

## LE POULAILLER



Quand on est en sécurité, on a parfois envie de jouer avec la peur. Ça nous permet de mieux connaître cette émotion et de l'appivoiser.

**Matériel :** les cartes découpées, un minuteur.

**Nombre de joueurs :** 5-10

**But du jeu :** Pour les poules : éliminer tous les renards. Pour les renards : transformer toutes les poules en renard.

- 1 Les joueurs sont debout, en cercle. Chaque joueur tire une carte sans la montrer aux autres. Il découvre son rôle (poule, renard ou hérisson) et le garde en tête.
- 2 Le hérisson s'annonce. Il sera le conteur. C'est aussi lui qui contrôle que tout se passe bien dans le jeu et que chacun respecte les règles, son rôle est donc très important.
- 3 Il faut suivre quelques règles pendant l'histoire racontée par le hérisson :
  - Quand la nuit tombe, tout le monde ferme les yeux. Il est interdit de les ouvrir pendant toute la durée du jeu.
  - Lorsque on nous touche l'épaule, on s'assied par terre. Cela signifie qu'on a été mangé. À partir de ce moment-là, on a le droit de regarder ce qu'il se passe.
- 4 Le hérisson lance le minuteur réglé sur cinq minutes et raconte l'histoire suivante aux autres joueurs qui suivent ses indications : « **La nuit tombe et tous les animaux s'endorment** (tous les joueurs ferment les yeux). **La nuit est calme et paisible. Mais tout d'un coup, les renards se réveillent sans faire de bruit** (les joueurs qui ont tiré une carte renard peuvent ouvrir les yeux discrètement). **Ils se mettent d'accord silencieusement** (avec le regard ou des gestes) **sur la poule qu'ils vont manger.** »
- 5 Les renards vont toucher l'épaule de la poule choisie pour la manger. Quand une personne est touchée, elle devient elle aussi un renard et peut aussi aller manger des poules.
- 6 Attention, les renards doivent être très très silencieux. Si une poule entend du bruit, elle peut montrer du doigt d'où il vient. Si un renard est désigné comme ça, il doit s'asseoir et ne peut plus manger de poules.
- 7 Le jeu se termine soit quand toutes les poules sont devenues des renards, soit quand tous les renards sont assis, soit quand le minuteur arrive à la fin.

**Thème :** Les émotions

Découpe les 3 cartes Renard, la carte Hérisson et les 7 cartes Poule ci-dessous.



**RENARD**



**RENARD**



**RENARD**

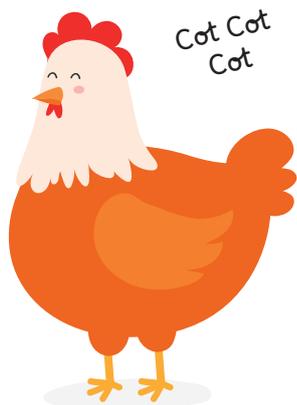


**HÉRISSON  
CONTEUR**

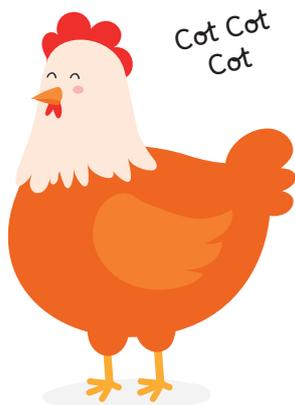
*Il était une  
fois...*



**POULE**



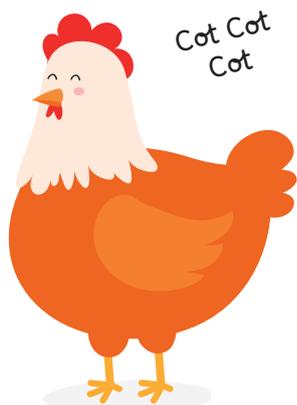
**POULE**



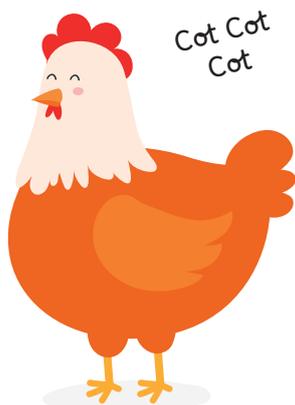
**POULE**



**POULE**



**POULE**



**POULE**



**POULE**

