

## Dispositif et règles

L'espace doit être suffisamment vaste (cour ou salle de motricité)

Matériel : tambourin ou claves pour donner le signal.

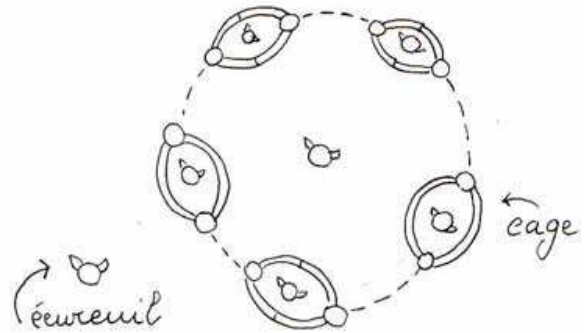
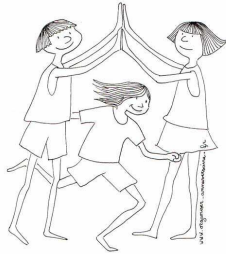
Les enfants sont répartis par groupe de 3 dans l'ensemble de l'aire de jeu.

Parmi les 3 élèves, 2 sont face à face pour former une cage en se donnant la main.

Le 3eme élève « l'écureuil » est dans la cage.

Au 1er signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle.

Au 2e signal, ils doivent regagner leur cage le plus vite possible.



### Je regagne vite mon territoire.

<b>Objectifs</b>	Repérer un espace libre Courir vite
<b>Consignes</b>	« Au signal, chaque écureuil part se promener. Au son du tambourin, les écureuils doivent regagner leur cage le plus vite possible. »
<b>Critères de réussite</b>	Chaque écureuil doit regagner sa cage le plus vite possible.
<b>Matériel</b>	Un tambourin

**Variables :** Elles jouent sur la difficulté de la situation.  
Elles peuvent rendre plus facile ou difficile les problèmes moteurs posés à l'enfant.  
Elles permettent de faire évoluer les stratégies d'équipe.

sur les déplacements	sur la disposition des cages	sur la complexité des tâches	sur la notion d'équipe
Varier les modes de déplacement (à cloche pieds, en sautant, à 4 pattes...)	L'enseignant peut autoriser le déplacement des cages dans l'espace (l'écureuil doit chercher pour retrouver sa cage)	Au 2e signal, l'élève doit trouver une autre cage que celle d'avant (2 points pour celui qui a changé de refuge, 1 point pour celui qui est retourné dans le même)	On fait des équipes par couleur. L'écureuil doit se réfugier dans une cage de sa couleur (un foulard au bras des élèves : 2 couleurs = 2 équipes)
	On peut supprimer une cage, l'écureuil sans cage aura perdu.	Contrainte aux écureuils : 1 ou 2 noisettes (objets) sont à ramasser pour pouvoir regagner sa cage.	
	Remplacer les élèves par des cerceaux pour matérialiser les cages.		