

Compétence en Cycle 3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Nom du jeu : Poules, renards, vipères	Activité : Jeux collectifs
Objectif d'apprentissage : s'affronter en assurant des rôles différents (attaquants, défenseurs)			
Descriptif de la tâche :			
But	Les renards mangent les poules, les poules piquent les vipères, les vipères mordent les renards.		
Dispositif	Les élèves sont répartis en 3 équipes distinguées par des foulards. Trois refuges/prisons distants d'environ 50m sont matérialisés au sol. Chaque joueur est vulnérable mais aussi prédateur. Les renards attrapent les poules mais peuvent être pris par les vipères. Les poules attrapent les vipères et peuvent être prises par les renards. Les vipères attrapent les renards et peuvent être prises par les poules. Le plaisir du jeu résulte de la triangulation des relations. Au signal, tous les animaux sortent de leur refuge et doivent chasser leur proie sans se faire toucher. Les joueurs pris sont conduits dans le refuge/prison de leur prédateur. La chasse dure 5 minutes, l'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de prisonniers.		
Consigne	« Au signal, vous sortez de votre refuge/prison pour aller chasser. Les renards mangent les poules, les poules piquent les vipères, les vipères mordent les renards. Vous amenez votre animal touché dans votre refuge/prison et durant ce moment, personne ne peut vous toucher. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de prisonniers. »		
Critères de réussite	Toucher l'autre sans se faire prendre.		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
<ul style="list-style-type: none"> - gérer le double statut d'attaquant et de défenseur - pourchasser et esquiver en même temps - oser s'aventurer loin de son refuge 	L'élève : <ul style="list-style-type: none"> - n'endosse qu'un seul statut → - ne réussit pas à attraper un adversaire → - ne s'éloigne pas de son refuge → 	<ul style="list-style-type: none"> -organiser des ateliers de course poursuite avec des zones (ou signal) où le joueur change de statut - mettre le foulard au niveau de la ceinture (queue), pour faciliter la saisie - délimiter un périmètre autour de chaque refuge dans lequel les habitants ne peuvent pas stationner

Trame de variance	
Simplifier <ul style="list-style-type: none"> - proposer 2 animaux seulement - mettre une queue (foulard) à chaque animal - augmenter l'espace réservé à la chasse 	Complexifier <ul style="list-style-type: none"> - interdire le retour dans son refuge - imposer une partie du corps à toucher -délivrer les prisonniers
Sécurité <ul style="list-style-type: none"> - l'enseignant est placé à un endroit d'où tous les élèves sont visibles 	Evaluation <ul style="list-style-type: none"> - l'élève sait attraper un adversaire sans se faire prendre