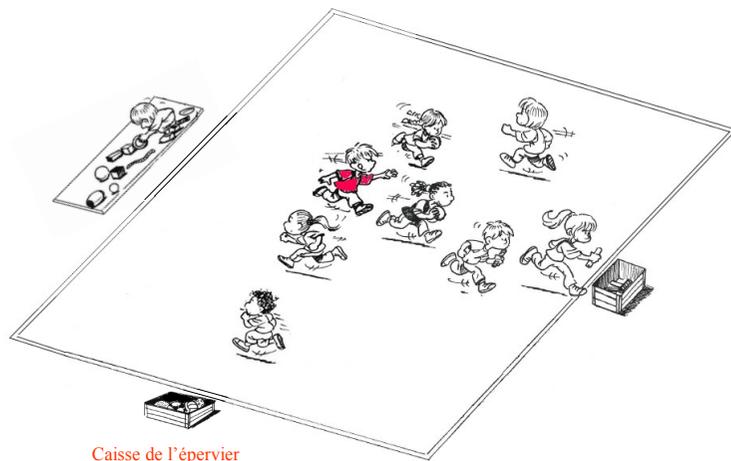


**DISPOSITIF :**



**But du jeu :**

- Prendre un objet sur le tapis, le transporter et le déposer dans la caisse sans se faire toucher par l'épervier.

**L'organisation du groupe :**

- Espace de 10 m x 8 m pour une demi classe, 15 m x 10 m pour une classe entière.  
- Possibilité d'organiser un chemin de retour par le côté pour éviter les bousculades (à baliser).

**Matériel :**

- 1 tapis où sont entreposés des objets divers (quantité au moins égale au total du triple de l'effectif de la classe) et une caisse vide située à l'opposé du terrain.  
- Chasuble (s) pour le (s) épervier (s).  
- Plots, coupelles pour matérialiser l'espace et délimiter la zones de circulation

**CONSIGNES :**

Au signal, chacun va chercher un objet situé sur le tapis et va le déposer dans la caisse. (On ne transporte qu'un seul objet à la fois).

Je retourne chercher un autre objet sur le tapis et je recommence ainsi tant qu'il y a des objets sur le tapis.

Attention, je ne dois pas me faire toucher par l'épervier. Si je suis touché, l'épervier prend l'objet et va le déposer dans sa caisse. Je retourne alors chercher un autre objet sur le tapis.

L'épervier ne touche que les déménageurs transportant un objet.

**REGULATION**

**Pour faciliter**

- L'enseignant joue le rôle de l'épervier.
- Réduire l'espace (facilite le rôle de l'épervier)

**Pour complexifier**

- Objets intrus : « on ne transporte que les ..... »
- Plusieurs caisses :
  - tri par forme
  - tri par couleur
- 2 éperviers avec la même caisse.
- 2 éperviers mais 2 caisses (à l'opposée l'une de l'autre).
- Aménager des zones refuges (cerceaux) pour les déménageurs.
- Les joueurs touchés deviennent éperviers

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- Réagir à un signal.
- Transporter un objet vers sa cible.
- Enchaîner des actions courir/marcher/franchir/esquiver
- Identifier sa cible (tri).
- Repérer les zones libres
- S'engager dans un but à plusieurs.

**CRITERES DE REUSSITE**

Déménageur (individuellement) : Réussir à transporter au moins 2 objets sur une partie

Et être le dernier déménageur en action.

Épervier : récolter au moins 5 objets sur une partie. (à adapter en fonction du nombre d'objet initial).