

# Les hérissons

**Activité support:** jeu collectif

Cycle 1

**Compétences:** - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,  
- accepter les contraintes collectives.

**Objectifs pour le maître:** amener les élèves à prendre en compte le danger, se déplacer rapidement à 4 pattes, esquiver, se mettre en boule, attraper, repérer une cible, comprendre et respecter des règles, participer à une action collective, enchaîner courir et s'immobiliser, tenir différents rôles.

**Buts pour l'élève:** - le chien doit attraper le plus possible de hérissons,  
- les hérissons doivent traverser le pré sans se faire attraper par le chien.

**Matériel:** un terrain délimité, plots, chasuble pour le chien ou de 2 couleurs différentes.

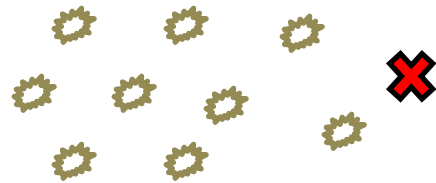
**Organisation:** équipes de 7 à 8 élèves.

## Déroulement/consigne:

Tous les participants sont à 4 pattes (sur les genoux).  
Les hérissons se promènent dans le pré.  
Le chien doit toucher le plus de hérissons en un temps donné.  
Le hérisson est pris quand il est touché par le chien.  
Les hérissons touchés restent assis dans le pré.  
Tout hérisson qui est en boule est invulnérable.

## Critère de réussite:

- le chien doit attraper le plus possible de hérissons,  
- les hérissons doivent traverser le pré sans se faire attraper par le chien.



## Comportements attendus:

- bonne prise d'information sur le chien, les espaces libres, les autres hérissons,  
- course rapide.

## Variables:

- ajouter 1 chien,  
- imposer un déplacement aux hérissons (d'un camp à l'autre).  
- les hérissons se déplacent à quatre pattes tandis que le chien est debout.

## Bilan/remarques: