

Cycle 1

Jeux collectifs : Minuit dans le bergerie

Voici 2 présentations (qui restent proches) pour ce même jeu (il en existe d'autres...) avec un exemple d'unité d'apprentissage correspondant.

Première présentation :

But du jeu :

- Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.
- Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

Description du jeu initial :

Des enfants « moutons » se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure à un enfant « loup ». Ce dernier répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond « minuit », il s'élanche pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.

Deuxième présentation

Nombre de joueurs : Toute la classe

Matériel : Foulard pour les variables

But du jeu :

Rester le dernier mouton non pris par les loups.

Règles du jeu :

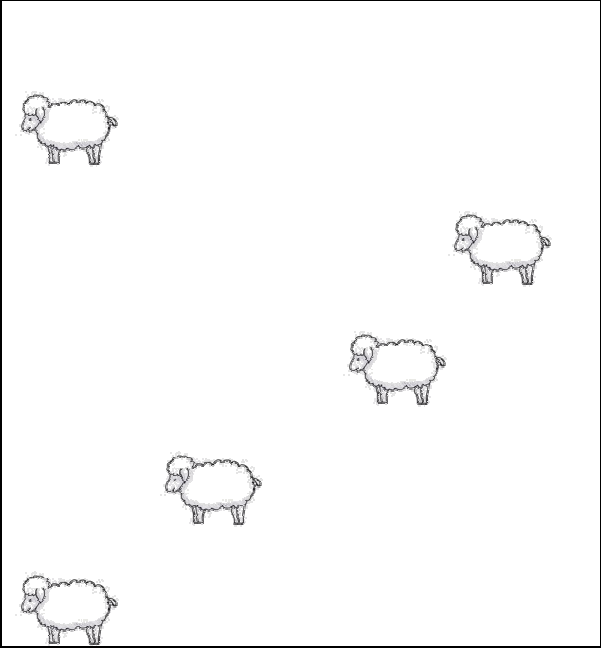
Le loup et les moutons se promènent à leur gré sur le terrain. Un berger est désigné qui interroge le loup. « Loup, quelle heure est-il ? ». Celui-ci répond à haute voix une heure de son choix. La promenade continue jusqu'au moment où le loup répond : « Il est minuit ». A ce moment tous les moutons peuvent rejoindre la bergerie poursuivis par le loup. Ceux qui ont touchés deviennent loups. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul mouton, ce dernier devient le loup de la partie suivante.

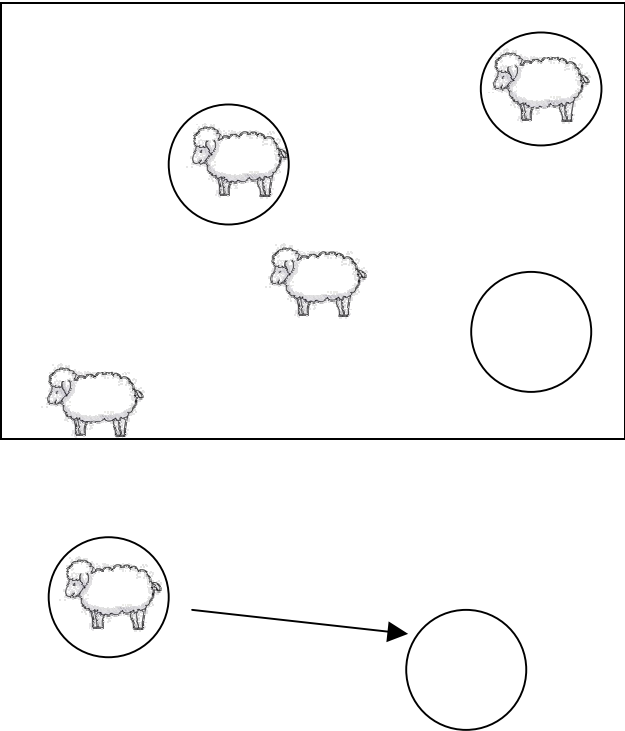
Variables :

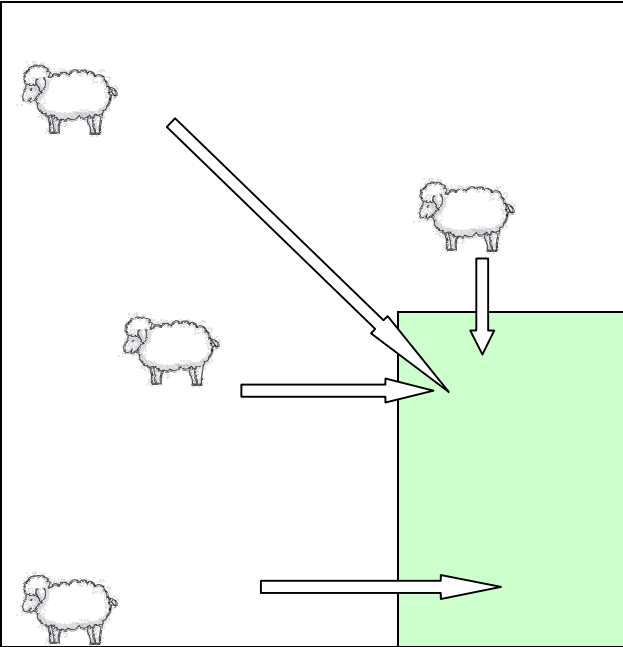
- ménager une zone neutre (voir croquis).
- les moutons pris sont éliminés : ce n'est pas recommandé, mais le jeu conserve son aspect émotionnel.
- les moutons pris deviennent des loups adjoints mobiles qui gênent le retour des moutons, mais ils ne peuvent pas les toucher.
- les moutons pris sont emmenés dans la tanière du loup. Ils peuvent être délivrés par un mouton qui leur touche la main.
- possibilité de mettre plusieurs loups.
- modifier les consignes, le mode de déplacement, l'emplacement de la bergerie, de la tanière.


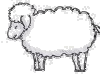
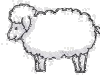

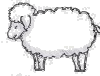

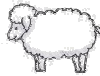
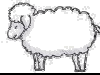
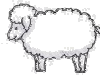
UNITE D'APPRENTISSAGE CORRESPONDANTE

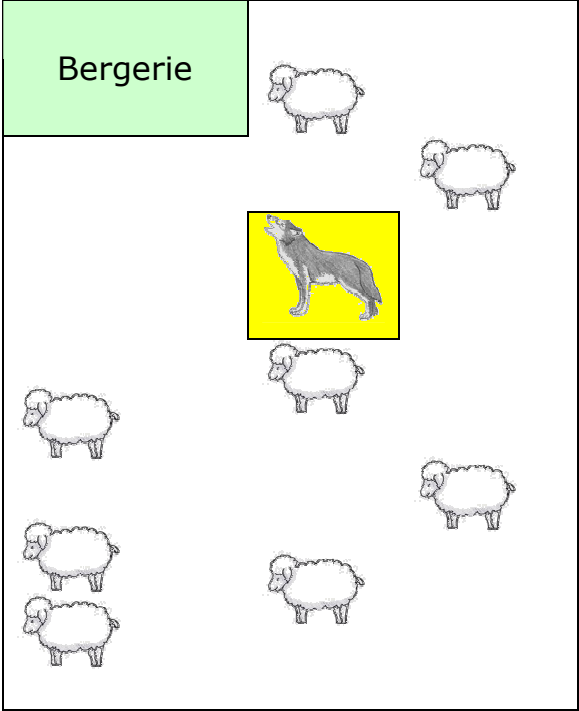
JEU ETUDIE : MINUIT DANS LA BERGERIE

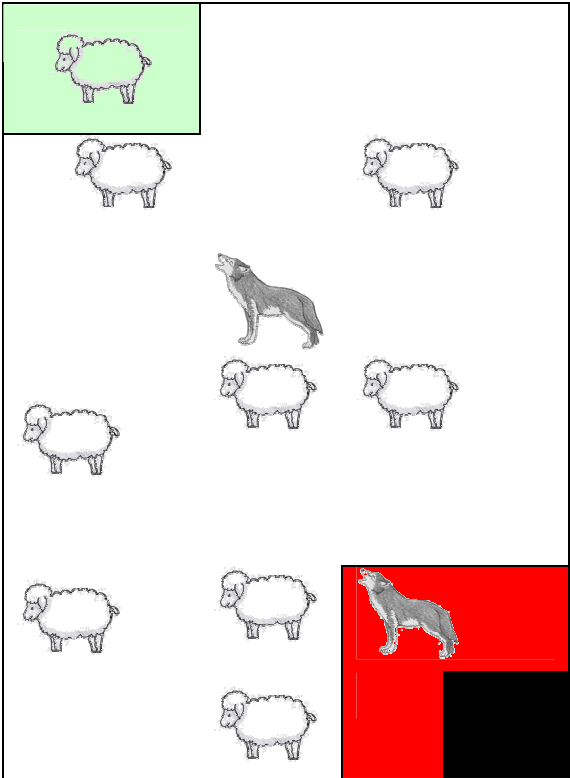
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle.</p> <p>Identification et occupation de l'espace de jeu</p> <p>(L'élève ne se repère pas dans l'espace réservé au jeu)</p>	<p><u>Objectifs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Identifier l'espace de jeu.- Occuper l'espace de jeu. <p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- « On va chanter une chanson et essayer de faire ce que dit la chanson » <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Compréhension de la règle.- Participation des enfants.- Nombre d'enfants qui réalisent la tâche induite par la comptine.	

