

# **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.

<b>VARIABLES</b>	<b>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</b>
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.