



CHAT ET SOURIS

Objectif(s) pédagogique(s) :

Chat :

- Distance d'attaque...
- Fente : vitesse et amplitude
- Moment du déclenchement d'attaque

Souris :

- Distance de sécurité / danger
- Enjeu de la prise de risques

Mise en place :

Chat :

- Reste immobile, en garde dans le cerceau, équipé de son arme.
- Objectif : toucher la souris en se **fendant** (le pied arrière ne peut quitter l'intérieur du cerceau).

Souris :

- Non armée, la souris se déplace et tente de provoquer le déclenchement de l'attaque du chat : passage de distance de **sécurité** à distance de **danger**.
- Objectif : Faire « tomber court » l'attaque du chat en reprenant la distance de sécurité au bon moment.
- Ne peut utiliser que : **Marche** et **retraite**.

- Le **point** est accordé à celui qui accomplit son objectif.

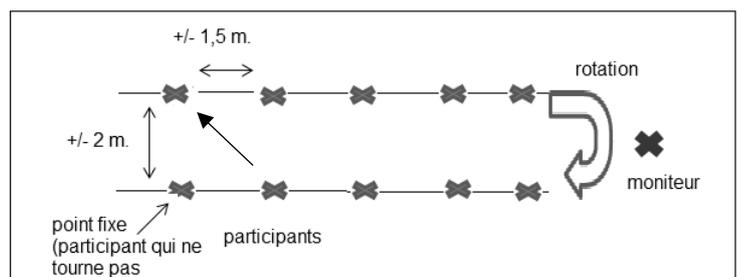


Outils :

- Chat : Arme de ludo-escrime / d'escrime.
- Souris : Masque et tenue de ludo-escrime / d'escrime.
- Autre : Cerceaux, plots, gants ou foulards.
- Progressif : Masque et tenue de ludo-escrime / d'escrime.
- Progressif : Arme de ludo-escrime / d'escrime.

Zone de jeu :

- Participants disposés sur deux rangs, se faisant face.
- Durée d'assaut prédéfinie, à la fin de celui-ci, les participants changent de place en effectuant une rotation. S'ils sont d'un nombre impair, le joueur sans adversaire se tient près du moniteur et « rentre » dans le jeu à la prochaine rotation (un autre joueur « sort » et prend sa place).





CHAT ET SOURIS

Progressif :

1. Augmentation de l'aire du chat :

- Le chat évolue maintenant dans une zone (délimitée par des plots) lui permettant d'effectuer une marche ou une retraite. Il peut gérer son déplacement (rythme, temps d'arrêt) dans cette zone. Comme dans la première version du jeu, le **point** est accordé à celui qui accomplit son objectif.
- Objectif pédagogique : Les déplacements du chat avant son attaque vont rendre l'estimation de la distance de **sécurité / danger** plus difficile à évaluer pour la souris. Le moment du **déclenchement d'attaque** sera également plus difficile à cerner.

2. Ajout d'un enjeu :

- La souris est maintenant équipée d'une arme identique à celle du chat et a, comme objectif supplémentaire à celui de faire échouer l'attaque du chat, celui de s'emparer du foulard / gant (disposé au sol, 20 cm devant l'aire du chat) en le ramenant vers elle à l'aide de la pointe de son arme. Le chat marque le **point** en touchant la souris. La souris marque le **point** en accomplissant ses deux objectifs.
- Objectif pédagogique : Garder l'esprit du jeu et ne pas être tenté de marquer uniquement un point.
 - Les participants pourraient avoir tendance à se concentrer sur le simple fait de marquer un point en abusant des préparations hors distance (pour la souris) ou en attendant exagérément que la distance se raccourcisse avant le déclenchement (pour le chat). Dans ces deux cas, l'utilisation de la distance serait faussée. L'ajout de ce second objectif ramène les participants à une gestion plus judicieuse de cette dernière en « forçant » la souris à se rapprocher tout en étant capable de se mettre hors de danger dès le déclenchement.

3. Par équipes :

- L'équipe des souris fait face à l'équipe des chats. Chacun sur sa ligne de mise en garde. Aucun équipement nécessaire.
- Aux annonces « **chats** » et « **souris** », les participants concernés tentent de toucher leur adversaire en courant. Ces derniers effectuent des retraites rapides jusqu'à leur zone d'avertissement (piste d'escrime). 1 point est accordé à l'équipe du joueur qui accomplit son objectif (toucher son adversaire ou rompre jusqu'à sa zone d'avertissement sans se faire toucher).
- Objectif pédagogique : Gainage et réactivité des jambes sur les déplacements.
- Progressif :
 - Successions de plusieurs annonces.
 - Fausses annonces.
 - En équipement d'escrime / de ludo-escrime et armé, effectuer le même travail en déplacements d'escrime + touche en fente.