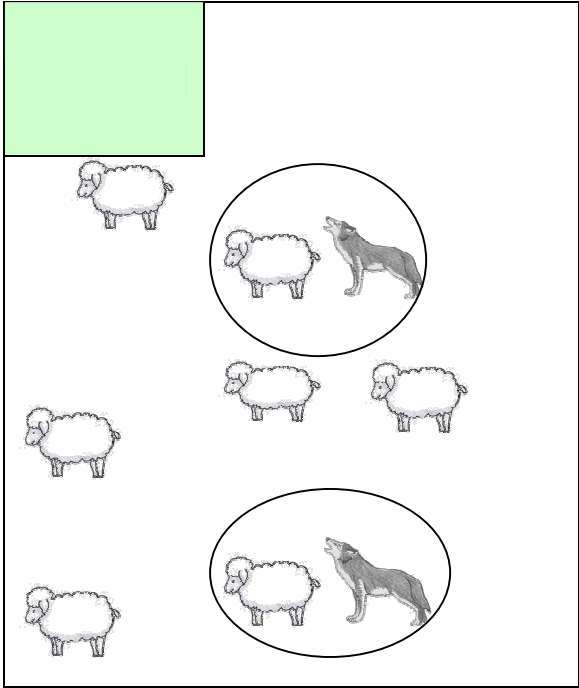
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p style="text-align: center;">Identification du début du jeu</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves évoluent dans un espace. Ils réagissent à différents signaux (sonores, visuels, tactiles...) - 1) S'arrêter - 2) Sortir d'un cerceau pour aller dans un autre cerceau <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaction appropriée à la consigne. - Vitesse de réaction au signal. 	 <p>The diagram illustrates the experimental setup. The top part shows a rectangular area containing five sheep and two circles. Three sheep are inside circles, while one is outside and one circle is empty. The bottom part shows a single sheep inside a circle with an arrow pointing to an empty circle, representing the movement rule.</p>

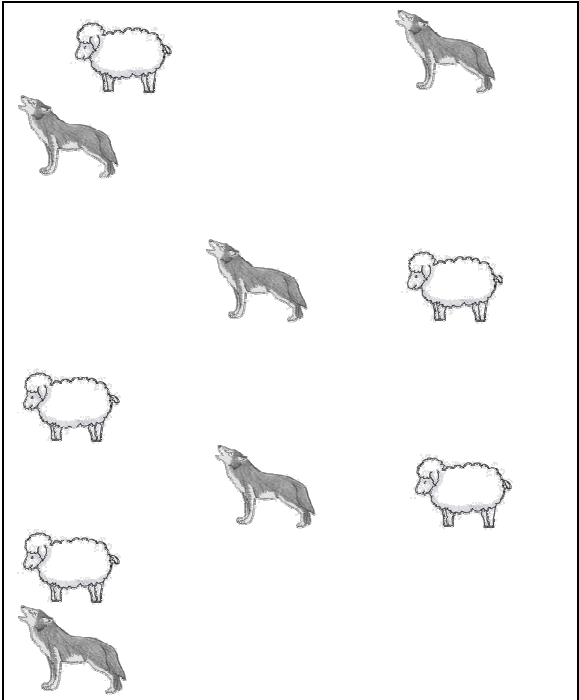
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p>Identification de la cible</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier la cible. <p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal entrer le plus vite possible dans la bergerie. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compréhension de la règle - Nombre d'enfants changeant d'espace au signal. <p><u>Variable</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement de la cible. 	 <p>Le schéma illustre un dispositif expérimental. À gauche, un rectangle blanc représente l'espace initial. À droite, un rectangle vert représente la cible (la bergerie). Trois moutons sont positionnés à gauche. Des flèches indiquent leur mouvement vers le rectangle vert, montrant comment ils entrent dans la bergerie.</p>

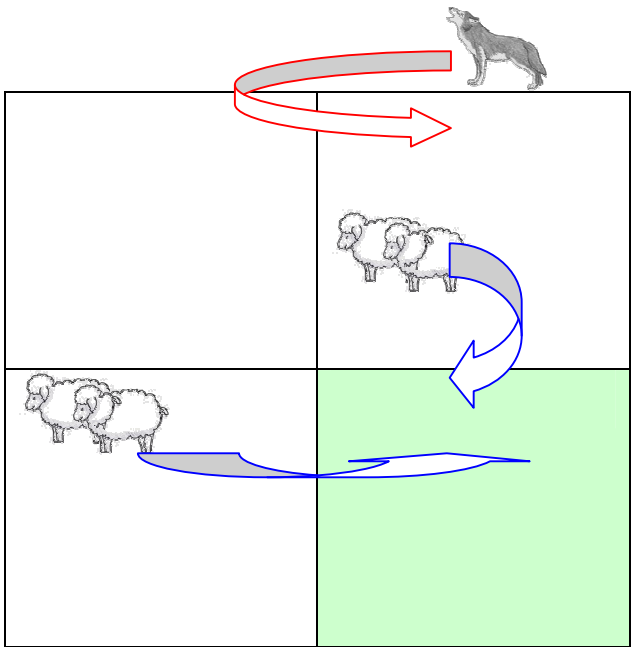
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : affectif</p> <p style="text-align: center;">La peur du loup</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vaincre la peur du loup. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La marionnette (loup) animée par un adulte, se déplace dans l'espace de jeu. - Les élèves regroupés autour de la maîtresse doivent s'éloigner le plus possible du loup. <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personne ne se fait toucher par le loup. <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maîtresse anime la marionnette - Un enfant anime la marionnette - Lorsque le loup apparaît tous les moutons se cachent dans la bergerie 	<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="background-color: #90EE90; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Bergerie</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; height: 150px;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">   </div> </div>

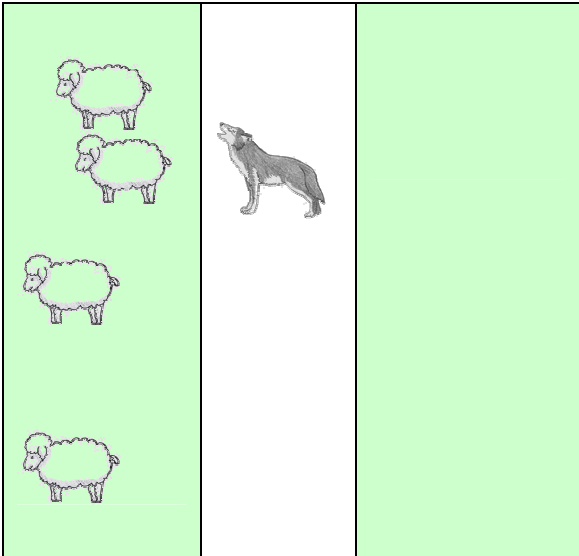
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : affectif</p> <p style="text-align: center;">La peur du loup</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vaincre la peur du loup <p><u>Consignes</u> :</p> <p>1°) Proposer d'autres personnages (chats et souris) 2°) Le loup dort dans sa maison puis attrape les moutons au signal.</p> <p><u>Variable</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maison du loup peut être située à différents endroits. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participation de tous les élèves au jeu. 	<p><u>Matériel</u> : foulards</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  <p>Détails du schéma : Le schéma est contenu dans un rectangle noir. En haut à gauche, un carré vert est étiqueté 'Bergerie'. Au centre, un loup gris est représenté sur un carré jaune. Dix moutons blancs sont dispersés à l'intérieur du rectangle, à l'exception de la bergerie.</p> </div>

