

Poules, Renards, Vipères



Jeu de Poursuite

But du Jeu

Courir après sa proie sans se faire attraper par la sienne.

- L'éducateur forme trois équipes: Les poules, les renards et les vipères, trois refuges (cerceaux) sont délimités à égale distance les un des autres pour chacune des équipes.
- Pour ce jeu, il est important de savoir que:
 - Les renards s'attaquent aux poules.**
 - Les poules s'attaquent aux vipères.**
 - Les vipères s'attaquent aux renards.**
- Au signal de départ, les animaux sortent de leur refuge et cherchent à attraper leur proie en leur enlevant leur foulard placé dans leur dos ainsi qu'à éviter leur poursuivant.
- Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans le refuge de leurs adversaires.
- Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.
- La partie est terminée soit quand une équipe est totalement prisonnière soit à la fin du temps imparti.
- Pour être délivré, il faut qu'un partenaire touche la main du joueur prisonnier. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur refuge pour pouvoir rejouer après avoir rattaché leur foulard (qu'ils ont gardé dans leur main en prison ; sinon prévoir une réserve de foulards dans chaque camp).

Matériel

- Cerceaux
- Foulards