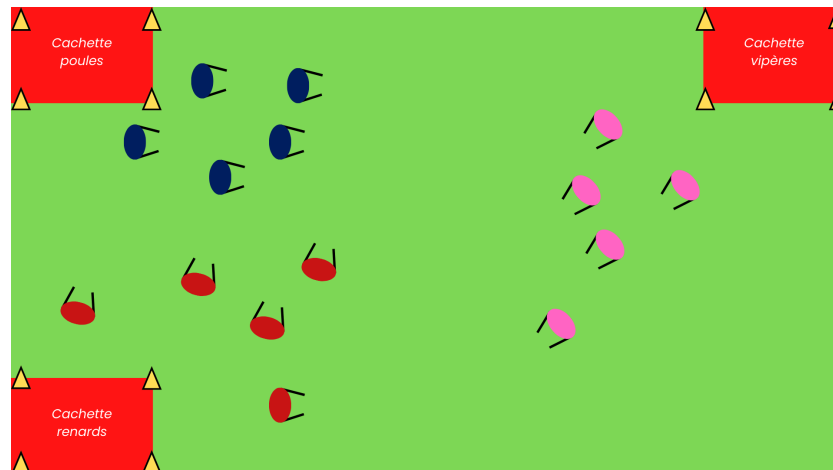


## Séance 1

<p><u>Nom :</u> Poules Renards Vipères</p>	<p><u>Compétences travaillées :</u> Se repérer dans l'espace, repérer ses partenaires Maîtriser son engagement physique lors d'une opposition</p>
<p><u>Objectif de l'enseignant :</u> Apprendre à l'élève à s'informer sur ce qui l'entoure pour orienter ses actions</p>	<p><u>But des élèves :</u> Capturer les joueurs d'une équipe sans être touché</p>
<p><u>Mise en place humaine :</u> 3 équipes, une couleur de chasuble chacune Chaque joueur coince son chasuble à l'arrière de son short en le laissant dépasser.</p>	<p><u>Consignes :</u> Les équipes sont les renards, les vipères et les poules. Le but de chaque équipe est de chasser les joueurs de la deuxième sans se faire attraper par ceux de la troisième. Les renards chassent les poules, les poules chassent les vipères, les vipères chassent les renards. Tous les joueurs commencent dans leurs cachettes respectives, et en sortent sur le signal de l'enseignant. Un joueur a le droit de retourner dans sa cachette, dans laquelle les autres ne peuvent pas pénétrer. Pour capturer un adversaire, il faut attraper son chasuble et le décoincer. Un joueur a le droit de retourner dans sa cachette, dans laquelle les autres ne peuvent pas pénétrer. Un joueur capturé est accompagné par son chasseur dans la cachette (le chasseur ne peut pas être capturé jusqu'à être rendu à sa cachette). Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs d'une des trois équipes ont été capturés. Interdiction de se pousser, se bloquer, s'attraper ou de sauter pour attraper un chasuble</p>
<p><u>Spatio-temporelle :</u> Un grand rectangle comme aire de jeu. Trois zones de 5 mètres de côtés réparties autour de l'aire de jeu (cachette).</p>	
<p><u>Matérielle :</u> Plots pour délimiter l'aire de jeu et les cachettes. Trois jeux de chasubles</p>	
<p><u>Critères de réalisation :</u> - S'informer sur les cibles mais aussi sur les joueurs qui nous chassent. - Contrôler ses actions pour attraper le chasuble.</p>	<p><u>Critères de réussite :</u> - Être la première équipe à capturer tous les joueurs de l'équipe ciblée.</p>

Schéma :



Variantes :

- Au lieu d'attraper le chasuble, on touche le joueur à une main pour le capturer
- Interdiction de retourner se protéger dans sa cachette au cours du jeu
- Un joueur peut délivrer un captif de son équipe en lui tapant dans la main
- Au lieu d'emmener un captif dans sa cachette, le captif s'immobilise, jambes écartées. Pour le délivrer, un joueur de son équipe doit passer entre ses jambes.