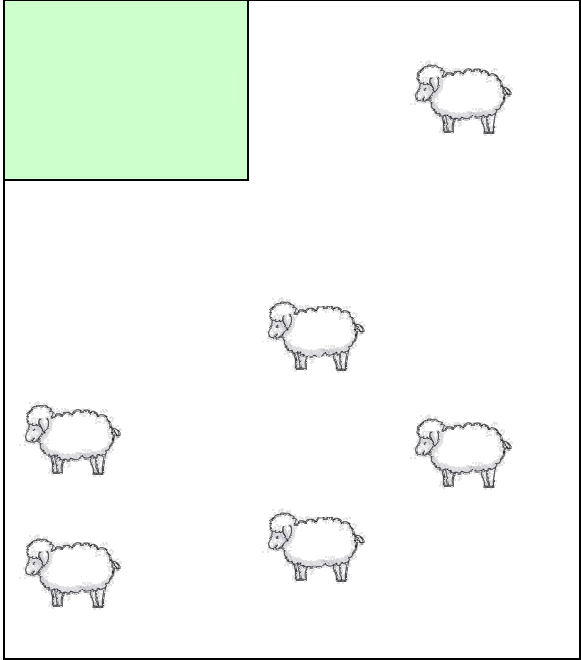
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p style="text-align: center;">Changements de rôles</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le changement de rôle. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dès que le loup prend le foulard du mouton, celui-ci enlève sa chasuble et la dépose dans la panier. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les moutons qui ont perdu leur foulard ont mis la chasuble dans la panier. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles pour tous les moutons, foulards et panier</p>  <p>Le schéma illustre le matériel utilisé pour le jeu. Il est divisé en deux parties principales. La partie supérieure est un rectangle blanc où se trouvent un loup gris et six moutons blancs. Le loup est au centre, regardant vers la gauche. Les moutons sont répartis autour de lui. La partie inférieure est un rectangle divisé en quatre quadrants. Le quadrant supérieur gauche est vert et contient un mouton blanc. Le quadrant supérieur droit est blanc et contient un mouton blanc. Le quadrant inférieur gauche est blanc et contient un mouton blanc. Le quadrant inférieur droit est divisé en deux parties : une partie rouge qui contient un loup gris, et une partie noire qui est vide.</p>

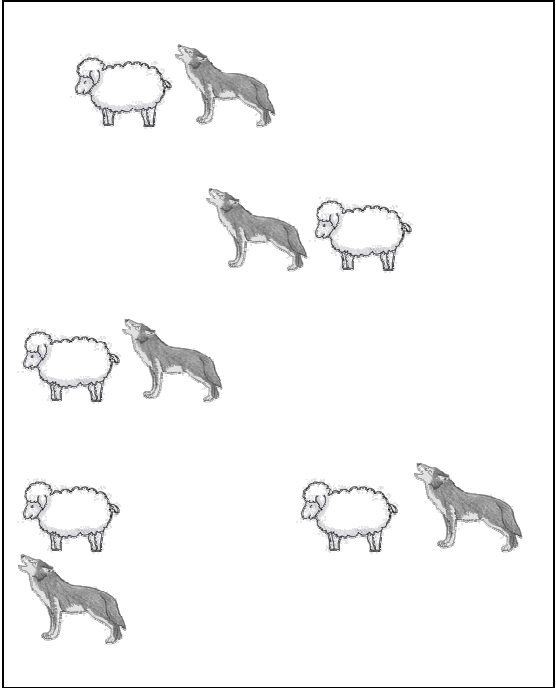
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 263 613 347"><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p data-bbox="221 536 667 635" style="text-align: center;">Le changement de rôle</p>	<p data-bbox="792 263 1361 347"><u>Objectif</u> : Visualiser les nouveaux loups.</p> <p data-bbox="792 400 1453 624"><u>Consignes</u> : Quand un loup attrape le foulard d'un mouton, il reste à côté de lui et le jeu s'arrête. Reprise du jeu avec 2 loups, 3 loups,...</p> <p data-bbox="792 676 1417 804"><u>Critères de réussite</u> : Les moutons repèrent facilement les loups.</p>	<p data-bbox="1476 263 1821 300"><u>Matériel</u> : foulards</p> <div data-bbox="1525 343 2101 1034" style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  <p>The diagram shows a rectangular table with a green square in the top-left corner. On the table, there are several sheep and wolf cards. One sheep card is in the top-left area. To its right, a sheep and a wolf are circled together. Below this, there are two more sheep cards. At the bottom, another sheep and wolf are circled together.</p> </div>

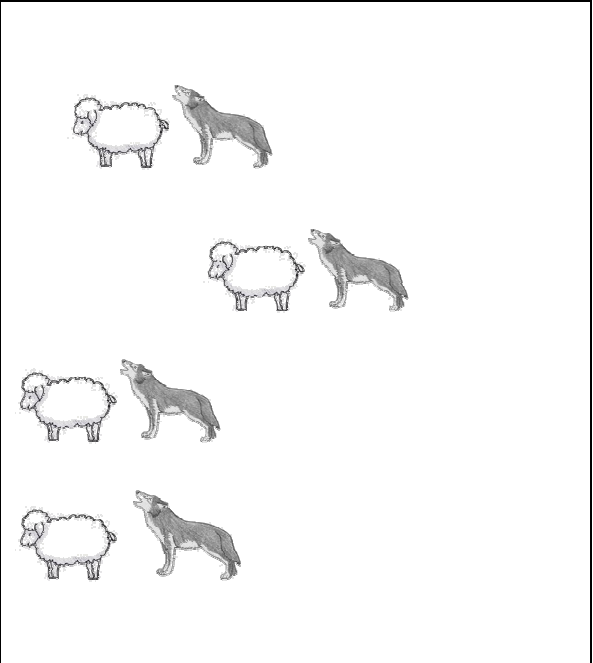
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p style="text-align: center;">Changements de rôles</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître son rôle. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal obéir à la consigne. <p>- <u>Exemples</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les loups marchent et les moutons s'assoient. - Les loups se mettent sur un pied et les moutons accroupis. <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect de la consigne pour chacun des rôles 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>The diagram shows a 5x5 grid of icons. Row 1: Sheep, Wolf. Row 2: Wolf, Sheep. Row 3: Sheep, Wolf, Sheep. Row 4: Sheep, Wolf, Sheep. Row 5: Wolf, Sheep.</p> </div>

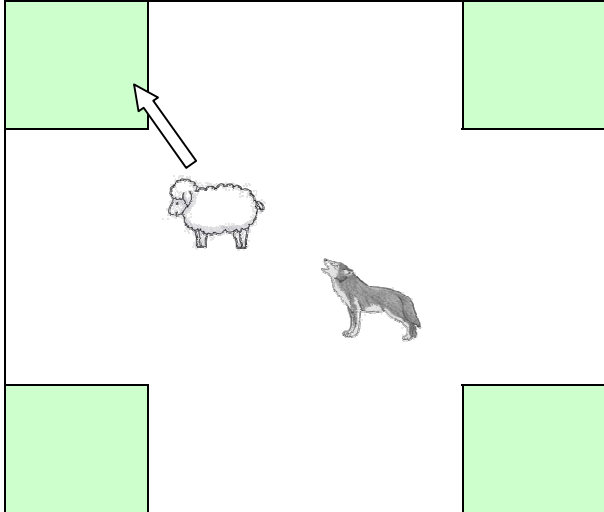
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p style="text-align: center;">Connaissance de la tâche associée au rôle</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la tâche associée au rôle. <p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A l'entrée du loup dans les pâturages, le mouton emmène sa brebis dans la bergerie sans se faire manger (Toucher) <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de couple mouton / brebis ayant rejoint la bergerie. <p><u>Variable</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pas de loup dans un premier temps. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> 

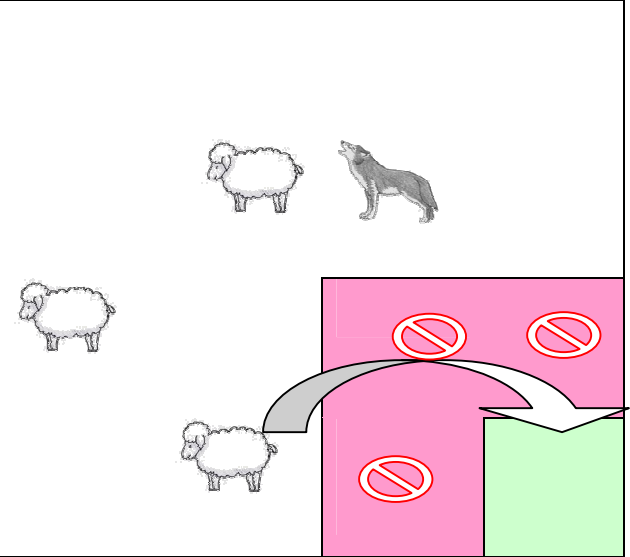
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p style="text-align: center;">Connaissance de la tâche associée au rôle</p>	<p><u>Objectif</u> : S'approprier le rôle du mouton.</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le maître fait le loup et les élèves les moutons. - Les moutons traversent le pré pour aller dans l'autre bergerie. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves participent. - Les moutons acceptent de traverser et de se faire attraper. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles pour tous les moutons, foulards</p> 

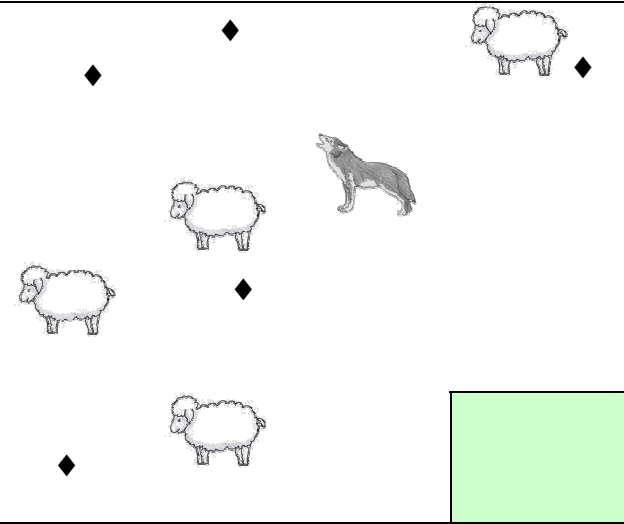
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 263 613 347"><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p data-bbox="237 592 651 754" style="text-align: center;">Connaissance de la tâche associée au rôle</p>	<p data-bbox="792 263 1384 347"><u>Objectif</u> : S'approprier le rôle du mouton.</p> <p data-bbox="792 400 1435 531"><u>Consignes</u> : Au signal, les moutons courent se réfugier dans la bergerie.</p> <p data-bbox="792 584 1368 715"><u>Critères de réussite</u> : Tous les moutons sont dans la bergerie.</p>	<p data-bbox="1476 263 1823 300"><u>Matériel</u> : foulards</p> <div data-bbox="1525 352 2103 1015" style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  </div>

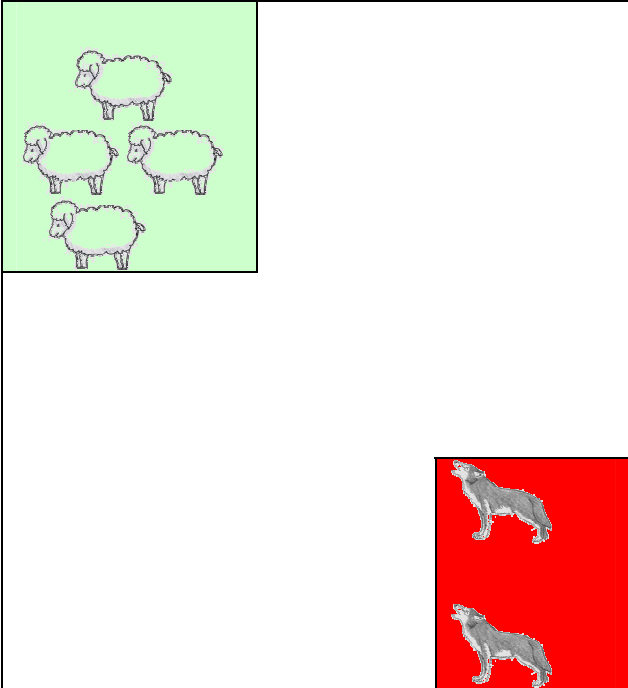
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 264 613 347"><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p data-bbox="237 595 651 754" style="text-align: center;">Connaissance de la tâche associée au rôle</p>	<p data-bbox="792 264 1323 347"><u>Objectif</u> : S'approprier le rôle du loup.</p> <p data-bbox="792 403 1417 619"><u>Consignes</u> : Travail en binôme (1 mouton/ 1 loup). Au signal, le loup doit attraper le foulard des moutons.</p> <p data-bbox="792 675 1429 802"><u>Critères de réussite</u> : Chaque loup réussit à attraper un foulard.</p>	<p data-bbox="1476 264 1832 300"><u>Matériel</u> : foulards.</p> <div data-bbox="1525 352 2078 1043" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>Le schéma du dispositif est un rectangle contenant six illustrations de moutons et six illustrations de loups. Les moutons sont représentés par des formes ovales avec des bouclettes, et les loups par des formes allongées avec des queues pointues. Ils sont disposés de manière à former des paires ou des groupes, illustrant le matériel utilisé pour l'activité.</p> </div>

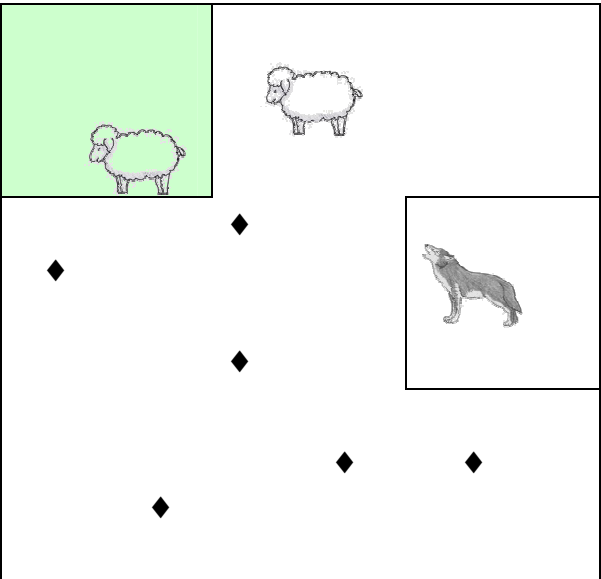
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : affectif</p> <p style="text-align: center;">Contacts entre les élèves</p>	<p><u>Objectifs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter d'attraper et de se faire Attraper. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les moutons sont statiques, et le loup doit venir attraper la queue du mouton. - 1 binôme loup / mouton. <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <p>Chaque loup ramène un foulard.</p>	<p><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  </div>

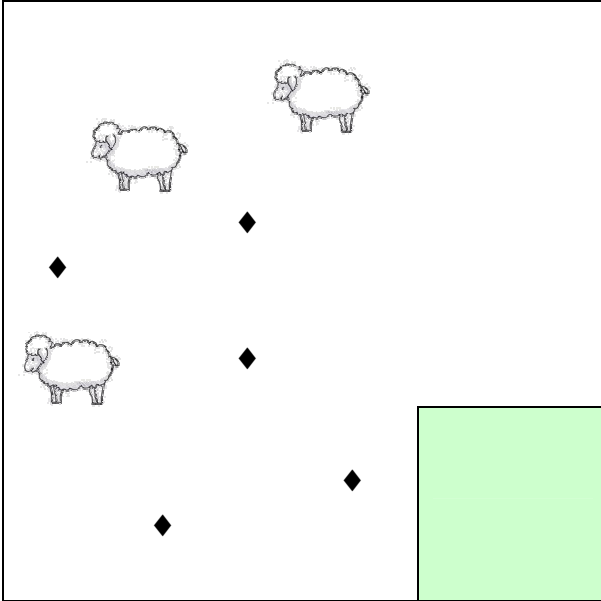
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 264 430 347"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="219 595 669 759">Gestion de la prise d'information sur le loup et la cible</p>	<p data-bbox="792 264 969 304"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="792 312 1417 395" style="list-style-type: none"> - Prendre des informations sur le loup et l'espace de jeu. <p data-bbox="792 448 1014 488"><u>Consignes</u> :</p> <ul data-bbox="792 496 1417 715" style="list-style-type: none"> - 4 cibles dans l'espace de jeu - Au signal en fonction de la position du loup dans l'espace, le mouton doit se réfugier dans la cible la plus accessible. <p data-bbox="792 767 1171 807"><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="792 815 1435 898" style="list-style-type: none"> - Rentrer dans la bergerie sans se faire toucher. <p data-bbox="792 951 992 991"><u>Variables</u> :</p> <ul data-bbox="837 999 1447 1034" style="list-style-type: none"> - Nombre de cibles et de loups. 	<p data-bbox="1473 264 2074 304"><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> 

