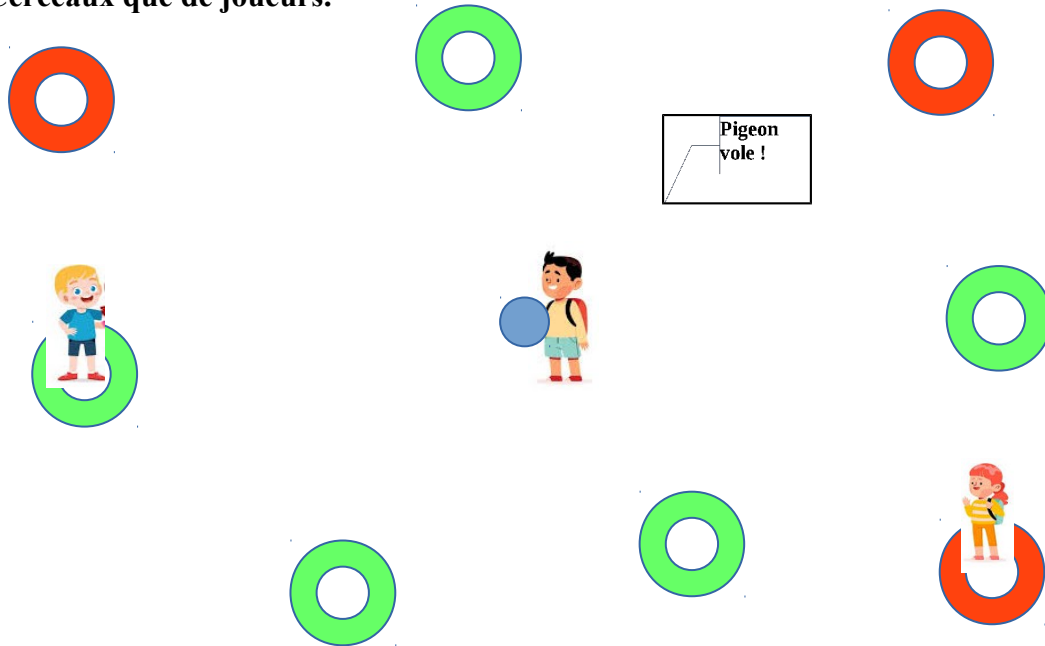


DISPOSITIF :

Sur un espace repéré 15/20 m. Disposer des cerceaux autour du terrain. Autant de Cerceaux que de joueurs.



Si groupe important, faire jouer en demi classe sur un temps de 2 à 3 mn et vous alternez le groupe.

(prévoir plusieurs balle en mousse pour que la partie ne soit pas trop ralentie par le fait de courir chercher la balle à chaque tir.)

C'est un jeu qui doit être très tonique en annonçant rapidement "pigeon vole" dès que tous les joueurs sont leur cerceau.

CONSIGNES : Le chasseur annonce: "pigeon vole " tous les oiseaux doivent sortir de leur cerceau et courir se réfugier dans un autre sans se faire toucher par la balle du chasseur.

Pour faciliter.

Pour le chasseur :

- mettre deux chasseurs, ou trois. (Un seul annonce).
- rallonger les distances entre les cerceaux.

Pour les oiseaux :

- placer les cerceaux pas trop loin les uns des autres.

Pour compliquer

Rallonger les distances entre les cerceaux.

- **L'enseignant** annonce à la place du chasseur . Mais il n'annonce pas forcément pigeon vole. Cela peut être "canard vole" , "moineau vole" etc ... Si l'animal vole, les élèves dans les cerceaux doivent sortir. S'ils ne sortent pas ils sont éliminés.
- Mais l'enseignant peut essayer de piéger les joueurs en annonçant "chat vole" ou "cochon vole" , si un élève sort par inattention il est éliminé.
- Pour que cela crée de l'incertitude il faut jouer rapidement et énoncer rapidement un nouvel ordre.

Pour les cycle 3 un élève, par alternance, peut prendre la place de l'enseignant.

(Par pratique, j'ai proposé aux enfants de jouer avec les masques, il n'y a eu aucune difficulté , sinon je leur aurais demandé de l'enlever. Si vous constatez un enfant qui a plus de mal en courant, vous pouvez lui proposer de l'enlever!)