



La marmite aux cochons

But

Trouver refuge dans une autre maison.

Matériel

Tracés au sol.
Gommettes.

Espace

Un grand cercle et un petit cercle au centre du premier.
Des espaces délimités, pour chaque cochon, qui symbolisent les maisons.

Organisation / Déroulement

Tous les joueurs se placent dans une maison et un cochon dans la marmite (cercle du centre).

Au signal, tous les petits cochons quittent leur maison pour en prendre une autre.

Le cochon qui se trouve dans la marmite essaie de prendre la place d'un autre.



Il est obligatoire de changer de maison.
Le petit cochon sans maison, va dans la marmite.

A chaque partie, le cochon de la marmite reçoit une gommette.
Le ou les gagnants de la partie sont ceux qui n'ont pas de gommette.

Variables

Proposer 2 ou 3 couleurs de maison.

Si un cochon est dans une maison rouge, il doit se rendre dans une autre maison rouge.
Le meneur peut dire aussi, changer de couleur de maison.

