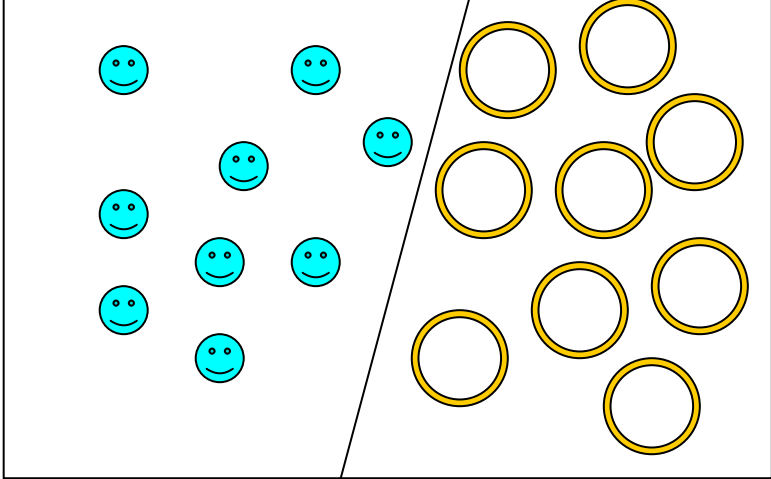


Chacun dans sa maison		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Courir pour retrouver un espace défini - Courir vite 	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter son déplacement 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Regagner au plus vite un espace défini.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Cerceaux</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace de jeu divisé en deux zones : une zone pour se promener, une zone pour les maisons. - Chaque enfant est dans sa maison (cerceau).
CONSIGNES		
Les élèves se promènent dans une zone délimitée. Au signal, chaque élève rejoint sa maison.		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer sa maison. - Réagir au signal. - Orienter son déplacement en fonction des autres. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le signal (visuel, sonore, comptine...). - Ne pas revenir deux fois dans la même maison. - Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard, de sa chasuble. - Disposer un nombre de maisons (cerceaux) inférieur au nombre de joueurs. - Disperser les maisons dans plusieurs espaces. - Imposer des passages avant de revenir dans la maison (des portes). - Faire des maisons à deux, à trois. 		