

**FICHE 6. JEUX A COURIR.****FICHE 6. JEUX A COURIR.**

Nom du jeu	L'épervier-ballon	Notes personnelles
Objectifs poursuivis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- trajectoire de course adaptée au but recherché.</li> <li>- développer des stratégies individuelles.</li> <li>- coopérer.</li> <li>- tirer juste.</li> </ul>	
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>- des ballons pas nécessairement des ballons de basket.</li> <li>- des dossards.</li> </ul>	
<p>Description</p> <p>Déroulement</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir un enfant qui sera épervier, le distinguer avec le dossard.</li> <li>- aire de jeu délimitée : les enfants sont placés derrière la ligne.</li> <li>- placer sur l'aire de jeu deux caisses avec des ballons.</li> <li>- <b>les coureurs</b> : changer de côté sans se faire toucher par l'épervier.</li> <li>- <b>l'épervier</b> : toucher un maximum de coureurs par des tirs.</li> </ul>	
Règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'épervier donne le signal de départ pour la traversée.</li> <li>- interdire de viser la tête.</li> <li>- les coureurs touchés sont transformés en arbre à l'endroit de la touche.</li> </ul>	
Démarche à suivre	<p>1.- organiser le nombre de parties avant de changer d'épervier.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'épervier organise ses réserves de ballons.</li> <li>- supprimer le signal de l'épervier, les coureurs ne peuvent pas rester plus de 30 secondes derrière la ligne.</li> </ul> <p>2. - les arbres restent immobiles et peuvent former des chaînes pour gêner les coureurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les arbres peuvent bouger, ne pas autoriser le contact.</li> </ul> <p>3. - les coureurs touchés prennent un dossard et deviennent épervier.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les éperviers trouvent individuellement des stratégies. Ajouter des ballons.</li> <li>- les éperviers essaie de coopérer : bouger, faire des passes, faire rebondir le ballon.</li> </ul>	