

POULE - RENARD - VIPERE

Rencontres sportives Strasbourg 7

1. Compétences travaillées

Compétences disciplinaires

- Respect des consignes et des règles du jeu.
- Orienter le corps et le regard.

Compétences transversales

- Respect des consignes et règles de jeu.
- Assumer différents rôles : celui de "chasseur" et en même temps celui de "chassé".
- S'auto-arbitrer en acceptant d'être capturé.

2. But du jeu

Le but du jeu est de manger une espèce sans se faire manger :

- Les poules doivent attraper les vipères sans se faire manger par les renards.
- Les renards doivent attraper les poules sans se faire manger par les vipères.
- Les vipères doivent attraper les renards sans se faire manger par les poules.

3. Organisation d'une rencontre

Former 3 équipes hétérogènes, mixtes, de 6 à 8 joueurs (pas d'équipes de niveaux). Temps de jeu : environ 2 minutes.

Au départ, il doit toujours y avoir le même nombre de poules, de renards et de vipères.

4. Consignes de jeu - règles

Au signal, tous les joueurs sortent de leur repère (tapis) pour essayer d'attraper l'espèce voulue. Un joueur est attrapé lorsqu'on lui a enlevé le foulard glissé dans sa ceinture. Le **foulard est laissé au sol** et l'espèce prisonnière est amenée jusque dans le camp adverse. Quand une espèce amène un prisonnier on ne peut lui prendre son foulard !

Un foulard au sol peut être ramassé pour permettre de délivrer un co-équipier en lui apportant jusque dans le repère de l'adversaire.

➤ A la fin du jeu :

Au signal, les joueurs s'immobilisent, sans toucher leur foulard ou ceux qui sont au sol. L'arbitre compte les foulards au sol pour chaque équipe. 3 points pour l'équipe qui a mangé le plus d'adversaires, 2 points en cas d'égalité, sinon 1 point pour les deux autres équipes.

Exemple : si à l'issue du temps de jeu, il y a au sol, 5 foulards jaunes (poules), 4 foulards rouges (renards) et 3 foulards verts (vipères), ont gagné 3 pts les renards car ils ont mangé le plus grand nombre d'adversaires (les poules en jaune). Les équipes des poules et les vipères marquent chacune 1 pt.

➤ Si une équipe élimine entièrement ses adversaires avant la fin du temps de jeu réglementaire :

C'est l'équipe qui a éliminé ses adversaires qui marque 3 points, les deux autres équipes marquent alors 1 point.

5. Organiser

organisation matérielle

- terrain d'environ 15m de côté avec 3 zones identiques (tapis de gym) et équitablement réparties sur l'aire de jeu
- des chasubles de 3 couleurs différentes pour les équipes + des « queues » (foulards) de la même couleur
- durée du jeu 2min.
- un arbitre par terrain (de préférence un élève)
- feuille des scores

organisation spatiale

