

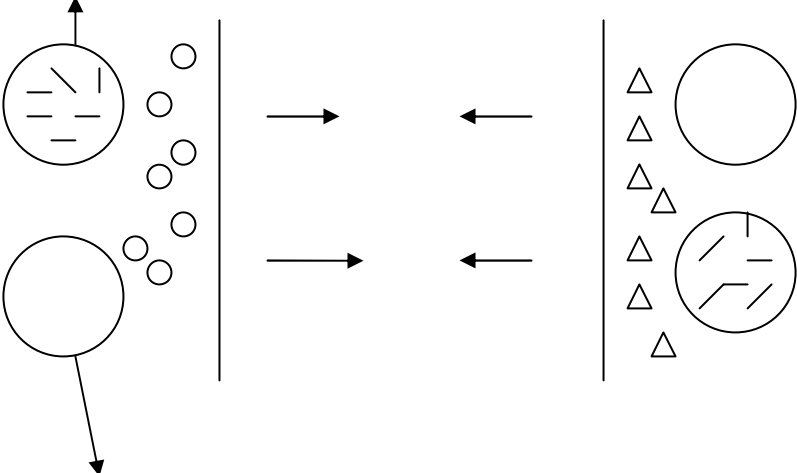
La Queue du loup



Historique

Tantôt jeu d'attaque, tantôt jeu de poursuite, « la queue du loup » (dérivé du traditionnel « chat »), apporte aussi la notion d'opposition.

Il est aussi appelé « queue du diable ».

FICHE N°1	« La Queue du loup » Jeu de poursuite et d'évitement	Cycle 1
<p align="center"><u>But du jeu</u></p> <p>Attraper la queue de l'autre et la déposer dans le cerceau de son camp.</p>		<p align="center"><u>Tâches à accomplir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, poursuivre. - Attraper une queue, la déposer dans son cerceau. - Prendre des informations sur ses adversaires, sur l'espace.
<p align="center"><u>Aménagement : milieu matériel et humain</u></p> <p>Au départ, chaque enfant porte une queue glissée ou pincée à la ceinture. Chaque équipe est dans son camp. Au signal, chaque joueur doit obligatoirement sortir de son camp.</p> <p>Banque de foulards</p>  <p align="center">Terrain herbeux délimité sur 4 côtés.</p>		<p align="center"><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 cerceaux de 2 couleurs différentes. - 2 séries de 16 foulards aux mêmes couleurs que les cerceaux. - 2 cordes - pinces à linge - chronomètre - sifflet
<p align="center"><u>Critères de réussite</u></p> <p>Avoir attrapé « n » queues en 6 minutes tout en évitant de se faire prendre la sienne. Gain : L'équipe qui a le plus de queues, a gagné.</p>		
<p align="center"><u>Durée</u></p> <p>Environ 6 minutes.</p>		
<p align="center"><u>Remarques particulières</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lorsqu'un enfant n'a plus de queue, il retourne dans son camp rechercher une nouvelle queue (pas d'élimination). - S'il ne reste plus de queue, il doit rester dans son camp. - mettre des vêtements « pratiques ». - il faut l'aide d'un adulte pour remettre la queue. 		