

# Jeux de poursuites

## Chats et souris

Lors de la grande chasse aux souris, 3 chats munis de leurs lances (sautoirs), essaient d'attraper les souris en les touchant avec leurs lances.

Mais pour se protéger, les souris peuvent se tenir par les 2 mains et deviennent intouchables pendant 5 secondes ! Si une souris est attrapée, elle se transforme en chat en prenant sa lance.

**Variante 1** : Si une souris est touchée par un chat, elle reste immobile et ne peut être libérée seulement par 2 souris qui viennent l'entourer avec leurs bras. Changer de chats toutes les minutes.

## Organisation et matériel :

Limite du jeu :  
terrain de volley  
3 sautoirs



## Règles :

Fair play en donnant le sautoir  
Pas de retouche

## 2 c'est assez, 3 c'est trop...

Former des couples et les répartir dans la salle. Les 2 élèves se tiennent debout côte à côte. Une paire lance le jeu : le premier doit attraper son partenaire. Le lièvre peut se sauver en se mettant à côté d'une autre paire. L'élève opposé de cette nouvelle chaîne à 3 devient lièvre à son tour. Si l'élève chassé est attrapé, les rôles sont inversés. Varier la position de départ : couché sur le dos ou sur le ventre.

## Variante 1 :

Les élèves sont couchés sur le ventre, mais laissent un espace entre eux. Le lièvre poursuivi par le chasseur pourra se coucher entre les 2 copains et rouler sur le dos d'un des deux. Cela permettra à l'autre de se lever et de s'enfuir pour ne pas se faire attraper par le chasseur.

## Organisation et matériel :

Limite du jeu :  
terrain de volley

## Règles :

Fair play, essayer de faire jouer tous les copains

