COMPETENCES SPECIFIQUES

"Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement"

COMPETENCES TRANSVERSALES

"Se conduire dans le groupe en fonction de règles"

- PETITE SECTION 2 -

-

ACTIVITE JEUX COLLECTIFS

Module d'apprentissage n°1

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Réaliser les tâches motrices correspondant à son rôle dans une équipe*
- *Tenir son rôle tout au long d'une durée de jeu*
- *Connaître le but et les règles d'un jeu*

LANGAGE OUTIL

- Expliquer ce que l'on a compris des buts et des règles de jeu
- Dire ce que l'on a à faire et ce que l'on a fait
- Dire qui a gagné et pourquoi

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

Remarques générales :

Les élèves coopèrent dés la première séance pour transporter, installer le dispositif
Le dispositif et les chemins proposés sont donnés à titre d'exemple

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
Entrée complexe ♦ Comprendre le sens du jeu proposé ♦ Permettre aux élèves de mettre progressivement en place des règles ♦ Comprendre le sens du parcours ♦ Commencer à coopérer au sein de leur équipe pour être plus efficace	1 - "Les déménageurs 1" - page 3 2 - "Les déménageurs 2" – page 4	➢ Le dispositif N°1 est utilisé pendant 4 séances, puis on continue avec le dispositif N°2 pendant 4 à 5 séances. ➢ L'enseignant fera varier le type et le nombre d'objets transportés
Situation de Référence Initiale permet d'évaluer : - l'implication de chaque élève - le respect des règles - la coopération avec les autres	" Les déménageurs" page 5	➢ 2 à 3 séances pour l'exploitation complète ➢ Cette SR utilise les mêmes règles et outils que les situations d'entrée ➢ L'utilisation du langage pour repérer les niveaux d'acquisition est primordial
Apprentissage ➢ apprendre à s'affronter indirectement contre une autre équipe ➢ Apprendre à tenir des rôles et à les alterner	1 - "L'affrontement" – page 6 2 - "Le relais" – page 7 3 – "Le relais 2" – page 8	
Situation de Référence Finale Permet d'évaluer : - l'implication de chaque élève - le respect des règles - la coopération avec les autres - le respect des rôles	"Le relais des déménageurs" page 8	

"Les déménageurs 1"

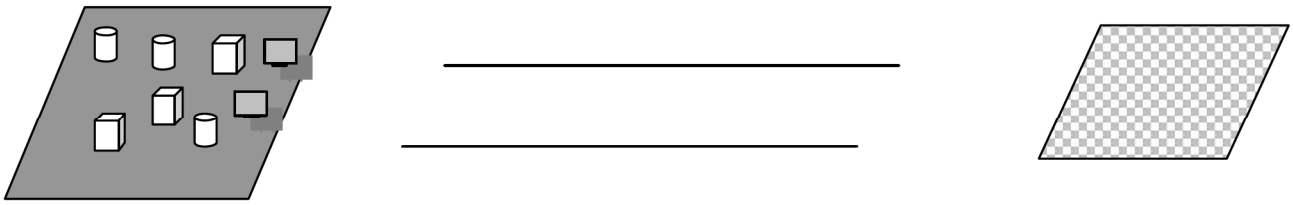
SITUATION D'ENTREE

"Comprendre les règles de jeu"

BUT : Déménager les objets de la maison rouge et emménager dans la maison bleue

DISPOSITIF : Les élèves de la classe fonctionnent ensemble.
Dans la maison rouge, il y a une réserve de différents petits objets: sacs de graines, peluches,plots…
Au signal du maître les élèves vident complètement la maison rouge et remplissent la maison bleue.

Maison ROUGE Maison BLEU



CONSIGNES :
« Il faut transporter tous les objets de la maison rouge dans la maison bleue »

VARIABLES :
- Le nombre d'objets
- la taille et la masse des objets

REMARQUES :
La première séance, les élèves découvrent le dispositif.
Les élèves peuvent prendre plusieurs objets.
Le jeu s'arrête lorsqu'une maison est vide.

