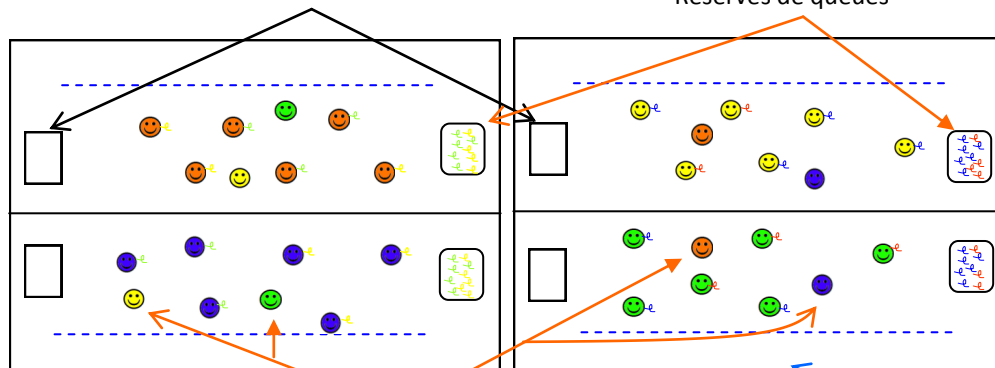


DISPOSITIF : Maison des fennecs



But du jeu :

- Lions : s'emparer de la queue des fennecs.
- Fennecs : mener leur queue dans leur maison (caisse ou cerceau).

L'organisation du groupe : (4 dispositifs dans l'illustration ci-dessus)

- (Par dispositif) : - Equipes de 5 à 8 fennecs maxi.
- 2 lions
- Espace de jeu avec un trajet retour latéral délimité pour éviter les contacts.
- Rotations des dispositifs et des rôles.

Matériel : (par dispositif)

- Foulards 2 couleurs différentes (au moins 8 de chaque)
- 1 caisse réserve
- 1 caisse (ou cerceau) maison des fennecs
- 1 sifflet.

CONSIGNES :

Au signal, les fennecs doivent passer avec un foulard **à la ceinture** (= queue) pour la déposer dans leur maison.

Puis ils retournent en chercher une autre dans la réserve et continuent ainsi jusqu'à l'épuisement du stock.

Le retour se réalise sur le côté du terrain.

Le fennec qui perd sa queue continue le jeu en allant en reprendre une dans la réserve.

Le lion garde les queues attrapées.

A la fin du jeu on comptabilise les queues saisies par les lions.

REGULATION

Pour faciliter la tâche des lions

- Diminuer l'espace.

Pour complexifier la tâche des lions

- Augmenter l'espace.
- Durée de jeu limitée.
- Zone(s) refuge(s) pour les fennecs (cerceaux) : un seul fennec possible dans cette zone.
- **En concurrence avec les autres dispositifs.**
- **Chaque lion ne peut attraper qu'une couleur de foulard . (concurrence avec l'autre lion)**

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal.
- Courir pour fuir
- Courir pour poursuivre
- Esquiver
- Repérer les espaces libres
- Repérer sa cible.
- Anticiper

CRITERES DE REUSSITE

Binômes Lions : Attraper au moins la moitié des queues possibles

Attraper (au moins une fois) toutes les queues avant les autres binômes de lions.

Lion : N'attraper que sa couleur de foulard (0 erreur)

Gagner au moins une confrontation .