

<b>Accroche - décroche</b>	
<u>Compétences visées</u>	<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p> <p>Ajuster ses déplacements en fonction de son adversaire</p>
<u>Dispositif</u>	<p>Cercle de 6 à 9 m de diamètre.</p> <p>12 à 15 joueurs répartis par 2 sur le cercle, se tenant par le bras.</p>
<u>But</u>	<p>Pour le chat, courir pour toucher une souris.</p> <p>Pour la souris se déplacer pour former un couple.</p>
<u>Matériel</u>	aucun
<u>Nombre de joueurs</u>	12 à 15 joueurs
<u>Age</u>	cycles 2 et 3
<u>Règles</u>	<p>La souris pour se sauver s'accroche au bras d'un des joueurs sur le cercle ; l'autre joueur du couple devient souris.</p> <p>Les souris ne peuvent entrer dans le cercle, le chat peut se déplacer dans tout l'espace.</p>
<u>Critères de réussite</u>	<p>Pour la souris, ne pas se faire toucher.</p> <p>Pour le chat, toucher le chat.</p>
<u>variantes</u>	Changer le chat qui ne touche pas de souris au bout de 2 minutes. A la fin de la manche de 3 minutes, le joueur – chat a perdu.