



# Chats et souris



Type de jeu  
Jeu d'attrape  
Évitement

**F1**

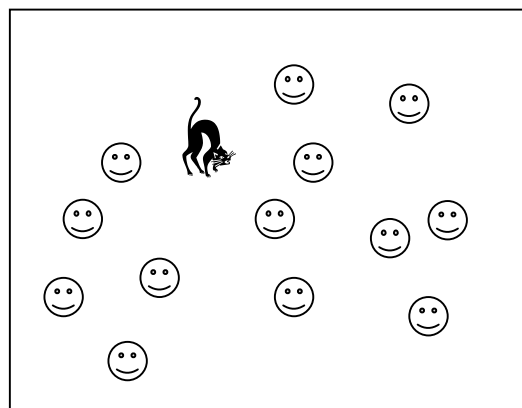
## Objectifs essentiels

- ❑ 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.

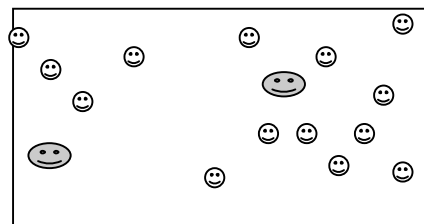
## Conseils pour l'animation

- 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

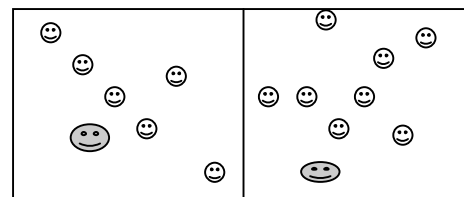
- ↳ Développer le niveau de vigilance des joueurs : prises d'informations
- ↳ Obliger chacun à s'engager.



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 du ou des chats.
- ↳ Vers une course modulée: arrêts et démarrages brusques.

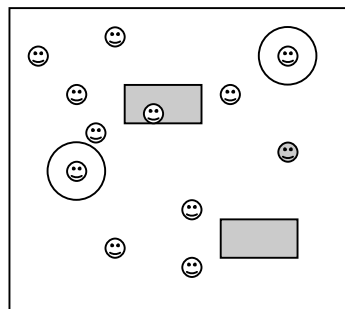
Matériel : de quoi délimiter terrain et refuges (plots , cerceaux)

#### 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.



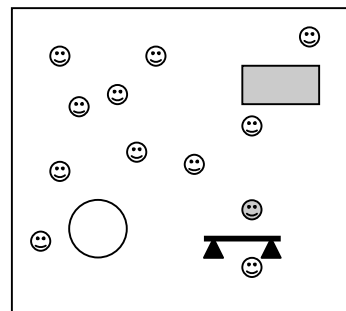
### Les obstacles infranchissables

- ↳ Faire face au danger
- ↳ Vers une course modulée: 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.

## L'hôpital

- ↳ Comprendre le résultat : comparaison des scores : qui est le meilleur chat?
- ↳ Accepter le changement de statut lié à la touche.

Un chat désigné reste chat toute la durée de la partie (2')

**But du jeu pour le chat:** toucher le maximum de souris.

**But du jeu pour les souris :** ne pas se faire toucher.

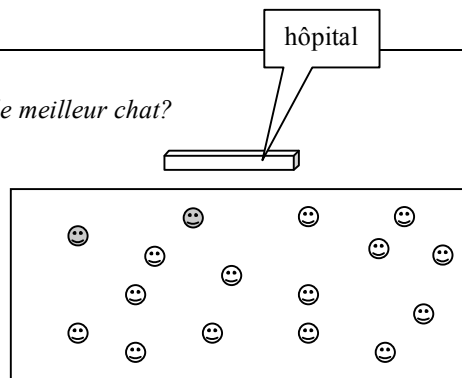
### Règles:

- Une souris touchée va s'asseoir sur le banc (l'hôpital)
- Dès qu'une nouvelle souris se fait toucher, elle prend la place de la précédente à l'hôpital.
- Un enfant compte le nombre de souris passées sur le banc (système de comptage : étiquettes ou objets à placer dans un récipient)
- Changement de chat après 2' de jeu.

**Gagnant :** le meilleur chat (celui qui a le plus d'objets : comparaison des quantités)

### Variante:

- ↳ Nombre de chats (nécessité d'adapter les dimensions du terrain)



## La prise de foulards

- ↳ Rendre la touche incontestable
- ↳ Coordonner des actions de déplacement et de préhension.

Matériel : des foulards

Un chat désigné reste chat toute la durée de la partie (2')

**But du jeu pour le(s) chat(s) :** s'emparer du plus grand nombre possible de foulards.

**But du jeu pour les souris :** conserver son foulard.

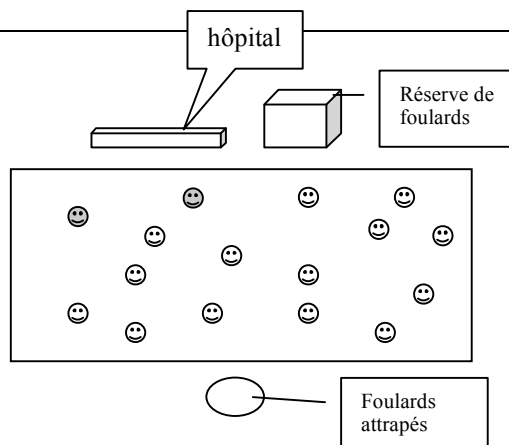
### Règles:

- Une souris qui a perdu son foulard va s'asseoir sur le banc (l'hôpital)
- Dès qu'une nouvelle souris se fait toucher, elle prend la place de la précédente à l'hôpital ... Cette dernière prend un foulard dans la réserve et retourne jouer.
- Quand la réserve de foulards est épuisée, les souris restent à l'hôpital.
- Changement de chat(s) après 2' de jeu.

