



Le chat américain

Une variante du chat des cours de récréation, adaptée au handball. Donc il y a des chats qui cherchent à toucher des souris qui se déplacent sur le terrain de handball. Les chats et souris ne peuvent pas aller dans la zone. Après, le jeu peut évoluer vers de nombreuses variantes.

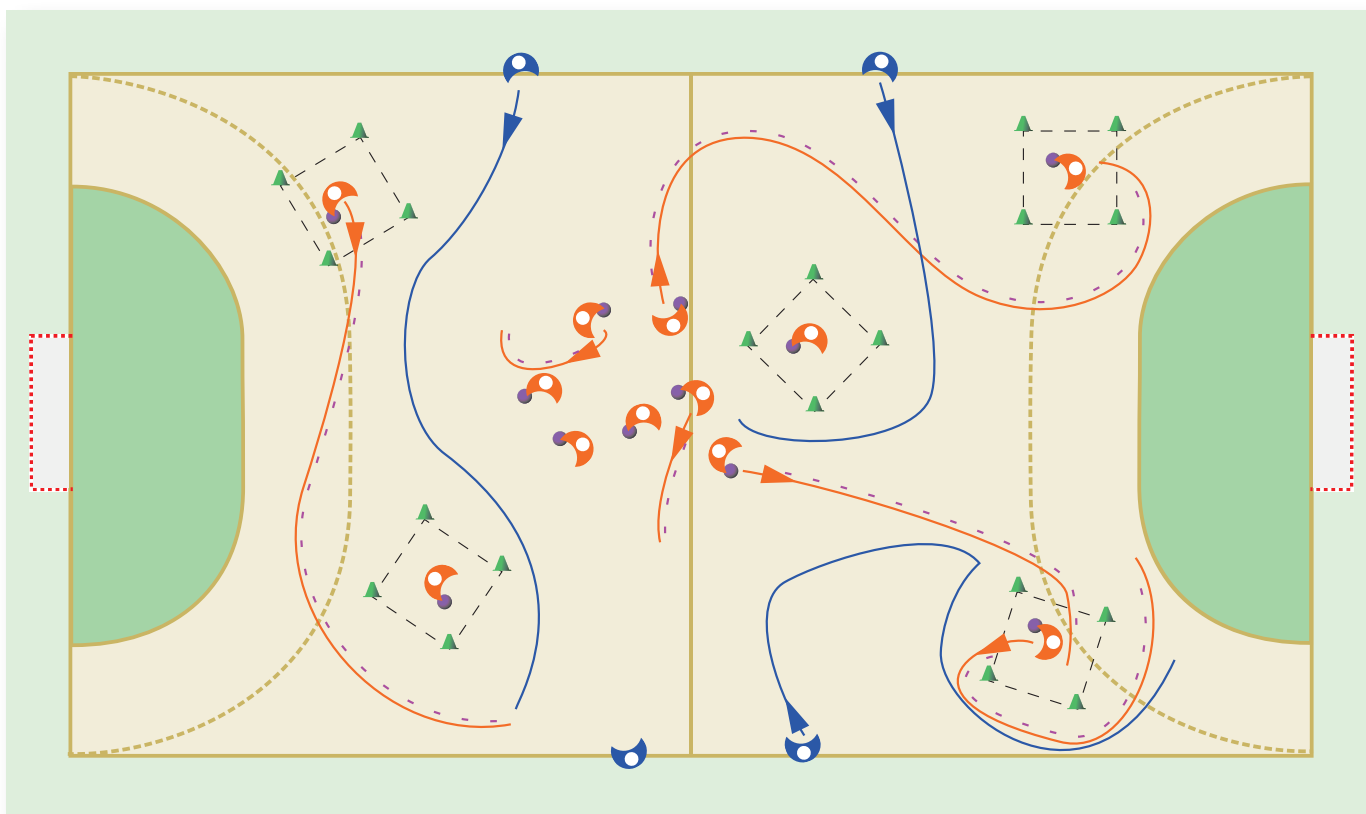


Organisation du jeu

- A l'exception des zones, sur le reste du terrain former 5 refuges avec les plots (4 plots / refuges). Il est possible de tracer des refuges avec du scotch de peintre.
- Un groupe de 4 chats se désigne (garder un équilibre de 1 chat / 4 souris). Les autres seront les souris. Chaque groupe s'habille de chasubles de couleurs différentes.
- Les souris prennent chacune une balle. 5 d'entre elles se répartissent dans les maisons, les autres s'éparpillent sur le terrain (sauf dans les zones).
- Au début du jeu les chats sont sur les lignes de touche.

Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur, les chats rentrent sur le terrain pour toucher les souris. Leur objectif est que toutes les souris soient gelées avant la fin de la manche.
- Les souris doivent échapper aux chats. Pour se déplacer, elles doivent dribbler.
- Elles peuvent se cacher dans les refuges pour se soustraire aux chats. Quand elles pénètrent dans un refuge, s'il y a une souris dans celui-ci, cette dernière doit immédiatement partir. Une souris ne peut pas retourner immédiatement dans le refuge qu'elle vient de quitter.
- Quand une souris est touchée par un chat, elle se bloque sur place, jambes écartées (elle est gelée).



Elle peut être délivrée par une autre souris si celle-ci passe entre ses jambes. La souris qui est entre les jambes ne peut pas être touchée si elle est arrêtée.

- Quand une souris ou le chat passent dans la zone ou sortent du terrain, ils sont gelés (à l'intérieur de l'aire de jeu). Pour être dégelé, il faut qu'un coéquipier

passe sous leurs jambes.

- Quand il ne reste plus que 5 souris, celles-ci ne peuvent pas rester plus de 3 secondes dans les refuges. Dans le cas où une souris reste plus de 3 secondes, elle doit sortir du refuge et prendre la posture d'une souris gelée.

Fin de manche et de la partie

Toutes les 4 mn, on change les chats et l'on reprend le jeu avec une nouvelle consigne.

Fin de la partie après 4 manches

Points d'attention

Emportés par leur envie d'échapper au chat, les joueurs oublient la consigne de ne pas sortir du terrain et de ne pas passer dans la zone. De même les chats auront tendance à suivre la souris ou couperont au plus court pour rattraper une souris. Dans les 2 cas, les joueurs doivent être gelés.

La reprise de dribble peut être tolérée pour les débutants, mais rapidement elle doit conduire, elle aussi, au « gèle » de la souris.

Dans un premier temps, les souris courent sans faire attention aux chats. Les amener petit à petit à se déplacer en fonction des chats, avoir des courses avec des changements de direction pour échapper aux chats, et surtout anticiper les mouvements des chats et des situations.

Pour gagner la manche, les souris doivent penser à libérer les coéquipiers, d'où une attention particulière sur cette entraide.

Évolutions du jeu

En fonction du niveau de joueurs, le nombre de refuges peut évoluer, ainsi que le rapport nombre de chats / nombre de souris.

Les souris peuvent placer leur chasuble en « queue » dans leur short. Dans ce cas les chats doivent prendre les queues des souris pour les geler (bien sûr le chat redonne la queue à la souris).

Au lieu de passer sous les jambes, ça peut être un « saute-mouton » pour libérer une souris gelée.

Au fur et à mesure que la partie avance, des refuges peuvent être interdits.

En cours de manche, sur un signal de l'animateur, les dribbles doivent être réalisés avec telle ou telle main.

Pour les débutants, les souris se déplacent sans dribble.

