

Allez jouer à chat!

Chat enchaîné



Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Rythme des déplacements
 2. Formation de paires
 3. Endroit sur le corps où il est possible de toucher un joueur

Ce dont vous aurez besoin

- au moins 10 joueurs de 6 à 12 ans
- des mouchoirs (optionnel)
- une aire ouverte

Déroulement du jeu

- 1 joueur est désigné le chat. Lorsqu'un joueur est touché par le chat, les deux joueurs se tiennent la main et deviennent le chat. Ils courent en se tenant la main et essaient de toucher les autres joueurs.
- Chaque fois qu'un joueur est touché, il devient un maillon de la chaîne, mais seulement les joueurs aux deux extrémités de la chaîne peuvent toucher les joueurs.
- La chaîne peut devenir aussi longue que vous le voulez ou vous pouvez décider de la casser en deux lorsqu'elle est composée de 4 joueurs. Ces paires deviennent alors les chats.
- Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été touchés.

Variante

- Au lieu de courir, les joueurs peuvent choisir de sauter, de sautiller ou de faire tout autre mouvement de leur choix.



Allez jouer à chat!

Gendarmes et voleurs



Ce dont vous aurez besoin

- au moins 5 joueurs de 8 à 12 ans
- des mouchoirs (optionnel)
- une aire ouverte

Déroulement du jeu

- Divisez les joueurs en deux équipes : les gendarmes et les voleurs. Si le nombre de joueurs est inégal, il devrait y avoir plus de voleurs.
- Les gendarmes doivent surveiller une prison. La prison peut être un arbre ou tout autre objet.
- Pour commencer le jeu, les gendarmes se tiennent devant la prison et comptent jusqu'à 10 pendant que les voleurs s'éloignent. Les gendarmes essaient de toucher les voleurs. Si un gendarme touche un voleur, le voleur doit se rendre en prison.
- Un voleur peut sortir de prison lorsqu'un autre voleur qui n'est pas en prison le touche. Si un gendarme aperçoit un voleur en train d'être libéré de prison, il crie « Évasion! » pour avertir les autres gendarmes. Ils essaient de rattraper le voleur en le touchant.
- Le jeu se termine lorsque tous les voleurs ont été touchés. Les gendarmes et les voleurs changent de place.

Variante

- Les enfants adorent opposer les filles aux garçons.

Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Rythme des déplacements
 2. Formation de paires
 3. Endroit sur le corps où l'on peut toucher un joueur



Allez jouer à chat!

Queue du dragon



Ce dont vous aurez besoin

- au moins 6 joueurs de 6 à 8 ans
- un mouchoir
- une aire ouverte

Déroulement du jeu

- Les joueurs se placent l'un derrière l'autre et forment la queue d'un dragon en se tenant par la taille un derrière l'autre.
- Le premier joueur est la tête du dragon et le dernier sa queue.
- La tête essaie de toucher sa propre queue. La queue essaie d'éviter d'être touchée.
- Lorsque la queue est touchée, la tête se place à l'arrière de la queue et devient la queue. Le deuxième joueur dans la ligne devient la nouvelle tête.
- Le jeu se poursuit.



Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Rythme du jeu

Allez jouer à chat!

Allez!



Ce dont vous aurez besoin

- au moins 14 joueurs (un nombre pair) de 6 à 10 ans
- une aire ouverte

Déroulement du jeu

- 1 joueur est désigné le chat et 1 le coureur. Tous les autres joueurs enchaînent un bras dans celui d'un autre joueur et forment un grand cercle. Le chat et le coureur se tiennent à l'extérieur du cercle.
- Le jeu commence lorsque le chat crie « Allez! » et commence à poursuivre le coureur autour du cercle.
- Le coureur peut se lier à une paire à n'importe quel moment.
- Lorsque le coureur se joint à une paire, il crie « Allez! » et le joueur à l'autre bout de la paire lâche la paire et devient le nouveau coureur.
- Si le chat touche le coureur, ils changent de place.



Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Rythme du jeu
 2. Formation de paires
 3. Endroit sur le corps où l'on peut toucher un joueur

Allez jouer à chat!

Le renard et les oies



Ce dont vous aurez besoin

- de 4 à 8 joueurs de 6 à 12 ans
- des mouchoirs (optionnels)
- une aire ouverte enneigée/surface qui peut être marquée

Déroulement du jeu

- En piétinant dans la neige, tracez une roue de 4 m (18 pieds) de diamètre. Faites un point au milieu du cercle et au moins 6 traits rayonnant de ce point vers la circonférence du cercle. Le centre du cercle où se rencontrent les rayons est la zone de sécurité. Les sentiers (cercle extérieur et rayons) doivent être assez larges pour répondre aux besoins des joueurs.
- 1 joueur est le renard et se tient dans la zone de sécurité. Les autres sont les oies et se tiennent dans la zone extérieure de la roue.
- Pour commencer, le renard crie : « Allez les oies, courez! » et essaie de toucher les oies qui essaient de s'échapper. Tout le monde doit rester sur les sentiers.
- Lorsqu'une oie se trouve dans la zone de sécurité, elle ne peut être touchée. Il ne peut y avoir qu'une oie à la fois dans cette zone. Lorsqu'une autre oie entre dans la zone, l'autre doit en sortir.
- Si une oie quitte le sentier ou est touchée, elle devient le renard.

Variantes

- Vous pouvez laisser autant d'oies se réfugier dans la zone de sécurité qu'elle ne peut en contenir.
- Lorsqu'il y a plus de 6 joueurs, tracez une autre roue et joignez les deux pour avoir une plus grande aire de jeu.

Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Rythme des déplacements
 2. Formation de paires
 3. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur



Allez jouer à chat!

Donne-moi cinq!



Ce dont vous aurez besoin

- au moins 5 joueurs de 6 à 8 ans
- des mouchoirs (optionnel)
- une aire ouverte

Déroulement du jeu

- 1 joueur est le chat et essaie de toucher les autres joueurs.
- Les joueurs s'éloignent en courant pour éviter d'être touchés.
- Si un joueur est touché, il doit s'arrêter et lever la main. Il ne peut bouger jusqu'à ce qu'un autre joueur lui donne cinq, après quoi il peut se remettre à courir.
- Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été touchés.

Variantes

- Chat poli – même chose qu'avant sauf que le joueur qui libère le joueur immobilisé lui donne la main plutôt qu'un cinq.
- Chat militaire – Lorsqu'un joueur se fait toucher, il doit faire des sauts avec écart (peuvent être juste avec les bras). Il peut arrêter de sauter lorsqu'un autre joueur lui tape dans le dos et lui dit : « Bien fait! »
- Chat gelé – Lorsqu'un joueur est touché, il doit se tenir les jambes écartées et ne peut recommencer à courir que lorsqu'un joueur libre passe sous ses jambes.

Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Actions – quoi faire lorsqu'un joueur est touché / comment libérer un joueur
 2. Rythme du jeu
 3. Formation de paires
 4. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur



Allez jouer à chat!

Requins et ménés

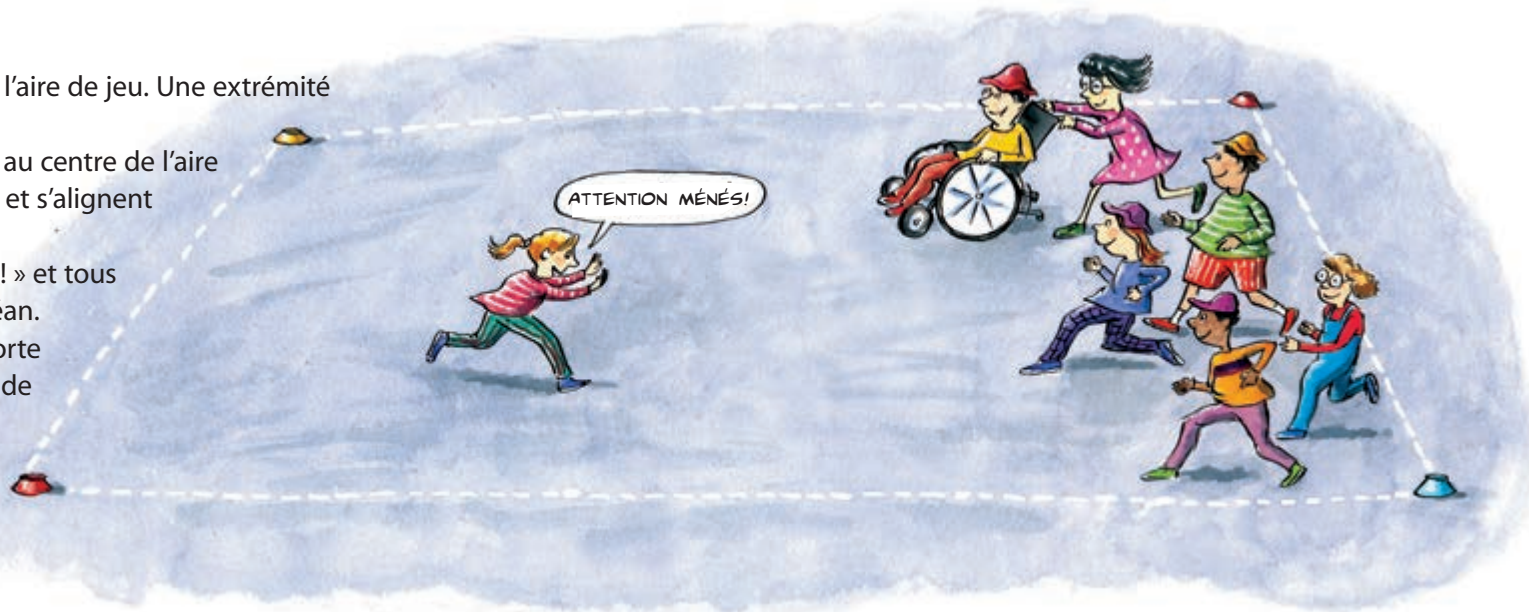


Ce dont vous aurez besoin

- au moins 6 joueurs de 6 à 8 ans
- des mouchoirs (optionnel)
- une aire ouverte
- des marqueurs de limite

Déroulement du jeu

- Marquez clairement les limites de l'aire de jeu. Une extrémité est l'océan, l'autre la lagune.
- Un joueur est le requin et se tient au centre de l'aire de jeu. Les autres sont des ménés et s'alignent dans la lagune.
- Le requin crie : « Attention ménés! » et tous les ménés se précipitent vers l'océan.
- Le requin peut se déplacer n'importe où dans l'aire de jeu pour essayer de toucher les ménés.
- Lorsqu'un méné est touché, il devient un autre requin et commence à essayer de toucher les ménés.
- Tous les ménés qui atteignent l'océan sont déclarés vainqueurs.



Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
 1. Rythme des déplacements
 2. Formation de paires
 3. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur.