

## **LA QUEUE DU DIABLE. Fuir et délivrer.**

### **Remarques sur le jeu**

---

1. Le premier intérêt de ce jeu réside dans le fait que **chaque joueur a 3 rôles à assurer** :

<b>Enfant libre</b>	<b>Diabte</b>
= fuir	= attraper
= délivrer les enfants pétrifiés	= garder les prisonniers
= attraper la queue du diable	= protéger sa queue

2. Il s'agit d'un type de jeu **assez rare** dans lequel un joueur est, **dans le même temps, poursuivi et poursuivant.**

Le diable poursuit les enfants libres mais il est poursuivi aussi par ces mêmes enfants qui veulent lui voler sa queue.

**Note :**

*Quand on joue à ce jeu au CP, par exemple, on perçoit bien les difficultés éprouvées par les enfants pour assurer ces trois rôles à la fois.*

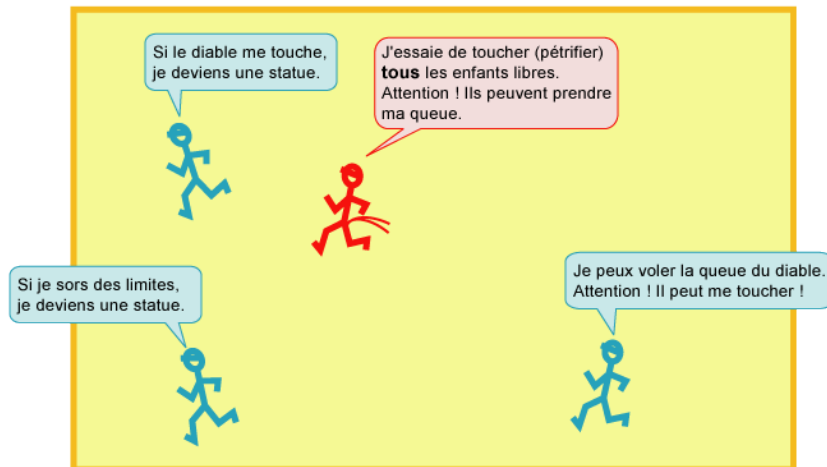
*On voit souvent un diable qui s'enfuit devant un enfant libre qui veut lui attraper sa queue, oubliant qu'il lui suffit de se retourner pour toucher celui qui le poursuit !*

3. Quand on joue à plusieurs diables, la permutation du rôle de diable rend **impossible l'élaboration de stratégies collectives**. Si l'on veut développer cette compétence, il faut jouer aux *Sorciers* (avec plusieurs sorciers), aux *Gendarmes et voleurs* ou à *Poules, Renards, Vipères*.

### La queue du diable

1

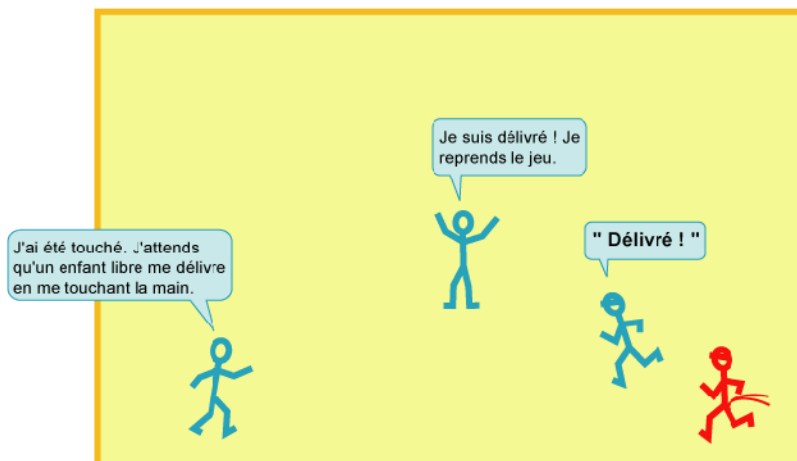
Elimination  
ou  
permutation



### La queue du diable

2

Elimination  
ou  
permutation



### La queue du diable

3

Elimination  
ou  
permutation



### **Dispositif :**

- Un demi-terrain de tennis ou basket.
- 6 à 7 enfants pour un diable porteur d'un foulard accroché dans son dos.

### **But du jeu :**

- Le diable essaie de toucher (pétrifier) tous les enfants.

### **Règles :**

- Un enfant touché par le diable devient statue. Il reste là où il a été touché, une main en avant.
- Il peut être délivré par un enfant libre (une frappe dans la main tendue).
- Un enfant libre peut voler la queue du diable. Alors le jeu s'arrête. Le diable privé de queue devient un enfant libre. L'enfant qui a pris la queue devient le nouveau diable.

### **Variantes**

1. Pour se délivrer, les enfants pris doivent voler la queue du diable à son passage.
2. Jouer sans arrêt du jeu quand la queue est prise. (Exiger alors que les enfants libres se placent à 3 pas de géant du nouveau diable pendant qu'il met sa queue).
3. Jouer à plusieurs diables et varier le nombre de joueurs pour équilibrer les rapports de force.