

# LES EPERVIERS DEMENAGEURS

Rencontres sportives Strasbourg 7

## 1. Compétences travaillées

### *Compétences disciplinaires*

- Passer de courir vite à esquiver.
- Réagir vite et faire des choix.
- Ajuster ses déplacements en fonction des éperviers.

### *Compétences transversales*

- Respect des consignes et règles de jeu.
- Assumer différents rôles : éperviers / déménageurs.
- S'auto-arbitrer.

## 2. But du jeu

Pour les déménageurs : vider sa caisse avant les autres, ou avoir transporté plus de ballons/objets que l'équipe adverse à la fin du jeu.

Pour les éperviers : toucher un maximum de déménageurs.

## 3. Organisation d'une rencontre

Former 3 équipes hétérogènes, mixtes, de 8 joueurs (pas d'équipes de niveaux). Temps de jeu : environ 2 minutes.

Face à 8 déménageurs de l'équipe A, il y aura 2 éperviers choisis parmi les joueurs de l'équipe B. A l'issue du temps de jeu, changement de rôle immédiat avec le même nombre de déménageurs.

Au départ, il doit toujours y avoir le même nombre d'objets dans les caisses. Si une équipe de déménageur a transporté tous les objets de sa caisse avant la fin du temps réglementaire, le jeu s'arrête et cette équipe est déclarée gagnante.

## 4. Matériel par terrain de 20 à 25 m de long sur 10 à 15m de large

- 2 caisses dont une remplie de divers objets (balles de différentes tailles...)
- des chasubles pour les éperviers.

## 5. Consignes de jeu - Règles

### Les déménageurs

Si un déménageur est touché, ballon / objet en main, par l'épervier adverse, il doit rapporter le ballon / objet dans sa caisse, puis il peut reprendre un ballon/objet et essaye de le transporter dans la caisse d'arrivée.

Ils ont le droit	Ils n'ont pas le droit
- de transporter 1 ballon / 1 objet à la fois. - de se réfugier dans les zones refuges où ils sont invulnérables.	- de transporter plusieurs objets - de rester trop longtemps dans une zone refuge - de lancer les ballons/objets

### Les éperviers

2 éperviers face à une équipe de déménageurs.

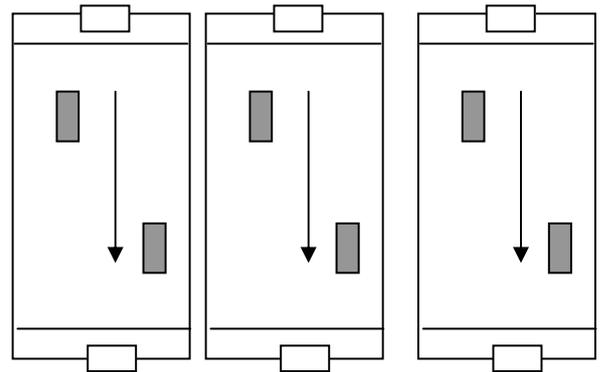
Ils ont le droit	Ils n'ont pas le droit
- de toucher un déménageur qui transporte un ballon / objet	- de bousculer, de pousser - de toucher un déménageur qui ne transporte pas un ballon/objet

## 6. Organiser

### *Organisation matérielle*

- 2 équipes hétérogènes de 6 à 8 joueurs + 2 éperviers
- des chasubles, un sifflet et un chronomètre.
- traçage au sol pour les limites des terrains 20 à 25 m sur 10 à 15m
- des petits objets en quantité suffisante
- un tapis = un refuge
- délimiter une zone neutre à l'extrémité des terrains

### *Organisation spatiale*



## 7. Variables

- augmenter / diminuer le nombre d'éperviers
  - ⇒ augmente la quantité de touches et la vitesse de déplacement
  - ⇒ favorise l'utilisation des refuges
- imposer le déplacement du ballon au pied ou en dribblant
  - ⇒ induit un nouveau mode de conduite de balle
- à la place des refuges délimiter des zones neutres
  - ⇒ favorise la stratégie