



# chats par équipe

Type de jeu  
Jeu d'attrape  
Evitement

## F2

### Objectifs essentiels

- ❑ Comprendre et assurer plusieurs rôles en fonction des circonstances du jeu.
  - ↳ Pour les souris: fuir ou délivrer
  - ↳ Pour les chats: attraper ou protéger
- ❑ Elaborer une stratégie collective.
- ❑ Elaborer collectivement des règles d'actions.

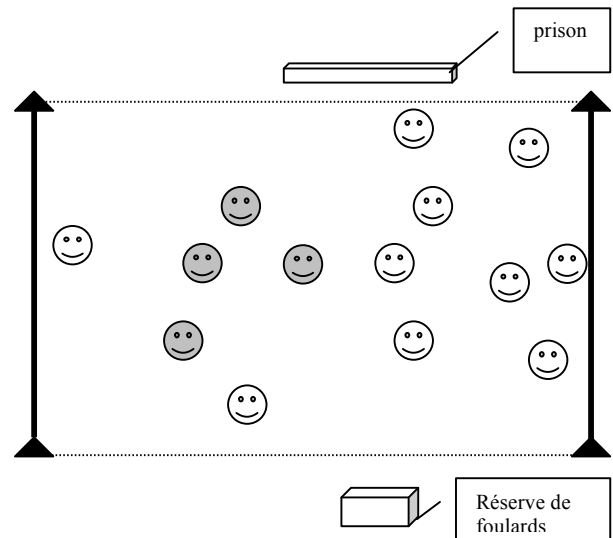
### Matériel

Une équipe de chats contre 3 équipes de souris.

Les souris passent leur foulard dans leur ceinture (queue)

- ❑ 4 jeux de foulards (un par équipe)
- ❑ Cônes ou plots pour délimiter l'espace.

terrain : environ 15x15m



### But du jeu:

**Pour l'équipe de chats:** toucher le maximum de souris.

**Pour les souris :** ne pas se faire toucher et délivrer les souris prisonnières.

### Règles:

- Une souris touchée donne son foulard au chat et va s'asseoir à l'hôpital.
- Pour délivrer une souris touchée, il faut lui apporter un foulard de rechange pris dans la réserve.
- Les chats n'ont pas le droit de sortir du terrain.
- Les souris ne peuvent sortir que du côté "prison" ou du côté "réserve de foulards".
- Une souris touchée alors qu'elle "transportait" un foulard délivrance donne au chat les deux foulards en sa possession.
- Gagnants: jeu au temps : les chats ayant le plus de points (nombre de queues attrapées + nombre de prisonniers)

### règles d'actions à élaborer avec les enfants

#### Si nous sommes "souris" :

- ↳ Nous ne voulons pas être touchés, nous devons donc savoir en permanence où sont les chats et essayer d'en être le plus loin possible.
- ↳ Si nous sommes en danger, nous fuyons le plus vite possible ou nous faisons face et nous esquivons.
- ↳ Je pense à délivrer avant la fin du jeu.

#### Si nous sommes "chats" :

- ↳ Nous nous répartissons des rôles (gardiens ou poursuivants)

## Conseils pour l'animation

- Alternance "action – réflexion" pour :
  - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres.
  - ↳ Intégrer les règles.
  - ↳ Comprendre le résultat du jeu .
  - ↳ Faire émerger les règles d'actions et élaborer des stratégies
- Jouer longtemps puis , avant chaque jeu , donner aux équipes de chats un temps de réflexion afin d'élaborer une stratégie.

## Situations aménagées



### Régulation :

- Ajuster les dimensions du terrain pour égaliser les chances de gagner.
- Réduire les zones de sortie de terrain pour les souris : portes plus étroites que la longueur du terrain.

### Evolution :

#### Passer d'une simple "touche" à la prise de foulards.

- ↳ Amener les souris à faire face au danger et à passer d'un type de déplacement à un autre : pas chassés à fuite en zigzags.

Les souris passent leur foulard dans la ceinture.

**But du jeu pour les chats :** s'emparer de la queue des souris.

## Activités venant en appui

- Parler pour mieux comprendre le jeu : voir fiche "jeux de chats"
- Elaboration 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'actions » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ?