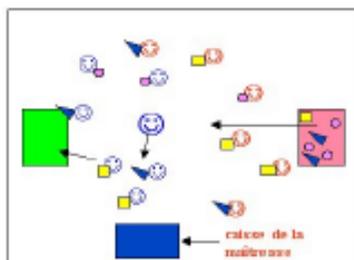


# Eperviers déménageurs

## 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).

- On divise les élèves en 4 groupes de couleur. Ils rapportent les briques de leur couleur dans leur camp. Il peut y avoir 1 ou plusieurs éperviers.