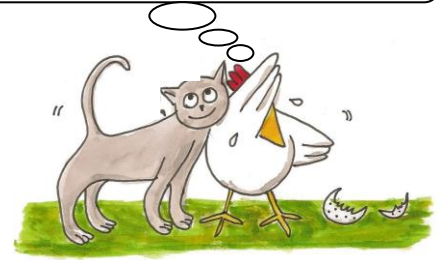




Le(s) chat(s), les poules et les poussins

Jeu inspiré du jeu *Le chat, les poules et les poussins*,
tiré du site <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>
et du jeu *Le chat, les poules et leurs poussins*,
tiré du dossier *Agir et s'exprimer avec son corps* de l'Académie de Nancy-Metz

Pourvu qu'il ne me voie pas ! Il va encore vouloir jouer.
J'adore ce jeu (mes petits aussi), mais je n'en peux plus.
Je n'ai même plus le temps de me faire une omelette !



- **But du jeu :**
 - ✓ Pour le(s) chat(s) : toucher le plus possible de poussins avant qu'ils ne trouvent refuge auprès des poules.
 - ✓ Pour les poussins : ne pas se faire toucher par le(s) chat(s) ; aller se réfugier auprès d'une poule.
 - ✓ Pour les poules : protéger les poussins du(des) chat(s).

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- **Terrain :** en salle comme à l'extérieur

- **Matériel :**

- ✓ Plots ou coupelles pour délimiter les 3 maisons (des poules ; des poussins ; du(des) chat(s))
- ✓ 3 lots de chasubles pour identifier les différents animaux (poules, poussins, chat(s))
- ✓ 1 ardoise + 1 crayon + 1 chiffon pour noter le prénom des enfants qui ont été « chat » (pour l'enseignant)
- ✓ *Pas indispensable mais très intéressant : 1 ceinture avec 2 queues d'une même couleur pour chaque poussin. Pour le chat : attraper une queue au lieu de toucher le poussin !*



- **Avant de jouer :**

- ✓ L'enseignant désigne le chat et répartit les joueurs dans 2 équipes : « les poules » et « les poussins ».
- ✓ Le chat et les joueurs des 2 équipes revêtent une chasuble distinctive.
- ✓ Chaque joueur regagne sa maison et s'arrête où bon lui semble. Le chat se met en boule et rentre sa tête dans les mains (cf. représentation du jeu).

- **Déroulement du jeu :**

Etape 1 - 1 chat, 1 équipe de poules et 1 équipe de poussins

L'enseignant annonce à haute voix : « *Le chat dort. Les poules et les poussins se promènent dans leur maison* ». Aussitôt toutes les poules et tous les poussins se mettent en mouvement et se baladent (en marchant ou en courant) dans leur propre maison.

Lorsque l'enseignant (ou le chat) crie « *Miaou* » :

- le chat se réveille et tente de toucher sans violence, à la main, le plus possible de poussins, seuls.
- Les poules s'immobilisent telles des statues, bras le long du corps, mains ouvertes.
- Chaque poussin tente d'échapper au chat en se réfugiant auprès d'une poule, en lui donnant la main.

Chaque poussin qui parvient à donner la main à une poule est protégé. Le chat ne peut plus le toucher.

Une poule ne peut protéger qu'un poussin.

Dès qu'un poussin (seul) est touché par le chat, il s'immobilise dans la position *Tour Eiffel* (jambes écartées ; bras tendus vers le ciel avec les mains qui se touchent au-dessus de la tête).

1 manche dure 1 minute environ.

A l'issue du temps de jeu ou dès qu'il n'y a plus de poussin en mouvement, l'enseignant crie « *STOP* ».

- Tous les joueurs s'arrêtent.
- L'enseignant désigne le chat de la manche suivante parmi les poussins qui n'ont pas été touchés.
- Inverser les rôles entre « poules » et « poussins » ; le chat devient une poule.

Sur l'ardoise : l'enseignant notera le prénom des enfants qui auront été « chat ».

Etape 2 - Jeu par équipe (3 équipes constituées)

L'enseignant répartit les enfants dans 3 équipes (même nombre de joueurs dans chacune).
Chaque équipe revêt un lot de chasubles, qu'elle gardera pendant toute la durée du jeu.

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3
Equipe verte : 	Equipe verte : 	Equipe verte : 
Equipe bleue : 	Equipe bleue : 	Equipe bleue : 
Equipe rouge : 	Equipe rouge : 	Equipe rouge : 

Même déroulement que dans l'étape 1. Nouveauté : sur chaque manche, 2 chats en jeu (voire 3, si plus de 8 joueurs par équipe). Les autres observent et encouragent.

A l'issue d'une manche, l'enseignant crie « STOP ». Tous les joueurs s'arrêtent. Comptabiliser le nombre de poussins touchés (ceux dans la position *Tour Eiffel*). Pour la manche suivante, les chats en jeu cèdent leur place à d'autres chats de leur équipe, qui n'ont pas encore joué.

