



Minuit dans la bergerie (cycle 1)

Auriez-vous la gentillesse de m'indiquer l'heure qu'il est, car j'ai oublié ma montre chez moi ?



- **But du jeu :**
 - ✓ Pour le(s) loup(s) : toucher le maximum de moutons, quand il est « minuit ».
 - ✓ Pour les moutons : se réfugier dans la bergerie sans se faire toucher par le(un) loup.
- **Nombre de joueurs :** classe ou $\frac{1}{2}$ groupe (1 groupe joue / 1 groupe observe) en fonction de l'espace
- **Terrain :** carré de 10 à 15 m de côté (fonction de l'effectif et de l'âge)
- **Matériel :**
 - ✓ Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser l'aire de jeu, la bergerie et la tanière du loup
 - ✓ 1 lot de chasubles pour identifier les loups
- **Avant de jouer :**
 - ✓ Délimiter l'aire de jeu, la bergerie et la tanière du loup, toutes deux dans des coins opposés.
 - ✓ Désigner le loup (qui revêt une chasuble).
 - ✓ Le loup regagne sa tanière ; les moutons regagnent la bergerie.
 - ✓ Inviter le loup à bien dire à haute voix l'heure qu'il est.
- **Déroulement du jeu :**

A l'annonce du berger (l'enseignant) « *Moutons, la prairie est à vous !* », les moutons sortent de la bergerie et vont se promener, librement, dans la prairie.

Quand il le souhaite, le berger questionne le loup sur l'heure qu'il est : « *Loup, quelle heure est-il ?* ».

 - ✓ Si le loup donne une heure autre que minuit (ex : « *Il est dix heures.* ») : la promenade continue ; le loup reste bien sagement dans sa tanière.
 - ✓ Si le loup répond « *Il est minuit.* » : aussitôt après l'annonce, il sort de sa tanière pour toucher le maximum de moutons. Les moutons doivent regagner la bergerie, afin d'être en sécurité (Le loup ne peut pas entrer dans la bergerie !).

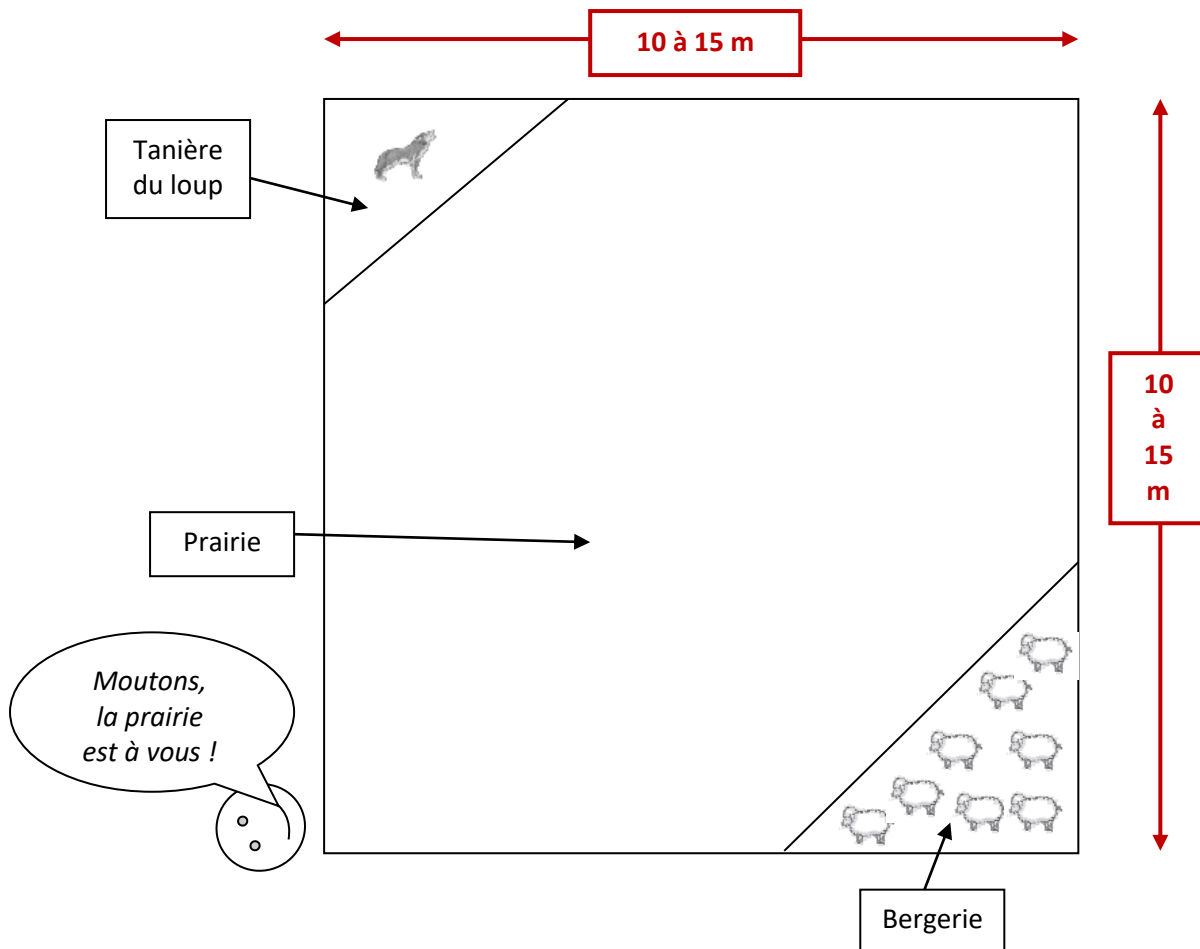
Dès que le loup touche un mouton, celui-ci regagne sa tanière et revêt une chasuble, indiquant qu'il devient également loup. Il ne ressort pas de la tanière pour le moment.

