

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 3  
*Éperviers-déménageurs avec refuges*

**Horaires*****Pour les rencontres du matin :***

Arrivée sur le site : 9h 30

Début de la rencontre : 10h00

Fin de la rencontre : 12h00. Résultats + pique nique et départ vers 13h15.

***Pour les rencontres de l'après-midi :***

Arrivée sur le site: 12h 30 (pique niquer avant)

Début de rencontre : 13h 00

Fin de rencontre : 15h 00

**Règles d'or**

- respecter les limites de la zone de jeu
- accepter d'être pris par l'épervier sans forcément avoir besoin de l'intervention de l'arbitre
- respecter les signaux de début et de fin de jeu

**Organisation**

- Quatre classes participantes avec trois équipes par classe (mixité, pas d'équipe de niveau)
- Quatre terrains de jeu
- Sur un terrain : le groupe des déménageurs jouent deux parties à la suite pendant que les éperviers et les rôles sociaux inversent leur rôle.

**Fiche de rotation pour chaque terrain de trois équipes**

<b>Déménageurs</b>	<b>Éperviers</b>	<b>Rôles sociaux</b>	<b>Observateurs</b>
A	B1 (4 élèves)	B2 (4 élèves)	C
A	B2 (4 élèves)	B1 (4 élèves)	C
C	A1	A2	B
C	A2	A1	B
B	C1	C2	A
B	C2	C1	A

**Kit par classe**

- 30 queues
- 1 chronomètre
- Dossards de quatre couleurs différentes (voir décision entre les participants).

**Matériel spécifique à apporter par le CPC ou les participants:**

- Corne de brume et sifflet
- Quatre caisses
- Deux jeux de 40 plots (style coupelle)
- Huit tapis pour les réserves et les maisons
- 12 cerceaux pour les refuges

## Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 3 Éperviers-déménageurs avec refuges

### But

- Pour les attaquants « déménageurs » : amener le plus de queues possible depuis leur réserve jusqu'à leur « maison ».
- Pour les défenseurs « éperviers » : intercepter les déménageurs pour les empêcher d'amener leur queue à leur maison. Récupérer leur queue.

### Conditions de mise en œuvre

- Temps de jeu : 4 minutes par manche, 6 rotations par partie.
- Pour une rotation, sur chaque terrain il y a 4 éperviers opposés à 8 déménageurs. Dans l'équipe des éperviers, les enfants ne jouant pas occuperont les rôles sociaux autour du terrain.

### Consigne

#### Pour les déménageurs :

- Vous amenez le plus de pinces possible depuis votre réserve jusqu'à votre maison sans vous faire arracher la queue. Vous ne pouvez prendre qu'une seule pince à la fois. Vous êtes invulnérables dans votre maison, dans les refuges (les deux pieds dedans) et dans votre réserve. Si vous sortez du terrain sur les côtés l'arbitre vous prend la pince.
- Si on vous a pris votre pince, vous devez retourner en prendre une autre dans votre réserve.

#### Pour les éperviers :

- Vous attrapez la pince d'un déménageur et vous la déposez dans votre réserve avant de pouvoir recommencer.

#### Pour les arbitres:

- Un adulte aide les déménageurs à bien accrocher leur pince sur le côté.
- L'enseignant est le gardien du respect des règles de jeu (arbitrage).

