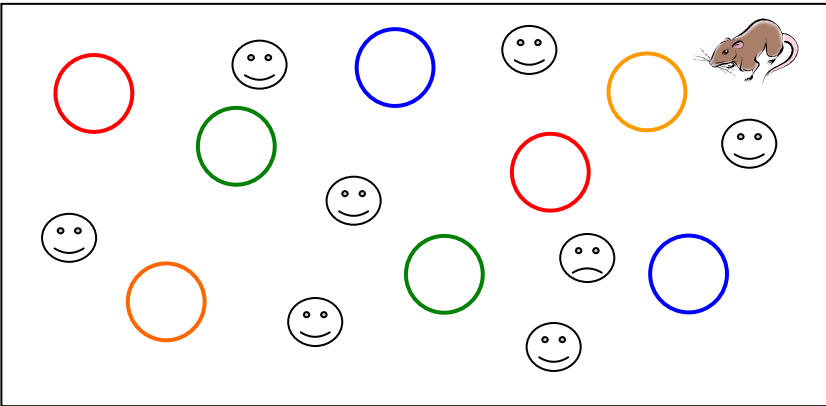


Les rats et les souris d'après l'album à jouer : "Les aventures de Pensatou et Têtenlère" Le Château de Radégou de Lou Tarr et Marion Devaux aux Editions EPS		PS/MS
SITUATION 1 : Le Jeu des souris (ou le rat voleur)		
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Marcher ou courir - Courir en se repérant 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace - Identifier plusieurs rôles dans un jeu - Comprendre la règle d'un jeu - Réagir à un signal (comptine) 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de perdre - Agir avec les autres
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
Retrouver sa maison		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autant de cerceaux que d'enfants répartis dans l'espace - Chaque cerceau est identifié par un signe de reconnaissance (étiquettes, photo de l'enfant...). - un signe distinctif pour le rat (chapeau, foulard...) <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par demi classe, afin d'éviter les collisions. - Les élèves qui ne jouent pas observent la situation globale ou un enfant en particulier. - A chaque partie, on change de groupe.
CONSIGNES		
<p>Consigne 1 : A la fin de la comptine, rentrez dans votre trou (un cerceau), retrouvez votre maison.</p> <p>Consigne 2 : «Attention, un rat est arrivé dans le village. Il cherche une maison. A la fin de la comptine, courez vite dans votre trou ou maison (un cerceau). Le rat a le droit de voler une maison ! »</p>	<p>La comptine :</p> <p style="text-align: center;">« Ra Ra Radégou, Je m'en vais me promener. Je m'en vais loin de mon trou. Essaie de me le voler ! »</p>	
CRITERES DE REALISATION		
Retrouver sa maison le plus rapidement possible.		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Les souris peuvent retrouver leur maison ou une autre maison. Pas d'adresse maison, n'importe quel cerceau. Deux enfants ont la même adresse. - Enlever des maisons (moins de cerceaux que de souris) - Augmenter le nombre de rats. - Réduire ou augmenter l'espace de jeu. - Placer toutes les maisons autour de la zone de jeu ou les répartir dans la zone. 		