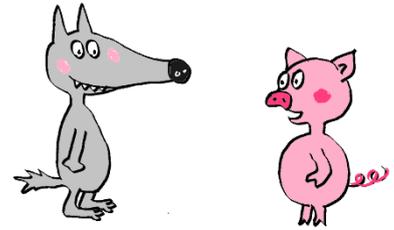


Jeu du loup



Séquence si possible d'au moins 12 séances

But du jeu : Transporter des objets vers son camp sans se faire prendre.

Les cochons doivent transporter des briques pour construire leur maison. Pour cela il faut traverser la forêt (espace du loup) sans se faire attraper par le loup qui veut prendre les briques.

Règles du jeu :

- Si le cochon réussit à apporter sa brique dans le camp « cible », il repart chercher une autre brique (retour sur le côté).
- Si le cochon se fait attraper, le loup lui prend sa brique et la met dans sa boîte, le cochon repart directement au camp de départ.

La partie s'arrête quand il n'y a plus de briques dans la caisse du camp de départ des cochons. Les vainqueurs (loups ou cochons) sont ceux qui ont le plus de briques.

Avantages :

- Eviter une charge affective trop grande : Le loup ne mange pas les cochons, il ne leur prend pas leur vie, juste leur brique ! (contrairement au jeu « Gendarmes et voleurs » que l'on pourra proposer ensuite aux élèves)
- Si le cochon est attrapé, il n'est pas éliminé. Cette règle permet une grande quantité d'action : On peut constater que les élèves éliminés les premiers sont souvent ceux qui ont le plus besoin de progresser.
- Les cochons pris ne deviennent pas loup. Le jeu n'est pas réversible sur le temps d'une partie. Ceci permet aux élèves d'intégrer les règles plus facilement et de tester à chaque tentative une nouvelle « stratégie » si la précédente n'a pas fonctionné.
- Les briques facilitent la lecture du résultat. Choisir des objets identiques en taille (legos par exemple) pour permettre une comparaison direct de la plus grande quantité (quelle tour est la plus grande ? celle des loups ou des cochons ?)

Nécessités : Conditions de l'engagement des élèves :

- accepter différents rôles (loups/cochons)
- comprendre et respecter les règles
- reconnaître les camps

Objectifs : Ce qui donne sens à l'engagement des élèves :

- Comment faire pour être un "petit cochon malin" ? choisir le meilleur chemin, attendre le moment le plus favorable pour sortir ...
 - Comment être un « loup rusé » ? anticiper le déplacement du cochon, intégrer dans sa course le déplacement du cochon, se répartir dans l'espace avec les autres loups...
- ➔ Agir dans l'espace en fonction des positions de chacun (cochons et loups) à un instant T

Conseils pratiques :

- Mettre à disposition une quantité d'objets suffisante pour permettre plusieurs « allers-retours ».
- Prévoir une caisse suffisamment grande ou plusieurs caisses pour bien matérialiser la largeur de la cible et ainsi favoriser les trajets sur tout l'espace de jeu.
- Taille du terrain* : Si possible 2 terrains en parallèle pour favoriser une plus grande quantité d'action et jouer en effectif réduit afin de faciliter la lecture du jeu.
- En cas d'espace trop réduit pour organiser deux terrains, alterner spectateurs en repos et joueurs. Puis observateurs et joueurs.
**A titre d'exemple minimum, dimension d'un terrain 15m de long pour 10 m de large.*
- Il faut noter que plus la largeur est grande et plus les possibilités de fuite sont importantes pour les cochons (plus d'espace pour éviter le loup).
- Mettre aux loups des chasubles pour permettre une meilleure lecture du jeu.
- Le retour des cochons ayant déposé leur brique dans l'espace cible se fait sur le côté en dehors du terrain de jeu, afin d'éviter les bousculades et rendre le jeu plus lisible.

Axes de progrès :

Prise d'information : passer de

« je m'engage sans prendre en compte les autres joueurs » à

« je m'engage en tenant compte des actions des autres joueurs.

Ceci implique :

