

Règle du Poule Renard Vipère



Regle.Net

Règle de jeu

Le grand jeu des trois équipes qui se chassent

Poule, renard, vipère est un jeu d'extérieur très vivant, parfait pour un groupe d'enfants ou de jeunes qui a de l'espace et envie de courir. Sa force tient à une règle simple mais redoutable : chaque équipe chasse une équipe, tout en étant elle-même chassée par une autre. Résultat : personne n'est tranquille très longtemps, et c'est précisément ce qui rend la partie si drôle.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Trois équipes s'affrontent : les renards capturent les poules, les poules capturent les vipères, et les vipères capturent les renards. Un joueur capturé est conduit dans le camp adverse, puis peut être délivré par un coéquipier grâce à un simple toucher.

En bref

Réponse rapide : trois équipes s'affrontent : les

Idéalement 3 équipes de 7 à 8 joueurs

Matériel

Foulards, bracelets ou signes distinctifs, plus de quoi

Objectif

Capter un maximum de proies tout en protégeant son équipe

Type

Jeu d'extérieur, poursuite, équipe, stratégie

Présentation du jeu

Le jeu du poule-renard-vipère fonctionne comme une grande partie de poursuite organisée. Il demande peu de matériel, mais beaucoup d'attention : un joueur peut se lancer à la poursuite d'une cible et devenir, deux secondes plus tard, la cible d'un autre. Ce triangle de menaces oblige les équipes à communiquer, à surveiller le terrain et à choisir le bon moment pour attaquer.

Il est conseillé de jouer avec des enfants de plus de 7 ans, dans un groupe d'âge assez homogène. L'idéal est d'avoir trois équipes équilibrées, chacune avec un nombre de joueurs similaire. Avec 7 à 8 joueurs par équipe, le jeu devient suffisamment animé sans devenir ingérable pour les participants comme pour l'animateur.

Une partie peut durer environ 45 minutes, mais la durée dépend beaucoup de la règle de fin choisie. Sans condition d'arrêt claire, le jeu peut se prolonger longtemps, car les prisonniers sont capturés puis délivrés, les alliances changent, et les équipes reviennent



régulièrement dans la course. Bref, c'est le genre de jeu où l'on dit « encore cinq minutes »... puis où l'on court encore un quart d'heure.

Principe et but du jeu

Le principe repose sur trois équipes : les poules, les renards et les vipères. Chaque groupe possède une proie et un prédateur. Les renards peuvent capturer les poules, les poules peuvent capturer les vipères, et les vipères peuvent capturer les renards. Le but est donc de faire des prisonniers dans l'équipe que l'on chasse, tout en évitant d'être touché par l'équipe qui nous menace.

Le triangle des captures

Les renards chassent les poules, les poules chassent les vipères, et les vipères chassent les renards. Cette boucle doit être parfaitement comprise avant de commencer, sinon les débats risquent de courir plus vite que les joueurs.

Le toucher suffit

Une capture se fait par simple toucher. Le joueur touché est considéré comme prisonnier et doit être conduit dans le camp de l'équipe qui l'a attrapé.

Matériel et mise en place

Le matériel est simple, mais la mise en place doit être lisible pour éviter les confusions en pleine course. Chaque équipe doit être identifiable immédiatement, même de loin. Des foulards, bracelets, chasubles ou bandes de couleur font très bien l'affaire.

- Former trois équipes équilibrées : poules, renards et vipères.
- Prévoir un signe distinctif clair pour chaque équipe.
- Tracer trois camps d'environ 4 mètres de diamètre.
- Disposer les camps comme les sommets d'un triangle équilatéral.
- Adapter la distance entre les camps au nombre de joueurs, généralement entre 60 et 100 mètres.
- Rappeler à tous qui chasse qui avant le départ.

Chaque camp sert de base à l'équipe et de prison pour les adversaires capturés. Un joueur est intouchable lorsqu'il se trouve dans son propre camp. En revanche, il ne doit pas traverser le camp d'un adversaire : cette règle évite les raccourcis discutables, les collisions et les « mais je passais juste par là » très créatifs.

Déroulement d'une partie



Au signal de départ, les joueurs quittent leur camp et cherchent à capturer leurs proies. La difficulté est de ne pas oublier qu'une autre équipe peut vous capturer à tout moment. Une bonne équipe ne court donc pas uniquement après ses cibles : elle protège aussi ses joueurs, surveille ses prisonniers et tente de libérer ses coéquipiers.

- Les renards partent à la recherche des poules, les poules poursuivent les vipères, et les vipères traquent les renards.
- Lorsqu'un joueur touche une proie, il la capture et la ramène dans son camp.
- Un joueur ne peut capturer qu'un seul adversaire à la fois.
- Les prisonniers forment une chaîne dans le camp du groupe qui les a capturés.
- Le premier prisonnier place un pied sur le tracé du camp, puis les suivants se tiennent en chaîne.
- Un coéquipier libre peut délivrer les prisonniers par un simple toucher.
- Quand la chaîne est délivrée, tous les prisonniers de cette chaîne sont libérés en même temps.