Lorsque tous les moutons ont rejoint la bergerie ou ont rejoint la tanière du loup (car ils ont été touchés par le(un) loup), le loup regagne sa tanière.

Le berger pourra alors annoncer à nouveau « *Moutons, la prairie est à vous !* ». Aussitôt, les moutons restants regagneront la prairie. Quand il le voudra, le berger questionnera à nouveau le chef des loups (celui qui est loup depuis le début du jeu) sur l'heure qu'il est : « *Loup, quelle heure est-il ?* ». Quand ce dernier dira « *Il est minuit.* », ses compagnons et lui sortiront de la tanière et essayeront à leur tour de toucher des moutons. Et ainsi de suite ...

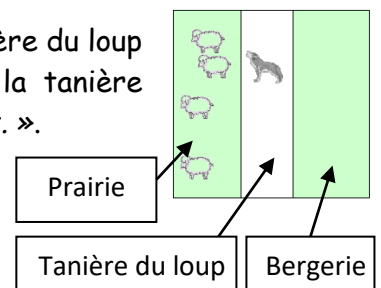
Durée d'une partie : le temps de 3 à 4 réponses « *Il est minuit.* ».

• Représentation du jeu (avant son lancement) :



• Evolutions possibles :

- ✓ 2 loups dès le lancement du jeu.
- ✓ 2 tanières (positionnées dans 2 zones distinctes de l'aire de jeu). Les moutons touchés regagnent la tanière de leur choix.
- ✓ La bergerie :
 - Augmenter ou réduire sa taille.
 - Modifier sa forme et/ou son emplacement.
 - 1 porte d'entrée (matérialisée par 2 plots de même couleur) - les moutons doivent passer entre les 2 plots pour rentrer dans la bergerie.
- ✓ Si les moutons restent à proximité de la bergerie : positionner la tanière du loup entre la bergerie et la prairie. Les moutons devront traverser la tanière du loup pour regagner la bergerie, dès que le loup dira « *Il est minuit.* ».



- ✓ Si le changement de rôle en cours de partie (au travers de la règle « *Les moutons touchés par le(s) loup(s) deviennent loups à leur tour.* ») est difficile à intégrer pour les plus petits : Dès que le loup parvient à toucher un mouton, il reste à côté de lui. Le jeu s'arrête. Ensuite, recommencer le jeu avec 2 puis 3 loups ... Chaque loup a sa propre tanière et ne doit toucher qu'1 mouton. Dès qu'il y parvient, il reste à côté de lui.