

Lapins contre chasseur

<https://www.jeux-animations-sports.com/lapins-contre-chasseurs-viser-les-cibles/>

Pourquoi utiliser le jeu Lapins contre chasseur ?

Dans ce jeu, en tant que chasseur, chaque élève peut faire un nombre important de tirs sur cibles mouvantes et ainsi travailler la précision. En tant que lapin, ils doivent adapter leur stratégie de course pour traverser le champ.

Objectifs

- Pour les lapins : avancer tout en esquivant les balles
- Pour les chasseurs : s'organiser collectivement pour toucher un maximum de cibles (lapins)
- Travailler la précision des tirs

But du Lapins contre Chasseurs

Pour les lapins : faire le plus de traversées possible sans se faire toucher.
Pour les chasseurs : toucher toutes les cibles en un minimum de traversée.

Age

A partir de 5 ans.

Nombre de joueurs

De 10 à 30 joueurs.

Temps

15 minutes

Matériel

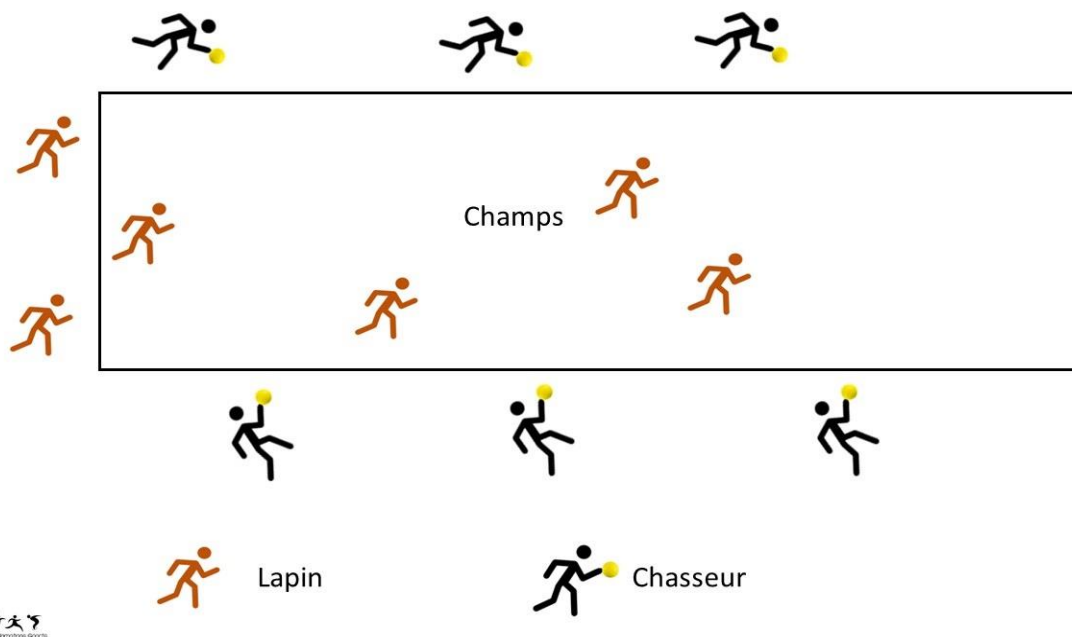
- Deux lignes parallèles pour délimiter la largeur du champ (S'il n'y a pas de lignes, vous pouvez utiliser des plots)
- Des plots pour désigner les points d'entrée et de sortie du champ
- 10 ballons mous ou plus selon le nombre de joueurs, qui servent à toucher les lapins(cibles)
- Un jeu de chasuble pour distinguer une équipe

Organisation du Lapins contre Chasseurs

L'équipe des chasseurs est répartie sur les côtés du champ avec chacun un ballon ou plus dans les mains. L'équipe des lapins attend au début du champ.

Au signal de l'éducateur, les lapins tentent de traverser le champ. Quand ces cibles ont été touchés, elles vont s'asseoir. Quand tous les lapins ont été touchés, les rôles sont inversés. Les lapins deviennent chasseurs et vice versa. Une nouvelle partie commence.

L'équipe qui réalise le plus d'allers-retours en tant que lapin a gagné la manche.



Règles

- Un chasseur ne peut toucher un lapin que s'il tire de l'extérieur du champ.
- Un chasseur peut aller récupérer un ballon à l'intérieur du champ mais doit ressortir pour tirer.
- Un lapin n'est pas touché si le ballon lui touche la tête ou s'il rebondit au sol avant de le toucher.
- Un lapin a maximum 30 secondes pour traverser le champ sinon il est considéré comme touché.
- Quand un lapin est touché, il va s'asseoir en dehors du champ.
- Pour repartir, les lapins doivent être tous du même côté du champ.