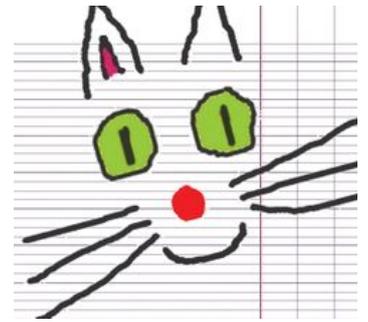


Jeux de chats



Chat perché :

Une souris qui monte sur l'un des obstacles hauts est invulnérable.

Règle : seule la souris poursuivie peut se percher.

Variante :

Une ou plusieurs zones refuges peuvent être matérialisées

Des obstacles infranchissables sont disposés et permettent à la souris poursuivie de s'abriter.

Variante :

Jouer avec 2 chats

Chat couleur :

Une souris poursuivie devient invulnérable si elle touche un objet de la couleur préalablement désignée

Avant le début du jeu, on choisit une couleur qui servira de « refuge »

Chat coupé :

Pour aider la souris poursuivie, une autre souris peut couper la trajectoire entre le chat et la souris poursuivie.

Elle annonce : « Coupé ! »

Le chat doit alors poursuivre la nouvelle souris

Plus difficile : la souris qui a coupé devient chat.

Chat glacé :

Un espace réduit (10mX10m), la souris touchée s'immobilise jambes écartées et bras en l'air..

La statue peut être délivrée par un joueur libre en passant entre les jambes de la statue.

Variante :

2 chats / ou la 1er souris touchée devient chat avec lui.

La statue peut être délivrée par un joueur libre qui la touche.

Chat à deux :

Une souris poursuivie devient invulnérable si elle s'accroche à une autre souris.

1. Une seule souris peut s'accrocher / celle qui est poursuivie. Une souris précédemment accrochée doit alors décrocher.
2. Une seule souris peut s'accrocher mais lorsque la souris poursuivie s'accroche, la souris à l'opposé se décroche...

Chat par équipes

Les équipes sont composées de plusieurs joueurs de même nombre qui se tiennent par la main : une équipe de chats et des équipes de souris. L'équipe de souris touchée devient chat.

Une variante : seuls les chats sont par équipe. Une souris touchée remplace un des chats (celui l'ayant touchée).

Touchez-le

Main dans le dos, les joueurs sont à la fois chat et souris. Le but est de toucher, au niveau de l'épaule, tous les joueurs sans se faire toucher soi-même. Lorsqu'un joueur est touché, il se rend dans une zone d'attente en levant la main pour signifier à tous qu'il est momentanément hors-jeu. Il pourra revenir en jeu dès que le joueur qui l'a touché aura été touché à son tour.

Sources:

https://sites.ac-nancy-metz.fr/ien-gerardmer/IMG/pdf/jeux_traditionnels_et_jeux_de_ballon_cycle_2_et_3.pdf

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/agir/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/jeux-de-chat>

Illustration : https://www.senscritique.com/jeuvideo/Chat_perche/461303