

La queue du renard



Temps



2 équipes de
10 joueurs



Terrain

Terrain délimité de 15 mètres x 15 mètres



Matériel

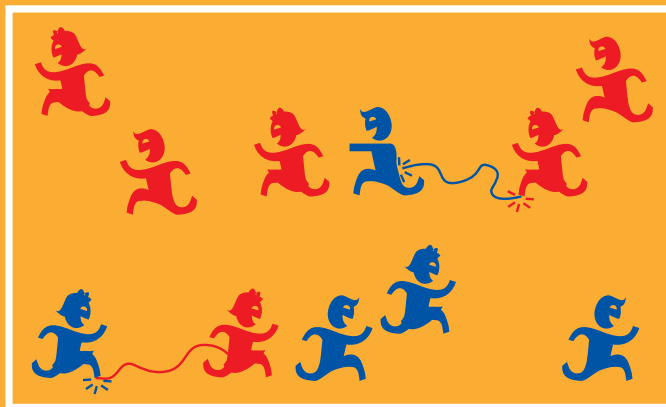
2 ficelles de couleurs différentes
(queues de renard)



But

Pour les 2 renards : immobiliser les joueurs de l'équipe adverse.

Pour les autres joueurs : ne pas être immobilisé par le renard de l'équipe adverse et tenter de lui faire perdre sa queue, en marchant dessus.



Organisation

La classe est divisée en 2 équipes, avec chacune 1 renard.

Les renards ont, dans leur dos, une ficelle qui traîne par terre.

Règles

- Imaginons que tu sois l'un des 2 renards, entouré de tes coéquipiers.
- Au signal, tu dois immobiliser tous les joueurs de l'équipe adverse, en les touchant.
- Attention, si l'un d'entre eux marche sur ta queue et te fait perdre celle-ci, c'est perdu !
- Pour gagner plus vite, tes coéquipiers doivent essayer de faire tomber la queue du renard adverse.
- Mais attention, ce renard ne doit pas les toucher.