**Jeu : Poules Renards Vipères**

Compétence(s) spécifique(s) :

**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**

Objectif(s) pédagogique(s) :

**Développer la coopération entre élèves**

**Adopter des stratégies ensembles**

**Niveau de classe : C3**

**Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)**

- 3 jeux de foulards de couleurs différentes + 3jeux de dossards si possible de la même couleur que foulards

- 3 équipes

- plots, barres ou cordes pour délimiter 3 zones (camps)

- 3 cerceaux pour faire les prisons

- limites extérieures du terrain (selon le nombre de joueurs)

- un chronomètre

**Règle(s) de base**

- 3 équipes de 6 joueurs : les renards, les poules et les vipères.

- Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards.

- les prises se font en décrochant le foulard de son adversaire.

- Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs

adversaires (« prédateurs »). L’accompagnateur ne peut être touché pendant le trajet.

- Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.

- La partie est terminée soit quand une équipe est totalement prisonnière (« équilibre biologique

rompu »), soit à la fin du temps imparti.

**La délivrance** (nombreuses possibilités à explorer avec les élèves) :

- Pour être délivré, il faut qu’un partenaire touche la main du joueur prisonnier. Le délivreur peut

être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer

après avoir raccroché leur foulard (qu’ils ont gardé dans leur main en prison ; sinon prévoir une

réserve de foulards dans chaque camp). Les délivrés lèvent la main jusqu’à leur camp pour montrer qu’ils sont intouchables

- Possibilité de faire une « chaîne » entre prisonniers.

