

Ne te fais pas attraper !

Jeu d'attrape collectif



Règle du jeu

Poules, renards, vipères

Il s'agit d'un jeu d'opposition où trois équipes s'affrontent dans une course effrénée pour capturer les membres adverses. Ce jeu est idéal pour développer l'esprit d'équipe, la rapidité et la stratégie chez les joueurs.

Dans la cour, trois équipes de taille égale délimitent leur terrain à la craie ou avec des plots (3 à 5 m²).

Chaque équipe se voit attribuer un des trois rôles suivants :

- Poule : les poules doivent attraper les vipères.
- Renard : les renards doivent capturer les poules.
- Vipère : les vipères doivent éliminer les renards.

Les joueurs accrochent ensuite le sautoir de leur équipe (une couleur de sautoir par équipe) à l'arrière de leur pantalon comme une petite queue. C'est ce sautoir que les adversaires vont devoir attraper.

Le jeu commence lorsque le meneur de jeu donne le signal du départ (un coup de sifflet, un cri, etc.). Les renards commencent à essayer d'attraper les sautoirs des poules, les poules ceux des vipères et les vipères ceux des renards.

Lorsqu'un joueur est attrapé, il reprend son sautoir et va dans le camp de l'équipe qui l'a fait prisonnier. Il peut être délivré par un membre de son équipe qui vient lui toucher la main.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les poules, toutes les vipères ou tous les renards soient capturés ou éliminés. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à capturer le plus grand nombre de joueurs adverses (avec un temps limité).

Araignées, mésanges, martres

Déterminer le terrain de jeu à l'aide de cônes, en le dessinant à la craie ou en utilisant les limites naturelles de l'endroit.

1 à 3 enfants jouent des mésanges (leur mettre un sautoir de couleur), les prédateurs des araignées.

Tous les autres enfants sont des araignées. Le terrain de jeu est l'habitat des araignées : elles y trouvent à manger et peuvent s'y reposer. On ne peut pas sortir du terrain car c'est dangereux pour l'araignée (routes, maisons, etc.).

	<p>Dessiner au sol avec une craie (ou délimiter avec des plots) 2 ou 3 zones de refuges pour les araignées, des arbres et des buissons. Si les araignées sont dans une zone refuge, elles ne peuvent pas se faire attraper, mais seuls deux enfants peuvent y être en même temps et doivent sortir après 7 secondes maximum. On commence ensuite le jeu d'attrape : les mésanges doivent attraper les araignées. Les enfants attrapés s'assoient par terre.</p> <p>On fait un deuxième tour en ajoutant une martre, prédateur des mésanges (lui donner un sautoir de couleur différente). La martre attrape donc les mésanges, qui attrapent les araignées. Les mésanges ont aussi le droit d'utiliser les zones refuge, mais seuls deux enfants (araignées ou mésanges) peuvent y être en même temps. Les enfants attrapés s'assoient par terre.</p> <p>On peut faire un troisième tour sans les zones refuges. Ainsi, c'est plus difficile pour les proies de se cacher.</p> <p>A la fin de l'activité</p> <p>Discuter de ce que les enfants ressentent dans les différents rôles (peur, excitation, stratégies utilisées, etc.). Un lien peut être fait avec la réalité des animaux. Demander ensuite ce qui se passerait si des proies disparaissaient (certains animaux devraient manger autre chose ou se déplacer pour trouver à manger, les populations de prédateurs diminueraient, etc.).</p>
<p>Durée indicative</p>	<p>5 minutes par partie</p> <p>Le temps varie beaucoup selon le nombre de joueurs, la taille du terrain et le nombre de parties jouées.</p>
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Un terrain délimité par des lignes, des cônes, ... ● Sautoirs de 3 couleurs différentes