



Le papangue (épervier à la Réunion)

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

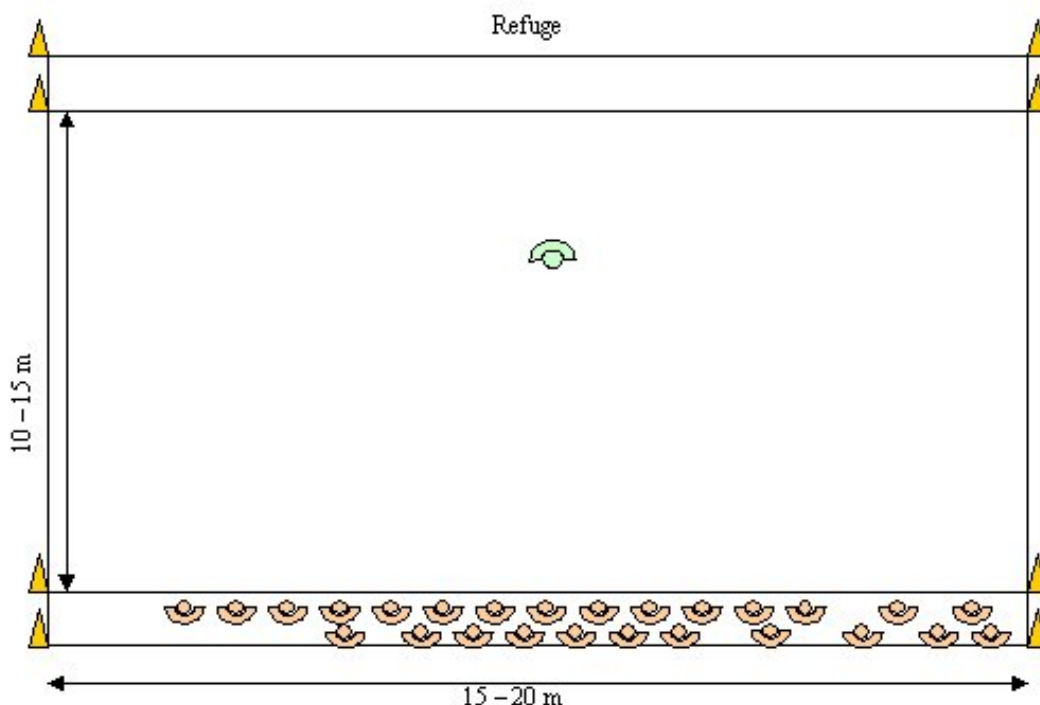
Courir, esquiver, établir une stratégie individuelle et collective

Organisation

Un espace de jeu est délimité (20m par 40 m)

Dans cet espace deux refuges sont délimités

Un élève est désigné au départ comme le papangue. Les autre enfants sont des souris. Ils sont dans un de leur camp.



Matériel

Plots, foulards ou dossards, sifflet, chronomètre

Consigne

But du jeu :

Un élève est désigné au départ comme papangue. Les autres enfants sont des souris. Vous êtes dans un refuge.

Au signal, les souris traversent le terrain pour rejoindre l'autre refuge.

Toutes les souris touchées par l'épervier forment une chaîne et seule les extrémités de la chaîne peut toucher les souris.

Après 5 passages, les souris qui restent en vie ont gagné.

Critères de réussite

Pour les souris : Rester en vie après 5 passages

Pour les papangues : attraper le plus de souris possible en 5 passages.

Critères de réalisation

Pour les souris :

- courir vite, esquiver
- se déplacer en fonction des déplacements des papanges
- se faire oublier
- profiter du moment où le papange est occupé pour rejoindre l'autre refuge

Pour les papanges :

- courir vite et toucher
- se fixer sur des souris accessibles
- avec les chaînes rabattre les souris vers le papange

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de papanges

Règles :

- les souris attrapées font des chaînes de 2, 3 ou 4 joueurs
- les chaînes sont immobiles et sont placées par le papange