



Lions gazelles

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

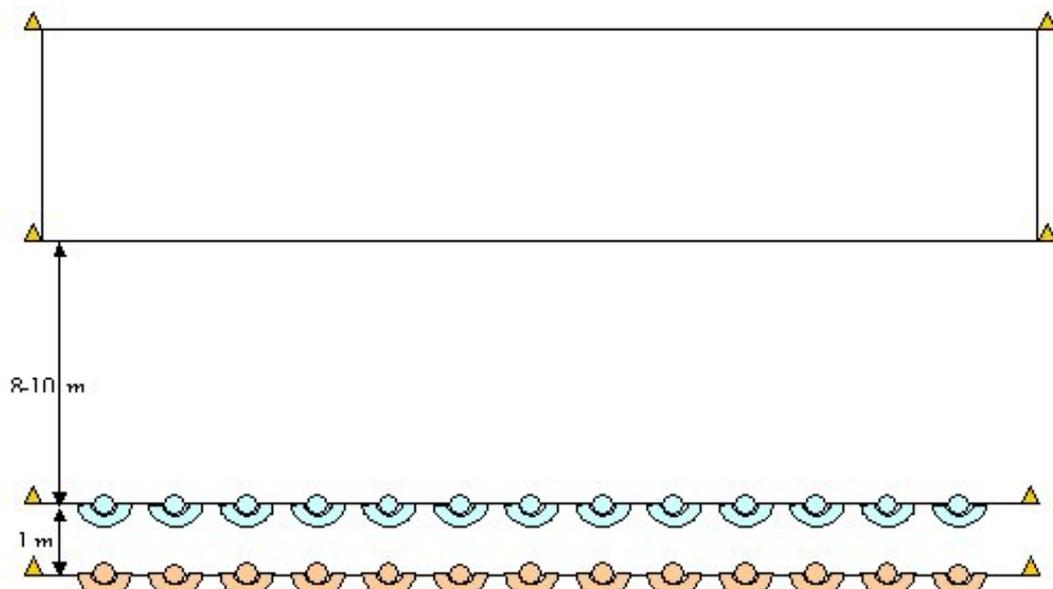
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

- comprendre des règles simples
- courir, réagir à un signal, poursuivre
- respecter les limites du terrain définies}

Organisation

La classe est divisée en deux groupes, les lions et les gazelles. Les lions se mettent derrière une ligne tracée au sol. Les gazelles se mettent devant les lions. Remarque : ce jeu peut être utilisé en préparation athlétique en course de vitesse.



Matériel

: Cordes ou tracé au sol, plots, chasubles, foulards ou chouchous

Consigne

Les lions se mettent derrière leur ligne. Les gazelles se mettent devant les lions sur leur ligne.

Au signal, les gazelles s'enfuient vers leur refuge, les lions les poursuivent et essaient de les rattraper avant le refuge.

Un lion gagne s'il rattrape une gazelle. Une gazelle gagne si elle n'est pas rattrapée.

Critères de réussite

- pour les lions : rattraper une gazelle avant la ligne d'arrivée
- pour les gazelles : ne pas être rattrapée

Critères de réalisation

- respecter les règles et les espaces
- être attentif
- prendre une position favorable au démarrage
- courir droit
- ne pas regarder derrière quand on est gazelle

Variables didactiques

- distance entre les deux lignes de départ
- règles : les lions peuvent choisir leurs gazelles
- règle les gazelles choisissent leur lion
- distance du refuge
- signal de départ : auditif (tambourin, frappe dans les mains, sifflet), visuel (foulard qui touche le sol, balle qui touche le sol...)