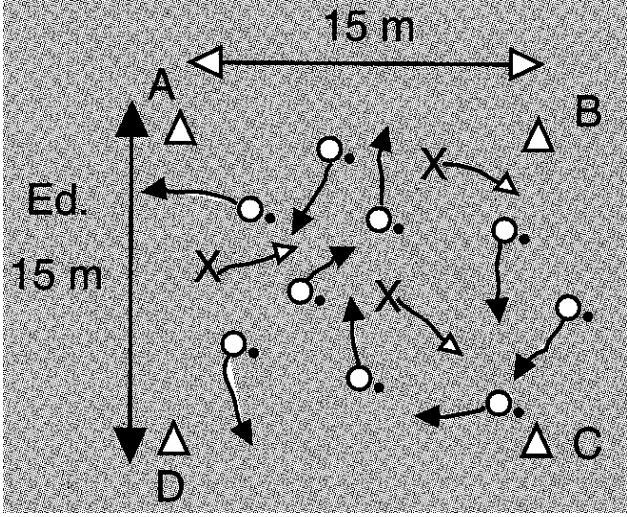


Sauve qui peut

Objectif dominant = Psycho-affectif	N° fiche PA4
Logistique nécessaire = 4 plots, 1 ballon par mouton	Séance du :/...../.....
Placement de départ = 	Consignes = <ul style="list-style-type: none">Utilisateurs (moutons) : sortir du pré sans être attrapé par les loups et atteindre la bergerieopposants (loups) : attraper les moutons en les plaquant Comportements attendus par l'éducateur = <ul style="list-style-type: none">utilisateurs : observer les loups et se situer dans l'espaceopposants : cibler et anticiper la course d'un mouton; organisation collective
But du jeu = sortir du pré sans être attrapé en atteignant une zone définie à l'avance (la bergerie). Se joue en plusieurs manches	
Animation et apport de l'éducateur = <p>Animation de type incitative</p> <p>Effectuer un apport sur le manque de prise d'information des moutons</p> <p>Éventuellement établir avec les loups une stratégie de défense</p>	
Variantes = <ol style="list-style-type: none">Les moutons ne peuvent se réfugier que dans sur 3 zones (AB, CD, AD) ou sur 2 zones ou sur 1 zone.La bergerie peut être une zone extérieure bien délimitée (sacs de plaquage) 