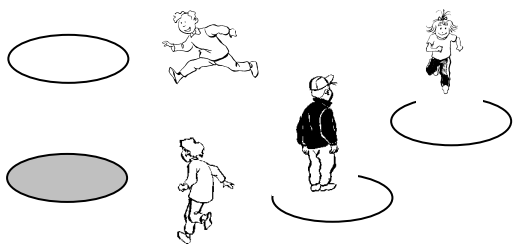


Je m'oppose en jeu collectif

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif .

Actions :

- se déplacer en courant, feinter.
- éviter les cerceaux.
- s'informer des espaces libres.
- ajuster ses stratégies en fonction des autres, du positionnement de la maison brûlée.
- réagir à un signal.



La maison qui brûle

Les enfants s'amuse
en courant autour des
maisons du quartier.

Maman appelle pour
rentrer à la maison.

Mais il faut éviter de rentrer à la maison qui brûle ...

Règles du jeu

but du jeu

- Se déplacer en permanence.
- Au signal, se placer dans un cerceau vide.
- Éviter le cercle marqué.

Organisation

- aire de jeu : un carré de 15m sur 15m.
 - 2 équipes de 6 joueurs.
 - Le jeu se déroule en une douzaine de parties.
 - Chaque départ s'effectue au signal.
 - C'est l'adulte qui donne le signal pour rentrer à la maison (appel, sifflet, coup de corne...)
- Se retrouver dans le cercle marqué (la maison qui brûle) apporte 1 point à l'équipe adverse : on va poser un jeton dans la boîte de l'équipe adverse.

Consignes générales

- le jeu commence et s'arrête au signal du Maître du temps.
- on ne sort jamais de la zone de jeu.
- L'adulte apprécie le moment de donner le signal pour rentrer à la maison en fonction du contexte du jeu (fatigabilité des enfants, utilisation de l'espace, effet de grappe...)
- L'adulte pensera à changer la place de la maison qui brûle 2 à 3 fois au cours du jeu.
- On compte les jetons de chaque équipe pour déterminer le gagnant.

Matériel :

- 16 cerceaux plats.
- 1 cône qui matérialisera la maison qui brûle.
- 32 jetons ou foulards représentant les passages dans la maison qui brûle.
- Un sablier (voir fiche de fabrication en annexe).
- Urne, pot ou sac par équipe pour la dépose des jetons.



