

Les jeux de chasse

2. Les jeux de poursuite

Un contre tous	
Les jeux de chat	Pour que les jeux de chat soient des jeux et non des compétitions de vitesse, il faut donner des possibilités aux souris d'échapper provisoirement au chat. Tel est la finalité de l'aménagement matériel, de l'existence de refuges, des positions immunisantes, de l'aide proposée par d'autres souris, des contraintes imposées au chat.
Les jeux de refuge	<ul style="list-style-type: none"> ○ Chat perché ○ Chat suspendu ○ Chat ferré (toucher un objet dont la couleur ou le matériau a été préalablement défini) ○ Chat tabou (la souris adopte une position convenue avant la partie) ○ Souris deux (les souris se crochètent avant d'être touchée)
Les jeux de contraintes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Chat blessé (le chat est contraint de poser l'une de ses mains à l'endroit où il a été touché)
Les jeux de relais	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le mur chinois (une chaîne de quelques joueurs se place sur la ligne médiane pour former un mur infranchissable. Tout prisonnier rejoint le mur. Le chat peut être relayé par un joueur de la chaîne par simple toucher...) ○ Chat coupé (le chat poursuit la souris désignée jusqu'à la toucher ou change de proie si une autre souris coupe, volontairement ou involontairement)
Plusieurs chats...	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les sorciers (le chat pétrifie le joueur touché ; ce dernier est remis en jeu par un partenaire libre par simple touche. 2 sorciers pour 15, 3 pour 20, 4 / 5 pour 25.)
Les poursuites en 1 x 1	
Le joueur suivi peut se faire relayer	<ul style="list-style-type: none"> ○ Accroche – décroche ○ Deux c'est assez, trois c'est trop (variante du premier : le suivi se place ou devant ou derrière le couple formé. Disposition libre dans l'espace de jeu).
Les suivis imposent la permutation des rôles .	<ul style="list-style-type: none"> ○ Accroche – décroche inversé (chaque fois que la souris s'accroche, le 3^{ème} qui se décroche devient chat). ○ Variante de Accroche-décroche : si le suivi s'accroche à A, B prend sa place ; s'il s'accroche en B, A devient chat.
Le suivi choisi le poursuivant.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les 3 tapes 2 équipes qui se font face. Le sort désigne l'équipe qui engage ; elle choisit le joueur qui est chargé d'aller « porter la soupe ». Ce joueur va à la rencontre des joueurs de l'équipe adverse qui se présentent la main tendue. Le jeu commence lorsque le défieur (A) a frappé par 3 fois (barre, baron, barrette) la main de celui qu'il veut défier (B). Si A est rattrapé, il est éliminé ; dans le cas contraire, c'est B qui est mis hors jeu. L'engagement se fait à tour de rôle par l'une et l'autre équipe. Les joueurs de l'équipe engagent à tour de rôle...
2 équipes aux rôles distincts	

