

Règle du Chat Perché : jouer sans se tromper



Regle.Net

Règle de jeu

Le jeu du chat et des souris perchées

Le Chat Perché fait partie des grands classiques de cour de récréation : un joueur poursuit les autres, mais les souris peuvent se sauver en montant sur un refuge autorisé. Simple à expliquer, très rapide à lancer, ce jeu demande surtout un terrain bien choisi et quelques limites claires pour éviter les débats du type « j'étais perché avant que tu me touches ! ».

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Un joueur est le chat et doit toucher les souris. Une souris est protégée lorsqu'elle est perchée sur un élément autorisé. Si elle est touchée au sol, elle devient à son tour le chat.

En bref

Réponse rapide : un joueur est le chat et doit toucher

Idéalement 5 joueurs ou plus

Matériel

Aucun, seulement un terrain avec des refuges

Objectif

Éviter d'être touché ou attraper les souris

Type

Jeu de plein air, poursuite et réflexes

Présentation du jeu

Le Chat Perché est un jeu de plein air très apprécié des enfants, notamment parce qu'il ne demande ni ballon, ni cartes, ni installation compliquée. On peut y jouer dans une cour, un jardin, un parc ou tout espace suffisamment dégagé, à condition de fixer des limites et de repérer les endroits où les joueurs ont le droit de se percher.

Le principe est proche des jeux de poursuite : un joueur tient le rôle du chat, les autres incarnent les souris. Le chat tente de toucher les souris pendant qu'elles se déplacent d'un refuge à l'autre. Pour varier les jeux d'animation en extérieur, vous pouvez aussi consulter le Jeu du facteur n'est pas passé, autre classique facile à organiser avec un groupe d'enfants.

Ce jeu plaît aussi aux animateurs et éducateurs, car il permet de courir, d'observer, de réagir vite et de travailler les repères dans l'espace. Comme pour le jeu du béret, l'ambiance peut devenir très dynamique : il faut donc poser les règles avant le départ, pas après trois contestations et deux chaussures défaits.



Principe et but du jeu

Au départ, un joueur est désigné comme chat. Sa mission est de toucher une souris lorsqu'elle n'est pas perchée. Les autres joueurs doivent éviter le chat en courant, en changeant de direction et en utilisant les refuges autorisés. Le but du jeu n'est pas de rester immobile en hauteur toute la partie, mais de circuler intelligemment entre les zones protégées.

Pour les souris

Les souris doivent échapper au chat. Elles sont en sécurité uniquement lorsqu'elles sont clairement perchées sur un élément autorisé : banc, marche, pierre stable, souche, petite structure adaptée ou autre point défini avant la partie.

Pour le chat

Le chat doit toucher une souris au sol ou en déplacement. Dès qu'une souris est touchée dans une situation valable, elle devient le nouveau chat, et la poursuite continue immédiatement.

Matériel et mise en place

Aucun matériel n'est nécessaire, mais la préparation du terrain est essentielle. Avant de commencer, les joueurs doivent savoir où ils peuvent courir, quels supports comptent comme refuges et quels endroits sont interdits pour des raisons de sécurité. Un refuge doit être accessible sans danger : on évite les surfaces glissantes, les hauteurs trop importantes ou les objets fragiles.

- Délimiter clairement le terrain de jeu pour éviter que les souris partent trop loin.
- Choisir plusieurs refuges en hauteur, assez espacés pour obliger les déplacements.
- Désigner un premier chat, par tirage au sort, volontariat ou petite comptine.
- Interdire les zones dangereuses : route, escaliers risqués, mobilier instable ou branches fragiles.
- Rappeler qu'un joueur perché ne doit pas être bousculé, tiré ou bloqué physiquement.

Déroulement d'une partie

Une partie se joue en continu. Le chat compte éventuellement quelques secondes pour laisser les souris s'éloigner, puis il part à leur poursuite. Les souris peuvent courir librement dans la zone définie et se percher pour se protéger. Pour garder un bon rythme, il est conseillé d'éviter les refuges trop nombreux ou trop proches les uns des autres.

- Le chat annonce le départ et commence à poursuivre les souris.
- Une souris peut se protéger en montant sur un refuge autorisé avant d'être touchée.



- Si une souris est touchée alors qu'elle n'est pas perchée, elle devient le nouveau chat.
- Le joueur qui vient de devenir chat ne peut pas toucher immédiatement celui qui l'a attrapé.
- La partie continue tant que le groupe veut jouer, ou jusqu'à une limite fixée à l'avance.

