

## Le jeu des poules

Niveaux : PS, MS et GS

Situation 1 : Echauffement  2 min	Matériel	
	Dispositif	Tous les élèves
	Déroulement	Les élèves courent dans la salle les uns derrière les autres, un tirage au sort a désigné le chef de la file que les autres doivent suivre.
	Consignes	« Vous suivez X en courant tranquillement pour vous échauffer. »
	Critère de réussite	Respecter le non dépassement de X en courant.

Situation 2 :  10 min	Matériel	Un cerceau par élève ou un pour deux selon le matériel disponible
	Dispositif	Tous les élèves
	Déroulement	Les élèves jouent librement avec les cartons.
	Consignes	« Voici des cerceaux. Vous pouvez jouer avec. »
	Critère de réussite	Participer

Situation 3 :  10 min	Matériel	Un cerceau par élève ou un pour deux + musique
	Dispositif	Tous les élèves
	Déroulement	Quand la musique est en marche, les élèves sortent de leur tanière et se promènent dans la salle. Quand la musique s'arrête, les élèves doivent regagner leurs cerceaux.
	Consignes	« Nous allons jouer au jeu des poules. Quand il y a de musique, vous vous promenez dans la salle. Quand la musique s'arrête, vous devez rentrer au poulailler. »
	Critère de réussite	Trouver une place

Situation 4 :  10 min	Matériel	Idem situation 3
	Dispositif	Tous les élèves
	Déroulement	Même déroulement que la situation 3 mais l'enseignant enlève quelques cerceaux quand la musique redémarre.
	Consignes	« Nous allons continuer le jeu des poules mais cette fois-ci, je vais parfois enlever un poulailler. A la fin de la musique, vous devez vite trouver un poulailler. Celui qui est sans poulailler sera éliminé. »
	Critère de réussite	Trouver une place rapidement pour ne pas se faire éliminer