



Dominante : Conduite de Balle

# Jeu d'Eveil n°7

## « L'épervier »



Difficulté ★★☆☆☆

Effectifs



Surface



Trajectoire



Ballon



Joueur(se)



Conduite



### Descriptif

- Surface 20 m x 20 m
- Délimiter 2 zones (Départ - Arrivée)

### Organisation

- Les éperviers doivent se rendre dans le camp opposé sans se faire attraper par le chasseur
- Tous les éperviers attrapés deviennent chasseurs
- Les joueurs ne doivent pas sortir de la zone de jeu

### Consignes et variantes

1. Les chasseurs se tiennent la main pour attraper les éperviers
2. Les chasseurs sont libres
3. Le chasseur, ballon à la main doit toucher **au niveau des pieds** les éperviers
4. Les éperviers en conduite de balle doivent rejoindre la zone d'arrivée. Le chasseur (ballon à la main) doit toucher le ballon de l'épervier.
5. Le chasseur doit sortir le ballon de la zone de jeu

### Intervention(s), animation(s) éducateur

- Animer, encourager, guider et valoriser le joueur

### Critère(s) de réussite

- Le nombre de passage
- Veiller à ce que le joueur ait le ballon le plus possible près de son pied