"Les déménageurs 2"

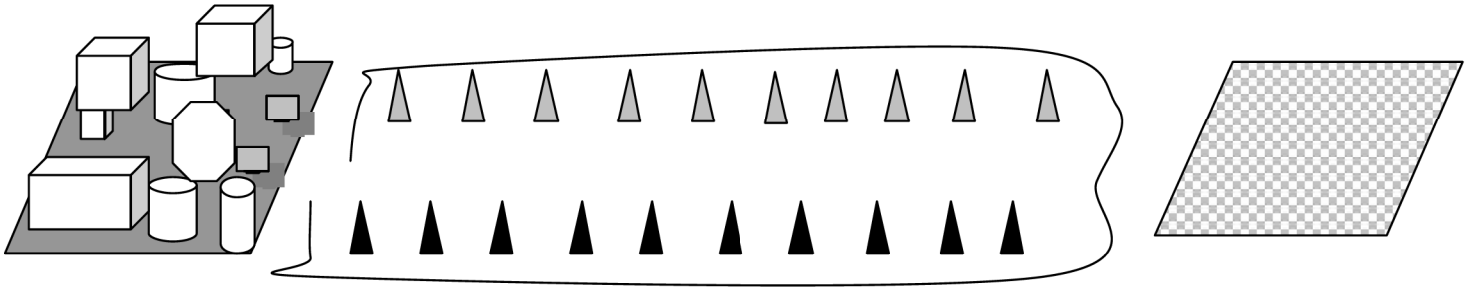
SITUATION D'ENTREE

"Comprendre et mettre en place les règles, apprendre à coopérer"

BUT : Déménager les objets plus ou moins encombrants de la maison rouge un par un en suivant un trajet

DISPOSITIF : Les élèves de la classe fonctionnent ensemble.
Dans la maison rouge, il y a une réserve d'objets divers : petits et volumineux
On prend un seul objet à la fois
Le trajet aller se fait dans un sens et le trajet retour dans l'autre sens en contournant les plots
Faire 5 séries de jeu

Maison ROUGE Maison BLEU



CONSIGNES :

« Il faut transporter les objets un par un, **seul ou à plusieurs**, de la maison rouge jusqu'à la maison bleue »
« On revient par un autre chemin »

VARIABLES :

- Le nombre d'objets encombrants
- Forme du parcours : ligne droite, courbe….
- Introduire une durée limite pour vider la maison: avec un sablier par exemple

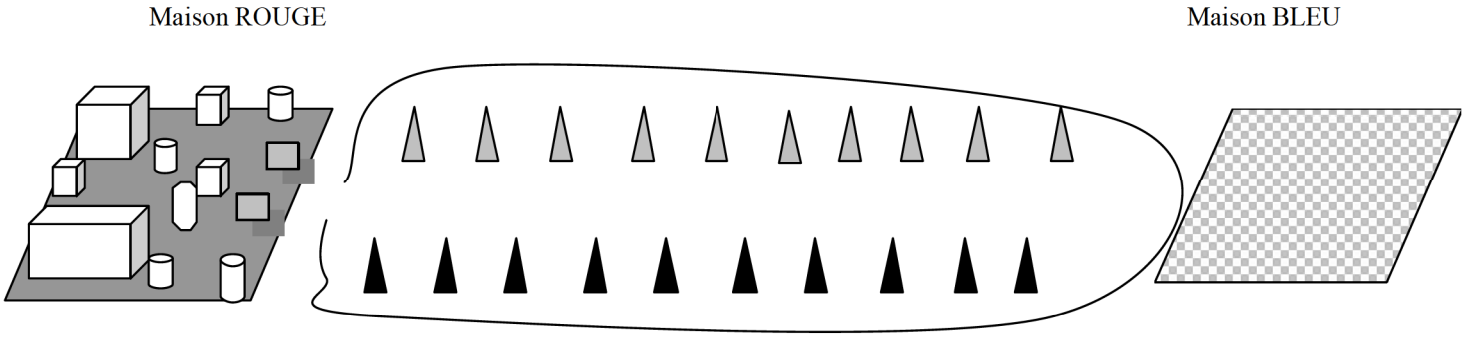
SITUATION DE REFERENCE INITIALE

« Les déménageurs »

BUT : Transporter tous les objets de la maison rouge à la maison bleue

DISPOSITIF : La classe est divisée en 2 équipes : l'une agit et l'autre observe
Dans la maison rouge, il y a une réserve d'objets divers (petits et grands)
Le trajet aller se fait dans un sens et le trajet retour dans l'autre sens en contournant les plots.
Pour donner du sens à la notion de "vite", utiliser un sablier qui limite la durée de jeu
L'enseignant observe :

