

Le jeu des chats et des souris (cycle 2 / cycle 3)

1. Compétence spécifique : s'opposer/coopérer individuellement et/ou collectivement

2. Compétences générales à mettre en œuvre :

=> **Construire un projet d'action**

* Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), imaginer, proposer des actions à faire pour améliorer le jeu.

* Exprimer un projet individuel et/ou collectif d'action et le mettre en œuvre

* Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différentes activités : espaces objets, matériels, accessoires, différents rôles à tenir comme :

- Participer à l'élaboration d'épreuves à passer pour progresser : « Aujourd'hui je veux apprendre à attraper un foulard à quelqu'un qui court, sans le faire tomber... »

- Proposer une évolution de la règle qui permettra de « mieux » jouer...

=> **Identifier et apprécier les effets de l'activité**

* Prendre des indices simples de [peu nombreux et peu complexes] à [nombreux et complexes]

* Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace (ex : construire sa course en fonction de la course de ses adversaires).

* Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus.

* Ajuster ses actions en fonction des buts visés.

* Mesurer les risques pris (ou à prendre)

* Moduler son énergie

* Savoir apprécier l'action des autres comme arbitre.

Exemples d'indices et/ou de repères :

- Lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (limites de l'espace d'évolution, repaires des souris, prison des chats)

Comparaisons d'effets :

- Compter le nombre d'objets transportés ou d'enfants prisonniers, de fromages ramassés...

Ajustement des actions :

- Je vais essayer de ramasser 5 fromages...

- Je vais essayer de récupérer le foulard de un tel...

Mesurer les risques :

- Choisir un trajet qu'on est sûr de réussir sans se faire prendre son foulard.

L'appréciation de l'action des autres peut consister à dire qui a respecté les règles, qui a gagné ou non, qui a des conduites expertes/non expertes...

=> **Appliquer des règles de vie collective**

* Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :

- Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres, en mutualisant son action à d'autres pour réussir une tâche (par exemple : décider de sortir de son repaire à plusieurs en même temps pour délivrer les souris prisonnières).
- Comprendre et respecter des règles de jeu, de sécurité, de prise en compte de sa santé et de celle des autres...
- Connaître et assurer des rôles différents dans les activités .

Exemples de règles :

- De vie collective : ne pas se disputer pour un objet ou un matériel ; être capable de se mettre d'accord sur le respect ou non d'une règle.
- De jeu : les chats n'ont pas le droit de rentrer dans les maisons des souris.
- De sécurité : on ne pousse pas un enfant dont on veut attraper le foulard, on ne le fait pas tomber.
- De maintien de sa santé : il faut enlever son pull quand on a trop chaud, le remettre à la fin de la séance. ; nouer ses lacets avant de courir...

=> **S'engager dans l'action**

* Oser s'engager dans différentes actions

- dans des environnements proches et aménagés comme la cour de récréation ou le gymnase
- dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies

* Éprouver, ressentir, accepter

- des sensations motrices inhabituelles : vitesse, fatigue...
- des émotions : plaisir, satisfaction, déplaisir, peur, tristesse, joie, colère etc....
 - Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres...
 -

3. Organisation :

La classe est divisée en 2 équipes hétérogènes de même effectif (à 1 enfant près)

Les chats	Les souris
Ils ne disposent pas, puis disposent d'une ou de plusieurs prisons	Elles ne disposent pas, puis disposent d'une ou de plusieurs maisons Chaque souris, dans la seconde phase, se voit attribuer une queue matérialisée par un foulard qui pend dans le dos (attachée sans nœud)
Les chats ont une triple mission : <ul style="list-style-type: none">- attraper les foulards des souris- faire en sorte que les souris ne puissent pas libérer leurs amies prisonnières- faire en sorte que les souris ramassent le moins possible de	Elles ont 2 missions : <ul style="list-style-type: none">- ramasser le plus grand nombre de morceaux de fromage et les transporter jusque dans leurs maisons- délivrer les souris prisonnières

fromage	
Les chats ne peuvent pas rentrer dans la maison des souris	Les souris peuvent rentrer et sortir librement de leurs maisons
Les chats ne peuvent pas pénétrer dans la prison.	Les souris libres (avec leur foulard à la taille) ne peuvent pas pénétrer dans la prison ou les prisons.
Si un chat attrape le foulard d'une souris, il dépose celui-ci dans la prison.	Si une souris se fait subtiliser son foulard, elle devient prisonnière. Elle doit rejoindre en marchant la prison où l'attend son foulard
Les chats ne peuvent ni toucher, ni déplacer les morceaux de fromage.	Pour libérer une souris prisonnière, il faut qu'une autre souris non-prisonnière récupère son foulard <u>sans rentrer dans la prison</u> et le dépose dans une des maisons des souris. A ce moment-là seulement, la souris est libérée et peut rejoindre la maison où se trouve son foulard pour de nouveau l'accrocher à sa taille, afin de reprendre le jeu.
Les chats n'ont pas le droit de ceinturer les souris	

