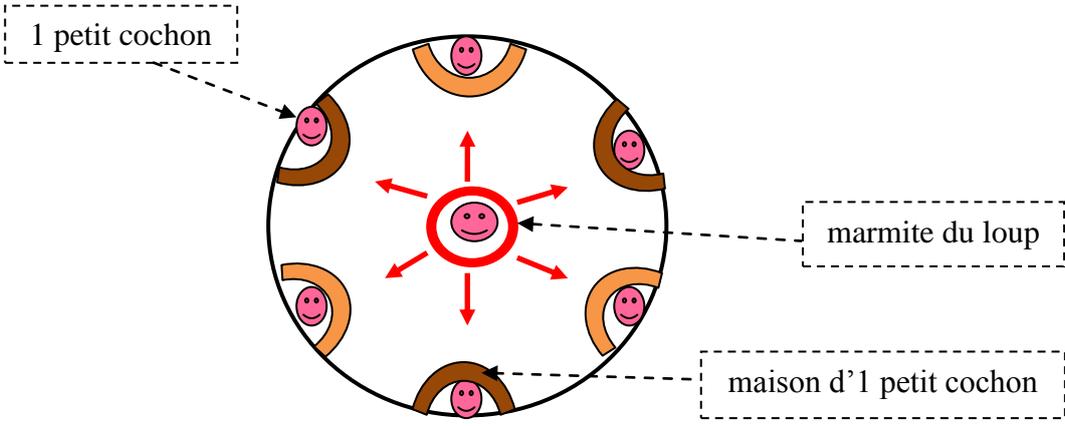


Le déménagement des petits cochons

<p>Jeu pour :</p>	<p> <input type="checkbox"/> L'espace de repos et de jeux calmes <input type="checkbox"/> L'espace jeux en mouvement en petits groupes <input checked="" type="checkbox"/> L'espace jeux en mouvement, collectifs </p>
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 1 (PS-MS-GS), Cycle 2</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 objet pour donner le signal (ex : sifflet, cloche, tambourin) ; • Des languettes ou des craies pour délimiter les cercles et demi-cercles.
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 6 à 8.</p> <p><u>Terrain</u> : 1 grand cercle (6 m de diamètre environ) et 1 petit cercle (1 m de diamètre) en son milieu. Sur le pourtour du grand cercle, matérialiser des emplacements (demi-cercles) pour les petits cochons. Nombre d'emplacements = nombre de petits cochons - 1.</p> <p><u>But du jeu</u> : réussir à trouver refuge dans une nouvelle maison.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu ; tous les autres joueurs jouent le rôle des petits cochons. Avant le signal de début de jeu, chaque petit cochon se place dans une maison, sauf 1 qui se place dans la marmite du loup.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Dès que le meneur de jeu donne le signal de départ, chaque petit cochon doit déménager : il faut quitter sa maison pour, très vite, en trouver une nouvelle. Le petit cochon, dans la marmite du loup, en profite lui aussi pour chercher une maison.</p> <p>Est déclaré perdant (et donc va se placer dans la marmite du loup) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le petit cochon qui n'a pas changé de maison ; • le petit cochon qui a poussé un autre petit cochon pour prendre sa place dans une maison ; • Le petit cochon qui n'a pas trouvé de maison. 
<p>Evolution possible :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer les maisons de 2 couleurs différentes (même nombre de maisons de chaque couleur). Au signal de départ : chaque petit cochon doit regagner une maison de la même couleur que la sienne. Le petit cochon, dans la marmite du loup, peut lui aller dans la maison de son choix.