- le respect des règles
- l'implication, l'engagement
- la coopération pour le transport des gros objets



CONSIGNES :

- "Au signal, vous prenez un SEUL objet, seul ou avec un camarade, et vous allez le porter dans la maison bleue"
- "Vous revenez vers la réserve d'objets en contournant les bornes, puis vous reprenez un objet …"

CRITERES DE REUSSITE :

- vous avez vidé votre maison avant la fin du sablier
- respecter la règle "un seul objet à la fois"
- je vide tous les objets de la maison
- je respecte le sens des déplacements

Nom Prénom	Je suis en activité pendant tout le jeu	Je prends un seul objet à la fois	Je respecte le sens du parcours	Je coopère avec les autres pour porter un objet encombrant

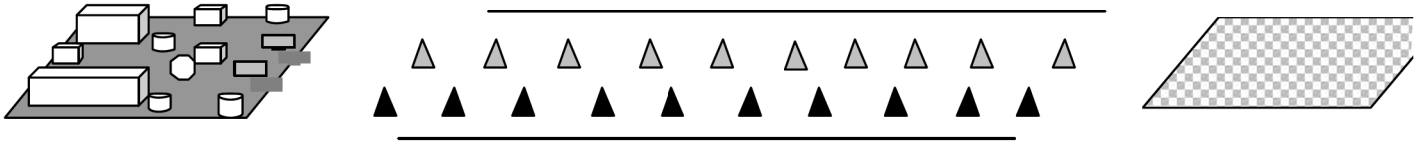
SITUATION D'APPRENTISSAGE

"Apprendre à s'affronter indirectement"

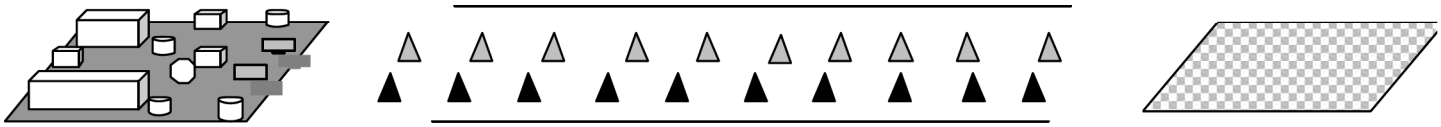
"L'affrontement"

BUT : Vider la maison plus vite que l'équipe adverse

DISPOSITIF : La classe est partagée en 2 équipes.
Deux parcours sont installés en parallèle
Dans chaque maison rouge, on trouve le même type et le même nombre d'objets



Maisons ROUGE Maisons BLEU



CONSIGNES :

- Au signal les deux équipes vident le plus rapidement possible leur maison rouge
- On respecte les règles (1 objet à la fois, sens du parcours)
- La partie se termine lorsque la première équipe a vidé entièrement sa maison
- On complète le tableau des parties gagnées ou perdues

CRITERES DE REUSSITE :

- Vider la maison de son équipe plus rapidement que l'équipe adverse

☺ ☹	Equipe verte	Equipe jaune
Affrontement n°1		
Affrontement n°2		
Affrontement n°3		
Affrontement n°4		
Affrontement n°5		

VARIABLES :

- Varier les parcours le nombre et la taille des objets

"Le relais"

