

Treize jeux de chat

I/ S'échapper sans autre but, en tout sens, sans refuge et sans terme :

N.B. : aucun tracé mais consignes de sécurité

1 « Chat simple » :

- Un chat, désigné, poursuit les souris pour les toucher par une **tape** de la main, sur l'épaule ou sur le dos.
- S'il réussit à en toucher une, la souris devient chat et le chat devient une souris comme les autres.
- la souris touchée ne peut pas retaper immédiatement le joueur qui vient de la toucher (pas de re-tape)

II / Id mais avec des protections :

- dans une position de la souris :

2 « Chat tabou » :

- Pour éviter d'être prise, la souris se tient debout sur la pointe d'un pied, talon décollé : flamant rose. Id. la tortue renversée (sur le dos pattes en l'air), etc ...

- dans un handicap donné au chat :

3 « Chat blessé »

- Le joueur touché devenu chat doit se déplacer en gardant une main à l'endroit où il a été touché (épaule, dos, genou, ...)
N.B. : Si le chat handicapé ne peut plus toucher les souris trop craintives, le déclarer mort et annoncer un nouveau chat.

4 « Chat deux »

- Le chat et les souris sont formés de 2 joueurs se donnant la main.

- dans un refuge pour la souris, défini dans l'espace:

5 « Chat cerceaux »

- Une fois dans son refuge, la souris ne peut plus être chassée.
(« chat perché », « chat suspendu », ... ?)

- dans une coopération entre les souris :

6 « Souris deux »

- Sont protégées les souris qui se tiennent par la main par deux.
- Après s'être lâchées, les 2 souris ne peuvent pas reformer le même couple.

7 « Accroche - décroche »

- les souris en cercle, sauf une qui est poursuivie par le chat, sont accrochées par 2 par un bras, l'autre bras en « anse ».
- lorsque la souris poursuivie s'accroche, le joueur à l'opposé décroche et devient la souris poursuivie.

- avec changement de statut inopiné

8 « Accroche-décroche inversé »

- chaque fois que la souris poursuivie s'accroche, le 3^{ème} à l'opposé devient chat.
- le chat qui poursuivait devient instantanément souris...

9 « Le chat coupé »

- Le chat ne poursuit qu'une seule souris.
- La souris qui coupe leur course (passe entre eux) devient la souris poursuivie.
- La souris prise devient chat, et l'ancien chat la souris poursuivie en premier.

- avec incertitude et chance de délivrance

10 « La chandelle »

- Joueurs assis en cercle (de 3 à 10m de diamètre) avec 2m d'écart, dos vers l'extérieur.
- La souris, un mouchoir à la main, tourne autour du cercle et discrètement dépose le mouchoir derrière un joueur.
 - s'il s'en aperçoit, celui-ci (chat) le ramasse et poursuit la souris autour du cercle.
 - s'il l'attrape, celle-ci va à la chandelle (cercle au centre du premier cercle)
 - s'il ne l'attrape pas, il devient souris et à son tour dépose discrètement le mouchoir dans le dos d'un nouveau joueur.
 - si le chat ne s'en aperçoit pas et que la souris le touche après avoir fait un tour complet du cercle, le chat va à la chandelle.
- La souris peut choisir de déposer le mouchoir derrière le dos d'un joueur à la chandelle. Celui-ci (chat) la poursuit alors autour du grand cercle. Rattrapée ou non la souris rejoint la chandelle (petit cercle).
(Sacrifice ? Temps de repos ? camaraderie ?)

III / Id mais avec des obstacles :

- sans changement de rôles et avec plusieurs chats :

11 « Les souris assises »

- petit espace circulaire délimité
- plusieurs chats (avec dossard) pour toute la partie.
- les souris touchées s'assoient sur place

- avec possibilité de changement de rôle

12 « Le mur chinois »

- au départ 3 joueurs (briques) sont disposés sur une ligne médiane ou « mur » (un pied de chaque côté, à 1m l'un de l'autre) ; les souris sont d'un côté, le chat de l'autre.
- Pendant la chasse sur tout le terrain aucun joueur ne peut traverser le mur (passer entre eux).
- Dès qu'une souris est touchée, elle complète le mur.
- Le chat peut se faire relayer par un joueur du mur en lui frappant l'épaule.

IV / Id mais à 1 contre 1 avec incertitude de rôle et meneur indispensable:

13 « Pile ou face »

- Terrain rectangulaire de 50m avec une double ligne médiane (écart de 2m)
- Les joueurs se divisent en 2 groupes en s'appariant. Ils se placent debout face à leur ligne de fond respective, un pied sur leur ligne médiane et les mains dans le dos.
- Le meneur désigne la ligne des « pile » et la ligne des « face ». S'il crie ensuite (au milieu d'un éventuel discours) pile !, la ligne des pile est chat poursuivant, et la ligne des face devient souris poursuivie. S'il crie face ! la ligne des face est chat et la ligne des pile est souris.
- Les souris poursuivies courent pour dépasser leur ligne de fond avant d'être touchées par le chat qui s'est retourné et les poursuit.
- Celui qui perd (souris touchée ou chat bredouille) ramène le gagnant (souris non touchée ou chat qui a touché) sur son dos au milieu du terrain...

Variantes sur le mot annoncé (bleu, rouge...), la position de départ (assis, couché...)

