

LE JEU DE CHAT : ACCROCHE - DECROCHE

But du jeu :

Pour le chat, toucher la souris et dans ce cas les rôles sont inversés. Pour la souris, échapper au chat.

Terrain :

Terrain plat sans obstacle

Durée :

Environ 15 à 30 minutes

Effectif :

De 12 à 25 enfants

Matériel :

Aucun

Age :

A partir de 7 ans

Structure :

Chacun pour soi.

Actions dominantes :

Poursuites, esquives, feintes et simulacres, rire, communication.

Début du jeu - Mise en place :

Un poursuivant (le chat) et un poursuivi (la souris) sont volontaires ou désignés. Les autres joueurs forment un cercle sur lequel ils se placent par deux. Chaque joueur donne le bras à son partenaire et met l'autre bras "en anse", main sur la hanche.

Les couples ainsi constitués doivent être séparés les uns des autres d'environ un mètre cinquante ; il peut donc être nécessaire de reculer pour agrandir le cercle. Celui-ci constitue la surface principale de jeu dont on ne s'éloigne pas trop.

Le chat et la souris se mettent dans le cercle à trois ou quatre pas l'un de l'autre.

Déroulement du jeu :

Au signal du meneur la souris se sauve et cherche à échapper au chat qui la poursuit, en passant ou bon lui semble et cherchant à s'accrocher à un couple de souris. Pour échapper au chat et s'en libérer, la souris s'accroche à un couple de joueurs soit d'un côté, soit de l'autre, soit dans un sens, soit dans l'autre en mettant un bras dans une anse. Dans ce cas, le joueur oppose du nouveau

couple, (le troisième) devient souris. Il se décroche immédiatement de son partenaire, s'enfuit et va s'accrocher à un autre couple. Le troisième joueur de ce couple se décroche, se sauve, etc...

Le chat poursuit la souris, ou les souris qui se relaient. S'il parvient à la toucher avant qu'elle ne soit accrochée, les rôles sont inversés sur le champ

Fin du jeu :

C'est le meneur qui choisit l'arrêt du jeu. Le fait d'ajouter au fur et à mesure des variantes au jeu de base permet de lui redonner un souffle et met les joueurs dans un état d'excitation.

Variantes à intégrer au jeu :

- Au début, le meneur est arbitre : il rappelle et reprecise les règles.
- Chat et Souris doivent courir en respectant le sens des aiguilles d'une montre
- Seul le chat a la possibilité de courir dans les deux sens
- Seul le Chat peut courir indifféremment à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle mais ne peuvent passer au milieu d'un couple de joueurs. En clair, le chat peut couper le fromage !
- Désormais les souris peuvent à tout moment "mettre un stop" en fermant le bras ouvert à la souris désireuse de s'accrocher. Ceci rajoute du piment et permet à des joueurs de réguler entre eux sur une phase de jeu.
- Ce n'est pas un jeu de courses, mais un jeu basé sur l'attention, sur des feintes amusantes partir de courtes poursuites et de changements fréquents.
- Une autre organisation de l'espace de jeu peut être envisagée : les couples ne sont plus disposés en cercle mais ils sont dispersés sur une surface limitée.
- Le principe de ce jeu est semblable à celui de "Deux - Trois".

<http://www.tmtdm.net/>