Accroche-décroche *Cycles 2 et 3*

✗ *Compétences travaillées :*

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

✗ *Champs d'apprentissage abordés :*

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

✗ *Evolution envisagée :*

- *le temps :* limiter le temps, changer le chat en souris ou une souris en chat
- *l'espace :* les joueurs forment une ronde (tous sont spectateurs du jeu)
- *le nombre de joueurs :* varier le nombre de chats et de souris
- *les règles du jeu :* le chat doit obligatoirement suivre à le parcours de la souris, certaines souris ne peuvent pas se mettre ensemble (dossards de couleur)
- *le rôle des élèves :* joueur, arbitre

Interdisciplinarité :

*Matériel :*aucun

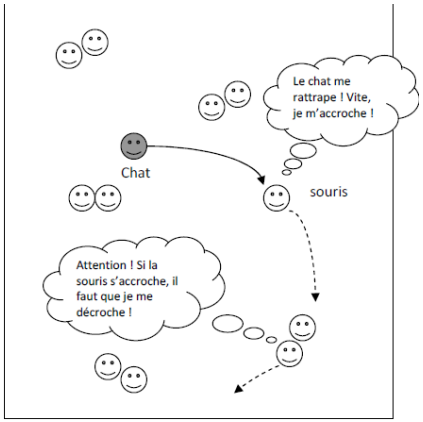
✗ *Obstacles/difficultés anticipés :*

réagir vite

✗ *Critères de réussite :*

courir vite, trouver des stratégies d'évitement, attraper les autres

✗ *Schéma et règles du jeu :*



Au départ, un joueur chat, un joueur souris dans l'espace.Les autres sont par paires et se tiennent par le bras, fixes dans l'espace de jeu. Les joueurs se tiennent par le creux du bras. Bras extérieur : main sur la hanche pour faciliter l'accrochage. Au signal le chat poursuit la souris. La souris peut alors s'accrocher à une paire pour se protéger. L'élément opposé doit alors se décrocher et devient la nouvelle souris.
A chaque changement de rôle, la souris touchée annonce : «C'est moi le chat ! »