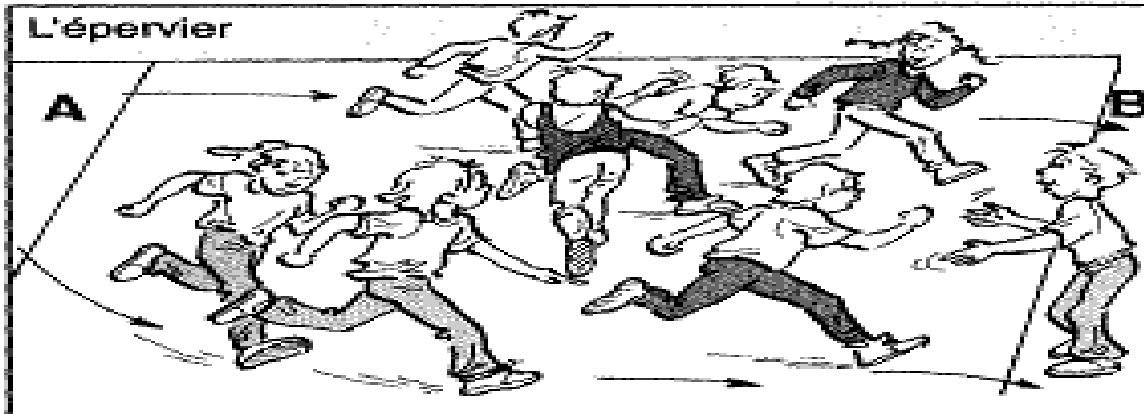


Séance : EPS

Enseignant : M Philipp CE2A West Bay



CE2 A West Bay : Séquence d'EPS, jeu traditionnel, jeu de poursuite : **L'EPERVIER**

#### SAVOIRS A ENSEIGNER :

Courir pour fuir poursuivre -Esquiver -S'informer sur les paramètres du jeu -Passer d'un rôle à l'autre.

#### BUT :

Courir sans être attrapé

Pour l'épervier : toucher tous les joueurs qui passent dans son domaine

#### AMENAGEMENT :

Avec la classe entière, dans la cour ou le gymnase

Deux lignes droites tracées à 20 ou 30 m.

Au début du jeu, les lapins sont tous derrière la même ligne.

L'épervier est au milieu de son domaine

#### CONSIGNE :

C'est l'épervier qui commence le jeu en disant la phrase « Epervier sortez ! ». Tous les lapins doivent changer de camp. (La suite dépend de l'âge et de l'expérience des élèves)

Niveau 1 (pour les élèves qui découvrent le jeu) : - Les lapins touchés deviennent des éperviers.

Niveau 2 : - Les lapins touchés sont prisonniers. Ils doivent se donner la main par deux (puis 3 puis 4...).

Niveau 3: - Les prisonniers forment une seule chaîne.

Seuls ceux qui sont aux extrémités peuvent prendre. Si la chaîne casse, elle ne peut plus prendre. Un lapin qui est rentré dans un camp, ne peut plus en ressortir avant que l'épervier donne le nouveau signal de jeu. On ne peut pas revenir dans le camp d'où l'on vient.

#### CRITERES DE REUSSITE :

Etre le dernier lapin pris. Dans ce cas, il devient l'épervier de la partie suivante.

### COMPOTEMENTS ATTENDUS :

Pour l'épervier et les prisonniers : - Courir jusqu'à la fin du jeu ; - ne pas révéler par leur conduite quel joueur ils vont poursuivre ; - coincer un joueur dans un coin de l'espace de jeu (prise en tenaille) ;

Pour les lapins ; - être attentifs avant de changer de ligne et pendant le trajet ; - avoir une course imprévisible pour l'épervier ; - se placer sur la ligne en fonction de la place de l'épervier sur le trajet.

### VARIANTES :

Espace -Allonger l'espace entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier. -Réduire l'espace entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins. -Délimiter le terrain sur les quatre côtés. L'enfant qui sort du terrain est prisonnier, mais ceux qui le poursuivaient ne sont pas pénalisés.