



# Chats et souris

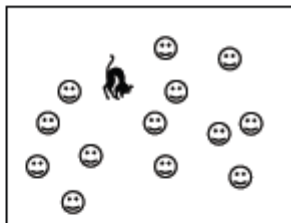
Type de jeu  
Jeu d'évasion  
Évitement**F1****Objectifs essentiels**

- Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzag, changements d'appuis, changements de rythme, esquives, arrêts et démarrages brusques, ...)
- Ajuster ses déplacements en fonction de ses partenaires et adversaires:
  - ↳ Prendre des informations et adapter ses déplacements aux circonstances du jeu.
- Comprendre les rôles, les enjeux et le résultat du jeu.
- Élaborer collectivement des règles d'actions.

**Matériel**

- Cônes ou plots pour délimiter l'espace.

terrain : environ 15x15m

**But du jeu :**

Pour le chat : toucher le maximum de souris.  
 Pour les souris : ne pas se faire toucher.

**Règles :**

- Celui qui est touché devient chat.
- Gagnant(s) : les souris qui n'ont jamais été touchées.

**Règles d'actions à élaborer avec les enfants**

- ↳ Si je suis « souris » et si je ne veux pas être touchée, je dois savoir en permanence où est le chat et essayer d'en être le plus loin possible.
- ↳ Si je suis en danger, je fuis le plus vite possible ou je fais face et j'esquive.

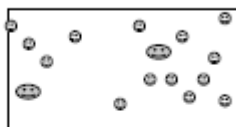
**Conseils pour l'animation**

- Donner au chat, un élément distinctif (foulard ou anneau à porter) permettant son identification par les autres joueurs.
- Alternance "action – réflexion" pour :
  - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
  - ↳ Comprendre le résultat du jeu .
  - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

## Situations aménagées

### Deux chats

- ↳ Développer le niveau de vigilance des joueurs : prises d'informations
- ↳ Obliger chacun à s'engager.



Evolution: 3 chats, ...

### Deux jeux parallèles

- ↳ Diminuer les effectifs et obliger chacun à s'engager.



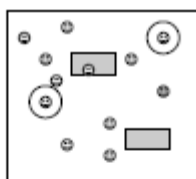
Organiser deux jeux parallèles.

Variante: augmenter le nombre de chats sur chaque terrain

### Les refuges

- ↳ Permettre aux souris une prise d'informations sur la position de ou des chats.
- ↳ Vers une course modifiée: arrêts et démarrages brusques.

**Matériel** : de quoi délimiter terrain et refuges (plots , cerceaux)



#### Règle supplémentaire

- Un chat est en sécurité dès lors qu'il est dans un refuge.

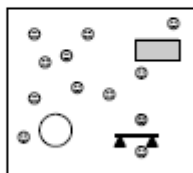
#### Evolutions :

- Une seule souris par refuge !
- Une seule souris dans les cerceaux , deux dans les grands refuges.

### Les obstacles infranchissables

- ↳ Faire face au danger
- ↳ Vers une course modifiée: pas chassés et démarrages brusques

**Matériel** : de quoi délimiter le terrain des obstacles



#### Règles supplémentaires

- Les obstacles sont infranchissables.
- Une souris peut se protéger du chat en gardant un obstacle entre elle et le chat.

**Variables** : dimensions du terrain et nombre d'obstacles

**Variante** : *chat perché* : celui qui se perche ne peut être touché par le chat.