

DATE : Semaine 20		SEANCES Jeu du loup aux 3 briques	DUREE : 30 mn
ACTIVITE : Jeu de course COMPETENCES : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		Ce que l'élève apprend : <ol style="list-style-type: none"> 1. se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe tenant simultanément un rôle antagoniste 2. Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée 	
Situation 1 2 mn	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les élèves courent dans la salle les uns derrière les autres, un tirage au sort a désigné le chef de file que les autres doivent suivre.	
	consignes	« Vous suivez X en courant tranquillement pour vous échauffer»	
	critère de réussite	Respecter le non dépassement de X en courant	
Situation 2 5mn	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves contre l'enseignant	
	déroulement	L'enseignant explique aux élèves qu'ils sont des cochons et qu'ils doivent traverser la forêt sans se faire attraper par le	

		loup, ils partent d'un mur de la salle et doivent rejoindre le mur opposé.
	consigne	« A mon signal, vous courez jusqu'au mur en évitant que je vous attrape»
	critère de réussite	Atteindre le mur opposé
Situation 3 10 mn	matériel	Une caisse de légos + un sac pour chaque loup
	dispositif	Tous les élèves : 3 loups/élèves et le reste de la classe/ cochons
	déroulement	L'enseignant annonce que chaque cochon emporte une brique en traversant la forêt en évitant de se faire attraper par un loup.
	consigne	« A mon signal, les cochons traversent la forêt, quand un cochon se fait attraper par un loup, il donne sa brique au loup »
	critère de réussite	Ne pas perdre sa brique
Situation 4 10 mn + 3 mn retour au calme	matériel	Idem situation 3
	dispositif	Idem situation 3
	déroulement	L'enseignant indique que lorsque le loup a gagné trois briques, il devient cochon
	consigne	« A mon signal, chaque cochon traverse la forêt, si le loup l'attrape, il donne sa brique, quand le loup a trois briques, il a gagné et devient cochon, le dernier cochon attrapé devient loup »
	critère de réussite	Annoncer ses trois briques gagnées
TRACE ECRITE		Photos pour album langage

CONSEILS :

- Cette fiche est utilisée toute la semaine.
- En situation 1, les élèves prennent leurs marques et comprennent le but du jeu. Chaque cochon attrapé saute un tour de jeu.
- En situation 2, chaque rôle est appréhendé et les échanges de brique se font immédiatement après avoir été attrapé, le loup doit avoir un sac qui ne le gêne pas pour courir.
- En situation 3, chaque loup doit mémoriser le nombre de briques qu'il a acquises.

- Progressivement l'enseignant peut augmenter le nombre de loups en allant jusqu'à 1/3 de loups pour 2/3 de cochons.