

Titre: QUEUE DE RENARD

CYCLE:

1RE

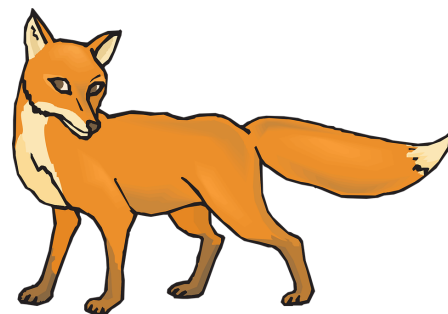
2E

3E

GROUPE: : PLUS DE 2

MATÉRIEL: TERRAIN #2

QUEUE DE RENARD: BAC DE FOULARDS (1 OU 2 PAR ÉLÈVE)



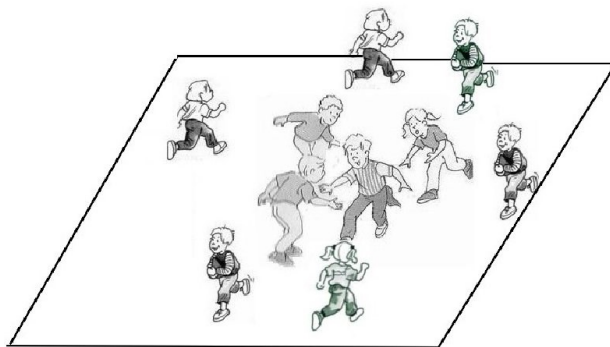
BUT DU JEU

Queue de renard :

L'élève se trouve un partenaire et ensemble, ils doivent s'entendre sur un signal commun de départ AVANT de tenter d'enlever le foulard de son adversaire.

Aucune bousculade et interdit de retenir l'adversaire avec ses mains.

DISPOSITION



Déroulement :

Chaque joueur accroche un foulard de jeu dans sa ceinture en arrière. Tous les joueurs s'éparpillent et essayent de voler le foulard des autres joueurs, sans se laisser prendre le sien. Le gagnant est celui qui a toujours son foulard et qui a ramassé le plus de foulards.

Variante :

- ◆ Les élèves peuvent utiliser les postures de yoga comme conséquence à leur défaite au jeu de queue de renard (terrain #2) avant de revenir affronter un autre adversaire.
- ◆ Les élèves du 3e cycle forment 4 équipes et tentent de conquérir les queues de renard des autres équipes. Si un élève perd son foulard, il va s'en chercher un dans le bac des récoltes de son équipe et revient au jeu.