

Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - Deux équipes réparties de part et d'autre de la ligne de départ. - Un foulard accroché dans la ceinture des souris. - Un terrain comprenant des couloirs de courses. - Au signal de départ, les chats essaient d'attraper les queues de souris avant la ligne d'arrivée.
Activités	<p>Être prêt et partir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance entre les chats. - Changer de rôle. - Varier les positions de départ entre les chats et les souris au départ.