

Numero de fiche :

Nom du jeu: Renards, Poules, Vipères

EFFECTIF : 15 enfants minimum
AGE : 7 à 12 ans

MATERIEL :

Du maquillage effaçable à l'eau et des cordes ou des plots pour délimiter les camps.

INTERET DU JEU :

Développer l'esprit collectif et le course

DEROULEMENT :

On divise les enfants en trois groupes égaux, chaque groupe va se fabriquer un camp. Le groupe « renard » doit attraper le groupe « poule » qui doit attraper le groupe « vipère » et celui ci doit attraper le groupe « renard ».

Une fois qu'une personne est attrapée, on doit l'emmener dans son camp. Quand plusieurs personnes sont attrapés, elles doivent formés une chaîne pour qu'on puisse les délivrer.

Le gagnant est l'équipe qui à attraper tout un groupe.

FORMATION, DISPOSITION :

VARIANTE:

On peut changer le nom des équipes. A la place d'attraper on peut instaurer la règle de la queue du diable.