



# Au maire ( jeu du chat)

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

## Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

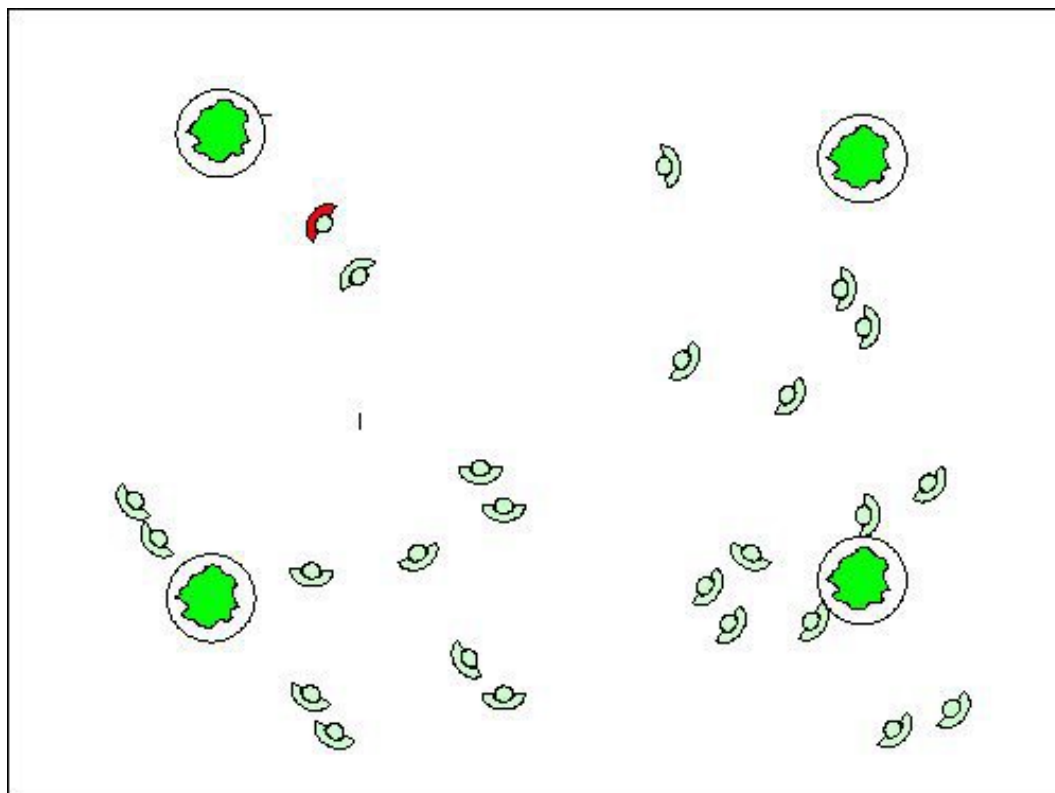
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

## Objectifs

- courir, esquiver, feinter, orienter sa course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre

## Organisation

Le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation), mais il peut l'être ( savoir visé alors : prendre en compte les limites d'un espace quand on joue)



## Matériel

Foulards

## Consigne

L'un de vous est le "mair". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "mair" touche un enfant, il est libéré, il donne son foulard à celui qui vient d'être touché. Le but du jeu est de ne pas se faire touché, ou si on est "mair" de se délivrer le plus vite possible.

## Critères de réussite

- Ne pas être touché
- se délivrer si on est "mair"

## Critères de réalisation

- surveiller où se trouve le "mair"
- s'enfuir si il se rapproche
- si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que le maire les touche au passage et ne nous poursuive plus.

# Variables didactiques

---

Dimension du terrain

Limites du terrain

Nombre de "maire"