

SECTIONS CONCERNEES :

Toutes les sections.

BUT DU JEU :

S'emparer d'un terrier libre.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, chaque lapin se situe dans un terrier.

Trois belettes se promènent autour des terriers.

Au signal, tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes etc ...

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers.

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité. L'espace doit être suffisamment important pour permettre aux enfants de changer de terrier sans se bousculer.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

Enchaîner des actions (courses et évitements).

S'informer des espaces libres.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Varié le nombre de belettes.	Faciliter ou complexifier l'action des lapins.
Varié l'espace entre les terriers.	Faciliter ou complexifier l'action des lapins.
Varié les modes de déplacement des lapins et/ou des belettes (à cloche-pied, à quatre pattes, en rampant, etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Différencier les terriers (en utilisant des cerceaux de couleurs différentes par exemple).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

ET ENCORE D'AUTRES JEUX

LE FILET DU PECHEUR

La moitié de la classe forme une ronde (le filet).

Les autres enfants (les poissons) sont dispersés dans la salle. Ils entrent et sortent du filet.

Les enfants formant le filet chantent une comptine et abaissent les bras à la fin.

Les poissons doivent sortir au bon moment pour ne pas être emprisonnés.

LES TROIS TAPES

Chaque joueur est en face de son adversaire, de part et d'autre d'une ligne médiane.

Le joueur désigné tape 3 fois dans la main de son adversaire.

Il s'enfuit aussitôt vers son camp sans se faire rattraper.

Changement de rôles au bout de 5 réussites.

LE BERET

Deux adversaires se situent derrière une ligne, à 8 mètres de part et d'autre d'un objet (béret).

S'emparer du béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.

1 point est marqué par le joueur qui rapporte le béret, ou par l'autre si le joueur qui détient le béret se fait toucher.

L'EPERVIER

Terrain de 20 x 15 mètres.

Les enfants se situent derrière une ligne de fond. Un épervier se trouve dans le terrain.

Les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.

Les joueurs pris deviennent éperviers en se tenant la main par groupes de 2 ou 3.

LA PETITE THEQUE

Terrain de 20 x 12 mètres, à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes.

Former des équipes de 6 joueurs.

Une équipe de "coureurs" affronte une équipe de "ramasseurs".

Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain, et font le plus de tours possible des bornes, avant que les ramasseurs aient rapporté la balle au point de départ.

L'équipe qui a fait le plus de tours au total a gagné

GAGNE TERRAIN

Deux adversaires se font face, à 15 mètres l'un de l'autre sur un terrain long.

Faire reculer l'adversaire jusqu'à la ligne de fond en lui lançant le ballon le plus loin possible.

Le receveur renvoie de l'endroit où il a pu bloquer le ballon.