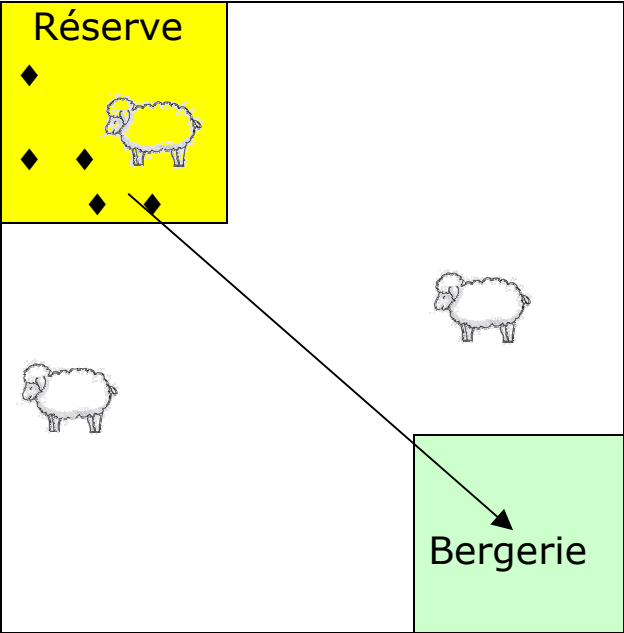
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p style="text-align: center;">Les moutons restent près de la bergerie</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une contrainte supplémentaire afin de faire évoluer les stratégies des élèves. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interdiction de rester dans la zone proche de la bergerie (loup et moutons) - Au signal rentrer dans la bergerie. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacements en tenant compte du loup et de la cible. - Nombre de moutons dans la bergerie. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> 

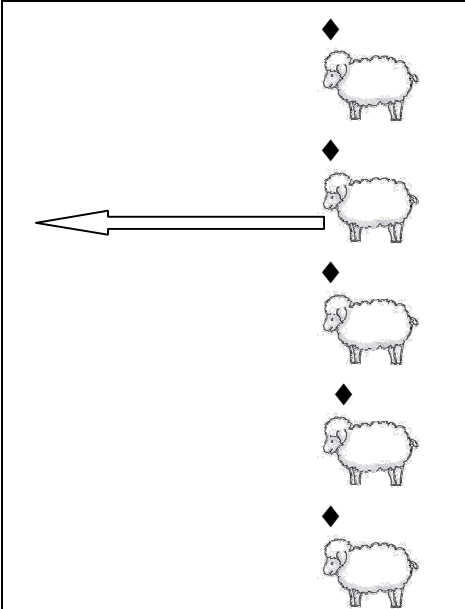
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="114 264 613 304"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="232 552 658 715" style="text-align: center;">Les moutons restent près de la bergerie</p>	<p data-bbox="797 264 969 304"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="797 312 1435 395" style="list-style-type: none"> - Obliger les moutons à s'éloigner de la bergerie <p data-bbox="797 451 992 491"><u>Consigne</u> :</p> <ul data-bbox="797 499 1413 627" style="list-style-type: none"> - Au signal rentrer dans la bergerie après avoir récupéré un objet au sol <p data-bbox="797 683 1189 722"><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="797 730 1435 906" style="list-style-type: none"> - Déplacements en tenant compte du loup, des objets et de la cible - Nombre de moutons dans la bergerie 	<p data-bbox="1480 264 2074 304"><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> <p data-bbox="1480 360 1626 400"><u>Objets</u> :</p> <ul data-bbox="1480 408 2074 491" style="list-style-type: none"> - Eloignés de la bergerie - Plus d'objets que de moutons  <p>The diagram shows a rectangular area representing a field. In the center, there is a grey wolf (the shepherd) facing left. There are four white sheep: one at the top right, one in the middle left, one in the middle right, and one at the bottom center. There are six black diamonds scattered throughout the field, representing objects. In the bottom right corner, there is a light green square representing the sheep pen (bergerie).</p>

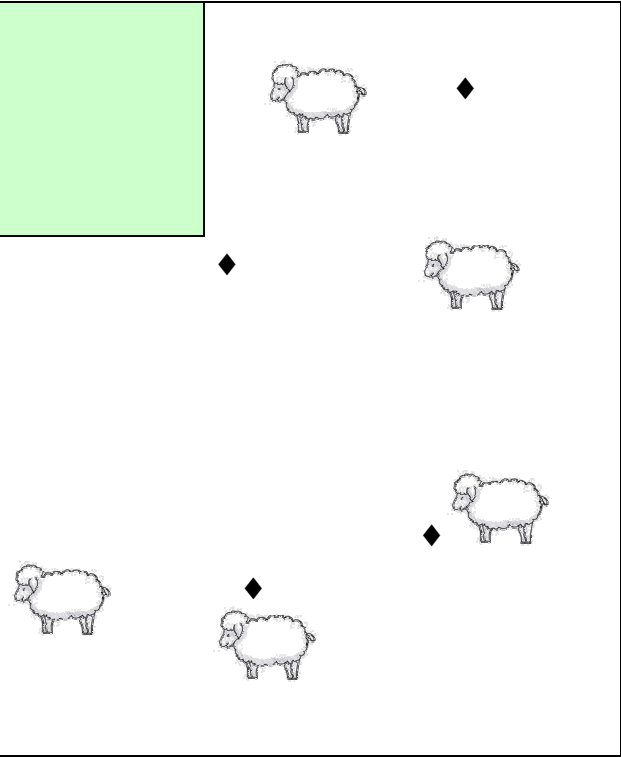
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p style="text-align: center;">Les moutons restent près de la bergerie</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obliger les moutons à s'éloigner de la bergerie <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au premier signal les moutons sortent de la bergerie et circulent dans le pré. - Au deuxième signal, les loups entrent dans le pré. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les moutons occupent tout l'espace. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles pour tous les moutons, foulards</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  </div>

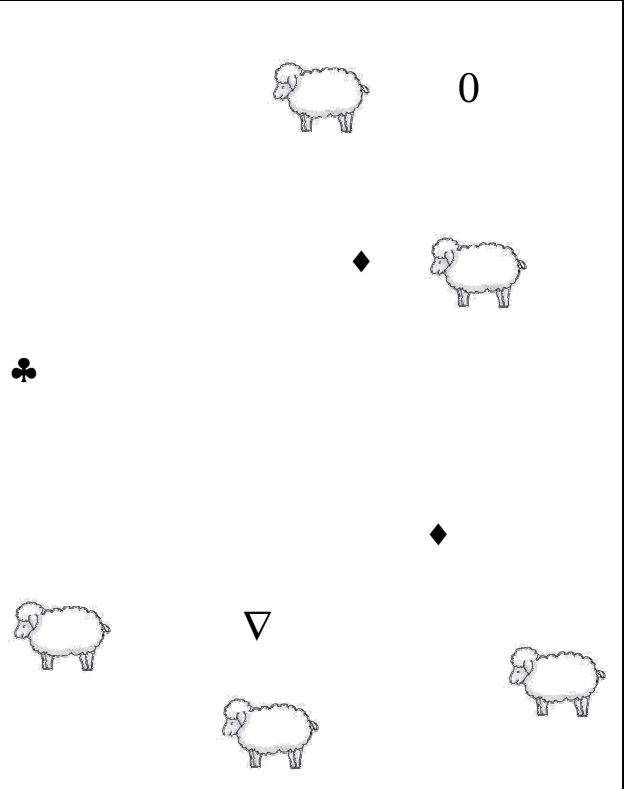
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 252 432 341"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="230 644 658 810" style="text-align: center;">Les moutons restent près de la bergerie</p>	<p data-bbox="792 300 1263 432"><u>Objectif</u> : - Obliger les moutons à s'éloigner de la bergerie.</p> <p data-bbox="792 485 1447 751"><u>Consignes</u> : 1°) On va ramasser un objet et on revient dans la bergerie (travail sans loup). 2°) On va ramasser un objet puis au signal le loup entre en jeu.</p> <p data-bbox="792 804 1357 936"><u>Variable</u> : - La maison du loup peut être située à différents endroits.</p> <p data-bbox="792 989 1447 1161"><u>Critères de réussite</u> : - Tous les enfants se sont éloignés de la bergerie et reviennent avec un objet.</p>	<p data-bbox="1476 252 1823 293"><u>Matériel</u> : foulards</p>  <p>The diagram illustrates the game setup. It features a large rectangular area representing the play space. In the top-left corner, there is a green square representing the 'sheep pen' (bergerie), with a sheep icon inside. To the right of the pen, another sheep icon is shown. In the bottom-right corner, there is a white square representing the 'wolf's house' (maison du loup), with a wolf icon inside. Several small black diamond shapes are scattered throughout the play area, representing 'scarves' (foulards) that children can pick up.</p>

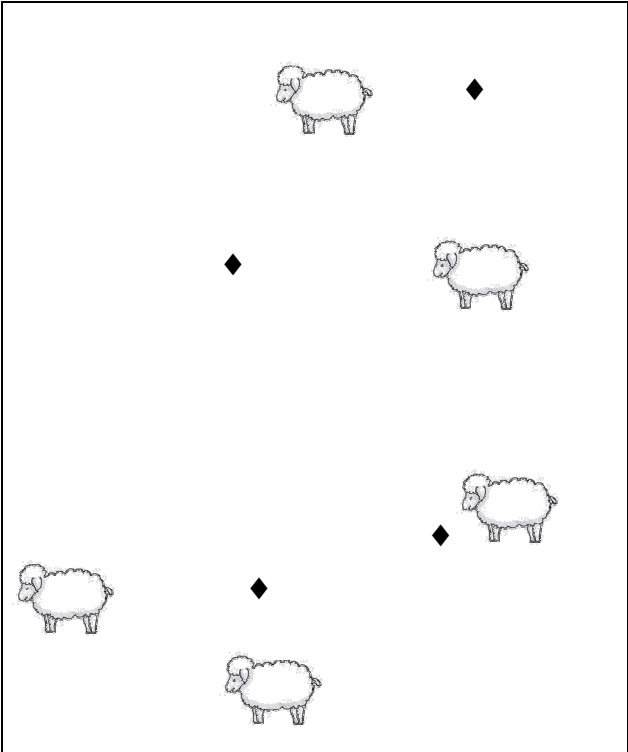
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : compréhension de la règle</p> <p>Prise d'un objet au sol avant de rentrer dans la bergerie</p>	<p><u>Objectifs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramasser un objet. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal ramasser un objet et entrer le plus vite possible dans la bergerie. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compréhension de la règle. - Rentrer dans la bergerie avec un objet. <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement de la cible. 	<p>Plus d'objets que de moutons</p> 

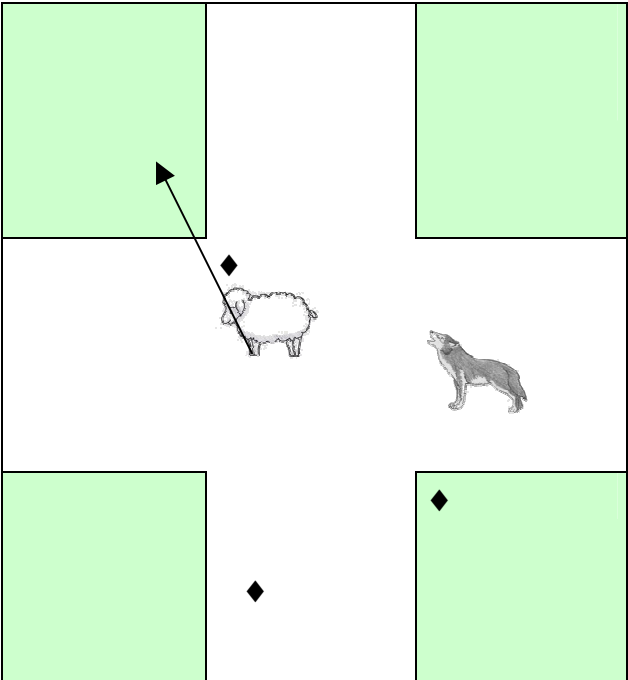
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : moteur</p> <p style="text-align: center;">Déplacement en courant avec un objet</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec un objet. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire une réserve d'objets de tailles et de formes différentes. - Au signal les moutons vont prendre un objet dans la réserve pour le transporter dans la bergerie. <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir sans faire tomber l'objet. <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Même situation avec deux équipes qui jouent l'une contre l'autre. (2 réserves et 2 bergeries). 	<p>Plus d'objets que de moutons</p> 

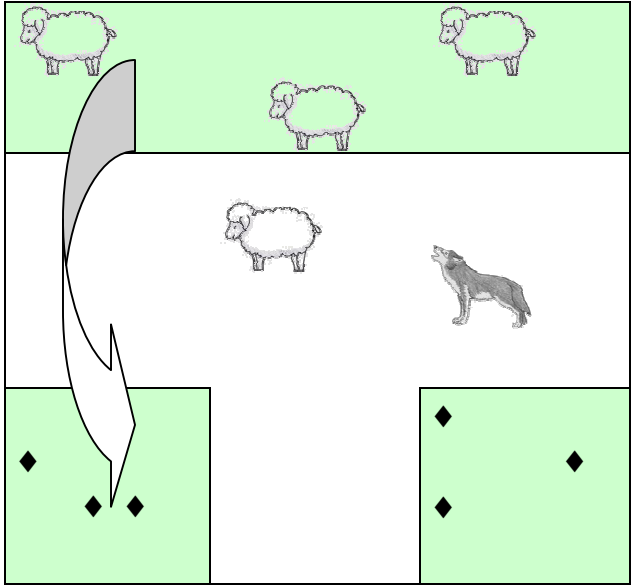
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> :</p> <p>moteur</p> <p>Perte de temps lors de la prise d'objets au sol</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramasser un objet au sol efficacement. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal les moutons doivent ramasser un objet au sol et courir jusqu'à la ligne opposée. - Au signal les loups doivent attraper la queue des moutons avant qu'ils franchissent la ligne. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vitesse de réaction au signal. - Franchir la ligne sans se faire toucher. <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer sur les distances entre loup / mouton / objet / lignes 	<p>1/2 classe = loups 1/2 classe = moutons Binôme loup / mouton</p>  <p>Detailed description of the diagram: A rectangular box contains a horizontal line. To the left of this line are five sheep, each with a small diamond above it. To the right of the line are five wolves, each with a small diamond above it. A large arrow points from the line towards the left, indicating the direction of movement for the sheep.</p>

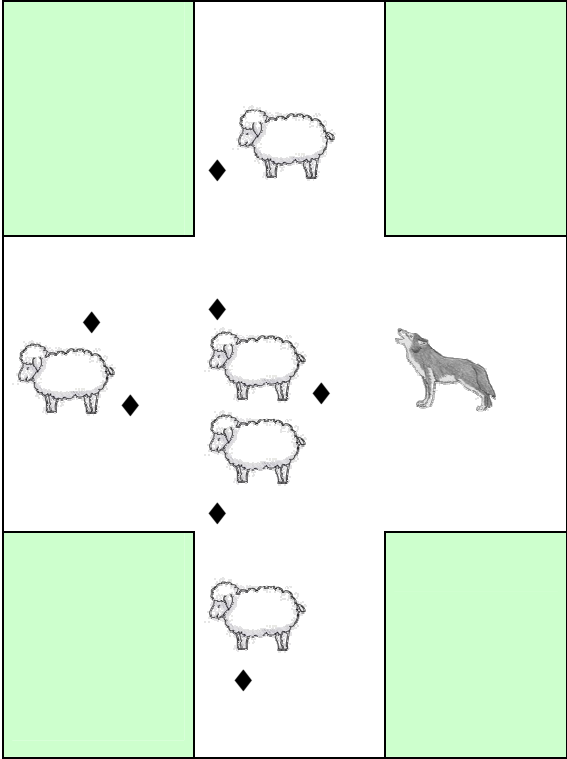
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> :</p> <p>moteur</p> <p>Perte de temps lors de la prise d'objets au sol</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramasser efficacement un objet au sol <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pas de loup • Ramasser un objet et le reposer • Ramasser un objet et le rapporter dans la bergerie (1 objet de moins que le nombre de moutons) <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève ramasse l'objet et le ramène dans la bergerie <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Changer d'objets - Nombre d'objets / nombre de moutons 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles pour tous les moutons, foulards</p> 

