




Accroche-Décroche

<p>Jeu pour :</p>	<p>  L'espace de repos et de jeux calmes  L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes  L'espace jeux en mouvement, collectifs </p>
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 2, Cycle 3</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation 1 manche dure 2 à 3 minutes</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Languettes ou coupelles pour délimiter le terrain ; • 1 objet pour décompter le temps (ex : 1 minuteur ; 1 chronomètre).
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 8 à 12.</p> <p><u>Terrain</u> : 6 x 6 m environ (fonction du nombre de joueurs) ; sur l'herbe, si possible.</p> <p><u>But du jeu</u> : Pour le chat, toucher la souris (et dans ce cas les rôles s'inversent). Pour la souris : réussir à s'accrocher à une autre souris avant d'être touchée.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu, 1 chat (qui se place dans un coin du terrain), 1 « souris seule » (qui se place dans un autre coin du terrain), et constituer des équipes de 2 souris accrochées (chaque souris donne le bras à sa partenaire et met l'autre bras "en anse", main sur la hanche) qui s'immobilisent où elles le souhaitent à l'intérieur du terrain.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Dès que le meneur crie « partez », la « souris seule » se sauve et cherche à échapper au chat (qui la poursuit), en s'accrochant (en mettant un bras dans une anse) à un couple de souris. La souris, qui n'est pas en contact avec la souris qui vient de s'accrocher, se décroche immédiatement de sa partenaire et devient « souris seule ». Elle s'enfuit et cherche à son tour à s'accrocher à un autre couple de souris avant que le chat ne la touche. Et ainsi de suite ...</p> <p>Le chat poursuit la « souris seule ». S'il parvient à la toucher avant qu'elle n'ait pu s'accrocher, les rôles s'inversent aussitôt. La « souris seule » devient chat ; le chat devient « souris seule ». 1 manche dure 2 à 3 minutes !</p> <p><u>Avant chaque nouvelle manche</u> : changer de meneur, de chat, de « souris seule ».</p>
<p>Evolutions possibles :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 chats au lieu d'1 ; 2 "souris seules" au lieu d'1 ! • Positionner les équipes de 2 souris sur le pourtour d'1 cercle tracé au sol. Espacer les équipes de souris de 2 m environ.

« souris seule »

