

# 6 LES LAPINS 1

*Courir - Éviter un « projectile » en se déplaçant - Lancer sur une cible en mouvement*

☆☆  
5 - 10 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« Afin de faire leurs réserves pour l'hiver, une "meute" de lapins pillent les jardins des villageois pour trouver des carottes. Mais attention, des chasseurs vont essayer de les en empêcher. »

## Matériel

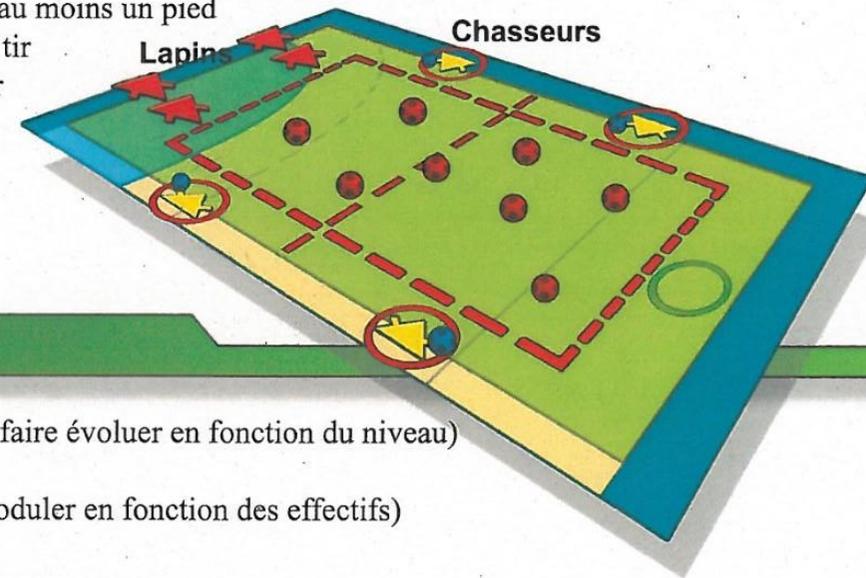


### ◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Au signal, les lapins (attaquants) partent 2 par 2 en courant et doivent aller chercher les carottes une par une le plus vite possible. Ils les ramènent dans le cerceau en évitant de se faire toucher au retour par les balles en mousse des chasseurs. Si le lapin est touché, il doit rapporter la carotte dans le jardin et retourner au point de départ en passant sur le côté avant de repartir. Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir du cerceau pour tirer sur les attaquants. Compter le nombre de carottes rapportées à la fin du temps (1 min 30).

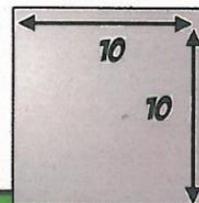
### ◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Les attaquants doivent avoir une seule carotte à la fois
- ◆ Les chasseurs doivent poser au moins un pied dans un cerceau au moment du tir
- ◆ Retour au point de départ sur le côté par les lapins



### ◆ Dispositif de départ

- ◆ 1 espace de 7 x 15 mètres (à faire évoluer en fonction du niveau)
- ◆ 4 attaquants minimum
- ◆ 4 défenseurs maximum (à moduler en fonction des effectifs)



# 6 LES LAPINS 1

Courir - Éviter un « projectile » en se déplaçant - Lancer sur une cible en mouvement

☆☆  
5 - 10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

Ce jeu fait suite au jeu des étoiles filantes (voir première malette)

**1<sup>ER</sup>** temps :  
Jeu libre

**2<sup>EME</sup>** temps :  
Départ avec un ballon en dribble, au pied...

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**

Les défenseurs ne parviennent pas à toucher les attaquants.



- ◆ Réduire la distance de lancer
- ◆ Demander un type de déplacement au lapin pour le ralentir

**2**

Les attaquants ont des difficultés à ramener les objets dans le cerceau.



- ◆ Augmenter la distance de lancer
- ◆ Faire partir 3 attaquants (ou plus) en même temps

**3**

Pour faire évoluer la situation (taux de réussite équivalent entre attaquants / défenseurs)



- ◆ Autoriser le chasseur à toucher les lapins à l'aller et au retour. Si le lapin est touché à l'aller, il doit toucher un des plots de départ pour repartir.
- ◆ Augmenter la surface de jeu : déplacements plus longs pour les attaquants ; tirs à longue distance pour les défenseurs.
- ◆ Voir la situation Les lapins 2

