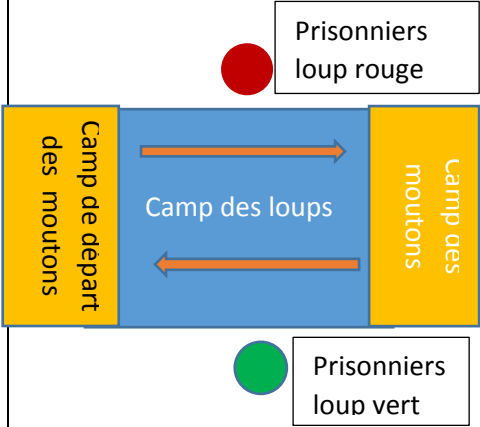
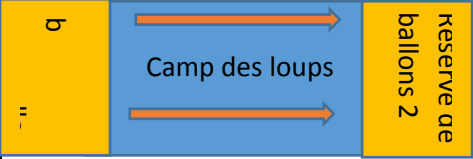
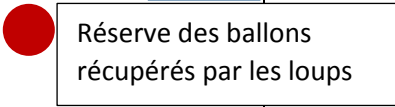


# Jeux Loup(s) et moutons

Objectifs	Consignes	But du jeu	Organisation du jeu	Critères de réussite
<p><b>Mettre les élèves en situation d' « attraper » et de « s'échapper »</b></p>	<p>Il y a un loup ; ce loup doit attraper un mouton. Quand le mouton est attrapé c'est lui qui devient le loup.</p>	<p><b>Loup</b> : toucher un mouton</p> <p><b>Mouton</b> : échapper au loup</p>	<p>Un espace défini qui permet au loup de toucher des moutons.</p> <p>Des périodes de jeux de 1 à 2 minutes.</p>	<p><b>Pour le loup</b> : avoir attrapé un mouton</p> <p><b>Pour les moutons</b> : nombre de fois où ils ont été attrapés</p> <p>Jouissif : ça court dans tous les sens !</p> <p>Difficilement exploitable en classe pour une analyse des comportements !</p>
<p><b>Permettre à tous les élèves de repérer les loups et de construire le rôle des loups et des moutons.</b></p>	<p>Plusieurs loups. Chaque loup a un dossard de couleur distincte. Les loups doivent toucher les moutons. Ils comptent le nombre de moutons touchés.</p>	<p><b>Loup</b> : toucher des moutons et compter le nombre de moutons touchés dans une partie.</p> <p><b>Mouton</b> : échapper au loup</p>	<p>→ Même espace que précédemment mais la durée des parties doit permettre aux élèves de compter le nombre de touches.</p> <p>→ 3 ou 4 loups avec dossard</p> <p>→ Les mêmes loups jouent plusieurs parties similaires et comparent les résultats : fiche de marque.</p>	<p><b>Pour chaque loup</b> : avoir attrapé le plus de moutons possibles. (Comparer les parties jouées : comment augmenter le nombre de moutons touchés ?).</p> <p><b>Pour les moutons</b> : nombre de fois où ils ont été attrapés, par un loup, par plusieurs loups.</p>
<p><b>Matérialiser les résultats du loup pour mieux les observer et les analyser. Faire accepter aux moutons de se constituer</b></p>	<p>Cette fois les loups touchent les moutons ; les moutons touchés sont prisonniers dans le camp du loup.</p>	<p><b>Loup</b> : toucher le maximum de moutons.</p> <p><b>Mouton</b> : échapper au loup</p>	<p>→ Même espace de jeu mais matérialisation de camps des loups par des plots de la même couleur que le dossard.</p> <p>→ La partie se termine quand tous les moutons sont touchés.</p> <p>→ Proportion de loups et de moutons permettant de ne pas</p>	<p><b>Pour chaque loup</b> : avoir attrapé le plus de moutons possibles. (Comparer les parties jouées pour chaque loup : comment augmenter le nombre de moutons touchés ?)</p> <p><b>Pour les moutons</b> : nombre</p>