Matérialisation :

- Du gain pour les chat : attraper, puis attraper le foulard (la queue des souris) : un foulard d'environ 80cm
- Du gain pour les souris : de [pas de gain] à [récupérer des petits objets] comme des sacs lestés (les fromages)
- Des espaces : avec des plots (le tracé à la craie n'est pas suffisamment visible) nb. L'utilisation des tracés dans la cour (marelle géante, escargot...) est possible uniquement s'ils ont une taille conséquente et si les enfants les localisent facilement.

4. Variables :

L'espace d'évolution	Plus il est petit, plus il est contraignant et moins les souris prendront de risque
Le nombre de maisons des souris	A augmenter pour privilégier les déplacements des souris
La taille des maisons des souris	Pas trop petites car risque de litige sur la préhension du foulard par les chats à proximité des maisons => privilégier une grandeur suffisante pour qu'elles puissent s'y réfugier sans souci, pour qu'elles puissent sortir à plusieurs endroits, pour qu'elles puissent stocker les fromages sans risque de marcher dessus
Le nombre maximal de souris dans chacune des maisons	Contrainte supplémentaire à amener éventuellement quand les enfants montrent une grande expertise dans le jeu.
Le nombre de prisons	A augmenter plus ou moins pour privilégier la libération plus aisée des souris

Le nombre de fromages	A augmenter plus ou moins pour privilégier les déplacements des souris, pour augmenter le temps de jeu. On pourrait imaginer également un paramètre qui fixerait le nombre maxi de fromages par déplacement
La taille de la prison.	A augmenter plus ou moins pour privilégier les déplacements des souris à l'intérieur de la prison.
La taille du foulard	Attention à ce qu'il ne soit pas trop petit (risque de litige) ni trop grand (risque de chute)
Les règles du jeu	Elles doivent nécessairement évoluer au fur et à mesure que le jeu est compris et assimilé : A partir des règles de base, il s'agit grâce aux échanges successifs avec les élèves, d'amender tel ou tel point de la règle pour améliorer le jeu. (Voir suite)
Le nombre de séances	De 8 à 12 afin de faire évoluer le jeu vers la règle complexe ; afin de permettre la mise en place de conduites expertes ; afin également de lier très soigneusement cette activité motrice avec les autres apprentissages.
Les différents rôles	Il apparaît important de mettre en place un système où des arbitres viendraient en appui sur le terrain pour aider au jeu, ainsi que pendant les échanges, pour donner leurs points de vue sur les litiges constatés.

5. EXEMPLE D'UNITE D'APPRENTISSAGE : « de la règle de base à la règle complexe... »

⇒ A noter que l'ordre des différentes phases de jeu à partir de la phase 2 n'est pas nécessairement celui proposé ici. Il dépend bien des remarques faites par les élèves après la phase de jeu, et des problèmes rencontrés et évoqués.

P h a s e s	Déroulement	<i>Problèmes liés à la situation :</i>	<i>Langage d'évocation autour du « Comment faire alors pour améliorer ce jeu ? » => échange des points de vue autour de la question :</i>	<i>Remédiation possible :</i>
1	<p><u>Temps 1</u> : Présenter le jeu en classe pour mise en anticipation</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'espace de jeu - les règles de base (R1) : 2 équipes : Les souris/les chats. Les chats doivent capturer les souris en les attrapant. Les souris attrapées sont éliminées. Le jeu s'arrête quand il ne reste que 2 souris. - Élaborer les équipes <p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	- des chats sont violents pour attraper les souris : risque de vêtements déchirés et risque de chutes !	- Comment faire prisonnière une souris sans la faire tomber ? sans lui faire mal ?	Il faut modifier le mode de gain pour les chats =>apport du foulard qui matérialise la prise (R2)
2	<p><u>Temps 1</u> : rappel des règles/stratégies sur lesquelles la classe s'est entendue lors de la dernière séance : R1+R2 (trace écrite indispensable élaborée en amont)</p>	- les souris qui ont perdu leur foulard	- Que mettre en place pour que les souris ne soient	=> évocation des différentes stratégies de

