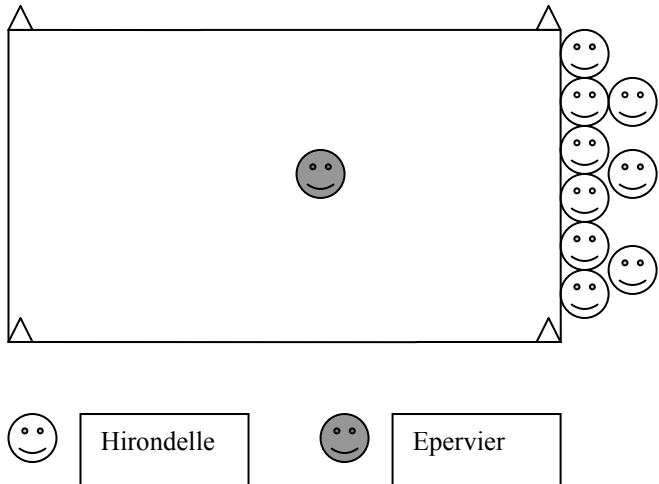


FICHE 7

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : L'épervier</p>
<p>Placement de départ : terrain 15x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les hirondelles Rester dans le terrain Au signal je dois sortir du nid Quand je suis attrapé je deviens épervier • opposants : l'épervier Attraper le plus possible d'hirondelles Ne jamais aller dans le nid des hirondelles <p>Lancement de jeu : Tous les hirondelles attendent dans le nid et demande l'autorisation de sortir à l'épervier : « épervier peut-on passer ? »</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier et mettre une stratégie en place pour traverser le terrain • opposants : cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter. Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaire
<p>But du jeu : Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les hirondelles attendent dans le nid avec leurs petits avant d'aller chercher à manger mais l'épervier doit donner son accord pour les laisser sortir ; épervier peut-on passer ? oui mais il faut compter jusqu'à 5 » -à 5 le jeu commence- etc...</p>	
<p>Variantes : les manières de capturer les hirondelles ceinturer, plaquer (le jeu dans ce cas se rapproche des araignées et des fourmis).</p> <p>Le lancement de jeu, pour travailler la réflexion des enfants, l'épervier autorise les enfants qui ont des chaussettes rouges, des cheveux blonds, des manches longues...</p>	