**Gagnant :** le(s) meilleur(s) chat(s) : celui (ceux) qui a (ont) pris le plus de foulards.

### Variante:

- ↳ Nombre de chats (nécessité d'adapter les dimensions du terrain)



## D'autres façons de jouer

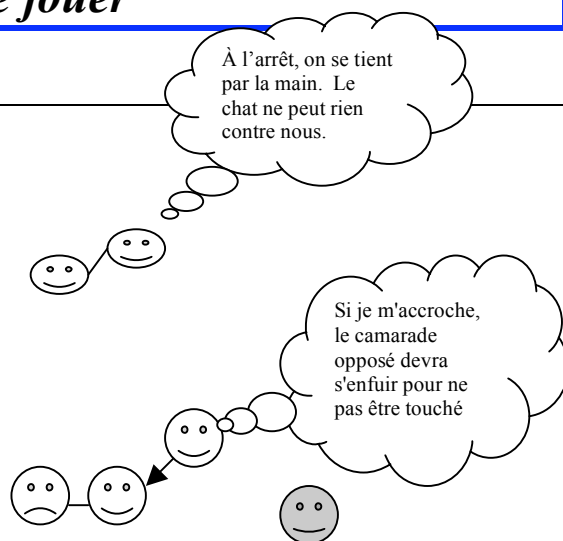
### **Vite de l'aide...**

- ↳ Vers l'entraide
- ↳ Prise d'informations

Quand deux souris se donnent la main, elles deviennent invulnérables.

### **Accroche – décroche ...**

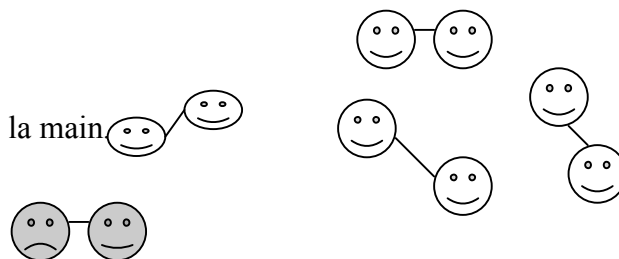
Attention , quand une troisième souris vient s'accrocher , la troisième doit s'en aller !



### **Chat à deux...**

- ↳ Coordination des deux courses

Les souris et les chats sont à deux : ils se tiennent par la main.

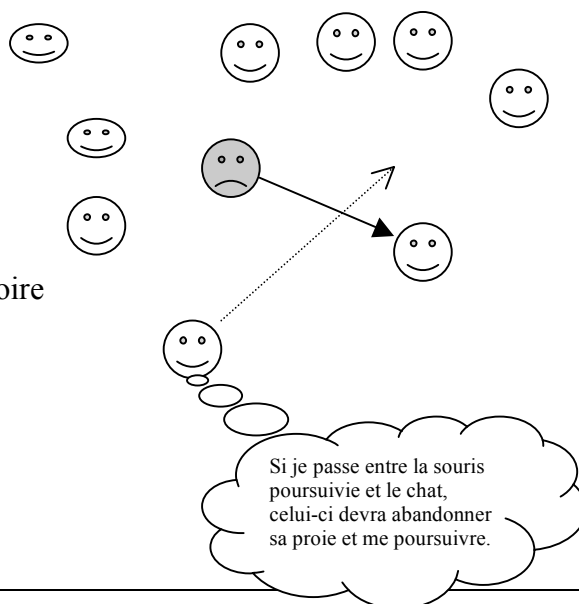


### **Chat coupé...**

- ↳ Vers l'entraide
- ↳ Apprécier une trajectoire
- ↳ Vers une course modulée : changement d'appuis.

#### **Règles :**

- Le chat peut changer de proie quand il le souhaite.
- Le chat doit poursuivre la souris qui coupe sa trajectoire en passant entre lui et la souris poursuivie



### ***Chat blessé...***



Le chat doit courir en se tenant à l'endroit du corps où il a été touché.

## ***Parler du jeu pour mieux comprendre***



### **Raconter ses émotions...**

Qui a peur de faire le chat ? Qui a peur de se faire toucher ? Qui préfère faire le chat ?  
Pourquoi ne sors-tu jamais d'un refuge ?

### **Connaître les règles...**

Dire les règles : ce que les chats et les souris peuvent faire ou ne pas faire.  
Faire évoluer les règles : expliquer les conflits apparus et ajouter les règles nécessaires.

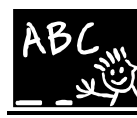
### **Parler du résultat ...**

Qui a gagné ? Comment le sait-on ? (comptage et comparaison des scores)

### **Réfléchir ...**

Comment faire pour ne pas se faire toucher ?  
Qui est le meilleur chat ? Pourquoi ? Comment fait-il ?

## ***Activités venant en appui***



- *Élaboration d'une affiche, d'une fiche, ...*
  - ↳ *Une représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)*
  - ↳ *But du jeu*
  - ↳ *Gagnants*
  - ↳ *Règles .... Les compléter au fur et à mesure.*
  - ↳ *Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ?*