	<p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	<p>sont éliminées et doivent attendre la fin du jeu sur le bord du terrain !</p>	<p>plus définitivement éliminées de la partie ?</p>	<p>jeu (traces écrites) =>apport de la possibilité de délivrance donc apport d'une prison et de la règle de délivrance (R3)</p>
3	<p><u>Temps 1</u> : rappel des règles/stratégies sur lesquelles la classe s'est entendue lors de la dernière séance R1+R2+R3 (trace écrite indispensable élaborée en amont)</p> <p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	<p>- les souris courent sans arrêt et ne peuvent pas se reposer !</p>	<p>- Que mettre en place pour que les souris puissent se reposer ?</p>	<p>=> évocation des différentes stratégies de jeu (traces écrites) => apport de la maison des souris et de sa règle de fonctionnement (R4)</p>
4	<p><u>Temps 1</u> : rappel des règles/stratégies sur lesquelles la classe s'est entendue lors de la dernière séance R1+R2+R3+R4 (trace écrite indispensable élaborée en amont) .</p> <p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	<p>- les souris ne sortent pas de leur maison, elles n'ont pas de motivation pour sortir !</p>	<p>- Que mettre en place pour que les souris sortent davantage de leur maison ?</p>	<p>=>évocation des différentes stratégies de jeu (traces écrites) => apport des fromages et de sa règle de fonctionnement (R5)</p>
5	<p><u>Temps 1</u> : rappel des règles/stratégies sur lesquelles la classe s'est entendue lors de la dernière séance R1+R2+R3+R4+R5 (trace écrite indispensable élaborée en amont).</p> <p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	<p>-les chats attrapent les fousards de souris qui se trouvent à l'intérieur des maisons sans même y rentrer !</p>	<p>- Que mettre en place pour que les chats ne puissent plus attraper les fousards quand les souris sont dans leurs maisons ?</p>	<p>=> évocation des différentes stratégies de jeu (traces écrites) => agrandir les maisons des souris (R6)</p>
6	<p><u>Temps 1</u> : rappel des règles/stratégies sur lesquelles la classe s'est entendue lors de la dernière séance. R1+R2+R3+R4+R5+R6 (trace écrite indispensable élaborée en amont).</p> <p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	<p>- Le jeu est trop court ! Quelles que soient les équipes, les souris gagnent trop vite ! les chats sont toujours les perdants !</p>	<p>- Que faire, que mettre en place pour que les souris ne gagnent pas trop rapidement ?</p>	<p>=> évocation des différentes stratégies de jeu (traces écrites) => apport de la contrainte du transport des fromages : un seul ramassé par déplacement, (ou démultiplication des fromages) (R7)</p>
7	<p><u>Temps 1</u> : rappel des règles/stratégies sur lesquelles la classe s'est entendue lors de la dernière séance R1+R2+R3+R4+R5+R6+R7 (trace écrite indispensable élaborée en amont).</p> <p><u>Temps 2</u> : à l'extérieur (2 parties)</p> <ul style="list-style-type: none"> - matérialiser les espaces de jeu avec les élèves - faire jouer puis faire discuter (attention, le temps de jeu doit être supérieur au temps de verbalisation !) 	<p>- les souris n'arrivent jamais à délivrer les souris prisonnières ?</p>	<p>- Que faire, que mettre en place pour que les souris arrivent à libérer plus facilement les prisonnières ?</p>	<p>=> évocation des différentes stratégies de jeu (traces écrites) =>taille de la prison à agrandir ou démultiplication des prisons (R8)</p>

Et ainsi de suite jusqu'à la règle ci-dessous qui servira de référence pour la rencontre interclasse :

Le jeu des chats et des souris (règle aboutie et complexe de fin d'unité d'apprentissage) :

Deux équipes hétérogènes de même effectif (à 1 enfant près) : les souris, les chats.

Un espace de jeu approximativement de la taille d'un terrain de hand-ball.

Chaque souris possède un foulard accroché derrière le dos, à la ceinture, non noué.

Le jeu est constitué de deux parties au cours desquelles une inversion des rôles [chats/souris] est opérée.

