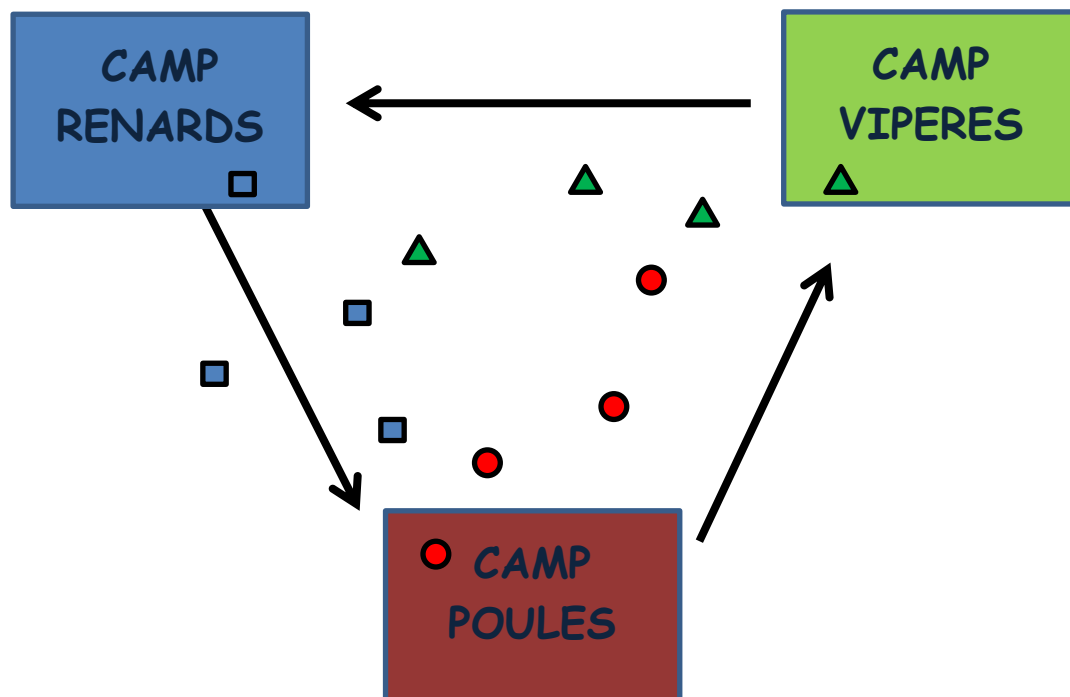


Poules - Renards - Vipères

Objectifs :

- Coordonner des courses variées en fonction des circonstances du jeu.
- Prendre des informations sur le temps, l'espace et les autres pour faire des choix stratégiques.
- Assumer deux rôles différents en même temps : joueur « en danger » et joueur « dangereux ».
- Elaborer des règles d'actions.

Dispositif :



But du jeu :

Les poules mangent (touchent) les vipères. Les vipères piquent (touchent) les renards. Les Renards mangent (touchent) les poules.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de prisonniers en fin de partie.

Règles :

- Un joueur touché va en prison dans le camp adverse : un pied dans le camp, un pied à l'extérieur.
- Plusieurs joueurs touchés font la chaîne.
- Pour délivrer ses partenaires prisonniers, il suffit de toucher le joueur de bout de chaîne (toute la chaîne est délivrée).

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- Je prends en compte dans mes actions les adversaires que je dois toucher mais aussi les joueurs qui peuvent me toucher.
- Je choisis l'action la plus adaptée aux circonstances du jeu : poursuivre pour toucher, délivrer ou protéger.
 - ➔ *Soit j'investis les zones dangereuses proches des adversaires : pour prendre ou pour délivrer (deux zones différentes).*
 - ➔ *Soit je cherche une protection : espace (loin des joueurs dangereux pour moi) ou sous la protection d'un joueur de l'équipe que je poursuis (si je suis renard, j'attrape les poules mais en même temps les poules me protègent des vipères).*
 - ➔ *Je suis à l'affût et j'interviens rapidement.*

Conseils pour l'animation

- Constituer trois équipes et laisser le temps aux enfants de bien intégrer les règles afin qu'ils puissent voir la nécessité d'élaborer une stratégie.
- Alternner phase « d'action » et phase de « réflexion » pour permettre l'émergence des règles d'action (question/réponses).
- Imposer des temps de discussion dans les équipes pour élaborer des stratégies.