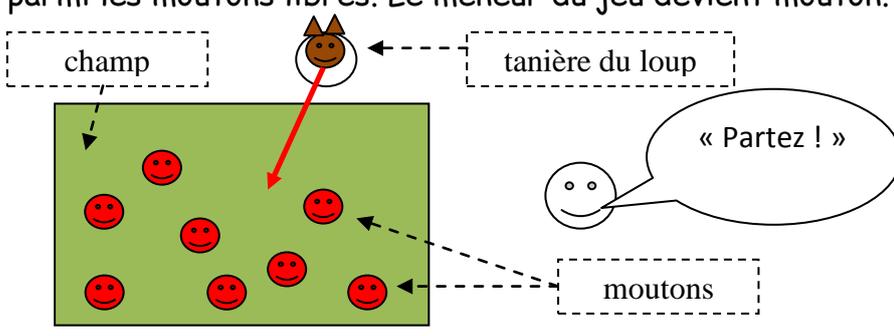


Le loup américain

<p>Jeu pour :</p>	<p>  L'espace de repos et de jeux calmes  L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes  L'espace jeux en mouvement, collectifs </p>
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 2, Cycle 3</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation Chaque partie dure 2 à 3 minutes</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 objet pour décompter le temps (ex : sablier, minuteur, chronomètre) ; • des coupelles pour délimiter le terrain ; • une chasuble pour identifier le loup ; • 1 cerceau pour matérialiser la tanière du loup.
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 8 à 12.</p> <p><u>Terrain</u> : 6 x 6 m environ (fonction du nombre de joueurs) ; sur l'herbe, si possible.</p> <p><u>But du jeu</u> : Pour les moutons : ne pas se faire toucher par le loup. Pour le loup : toucher tous les moutons.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu, 1 loup (avec une chasuble), des moutons.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> : Lorsque le meneur du jeu crie « partez » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le loup rentre dans le champ (= le terrain) ; les moutons se dispersent. • Le loup doit toucher un maximum de moutons. • Les moutons touchés, ou qui sortent du champ, deviennent prisonniers du loup. Là où ils sont touchés, ils doivent s'immobiliser les jambes écartées, les bras tendus vers le ciel (position « tour Eiffel »). • Pour les délivrer, un autre mouton doit passer entre leurs jambes. Le loup n'a pas le droit de le toucher au moment où il passe entre les jambes. <p><u>Fin de partie (le meneur du jeu crie « Stop »)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand il ne reste plus qu'1 mouton libre (= non prisonnier) sur le terrain. Il est déclaré vainqueur par le meneur. <p>Pour la partie suivante : le mouton gagnant devient loup ; le loup devient meneur ; le meneur devient mouton.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A l'issue du temps de jeu (ex : 2 minutes), tous les moutons et le loup s'arrêtent. Le meneur du jeu compte les moutons prisonniers (= ceux qui sont dans la position « Tour Eiffel ») et annonce à haute voix le score du loup (= nombre total de moutons prisonniers à la fin du temps de jeu). <p>Pour la partie suivante : le loup devient meneur. Il désigne le nouveau loup parmi les moutons libres. Le meneur du jeu devient mouton.</p> 
<p>Evolution possible :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Désigner un 2^{ème} loup.