

○ **La grande transhumance (Minuit dans la bergerie avec adaptation) :**

Espace : un espace de jeu avec 3 zones définies : la bergerie d'hiver, l'alpage et la forêt  
Organisation : les moutons sont dans la bergerie, le loup est dans la forêt. Quand il le décide, le loup sort de la forêt doit aller faire le tour d'une balise et retourner dans la forêt. Dès qu'il sort de la forêt, les moutons doivent rejoindre l'alpage avant que le loup ne pousse son cri « houuuuuu » qui immobilise les moutons terrifiés qui ne sont pas encore arrivés. Le loup marque autant de points qu'il y a de moutons terrifiés.

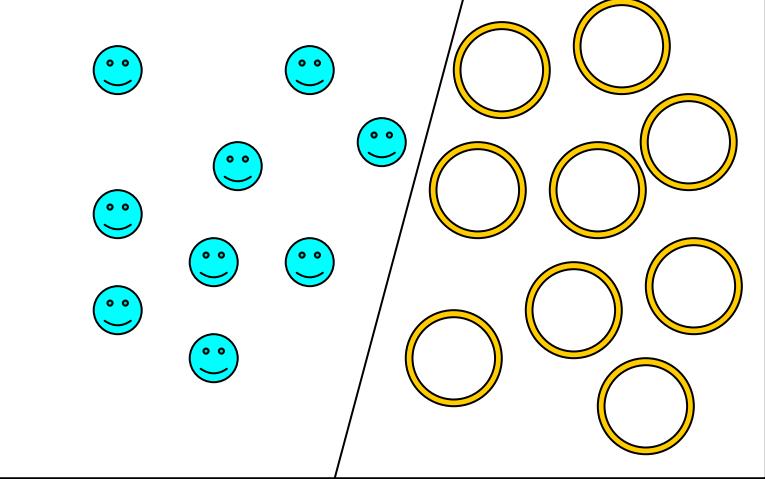
But : pour les moutons, avoir rejoint l'alpage avant que le loup soit retourné dans la forêt. Pour le loup, avoir rejoint la forêt avant que tous les moutons soient dans l'alpage.

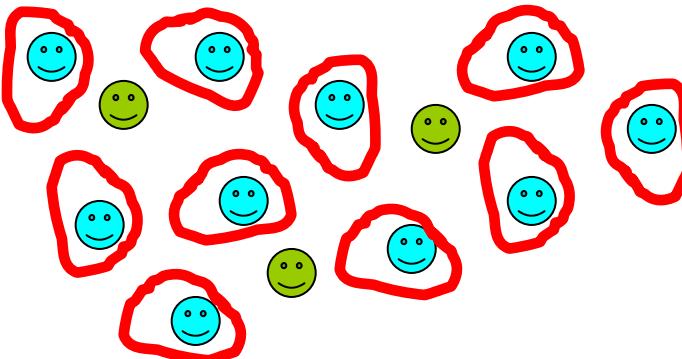
Critères de réussite :

- mouton : courir vite vers l'alpage ou la bergerie quand le loup sort de la forêt.
- loup : retourner dans la forêt avant que tous les moutons soient dans la bergerie.

Variables : jouer sur l'éloignement avec la bergerie, distance à parcourir pour le loup.

Document réalisé par les CPC et CPD EPS du Val de Marne

Chacun dans sa maison			PS/MS
COMPETENCES VISEES			
Savoirs faire	Savoirs ( <i>espace/temps/autres</i> )	Savoirs être	
- Réagir à un signal - Courir pour retrouver un espace défini - Courir vite	- Orienter son déplacement	- Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu	
<b>BUT DU JEU</b> ( <i>ou critères réussites</i> )			
Regagner au plus vite un espace défini.			
<b>ORGANISATION</b>			
		<b>Matériel</b> Cerceaux espacés	<b>Organisation de la classe</b> - Espace de jeu divisé en deux zones : une zone pour se promener, une zone pour les maisons. - Chaque enfant est dans sa maison (cerceau).
<b>CONSIGNES</b>			
Les élèves se promènent dans une zone délimitée. Au signal, chaque élève rejoint sa maison.			
<b>CRITERES DE REALISATION</b>			
- Repérer sa maison. - Réagir au signal. - Orienter son déplacement en fonction des autres.			
<b>VARIABLES</b>			
- Modifier le signal (visuel, sonore, comptine...). - Ne pas revenir deux fois dans la même maison. - Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard, de sa chasuble.- - Disperser les maisons dans plusieurs espaces. - Imposer des passages avant de revenir dans la maison (des portes). - Faire des maisons à deux, à trois.			

Les belettes			PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES			
Savoirs faire	Savoirs ( <i>espace/temps/autres</i> )	Savoirs être	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner des actions</li> <li>- Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course</li> <li>- Courir pour retrouver un espace défini</li> <li>- Courir vite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S' informer des espaces libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à un jeu collectif</li> <li>- Respecter la règle du jeu</li> <li>- Changer de rôle</li> </ul>	
<b>BUT DU JEU (ou critères réussites)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- s'emparer d'un terrier libre</li> </ul>			
ORGANISATION			
		<b>Matériel</b> Cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers	<b>Organisation de la classe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans une cour ou une salle de motricité avec un espace suffisamment important pour éviter les bousculades lors des déplacements.</li> <li>- 3 élèves sont les belettes.</li> <li>- Les autres élèves sont des lapins dans leur terrier.</li> </ul>
CONSIGNES			
<p>Au début du jeu chaque lapin se situe dans un terrier.</p> <p>3 belettes se promènent autour des terriers. Au signal tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes doivent se glisser dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes.</p>			
CRITERES DE REALISATION			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les espaces libres.</li> <li>- Changer rapidement de terrier.</li> <li>- Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.</li> </ul>			
VARIABLES			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier le nombre de belettes pour faciliter ou complexifier l'action des lapins</li> <li>- Varier l'espace entre les terriers pour faciliter ou complexifier l'action des lapins.</li> <li>- Varier les modes de déplacement des lapins/ des belettes (à cloche-pied, à 4 pattes, en rampant...) pour adapter son action à un mode de déplacement différent.</li> <li>- Différencier les terriers (utiliser des cerceaux de différentes couleurs) pour augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.</li> <li>- Encombrer l'espace d'action pour faire varier les trajectoires de course.</li> </ul>			

▪ **Variante de Chameaux chamois :**

Espace : les élèves sont placés sur une ligne, chaque élève a un cerceau placé à une dizaine de mètres.

Organisation : L'enseignant raconte une histoire, à chaque fois qu'il prononce l'un mot des deux mots (défini à l'avance), les élèves doivent rejoindre leur cerceau. On peut jouer individuellement, en équipe... Un élève qui démarre par erreur perd un point ou fait perdre un point à son équipe.

Critère de réussite : ne pas être le dernier à rejoindre son cerceau.

Variables : pour équilibrer le rapport de force, on demande au premier d'éloigner son cerceau d'un mètre, au dernier de le rapprocher d'un mètre.

On peut varier les déplacements (en courant, en marchant, en sautant à pieds joints, à cloche pied...) et les positions de départ.

Document réalisé par les CPC et CPD EPS du Val de Marne