

# POULE - RENARD - VIPERE ou LES TROIS CAMPS

## Principe du jeu :

Trois équipes s'opposent : les Renards qui peuvent capturer les Poules, les Poules qui ont prise sur les Vipères, et les Vipères qui peuvent faire prisonniers les Renards. Prises et délivrances se font par simple toucher. Ce schéma triangulaire se traduit par une situation paradoxale où chaque équipe menace une autre équipe menaçant l'équipe qui la menace: quels comportements relationnels ces rapports insolites vont ils susciter chez les joueurs?

## Terrain :

Le terrain ne doit pas être trop tourmenté, mais il peut être agrémenté d'arbustes, de monticules ou de buissons. Chaque équipe trace son camp: un cercle d'environ 4 mètres de diamètre. Les camps sont sensiblement disposés comme les sommets d'un triangle équilatéral, distants d'une soixantaine ou d'une centaine de mètres, selon le nombre des joueurs.

## Durée :

La durée variera selon la règle de fin de jeu adoptée : environ 45 minutes.

## Effectif :

Les trois équipes sont de même effectif : 7 ou 8 joueurs par équipe est un bon nombre.

## Matériel :

Il est utile de prévoir des signes distinctifs pour chacun des trois groupes (des foulards par exemple).

## Age :

Il est conseillé de jouer avec des enfants âgés de 8 ans minimum. Il est impératif que la tranche d'âge soit similaire pour l'ensemble des participants.

## Structure :

Ce jeu met en scène trois équipes qui s'opposent de façon circulaire. Sa caractéristique est d'imposer une sorte de contradiction : les Poules, par exemple, doivent prendre les Vipères; mais cela revient, pour les Poules, à supprimer les joueurs qui les protègent (puisque les Vipères prennent les Renards qui menacent les Poules!). Cette structure juxtapose simultanément deux contraintes qui s'opposent l'une à l'autre : prendre et ne pas prendre. Cela correspond à ce que l'on appelle un jeu "paradoxal".

## Actions dominantes :

Courir, poursuivre, esquiver, négocier avec ses adversaires une alliance provisoire.

### **Début du jeu :**

Quand les trois équipes ont tracé leur camp, les joueurs s'engagent sur le terrain, à la recherche de leurs futures victimes : les Renards cherchent à attraper les Poules, les Poules essaient de capturer les Vipères, et les Vipères tentent de s'emparer des Renards.

### **Déroulement du jeu :**

Quand un joueur a fait un prisonnier, par simple touché, il le ramène dans son camp (il le tiendra par le bras pour clarifier le jeu). Un joueur ne peut prendre qu'un adversaire à la fois, et il est invulnérable quand il le ramène dans son camp.

Au fur et à mesure de leur capture, les prisonniers forment une chaîne dont le premier joueur a un pied sur le tracé du camp. Ils peuvent être délivrés par une simple touche d'un de leurs coéquipiers (tous les joueurs de la chaîne sont délivrés en même temps). Ils reviennent alors dans leur camp sans pouvoir être pris; pour éviter les méprises et bien signaler leur cas, ils repartent en levant un bras et en agitant leur foulard.

A l'intérieur de son camp, un joueur est invulnérable. Aucun joueur n'a le droit de traverser le camp d'une autre équipe.

### **Fin du jeu :**

Il arrive un moment où les joueurs se rendent compte que quelque chose ne va pas : ils s'aperçoivent que, lorsqu'ils font un prisonnier, ils se privent d'un participant qui a le pouvoir de les protéger. Ils doivent donc le ménager, et le jeu peut être sans fin.

Souvent les joueurs résolvent la difficulté en concluant des alliances provisoires avec certains de leurs adversaires : "je ne te prends pas si tu acceptes de me protéger de celui-ci" ... jusqu'à ce que l'un d'eux rompe ce pacte (ainsi que les règles le lui permettent). Le jeu peut ainsi continuer dans une subtile recherche d'équilibre entre prises, délivrances et non-prises. Parfois, les joueurs décident d'adopter une règle d'arrêt précise : un nombre donné de prisonniers (5 ou 6 par exemple) accorde la victoire.

Il semble souhaitable de ne pas donner de règle de fin de partie en début d'action. On laisse ainsi les joueurs découvrir eux-mêmes le caractère ambivalent de "double contrainte" de cette situation, et on les laisse choisir leur façon de continuer à jouer.

### **Remarques pédagogiques :**

Il est capital de faire profiter les pratiquants de la situation paradoxale (rarement présente dans les jeux sportifs). Concrètement, cela se manifeste par une grande exubérance verbale, des apostrophes et des commentaires, des négociations et des marchandages. Les alliances conclues de grés à gré constituent de véritables jeux dans le jeu, et les joueurs ne manquent pas d'en savourer les péripéties trompeuses, non dénuées d'humour.

<http://www.tmtdm.net/>