

Domaine :	<i>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</i>
Objectif 4 :	<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i>
Intitulé du jeu :	<h1>Chat perché</h1>



Situation de référence :	
Ce jeu se pratique dans un environnement avec obstacles (liste non exhaustive ci-dessous) sur lesquels les élèves peuvent se percher et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase, ...)	
But du jeu :	Se percher avant d'être touché par le chat.
Matériel :	Au choix, en fonction des disponibilités : petites chaises et/ou tables, briques (caissettes), bancs, blocs de mousse, « souricière » = « polybloc », ... (Veiller à la stabilité des perchoirs).
Organisation de la classe :	En fonction de l'espace : classe entière ou ½ classe
Actions motrices mobilisées :	<i>Ex : courir, lancer, réceptionner, intercepter, esquiver, transporter, toucher, ...</i> Courir pour fuir/courir vers/poursuivre ; monter/descendre ; s'équilibrer ; esquiver/toucher

Situations de transformation / Progressivité			
	Situations de transformation / Variables	Objectifs	Niveau/âge
1	1. Le matériel permettant de se percher est installé. Au signal, aller se percher. Redescendre et retourner se percher. <u>Consigne</u> : 1 seul enfant par perchoir. 2. Introduire une contrainte de temps (comptine) pour induire la course (il faut être perché avant la fin de la comptine).	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'action de se percher : les pieds ne touchent plus le sol ; rester perché (stable) Langage : sur quoi je me suis perché. 	PS
2	1. La maîtresse devient le chat : au signal « chat perché », les élèves fuient et vont se percher. Dès qu'une souris est touchée par le chat, il va s'asseoir (sort du jeu). Variante (pour éviter une « élimination » des élèves touchés) : l'élève touché reste en jeu → on compte le nombre de fois où un élève est touché). 2. Si trop d'enfants ne descendent pas ou ne s'éloignent pas de leur perchoir, délimiter une zone extérieure à rejoindre avant de rejouer.	<ul style="list-style-type: none"> Identifier son rôle de souris (courir pour fuir, se percher pour se mettre à l'abri). Réagir à un signal. S'éloigner de son perchoir. 	PS
3	Un élève devient le chat. Variable : nombre de chats.	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir et comprendre un autre rôle/statut de joueur. 	MS (voire fin de PS)
4	Reprendre la même situation, en introduisant des variables : 1. Une souris ne peut se percher 2 fois au même endroit. 2. Enlever les perchoirs les plus faciles ; proposer un perchoir de moins que de souris.	<ul style="list-style-type: none"> Contraindre la « prise de risque », anticiper ses déplacements. Être le plus rapide. 	MS/GS

5	Idem, mais avec changement de rôle : une souris touchée devient chat.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le changement de statut. • Être attentif en permanence (pour savoir qui est le chat qui change très souvent). 	GS et C2
6	Variante coopérative : une souris touchée devient prisonnière, les souris libres peuvent la libérer (On se rapproche des « gendarmes et voleurs »).	<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer pour faire gagner son équipe. • Elaborer des stratégies : <ul style="list-style-type: none"> – pour les souris : passer d'un perchoir à un autre pour se rapprocher des souris prisonnières. – pour les chats : statut d'attaquant (attrape les souris) ou de défenseur (garde les prisonniers). 	GS et C2