



Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Défi 1 : Jeu “Les Chamois et les Loups”

But du Jeu :

Pour les loups  : s'emparer de la queue des chamois.

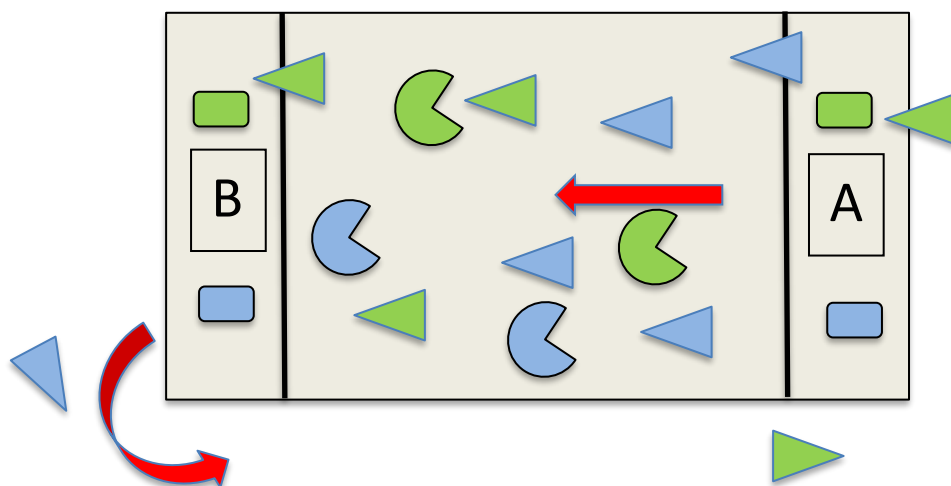
Pour les chamois  : mener leur queue de la zone A « réserve » vers la zone B « rochers ».

Matériel :

Terrain en 3 zones, délimité avec des lignes existantes ou des coupelles (cf schéma).

2 jeux de chasubles de couleurs différentes pour les Loups (vert et bleu par exemple) et 2 jeux de foulards de ces 2 couleurs différentes pour la queue des Chamois.

4 caisses ou cerceaux : 2 pour les « réserves » de foulards couleurs et 2 pour les « rochers ».



Durée de la partie : Manche de 4 minutes

Condition d'exécution :

Les chamois  doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture) de la zone A ("Réserves") à la zone B ("Rochers"). Ils effectuent des allers/retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock de foulards.

Les loups  doivent attraper la queue d'un chamois. Ils la reposent dans la réserve avant de revenir dans le jeu.

Un chamois qui perd sa queue, continue de jouer en allant rechercher une autre queue dans sa réserve.

Organisation : Dans la classe, faire 3 équipes : une équipe de loups contre 2 équipes de chamois. Il faut à minima conserver ce ratio 1 loup / 2 chamois (voire plus de chamois) pour conserver une jouabilité.

Pour les élèves de cycle 1, une adaptation du jeu peut être proposée : un seul loup doit attraper les chamois. Il s'agit pour les élèves, dans un premier temps, de comprendre et respecter les règles, de s'approprier les espaces et les sens de circulation avant de complexifier le jeu. Ensuite, on augmentera le nombre de loups et on mettra les équipes en confrontation.

Variables :

- Plusieurs couleurs peuvent être proposées aux joueurs (Ex : les loups verts ne peuvent attraper que les chamois verts). On est alors en confrontation.
- Les chamois dans la réserve choisissent la couleur de queue qu'ils souhaitent (mise en place de stratégie).
- Varier le nombre de loup.
- Contraindre le déplacement des loups dans certaines zones (bandes qui font la largeur du terrain).

Consignes :

Aux chamois : « Traversez le terrain en évitant de vous faire prendre votre queue par les loups (respect des couleurs) pour déposer celles-ci dans les rochers ».

Aux loups : « Attrapez de volée la queue des chamois de votre couleur pour les redéposer dans les réserves ».

Critères de réussite :

L'équipe des Chamois qui a totalisé le plus de points a gagné (foulards déposés).