

n°3

Cycle 1

Jeu coopératif avec ballon **« La course du chat et de la souris »**

Conditions matérielles

Un ballon et une balle

Organisation humaine

1 ronde, enfants assis

Pour une classe, possibilités de faire 2 rondes de 10 élèves environ, 1 avec l'enseignant(e) et 1 avec l'ASEM.

Objectifs

Se passer de mains en mains 2 balles (la souris et le chat), lorsque la 2nde (le chat) rattrape la première (la souris) changer de sens.

Déroulement

Si vous utilisez des balles ou petits ballons de couleur, définissez clairement quelle balle correspond à la souris et quelle balle est le chat.

- Tous les joueurs se placent en cercle.
- La balle qui représente la souris est introduite en premier dans le jeu. La souris doit passer de main en main d'un joueur à l'autre.
- Dès que la souris arrive au troisième joueur, le chat fait son entrée dans le jeu, lui aussi passe de main en main le plus rapidement possible. Le chat doit rattraper la souris.
- Lorsque le chat rattrape la souris (quand la balle et le ballon se retrouvent dans les mains du même joueur) ils repartent en sens inverse.