LES TROIS REFUGES
principe généraux

NIVEAUX CONCERNES :
A partir de la petite section

BUT DU JEU :
Pour les enfants (o) qui se trouvent dans un refuge, changer de refuge sans se faire prendre le foulard placé à leur ceinture.
Pour les enfants (x) situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'un enfant (o).

SITUATION DE JEU INITIAL :
Les enfants (o = porteur de vie), munis d'un foulard passé dans la ceinture, sont répartis dans trois refuges.

Dans un premier temps, ils doivent changer de refuge sans se faire prendre leur foulard par les enfants (x = preneur de vie).

Les changements de refuge s'effectuent d'abord à un signal puis librement.

Variables	Intentions pédagogiques
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants (x).	Augmenter ou diminuer les contraintes liées au nombre d'adversaires Augmenter ou réduire le temps donné aux porteurs ou preneurs de vies
Varier (augmenter / réduire) l'espace entre les différents refuges	
Encombrer l'espace d'action (cônes hauts)	Permettre l'utilisation des feintes / esquives
Créer des zones neutres (tapis sur lesquels un joueur peut se protéger provisoirement)	Créer des alternatives l'orientation et l'organisation du déplacement
Définir un temps de jeu (pour gagner, les enfants devront se trouver dans un refuge au terme du jeu) et avoir changé de refuge au moins n fois	
Définir un nombre maximal d'enfants (o) devant se trouver dans chaque refuge	Augmenter les informations à prendre en compte

COMPETENCES VISEES :
Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de la cible et de l'adversaire.
Maîtriser des changements de rythmes et d'appuis pour varier ses trajectoires de course.
S'informer des espaces libres.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :
Matériel : tapis, bancs ou adhésif pour matérialiser les refuges;
un foulard par enfant.
Espace : suffisamment vaste dans la cour ou dans la salle de motricité.

Les trois refuges
(situation PS MS)

Deux statuts : preneurs de vie / porteurs de vie
(Chaque vie est matérialisée par un foulard placé à la ceinture dans le dos)

Les preneurs de vie sont placés au centre de l'aire de jeu : ils ne changent pas de rôles en cours de partie.

But pour les preneurs de vie : prendre le plus possible de vies (et éventuellement éliminer tous les joueurs)

But pour les porteurs de vie : conserver sa vie
(Les porteurs de vie se répartissent dans les trois refuges en début de partie)

Les changements de refuges se font à l'initiative des porteurs de vie.
Quand un porteur de vie se fait prendre son foulard, il peut en reprendre un qui est placé dans les refuges.
Dans chaque refuge, une réserve de foulards est installée au début du jeu. Quand les réserves sont épuisées, les porteurs de vie qui se font prendre leur foulard peuvent être éliminés jusqu'à la partie suivante.

Les trois refuges
(situation pour MS GS)

But commun à tous les joueurs :
Obtenir le plus de bracelets possibles. Les bracelets sont comptabilisés à la fin du jeu.

Deux statuts : preneurs de vie / porteurs de vie
(Chaque vie est matérialisée par un foulard placé à la ceinture dans le dos)

- **Comment obtenir un bracelet ?**
  En changeant de refuge. Seuls les joueurs porteurs de vie peuvent entrer dans les refuges.

Dans chaque refuge, un adulte (ou un autre élève) donne un bracelet à chaque joueur qui y arrive.
Un joueur doit avoir changer de refuge pour obtenir un bracelet.

Pour les preneurs de vie, leur situation les conduit à prendre un foulard à un joueur porteur de vie pour pouvoir ensuite entrer dans un refuge. Le joueur qui s'est fait prendre une vie devient à son tour preneur de vie.