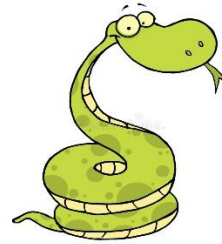
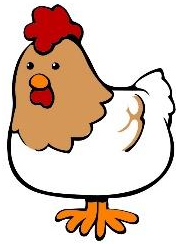


# Poules - renards – vipères

## Cycle 2/Cycle 3



### Déroulement de la séance

#### Mise en train :

- ✚ L'enseignante commence par demander à tous les élèves de trotter sur le terrain. Le but pour les élèves est de ne pas laisser d'espace vide sur le terrain.
- ✚ Les élèves se placent sur la ligne de la longueur du terrain de Handball. Une nouvelle consigne est donnée : pour un coup de sifflet, les élèves devront faire un aller-retour talons-fesses, pour deux coups de sifflets, les élèves effectueront un aller-retour en montée de genoux, enfin, pour trois coups de sifflets, l'aller-retour devra être fait en pas chassés. Ils ont donc ici besoin de se concentrer et d'écouter l'enseignante afin de faire les bons exercices au bon moment.
- ✚ Les élèves se replacent sur la ligne. L'enseignante va alors attribuer le rôle de chaque élève en disant à voix haute devant chacun : « poule, renard, vipère, poule, renard, vipère, etc. » et en leur attribuant au même moment le foulard et le dossard de la couleur correspondante (les vipères seront en vert, les poules en jaune et les renards en rouge). Pour des raisons d'équité, on placera les garçons en début de ligne afin qu'ils soient répartis dans chacune des équipes.
- ✚ Les élèves se regroupent par couleur, puis on différencie les deux terrains : sur un demi-terrain de handball iront s'asseoir les trois équipes de quatre et sur l'autre moitié iront s'asseoir les trois équipes de trois élèves. Une fois chacun sur son demi-terrain, l'enseignante montre les camps respectifs afin qu'ils prennent conscience de leur équipe, de l'emplacement de leur camps ainsi que celui de leurs adversaires.

## Corps de leçon :

### Matériel :

- 21 dossards : 7 rouges, 7 jaunes, 7 verts
- 21 foulards
- 24 plots (4 plots par camp)
- ruban en plastique (pour délimiter les deux espaces de jeu)
- 1 chrono / 2 sifflets
- Tableau + feutre pour explications

### Première phase du jeu :

- ✚ L'enseignante explique le jeu aux élèves à l'aide d'un schéma (5 à 8 minutes d'explications)

**But du jeu :** « éliminer ses proies sans se faire éliminer ».

### **Les règles :**

Chaque élève a un dossard et un foulard représentant son équipe (poule, renard ou vipère)

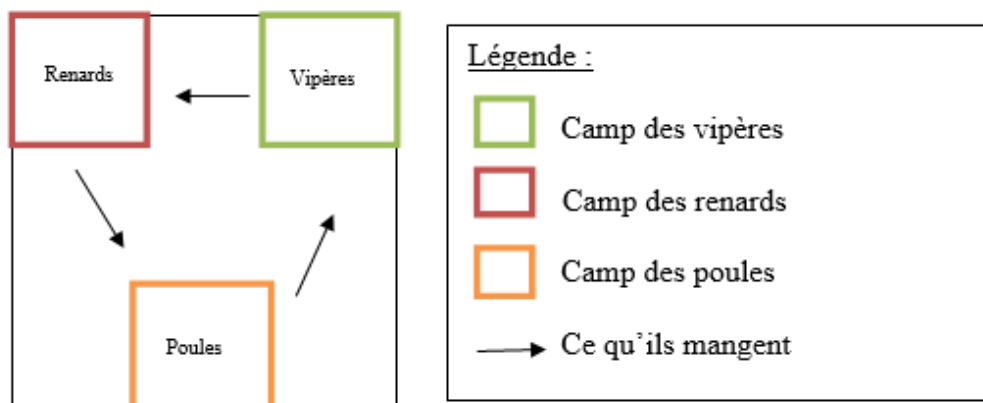
**NB :** le foulard doit être situé à l'arrière pour que les prédateurs puissent l'attraper

Les renards poursuivent les poules, les poules prennent les vipères et les vipères attrapent les renards (demander à un élève de chaque équipe quel proie il doit attraper et donc à quelle couleur de foulard cela correspond, pour savoir s'ils ont bien acquis leur rôle)

Pour attraper un adversaire, il faut lui prendre son foulard.

Lorsqu'un joueur est attrapé, il est conduit dans le camp des poursuivants et devient donc prisonnier

Un joueur dans son camp est intouchable



### **Contraintes ou règles particulières à respecter :**

Pour attraper un adversaire il faut obligatoirement lui prendre son foulard.

Lorsqu'un adversaire est capturé, l'élève doit l'accompagner jusqu'à son camp. Pendant ce temps, l'élève ne peut pas être attrapé à son tour.

### **Règles de sécurité :**

Il est interdit de pousser ou d'attraper son adversaire, les lacets doivent être faits et les cheveux attachés

## **Le déroulement :**

Au départ, chaque équipe est dans son camp. Au signal, les joueurs sortent de leur camp pour attraper le foulard de leurs proies tout en évitant leurs prédateurs. Au coup de sifflet, le jeu se termine.

- ✚ Pendant le temps de jeu, les élèves mettent en pratique les consignes données par l'enseignante.

De son côté, l'enseignante évalue les difficultés de la classe afin de cibler des points à travailler pour les prochaines séances dans le but de faire progresser les élèves.

- ✚ L'enseignant remarque que le jeu se termine au bout de 1 minute, toutes les proies sont attrapées (Situation déclenchant la mise en œuvre de variables).

Coup de sifflet, les joueurs se rassemblent près d'un camp.

## Deuxième phase de jeu : Evolution des règles (3 minutes)

Une nouvelle consigne est ajoutée par l'enseignante :

« A partir de maintenant, vous pouvez vous délivrer. Pour cela, il faut qu'un membre de l'équipe vienne taper dans la main de son coéquipier emprisonné. ».

Le jeu peut alors commencer avec les nouvelles règles.

## Troisième phase de jeu : Evolution des règles et de l'espace (3 minutes)

De nouvelles consignes sont ajoutées par l'enseignante :

- Jouer sur le grand terrain de Handball (3 équipes de 7 élèves)
- Possibilité pour les élèves prisonniers de faire une chaîne, ceci dans le but de les aider à se délivrer plus efficacement. Le premier maillon de la chaîne doit avoir un pied dans le camp, lorsqu'un coéquipier vient toucher le dernier maillon de celle-ci, toute la chaîne est délivrée.
- Lorsque la phrase "les camps sont en feu" est prononcée, tous les élèves doivent sortir de leur camp.

## Fin de leçon (Retour au calme et bilan)

- Les élèves s'assoient devant leur plot. Un élève par équipe est désigné pour récupérer les dossards et les foulards de ses camarades.
- L'enseignante met en place un moment d'étirement en expliquant aux élèves l'importance de cet exercice après chaque effort physique.
- L'enseignante fait un bilan:
  - en demandant aux élèves ce qui leur a posé problème ou ce qui a bien fonctionné selon durant la séance.
  - en proposant aux élèves de réfléchir à d'autres idées de variantes à mettre en place pour les prochaines séances.