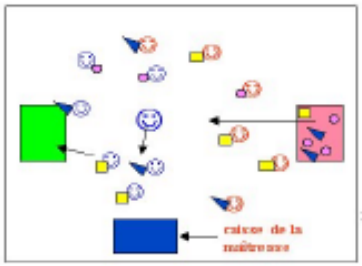
Eperviers déménageurs

But :

Transporter les objets sans se faire toucher

Aménagement :



Matériel
3 caisses
Une réserve d'objets

La classe
Un épervier (peut être la maîtresse)

Consignes :

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois, de l'autre côté sans se faire toucher par l'épervier (d'une caisse à l'autre.
La maîtresse ne touche qu'un porteur d'objet et confisque l'objet (qu'elle place dans sa caisse)
L'enfant continue à jouer.

Critères de réussite :

Le nombre d'objets transportés

Cycle 1	jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

-Transporter
- Esquiver
- Reconnaître son camp

Comportements attendus

-Repérer les zones libres et les limites du terrain.
-Esquiver l'adversaire
-Accepter de se débarrasser de l'objet

Variantes

Espace
-Aménager des zones refuges (cerceaux) (permet d'organiser les trajectoires des attaquants. Et aide l'attaque)
Nombre de joueurs
-Les joueurs touchés deviennent eux aussi éperviers.
-On peut diviser la classe en 4 groupes ; à chaque jeu, un groupe différent est épervier (mesure les progrès des groupes).