



COMPETENCE

Utiliser un répertoire d'actions élémentaires : courir, attraper.

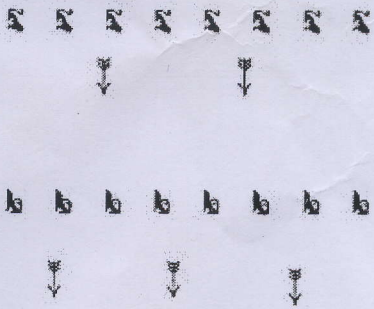
SAVOIRS & CONNAISSANCES

- Réaliser : Ajuster ses déplacements en fonction du trajet de la gazelle et de sa vitesse.
- Identifier : Réagir à un signal.
- Gérer : Connaître et accepter les règles.

But du jeu : Le lion doit toucher la gazelle avant qu'elle n'atteigne le refuge.

LION ET GAZELLE

Aménagement



- 2 équipes sur 2 lignes parallèles, à une vingtaine de mètres du refuge.

Règles

- Au signal, chaque lion doit attraper la gazelle qui lui est attribuée.
- Proposer 5 passages par équipe avant d'inverser les rôles.
- Chaque gazelle touchée vaut 1 point. L'équipe ayant le plus de points est déclarée vainqueur.