

Compétence en maternelle: Collaborer, coopérer, s'opposer		Nom du jeu : La queue des souris	Action motrice : Attraper, s'échapper, esquiver
Objectif d'apprentissage : Accepter les contraintes et les règles d'un jeu collectif			
Descriptif de la tâche :			
But	Attraper la queue des souris (foulard fixé dans le dos)		
Dispositif	Dans la salle de jeu ou dans la cour, 2 équipes sont constituées (maximum 15 élèves au total – 2 équipes de 7 à 8 joueurs) : les «petites souris» et les «chats». Les «souris» ont un foulard (glissé à l'arrière de la ceinture si possible) et disposent d'une réserve placée sur le côté de l'aire de jeu. Au signal, les «chats» doivent attraper les queues des «souris» et les déposer dans un cerceau dédié à cet effet. Les «souris» ne doivent pas se laisser prendre leurs foulards ; elles restent immobiles quand elles l'ont perdu. Elles peuvent être délivrées par une autre souris qui leur rapporte un foulard (queue) prélevée dans la réserve des souris. 2 parties de 3 minutes avec changement de rôles.		
Consigne	« Les chats, vous devez attraper les queues des souris et les déposer dans un votre cerceau. Les souris, ne vous faites pas prendre votre foulard sinon, vous n'aurez plus le droit de bouger. Vous devrez attendre qu'une autre souris vous rapporte un foulard pour être délivrée et reprendre le jeu. »		
Critères de réussite	L'équipe des « chats » gagnante est celle qui a comptabilisé le plus de foulards.		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-comprendre les différents rôles (chat ou souris) -courir vite pour esquiver ou attraper	<u>Souris :</u> -reste statique (ne s'échappe pas) → -ne s'immobilise pas à la perte du foulard → <u>Chat :</u> -ne se lance pas à la poursuite des souris →	-placer les 2 équipes en ligne, les « souris » devant -à la perte du foulard, la « souris » s'assoit -nommer la « souris » que l'enfant doit poursuivre

Trame de variance	
Simplifier -aménager des refuges pour les « souris » (cerceaux ou zones) -délimiter l'espace de jeu -diminuer le nombre de chat	Complexifier -augmenter le nombre de « chats » -rétrécir l'espace de jeu -en situation duelle, 1 « souris »/ 1 « chat » dans un espace réduit
Sécurité - prévoir un grand espace à partager en 2 zones pour organiser 2 parties avec 2 demi-classes (ou séparer la classe en 2 groupes : joueurs et observateurs) - rester vigilant sur les risques de « télescopage » - pas de contact physique - enseignant placé à un endroit stratégique	Evaluation L'élève sait : -attraper les foulards -défendre son foulard