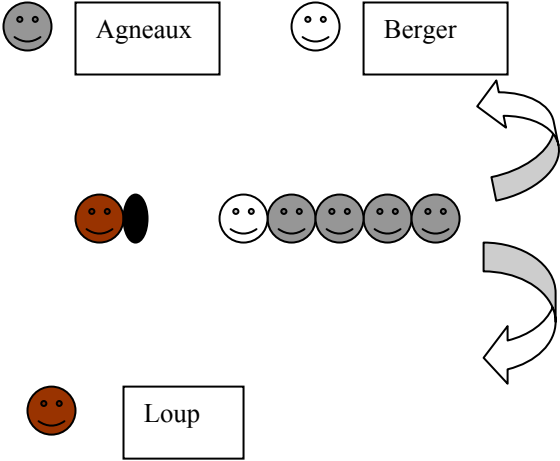


## FICHE 17

<p><b>Objectif dominant :</b> développement moteur</p>	<p><b>Objectif spécifique :</b> développer la coopération</p>
<p><b>Logistique nécessaire :</b> 1 ballon par groupe</p>	<p><b>Nom :</b> le loup et les agneaux</p>
<p><b>Placement de départ :</b> longueur 10m</p> 	<p><b>Consignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utilisateurs:</b> agneaux à 4 en file indienne en se tenant par la main Le berger (le premier) ne bouge pas Si les mains se lâchent le loup gagne</li> <li>• <b>opposants:</b> loup Je me déplace dans tous les sens</li> </ul> <p><b>Lancement de jeu :</b> Au signal « cri du loup » le loup se met en mouvement et le jeu commence</p> <p><b>Comportements attendus par l'éducateur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utilisateurs :</b> L'équipe doit mettre en place une stratégie en se déplaçant pour protéger le dernier de la bande.</li> <li>• <b>opposants :</b> Varier les déplacements, feinter puis accélérer pour toucher l'agneau.</li> </ul>
<p><b>But du jeu :</b> Le loup doit toucher avec le ballon (sans le lancer) le dernier agneau de la colonne. Pour les agneaux, rester le plus longtemps possible sans être attrapé (prendre le temps).</p>	
<p><b>Animation de l'éducateur :</b> Le berger après la promenade rentre à la bergerie pour que les agneaux passent une bonne nuit au chaud. Tout le monde est regroupé, il faut être prudent parce que les loups rôdent et ils sont affamés « ouhhhhh !!! », le jeu commence. On compte le temps pour que le loup ait touché l'agneau. Le loup devient le premier agneau et le dernier agneau devient le loup. Le meilleur temps de tous a gagné.</p>	
<p><b>Variantes :</b> les déplacements de tous les participants (marche, course, saut...) et le nombre de groupe, le nombre de participants de chaque groupe, les possibilités pour toucher.</p> <p>L'agneau éliminé devient loup, ils sont deux et peuvent se faire des passes pour toucher l'agneau et ainsi de suite.</p>	