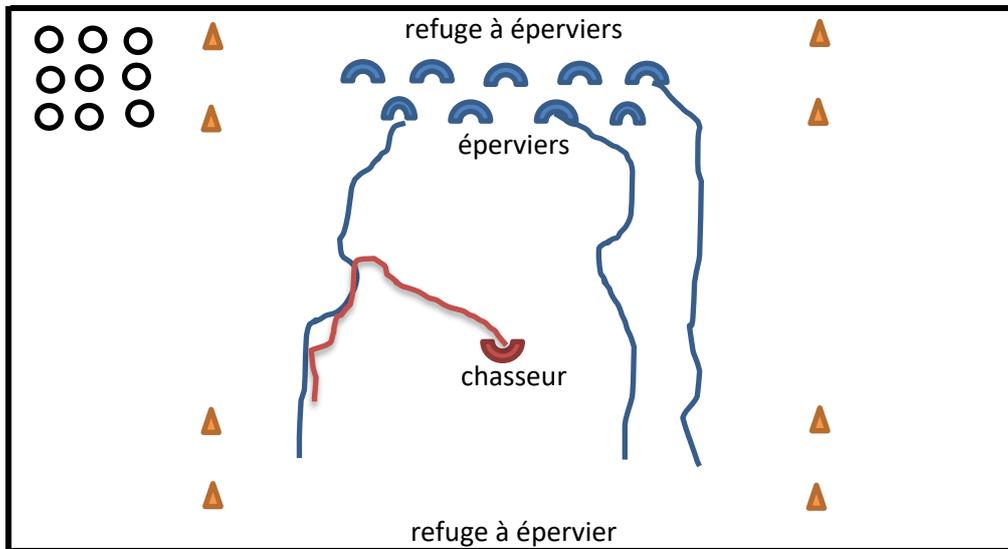


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	10 enfants
Matériel:	3 coupelles, 9 ballons, 9 chasubles	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Au signal du chasseur (1,2,3 éperviers sortez!!), les éperviers doivent rejoindre le refuge en face d'eux sans se faire toucher par le chasseur. Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur. Tous les chasseurs se tiennent par la main.</p>	<p>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque 1 point.</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par épervier.</p>	<p>Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec les mains. Puis en conduite de balle. Mettre des obstacles dans l'aire de jeu. Faire des zones dans lesquelles les chasseurs n'ont pas le droit de sortir.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Démontrer le jeu. Faire identifier les zones à atteindre. Bien compter les points. Changer de chasseur à chaque manche. Bien occuper l'espace dès le départ.</p>