

Les lapins et le loup

Activité support: course (courir pour poursuivre, pour échapper)

Cycle 1

Compétences: - réaliser une action que l'on peut mesurer,
- accepter les contraintes collectives.

Objectif pour le maître: amener les élèves à se déplacer en courant le plus vite possible.

Buts pour l'élève: Le lapin: regagner sa maison sans se faire toucher par le loup.

Le loup: attraper un maximum de lapins.

Matériel/organisation:

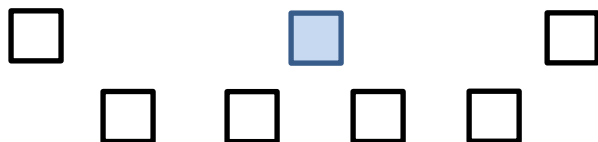
Espace de jeu d'environ 20m x 20m (salle de jeu ou cour de récréation).

Différents matelas (les maisons des lapins) disposés dans l'espace de jeu.

Le repaire du loup matérialisé par un matelas de couleur différente ou par des cônes.

Déroulement/consigne:

« Au 1er signal (sifflet), les lapins sortent de leur maison pour se promener. Au 2ème signal (tambourin), le loup sort et tente de toucher les lapins. Ceux qui sont pris vont s'asseoir dans son repaire. »



Critères de réussite:

- pour les lapins: ne pas se faire toucher,
- pour le loup : enfermer un maximum de lapins dans son repaire.

Comportements attendus:

- utilisation de tout l'espace,
- bonnes prises d'informations sur le loup, les espaces libres, les autres lapins,
- déplacements orientés, changements de direction et trajectoires adaptés.

Comportements à améliorer:

- l'espace est mal utilisé par les lapins, il n'est pas investi en totalité donc certaines maisons sont inutilisées, d'autres sur occupées,
- le loup s'en prend toujours aux mêmes lapins. Dans ce cas, l'enseignant peut prendre ce rôle, afin de faire jouer tous les enfants,
- les lapins s'éloignent peu de leur maison (affectif),
- le loup n'attrape aucun lapin.

Variables:

- changer le loup,
- mettre plusieurs loups,
- diminuer le nombre de maisons,
- espacer les maisons,
- placer le repaire du loup au centre de l'espace de jeu.

Variantes:

- interdire d'aller deux fois dans la même maison,
- donner un temps minimum avant que les lapins ne puissent regagner leur maison.

Bilan/remarques: