



Quand le loup dort les lapins dansent

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.

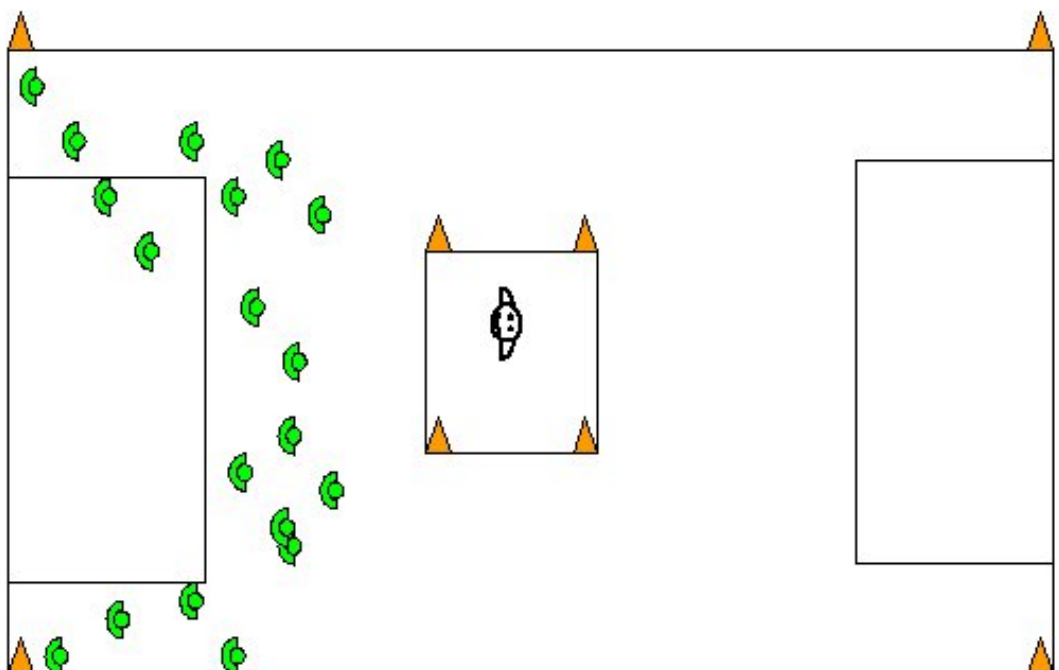
Objectifs

- apprendre à respecter des règles, réagir à un signal, courir vite, se repérer et s'orienter dans l'espace, varier ses courses (zigzag, pas chassé), anticiper, esquiver, anticiper

Organisation

Tous les élèves sont en ordre dispersé sous le préau. La tanière est disposée au centre du terrain, et les terriers de façon aléatoire sur le terrain.

Le maître jouera le loup, au moins au début.



Matériel

: craie ou corde, foulards, plots, tambourin

Consigne

Premier temps : "Je suis le loup et vous les lapins. Au signal vous vous promenez dans la prairie. Attention, au 2ème signal le loup arrive: courez vite vous cacher dans votre terrier ! Les lapins pris (touchés) vont s'asseoir dans la tanière du loup (ou au bord du terrain)."

Deuxième temps : " Je vais chanter une chanson, et quand vous entendrez "le loup veut manger !", vous courez vous cacher dans un des deux terriers.

Chanson: "Promenez-vous dans les bois, tant que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il vous man-ge-rait !" puis "je n'ai pas encore faim".

A répéter plusieurs fois (on peut modifier la phrase de fin, par exemple: "je commence à avoir faim"), puis dire d'un air menaçant: "le loup sort pour manger !"

Critères de réussite

- Lapins: ne pas se faire attraper par le loup.
- Loup: attraper au moins un lapin

Critères de réalisation

Lapins: bien écouter, courir vite, réagir vite à un signal, courir, esquiver, feinter

Loup: courir vite, ne pas poursuivre plusieurs lapins en même temps, ruser.

Variables didactiques

- rajouter deux cartons remplis d'objets sur les côtés du terrain pour obliger les élèves à s'approcher de la tanière afin de prendre un de ces objets avant de rentrer dans le terrier (par exemple dire que c'est la "clé" de la porte du terrier).
- faire changer les lapins de terrier à chaque fois pour les obliger à traverser le terrain.
- demander aux élèves de se déplacer par deux (en se tenant la main), dans un objectif de socialisation (accepter le contact avec l'autre).
- si possible, faire apprendre la chanson aux élèves en classe, qu'ils chanteront eux-mêmes.