

Activité



Facile



5 min



Se dépenser



Cour de récréation



Courir



A deux et en groupe

Matériel

Un foulard par joueur
Des dossards pour l'évolution du jeu



Description de l'activité

Saisir le plus de foulards « queues de renard » sans se faire prendre le sien.

Chaque joueur est un « renard » qui a une queue (foulard à l'arrière du pantalon ou glissé dans une ceinture).

Saisir le plus de queues d'autres renards sans se faire prendre la sienne. Les joueurs qui ont saisi le plus de queues sont les gagnants.

Un renard qui a perdu sa queue ne se déplace plus ou bien a un gage.

Illustration



Images à partir de : Flaticon.com

Inclusion



Limiter la vitesse de déplacements de certains renards (sauter à pieds joints, à cloche-pied). N'utiliser qu'une seule main, l'autre étant dans le dos.



Jouer sur la longueur ou le nombre de queues de chaque renard, sur son accessibilité par tous.

Évolution

Jouer dans un espace délimité plus ou moins grand..

Jouer avec 2 équipes

- Diviser le groupe en 2 équipes identifiées par des dossards de couleurs différentes.
- Les renards d'une équipe doivent prendre les queues des renards de l'autre équipe.
- Un joueur qui n'a plus de queue n'a plus le droit de prendre les queues des renards adverses. Il peut cependant empêcher un renard adverse de prendre une queue d'un renard de son équipe en s'interposant.

Jouer sans équipe

- Chaque joueur doit attraper le plus de foulards que tous les autres jusqu'à élimination des joueurs sans foulards.

Attribuer des gages aux joueurs qui perdent leur queue : action motrice à réaliser (saut de poule...). Gage à réaliser seul ou avec le renard, à multiplier selon le nombre de fois que la queue a été saisie.