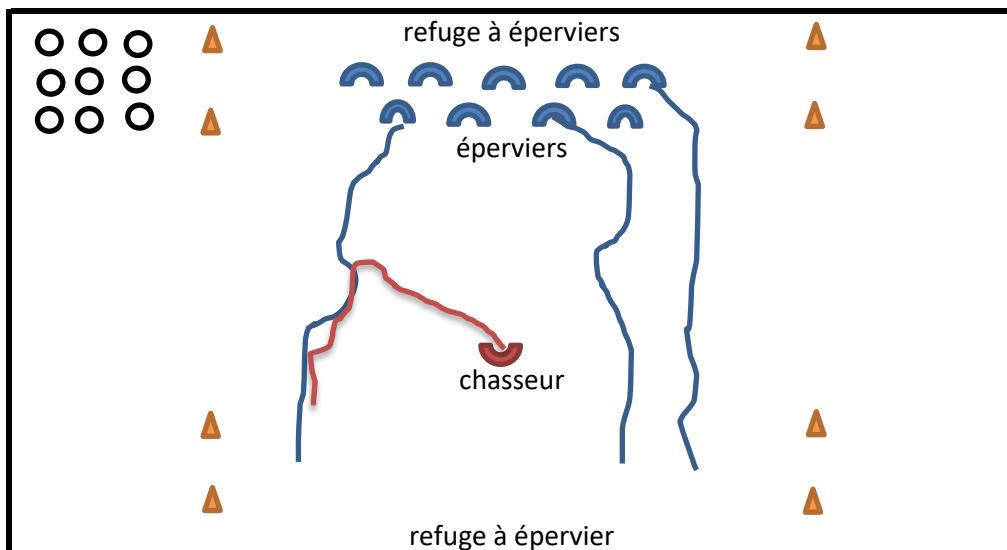


## ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	8 coupelles, 9 ballons, 9 chasubles

Effectif:	10 enfants
Temps de jeu:	10 minutes

## SCHEMA



## DÉROULEMENT

## Consignes

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.

## Buts

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque 1 point.

## INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

## Adaptations de l'effectif

Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par épervier.

## Variantes

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.

## Animation

Faire répéter l'action.  
Observer / Orienter  
Animer / Encourager / Valoriser.

## Veiller à...

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.