



L'épervier

Type de jeu

Jeu d'attrape
Évitement

F6

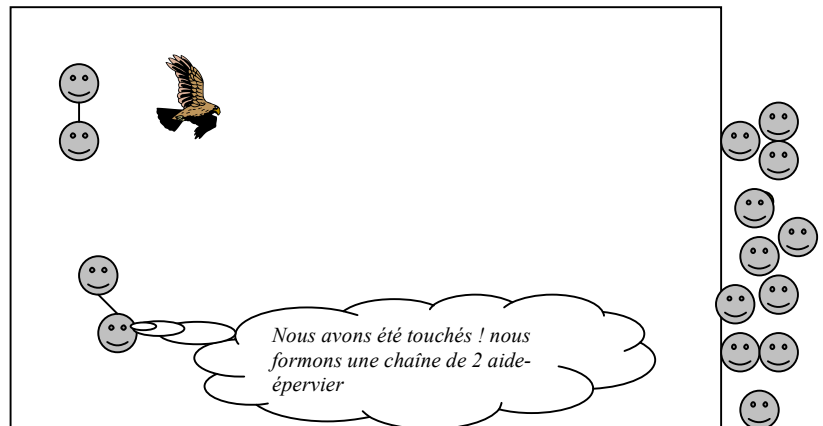
Objectifs essentiels

- ❑ Coordonner différents types de courses en fonction de la position du ou des épervier(s) : accélérations, arrêts, démarrages, changements d'appuis, évitements...
- ❑ Repérer les trajectoires des adversaires pour les intercepter.
- ❑ Elaborer collectivement des règles d'actions

Matériel

- ❑ foulards pour repérer clairement les éperviers

terrain : environ 25X15



But du jeu:

pour l'épervier: toucher les joueurs qui passent dans son domaine.

pour les autres joueurs : traverser le domaine le plus de fois possible sans se faire toucher.

Règles:

Les joueurs sortent et traversent le terrain lorsque l'épervier dit : "*joueurs, sortez!*"

Les joueurs traversent pour aller se réfugier de l'autre côté : une fois sortis, ils ne peuvent pas revenir dans la base de départ.

Une fois réfugié de l'autre côté, on ne doit pas revenir dans le terrain avant le signal suivant.

Un joueur pris devient épervier et donne la main au premier épervier (constitutions de chaînes de 2 éperviers)

Gagnants :

- les joueurs non - pris après x passages.

Variante:

Les "aide-épervier" (*couples*) n'ont pas le droit de touche : ils peuvent simplement gêner les déplacements (tenaille).

règles d'actions à élaborer avec les enfants

les joueurs qui traversent :

- choisir le bon moment pour partir : avant les autres, tous ensemble, après les autres...
- courir vite, changer de direction, accélérer, revenir en arrière, passer au plus loin de l'épervier : bien le regarder pour deviner où il va aller.

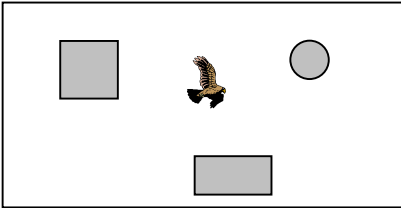

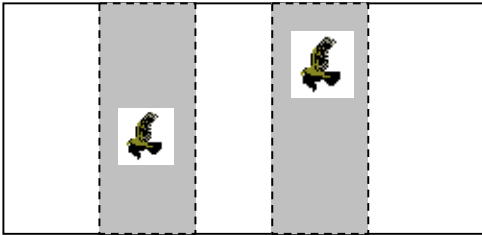
l'épervier :

- Tenter d'intercepter plutôt que de poursuivre.
- Feinter : ne pas regarder l'adversaire choisi, accélérer brutalement...
- Quand des chaînes sont constituées, se tenir fermement par les mains.
- Coincer un joueur dans un coin, sur un côté (tenaille)
- Avant chaque traversée, quelle est la place idéale ?

