

FICHE N° C 4

Compétence travaillée : réaliser une action que l'on peut mesurer.	
Activité support : course	Situation ou jeu : les lapins et le loup
Objectifs pour le maître : amener les élèves à se déplacer en courant le plus vite possible.	

<p>But pour l'élève : Le lapin : regagner sa maison sans se faire toucher par le loup. Le loup : attraper un maximum de lapins.</p>	<p>Illustration</p>
<p>Dispositif, aménagement : -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.</p>	
<p>Consignes : -Au 1^{er} signal (sifflet), les lapins sortent de leur maison pour se promener. -Au 2^{ème} signal (tambourin), le loup sort et tente de toucher les lapins ; ceux qui sont pris vont s'asseoir dans son repaire.</p>	
<p>Critères de réussite : Pour les lapins : ne pas se faire toucher. Pour le loup : enfermer un maximum de lapins dans son repaire.</p>	

<p>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</p>	<p>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).</p>	<p>Variations : -Changer le loup. -Diminuer le nombre de maisons. -Les espacer. -Placer le repaire du loup au centre de l'espace de jeu.</p>	<p>Variantes : -Interdire d'aller deux fois dans la même maison. -Donner un temps minimum avant que les lapins ne puissent regagner leur maison.</p>
---	---	---	---