Après une délivrance, les joueurs libérés rejoignent leur camp en levant un bras et en agitant leur foulard ou leur signe distinctif. Ce signal évite qu'ils soient immédiatement repris pendant leur retour et permet à tout le monde de comprendre qu'ils sont en phase de retour au camp.

Règles particulières et cas fréquents

La règle la plus importante à retenir est l'équilibre entre attaque et prudence. Un renard peut courir après une poule, mais il doit garder un œil sur les vipères. Une poule peut libérer des coéquipiers ou capturer des vipères, mais elle reste vulnérable face aux renards. Une vipère peut faire reculer les renards, mais doit éviter les poules. C'est ce jeu de menace permanente qui donne toute sa saveur à la partie.

Si un joueur est touché par son prédateur alors qu'il accompagne déjà un prisonnier, l'animateur doit clarifier la règle avant le début. La version la plus simple consiste à considérer que le joueur touché devient prisonnier à son tour, tandis que le prisonnier qu'il conduisait retourne dans son camp. L'essentiel est que la décision soit annoncée à tous avant la partie.

Les alliances temporaires peuvent exister, surtout lorsque le jeu s'éternise. Deux équipes peuvent choisir de se concentrer sur la troisième, mais ce pacte reste fragile : chacun conserve ses prédateurs et ses proies. Pour éviter les discussions interminables, mieux vaut rappeler que les alliances ne changent pas la règle fondamentale des captures.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Renard	Il capture les poules, mais peut être capturé par les vipères.	Attaquer les poules sans oublier les vipères.
Poule	Elle capture les vipères, mais peut être capturée par les renards.	Surveiller les renards avant de foncer.
Vipère	Elle capture les renards, mais peut être capturée par les poules.	Profiter des renards isolés.
Prisonnier	Il rejoint le camp adverse et forme une chaîne avec les autres captifs.	La chaîne facilite les délivrances.
Délivrance	Un coéquipier touche la chaîne pour libérer les prisonniers.	Tous les prisonniers de la chaîne sont relâchés.
Camp	Un joueur est intouchable dans son propre camp et ne traverse pas un camp adverse.	Le camp protège, mais ne sert pas de raccourci.

Comment gagner ?

Le jeu peut théoriquement durer très longtemps, car les captures et les délivrances relancent sans cesse la partie. Pour désigner un vainqueur, il est donc préférable de choisir une règle de fin simple. La plus pratique consiste à arrêter la partie après un temps donné et à compter les prisonniers détenus par chaque équipe. L'équipe qui a le plus de prisonniers dans son camp l'emporte.

On peut aussi décider qu'une équipe gagne dès qu'elle atteint un nombre précis de prisonniers. Cette option donne un objectif clair, mais elle peut rendre la partie plus rapide. Pour garder du suspense, certains groupes préfèrent ne pas annoncer de seuil trop bas et laisser le jeu s'installer avant de lancer le décompte final.

Dans tous les cas, l'important est de fixer la règle de victoire avant de commencer ou de confier l'arbitrage à un adulte, un animateur ou un joueur neutre. Cela évite la fameuse fin de partie où trois équipes sont persuadées d'avoir gagné. Étonnant, mais ça arrive.

Erreurs fréquentes

Oublier qui chasse qui



Avant le départ, faites répéter la chaîne des captures à voix haute : renard prend poule, poule prend vipère, vipère prend renard. Une minute de rappel évite dix minutes de contestation.

Faire des équipes déséquilibrées

Si une équipe est plus rapide, plus âgée ou plus nombreuse, elle peut dominer trop vite. Répartissez les joueurs pour garder des forces comparables dans les trois camps.

Mal placer les camps

Des camps trop proches créent un jeu confus, des camps trop éloignés fatiguent inutilement les joueurs. Adaptez l'espace à l'âge, au nombre de participants et au terrain disponible.

Jeux proches

Si vous aimez les grands jeux d'équipe en extérieur, les poursuites et les délivrances, vous pouvez aussi essayer des règles proches, avec des objectifs différents mais le même plaisir de courir, ruser et sauver ses coéquipiers.

Capture du drapeau Balle aux prisonniers Gendarmes et Voleurs Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

À partir de quel âge peut-on jouer à poule, renard, vipère ?

Il est préférable de jouer avec des enfants de plus de 7 ans, avec des participants d'âge assez proche pour garder une partie équilibrée et agréable.

Combien de joueurs faut-il prévoir ?

L'idéal est de former trois équipes de 7 à 8 joueurs. Le jeu reste possible avec d'autres effectifs, mais les équipes doivent rester équilibrées.

Comment libérer les prisonniers ?

Un coéquipier libre doit toucher la chaîne de prisonniers. Lorsque la délivrance réussit, tous les prisonniers de la chaîne sont libérés en même temps.

Un joueur peut-il être touché dans son camp ?

Non. Un joueur est intouchable lorsqu'il se trouve dans son propre camp. En revanche, il n'a pas le droit de traverser le camp d'un adversaire.

Comment décider de l'équipe gagnante ?

La solution la plus simple consiste à fixer une durée de partie, puis à compter les

Règle du Poule Renard Vipère



Regle.Net

prisonniers. L'équipe qui détient le plus de prisonniers à la fin gagne.