Conseils pour l'animation

- Donner à l'épervier un signe distinctif (foulard) permettant son identification par les autres joueurs.
- Alternance "action – réflexion" pour :
 - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
 - ↳ Intégrer les règles et Comprendre le résultat du jeu .
 - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

Situations aménagées

Variable "espace"	intérêts
<p>Épervier " refuges "</p> <p><u>Règle supplémentaire:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les joueurs sont invulnérables dans les refuges. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Remarque : ajuster la largeur du terrain au nombre de joueurs.</p> <p>Variables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de refuges ▪ Nombre de joueurs admis dans les refuges. ▪ Remplacer les refuges par des obstacles (écrans) qu'on ne peut franchir .(possibilité de se cacher derrière) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permettre à des joueurs de s'arrêter pour prendre des informations
<p>Augmentation de la largeur du terrain</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Courses rapides d'évitement. (passer au loin)
<p>Diminution de la largeur du terrain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Affrontements plus fréquents: faire face au danger, esquiver par changements rapides d'appuis.
<p>Plusieurs zones "danger"</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;">  </div> <div>  </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre des informations avant de traverser les zones dangereuses . <ul style="list-style-type: none"> ▪ Décider du moment propice. ▪ Varier son rythme de course : accélérer, s'arrêter , démarrer ...

Epervier par équipes...

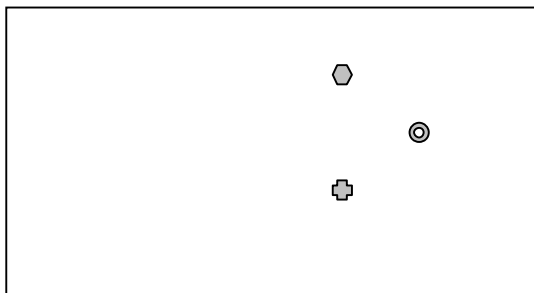
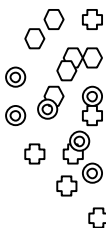
↳ Prise d'informations

3 équipes repérées par des foulards ou des dossards.

Un joueur de chaque équipe joue le rôle d'épervier.

Les éperviers touchent les joueurs adverses qui traversent.

Les joueurs touchés forment des chaînes de 2 éperviers.



Jouer autrement

Variations autour du statut des joueurs touchés...

Epervier – prisonniers

↳ Prise d'info – décision : fuir ou délivrer / attraper ou protéger en fonction des circonstances du jeu .
↳ Prise de risques.

Les joueurs touchés sont prisonniers sur place : ils écartent les jambes.

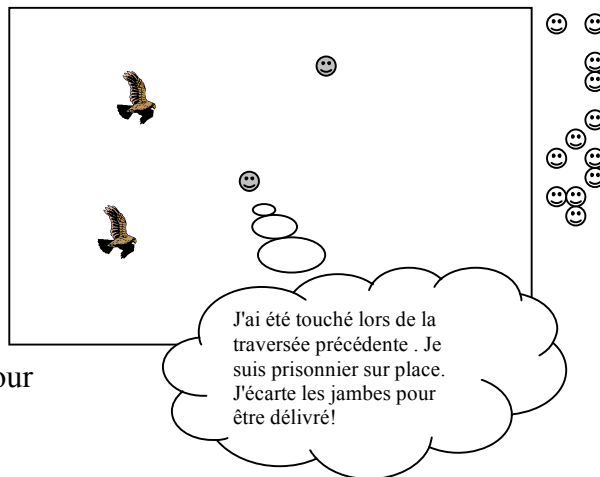
Règles:

- Délivrance possible : il suffit de passer entre les jambes des prisonniers..
- On ne revient pas dans le terrain quand on est sorti de l'autre côté. Il faudra attendre la traversée suivante.

Remarque : ajuster le rapport "éperviers / joueurs" pour permettre l'égalité des chances.

Gagnants : les joueurs non touchés en fin de partie .

Variante : jeu par équipes ; chaque équipe joue tour à tour le rôle d'éperviers.



Epervier – prison...

↳ Prise d'info – décision : fuir ou délivrer / attraper ou protéger en fonction des circonstances du jeu .

