



Moutons, fuyez ! (cycle 3)

Inspiré du jeu *Les 4 coins*, tiré du site *Le grand recueil des jeux de cours d'écoles*

J'ai enfin trouvé un moyen
d'approcher les moutons ...
sans qu'ils s'en aperçoivent !
Futé le loup, non ?



- **But du jeu :**
 - ✓ Pour les moutons : réussir à trouver un refuge sans se faire toucher par le loup.
 - ✓ Pour le loup : réussir à toucher un des moutons avant qu'il ne trouve refuge.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe, réparti sur plusieurs terrains (6 à 8 enfants par terrain).
- **Terrain :** Faire x terrains :
 - ✓ Carré de 6 à 8 m de côté : si 6 enfants par terrain.
 - ✓ Cercle de 10 à 12 m de diamètre : si + de 6 enfants par terrain.
- **Matériel pour chaque terrain :**
 - ✓ Des coupelles pour délimiter l'aire de jeu.
 - ✓ 1 craie ou des languettes pour délimiter les refuges des moutons et la tanière du loup.
- **Avant de jouer :**
 - ✓ Constituer des groupes de 6 à 8 enfants. Privilégier des groupes de 6 enfants, si possible.
 - ✓ Chaque groupe rejoint un terrain.
 - ✓ Sur chaque terrain, désigner :
 - 1 meneur du jeu.
 - 1 loup. Il vient se positionner dans sa tanière, au centre du terrain.
 - Les autres joueurs sont « moutons ». Chacun se positionne dans un des refuges.
- **Déroulement du jeu :**

Sur chaque terrain, lorsque le meneur crie « Moutons, fuyez ! », les moutons doivent quitter leur refuge pour en trouver un autre, sans se faire toucher par le loup, qui sort de sa tanière.

Pour les moutons, il est interdit de :

- rester ou revenir dans son refuge ;
- sortir des limites du terrain.

Un mouton qui ne respecte pas l'une de ces règles devient aussitôt loup !

Une action se termine quand tous les moutons ont regagné un autre refuge, ou quand un des moutons a été touché par le loup (dans ce cas : le loup prend la place du mouton touché ; et vice versa).

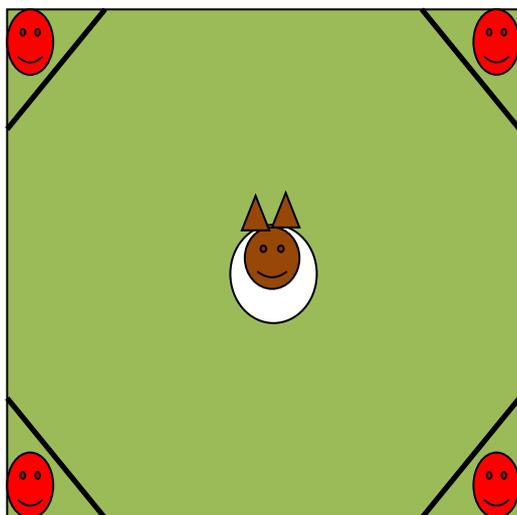
Ensuite, une nouvelle action peut commencer. Changer de meneur de jeu après 1 ou 2 actions.

• Représentation du jeu avant son lancement :

Si 6 enfants sur le terrain :

1 meneur et 5 joueurs
(1 loup et 4 moutons)

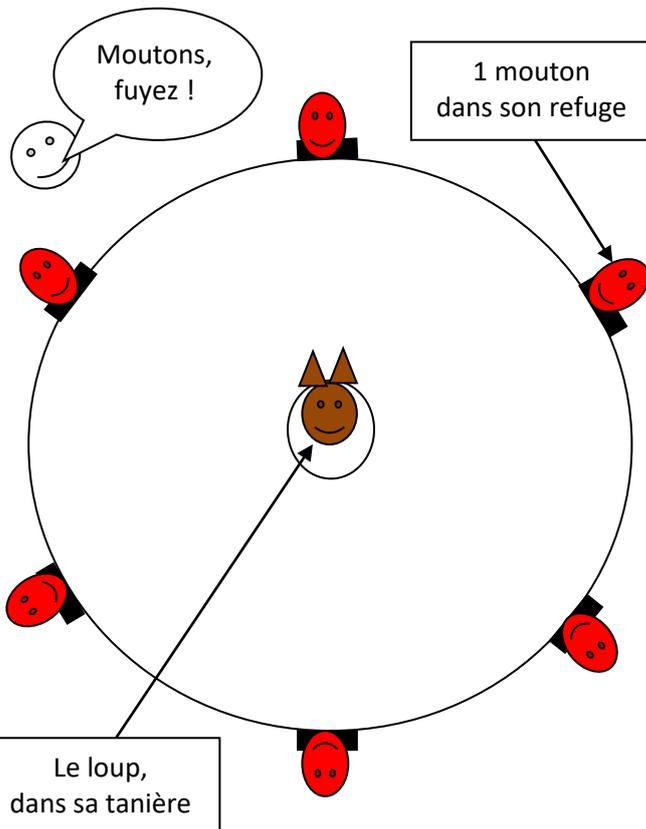
Carré de 6 à 8 m de côté



Si 7 ou 8 enfants sur le terrain :

1 meneur et 6 ou 7 joueurs
(1 loup et 5 ou 6 moutons)

Cercle de 10 à 12 m de diamètre



• Evolution possible :

- ✓ Le joueur au centre n'est plus « loup » ! Au signal « *Moutons, sortez !* », il cherche comme les autres joueurs à regagner un refuge libre. Si 2 joueurs arrivent en même temps dans un refuge, ils jouent à « *Pierre - feuille - ciseaux* ». Le gagnant rentre dans le refuge ; le perdant va au centre du terrain.