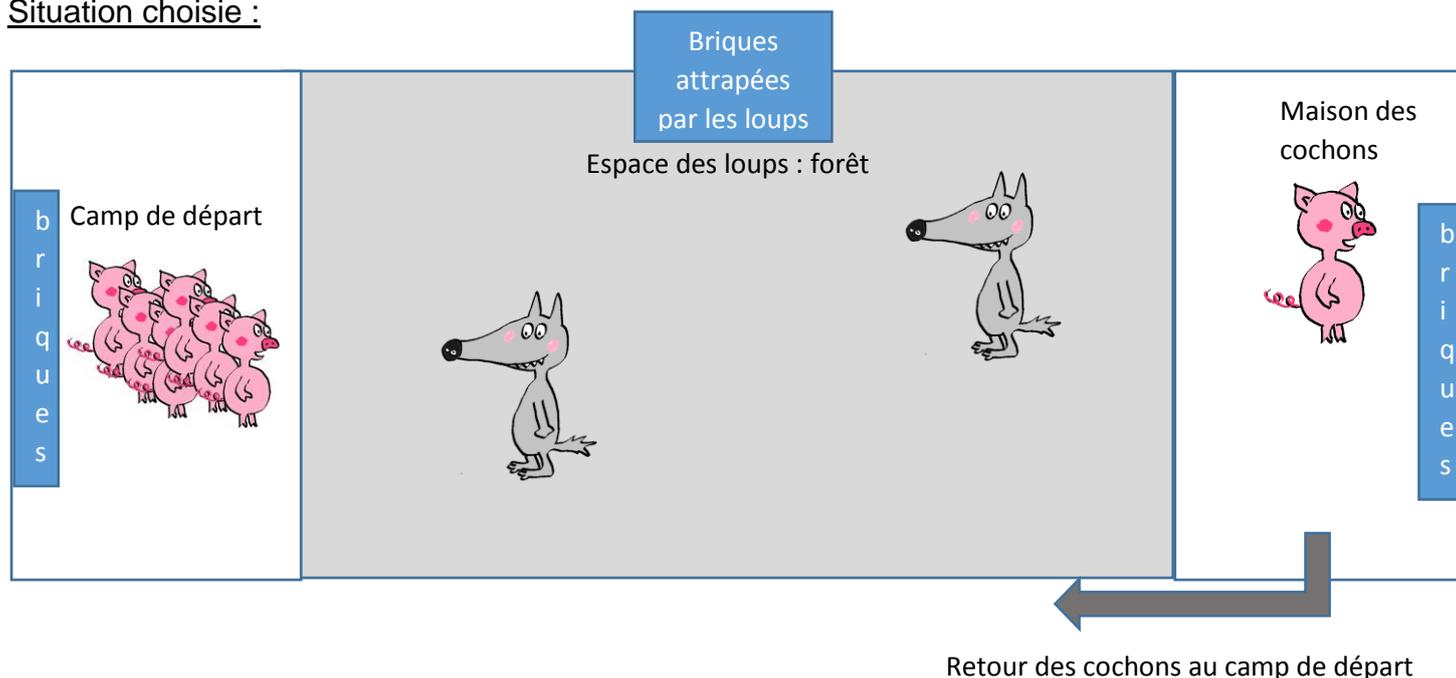
- Lire le jeu avant de courir pour traverser l'espace des loups pour décider d'un trajet (espace libre à un instant T).
- Prendre de l'information sur les actions des loups afin d'adapter sa course à chaque instant pour éviter d'être touché.

Réponses motrices : passer de

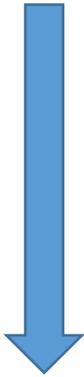
« marcher ou courir à faible intensité pour aller poser sa brique dans la maison des cochons comme si l'espace à franchir n'était pas « dangereux » à

« courir le plus vite possible pour traverser l'espace des loups et modifier son trajet si le danger survient ».

Situation choisie :



Exemple :

Premières séances : Entrer dans l'activité / Respecter des règles / Agir dans l'espace et dans le temps		
Equilibrer le jeu		
1.L'enseignant est le seul loup.	Grand déséquilibre en faveur des cochons pour permettre à tous d'entrer dans l'activité.	
2.L'enseignant se fait aider par quelques élèves puis se retire du jeu, seuls les élèves sont les loups	Appropriation par les élèves du rôle du loup. 2 ou 3 élèves sont loups. Le rapport loup/cochon doit permettre une incertitude sur le résultat de la partie.	
Comprendre les deux rôles Loups : attraper les briques des cochons Cochons : oser sortir du camp pour traverser l'espace des loups. Transporter sa brique sans se faire prendre : ne pas se jeter dans la gueule du loup !		
Pour les élèves qui n'osent pas sortir du camp, ou qui y rentrent très rapidement sans oser traverser, on pourra leur proposer un refuge à mi-parcours. En amont de chaque partie, on pourra laisser aux cochons la responsabilité de placer le tapis refuge à l'endroit qui leur semble le meilleur.		
Séances suivantes : Prendre de l'information à un instant T pour faire des choix en fonction de la position des autres joueurs (que l'on soit cochon ou loup).		
Sur les phases de non jeu, permettre aux élèves d'établir des constats pour mettre en évidence les « stratégies ». <ul style="list-style-type: none"> - Questionner les élèves <ul style="list-style-type: none"> o Qui n'a jamais été attrapé ? Comment fait-il ? o Quel loup a attrapé beaucoup de cochons / briques ? Comment fait-il ? - Utiliser des dessins commentés : <i>dessine-moi le chemin que prend un cochon malin.</i> - Etudier des photos d'un moment de jeu : Que peut-on faire dans cette situation ? si le loup est là, je passe par... - Centrer les élèves sur les comportements des joueurs, <ul style="list-style-type: none"> o quelles stratégies sont efficaces ? o que dois-je observer ? 		
Des stratégies efficaces :*		
COCHONS	LOUPS	
<ul style="list-style-type: none"> • Passer quand le loup regarde ailleurs, quand il attaque d'autres cochons • Courir plus vite que le loup / courir le plus vite possible pour que le loup ne puisse pas l'attraper • Faire des zigs zags pour échapper au loup qui le poursuit • Courir en bordure de terrain notamment quand le loup va déposer des briques dans sa caisse • Faire demi-tour quand on se rend compte que l'on va se faire attraper. • Des stratégies collectives peuvent également émerger : Partir à plusieurs petits cochons. Si un seul se fait attraper par le loup alors les autres en profiteront pour passer 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif aux déplacements des cochons : • Attendre le cochon près de sa maison ou à la sortie de son camp. • Aller toucher les cochons qui passent près de lui. • Anticiper le trajet du cochon pour courir à sa rencontre. • Faire mine de vouloir toucher un cochon pour mieux attraper la proie choisie. • Des stratégies collectives peuvent également émerger : Faire barrage pour stopper les cochons./ Se répartir sur le terrain. / Aller tous sur le même cochon. 	