

# Au maire (jeu du chat)

**Activité support:** jeu de poursuite

Cycle 1

**Compétences:** - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,  
- accepter les contraintes collectives.

**Objectif pour le maître:** amener les élèves à courir, esquiver, feinter, orienter leur course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre.

**But pour l'élève:** Pour les enfants qui s'échappent: ne pas être touché par le "maire".  
Pour le "maire": se délivrer le plus rapidement possible.

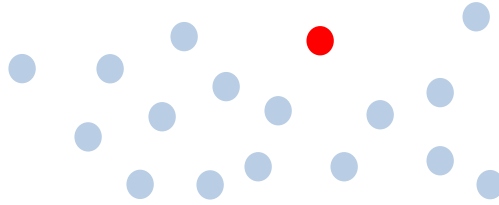
**Matériel:** foulards.

**Organisation:** le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation), mais il peut l'être (les élèves devront alors prendre en compte les limites de l'espace).

## Déroulement/consigne:

L'un de vous est le "maire". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "maire" touche un enfant, il est libéré. Il donne son foulard à celui qu'il vient de toucher. Ce dernier devient alors "maire".

Le but du jeu est de ne pas se faire toucher, ou si on est "maire" de se délivrer le plus vite possible.



## Critères de réussite:

- ne pas être touché,
- se délivrer si on est "maire".

## Comportements attendus:

- surveiller où se trouve le "maire",
- s'enfuir si il se rapproche,
- si on est poursuivi, courir vers d'autres enfants pour que le maire les touche au passage et ne nous poursuive plus.

## Comportement à améliorer:

- n'est pas attentif aux déplacements du "maire".

## Variables:

- dimension du terrain,
- limites du terrain,
- nombre de "maire".

## Bilan/remarques: