

# Jeux sur le thème Lapin / Loup

Agir, s'exprimer, comprendre  
à travers l'activité physique



Attendus de fin de cycle :

- ☆ Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- ☆ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- ☆ Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Objectifs :

- ☆ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- ☆ Collaborer, coopérer, s'opposer.
- ☆ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.

## Les lapins et le(s) loup(s)

<i>Organisation</i>		<i>Matériel</i>	
Former des groupes de couleurs : les LAPINS (4 groupes) 1 Loup (voir 2 si c'est trop difficile pour le loup)		Plots pour déterminer les terriers de couleurs Caisses Divers objets de couleurs	
<i>Déroulement</i>			
<b>BUT</b>	Rapporter dans son terrier tous les objets de sa couleur sans se faire attraper par le loup.		
<b>CONSIGNE</b>	Au coup de sifflet (tambour) vous allez courir récupérer les objets de votre couleur. Attention, vous n'avez le droit de prendre qu'un objet à la fois. Lorsque vous entendrez un 2 <sup>e</sup> coup de sifflet (tambour), le loup se réveille et cours vous attraper ! Rentrez vite dans votre terrier.		
<b>CRITERES</b>	Prendre les objets de la bonne couleur. Ne pas se tromper de camp. Rejoindre rapidement son terrier avec un objet avant que le loup n'arrive.		
<b>VARIABLES</b>	Nombre de couleurs en jeu. Nombre de loups. Durée de la phase « sans loup ».		

## Les lapins dans leur terrier

<i>Organisation</i>		<i>Matériel</i>	
Diviser la classe en 2 et constituer des binômes (LAPIN + TERRIER) Les « terriers » forment une ronde et les « lapins » s'assoient dans leur cerceau au centre de la ronde.		Cerceaux Signal (sifflet, tambour, ...)	
<i>Déroulement</i>			
<b>BUT</b>	Faire le tour de la ronde et revenir s'asseoir dans son cerceau.		
<b>CONSIGNE</b>	Les lapins mettez-vous assis à l'intérieur de votre cerceau. Les autres forment une ronde tout autour. Les lapins, vous devez bien retenir qui est votre terrier ! Au signal, vous allez sortir du terrier en passant entre les jambes de votre camarade, courir autour de la ronde et rentrer dans votre terrier en repassant entre les jambes de votre camarade.		
<b>CRITERES</b>	Repérer son camarade. Faire le tour de la ronde dans le sens pré défini. Ramper pour passer sous les jambes.		
<b>VARIABLES</b>	Laisser les E courir jusqu'à un 2 <sup>nd</sup> signal. Ne pas constituer de binôme. Faire bouger les terriers. Ajouter des objets à rapporter dans leur terrier.		

## Minuit dans « le terrier » (→ la bergerie)

Organisation 1 loup et le reste de lapins	Matériel Un terrier (tapis, cordes, ...) + tanière du loup Une chasuble pour le loup
Déroulement	
<b>BUT</b>	Les lapins se déplacent et demandent régulièrement au loup « quelle heure est-il ? ». Le loup répond l'heure qu'il souhaite et lorsqu'il dit « minuit ! » il s'élance à la poursuite des lapins qui doivent rentrer au plus vite dans leur terrier. Les lapins attrapés deviennent des statues/ loups ou sont apportés dans la « tanière du loup »
<b>CONSIGNE</b>	Les lapins vous vous promenez tranquillement et l'un d'entre vous demande au loup « quelle heure est-il ? ». Le loup tu réponds l'heure que tu veux. Les lapins s'il dit « il est 10h » vous pouvez continuer à marcher, mais s'il répond « il est minuit » vous devez rejoindre votre terrier sans vous faire attraper.
<b>CRITERES</b>	Etre le dernier à se faire attraper (LAPIN) / Attraper tous les lapins (LOUP)
<b>VARIABLES</b>	Nombre de loups, de terrier, ajouter des passages obligatoires ou des objets à récupérer avant de rentrer dans le terrier.

## Adaptation du jeu « les sorciers »

Organisation Terrains (diviser la classe en 4, 3 ou 2)	Matériel Plots /cordes pour délimiter le terrain. Maillots pour les loups Sifflet/ tambour Facultatif : pour éviter les gestes trop brusques donner aux élèves une balle en mousse pour toucher.
Déroulement	
<b>BUT</b>	Les loups doivent toucher les lapins.
<b>CONSIGNE</b>	Les lapins vous devez fuir le loup et ne pas vous faire toucher. Les loups vous devez attraper tous les lapins avant que je siffle la fin de la partie.
<b>CRITERES</b>	Loup : avoir touché tous les lapins. Les lapins : résister au loup durant la phase de jeu.
<b>VARIABLES</b>	Possibilité de délivrer les lapins (les toucher, passer entre leurs jambes.) Taille du terrain. Nombre de loups. Mise en place de refuge (terrier) pour les lapins.

## Adaptation du jeu « l'épervier - déménageurs »

Organisation 1 terrain : 2 zones à chaque extrémité du terrain Avec d'un côté une caisse pleine et de l'autre une vide. Au milieu du terrain une caisse vide (loup)	Matériel Plots /cordes pour délimiter le terrain. Maillots pour les loups Caisses Objets (anneaux, foulards, ...)
Déroulement	
<b>BUT</b>	Lapins : Déménager son terrier vers leur nouvelle maison sans se faire toucher. Loups : Attraper les lapins pour récupérer leurs affaires.
<b>CONSIGNE</b>	A mon signal, les lapins vous allez transporter votre objet jusqu'à votre nouveau terrier sans vous faire toucher par les loups. Ensuite vous revenez chercher un autre objet. Les loups, attrapez les lapins. Si vous touchez un lapin il doit vous donner son objet et vous le mettez dans votre caisse.
<b>CRITERES</b>	L'équipe qui a le plus d'objets. Les loups n'ont que 3, 4, 5, ... objets selon le niveau de difficulté.
<b>VARIABLES</b>	Nombre de loups. Taille des objets. Taille du terrain, des terriers.