Cinq jeux de poursuite par équipe

Duel dissymétrique, avec rôles stables mais possibilité de délivrance:

1 « Les sorciers » :

- jeu à l'intérieur d'un espace à définir (terrain de hand)
- Les 3 sorciers désignés, différenciés par un dossard, pétrifient les souris (*environ 10*) en les touchant.
- les souris pétrifiées peuvent être libérées si elles sont touchées par des souris libres.

N.B. : jeu à limiter dans le temps. Après un temps de jeu, changer les sorciers. Score possible en comparant le nombre de souris pétrifiées à la fin d'un temps de jeu donné par groupe de 3 sorciers. Ou bien temps mis pour pétrifier toutes les souris.

- duel symétrique, rôles stables ; s'échapper avec des tâches supplémentaires ; addition de réussites individuelles :

2 « Le béret » :

- Deux équipes en 2 lignes face à face derrière leur ligne de fond. Les joueurs sont numérotés de 1 à ...7
- à l'appel de leur numéro par le meneur de jeu, les joueurs rentrent sur le terrain pour s'emparer du béret et le ramener dans leur camp (1 point si réussi) et empêcher que son adversaire ne le fasse.
- le joueur qui touche l'adversaire porteur du béret marque un point. Mais avant d'être touché le porteur de béret peut le lâcher et la situation de départ se poursuit à un nouvel endroit.
- Le meneur de jeu peut appeler un 2^{ème} numéro ou un 3^{ème}. Il peut renvoyer un numéro dans leurs camps respectifs. (*tous doivent être attentifs à l'appel*)
- Si nécessaire : pas de main près du béret et ne pas toucher l'adversaire avant qu'il ne s'empare du béret (mettre une main dans le dos).

-duel d'équipes aux rôles dissymétriques, aux effectifs instables, avec délivrance et nombreux sous-rôles. Fondé sur le goût du défi :

3 « Gendarmes et voleurs »:

- 2 groupes « équilibrés » (gendarmes et voleurs) de nombre égal de joueurs. Définir avec des plots le refuge des voleurs, la prison et la base des gendarmes. *N.B. : dessiner le plan, ou/et installer rapidement avant d'expliquer.*
- Les gendarmes poursuivent, attrapent par 3 tapes et la formule « un, deux, t'es pris » emmènent en prison et gardent les voleurs.
- le gendarme qui conduit son prisonnier par le bras à la prison ne participe pas à la chasse.
- les prisonniers forment une chaîne, à partir du premier qui doit garder un pied en prison.
- un voleur libre délivre les prisonniers se trouvant à partir de celui qu'il a touché jusqu'au dernier de la chaîne
- le prisonnier délivré doit d'abord rejoindre son refuge avant de pouvoir entrer de nouveau en jeu.

-jeu paradoxal à trois équipes

4 « Poules renards vipères»:

- chacune des 3 équipes a son camp-refuge (cercle), distant d'au moins 20m des autres.
- Par simple toucher, les poules (verts) picorent les vipères (SM) ; les renards (Rouge) mangent les poules ; les vipères piquent les renards.
- après avoir touché un adversaire, le chasseur ramène son prisonnier dans son camp. Il est invulnérable pendant ce trajet.
- les prisonniers font une chaîne en conservant au moins un pied dans la prison.
- le partenaire libre qui touche un prisonnier de la chaîne libère tous ses partenaires.
- Les prisonniers libérés rentrent d'abord dans leur camp avant d'être de nouveau libres.

Duel d'équipes aux rôles dissymétriques, aux effectifs instables, fondé sur la capture d'un drapeau et avec un sous-rôle particulier (le cavalier).

5 « Le drapeau »:

- définir par des plots un champ de jeu rectangulaire (environ 18x12), avec deux camps face à face au delà du petit côté. Un drapeau est posé à 6m du camp des défenseurs

N.B. : dessiner le plan, ou/et installer rapidement avant d'expliquer.

- 2 groupes « équilibrés », l'un attaquant avec un « cavalier » qui les aide, l'autre défenseur... du drapeau.
- Les attaquants tentent de s'emparer du drapeau pour le rapporter dans leur camp sans se faire toucher par un défenseur.
- les défenseurs éliminent les attaquants par simple toucher sur le champ de jeu tout en évitant le cavalier. Un joueur sortant des limites latérales est éliminé.
- Le cavalier est un attaquant :
 - qui aide ses partenaires en éliminant les défenseurs par simple toucher sur le champ de jeu
 - qui ne peut pas s'emparer du drapeau
 - qui ne peut pas être éliminé par les défenseurs

- La manche est gagnée :

par les attaquants si l'un d'eux réussit à ramener le drapeau dans leur camp

par les défenseurs s'ils éliminent tous les attaquants ou prennent l'un des drapeaux en main.

- Une partie se joue en plusieurs manches avec permutation des rôles. On peut décider d'arrêter une manche (nulle) à partir d'un certain temps ou d'un nombre donné de joueurs éliminés.

Règles complémentaires :

1/ faire campagne pour les défenseurs : un défenseur peut trouver refuge dans le camp des attaquants pour échapper au cavalier. Il y est alors invulnérable mais ne peut y éliminer des attaquants. Il ne retrouve ses droits qu'après être retourné dans son camp. S'il quitte le camp refuge il ne peut y revenir qu'après être retourné dans son camp.

2/ faire campagne pour les attaquants : un attaquant peut trouver refuge dans le camp des défenseurs. Il garde le droit de prise du fanion dès sa sortie du refuge.