

# Jeu : Poules Renards Vipères

<b>Concepteurs : GR.8</b>	<u>Compétence(s) spécifique(s) :</u> <b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b>
<b>Stagiaires T2 – Années 2008/2009</b>	<u>Objectif(s) pédagogique(s) :</u> <b>Développer la coopération entre élèves</b> <b>Adopter des stratégies ensembles</b>
<b>Niveau de classe : C3</b>	

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

- 3 jeux de foulards de couleurs différentes + 3 jeux de dossards de la même couleur que foulards
- 3 équipes de 6 à 10 joueurs
- plots, barres ou cordes pour délimiter 3 zones (camps)
- 3 cerceaux pour faire les prisons
- limites extérieures du terrain (selon le nombre de joueurs)

## 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).
- Possibilité de faire une « chaîne » entre prisonniers.
- Chaque groupe doit déposer les foulards attrapés au centre du terrain dans un cerceau. Ainsi chaque coéquipier peut délivrer son partenaire en lui remettant un foulard.

## Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
5'	<b>Echauffement</b>	
10'	<b>But</b> : PRV sans se délivrer Les renards prennent les poules qui prennent les vipères qui prennent les renards. Le prisonnier est accompagné dans la prison de son adversaire/prédateur. Il ne peut pas être délivré. La partie est terminée quand toute une équipe est prisonnière.	Attraper les adversaires sans se faire toucher.
5'	<b>Petit bilan intermédiaire</b> et présentation de la phase de jeu.	
20'	<b>Jouer au P.R.V. avec les règles de base.</b>	
5'	<b>Synthèse.</b>	

## Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

- jeu avec foulards (comme queue) à attraper (évite les contestations de prise)
- terrain plus ou moins grand avec obstacles ou non (pour se cacher)
- chronométrer le jeu car intense physiquement
- si besoin de dynamiser le jeu : quand un joueur sort de son camp, il ne peut y revenir avant d'avoir attrapé quelqu'un.

## Bilan/évaluation :