

Fiche  
animateur

# SENSIBILISATION - LE CHAT ET LES SOURIS AVEUGLES 1/2



## BUT DE L'ACTIVITÉ

Cette activité étant une sensibilisation, il n'y a aucun objectif d'apprentissage particulier. Il s'agit d'un vrai jeu pour prendre conscience de l'impact d'un langage, d'un code : être précis dans une formulation d'ordre, être rigoureux dans une syntaxe etc.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ★ 1 salle assez grande (au moins 30m<sup>2</sup>), un préau, une cour
- ★ une dizaine de tables, de chaises, de caisses (etc...) pouvant servir d'obstacles
- ★ 1 montre

## PRÉ-REQUIS

- ★ Aucun

DIFFICULTÉ : 

 DE 30 MN À 1 HEURE

## Informatique



## COMMENT M'Y PRENDRE ?

### ★ Aménage la salle

Commence tout d'abord par aménager la salle.

Pour cela, dispose les obstacles (tables, chaises...) afin que l'on ne puisse pas trop se déplacer en lignes droites dans la pièce.

*CET AMÉNAGEMENT AURA PU ÊTRE FAIT AU PRÉALABLE PAR L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT*

★ Créé deux équipes : constitue deux équipes de même nombre à peu près. Il y aura l'équipe du chat et l'équipe de la souris. Chaque équipe doit nommer une personne qui jouera le rôle de l'animal aveugle.

### ★ Règle du jeu de base

Le but du jeu pour l'équipe du chat sera de toucher la souris avant un temps fixé par exemple à 5 minutes. Pour la souris, au contraire, il faudra fuir.

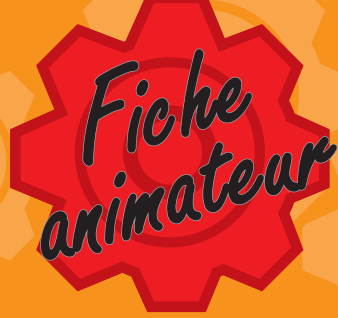
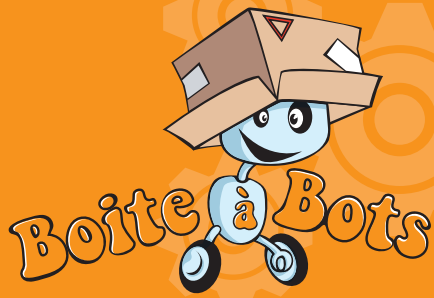
**Déplacement des 2 animaux. Le chat et la souris se déplacent à tour de rôle. Ils bougent uniquement sur les ordres de leur équipe.**

*SUIVANT LE TYPE DE PUBLIC, L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT PEUT INTERFÉRER DANS LA CONSTITUTION DES 2 GROUPES AFIN DE LIMITER LES PROBLÈMES ÉVENTUELS D'EXCLUSION ETC.*

**Pour que les animaux puissent bouger, il faut respecter une façon bien précise de s'adresser à eux :**

- ~ D'abord, il faut dire à quel animal on s'adresse. « Chat : .... »
- ~ Ensuite, il faut donner l'ordre que l'on souhaite donner « gratte toi la tête »
- ~ Enfin, il faut dire un mot de votre choix qui voudra dire que l'ordre est fini : « miaou » par exemple.

On appelle cela le protocole.



# LE CHAT ET LES SOURIS AVEUGLES 2/2



Le chat répondra alors « Miaou reçu » et exécutera l'ordre : dans l'exemple donné, il se grattera la tête.  
Pour la souris, le protocole sera le même : L'équipe dira « Souris ! Tape des mains 3 fois ! Fromage ! » et la souris répondra « Fromage reçu » et tapera dans les mains 3 fois.  
Si l'ordre qu'on lui a donné n'est pas clair, ne respecte pas le protocole, est trop long ou trop compliqué, il répondra « Miaou pas compris » ou « Fromage pas compris »

- ~ Dès qu'un animal touche un obstacle (table, chaise), il doit s'arrêter.
- ~ Dès que le chat touche la souris, son équipe marque 1 point et on inverse les rôles
- ~ Les joueurs des équipes donneront les ordres à tour de rôle

*L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT DOIT EXPLIQUER EN APARTÉ LEUR RÔLE EXACT AUX DEUX JOUEURS QUI SERONT CHAT ET SOURIS. ILS DOIVENT ÊTRE UN PEU « SIMPLETS » : SI ON LEUR DONNE UN ORDRE DU STYLE « TOURNE », ILS PEUVENT PAR EXEMPLE FAIRE PLUSIEURS TOURS SUR EUX-MÊME ET S'ARRÊTER À LEUR POSITION INITIALE ; SI ON LEUR DIT « AVANCE », ILS PEUVENT AVANCER JUSQU'À RENCONTRER UN OBSTACLE ; S'IL Y A DES HÉSITATIONS OU DES CHOSES CONFUSES, ILS DOIVENT RÉPONDRE « PAS COMPRIS ».*

## ★ Règle du jeu en « simultané »

Une fois que tous les joueurs se sont familiarisés avec le protocole et les déplacements, il est possible de faire des parties en « simultané ». Les 2 équipes peuvent donner leurs ordres au fur et à mesure, sans alterner « ordre chat » et « ordre souris ».

*C'EST L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT QUI PEUT, EN COURS DE PARTIE « NORMALE », DÉCRÉTER CE MODE SIMULTANÉ. CELA DONNE UN EXCELLENT RYTHME AU JEU.*

## ★ Petite concertation

~ Au bout de 4 parties, chaque équipe se réunit en secret pour imaginer des ordres qui puissent être compris par leur animal et permettant des déplacements plus rapides.

~ Après cette concertation, on revient à la règle de base au moins pendant une partie (les équipes jouent chacun leur tour) pour que l'équipe adverse puisse découvrir les nouveaux ordres imaginés. On peut alors rejouer en simultané.

*UNE DIVERSITÉ D'ORDRES A DÉJÀ ÉTÉ TROUVÉE AU COURS DE CE JEU : ORDRES SE RÉFÉRANT AUX DÉPLACEMENTS DES PIÈCES DU JEU D'ÉCHEC, DIRECTION DONNÉE PAR RAPPORT À UN CADRAN D'HORLOGE (« FAIS 3 PAS À 6H00 »)...*