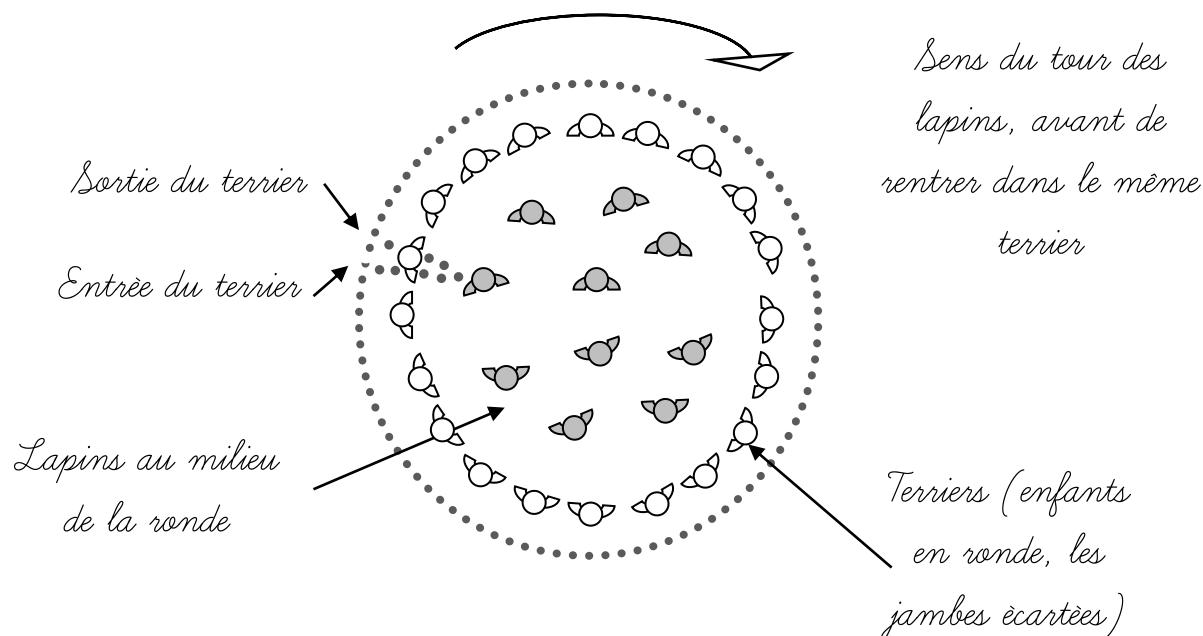


# Les lapins dans leur terrier

**Jeux  
collectifs**

**But du jeu :** Réintégrer son terrier le plus rapidement possible après avoir fait le tour d'une ronde



## Matériel :

- ✓ Salle de motricité suffisamment vaste

## Déroulement du jeu :

**Echauffement : Les terriers** – **1.** Sur des tapis, mettre des élèves debout et d’autres à quatre pattes qui doivent passer en dessous des jambes de leurs camarades ; **2.** Les lapins doivent maintenant ramper sous un maximum d’enfants qui se tiennent à 4 pattes en formant un pont, pendant une durée limitée.

## Variantes :

- Former un couloir à l’extérieur de la ronde (= Limiter l’espace d’action des lapins et renforcer les actions d’évitement).
- Rendre la cible mobile en faisant tourner la ronde des « terriers » (= Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l’information).
- Définir l’entrée possible des lapins dans leur terrier par un signal sonore pour ne pas limiter le déplacement des lapins à un seul tour (= Augmenter la durée d’action des enfants).
- Ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, chaque lapin pouvant rentrer dans le terrier le plus proche au moment du signal (= Répondre rapidement au signal)

## Objectifs :

- Participer avec les autres à des jeux collectifs en respectant des règles.
- Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.
- Réaliser des enchaînements d'action (courir, ramper, éviter...).
- Maîtriser les changements d'appui.