



Accroche-Décroche (cycle 1)

tiré du jeu *Accroche-Décroche*

élaboré par le Groupe de Recherche en EPS 22 (GREPS 22) en février 2013

Dans mon cas, je crois
que j'ai plutôt intérêt à ...
M'ACCROCHER !!!



• But du jeu :

- ✓ Pour le chat : toucher sans violence la souris seule (dans ce cas, les rôles s'inversent).
- ✓ Pour la souris seule : échapper au chat ; réussir à s'accrocher à un couple de souris.
- ✓ Pour les couples de souris : être attentifs à ce qui se passe, car si une souris seule vient à s'accrocher à l'un d'entre eux, la souris du couple qui n'est pas en contact avec cette dernière devient aussitôt souris seule. Elle doit alors quitter ses deux partenaires (qui forment un nouveau couple) et tenter d'échapper au chat.

• Nombre de joueurs : effectif classe (si + de 16 joueurs environ, faire 2 groupes : 1 joue / 1 observe)

• Terrain : carré ou rectangle avec un cercle à l'intérieur.

• Matériel : lot de coupelles pour délimiter l'aire de jeu et matérialiser le cercle.

Echauffement : jeu « Dispersés/réunis »

Constituer des duos d'enfants qui se donnent la main. Ils se déplacent dans l'aire de jeu.

- ✓ Lorsque l'enseignant dit « Dispersés », les duos se détachent. Chaque joueur part de son côté, sans porter attention à son partenaire.
- ✓ Lorsque l'enseignant dit « Réunis », les duos doivent se reformer à l'identique, rapidement.

Progression : déplacement d'abord en marchant puis en courant.

• Avant de jouer :

- ✓ A l'aide de coupelles (autant que de couples de souris constitués), matérialiser un cercle. Pour la sécurité des enfants, les coupelles seront toutes espacées de 2 m environ.
- ✓ Désigner :
 - 1 souris seule : elle se place au centre du cercle.
 - 1 chat (seulement à partir de l'étape 2) : il se place à l'extérieur du cercle.
- ✓ Constituer des couples de souris (les souris se tiennent « bras dessus/ bras dessous » ; l'autre bras "en anse", main sur la hanche). Chacun d'eux vient se positionner sur le pourtour du cercle, derrière une coupelle.



• Déroulement du jeu :

Etape 1 : Découverte de la situation, sans chat (pas de course poursuite) :

Cette étape permet de découvrir le principe de « l'accroche-décroche ».

Le jeu commence dès que la souris seule (rôle joué par l'enseignant ou l'ASEM) se met en mouvement. Elle vient s'accrocher (bras-dessus/bras-dessous) au couple de souris de son choix. Dès qu'elle s'est accrochée à une souris, la souris du couple qui n'est pas en contact avec elle endosse le rôle de souris seule. Elle doit aussitôt se séparer de sa partenaire et aller s'accrocher à un autre couple de souris. Et ainsi de suite ...

Les couples de souris sont immobiles pendant toute la durée jeu. Chacun reste derrière sa coupelle.

Progression :

- ✓ Déplacement :
 - Dans un 1^{er} temps : en marchant.
 - Dans un 2nd temps : en courant.
- ✓ Annonce :
 - Dans un 1^{er} temps : dès que la souris seule s'est accrochée à un couple de souris, l'enseignant dit à haute voix le prénom de la souris qui doit se décrocher.
 - Dans un 2nd temps : l'enseignant ne dit plus rien.
- ✓ Nouvelle règle : une souris qui vient de se décrocher n'a plus le droit de venir s'accrocher au couple de souris juste à côté d'elle !

Etape N°2 : Découverte de la situation, avec 1 chat (course poursuite entre le chat et la souris seule) :

Nouveauté : 1 chat. Il se place à l'extérieur du cercle.

