

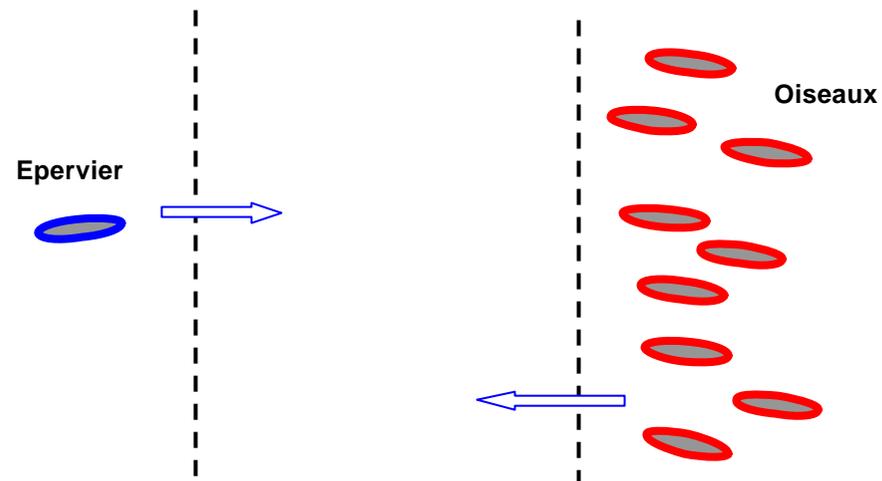
APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- Se déplacer rapidement en ligne droite.
- Anticiper sa trajectoire en fonction de celles des autres.

DISPOSITIF ET TACHE

- 10 enfants maximum par jeu, répartis en groupes de niveau.
- 2 refuges délimités.

- *Les oiseaux doivent changer de refuge sans se faire toucher par l'épervier en traversant la zone dangereuse.*

**CONSIGNES**

- L'épervier peut toucher les bateaux avec sa pagaie à l'avant ou à l'arrière, sans frapper et sans la lancer.
- Les joueurs touchés deviennent également éperviers.
- Les déplacements sont autorisés seulement en avant.

CRITERES DE REUSSITE

- Se faire toucher en dernier pour devenir l'épervier.

PLUS FACILELa tâche de l'épervier

- Agrandir en profondeur la zone dangereuse.

PLUS DIFFICILELa tâche de l'épervier

- Demander à l'épervier de toucher le kayak avec la main.
- Demander à l'épervier de toucher le joueur lui-même.
- Réduire en profondeur la zone dangereuse.