

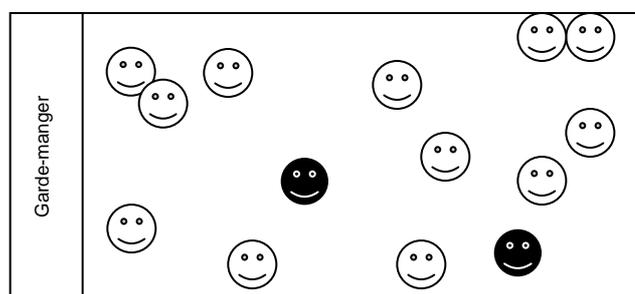
SAVOIRS A DEVELOPPER

- **Pour tous :**
 - Se déplacer dans un espace donné
 - Anticiper les déplacements de ses camarades
 - Anticiper les déplacements de l'adversaire
 - Agir de manière coopérative

MATERIEL

- Chronomètre.
- Sifflet.
- Chasubles de couleurs différentes.
- Tracé du terrain : rectangle de 10 m x 15 m, avec une extrémité « garde-manger »
- Grands cônes et assiettes de marquage pour délimiter le terrain.

DISPOSITIF MATERIEL



ORGANISATION

- Nombre de souris : variable, et pouvant appartenir à des équipes différentes. 😊
- Nombre de chats : 1 à 2, issus d'une même équipe : ☹️
- Changement de rôle : à la fin d'une manche (durée de 2 minutes), les deux chats se reposent et deux nouveaux chats entrent en jeu, les souris rejouent. Quand tous les enfants d'une équipe ont été chats, ils deviennent souris et une des équipes de souris devient chats.

BUT DU JEU

- Souris : ne pas se faire attraper par le chat.
- Chat : attraper toutes les souris.

REGLES DU JEU

- La partie débute au signal du maître. Les chats sont dans leur garde-manger, les souris sur le terrain.
- Le chat peut attraper une souris (en la touchant simplement) si elle est seule.
- Les souris sont protégées lorsqu'elles sont par 2 (elles doivent se donner la main).
- Lorsque les souris sont accrochées par 2, elles n'ont pas le droit de se déplacer.
- Lorsqu'une souris est attrapée, elle sort du terrain et va dans le garde-manger.
- Une manche dure 2 minutes. Si toutes les souris sont attrapées, on arrête le chrono (sans le remettre à zéro !), les souris reviennent toutes en jeu, et le chrono repart au signal du maître.
- Si une souris sort du terrain, elle est éliminée et va dans le garde-manger.
- Si les souris sont accrochées à plus de 2, le chat peut toucher le groupe, puis choisit une souris du groupe et l'envoie dans son garde-manger.
- Si les souris restent accrochées trop longtemps (10 secondes maximum), elles empêchent le jeu. Dans ce cas, là aussi le chat choisit une des deux souris et l'envoie dans le garde-manger.
- Les chats marquent un point par souris attrapée ou éliminée.