

Chats et souris

Activité

Ressource: Idées pour passer à l'action

Année(s): 1e 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e 10e 11e 12e

Qu'est-ce que c'est ?

En partenaire, une équipe tente d'attraper l'autre équipe avant que tous ses membres atteignent leur refuge.

Pourquoi le faire ?

Les élèves plus vieux collaborent avec les plus jeunes pour jouer à un jeu de poursuite en petit groupe afin de promouvoir le plaisir et la forme physique pour tous!

Comment s'y prendre ?

Tous les élèves plus vieux sont jumelés avec les élèves plus jeunes. Diviser les élèves pour former deux équipes égales sans séparer les partenaires. Il y a une équipe de chats et une équipe de souris.

Les élèves s'alignent dos à dos le long de la ligne centrale de l'aire de jeu (gymnase, dehors) et font quatre pas en s'éloignant de l'autre équipe.

Le refuge de chaque équipe est situé à un bout de l'aire de jeu. Envisager d'indiquer les refuges avec des cônes.

L'élève qui anime appelle les « chats » ou les « souris ». L'équipe appelée se retourne et tente d'attraper l'autre équipe avant que ses membres puissent atteindre leur refuge.

Si une personne se fait attraper, elle doit se joindre à l'équipe adverse.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs soient devenus des chats ou des souris.

De quoi avez-vous besoin ?

Cônes pour indiquer les refuges

Comment faire preuve de créativité ?

Augmenter ou diminuer la distance à parcourir jusqu'au refuge.

Augmenter ou diminuer la distance de départ entre les deux équipes.

Envisager de terminer le jeu en servant une collation santé et de l'eau.