A l'issue des x manches (x = 3 ou 4), lorsque tous les chats d'une même équipe auront joué au moins 1 fois, additionner le nombre de poussins touchés sur chaque manche. Le total sera le score de l'équipe.

A l'issue des 3 parties, l'équipe qui aura touché le plus de poussins sera déclarée gagnante.

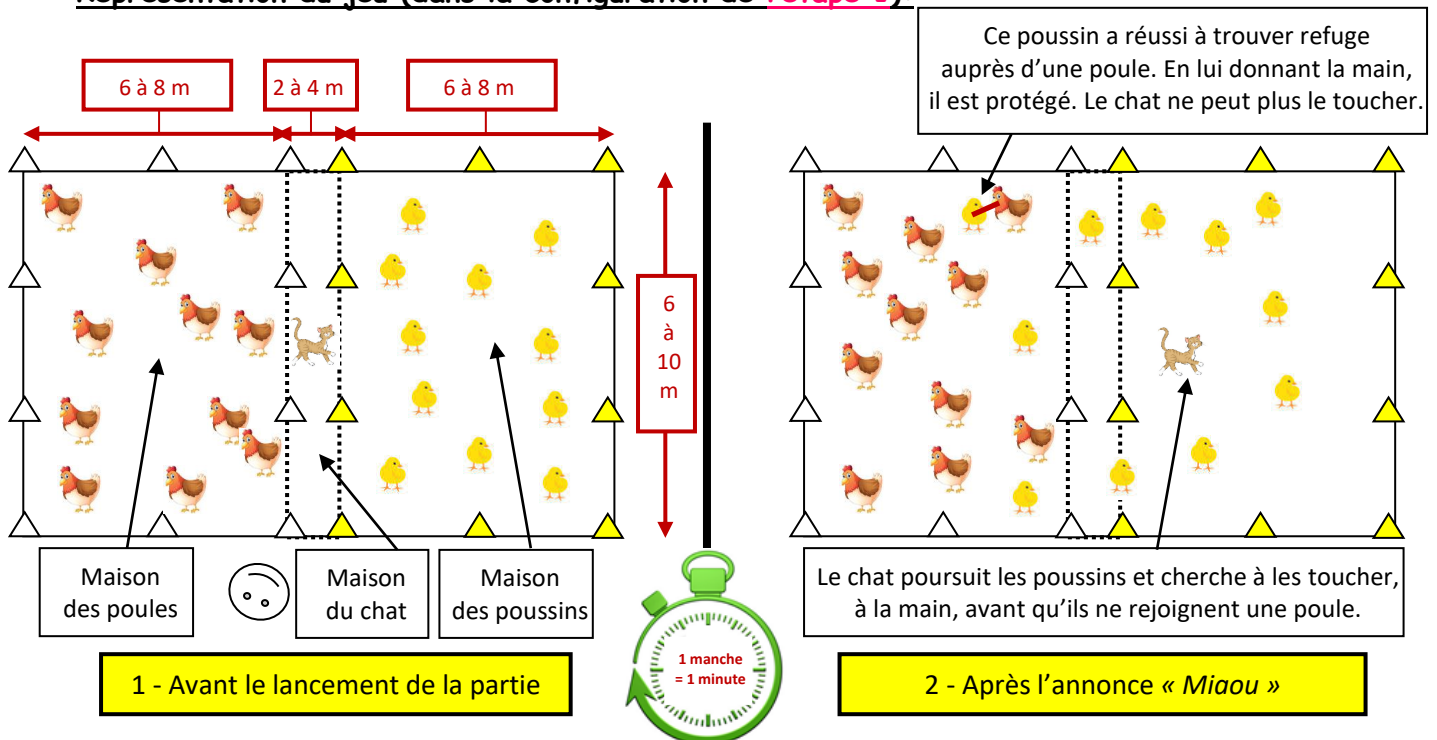
Sur l'ardoise : l'enseignant notera le nombre total de poussins touchés par chacune des 3 équipes.

Ou afin que les enfants puissent eux même savoir qui a gagné, prévoir un support par équipe sur lequel seront empilés des anneaux. Pour l'équipe de « chats », après chaque manche, déposer sur son support 1 anneau par poussin touché.

A l'issue des 3 parties, les supports sont placés côte à côte et les hauteurs d'anneaux sont comparées ou les anneaux dénombrés, afin de désigner l'équipe gagnante.



• Représentation du jeu (dans la configuration de l'étape 1):



• Evolutions possibles :

Pour l'étape 1	Pour l'étape 2
✓ 2 chats au lieu d'1.	✓ Pour chaque partie, faire des couples poussin/poule.
✓ Plus de poussins que de poules (1 à 2 de plus).	✓ Chaque poussin devra rejoindre sa maman.