



L'épervier et les déménageurs

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

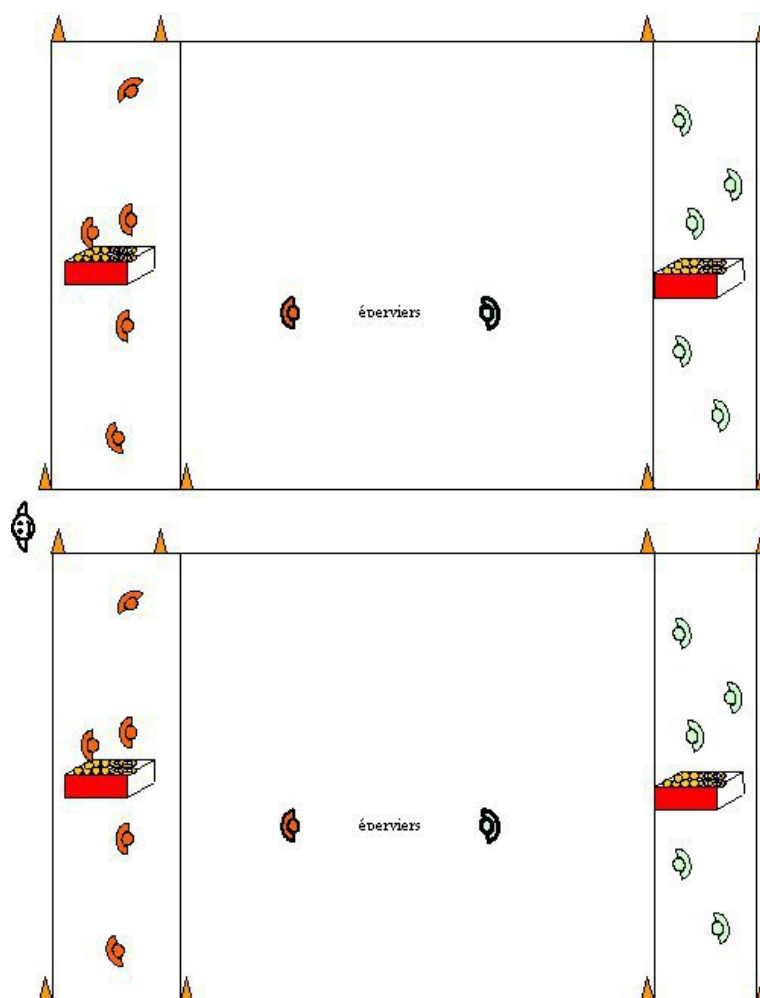
Compétence de fin de cycle

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent dans des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Organisation

Dans un terrain délimité, deux élèves est désignés comme éperviers. Les autres sont des déménageurs qui sont dans leur camp. Ils doivent transporter des marchandises sans se faire attraper par l'épervier jusqu'à l'autre côté du terrain. Sur le côté du terrain une caisse est réservée pour les éperviers



Matériel

- dossards pour les éperviers
- plots
- matériel à transporter
- caisse

Consigne

Au signal du maître les déménageurs peuvent sortir de leur refuge avec un objet et essayer de le porter de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par les éperviers.

Si vous vous faites toucher vous devez poser votre objet dans la caisse des éperviers et retourner dans votre camp pour en chercher un autre.

Si vous ne vous êtes pas fait toucher par un épervier, vous posez votre objet dans le trésor des déménageurs et vous retournez en chercher un autre pour recommencer.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans la caisse du refuge des déménageurs.

Critères de réussite

Niveau 1: s'il y a plus d'objets dans la caisse le trésor des déménageurs que dans la caisse des

Niveau 2 : les déménageurs gagnent si les éperviers n'ont pas plus de 4, ou 5, ou 6... objets dans leur caisse

Niveau 3 : les déménageurs gagnent s'il n'y pas plus de deux objets dans la caisse des déménageurs

Critères de réalisation

Déménageurs :

courir vite, esquiver, feinter, pour échapper aux éperviers

- profiter du fait que les éperviers sont occupés pour passer des objets

- observer les éperviers pour voir :

--s'ils sont occupés

-- s'ils ne regardent pas dans leur direction

-- dans quel partie du terrain ils sont pour ne pas y aller

Épervier:

- courir vite

- ne pas papillonner c'est à dire suivre un viser un enfant au lieu de changer de cible en fonction des sollicitations

- utiliser l'espace pour attraper (rabattre, bloquer les possibilités aux déménageurs de parvenir à leur refuge

Variables didactiques

Nombre d'éperviers

Taille des objets (gros ils gênent la course, petits c'est plus facile..)

Dimension du terrain, ou du refuge (un petit terrain c'est plus facile pour les éperviers, un grand terrain c'est alors plus facile pour les déménageurs)