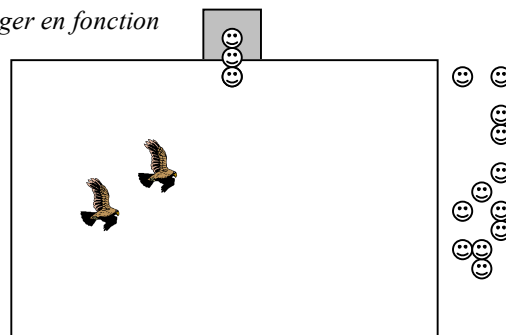
Les joueurs touchés sont prisonniers: ils font la chaîne depuis la prison:

⇒ Délivrance possible : il suffit de toucher le joueur en bout de chaîne pour délivrer tous les prisonniers.

Remarque : ajuster le rapport "éperviers / joueurs" pour permettre l'égalité des chances.

Gagnants : les joueurs non touchés en fin de partie

Variante: 2 prisons



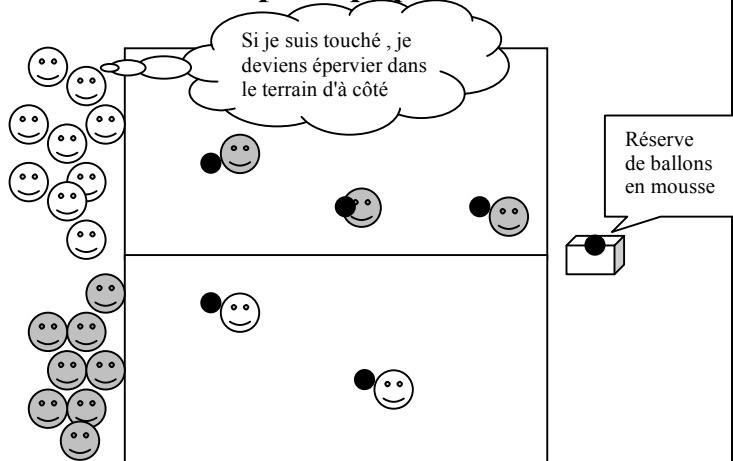
L'araignée et les mouches ...

- ↪ Courir en zigzags , changements d'appuis
- ↪ Prise d'info / Choix de trajectoires

Gagnants : les joueurs non touchés en fin de partie

Variable "matériel" et nature de la "touche"	intérêts
--	----------

Épervier – ballons par équipe



Pour prendre un adversaire, l'épervier doit le toucher directement avec le ballon.

Un joueur touché par un ballon devient épervier dans le camp voisin : il prend alors un ballon dans la réserve de ballons. Les éperviers ont le droit de courir avec le ballon.

Gagnante : l'équipe ayant touché le maximum d'adversaires pendant le temps imparti.

- Coordonner course et lancer.
-

Activités venant en appui



- Parler pour mieux comprendre le jeu : voir ci-dessous!
- Elaboration d'une affiche, d'une fiche, ...
- ↪ représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)
- ↪ But du jeu
- ↪ Gagnants
- ↪ Règles Les compléter au fur et à mesure.
- ↪ Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ?

Parler du jeu pour mieux comprendre...



Raconter ses émotions...

Quels sont les rôles que vous préférez ? Pourquoi ?

Avez-vous peur de traverser ? pourquoi ? (peur de se faire toucher , peur des bousculades...)

Connaître les règles...

Dire les règles : ce que l'épervier et les joueurs peuvent faire ou ne pas faire.

Faire évoluer les règles : expliquer les conflits apparus et ajouter les règles nécessaires.

Parler du résultat ...

Qui a gagné ? Comment le sait-on ? (comptage et comparaison des scores)

On peut dans certaines versions du jeu , regarder qui sont les meilleurs éperviers (comparaison des scores) ou qui sont les meilleurs joueurs ?

Réfléchir ...

Les joueurs qui traversent ...

Comment faire pour ne pas se faire toucher ?

Quand faut-il délivrer ?

Comment s'organiser pour réussir à délivrer ?

Les éperviers...

Comment faire pour toucher les joueurs qui traversent ?

Comment s'organiser pour toucher le maximum de joueurs ?

Comment s'organiser pour toucher et protéger ?