

POULE RENARD VIPÈRE

Matériel :

- Signe distinctif pour les trois équipes (dossards ou foulards)



But du jeu:

Trois équipes s'opposent : les Renards qui peuvent capturer les Poules, les Poules qui ont peuvent prendre les Vipères, et les Vipères qui peuvent faire prisonniers les Renards. Prises et délivrances se font par simple toucher.

Déroulement:

- Former trois équipes de 7 à 8 enfants par équipe.
- Quand les trois équipes ont tracé leur camp, les joueurs s'engagent sur le terrain, à la recherche de leurs futures victimes : les Renards cherchent à attraper les Poules, les Poules essaient de capturer les Vipères, et les Vipères tentent de s'emparer des Renards.
- Quand un joueur a fait un prisonnier, par simple touché, il le ramène dans son camp (il le tiendra par le bras pour clarifier le jeu). Un joueur ne peut prendre qu'un adversaire à la fois, et il est invulnérable quand il le ramène dans son camp.
- Au fur et à mesure de leur capture, les prisonniers forment une chaîne dont le premier joueur a un pied sur le tracé du camp. Ils peuvent être délivrés par un simple touché d'un de leurs coéquipiers (tous les joueurs de la chaîne sont délivrés en même temps). Ils reviennent alors dans leur camp sans pouvoir être pris ; pour éviter les méprises et bien signaler leur cas, ils repartent en levant un bras et en agitant leur foulard.
- A l'intérieur de son camp, un joueur est invulnérable. Aucun joueur n'a le droit de traverser le camp d'une autre équipe.

Fin de l'activité :

Il arrive un moment où les joueurs se rendent compte que quelque chose ne va pas : ils s'aperçoivent que, lorsqu'ils font un prisonnier, ils se privent d'un participant qui a le pouvoir de les protéger. Ils doivent donc le ménager, et le jeu peut être sans fin.