Passer un trésor	<ul style="list-style-type: none"> ○ La baguette Les passeurs et les douaniers, en nombre égal, s'opposent. Les premiers doivent passer un objet dans le camp des douaniers, les seconds doivent les en empêcher. Les rôles sont clairement identifiés. Au départ du jeu, les passeurs décident entre eux celui qui portera la baguette (les palabres et les mimiques sont sources de tromperie pour l'équipe adverse). Enfin décidés, les passeurs poussent un grand cri pour signifier le commencement du jeu. Les douaniers avancent pour se déployer et s'opposer à leur passage... <u>Le but du jeu</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ pour les passeurs : permettre au porteur de la baguette d'entrer dans le camp des douaniers. ○ pour les passeurs : empêcher l'entrée de la baguette dans leur espace de jeu. <p>Les passeurs ne peuvent toucher qu'une seule personne (choix tactique de première importance). Les 2 joueurs sont alors pétrifiés. Quand il ne reste plus un seul passeur en jeu, le porteur de la baguette se fait connaître. La victoire est acquise si ce dernier a pénétré l'espace des douaniers.</p>
Capter un objet gardé	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le drapeau But attaquant : rapporter le drapeau dans son camp. But défenseurs : éliminer tous les attaquants ou toucher le porteur du drapeau. Les attaquants ont droit de prise sur le drapeau, les défenseurs sur les attaquants, le cavalier sur les défenseurs. Relations triangulaires attaquants – cavalier – défenseurs. Selon le niveau des joueurs, il est possible d'utiliser 1 ou 2 cavaliers.
3 équipes	
Droit de capture unilatéral	<ul style="list-style-type: none"> ○ Poules, renards, vipères (les 3 camps) 3 équipes. Chacune a droit de prise par simple toucher sur une seule équipe mais est vulnérable vis-à-vis de la 3^{ème}. Un joueur ayant touché une proie est invulnérable tout le temps que dure son accompagnement jusqu'à la prison. La chaîne de prisonniers est libérée par simple toucher d'un partenaire. Les joueurs de nouveau libres doivent retourner dans leur camp pour retrouver leur pouvoir de prise. Attention : l'élimination totale des adversaires précipitent la perte de l'équipe puisque cette dernière ne peut plus être protégée de l'hostilité de la troisième.
2 équipes en duel symétrique	
Chat dans son territoire, souris dans l'autre.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les voleurs de pierres Terrain de HB, ligne médiane = frontière, 8 à 15 joueurs par équipe. Dans leur camp, les joueurs sont chats ; dans le camp adverse, ils sont souris. But du jeu : dérober les pierres de l'équipe adverse, une à une, et les rapporter dans son camp sans se faire toucher dans le camp adverse. La première équipe ayant rapporté 6 pierres a gagné. Le joueur touché est prisonnier, debout sur place, délivrable par simple toucher d'un partenaire (il rejoue en disposant alors de tous ses droits). Lorsqu'un joueur est pris, une pierre en main, il doit remettre la pierre à sa place et retourner dans son camp par le côté avant de pouvoir revenir en jeu. Variante : les joueurs disposent d'un endroit où mettre les pierres dérobées. Leurs adversaires peuvent venir récupérer leur bien...

<p>Les rôles tenus dans chaque équipe sont différents dans un même temps de jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le double drapeau But du jeu : rapporter son fanion dans son camp avant l'autre équipe. Les équipes alternent en attaque et en défense. Un joueur de l'équipe attaquante s'engage en direction de son drapeau, poursuivi aussitôt par tout ou partie de ses adversaires. Il cherche à rapprocher le fanion de son camp avant d'être pétrifié par un joueur de l'équipe adverse. Ce joueur est délivrable par ses pairs (en situation d'attaque) d'une simple touche. Le fanion est là où se situe le dernier joueur qui le portait (la passe de main en main est donc possible). A l'issue de chaque coup de jeu, tous les joueurs non pétrifiés regagnent leur camp. Le dernier joueur défenseur étant rentré, la partie peut recommencer aussitôt... Les feintes au départ sont permises... Si 2 attaquants sortent ensemble, leur équipe perd son tour. Tout joueur attaquant sortant inopinément est considéré comme le coureur à poursuivre.
<p>Le droit de prise dépend de données temporelles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les barres But du jeu : atteindre le nombre de prisonniers convenus ou avoir plus de prisonniers que l'équipe adverse au terme du temps de jeu. Une règle fondamentale : un joueur a « barre » sur un adversaire qui a pénétré le champ de jeu avant lui. Les prises se font d'un simple toucher ; les joueurs touchés sont accompagnés au niveau d'une prison où une chaîne commence à se former. La délivrance se fait par simple toucher d'un joueur dans la chaîne. Commencement du jeu : un joueur de l'équipe désignée va donner « la soupe » à l'adversaire de son choix (« barre, baron, barrette »). Il cherche à fuir au plus vite pour recevoir l'aide de ses partenaires. Le joueur qui a fait un prisonnier est momentanément hors-jeu puisqu'il accompagne celui-ci en prison (avec des débutants, cela peut permettre un arrêt du jeu). Lorsque les prisonniers sont délivrés, tous regagnent leur camp du fait d'une interruption de jeu. Les autres prisonniers restent en place, ainsi que les joueurs en campagne. C'est le sauveur qui va donner « la soupe ». Variantes : c'est la place du joueur prisonnier touché par le sauveur qui détermine le nombre des joueurs pouvant regagner leur camp (lui seul, lui et ceux qui le précèdent...) 3 joueurs en campagne délivrent un prisonnier (le premier touché). Les joueurs en campagne perdent leur pouvoir de prise sur leurs adversaires.