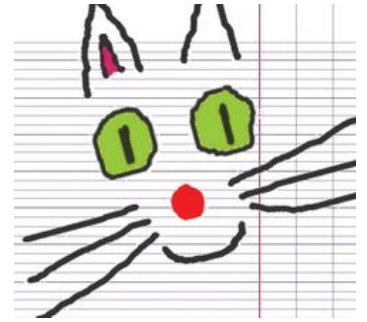


## Jeux de chats



### **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://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](https://www.senscritique.com/jeuvideo/Chat_perche/461303)