

Atelier n°1 : POULE - ESCARGOTS



Descriptif - mise en place - consignes :

Tous les élèves sauf un sont des escargots, ils se déplacent de camp à camp (tapis), à quatre pattes.

Un élève est la poule, elle cherche à manger les escargots en les touchants

Pour se protéger, les escargots doivent s'arrêter et rentrer dans leur coquille (se mettre en boule), et repartir dès que la poule s'éloigne.

L'escargot qui est touché devient la poule, et le jeu continue.

Matériel :

- 2 Tapis
- Plots pour délimiter l'aire de jeu

But du jeu :

Traverser sans se faire manger par la poule

Plan :

