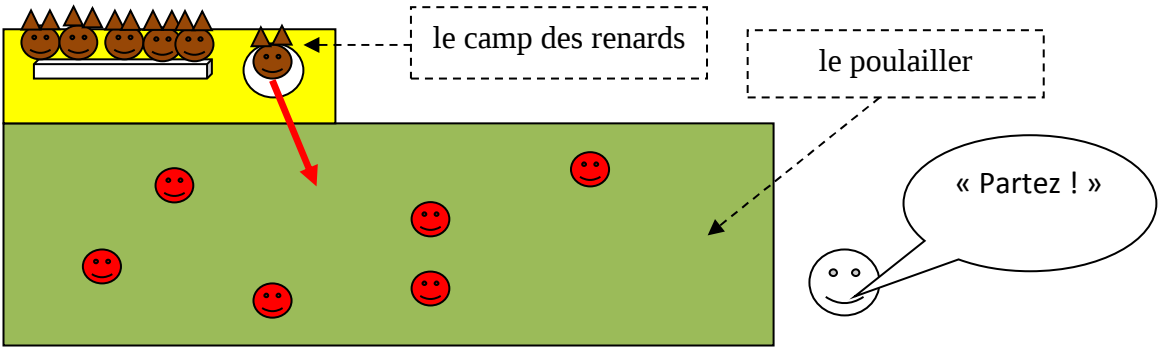


Poules / renards

Jeu pour :	<i>L'espace de repos et de jeux calmes</i> <i>L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes</i> <i>L'espace jeux en mouvement, collectifs</i>
Cycle visé :	Cycle 1 (M.S / G.S) / Cycle 2
Durée :	Temps de la récréation Chaque manche dure 1 à 2 minutes (fonction du nombre de joueurs)
Matériel nécessaire :	• 1 banc ; • 1 minuteur ou 1 sablier ; • 1 lot de plots pour matérialiser le terrain ; • 1 cerceau pour matérialiser l'emplacement du premier coureur.
Règles du jeu :	<u>Nombre de joueurs</u> : de 6 à 10. <u>Terrain</u> : 1 poulailler (6m x 6m environ) ; 1 camp des renards (zone à côté, avec un banc). <u>But du jeu</u> : pour les poules : courir pour échapper au renard. Pour chaque renard : courir après les poules pour en toucher une. <u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur de jeu, responsable du temps (il retourne le sablier ou tourne le minuteur avant de lancer le jeu). Constituer 2 équipes de même nombre de joueurs : 1 équipe de poules (dans le poulailler - zone verte sur le schéma) et 1 équipe de renards (sur le banc dans le camp des renards - zone jaune sur le schéma). <u>Déroulement du jeu</u> : Au signal de départ (le meneur crie « partez »), les poules se mettent en mouvement et le 1^{er} renard (positionné dans le cerceau) entre sur le terrain pour toucher 1 des poules. Dès qu'il en a touché une, il doit venir taper dans la main du 2^{ème} renard (qui entre temps s'est positionné dans le cerceau) qui part à son tour pour la même mission. Le 1^{er} renard vient s'asseoir au bout du banc, en queue de file. Chaque poule touchée devient « statue », mains sur la tête. Le jeu s'arrête quand le meneur crie « stop » (dès que le temps est écoulé). Aussitôt, tous les joueurs s'arrêtent. Le meneur compte le nombre de poules touchées et l'annonce à haute voix. Ensuite, inverser les rôles. A l'issue de la 2^{ème} manche, l'équipe de renards qui aura touché le plus de poules sera déclarée gagnante ! Lors d'une manche, si toutes les poules ont été touchées, le meneur arrête aussitôt le jeu, puis compte les poules. Ensuite, on inverse les rôles. <u>Important</u> : si lors d'une manche tous les renards assis n'ont pas pu se lever pour toucher une poule, il faut faire en sorte qu'ils se positionnent sur les premières places du banc lors de la partie suivante. 
Evolution possible :	• 2 renards partent en même temps au lieu d'1 (matériel à prévoir : 2 cerceaux).