



# Le maire coupé (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 :

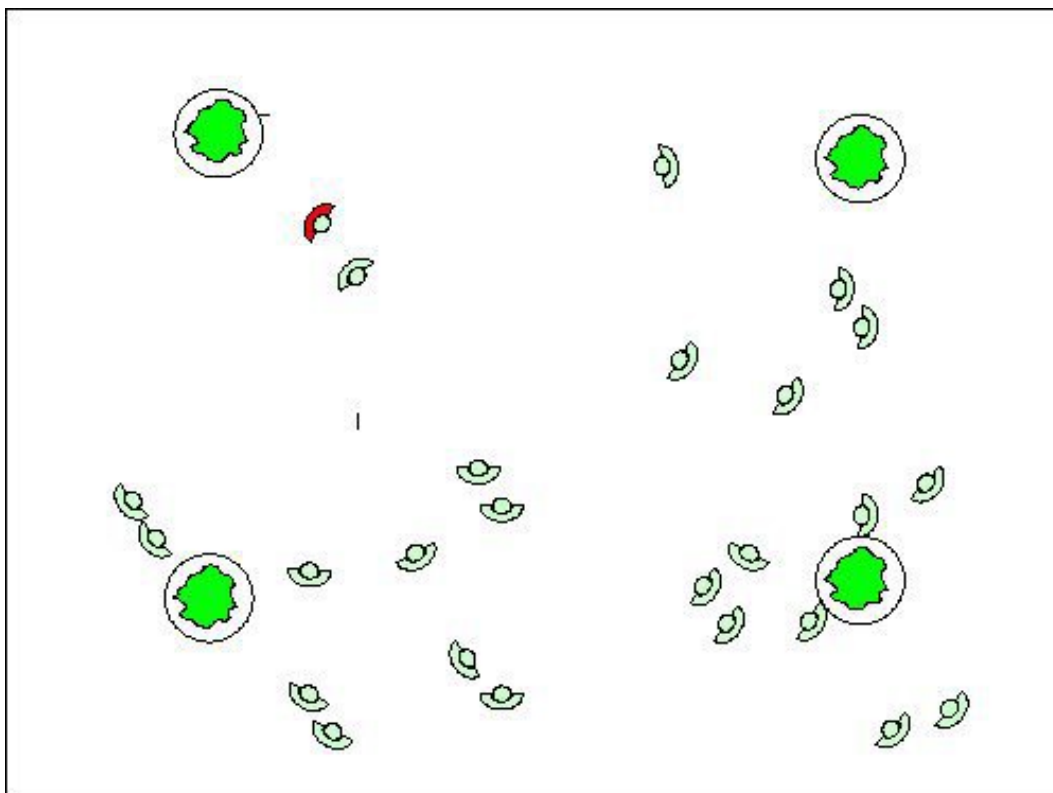
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs 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, prendre des risques, défier

## 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

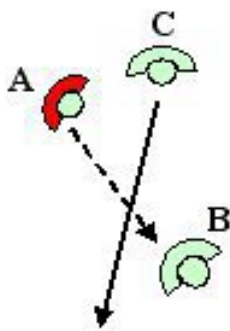
Foulards

## Consigne

L'un de vous est le "maire". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "maire" 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 toucher, ou si on est "maire" de se délivrer le plus vite possible.

Si le maire choisi une cible il ne peut plus en changer sauf si quelqu'un coupe la trajectoire.



Quand on est poursuivi si un enfant coupe la ligne entre le "maire et le poursuivi, alors le maire doit changer et poursuivre celui qui vient de couper la ligne.

Si le poursuivi parvient à ce qu'un autre enfant se trouve entre lui et le "maire" c'est la même chose, le maire doit changer de poursuivi

## Critères de réussite

- Ne pas être touché
- se délivrer si on est "maire"
- construire sa course quand on est poursuivi pour ne plus être poursuivi

## Critères de réalisation

- surveiller où se trouve le "maire"
- s'enfuir si il se rapproche
- si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que les courses se croisent.
- quand on est maire choisir un joueur "facile" à poursuivre.
- quand on coupe il faut essayer de le faire sans trop prendre de risque

## Variables didactiques

Dimension du terrain

Limites du terrain

Nombre de "maires"