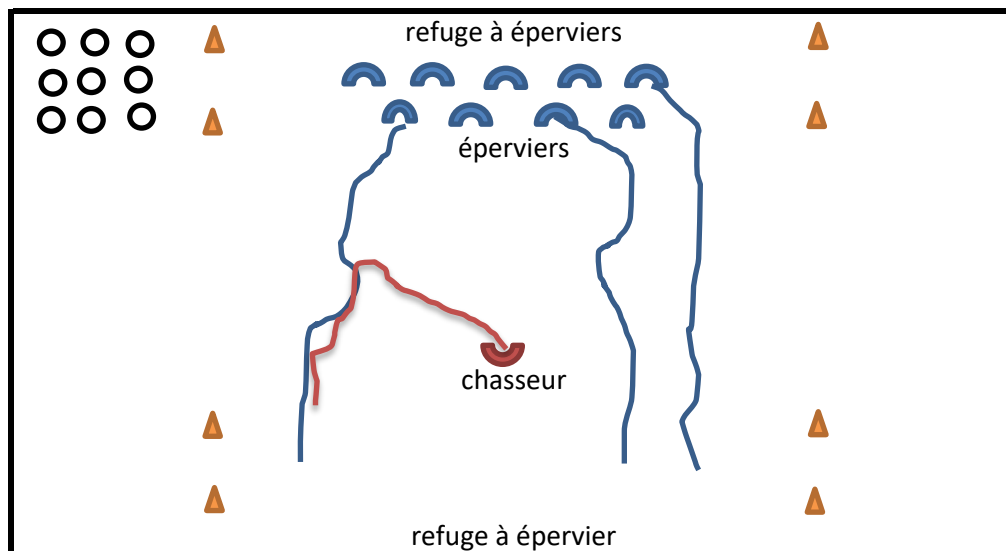


## ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	10 enfants
Matériel:	8 coupelles, 9 ballons, 9 chasubles	Temps de jeu:	10 minutes

## SCHEMA



## DEROULEMENT

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

## INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par épervier.	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	Veiller à...
Faire répéter l'action. Observer / Orienter Animer / Encourager / Valoriser.	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.