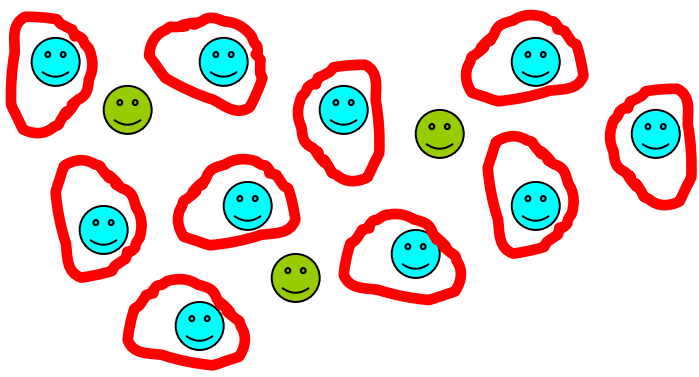


<b>Les belettes</b>		<b>PS/MS/GS</b>
<b>COMPETENCES VISEES</b>		
<b>Savoirs faire</b>	<b>Savoirs (espace/temps/autres)</b>	<b>Savoirs être</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner des actions</li> <li>- Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course</li> <li>- Courir pour retrouver un espace défini</li> <li>- Courir vite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'informer des espaces libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à un jeu collectif</li> <li>- Respecter la règle du jeu</li> <li>- Changer de rôle</li> </ul>
<b>BUT DU JEU (ou critères réussites)</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- s'emparer d'un terrier libre</li> </ul>		
<b>ORGANISATION</b>		
		<p><b>Matériel</b> Cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers</p> <p><b>Organisation de la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans une cour ou une salle de motricité avec un espace suffisamment important pour éviter les bousculades lors des déplacements.</li> <li>- 3 élèves sont les belettes.</li> <li>- Les autres élèves sont des lapins dans leur terrier.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>		
<p>Au début du jeu chaque lapin se situe dans un terrier. 3 belettes se promènent autour des terriers. Au signal tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes doivent se glisser dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes.</p>		
<b>CRITERES DE REALISATION</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les espaces libres.</li> <li>- Changer rapidement de terrier.</li> <li>- Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.</li> </ul>		
<b>VARIABLES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier le nombre de belettes pour faciliter ou complexifier l'action des lapins</li> <li>- Varier l'espace entre les terriers pour faciliter ou complexifier l'action des lapins.</li> <li>- Varier les modes de déplacement des lapins/ des belettes (à cloche-pied, à 4 pattes, en rampant...) pour adapter son action à un mode de déplacement différent.</li> <li>- Différencier les terriers (utiliser des cerceaux de différentes couleurs) pour augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.</li> <li>- Encombrer l'espace d'action pour faire varier les trajectoires de course.</li> </ul>		