

Poule, Renard, Vipère

Poule, Renard, Vipère est un jeu à trois équipes : les Poules qui attrapent les Vipères, qui attrapent les Renards, qui attrapent les Poules. Il y aura donc rapidement des alliances.

Constituer les trois équipes de façon équitable, surtout question course. Marquer les joueurs de trois couleurs/signes, par exemple avec des foulards, T-shirts de couleur, chapeaux, etc.

Chaque équipe a son camp, marqué par un point précis (arbre, poteau), les camps forment autant que possible un triangle équilatéral.

Quand un joueur attrape un adversaire (soit par touche, soit par prise de foulard), celui-ci va se placer dans le camp adverse. Les prisonniers forment une chaîne avec les autres joueurs pris ; si un allié arrive à toucher la chaîne, tous les joueurs sont libérés.