

Moutons glacés

Jeu au programme de la rencontre départementale UGSEL *Jeux de récré/Jeux innovants* (en mai 2015 à PLOUBEZRE et à LEHON)
 inspiré du jeu *Moutons glacés* élaboré par les membres du Groupe de Recherche en EPS 22 – GREPS 22



➤ But du jeu :

- Pour les *moutons* : courir pour échapper au *loup* qui les poursuit.
- Pour chaque *loup* : courir après les *moutons* pour en toucher un, le plus vite possible.

➤ Nombre de joueurs : effectif classe (de 20 à 30 joueurs).

➤ Terrain : 2 petits terrains, composés chacun d'1 champ (7 m x 7 m, environ) et d'1 tanière de loups (jeu sur herbe, si possible).

➤ Avant de jouer :

- Désigner 1 meneur de jeu.
- Constituer 2 équipes (1 équipe bleue et 1 équipe rouge sur les schémas ci-dessous) de même nombre de joueurs, si possible (10 à 15 joueurs par équipe).
- Dans chaque équipe, constituer 2 groupes : 1 groupe de *moutons* et 1 groupe de *loups*.
 - ✓ Le groupe de *moutons* de chaque équipe regagne un champ.
 - ✓ Le groupe de *loups* de chaque équipe regagne la tanière des loups, située sur le petit terrain où se trouvent les *moutons* de l'autre équipe.

➤ Déroulement du jeu :

Au signal de départ (le meneur crie « Partez »), les *moutons* se mettent en mouvement et le 1^{er} *loup* de chaque équipe (positionné derrière sa languette de départ), quitte sa tanière et entre dans le champ pour toucher 1 des *moutons*. Il dispose de 10 secondes pour en toucher 1. Dès qu'il est entré dans le champ, ses partenaires *loups* font le décompte à haute voix : 10 - 9 - 8 ... Dès qu'il en a touché un ou à l'issue des 10 secondes, il vient passer le relais au 2^{ème} *loup* (en lui transmettant l'objet qu'il tient dans la main - ex : chasuble fluo), qui entre temps s'est positionné derrière sa languette de départ. Ce dernier part à son tour pour la même mission. Dès lors, le 1^{er} *loup* vient se positionner, en queue de sa file.

Chaque *mouton* touché devient « statue », mains sur la tête. Il n'y a pas de libération dans ce jeu !

Le jeu s'arrête dès qu'un groupe de *loups* a touché l'intégralité des *moutons* adverses, sur 1 des 2 petits terrains. Dès lors, 1 point est attribué à l'équipe gagnante (bleue ou rouge sur les schémas). Ensuite, dans chaque équipe, inverser les rôles : *loups* ↔ *moutons*. Faire une 2^{ème} manche.

Règle spécifique si même nombre de joueurs dans les 2 équipes, mais nombre impair de joueurs :

Ex : si 15 joueurs dans chaque équipe.

Dans chaque équipe : constitution des groupes = 8 loups et 7 moutons, pour la 1^{ère} manche.

- ✓ 1 loup de plus que de moutons (durant la 1^{ère} manche) : le 1^{er} mouton touché a « 1 vie » (= il peut encore courir). Par la suite, dès que lui ou un autre mouton sera touché, il fera la statue.
- ✓ 1 mouton de plus que de loups (durant la 2^{ème} manche) : règle de base = le jeu s'arrêtera lorsque les loups auront touché tous les moutons. Au minimum, 1 des loups passera 2 fois !

Règle spécifique si nombre de joueurs différent dans les 2 équipes :

Ex : si 13 joueurs dans l'équipe bleue et 14 joueurs dans l'équipe rouge.

- ✓ 1^{ère} manche : Equipe bleue = 7 loups et 6 moutons ; Equipe rouge : = 7 loups et 7 moutons.

Terrain n°1 : 7 loups rouges contre 6 moutons bleus. Terrain n°2 : 7 loups bleus contre 7 moutons rouges.

Règle spécifique au terrain n°1 : le 1^{er} mouton bleu touché a « 1 vie » !

- ✓ 2^{ème} manche : Equipe bleue = 7 moutons et 6 loups ; Equipe rouge : = 7 loups et 7 moutons.

Terrain n°1 : 7 loups rouges contre 7 moutons bleus. Terrain n°2 : 6 loups bleus contre 7 moutons rouges.

Règle de base sur les 2 terrains : le jeu s'arrêtera lorsque les loups auront touché tous les moutons.

Important : si lors d'une manche tous les *loups* d'un groupe n'ont pu entrer dans *le champ* pour tenter de toucher un *mouton*, lorsqu'ils joueront à nouveau ce rôle, ils se positionneront en début de file.

• Matériel nécessaire :

- ✓ 2 lots de coupelles pour matérialiser *le champ* et *la tanière des loups*, de chaque petit terrain.
- ✓ 2 languettes pour matérialiser l'emplacement du premier *loup*, de chaque équipe.
- ✓ 2 objets (ex : chasuble fluo, tenu en main) pour identifier le loup en action, sur chaque petit terrain.



• Représentation du jeu :

