



Septembre / Octobre 2017

Courir vite

Regarder droit devant, au-delà de
la ligne d'arrivée

Tous cycles

Lions et gazelles (Chameau/Chamois)

➔ But du jeu

Courir vite pour s'échapper.
Courir vite pour attraper.

➔ Matériel

Délimiter les espaces de courses par des tracés au sol.

➔ Organisation / Déroulement

A partir d'une histoire (exemples à suivre), quand l'enfant entend le mot « gazelle », les gazelles s'enfuient et les lions les attrapent avant qu'elles n'atteignent le refuge.

Inverser les rôles régulièrement, varier les couples.

Terminer le jeu par une élimination (seulement une fois en fin d'activité). Pas d'élimination pendant la découverte et l'apprentissage.

Il faut que tous jouent plusieurs fois les différents rôles avant de terminer par un petit challenge.

➔ Variantes / Variables

Espace de course : En fonction de l'âge des enfants, en fonction du nombre de répétitions.

Utiliser les 2 mots lions et gazelles :

- Ne réagir qu'au mot « gazelle ».
- Ne réagir qu'au mot « lion ».
- Réagir aux deux mots.

Utiliser un signal sonore ou visuel.

Obliger à courir en couloir.

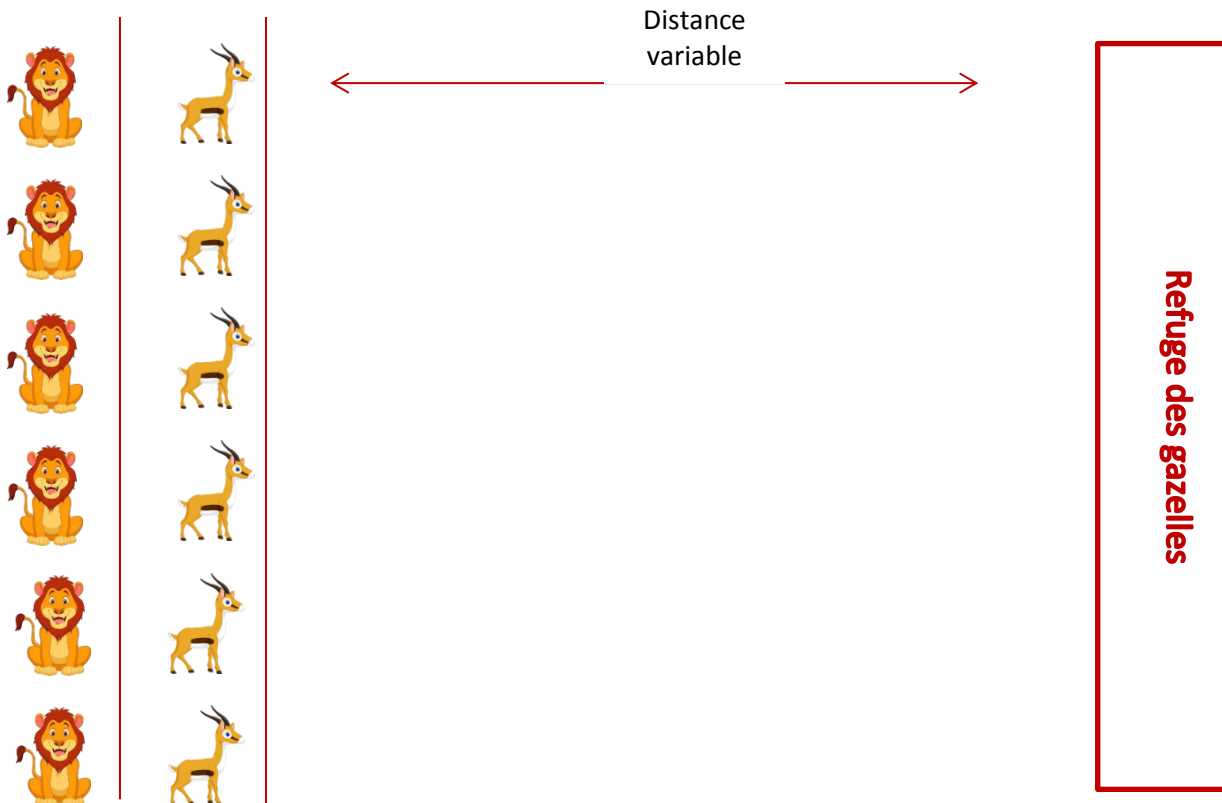
Eviter les obstacles (exemple : plots).

Position de départ :

- Distance à faire varier (entre le lion et la gazelle)
- Lion et gazelle l'un derrière l'autre.
- Dos à dos.
- Assis au sol.
- Assis dos à dos.
- De profil

➔ **Pour courir vite**
Réagir vite.
Courir droit.
Regarder loin devant.
Ne pas se retourner.
Courir avec tout son corps.
Avoir les pieds orientés.
Les épaules engagées vers l'avant.

➔ Disposition des joueurs



➔ Exemples d'histoires

« Un jour, alors que je promène dans la savane, je rencontre de nombreux animaux : girafes, lions, souris, gazelles, ... »

« Les lions sont féroces et toujours affamés. Leur repas préféré est je crois l'éléphant, non la gazelle... »

« Derrière la broussaille, le lion est prêt à bondir pour se saisir du rhinocéros qui déjeune tranquillement mais tout à coup surgit la gazelle ... »