<p><b>prisonnier.</b></p>			<p>immobiliser les moutons trop longtemps.  → Les mêmes loups jouent plusieurs parties similaires et comparent les résultats : fiche de marque.</p>	<p>de fois où ils ont été attrapés, par un loup, par plusieurs loups.</p>
<p><b>Différencier les espaces des loups et des moutons.  Orienter les espaces.</b></p>	<p>Les loups doivent toucher les moutons qui traversent leur camp. Les moutons touchés sont prisonniers dans le camp du loup qui les a touchés.</p>	<p><b>Loup</b> : toucher le maximum de moutons.  <b>Mouton</b> : échapper au loup</p>	<p>2 loups avec dossard de couleur différente rouge et vert.</p>  <p>Les moutons traversent n fois le camp des loups jusqu'à ce que tous les moutons soient touchés.  → Les mêmes loups jouent plusieurs parties similaires et comparent les résultats : fiche de marque.</p>	<p><b>Pour chaque loup</b> : avoir attrapé le plus de moutons possibles. (Comparer les parties jouées : comment augmenter le nombre de moutons touchés ?). Possibilité de comparer les résultats des 2 loups.  <b>Pour les moutons</b> : nombre de fois où ils ont été attrapés, par un loup, par plusieurs loups</p>
<p><b>Eviter de faire des prisonniers pour rendre les élèves toujours actifs.  Permettre aux moutons de mesurer le résultat de leurs</b></p>	<p>Les moutons ont 2 à 4 pinces à linge dans le dos. Lorsqu'ils traversent leurs camps, les loups doivent attraper le plus de pinces à linge</p>	<p><b>Loup</b> : attraper le maximum de pinces à linge de moutons.  <b>Mouton</b> : protéger ses pinces à linge</p>	<p>Même organisation. Les loups ont des petits paniers pour collecter leurs pinces.</p>	<p><b>Pour chaque loup</b> : avoir attrapé le plus de pinces possibles. (Comparer les parties jouées : comment augmenter le nombre de pinces volées ?) Possibilité de comparer les résultats des 2 loups.  <b>Pour les moutons</b> : nombre</p>

<b>actions.</b>	possible dans le dos des moutons.			de pinces volées à chaque partie : possibilité de comparer.
<b>Faire entrer les élèves dans une logique d'équipe</b>	Idem mais les loups ont une seule couleur de dossard et forme l'équipe des loups. Ils comptent le résultat en additionnant les pinces attrapées.	<b>Loup</b> : attraper le maximum de pinces à linge de moutons. <b>Mouton</b> : protéger ses pinces à linge	Les loups ont une seule couleur de dossards et un panier collectif. Les résultats ne sont plus comparés individuellement mais collectivement sur plusieurs parties avec les mêmes loups.	<b>Pour l'équipe des loups</b> , récupérer un maximum de pinces. <b>Pour les moutons</b> , éviter de se laisser prendre les pinces, les conserver.
<b>Notion d'équipe pour les 2 rôles de loups et de moutons.</b>	Les moutons ont une réserve de ballons. Ils doivent transporter tous les ballons dans l'autre camp en traversant celui des loups. S'ils se font attraper, ils doivent donner le ballon aux loups.	<b>Loup</b> : attraper le maximum de moutons pour récupérer leur ballon. <b>Mouton</b> : transporter les ballons dans l'autre camp en évitant de se faire attraper par les loups.	Les moutons doivent transporter les ballons 1 à 1 dans le camp d'en face. 	<b>Pour l'équipe des loups</b> : récupérer un maximum de ballons en touchant les moutons. Comparer les résultats de chaque équipe sur plusieurs parties consécutives dans le même rôle. 
			La partie se termine quand tous les ballons sont transportés.	<b>Pour l'équipe des moutons</b> : transporter un maximum de ballons jusqu'à la zone 2.

### AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE !

Exploitation mathématique en classe des résultats (fiches de marque) des élèves pour :

- faire verbaliser les élèves sur les différents rôles,
- faire émerger progressivement les comportements les plus adaptés pour chaque rôle selon le jeu choisi,
- faire mesurer le résultat de leurs actions,
- leur faire construire le « sens » du jeu.

Garder des traces en classe : affiches, dessins...