Règles particulières et cas fréquents

La règle la plus importante concerne le statut de la souris au moment du contact. Si elle est déjà perchée de manière nette, elle est protégée. Si elle saute, descend, pose un pied au sol ou n'a pas encore atteint le refuge au moment où le chat la touche, elle peut être considérée comme attrapée. Pour éviter les disputes, décidez avant la partie si un seul pied sur le refuge suffit ou si les deux pieds doivent être hors du sol.

Autre point essentiel : une souris ne peut pas rester perchée éternellement. Sinon, le jeu se transforme en exposition de statues sur bancs, ce qui est rarement le but recherché. On peut donc imposer une règle simple : au bout de quelques secondes, la souris doit quitter son refuge et tenter d'en rejoindre un autre.

De son côté, le chat ne doit pas camper devant un joueur perché pour attendre sa descente. Il peut surveiller, faire semblant de partir, changer de cible, mais il ne doit pas bloquer totalement un refuge. Cette règle garde la partie fluide et évite qu'un joueur reste coincé sans solution.

Tableau récapitulatif

Règle du Chat Perché : jouer sans se tromper



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Souris touchée au sol	Elle devient le nouveau chat.	Le rôle change immédiatement.
Souris perchée	Elle ne peut pas être attrapée si le refuge est autorisé.	Le refuge doit avoir été validé avant la partie.
Chat immobile devant un refuge	À éviter ou à interdire pour garder le jeu dynamique.	Le chat doit continuer à jouer, pas faire le gardien de banc.
Souris perchée trop longtemps	On peut l'obliger à repartir après un court délai.	Le mouvement fait partie du jeu.
Nouveau chat	Il ne peut pas toucher immédiatement le joueur qui vient de l'attraper.	Cela évite les échanges instantanés sans poursuite.

Comment gagner ?

Dans sa forme la plus courante, il n'y a pas de score final : le plaisir vient de la poursuite, des changements de rôle et des courses entre les refuges. On peut toutefois fixer une condition de victoire si l'on veut organiser une partie plus cadrée. Par exemple, le joueur qui reste le moins longtemps chat, ou celui qui réussit à attraper le plus de souris sur une durée donnée, peut être déclaré gagnant.

Avec de jeunes enfants, il est souvent préférable de jouer sans classement. Le jeu fonctionne alors comme une ronde active : on court, on se perche, on rit, on recommence. Pour des enfants plus grands, un chronomètre ou un nombre de manches peut ajouter un peu de défi, à condition de ne pas transformer chaque touche en procès-verbal.

Erreurs fréquentes

Ne pas définir les refuges

Si les joueurs ne savent pas ce qui compte comme perchoir, les contestations arrivent vite. Montrez les refuges autorisés avant le départ et interdisez clairement les zones dangereuses.

Laisser un joueur rester perché trop longtemps

Un refuge protège, mais ne doit pas bloquer la partie. Ajoutez une limite courte pour



obliger les souris à bouger régulièrement.

Autoriser les contacts brusques

Le chat doit toucher, pas pousser ni attraper les vêtements. Une touche légère suffit, surtout avec des enfants d'âges différents.

Jeux proches

Si votre groupe aime les jeux de poursuite, de réflexe ou d'extérieur, plusieurs règles proches permettent d'enchaîner les parties sans matériel compliqué. Pour rester dans les grands classiques, vous pouvez comparer avec les règles de la Balle aux Prisonniers, de Cache Cache, de 1 2 3 Soleil ou même changer d'ambiance avec une bataille de cartes lorsque le groupe veut se poser. Pour explorer d'autres idées, la catégorie Jeux en Extérieur rassemble des activités faciles à lancer dehors.

Balle aux Prisonniers Cache Cache 1 2 3 Soleil Bataille de cartes Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Combien faut-il de joueurs pour jouer au Chat Perché ?

Le jeu fonctionne mieux à partir de 5 joueurs : un chat et plusieurs souris. Il est possible de jouer avec moins de participants, mais la poursuite devient souvent moins dynamique.

Une souris perchée peut-elle être touchée ?

Non, une souris perchée sur un refuge autorisé est protégée. En revanche, si elle est encore au sol, en train de monter ou en train de descendre au moment du contact, elle peut devenir le chat.

Peut-on rester perché toute la partie ?

Non, il vaut mieux fixer une limite courte pour éviter qu'un joueur bloque le jeu. Une souris doit régulièrement quitter son refuge et tenter d'en rejoindre un autre.

Le Chat Perché se joue-il uniquement dehors ?

Il se joue surtout dehors, car il demande de courir et d'utiliser des refuges espacés. En intérieur, il faut un espace adapté, sécurisé et suffisamment grand pour éviter les collisions.