



Les lapins dans la clairière

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Compétence de fin de cycle

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent dans des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

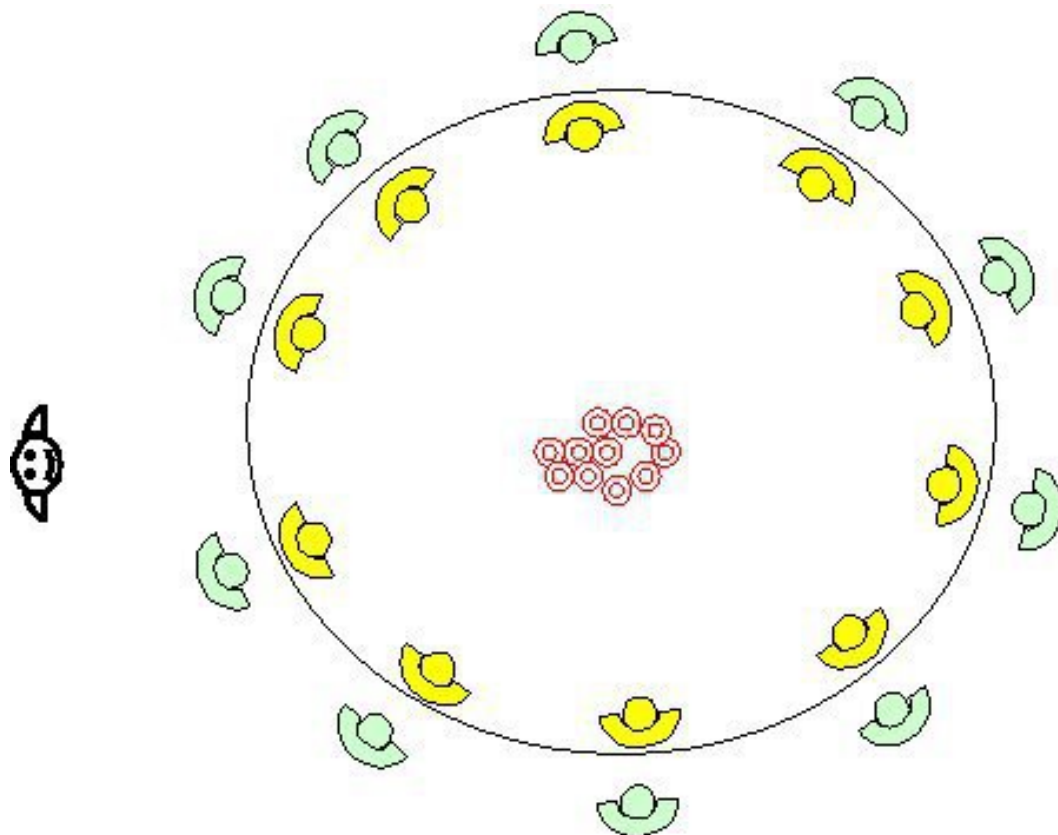
Objectifs

- courir pour retrouver un espace défini
- courir le plus vite possible
- savoir se repérer, s'orienter dans l'espace
- vocabulaire "sur sous- autour- dedans- dehors-à l'intérieur-à l'extérieur"
- utiliser différentes formes de déplacement (pieds joints, course, à cloche pied)

Organisation

2 équipes : les lapins et les arbres sur un terrain sans macadam (sur une pelouse ou dans un gymnase).

L'équipe des arbres fait une ronde et les carottes sont dans la ronde. Chaque lapin est devant son arbre à l'intérieur de la ronde.



Matériel

Un tambourin, foulards pour les carottes

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 jusqu'à son arbre, passe à nouveau dessous l'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.

Dans la démarche ensuite le maître en fonction des réactions des enfants modifie le jeu, les règles, le signal, les formes de déplacement... pour répondre aux objectifs qu'il s'est fixés.

Critères de réussite

Le lapin doit réussir à prendre une carotte.

Critères de réalisation

- être le plus rapide des lapins
- trouver une position facilitant le passage entre les jambes.
- mettre en œuvre les règles simples
- se préparer à partir en adoptant une position favorable, tournée vers l'arbre, en appui sur une main...
- être attentif au signal
- partir du bon (celui indiqué par le maître) côté pour faire le tour de la forêt repérer son arbre
- exécuter correctement les formes de déplacement imposés par la maître

Variables didactiques

- le signal peut être varié : tambourin , sifflet, musique arrêtée, frappe dans les mains, mots dans une histoire..
- la dimension du cercle,
- le nombre de carottes en moins dans la clairière
- le fait de changer d'arbre à chaque partie
- les positions de départ autorisées devant l'arbre : accroupi, à 4 pattes, debout, à genou, couché...

le sens de rotation indiqué au départ, bien avant le début du jeu, au dernier moment juste avant le signal.