


Compétence en maternelle: Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets		Nom du jeu : Les lions et les gazelles	Action motrice: Courir vite
Objectif d'apprentissage : orienter sa course, courir vite pour attraper ou pour éviter de se faire rattraper en fonction de son rôle			
Descriptif de la tâche :			
But	Pour les lions : courir vite pour attraper les gazelles. Pour les gazelles : courir vite pour arriver dans sa maison, sans se faire attraper par les lions.		
Dispositif	Le terrain est partagé en 3 lignes matérialisées au sol : une ligne de départ pour les lions, à 3 mètres devant, une autre ligne de départ pour les gazelles et à 20 mètres devant une ligne d'arrivée qui signale la maison des gazelles, dans laquelle les lions n'ont pas le droit d'entrer. La classe est divisée en 2 groupes, les lions et les gazelles en binômes, positionnés sur leurs lignes de départ. Le jeu se déroule en deux parties : trois courses en tant que gazelle, puis trois courses en tant que lion. A l'issue des six courses, on comptabilise le nombre de points des lions et des gazelles pour savoir qui a gagné.		
Consigne	« Au signal, chaque gazelle court le plus vite possible pour rejoindre sa maison sans se faire toucher par son lion. Si la gazelle est touchée, le lion gagne un point, si la gazelle n'est pas touchée, elle gagne le point. Après chaque course, on se replace au départ. »		
Critères de réussite	Pour la gazelle, réussir à atteindre sa maison au moins deux fois sur trois sans se faire toucher. Pour le lion, réussir à toucher la gazelle au moins une fois sur trois.		



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-se placer sur la ligne de départ et démarrer immédiatement au signal -courir vite en ligne droite -accepter la règle et le changement de rôle	-pas assez de réactivité au signal de départ → -la course n'est pas orientée en ligne droite → -des gazelles se font toujours attraper par les lions → -des lions n'attrapent jamais de gazelles →	-organiser des ateliers pour s'entraîner à démarrer à des signaux différents (visuels ou sonores) - matérialiser des couloirs pour chaque binôme -varier la distance entre lions et gazelles au départ -varier la longueur du couloir

Trame de variance	
Simplifier : -augmenter la distance entre lions et gazelles au départ -augmenter le nombre de gazelles dans un même couloir (plusieurs proies pour le lion / la gazelle n'est plus la seule cible)	Complexifier : -réduire la distance entre lions et gazelles au départ -augmenter la longueur du couloir (courir sur une distance plus longue)
Sécurité : -vérifier les lacets des chaussures	Evaluation : L'élève sait : -orienter sa course -courir vite