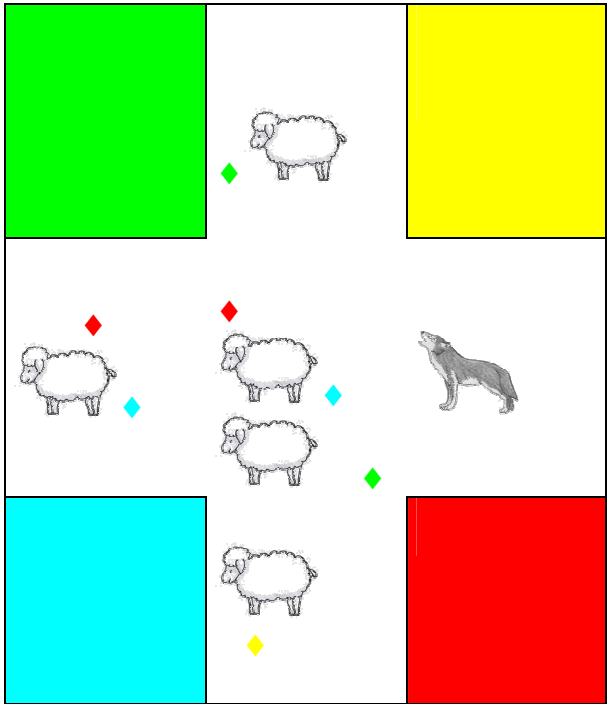
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : moteur</p> <p>Perte de temps lors de la prise d'objets au sol</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal. <p><u>Consignes</u> :</p> <p>1°) Les moutons se promènent et s'arrêtent au signal (sonore, visuel, tactile)</p> <p>2°) Les moutons se promènent et au signal ramassent un objet (sonore, visuel, tactile)</p> <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal les élèves changent d'action. 	<p><u>Matériel</u> : foulards</p> 

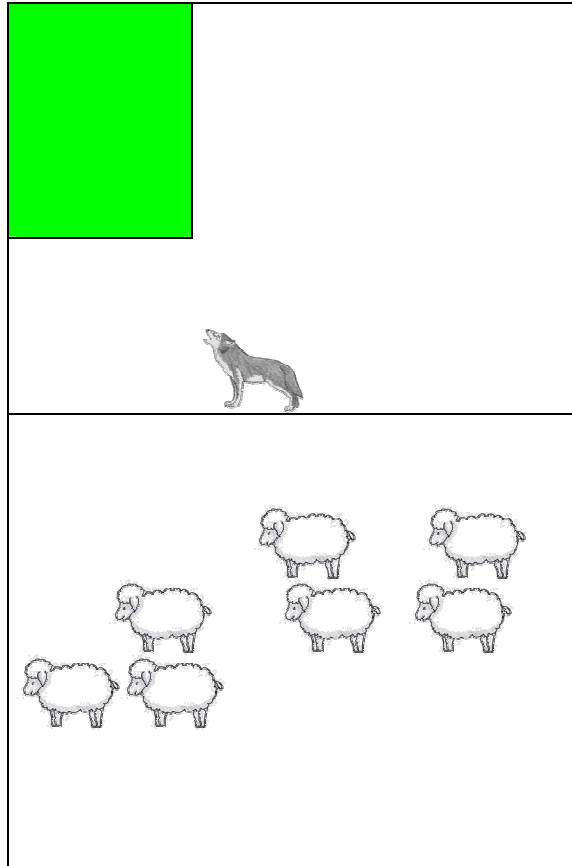
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : moteur</p> <p>Perte de temps lors de la prise d'objets au sol</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramasser un objet au sol efficacement. <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer sans le loup. Au signal, les moutons doivent ramasser un objet. (Mettre moins d'objets que de moutons). - On recommence le jeu à chaque fois sans élimination. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir un objet dans les mains. <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer le nombre d'objets. 	<p><u>Matériel</u> : foulards</p>  <p>Le schéma illustre le matériel utilisé pour le jeu. Il se présente sous la forme d'un rectangle contenant cinq moutons et quatre objets (losanges). Les moutons sont positionnés à l'extérieur du rectangle, tandis que les objets sont dispersés à l'intérieur. Plus précisément, il y a un mouton en haut à gauche, un losange en haut à droite, un losange en milieu à gauche, un mouton en milieu à droite, un mouton en bas à gauche, un losange en bas à gauche, un losange en bas au centre, et un mouton en bas à droite.</p>

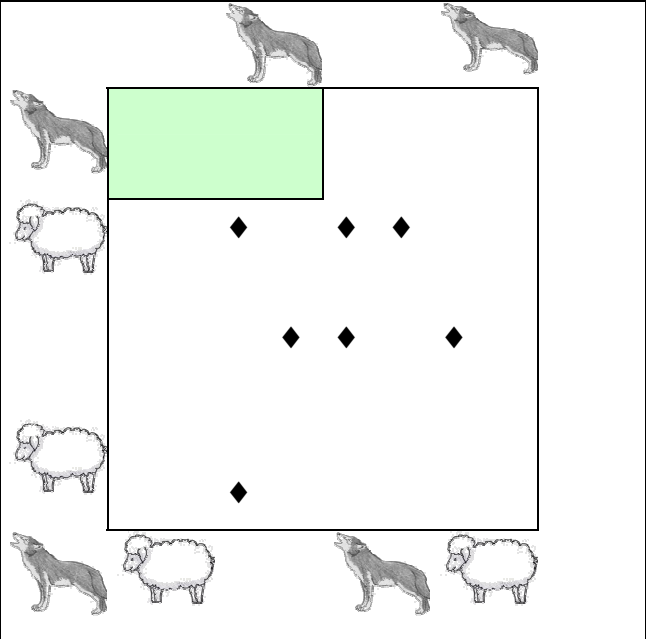
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="114 300 432 384"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="219 691 672 906">Gestion de la prise d'information sur le loup, l'objet et la cible</p>	<p data-bbox="792 300 969 339"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="792 347 1417 432" style="list-style-type: none"> - Prendre des informations sur le loup, l'objet et l'espace de jeu <p data-bbox="792 483 1014 523"><u>Consignes</u> :</p> <ul data-bbox="792 531 1424 794" style="list-style-type: none"> - 4 cibles dans l'espace de jeu. - Au signal en fonction de la position du loup dans l'espace, le mouton doit se réfugier dans la cible la plus accessible après avoir ramassé un objet au sol. <p data-bbox="792 845 1171 885"><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="792 893 1435 978" style="list-style-type: none"> - Rentrer dans la bergerie sans se faire toucher. <p data-bbox="792 986 999 1026"><u>Variables</u> :</p> <ul data-bbox="792 1034 1435 1209" style="list-style-type: none"> - Nombre de cibles, d'objets et de loups - Jouer sur la position des objets par rapport aux cibles 	<p data-bbox="1476 300 2033 339">Plus d'objets que de moutons</p> 

