

LES LAPINS DANS LEUR TERRIER

BUT DU JEU :

Réintégrer son terrier le plus rapidement possible, après avoir effectué le tour d'une ronde.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

La moitié des enfants de la classe forment une ronde en se tenant debout, jambes écartées.

Les autres enfants (les lapins), se situent à l'intérieur de la ronde.

Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour de la ronde, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires (enfant matérialisant le terrier à retrouver) et des adversaires (les autres lapins).

Réaliser des enchaînements d'actions (courir, ramper, s'équilibrer, éviter ...).

Maîtriser les changements d'appuis.

| VARIABLES | INTENTIONS PEDAGOGIQUES |
|--|--|
| Former un couloir à l'extérieur de la ronde. | Limiter l'espace d'action des lapins et renforcer les actions d'évitement. |
| Rendre la cible mobile (en faisant tourner la ronde des "terriers"). | Augmenter l'incertitude et les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. |
| Définir l'entrée possible des lapins dans leur terrier par un signal sonore (ne pas limiter le déplacement des lapins à un seul tour). | Augmenter la durée d'action des enfants. |
| Ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, chaque lapin pouvant rentrer dans le terrier le plus proche au moment du signal. | Répondre rapidement au signal. |