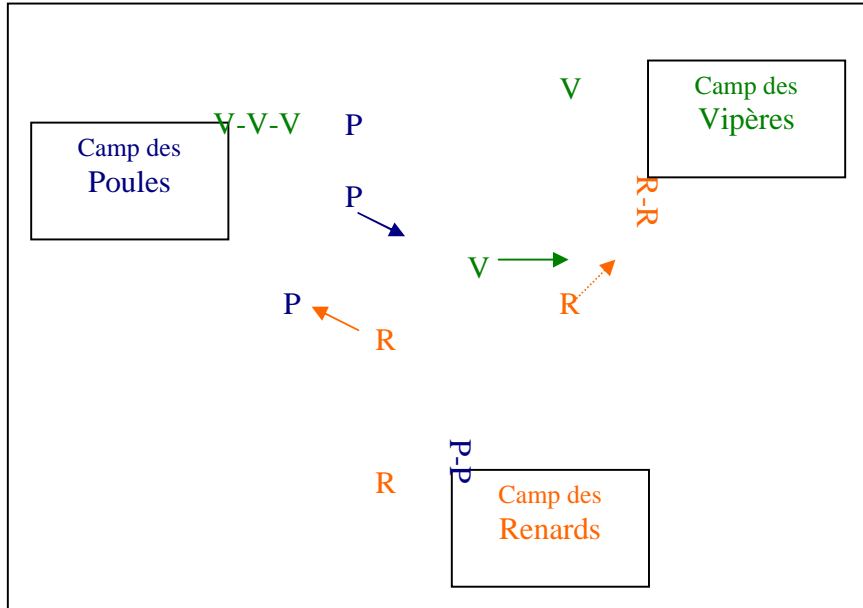


Poules, renards, vipères



Principe Général

3 équipes égales de 5 à 10 joueurs. Chacune possède un camp (refuge / prison pour leurs proies).

Chaque équipe doit éliminer un camp particulier dans une relation de prise qui structure les relations de jeu :

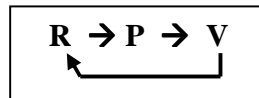
Les renards mangent les poules.

Les poules picorent les vipères.

Les vipères piquent les renards.

Chaque équipe a donc droit de prise par simple toucher sur une seule équipe mais est vulnérable vis-à-vis de la troisième.

→ Dès que l'on est en jeu, on est simultanément et d'une manière irréductible à la fois proie et prédateur.



Organisation

3 camps équidistants

Équipes bien différenciées (chasubles de couleurs différentes)

Règlement

- Le joueur touché est amené en prison par son prédateur (trajet pendant lequel il est invulnérable).
- Les prisonniers (poules chez les renards ...) font la chaîne en se tenant par la main ; le premier prisonnier doit avoir un pied dans le camp adverse.
- La chaîne est délivrée si un seul prisonnier est touché par un partenaire libre.
- Pour continuer à jouer les prisonniers libérés doivent d'abord rentrer dans leur camp.

Contenus

Prendre et traiter des informations d'une manière permanente pour agir (et en agissant) : mettre en relation trajet / vitesse / nombre / niveau des joueurs en action.

Saisir l'état du rapport de forces à un instant T et envisager les évolutions possibles en prenant plusieurs infos à la fois :

- ses partenaires prisonniers ;
- les proies prisonnières à surveiller ;
- le placement des prédateurs en vie.

Évaluer le moment propice pour mettre en place une stratégie collective.

Variables pour gérer l'hétérogénéité :

Pour les élèves qui n'osent pas, courent moins vite, sont souvent faits prisonniers :

- donner deux vies (foulard à la ceinture) ;
- endroits de « survie » (perches / cerceaux).

Important : Ce jeu ne doit être proposé que pour des élèves qui sont déjà au palier 3 dans le jeu « Gendarmes et Voleurs » (joueur délivreur) sinon la dimension « semi-paradoxe » de ce jeu leur échappera .

En effet, étant donné que :

les **renards** peuvent s'emparer des **poules** qui menacent les **vipères**, les **renards** protègent donc les **vipères** ;

or, pour gagner, les **vipères** se donnent pour objectifs de prendre les **renards** : elles tendent donc ainsi à supprimer les joueurs qui les protègent.

En touchant ma proie, j'enlève un ennemi à mon prédateur.

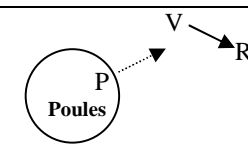
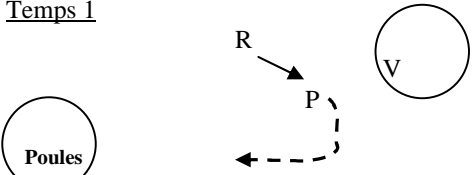
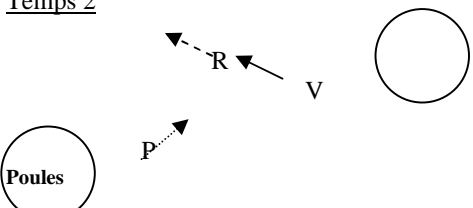
De facto, la poule prend le statut d'« allié objectif » pour le renard quand elle touche une vipère ... en d'autres termes, ma victime peut me sauver la vie.

Axes de progrès

Stratégies individuelles

Passer de ...	à
Peur de se faire prendre (reste dans son camp) Sortir et aller toucher son prédateur (erreur de cible)	1. sortir et vouloir prendre sans tenir compte qu'on peut être pris 2. sortir pour « prendre ou délivrer » en voulant ne pas se faire prendre* 3. Intégrer les deux actions dans son projet d'action délivrer puis toucher* <i>*en tenant compte de la dimension paradoxale du jeu</i>

Exemples de stratégies individuelles

<i>Pour faciliter la compréhension on considèrera que le joueur fait partie des poules</i>	
Sortir en choisissant un moment favorable soit pour toucher → soit pour délivrer →	Vipère proche du camp des poules Absence de « gardien » chez les renards
Sortir pour toucher sa proie en profitant que cette vipère est occupée à poursuivre un renard	
Utiliser son prédateur (le renard) comme « appât » pour faire sortir sa proie (la vipère) et ensuite pouvoir attaquer la vipère.	<u>Temps 1</u> 
	<u>Temps 2</u> 

Stratégies collectives entre partenaires

Les stratégies collectives intègrent les paramètres retenus dans les stratégies individuelles.

Passer de ...	à
Un plan fixé au départ qui ne change pas quoiqu'il arrive	Un plan flexible (à 2 à 3) en fonction des prises d'information (lecture de l'état du rapport de forces)*.

* Des alliances momentanées se créent également entre camps opposés.

Exemple :

Une poule est poursuivie par un renard, elle est trop loin de son camp, elle se rapproche du camp des vipères pour que celles-ci attaquent le renard (voir schéma temps 1 du tableau ci-contre)

- 1) Il ne reste plus qu'une seule poule « en vie »,
 les vipères doivent absolument empêcher le renard de toucher la poule sinon la partie est terminée (les renards seront vainqueurs)
 → elles attaquent et attrapent le renard. Elles sauvent ainsi la poule, leur prédateur (alliance temporaire poule / vipère).
- 2) Les poules sont toutes « en vie »,
 les vipères laissent le renard toucher cette poule, cela leur fera un prédateur de moins (alliance temporaire renard / vipère).