



Poules, renards, vipères

Rapidité, agilité, coopération et stratégie sont les maîtres mots de cette activité souvent riche en rebondissements. La découverte de la dimension paradoxale du jeu (le fait que la proie d'une équipe est également son seul protecteur face à la troisième faction) est particulièrement savoureuse pour les jeunes joueurs qui y prennent part pour la première fois.

But du jeu

Attraper le foulard de sa proie tout en conservant le sien hors de portée des prédateurs.

Nombre de joueurs

Minimum 15 (pour faire 3 équipes de 5).
Maximum 54 (pour faire 3 équipes de 18).

Matériel

3 jeux de foulards de couleurs différentes afin de dissocier l'équipe des poules, des renards et des vipères.

Les foulards seront glissés à la ceinture de façon apparente.

3 camps d'environ 5 mètres de diamètre, disposés en triangle idéalement à un minimum de 50 mètres et à un maximum de 100 mètres l'un de l'autre. Sur la limite de chaque camp un espace dédié à la prison.

Règle du jeu

La répartition des rôles est la suivante :

- **Les poules chassent les vipères**
- **Les vipères chassent les renards**
- **Les renards chassent les poules**

Au signal de l'arbitre, la chasse démarre.

Dans son camp, l'animal est intouchable, mais dès qu'il sort il est à la potentielle merci d'un membre de l'équipe des prédateurs.

En dehors de son camp, si son adversaire attrape son foulard, il est emmené en prison. Son prédateur l'emmène donc soit en levant la main, soit en tenant le joueur attrapé par le bras, ce qui signifie que pendant ce laps de temps il est intouchable.

Le jeu s'arrête soit lorsqu'un certain nombre de prisonniers a été atteint (à définir avant le lancement du jeu) ou lorsque tous les membres de deux factions sont prisonniers.