Buts du jeu :

***Les souris doivent récupérer tous les morceaux de fromages (environ 40 petits sacs lestés disséminés sur le terrain). Un morceau de fromage récupéré et placé dans sa boîte ne peut pas être remis en jeu. Seules les souris « libres » peuvent prendre les fromages. Ils ne peuvent être lancés.**

***Les chats doivent capturer les souris en attrapant leur queue (foulard). Les souris disposent de 3 maisons inviolables matérialisées au sol par des plots suffisamment rapprochés les uns des autres. Les chats n'ont pas le droit d'y rentrer.**

***Les chats disposent de 2 prisons matérialisées au sol par des plots suffisamment rapprochés les uns des autres dans laquelle ne peuvent rentrer et se déplacer librement que les souris prisonnières.**

***Une souris prisonnière est une souris qui s'est fait subtiliser son foulard sans brutalité par un ou plusieurs chats.**

Du bord de la prison, sans en sortir, elle peut agiter son foulard pour inviter les autres souris « libres » à venir le chercher.

***Pour se faire libérer et donc sortir de la prison, une souris non prisonnière doit récupérer son foulard et le porter dans une des maisons des souris sans se faire attraper dans le même temps son propre foulard. La prisonnière doit attendre que son foulard soit revenu dans une maison avant de sortir de la prison. Si la souris qui voulait délivrer se fait prendre son propre foulard après avoir récupéré le foulard d'une souris prisonnière, et avant qu'elle ne rejoigne sa maison, la souris prisonnière reste en prison.**

***Une souris « libre » qui se fait subtiliser son foulard alors qu'elle tenait un fromage doit le reposer à sa place avant de rejoindre la prison.**

***Toute brutalité est sanctionnée par l'éviction définitive de l'élève.**

***Le score de chaque partie correspond au nombre total de fromages ramassés et disposés dans les boîtes.**

***La partie s'arrête de 3 façons :**

- ⇒ **soit quand tous les fromages ont été ramassés par les souris et déposés dans les maisons : Score des souris = Nombre total de fromages soit 40 points**
- ⇒ **soit quand il ne reste que 2 souris à attraper. Score = Nombre de fromages ramassés et disposés dans les boîtes.**
- ⇒ **Soit quand le temps imparti au jeu est écoulé (15mn par partie). Score = Nombre de fromages ramassés et disposés dans les boîtes.**

Le jour de la rencontre :

***Chaque classe rencontre une autre classe (classes A et B)**

***Chaque classe est répartie en 2 demi groupes équilibrés. (½ groupes A1 et A2, ½ groupes B1 et B2)**

***la rencontre se base sur 4 parties de 15 minutes maximum chacune :**

Premier temps de la ½ journée (A1 et B1 sont sur le jeu collectif pendant que A2 et B2 sont au relais)		Deuxième temps de la ½ journée (A2 et B2 sont sur le jeu collectif pendant que A1 et B1 sont au relais)	
Temps 1	Temps 2	Temps 3	Temps 4
A1 (chats) joue contre B1(souris)	A1 (souris) joue contre B1(chats)	A2 (chats) joue contre B2(souris)	A2 (souris) joue contre B2(chats)
Score de B1 = points	Score de A1 =points	Score de B2 = points	Score de A2 =points
Score de la classe A = score de A1 + score A2 (temps 2 et 4)		Score de la classe B = score de B1 + score B2 (temps 1 et 3)	

***La classe qui gagne est celle qui totalise le maximum de points (en d'autres termes, celle qui a réussi à ramasser le plus de fromages sur les 4 parties)**

6. Les idées fondamentales :

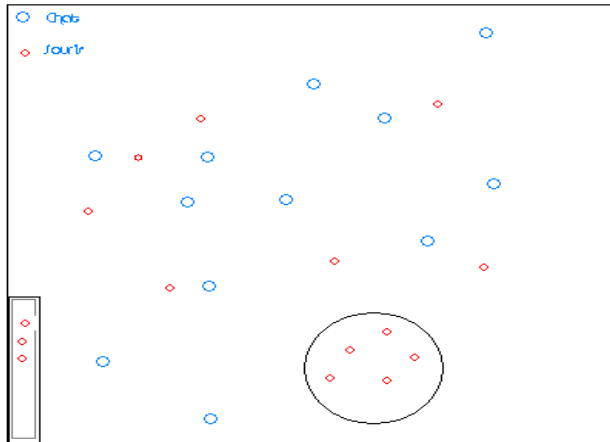
- Les enfants jouent de mieux en mieux à un jeu de plus en plus complexe.
- Les situations de jeu progressent avec l'évolution des règles (apport, changement, suppression, aménagements...)
- Il est indispensable de réfléchir aux variables sur lesquelles le jeu va s'affiner(trame de variances). Il s'agit de cibler une variable précise afin de produire l'effet qui viendrait en écho avec les remarques des enfants.
- C'est parce que la règle est dans un premier temps réduite à un minimum de base qu'elle ne permet pas de « bien »jouer.
- Les enfants doivent prendre une part active à la construction de la règle, à son évolution.
- La maîtrise de la langue est très souvent mise en oeuvre, notamment dans les échanges permettant de mettre en lumière les différentes stratégies de jeu. Attention pour autant à l'équilibre Jeu/échange oral : il s'agit en premier lieu de faire de l'EPS !!!
- La place de l'écrit est également fondamentale pour garder trace des derniers aboutissements de la règle, pour visualiser son évolution, pour matérialiser l'espace plan de la feuille.

7. Des exemples de stratégies proposées par les enfants qui renvoient à la mise en place d'une organisation au sein des équipes, une identification et une répartition des différents rôles. Il s'agit bien évidemment de susciter la discussion autour de la pertinence de chacune d'entre elles (échange de points de vue), en classe, pendant le retour sur le temps d'activité du jeu.

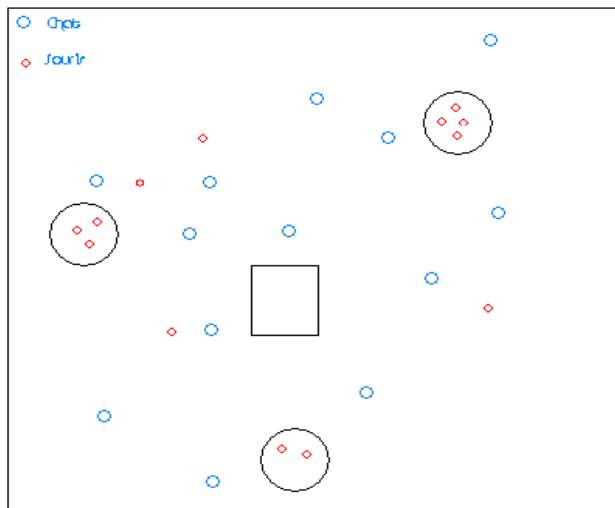
Les chats	<p>Stratégies d'attaque :</p> <p>*pour attraper le foulard :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ décider d'intervenir à deux sur une même souris (mutualiser les énergies) <ul style="list-style-type: none"> ○ en organisant les courses ○ en partant en même temps ○ en bloquant la souris sans la toucher ⇒ faire semblant de ne pas s'intéresser aux souris ⇒ rester à proximité des maisons ⇒ se rendre très discret en restant en périphérie des maisons des souris (se faire oublier) 	<p>Stratégies de défense</p> <p>*pour défendre la prison :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ rester à proximité de la prison ⇒ faire semblant de ne pas s'intéresser aux souris ⇒ se poster dans l'axe [maison/prison] <p>*pour éviter la prise des fromages :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ repérer les fromages accessibles facilement aux souris et ne pas s'en éloigner
Les souris	<p>Stratégies d'attaque (gagner...)</p> <p>*pour récupérer les fromages :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ partir en groupe en même temps ⇒ repérer les fromages avant de sortir de la maison ⇒ prévoir la course qu'il sera nécessaire de faire <p>*pour délivrer des souris prisonnières :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ attendre que la voie soit libre ⇒ s'organiser pour récupérer plusieurs foulards à la fois 	<p>Stratégies de défense (éviter de perdre...)</p> <p>*pour rester en vie :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ sortir le moins possible <p>*pour se faire libérer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ se placer en direction des souris libres qui montrent un réel potentiel à libérer ⇒ se déplacer sur le bord de la prison le plus adapté à la récupération du foulard ⇒ rester en groupe pour que plusieurs foulards soient récupérés en même temps

8. Exemple de l'évolution de l'espace de jeu au fur et à mesure de l'avancement dans le module d'apprentissage :

- * Seule l'aire de jeu est délimitée (périmètre balisé)
- * Les souris disposent d'une seule maison. Les souris attrapées par les chats sont éliminées définitivement (en bas à gauche)



- * Les souris, qui ont chacune un foulard, disposent de plusieurs maisons. Les chats disposent d'une prison.



* Les souris disposent de plusieurs maisons. Les chats disposent d'une prison. Présence des fromages dispersés sur l'espace de jeu, ainsi que de leurs boîtes posées dans les maisons des souris.

