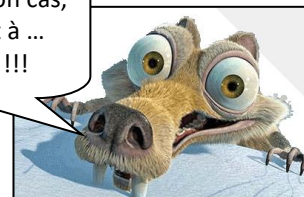




Activ' Accroche - Décroche

inspiré du jeu *Accroche-Décroche* élaboré par
le Groupe de Recherche en EPS 22 (GREPS 22) en Février 2013

J'crois que dans mon cas,
j'ai plutôt intérêt à ...
M'ACCROCHER !!!



• But du jeu :

- ✓ Pour les chats : toucher sans violence une souris seule (dans ce cas les rôles s'inversent).
- ✓ Pour les souris seules : échapper aux chats ; 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 aux chats.

• Nombre de joueurs : effectif classe.

• Terrain : 20 m x 20 m environ (en salle comme à l'extérieur).

• Matériel :

- ✓ Des languettes ou des coupelles pour délimiter le terrain.
- ✓ 1 coupelle pour chaque chat, tenue en main, afin de les identifier.
- ✓ 1 chronomètre ou 1 minuteur pour décompter le temps.

• Avant de jouer :

L'enseignant désigne :

- ✓ les couples de souris. Les souris se tiennent « bras dessus/ bras dessous » ; l'autre bras "en anse", main sur la hanche.
- ✓ Les chats et les souris seules (si nombre pair de joueurs : autant de chats que de souris seules ; si nombre impair de joueurs : 1 souris seule en plus). Pour distinguer les chats des souris seules, chaque chat tient une coupelle dans sa main.



Tous les joueurs viennent se positionner sur le terrain, en attendant le signal de début de jeu :

- ✓ les couples de souris se répartissent dans l'espace à disposition puis s'immobilisent. IMPORTANT : couples suffisamment espacés les uns des autres ; loin des limites du terrain.
- ✓ Les chats se positionnent dans un coin ; les souris seules dans le coin opposé (cf. représentation).

• Déroulement du jeu :

Dès que le meneur crie « Jouez ! », les souris seules cherchent à échapper aux chats (qui les poursuivent), en s'accrochant (bras-dessus/bras-dessous) à un couple de souris.

Les couples de souris sont immobiles. Seuls les chats et les souris seules peuvent se déplacer.

Dès qu'une souris seule arrive à s'accrocher à un couple de souris, elle dit à haute voix le prénom de la souris du couple avec qui elle n'est pas en contact. Aussitôt, la souris nommée devient souris seule. Elle doit immédiatement se décrocher de sa partenaire, s'enfuir et chercher à son tour à s'accrocher à un autre couple de souris avant qu'un chat ne la touche. Et ainsi de suite.

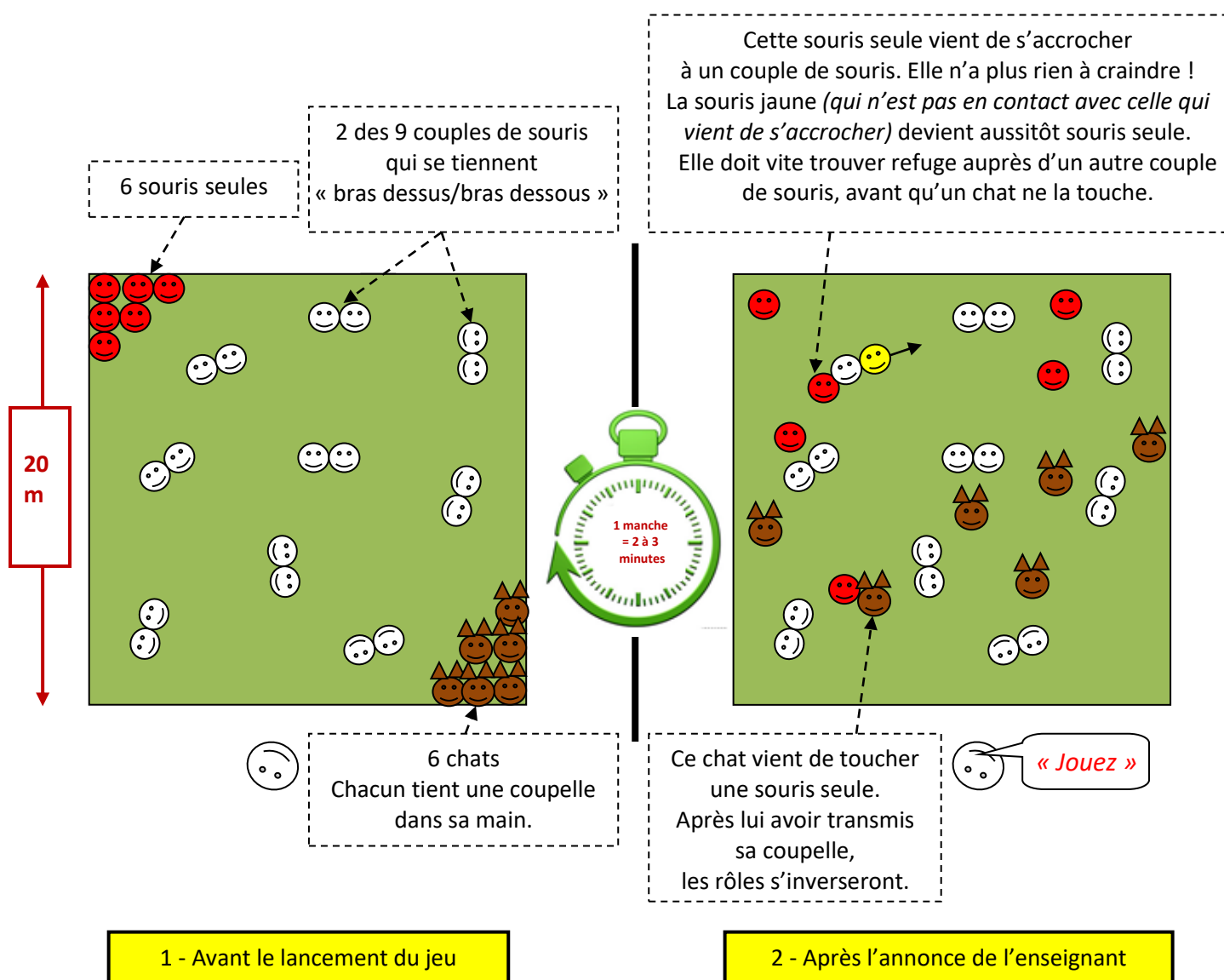
Les chats poursuivent les souris seules. Dès qu'un chat parvient à en toucher une, avant qu'elle ait pu s'accrocher à un couple de souris, les rôles s'inversent. Le chat devient souris seule (après avoir donné sa coupelle à la souris seule qu'il a touchée) ; la souris seule touchée devient chat.

A l'issue du temps de jeu, les joueurs qui sont « souris seule » ont perdu !

1 manche dure 2 à 3 minutes. Avant chaque nouvelle manche : changer les rôles.

Cas particulier : il n'est pas possible pour deux souris seules de s'accrocher en même temps à un même couple de souris. Si tel est le cas, les deux souris seules doivent immédiatement repartir vers un autre couple de souris.

• Représentation du jeu (exemple avec une classe de 30 élèves) :



• Evolutions possibles :

- ✓ Augmenter ou réduire les dimensions du terrain.
- ✓ Augmenter ou réduire le nombre de chats/de souris seules.