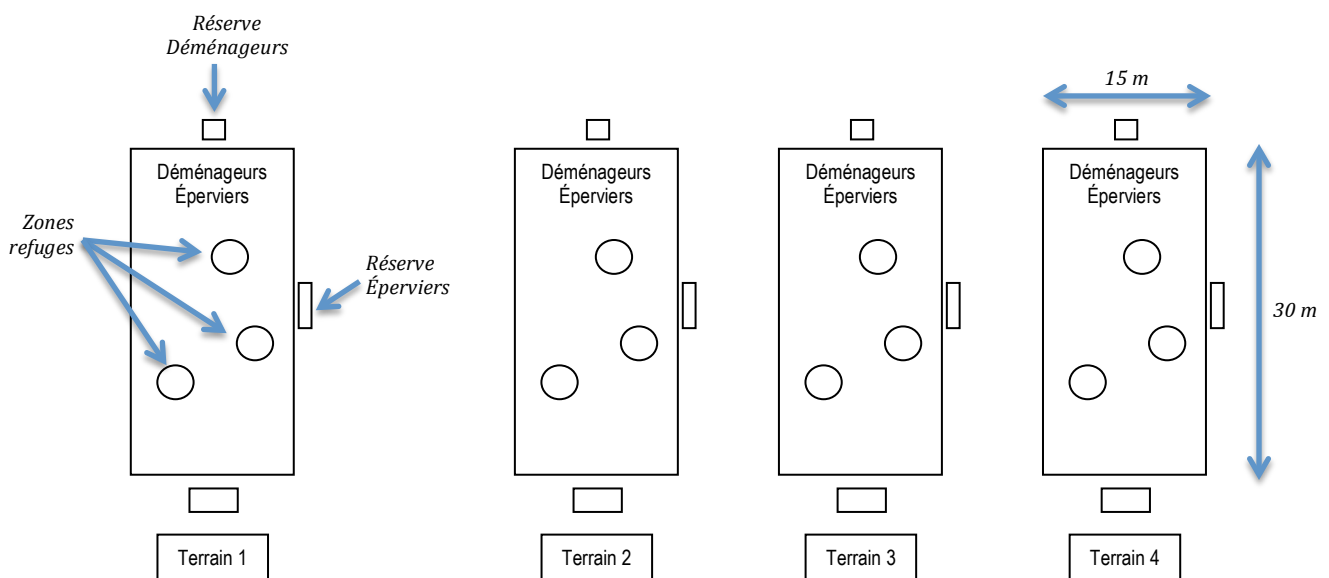
#### Rôles sociaux :

- Vérifier que les déménageurs ne prennent qu'un seul objet à la fois

### Critères de réussite :

À l'issue des 6 rotations : a gagné l'équipe qui a ramené dans son camp le plus grand nombre de pinces, y compris celles interceptées pendant le rôle d'épervier.

### Schéma du jeu (4 espaces de jeu)



Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 3  
Éperviers-déménageurs avec refuges

Terrain N°.....

Arbitre .....

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul (égalités de queues ramassées), 1 point pour une défaite.

<b>ÉQUIPE de couleur</b>	<b>ROUGE</b>	<b>JAUNE</b>	<b>BLEUE</b>
<b>ÉCOLE</b>			
<b>POINTS</b>			

		Équipe ROUGE		Équipe JAUNE		Équipe BLEUE	
		équipes	points	équipes	points	équipes	points
Partie 1	Déménageurs			X			
	Eperviers (demi équipe)					X	
Partie 2	Déménageurs			X			
	Eperviers (demi équipe)					X	
Partie 3	Déménageurs	X					
	Eperviers (demi équipe)			X			
Partie 4	Déménageurs	X					
	Eperviers (demi équipe)			X			
Partie 5	Déménageurs					X	
	Eperviers (demi équipe)	X					
Partie 6	Déménageurs					X	
	Eperviers (demi équipe)	X					
Total points							

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 3  
*Éperviers-déménageurs avec refuges*

## **CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE AVANT**

- Faire vivre à votre classe des situations d'apprentissage préparant à cette rencontre
- Présenter le dispositif de rencontre à la classe.
- Préparer les trois équipes par classe.
- Préparer le matériel à emporter.

## **CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE PENDANT**

- Assurer les tâches d'arbitre de jeu ou de superviseur

## **CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE APRÈS**

- Annoncer les résultats
- Remettre les diplômes
- Récupérer le matériel
- Faire le bilan avec ses élèves
- Faire noter les résultats dans le cahier d'EPS

*Prendre le temps de terminer la rencontre par un moment de convivialité (goûter, pique-nique...)*