

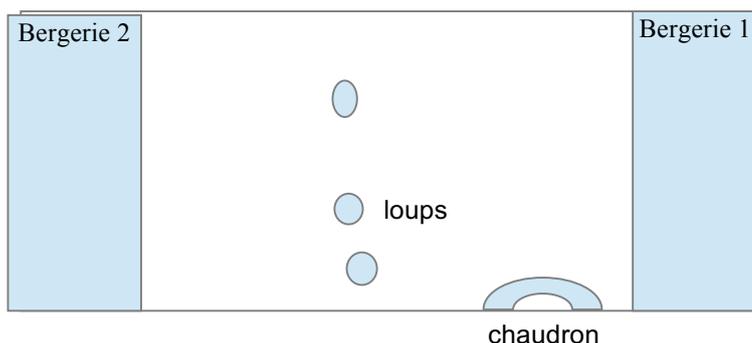
ELEMENTS POUR FAVORISER LES CONDITIONS DE LA REUSSITE

Description de la situation

PS/MS

Le loup, les moutons, la bergerie.

Les moutons doivent rejoindre une bergerie sans se laisser prendre par les loups. Les moutons attrapés vont dans le chaudron. Le dernier mouton non attrapé est le gagnant.



AVANT

Le lexique

- bergerie/moutons/loup / chaudron
- attraper/ traverser

Univers pour favoriser l'action motrice

lien avec la lecture d'albums

Tuilage : lien avec séance précédente et/ou présentation des nouvelles consignes

- **Rappel des règles de sécurité déjà installées et des nouvelles :**
- **Dossards de couleur : on lance tour à tour et on va rechercher seulement après (quand il n'y a plus rien dans le bac on ramasse)**

PENDANT

- **Consignes** : « **Nous allons jouer au jeu des loups et des moutons. Les moutons, vous**

- **Questionnement /Relance** (progression du questionnement par rapport à l'avancée dans

Bilan à chaud sur ce qui a été réalisé, appris et sur les stratégies : les règles d'action.

<p>vous placez dans la bergerie et quand je vais taper dans le tambourin, vous courez dans la bergerie. Attention, je place 3 loups qui eux vont essayer de vous attraper pour vous placer dans le chaudron. »</p> <p>- Phases motrices : priorité à l'action avec focus courts pour observer</p> <p>- Différents rôles : observateur, juge, acteur...</p> <p>- Sécurité : Ne pas se bousculer, attraper sans violence.</p>	<p>l'UA) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce qu'il y a à faire (lien avec le but de la tâche) • Ce que j'ai fait ou que l'autre a fait. • Ce que j'ai réussi à faire. • Ce qui est efficace de faire (Règles d'Action) <p>- Les moutons : courir vite, regarder où sont les loups, passer loin des loups</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les loups : se placer devant les moutons, écartier les bras, repérer un mouton. ▪ Le chaudron : rester dans le chaudron et accepter de perdre. <ul style="list-style-type: none"> • Quel défi je me lance ? Quel contrat vais-je réaliser ? 	
--	--	--

APRES		
<p>- Phase de verbalisation, langage d'évocation avec photos et/ou vidéos :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lien avec le questionnement du « pendant la séance » • Lien avec les ressentis <p>Rappel des règles du jeu . Que fait-on quand on est mouton ?</p>	<p>Les traces : affiches, posters, photos, dictée à l'adulte pour mémoriser</p> <p>création des affiches.</p> <p>Complexifier le problème : les loups à la fin sont devant les moutons moins nombreux et</p>	<p>Utilisation d'un espace modélisé : maquettes.</p> <p>Utiliser duplo/lego</p>

Que fait-on quand on est loup ?

Que fait-on quand on est
attrapé ?

Enrichir le lexique :

- éviter/ esquiver
- prendre le temps de regarder.

attrapent vite.

- **Zone pour les loups**
- **les moutons peuvent libérer les moutons du chaudron.**
- **Apprendre à changer les trajectoires.**