



Poules, Renards, Vipères

Objectifs pédagogiques : Observer son environnement, éviter, anticiper, tenir en même temps deux rôles antagonistes (chasseur et chassé), élaborer des stratégies. Maîtriser les changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires.

Fondamentaux qu'il est possible de faire travailler : Se déplacer, se diriger, s'arrêter

Matériel nécessaire : cônes, 2 jeux de chasubles

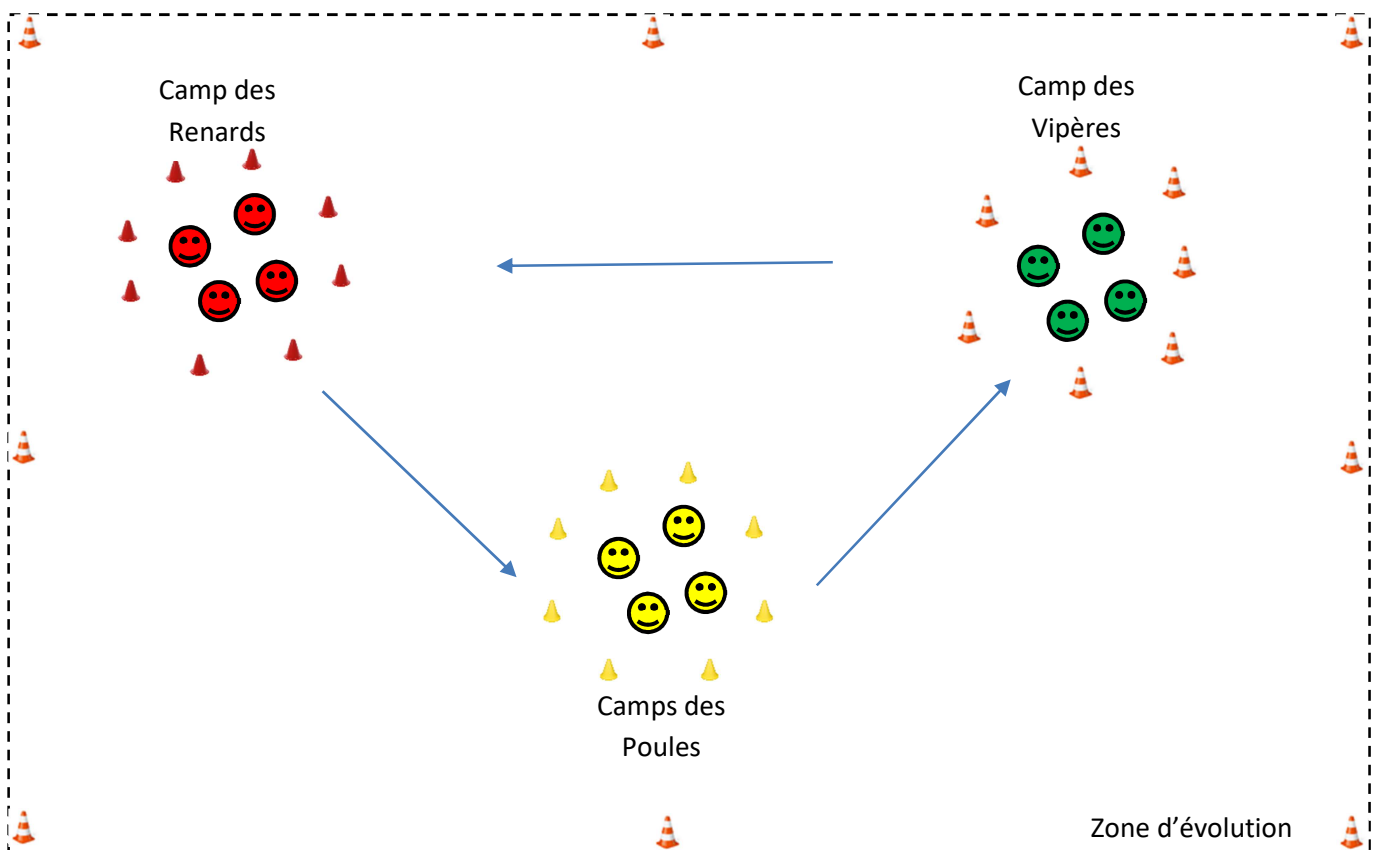
But du jeu : Attraper ses proies sans se faire attraper par ses prédateurs.

Déroulement/consigne : Composer 3 équipes : une équipe de renards, une de poules et une de vipères.

Les joueurs évoluent dans zone délimitée par des cônes. Le but des renards est d'attraper les poules sans se faire attraper par les vipères, celui des poules d'attraper les vipères sans se faire attraper par les renards et celui des vipères d'attraper les renards sans se faire attraper par les poules. Cela signifie que chaque joueur est à la fois une proie et un prédateur puisqu'il doit tenter de toucher une de ses proies sans se faire toucher par ses propres prédateurs. Dès qu'un joueur est touché par un de ses prédateurs, il devient prisonnier et va dans le camp adverse. Il peut se faire délivrer si un joueur libre de son équipe parvient à lui taper dans la main. Lorsqu'il y a plusieurs prisonniers, ils peuvent former une chaîne, à condition que le dernier ait encore un pied dans le camp adverse. Lorsque le premier se fait taper dans la main, toute la chaîne est délivrée.

Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp qui leur sert de refuge.

Le jeu se termine quand une des 3 équipes est entièrement fait prisonnière.



Variantes : Ajouter des obstacles dans la zone d'évolution. Réduire ou agrandir la taille de la zone d'évolution. Modifier la position des camps dans la zone d'évolution (au milieu, dans un coin)...