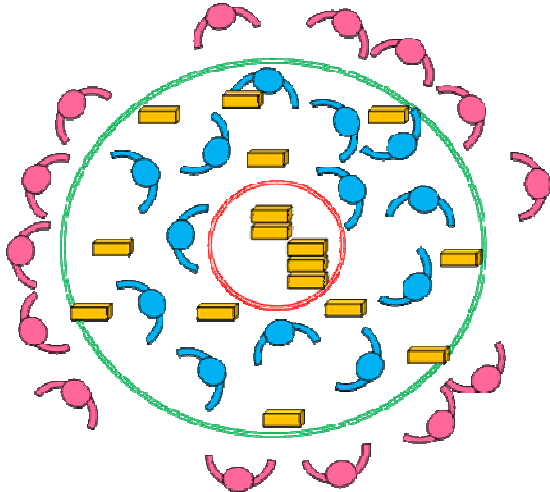


Nom du jeu		Le château encerclé					
Compétence principale		Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives.					
Objectif		Coopérer pour : -Construire un château correspondant à la consigne -S'organiser pour réussir une ronde					
Matériel		Briques pour le château Cônes ou coupelles pour délimiter les douves Craie ou tapis pour matérialiser la zone de construction.					
But du jeu		Attaquants : faire une ronde fermée pour encercler le château Bâtisseurs : construire le château avant d'être encerclé.					
Déroulement		<p><u>Organisation de la classe</u> :</p> Classe divisée en deux de façon équitable ou non (2/3 1/3 par exemple) Un groupe d'attaquants en dehors des douves, un groupe de bâtisseurs à l'intérieur <p><u>Consignes</u> :</p> Pour les attaquants : vous devez encercler le château en faisant une ronde bien fermée tout autour. Pour les bâtisseurs : vous devez empiler les briques pour construire le château dans la zone sans dépasser.					
Dispositif							
Variantes		Complexifier la ronde – un à l'endroit un à l'envers, alterner garçons-filles, les couleurs de chasubles, algorithme de chasubles, plusieurs rondes... Donner des consignes de construction plus précises – une ou plusieurs tours, couleurs de briques pour les tours, modèle de château en photo ou en volume... Pour le départ de la ronde : partir de plusieurs endroits différents, varier les déplacements, prévoir un parcours pour s'y rendre. Donner un signal sonore, mettre une musique, éventuellement, utiliser une ronde connue.					
Niveau		Domaine		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1		01 Maîtrise de la langue		En classe		1 à 6	
PS2	X	02. Devenir élève		Sur table		6 à 12	
MS	X	03. Agir et s'exprimer avec son corps	X	Grande salle	X	12 à 18	X
GS	X	04. Découvrir le monde	X	Extérieur	X	Classe entière	X
		05. Imaginer, Sentir créer					
Compétence maîtrise de la langue		Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.					
Type de coopération		Élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements...					X
		Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources					X
		Jeu de hasard, on obéit au dé, on joue et on perd ensemble					