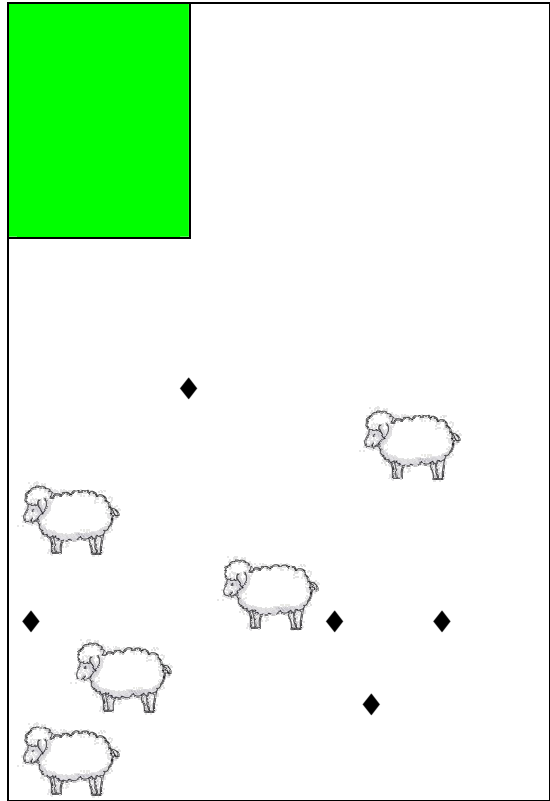
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 264 427 347"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="136 592 745 759" style="text-align: center;">Gestion de la prise d'information sur le loup, l'objet et la cible</p>	<p data-bbox="792 264 965 304"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="792 312 1413 395" style="list-style-type: none"> - Prendre des informations sur le loup, l'objet et l'espace de jeu. <p data-bbox="792 448 992 488"><u>Consigne</u> :</p> <ul data-bbox="792 496 1413 847" style="list-style-type: none"> - Au signal, tous les moutons sortent de la bergerie et traversent le pré pour atteindre une des zones où se trouvent les objets interdites aux loups. Puis ils doivent retourner le plus rapidement possible dans la bergerie. <p data-bbox="792 903 1189 943"><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="792 951 1413 1034" style="list-style-type: none"> - Chaque mouton revient dans la bergerie avec un objet. 	<p data-bbox="1473 264 2074 304"><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> <p data-bbox="1473 400 1626 440"><u>Objets</u> :</p> <ul data-bbox="1473 448 2063 531" style="list-style-type: none"> - Plus d'objets que de moutons bergerie 

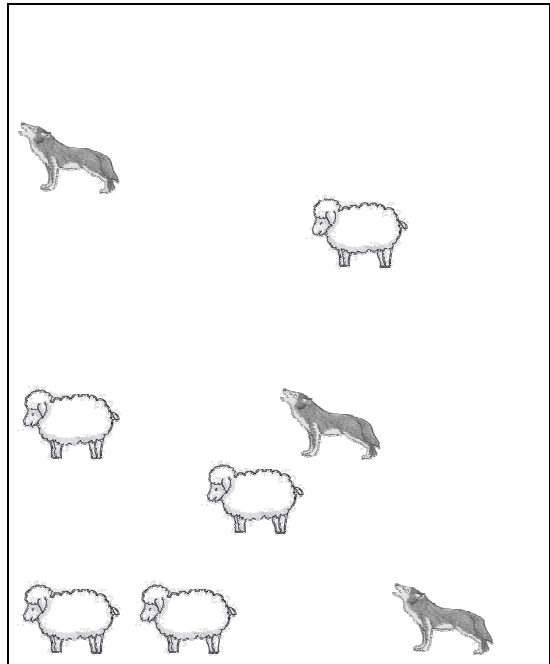
Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p>Gestion de la prise d'information sur le loup, l'objet et la cible</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre des informations sur le loup, l'objet et l'espace de jeu. <p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une bergerie dans chaque coin. - Objets répartis dans tout le pré. - Récupérer un objet et se réfugier dans l'une des 4 bergeries en tenant compte du placement des loups. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le mouton rentre dans l'une des bergeries avec un objet. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> <p><u>Objets</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plus d'objets que de moutons 

Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p>Gestion de la prise d'information sur le loup, l'objet et la cible</p>	<p><u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre des informations sur le loup, l'objet et l'espace de jeu. <p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une bergerie de couleur différente dans chaque coin. - Objets répartis dans tout le pré. - Récupérer un objet de couleur et se réfugier dans la bergerie de la même couleur que l'objet. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le mouton rentre dans la bergerie avec un objet de la bonne couleur. 	<p><u>Matériel</u> : Chasubles et foulards</p> <p><u>Objets</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plus d'objets que de moutons 

Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 263 432 347"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="237 651 680 759">Le loup n'a pas de stratégie</p>	<p data-bbox="819 263 1332 347"><u>Objectif</u> : - Faciliter le travail du loup</p> <p data-bbox="819 400 1509 576"><u>Consigne</u> : - Se balader dans l'espace de promenade et au signal les moutons vont dans la bergerie.</p> <p data-bbox="819 628 1489 759"><u>Critères de réussite</u> : - Chaque loup attrape un mouton à chaque passage.</p>	<p data-bbox="1527 218 1879 256"><u>Matériel</u> : foulards</p> <div data-bbox="1527 304 2096 1174">  </div>

Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="114 339 427 424"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="147 667 741 831">Les moutons approchent les objets de la bergerie</p>	<p data-bbox="797 339 1444 469"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="797 384 1444 469" style="list-style-type: none"> - Empêcher les moutons de toucher aux objets avant le signal. <p data-bbox="797 520 1444 695"><u>Consignes</u> :</p> <ul data-bbox="797 564 1444 695" style="list-style-type: none"> - Tout le monde (loups et moutons) se promène à l'extérieur du pré. <p data-bbox="797 703 1444 967">Au signal :</p> <ul data-bbox="797 748 1444 967" style="list-style-type: none"> - Les moutons ont le droit de pénétrer dans le pré pour prendre leur objet - Les loups peuvent attraper les moutons <p data-bbox="797 1023 1444 1238"><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="797 1067 1444 1238" style="list-style-type: none"> - Aucun loup n'a pénétré dans le pré avant le signal. - Aucun mouton n'a touché d'objet avant le signal. 	<p data-bbox="1480 339 1816 376"><u>Matériel</u> : foulards</p> 

Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 261 430 347"><u>Problème traité</u> : stratégie</p> <p data-bbox="232 592 685 759">Gestion de la prise d'information sur l'objet et la cible</p>	<p data-bbox="819 261 994 300"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="819 309 1420 395" style="list-style-type: none"> - Avoir un déplacement efficace après la prise de l'objet. <p data-bbox="819 448 1039 486"><u>Consignes</u> :</p> <p data-bbox="819 496 1480 624">1°) Les moutons se promènent, au signal, ils rentrent le plus vite possible dans la bergerie.</p> <p data-bbox="819 633 1503 809">2°) Les moutons se promènent, au signal, ils ramassent un objet et rentrent le plus vite possible dans la bergerie.</p> <p data-bbox="819 858 1218 896"><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="819 906 1503 1034" style="list-style-type: none"> - Les moutons parcourent le chemin le plus court pour entrer dans la bergerie. <p data-bbox="819 1086 1003 1125"><u>Variable</u> :</p> <ul data-bbox="819 1134 1420 1220" style="list-style-type: none"> - Jouer sur l'emplacement de la cible. 	<p data-bbox="1527 220 1877 258">Matériel : foulards</p>  <p>The diagram illustrates the experimental setup. It features a large rectangular area representing a field. In the top-left corner, there is a solid green square representing the 'bergerie' (sheep pen). Six sheep are scattered throughout the field. Five small black diamonds are placed at various locations, representing the 'cibles' (targets) that the sheep are to collect. The sheep are positioned at approximately (10, 50), (15, 20), (25, 40), (35, 60), (45, 30), and (55, 50) in a 0-100 coordinate system where (0,0) is the top-left corner of the field.</p>

Identification des problèmes rencontrés	Remédiations proposées	Schéma du dispositif
<p data-bbox="109 261 430 344"><u>Problème traité</u> : affectif</p> <p data-bbox="255 651 663 759">Envie d'être loup rapidement.</p>	<p data-bbox="819 261 994 304"><u>Objectif</u> :</p> <ul data-bbox="819 309 1447 392" style="list-style-type: none"> - Accepter d'assumer son rôle de mouton. <p data-bbox="819 448 1039 491"><u>Consignes</u> :</p> <ul data-bbox="819 496 1453 579" style="list-style-type: none"> - A la fin de la musique, si l'élève est toujours mouton, il a gagné <p data-bbox="819 628 1218 671"><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul data-bbox="819 676 1478 759" style="list-style-type: none"> - Ne pas faciliter volontairement la prise du foulard par le loup. 	<p data-bbox="1527 217 2051 300"><u>Matériel</u> : foulards, support musical.</p> <div data-bbox="1527 349 2074 1016" style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  <p data-bbox="1527 349 2074 1016">Le schéma illustre le matériel utilisé pour l'activité. Il se présente sous la forme d'un rectangle contenant six illustrations de moutons et une illustration de loup. Les moutons sont répartis dans l'espace, tandis que le loup est positionné à l'extérieur du rectangle principal, à l'angle supérieur gauche, regardant vers l'intérieur.</p> </div>