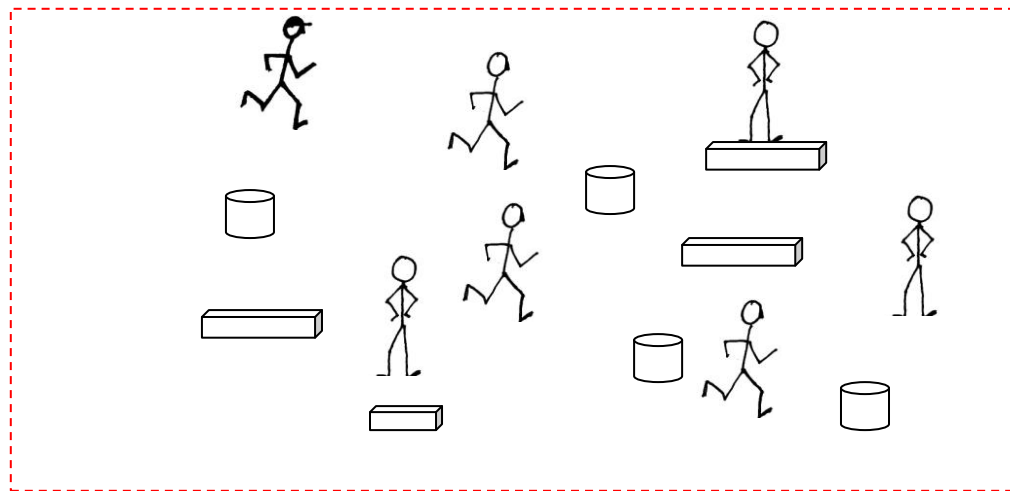


DISPOSITIF :



But du jeu :

- Se percher avant d'être touché par le chat.

L'organisation du groupe :

- Classe entière, le rôle du chat est tenu par l'enseignant

Matériel :

- dans la cour ou dans un gymnase, installer ou utiliser le matériel propice à se percher (plinths, bancs, gros tapis, caissettes...)
- (espace dédié matérialisé : limites de terrain) - - - - -
- chasubles.

CONSIGNES :

L'enseignant : « Je suis le chat et vous êtes les souris. »
 « Au signal : "Chat perché !", vous devez fuir et aller vous percher avant d'être touchés. »

Au départ, l'enseignant regroupe l'ensemble des élèves autour de lui et annonce « chat perché ! »

REGULATION

Pour faciliter

- Pas de limites d'espace dédié au jeu.

Pour complexifier

- Rôle du chat tenu par un élève (**départ** = ronde autour du chat : on compte jusqu'à 3 pour commencer le jeu) On peut varier la position de départ du chat pour équilibrer le rapport de force) **MS.GS**
- Sélectionner les endroits autorisés ou non pour se percher (interdire les plus faciles) **.MS GS**
- Une seule souris par "perchoir" **MS GS**
- Chaque souris touchée devient chat. (nombre de chats augmente). **GS**
- Souris touchée devient chat et le chat devient souris (changement de statu dans le jeu). **GS**
- *Temps imparti au chat pour toucher le plus de souris.* **MS GS**

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal
- Courir pour fuir, dans la direction d'un perchoir
- Identifier, repérer les perchoirs, les limites de l'espace de jeu
- Esquiver
- Identifier le chat

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à se percher sans être touché (pour les souris)
- *Toucher au moins 6 souris dans le temps imparti (pour le chat)*