Poules renards vipères

Dès 7 ans • 12 à 30 joueurs • 25 à 30 min • Terrain dégagé

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Poules renards vipères : un jeu de poursuite à trois équipes dès 7 ans, pour une animation sur terrain dégagé. Les renards attrapent les poules, les poules les vipères et les vipères les renards.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Comprendre une relation de poursuite à trois équipes et choisir entre capturer et libérer. À observer : chacun sait dire qui il poursuit et qui le poursuit.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 12 min. Installer trois camps aux sommets d'un triangle, espacés d'environ 12 à 15 m selon le terrain. Placer chaque prison à côté du camp et matérialiser une zone de 3 m où ses gardiens ne peuvent pas attendre. Tester le circuit des prises avec trois volontaires au pas.

REPÈRE DE TEMPS
5 min d'explication ; 3 min d'essai au pas ; trois manches de 5 min avec 2 min de regroupement entre elles ; 3 min de bilan. Libérer tout le monde avant chaque manche.

Matériel et impressions

3 couleurs de chasubles, 12 plots et les trois panneaux d'équipes du kit. Associer chaque couleur à un nom écrit : Poules, Renards, Vipères.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Les renards prennent les poules ; les poules prennent les vipères ; les vipères prennent les renards. Une touche douce suffit. Pris, tu lèves la main et tu vas dans la prison de l'équipe qui t'a touché. Un partenaire peut venir te libérer. »

2. Les joueurs quittent leur camp pour toucher doucement leurs proies sur le bras ou le dos. On ne capture personne dans son propre camp.

3. Un joueur touché se rend à la prison de l'équipe qui l'a capturé. Pendant ce trajet, il lève une main et ne participe plus aux prises.

4. Un partenaire libre peut toucher la main d'un prisonnier pour le libérer. Tous deux reviennent à leur camp, main levée, avant de rejouer.

5. Interdisez de garder une prison à moins de trois mètres. Après cinq minutes, comptez les prisonniers de chaque équipe, puis libérez tout le monde.

6. Jouez trois manches. L'équipe ayant capturé le plus de joueurs sur l'ensemble des manches gagne ; une égalité reste possible.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Si deux touches surviennent au même instant et sont contestées, les joueurs retournent à leur camp, sans capture. Un prisonnier libéré et son sauveteur rejoignent leur camp main levée, sans capturer ni être capturés. Si une équipe n’a plus de joueur libre, arrêter la manche et rééquilibrer au redémarrage. Compter les prisonniers présents à la fin, pas les captures cumulées.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quand avez-vous préféré libérer plutôt que poursuivre ? » Vérifier que le cycle des trois équipes est compris.

Adaptations

Supprimez le score et cherchez un équilibre : à chaque signal, les trois équipes doivent avoir au moins un joueur libre.

Adapter au groupe : Supprimer le score pour découvrir le jeu. Si la poursuite met en difficulté une partie du groupe, passer à une marche rapide pour tous et raccourcir les distances.

Vigilance

Faites un essai au pas pour vérifier la compréhension. Pas de saisie de vêtements ni de chaînes humaines entre prisonniers.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

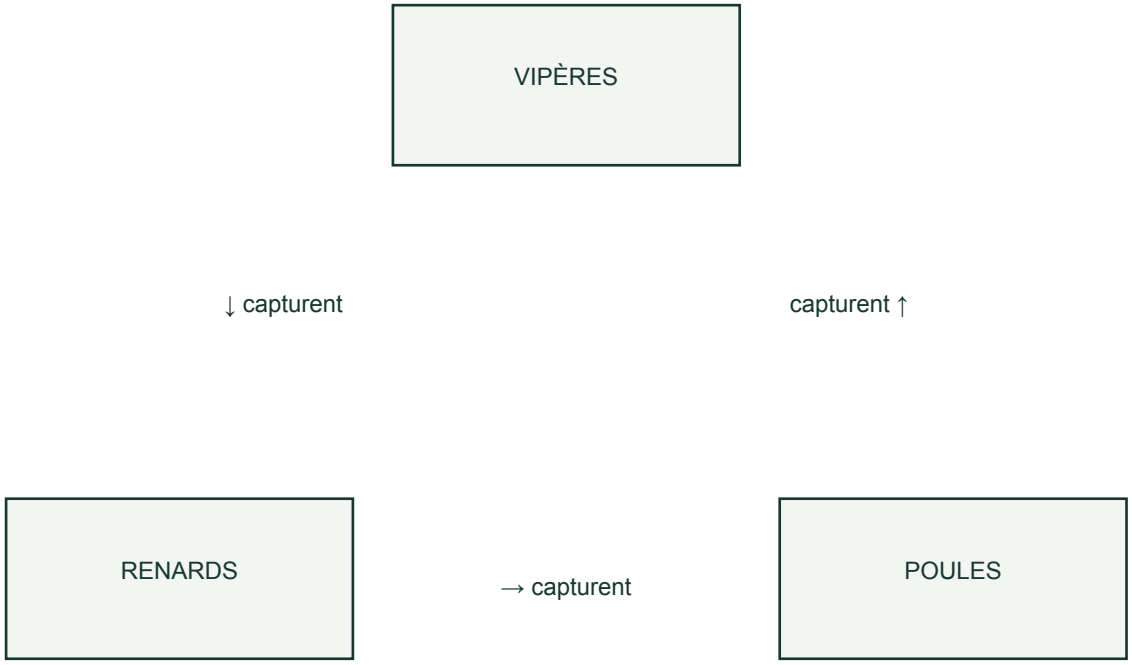
Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

RENARDS Je capture les POULES. Les VIPÈRES peuvent me capturer. Pour libérer un renard, je touche sa main puis nous revenons au camp, main levée.	**POULES** Je capture les VIPÈRES. Les RENARDS peuvent me capturer. Pour libérer une poule, je touche sa main puis nous revenons au camp, main levée.
VIPÈRES Je capture les RENARDS. Les POULES peuvent me capturer. Pour libérer une vipère, je touche sa main puis nous revenons au camp, main levée.	

Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.



Une prison à côté de chaque camp ; pas de gardien à moins de 3 m.

Démonstration avant de jouer

« Les renards prennent les poules ; les poules prennent les vipères ; les vipères prennent les renards. Une touche douce suffit. Pris, tu lèves la main et tu vas dans la prison de l’équipe qui t’a touché. Un partenaire peut venir te libérer. »

Le meneur observe

Si deux touches surviennent au même instant et sont contestées, les joueurs retournent à leur camp, sans capture. Un prisonnier libéré et son sauveteur rejoignent leur camp main levée, sans capturer ni être capturés. Si une équipe n’a plus de joueur libre, arrêter la manche et rééquilibrer au redémarrage. Compter les prisonniers présents à la fin, pas les captures cumulées.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Prisonniers chez Renards	Prisonniers chez Poules	Prisonniers chez Vipères
Manche 1			
Manche 2			
Manche 3			

Notes et observations

_____

_____