

Les lapins dans la clairière

Activité support: jeu collectif

Cycle 1 (PS/MS)

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

Objectifs pour le maître: amener les élèves à courir le plus vite possible pour retrouver un espace défini, à savoir se repérer, s'orienter dans l'espace, connaître le vocabulaire "sur-sous-autour-dedans-dehors-à l'intérieur-à l'extérieur". Les amener à participer à une action collective, respecter la règle, réagir à un signal, orienter son déplacement.

But pour l'élève: courir le plus vite possible pour réussir à prendre une carotte.

Matériel: un tambourin, foulards pour les carottes.

Organisation: On constitue 2 équipes: les lapins et les arbres (on peut les appeler également les terriers) sur un terrain sans macadam. L'équipe des arbres fait une ronde jambe écartée et les carottes sont dans la ronde. Chaque lapin est devant son arbre à l'intérieur de la ronde.

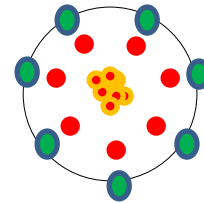
Déroulement/consigne:

« On va se mettre par 2: il y aura un qui sera le lapin et l'autre l'arbre. On fait une grande ronde tous ensemble (les binômes restent à côté). Chaque lapin se place assis devant son arbre. Les arbres reculent d'un grand pas en arrière.

Au signal du tambourin, le lapin passe entre les jambes de son arbre, il fait ensuite un tour complet de la ronde (déterminer le sens de rotation) jusqu'à son arbre. Le lapin revient à l'intérieur en repassant entre les jambes de son arbre puis il attrape une carotte (un foulard) au milieu de la ronde et retourne à son arbre. Le lapin qui n'a pas de carotte a perdu. On refait le jeu 3 fois de suite avec les mêmes rôles puis on change, les lapins deviennent arbre, les arbres deviennent lapins, pour 3 parties. »

Critères de réussite:

- le lapin doit réussir à prendre une carotte,
- il doit partir du bon côté (celui indiqué par le maître) pour faire le tour de la forêt,
- il doit réagir au signal.



Comportements attendus:

- être attentif au signal,
- être le plus rapide des lapins,
- repérer son arbre,
- trouver une position facilitant le passage entre les jambes,
- se préparer à partir en adoptant une position favorable, tournée vers l'arbre, en appui sur une main...
- partir du bon côté pour faire le tour de la forêt.

Comportements à améliorer:

- ne repère pas son arbre,
- se trompe de sens de rotation,
- n'est pas attentif au signal.

Variables: - mettre moins de carottes que de lapins, - changer le binôme arbre/lapin,
- le signal peut être varié: tambourin, sifflet, frappe dans les mains, mots dans une histoire...
- la dimension du cercle, - le fait de changer d'arbre à chaque partie,
- les positions de départ autorisée devant l'arbre; accroupi, debout, à genou, couché...
- le sens de rotation indiqué au départ, bien avant le début du jeu ou juste avant le signal,
- utiliser différentes formes de déplacement (pieds joints, course, à cloche pied),
- modifier la circonférence du cercle de façon très significative,
- disposer au centre de la clairière, des « choux », des « carottes » et des « salades »: chaque lapin devra se saisir du légume qui lui a été désigné.

Bilan/remarques: