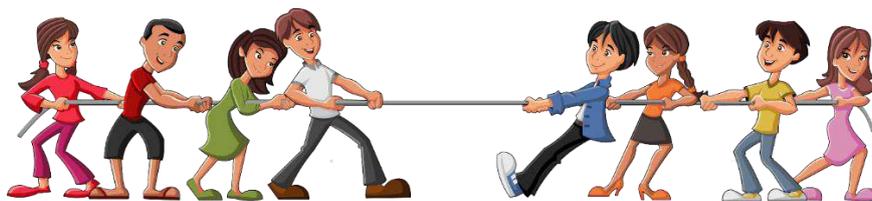




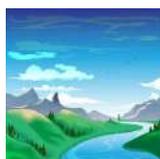
## Le caneton perdu



Nombre : 8 à 12



8 ans et +



Intérieur - Extérieur



10 min



Aucun



Règles et  
Déroulement

- 1- Formez un étang (cercle). Une canne ou un colvert sort de l'étang.
- 2- Le canard demande alors à un brochet, choisit dans l'étang, «Tu n'aurais pas vu mon caneton ?». Le brochet répond alors «Comment était-il habillé ?». Le canard décrit alors les vêtements du caneton.
- 3- Une fois que le caneton s'est reconnu, il doit rejoindre une zone sécurisée avant que ce ne soit le brochet qui l'attrape. **Schéma 1**
- 4- Si le brochet attrape le caneton, il devient le canard, sinon c'est le caneton qui le devient.

**Attention**, le brochet peut reconnaître le caneton avant que celui-ci ne se reconnaisse lui-même... Le jeu vire alors au réflexe pur.

Le caneton peut courir à cloche-pied ou en marche arrière etc... dans le cercle.

**Règles à respecter** : Attendre que 2 éléments du caneton soient donnés pour agir. Le brochet à obligation de suivre le sens de course du caneton.

**But du jeu : Caneton** : Être Capable de se reconnaître et de rejoindre la zone sécurisée en faisant avant que le brochet ne l'attrape.

**Brochet** : Être Capable d'attraper le caneton en le reconnaissant rapidement et en l'attrapant avant qu'il ne rejoigne la zone sécurisée.



Comme tous jeux en ronde, attention aux jambes en travers. Faites un exemple.

Accède à la bibliothèque en [cliquant ici](#)

LUDI-ANIM



Zone sécurisée

Schéma 1



C'est moi !!! Vite, zone sécurisée  
avant qu'il me reconnaisse !!



Tu n'aurais pas vu mon caneton ?

Il était habillé en vert, jaune, chaussures rouges et blanches



Comment était-il  
habillé ?

Accède à la bibliothèque en [cliquant ici](#)

LUDI-ANIM