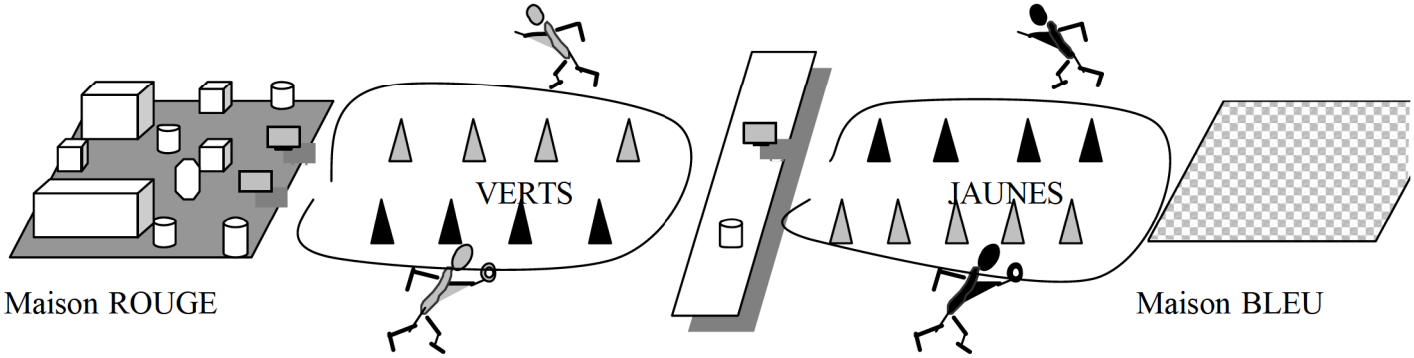
SITUATION D'APPRENTISSAGE

"Apprendre à tenir des rôles"

BUT : Vider la maison le plus rapidement possible en se relayant

DISPOSITIF : La classe est partagée en deux. (une équipe agit, l'autre observe à tour de rôle)
Chaque équipe se partage en 2 :
- le groupe 1, en dossards verts, sur le premier partie du parcours, côté maison à vider
- le groupe 2, en dossards jaunes, du côté de la maison à remplir

A chaque répétition du jeu faire permuter les rôles à tenir dans l'équipe
Une horloge pour contrôler le temps



CONSIGNES :

- "Au signal, les déménageurs verts, videurs, prennent un seul objet et, en respectant le sens de déplacement, courent le poser sur le banc, délimitant leur zone."
- "Les déménageurs jaunes, remplisseurs, prennent les objets posés sur le banc et vont les porter dans la maison bleue, en respectant le sens du déplacement"
- "La partie se termine quand il ne reste plus d'objets dans la maison rouge"

CRITERES DE REUSSITE :

- Vider la maison de son équipe plus rapidement que l'équipe adverse

VARIABLES :

- compliquer les parcours : trajets, obstacles, longueurs
- faire le plus vite possible : voir le sablier, horloge avec grande trotteuse, …

"Le relais 2"

SITUATION D'APPRENTISSAGE

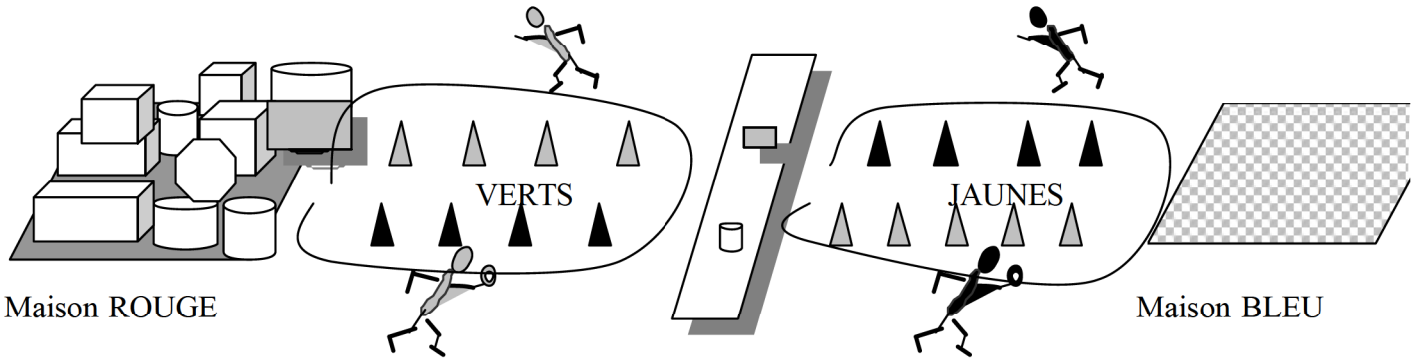
"Apprendre à tenir des rôles et à coopérer"

BUT : Vider la maison le plus rapidement possible en se relayant et en s'entraidant

DISPOSITIF : La classe est partagée en deux. (une équipe agit, l'autre observe à tour de rôle)
Chaque équipe se partage en 2 :
- le groupe 1, en dossards verts, sur le premier partie du parcours, côté maison à vider
- le groupe 2, en dossards jaunes, du côté de la maison à remplir

