FICHE D'ACTIVITÉ

L'Épervier – Gare à tes plumes !

PUBLIC / DURÉE / LIEU

À partir de 6 ans
10 à 20 joueurs
15 à 20 min
Terrain plat et dégagé

OBJECTIF

- Développer la rapidité, l'agilité, les réflexes et l'esprit d'équipe.

Échapper à l'épervier tout en traversant le terrain.

MATÉRIEL

Plots pour délimiter le terrain et les deux zones refuges.

DÉROULEMENT

Un joueur est désigné épervier et se place au centre du terrain. Les autres joueurs, les cerfs, se regroupent derrière une ligne de départ.
Au signal de l'épervier (frappement de mains ou cri), tous les cerfs **doivent traverser le terrain pour rejoindre le refuge opposé, sans se faire toucher.**
Les joueurs touchés deviennent les aides de l'épervier. Ils se donnent la main pour former une chaîne, tous ensemble ou par groupes de 3 ou 4. Ils peuvent encercler les cerfs pour faciliter leur capture, mais **seul l'épervier peut les toucher.** À chaque traversée, les rangs des chasseurs grossissent !
Le dernier cerf encore libre remporte la partie et devient le nouvel épervier.

VARIANTES :

La chaîne infernale

Les éperviers forment des chaînes de 3 ou 4 joueurs.
Seuls ceux situés aux extrémités peuvent toucher les cerfs.

Le Bulldog

Pour capturer un joueur, il faut le soulever du sol. Les joueurs capturés deviennent à leur tour des Bulldogs.

L'Épervier caméléon

À chaque traversée, l'épervier impose un déplacement :
à cloche-pied, en pas chassés, en petits bonds ou en marche de crabe.