

LE RENARD ET LES POULES

L'HISTOIRE

« Le **renard** est entré dans le poulailler pour attraper toutes les **poules**. Quand une **poule** est touchée, elle s'immobilise en dormant sur un pied. Pour arrêter le **renard**, les **poules** doivent lui arracher la queue ».

ORGANISATION

Les enfants sont regroupés dans un **espace délimité** (pas trop vaste). Un enfant joue le rôle de **renard** et s'accroche donc une chasuble à la ceinture pour symboliser sa queue.

EXPLICATIONS

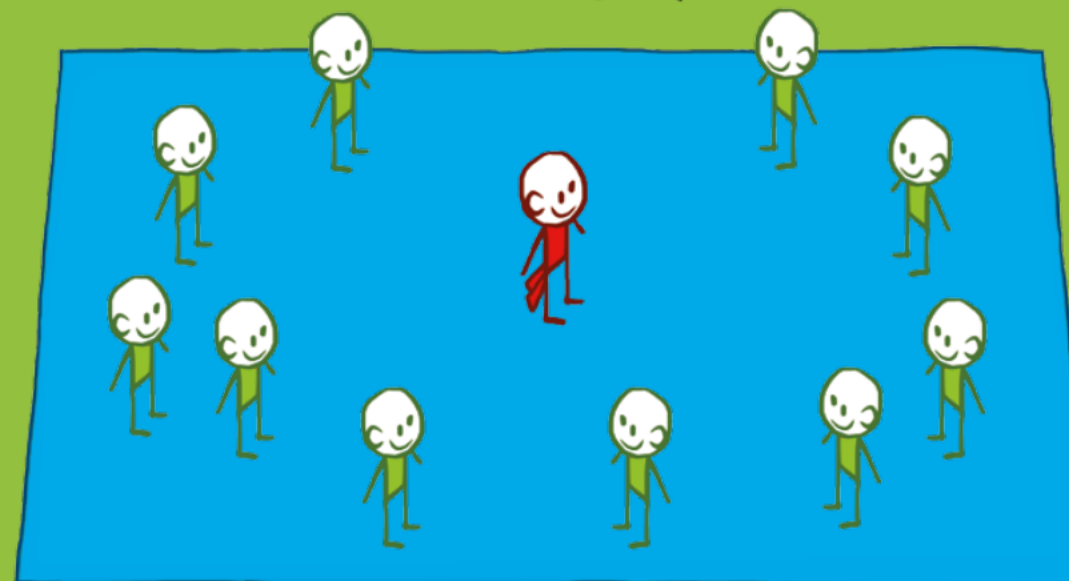
Au signal le **renard** part en chasse, il marque un point par **poule** touchée. Sa chasse s'arrête quand il perd sa queue. L'animateur compte le nombre de **poules** immobilisées.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Éviter un adversaire.
- Chercher à attraper un adversaire.
- Organiser ses déplacements en surveillant autour.

CONSEILS

- Limiter l'espace d'évolution car très intensif.



RENDRE PLUS FACILE

Pour les poules : en ajoutant 1 ou 2 cerceaux pour se reposer 3 secondes. Pour les renards : en ajoutant un ou plusieurs renards.

FAIRE ÉVOLUER

Le renard ne peut plus perdre sa queue et les poules doivent protéger un œuf (symbolisé par un ballon). Si le renard touche la poule qui a l'œuf il marque un point.

LE MATÉRIEL

- 1 chasuble.
- Matériel pour délimiter un espace réduit.