Le jeu commence dès que la souris seule se met en mouvement. Elle tente d'échapper au chat en allant s'accrocher au couple de souris de son choix.

- ✓ Si la souris seule parvient à s'accrocher : la souris du couple qui n'est pas en contact avec elle endosse aussitôt le rôle de souris seule, se décroche de sa partenaire et cherche à son tour à échapper au chat en s'accrochant à un autre couple de souris.
- ✓ Si la souris seule est touchée par le chat : les rôles s'inversent (souris seule ↔ chat), sans que le jeu ne soit arrêté.

Le chat et la souris seule peuvent entrer/sortir du cercle.

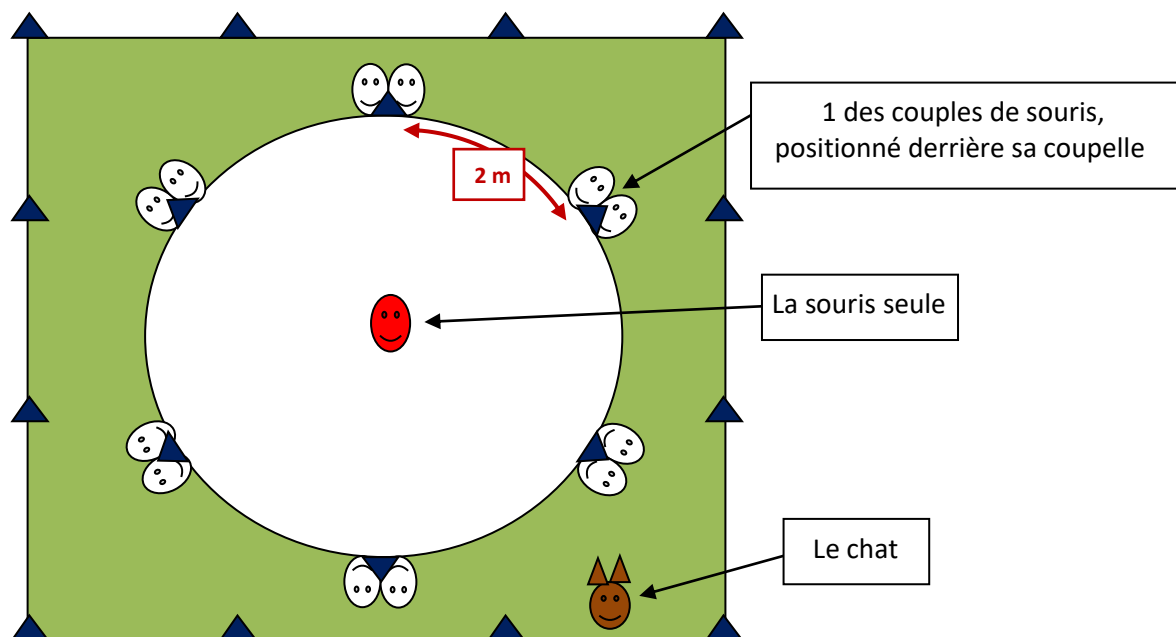
Si la souris seule sort des limites du terrain, elle devient chat.

Si le changement de rôle entre le chat et la souris seule qui vient d'être touchée est difficile :

Crier « Stop » pour arrêter le jeu. Prendre le temps d'indiquer à chaque joueur son nouveau rôle : « Tu as été touché. Tu es maintenant le chat. Toi, tu es maintenant la souris ».

Le nouveau chat est invité à sortir du cercle. Une nouvelle partie commence dès que la nouvelle souris seule se met en action ou dès que l'enseignant crie « Jouez ».

• Représentation du jeu avant son lancement, dans la configuration de l'étape n°2 :



• Evolution possible :

- ✓ Les couples de souris se positionnent où ils le souhaitent sur le terrain - plus de cercle matérialisé.
IMPORTANT : les couples de souris doivent être suffisamment espacés les uns des autres ; loin des limites du terrain.