A chaque répétition du jeu faire permuter les rôles à tenir dans l'équipe
Dans la maison rouge, il y a une réserve d'objets divers, mais volumineux

Une horloge pour contrôler le temps



CONSIGNES :

- "Au signal, les déménageurs verts, videurs, prennent un seul objet, **seul ou à plusieurs**, et, en respectant le sens de déplacement, courent le poser sur le banc, délimitant leur zone."
- "Les déménageurs jaunes, remplisseurs, prennent les objets posés sur le banc et vont les porter dans la maison bleue, en respectant le sens du déplacement"
- "La partie se termine quand il ne reste plus d'objets dans la maison rouge"

CRITERES DE REUSSITE :

- Vider la maison de son équipe plus rapidement que l'équipe adverse

VARIABLES :

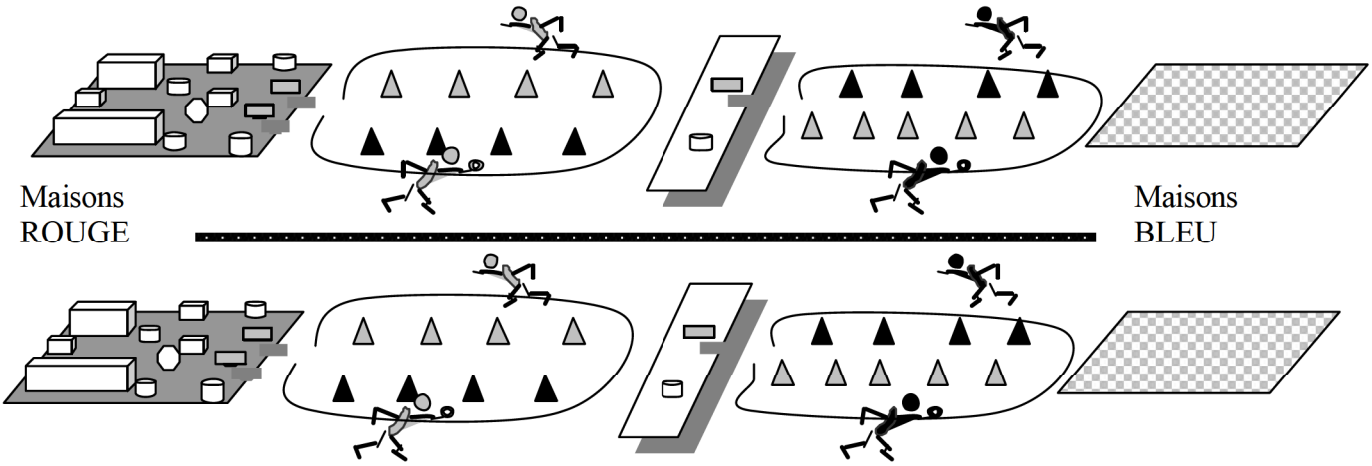
- compliquer les parcours : trajets, obstacles, longueurs
- faire le plus vite possible : voir le sablier, horloge avec grande trotteuse, …

SITUATION DE REFERENCE FINALE

« Le relais des déménageurs »

BUT : Vider la maison plus vite que l'équipe adverse en plusieurs étapes.

DISPOSITIF : La classe est partagée en deux équipes.
Chaque équipe se partage en 2 parties : les videurs et les remplisseurs
Prévoir des jeux de dossards pour les différencier dans chaque équipe
Chaque équipe à le même nombre d'objets au départ.



CONSIGNES :

- "Au signal, les déménageurs verts, videurs, prennent un seul objet et, en respectant le sens de déplacement, courent le poser sur le banc, délimitant leur zone."
- "Les déménageurs jaunes, remplisseurs, prennent les objets posés sur le banc et vont les porter dans la maison bleue, en respectant le sens du déplacement"
- La partie est gagnée par l'équipe qui vide tous les objets de sa maison avant l'autre équipe

CRITERES DE REUSSITE :

- respecter la règle "un seul objet à la fois"
- je respecte le sens des déplacements
- je respecte les rôles

Nom Prénom	Je suis en activité pendant tout le jeu	Je prends un seul objet à la fois	Je respecte le sens du parcours	Je change de rôles	Je coopère avec les autres pour porter un objet encombrant

VARIABLES :

- compliquer les parcours : obstacles, longueurs, …