

**AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS  
COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT**

## **Les poules et les renards**

### Compétences visées :

- Coopérer et s'opposer collectivement
- courir pour attraper/ pour se sauver
- transporter des objets d'un point à un autre sans se faire attraper
- se repérer dans l'espace : notion « dedans, dehors »

### Matériel :

- Des cerceaux pour toutes les poules
- Un bac d'objets (au choix : pour représenter des bûches de bois)
- Un banc

### But du jeu :

Les renards doivent attraper toutes les poules qui ne sont pas dans leur maison et les emmener chez eux.

Les poules doivent essayer d'échapper aux renards.

### Règles du jeu :

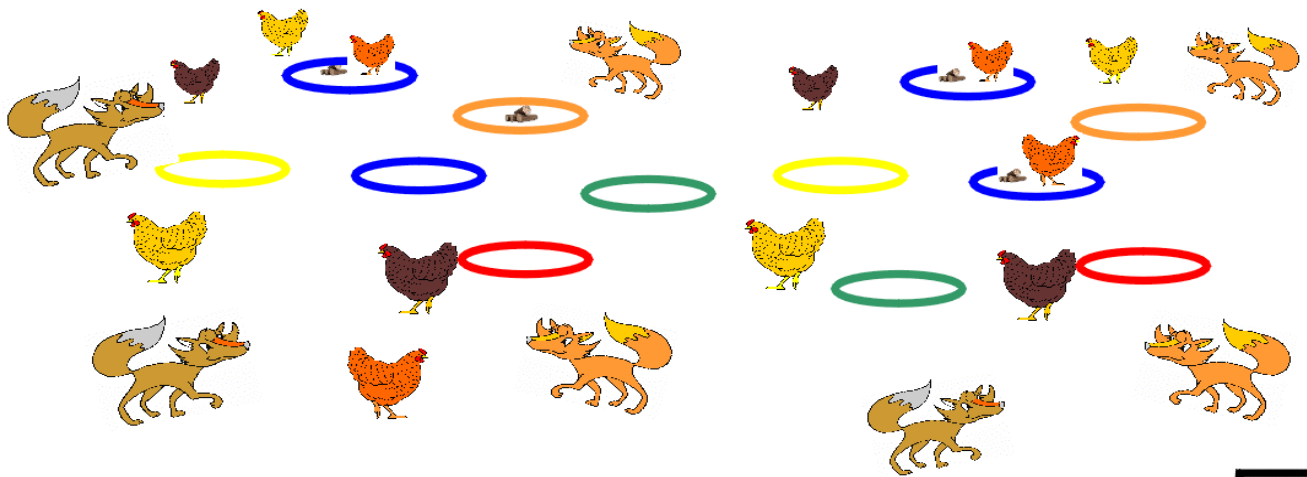
- Les poules sont intouchables dans leur maison (cerceaux répartis au sol).
- Les renards doivent attraper les poules lorsqu'elles sortent de leur maison pour aller chercher du bois.
- Les poules doivent aller chercher du bois pour entretenir le feu de cheminée sinon les renards pourront passer par la cheminée (au bout d'un certain temps sans sortir le maître supprime le cerceau).
- Lorsqu'une poule est prise, le renard l'emmène chez lui (où la maman renard joue les gardiens) : c'est une prison dont on ne peut s'échapper.
- Lorsque toutes les poules sont attrapées on change les rôles.
- La poule qui a échappé le plus longtemps aux renard est la gagnante. (Les renards sont toujours gagnants eux aussi dans cette version du jeu !)

### Progression / variantes :

1. Pour permettre aux poules de remporter ce jeu on peut opter pour une minuterie : si les renards ne les ont pas toutes attrapées avant le signal, elles gagnent !
2. Les poules peuvent se libérer en se passant les « ciseaux » (un objet cylindrique du style témoin de course) : les renards doivent alors veiller à éviter aux poules libres d'approcher de leur maison : pour les moyens ou les grands seulement !

Libre à vous d'inventer toutes les variantes qui vous sembleront opportunes.

Aperçu :



# Les poules et les renards.

