

6 LES ECUREUILS ET LES RENARDS

Accélérer et changer de direction

★
8-12 JOUEURS



« Les écureuils préparent leur réserve pour l'hiver mais les renards veulent les en empêcher. »

◆ Comment ça marche ?

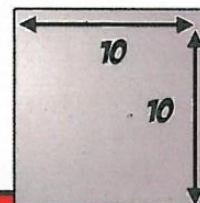
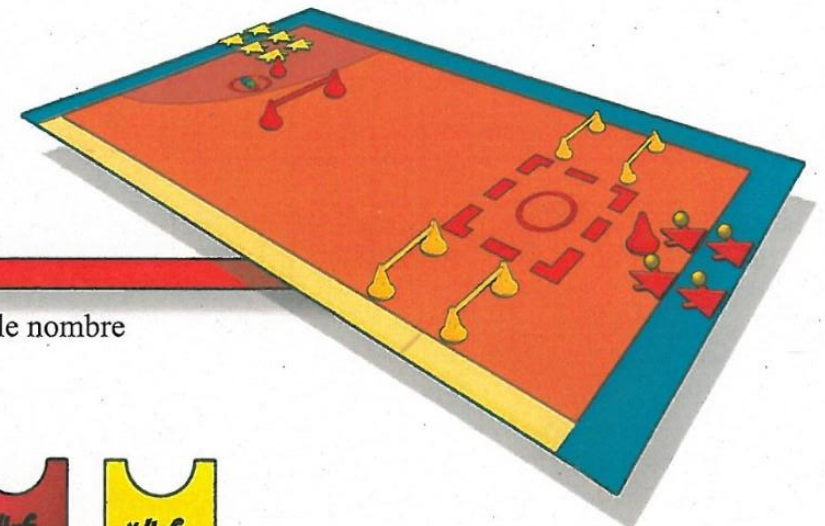
Au départ, un écureuil et deux renards sont cachés derrière leur arbre (plot rouge).
 Au signal, l'écureuil va chercher une noisette (dans le noisetier), saute par-dessus son tronc d'arbre à pieds joints. De leur côté, les renards munis d'une griffe (ballon) sautent à pieds joints leurs troncs d'arbres respectifs.
 L'écureuil tente d'apporter sa noisette dans sa réserve sans se faire toucher par les renards. Les renards n'ont pas le droit de rentrer dans la réserve.
 Les renards doivent le toucher avec leur griffe. Ils n'ont pas le droit de tirer.
 L'écureuil qui a réussi est celui qui met sa noisette au centre de la réserve.
 Celui qui se fait toucher ramène sa noisette dans le noisetier.
 Tous les enfants doivent être écureuils et renards.

◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Interdiction de prendre deux noisettes à la fois.

◆ Dispositif de départ

- ◆ 2 équipes de 4 (à adapter selon le nombre d'enfants)



◆ Matériel



6 LES ECUREUILS ET LES RENARDS

Accélérer et changer de direction

★
8-12 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Faire partir 1 attaquant pour 2 défenseurs.

2^{EME} temps :
Equilibrer le nombre d'attaquants et de défenseurs (rajouter un tronc d'arbre pour les attaquants et faire 2 colonnes côte à côte).

3^{EME} temps :
Les attaquants doivent atteindre leur réserve en dribbles et les défenseurs doivent leur faire perdre la balle en respectant la règle.

4^{EME} temps :
Faire partir un défenseur devant (confrontation) et un défenseur derrière (poursuite).

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les attaquants se font toucher à chaque fois



◆ Ecarter les obstacles des défenseurs.

◆ Introduire un renard pour deux écureuils.

2

Si les attaquants apportent facilement



◆ Enlever un obstacle des défenseurs.

◆ Eloigner le plot de départ.

