

# Le Poule-Poulailler

## Informations pratiques

**Durée de l'animation** : 10 minutes

**Nombre de participant-e-s** : à partir de 9 participant-e-s

**Nombre d'animateurs-trices** : 1 animateur-ric

**Matériel** : Aucun

**Public** : Tout public

**Disposition de l'espace** : Tout type d'espace

## Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Ce jeu a été proposé et animé par Starting-Block durant la formation FETA 2015.

## Objectifs de l'animation

Dynamiser les participant-e-s

Briser la glace avec humour

Créer de la cohésion de groupe

## Résumé de l'animation

Les participant-e-s « poules » doivent trouver leur poulailler avant que la tempête n'éclate !

## Déroulé de l'animation

Il y a deux types de participant-e-s : les « poules » et les « pouailleurs ».

Les participant-e-s « poule » sont dans la basse-cour, ils-elles incarnent la volaille avec autant de mimes et de bruits que possible. Ils-Elles sont libres d'aller où ils-elles veulent dans la limite du terrain de jeu et peuvent marcher, courir, caqueter à volonté ...

Les participant-e-s « poulailler » sont également dans la basse-cour. Un poulailler complet est composé de deux participant-e-s « poulailler », qui se regroupent face à face, mains jointes en hauteur pour former le toit du poulailler.

Pour un-e participant-e « poule », il y a deux participant-e-s « poulailler ».

Conseils aux animateur-rices : pour donner plus de challenge au jeu, on peut décider qu'il y a une « poule » de plus.

Pour lancer le jeu, après l'explication des règles, on demande à chaque participant-e « poulailler » de trouver son binôme et de former un poulailler, puis à chaque participant-e « poule » de se placer dans un poulailler (soit sous le toit du poulailler, soit sous les bras des joueurs « poulailler »). Chaque « poule » est libre de lancer un concours de la poule qui caquète le plus fort.

L'animateur-trice peut alors lancer de manière alternée :

- « Les poules à la basse-couuuuur !!! » : les poules doivent sortir de leur poulailler et retrouver un nouveau nid.
- « Tornaaaaaade !!! » : les poules et les pouailleurs sont emportés dans une tornade, chaque joueur « poulailler » doit trouver un nouveau binôme pour reconstruire un nid, et chaque joueur « poule » doit trouver un nouvel habitat.