

Poule, renard, vipère

9-12 ans

8 enfants

Activité Physique et Sportive

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer la rapidité de déplacement et les changements de direction pour échapper à un adversaire ou en poursuivre un autre.
- S'approprier les règles simples d'un jeu de capture à trois camps en identifiant rapidement sa proie, son prédateur et les possibilités de délivrance.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C — Le grand match des trois clans commence maintenant : renards, poules et vipères s'affrontent dans une course-poursuite géante où chaque déplacement compte. Pour l'emporter, il faudra accélérer, changer de direction, attraper les adversaires et faire sortir ses coéquipiers prisonniers au bon moment.

A Aménagement

Prévoir le city comme terrain principal, entièrement délimité avant le départ, avec des zones de camp clairement repérées pour les 3 équipes : renards, poules et vipères. L'espace doit permettre des courses courtes et des changements de direction sans obstacle dangereux ; vérifier l'absence de verre, trou, mobilier instable ou zone glissante. Définir au sol ou avec des plots trois camps bien distincts, assez espacés pour éviter les regroupements et les contacts involontaires. Prévoir une zone centrale de jeu dégagée et des zones de refuge/camp pour les prisonniers, en tenant compte des déplacements rapides. Installer l'animateur de façon à voir l'ensemble du terrain et à pouvoir intervenir rapidement. Prévoir un point d'eau accessible, surtout si la séance est dynamique et en extérieur. Adapter si besoin les limites du terrain à l'effectif réduit pour garder du mouvement et limiter les temps morts.

A Accueil

Réunir les 8 enfants au point de départ, expliquer le thème et rappeler que le jeu repose sur une logique simple : chacun chasse une équipe et fuit une autre. Présenter clairement les 3 équipes et les relations de capture : renards contre poules, poules contre vipères, vipères contre renards. Montrer le terrain, les limites du city, les camps et la zone où vont les prisonniers. Rappeler les consignes de sécurité : on touche seulement, on ne pousse pas, on ne bloque pas le passage, on regarde autour de soi avant de courir. Vérifier que chacun a compris son équipe, sa proie et son prédateur avant de lancer le premier round. Si besoin, faire un mini essai de déplacement sans capture pour que les enfants visualisent les distances et les zones.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 8 enfants en 3 clans et leur demander de se positionner rapidement dans les espaces du city prévus comme camps. Chaque groupe prend quelques secondes pour se reconnaître entre coéquipiers et repérer ses adversaires.
2. Lancer un premier round très court où les enfants doivent d'abord observer pour choisir leurs déplacements : avancer quand c'est possible, fuir immédiatement le prédateur, puis tenter une capture en allant toucher un adversaire isolé. Les capturés rejoignent le camp adverse en attendant d'être délivrés.
3. Introduire un défi de coopération : pour délivrer un prisonnier, il faut qu'un coéquipier traverse le terrain, le touche dans la main et reparte sans se faire prendre. Cela oblige les enfants à coordonner une attaque, une protection et une sortie rapide.
4. Faire évoluer la partie en imposant un changement de rythme : au signal de l'animateur, tous doivent repartir de leur camp pour un nouveau round, ce qui relance les poursuites et évite que le jeu se fige. Les enfants s'adaptent alors à de nouvelles opportunités de capture ou de sauvetage.
5. Clôre sur une manche finale au chrono avec comptage rapide des prisonniers dans chaque camp. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de prisonniers à la fin, ou qui bloque totalement la chaîne adverse avant la fin du temps.

Poule, renard, vipère

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir des manches courtes et dynamiques pour garder l'attention et permettre à chacun de se repérer rapidement. Alternier temps de course intense, temps d'observation et courtes pauses entre les rounds pour souffler, compter les prisonniers et relancer le jeu. Avec 8 enfants, limiter les attentes en enchaînant vite les reprises après les annonces de l'animateur. Introduire des relances régulières pour éviter qu'une équipe se bloque dans son camp ou qu'un joueur reste trop longtemps isolé. En cas de fatigue ou d'essoufflement, raccourcir le round suivant ou prévoir une récupération plus longue avant de repartir. Garder un rythme soutenu mais lisible, adapté à des 9-12 ans.

A Animation

L'animateur annonce clairement les départs, les arrêts et les changements de manche, puis circule pour observer les captures, les délivrances et la bonne compréhension des règles. Il veille à la sécurité des déplacements et stoppe immédiatement tout comportement dangereux. Il encourage les prises d'initiative, les esquives, les stratégies de groupe et les tentatives de délivrance sans imposer une manière unique de jouer. Il reformule si une équipe ne sait plus qui elle chasse ou qui la chasse, et relance si le jeu ralentit. Il valorise les progrès : rapidité, coopération, attention au placement, qualité des délivrances. Il ajuste si besoin la taille des zones, la durée des manches ou le placement des camps pour maintenir l'équilibre entre les équipes et conserver du plaisir de jeu.

F Fin

CHOIX RETENU

Rassembler les enfants en cercle au calme, annoncer l'équipe gagnante et leur demander en une phrase ce qui a été le plus difficile ou le plus réussi : fuir, attraper ou délivrer. Finir par un salut des trois clans avant de ranger.

R Rangement

À la fin de la séance, demander aux enfants de revenir au calme puis de participer au rangement du matériel utilisé. Faire récupérer les plots, cônes, foulards ou chasubles en vérifiant qu'il ne manque rien. Contrôler que le city est laissé propre et sans matériel oublié dans les zones de circulation. Ranger les éléments par type et signaler tout matériel abîmé ou manquant. Si des repères ont été déplacés pendant le jeu, les remettre en place ou les retirer selon l'organisation de la structure. Terminer par un dernier comptage rapide du matériel avant de quitter le terrain.

A Analyse

Observer si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils compris rapidement les relations entre les trois équipes et les règles de capture/délivrance ? Noter le niveau de participation motrice, l'aisance dans les déplacements, les changements de direction et l'engagement dans la poursuite ou la fuite. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : le thème a-t-il été compris et vécu comme un vrai jeu collectif ? Vérifier si le rythme a permis de maintenir l'attention sans épuiser les enfants, et si les temps d'attente sont restés limités. Observer la coopération entre coéquipiers, la stratégie de délivrance et le respect des règles de sécurité. Repérer les difficultés rencontrées : confusion des rôles, déséquilibre entre équipes, trop grande ou trop faible intensité, prisonniers difficiles à délivrer. Faire un bilan de sa propre posture d'animateur : consignes claires, surveillance efficace, relances pertinentes, ajustements réalisés. Prévoir des adaptations pour une prochaine séance : terrain mieux ajusté, manches plus courtes, consignes simplifiées ou repérage visuel renforcé.

Poule, renard, vipère

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Plots, cônes ou repères pour délimiter le city et les 3 camps	☐	☐
3 éléments de distinction d'équipes pour 8 enfants (chasubles, foulards ou bracelets de couleur)	☐	☐
1 chronomètre	☐	☐
1 sifflet ou signal sonore pour lancer/arrêter les manches	☐	☐
1 feuille de score ou de suivi des prisonniers	☐	☐
1 stylo	☐	☐
Eau à disposition pour les enfants	☐	☐