

		ÉTÉ		AUTOMNE		HIVER		PRINTEMPS	
Terrain : augmenter sa longueur permet d'assurer un temps d'activité suffisant et augmenter sa largeur évite les bousculades. Objets : leur quantité détermine le nombre d'allers-retours des enfants (au moins trois fois l'effectif de la classe). Réserve : une taille suffisante évite tout risque de téléscopage.	Zone de transmission : sa profondeur doit permettre une transmission d'objets de la main à la main.		Terrain : augmenter sa largeur facilite le franchissement de la zone par les souris. Zone des chats : plus la zone est profonde (2 à 3 mètres), plus le rôle des chats est facilité. Adversaires : plus il y a de chats, plus le jeu est difficile pour les souris (4 chats pour 25 élèves).	Distance de lancer : à adapter aux possibilités des élèves. Il est intéressant que la distance soit suffisante pour que les objets n'atteignent pas tous la cible. Objets : varier les types d'objets à lancer (palets, balles, bâtons, anneaux, ballons) sollicite des actions différentes. Cibles : à adapter aux types d'objets pour éviter leur sortie après rebond.	Zone de transmission : à adapter aux possibilités des élèves. Augmenter la distance de lancer permet à l'élève de mieux percevoir les trajectoires et faciliter les réceptions. Objets : varier la taille (balle ou ballon). Plus l'objet est gros, plus il est facile à réceptionner (mais il induit souvent un lancer à deux mains). Cibles : regrouper les cibles est un facteur de réussite du lancer. Durée : soit jusqu'à épuisement de la réserve (dans le cas où le nombre d'objets est important) soit 3-4 minutes (sablier, minuteur, chronomètre...).	Zone du défenseur-intercepteur : elle peut être faite de deux zones distinctes (voie d'hivernage et couloir), ce qui interdit au défenseur de se rapprocher du lanceur. Elle peut être constituée de la fusion de ces deux zones, ce qui peut compliquer la tâche du lanceur. Il est important de matérialiser une limite qui empêche le défenseur de se situer derrière le réceptionneur. Défenseur-intercepteur : deux ou trois pour permettre les interceptions. PlACEMENT DE LA RÉSERVE DES CHATS : si une seule réserve est utilisée pour les deux rôles de chat, les défenseurs-intercepteurs quittent leur zone pour y déposer les balles, ce qui facilite la tâche des souris.	Équipes : bien identifier les deux équipes de souris (foulards, chasubles) et établir une correspondance avec la couleur des cibles ou mettre en place un codage couleur. Cibles : faire un choix de cibles adaptées (plots, chapeaux, casquettes, bouteilles...) et trouver un moyen de les surélever (support vertical, banc, tabouret...).	Cibles : décaler les cibles pour chaque équipe. La cible à 5 points ne doit pas être trop difficile à atteindre pour inciter l'élève à la choisir.	
		- Zone des chats : icon of a cat head - Zone des souris : icon of a mouse head - Réserve : icon of a box - Brousse : icon of a bush - Lignes de lancer : dashed line - Limites : solid line - Cible avec code couleur : green square - Cible avec code catégorie : blue triangle - Cible : bonhomme de neige : white circle - Cible : chapeau surélevé : yellow circle							