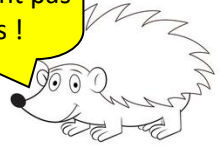




Promenade dans le jardin... (cycle 1)

Inspiré du jeu *Le chien et les hérissons*, tiré du dossier pédagogique EPS et jeux collectifs à l'école maternelle (élaboré par l'équipe de CPC du Morbihan), téléchargeable sur internet

J'adore
les promenades
qui ne manquent pas
de piquants !



- **But du jeu :**
 - ✓ Pour les hérissons : ne pas se faire toucher par le chien. Se protéger du chien en se mettant en boule, quand il approche.
 - ✓ Pour le chien : toucher le maximum de hérissons en mouvement.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe (si + de 16 joueurs environ, faire 2 groupes : 1 joue / 1 observe)
- **Terrain :** carré de 6 à 12 m de côté (fonction de l'effectif et de l'âge), en salle ou sur la pelouse
- **Matériel :**
 - ✓ Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser le jardin (et les maisons pour l'étape 4)
 - ✓ 1 chasuble, pour le chien
 - ✓ Craie, languettes ou cerceau pour matérialiser la niche du chien
- **Avant de jouer :**

Prendre un temps avant la séance pour observer des photos/vidéos de hérissons et de chiens pour observer la manière dont les deux animaux se déplacent, leur nombre de pattes, la position boule, le quatre pattes (genoux et mains à terre), le fait que le hérisson se mette en boule pour se défendre et se protéger.
- **Déroulement du jeu :**

Etape 1 : découverte des actions possibles pour les hérissons ; enchaîner ces actions

Les enfants apprennent à se déplacer à quatre pattes, à s'immobiliser puis à se mettre en position boule et en position sur le dos (pattes pliées). Cette découverte se fait sur consigne orale de l'enseignant : « A quatre pattes », « en boule », « à quatre pattes », « sur le dos » ...

Il semble important de varier rapidement les actions à réaliser et de ne pas respecter un ordre préétabli.

Etape 2 : jeu Promenade dans le jardin (des hérissons et 1 chien, tous à 4 pattes)

A l'annonce de l'enseignant « Hérissons, le jardin est à vous ! », les hérissons se déplacent à quatre pattes, librement, dans l'espace de jeu.

Quand il le décide, le chien (enfant portant une chasuble), également à 4 pattes, sort de sa niche (située au centre du jardin) et tente de toucher sans violence les hérissons en mouvement.

Pour se protéger, à l'approche du chien, les hérissons doivent s'immobiliser et se mettre en boule. Le chien ne peut pas toucher un hérisson en boule, car ses piquants risquent de lui faire très mal ! Lorsqu'un hérisson vulnérable (en mouvement) a été touché par le chien, il se met sur le dos, les quatre pattes pliées.

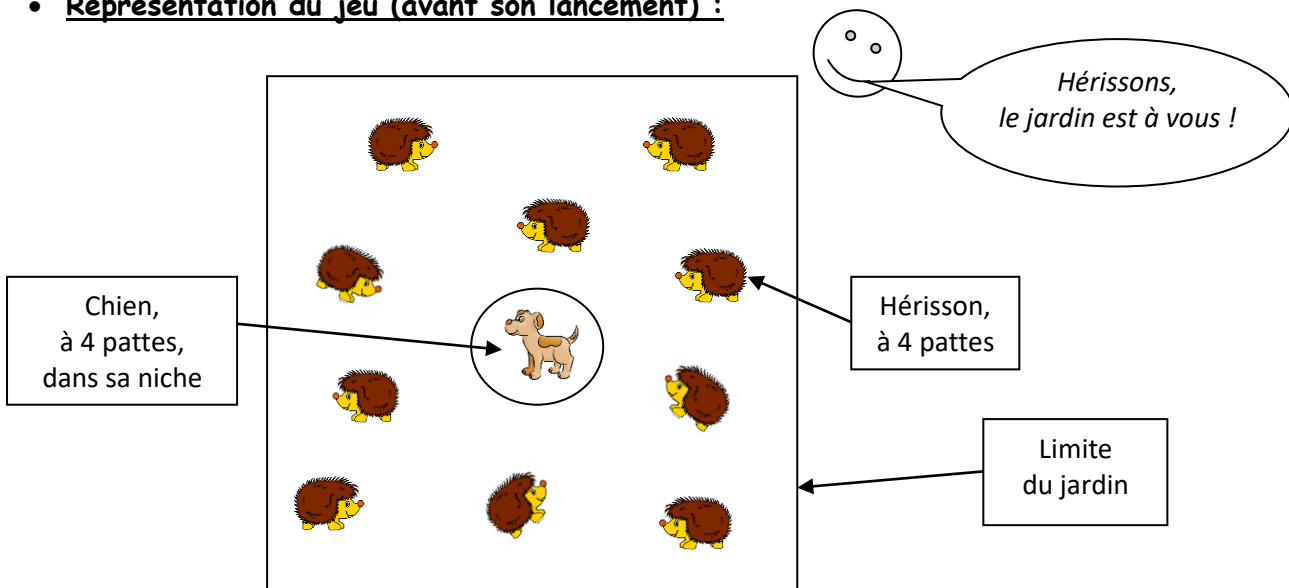
Le chien retourne dans sa niche :

- ✓ quand il en a l'envie, quand il est fatigué ;
- ✓ ou à la demande de l'enseignant (annonce : « Le chien est fatigué, il rentre se coucher ! »).

L'enseignant peut questionner les enfants sur les critères de réussite pour chacun des rôles :

- ✓ Le hérisson a-t-il bien observé le chien pour s'immobiliser et se mettre en boule à temps ?
- ✓ Le chien a-t-il agi, en toute discrétion, sans se faire repérer des hérissons ?

• **Représentation du jeu (avant son lancement) :**



Evolution possible, dès l'étape 2 (si nombre conséquent de hérissons) : 2 chiens au lieu d'1.

Etape 3 : jeu Promenade dans le jardin (des hérissons, à 4 pattes / 1 chien, debout)

Le chien se déplace en étant debout (les hérissons doivent réagir plus vite !).

Même déroulement qu'à l'étape 2.

Etape 4 : les hérissons doivent désormais rejoindre une maison refuge

L'aire de jeu est enrichie progressivement de maisons - zones de refuge (2, 3 puis 4), tout autour (1 couleur de coupelles pour matérialiser chaque maison).

Même déroulement que précédemment. Quand il le souhaite, l'enseignant annonce à haute voix la maison de couleur que les hérissons doivent rapidement rejoindre pour être en sécurité.

• **Représentation du jeu (après son lancement) :**

