

LE CHAT ET LES SOURIS AVEUGLES 1/2

BUT DE L'ACTIVITÉ

Attention, pour jouer à ce jeu, il faut être au moins 6 personnes.
Tu vas jouer en équipe à un petit jeu d'initiation à la programmation et aux langages informatiques

PRÉ-REQUIS

★ Aucun

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ★ 1 salle assez grande (au moins 30m²), un préau, une cour
- ★ une dizaine de tables, de chaises, de caisses (etc...) pouvant servir d'obstacles
- ★ 1 montre

DIFFICULTÉ : 
 DE 30 MN À 1 HEURE

COMMENT M'Y PRENDRE ?

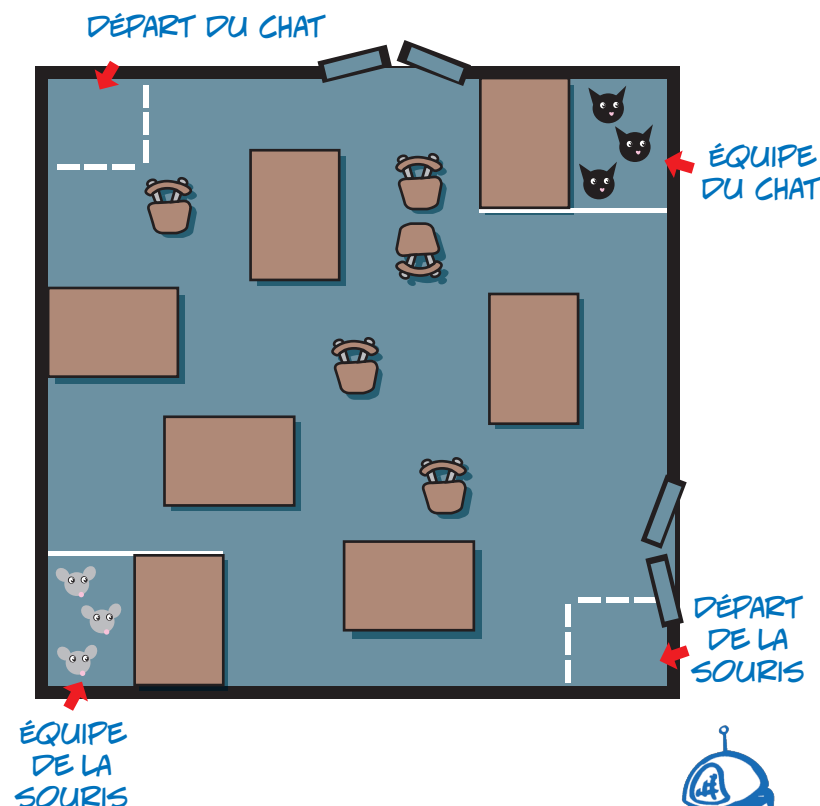
★ **Aménage la salle**
Commence tout d'abord par aménager la salle.
Pour cela, dispose les obstacles (tables, chaises...) afin que l'on ne puisse pas trop se déplacer en lignes droites dans la pièce.

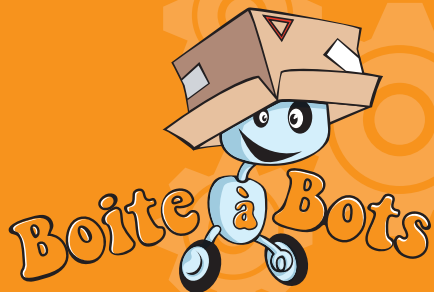
CHAISE :  TABLE : 

★ **Crée 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.

Informatique





LE CHAT ET LES SOURIS AVEUGLES 2/2



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

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 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

★ 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 ».

★ 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.

DES MOTS POUR LE DIRE

- ★ Ordre
- ★ Protocole

POUR EN SAVOIR +

- Lien avec d'autres activités
- ★ Fiche d'activité # 6: Le chat et la souris aveugle 2 - discussion
- ★ Fiche d'activité # 13
Prise de contact avec Squeak