

Coopérer et s'opposer collectivement

Niveaux :
PS/MS

Compétences mises en jeu :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Connaître les espaces possibles de jeu</p> <p>Savoir qu'il existe des droits et des devoirs, dans le jeu comme dans la vie de la classe.</p> <p>Savoir quand le jeu commence, se termine, quand j'ai réussi.</p> <p>Connaître et respecter la règle d'un jeu.</p>	<p>Etre capable d'évoluer avec les autres</p> <p>Identifier son propre rôle, accepter différents rôles.</p> <p>Utiliser des réponses motrices adaptées</p> <p>Faire des choix</p> <p>Prendre en compte le résultat de son action et l'adapter</p> <p>Participer à un projet collectif</p>	<p>Respecter les contraintes de la vie de groupe</p> <p>Aider les autres</p> <p>Admettre et respecter des règles simples</p> <p>Savoir perdre, savoir gagner</p> <p>Etre respectueux du matériel et des camarades</p> <p>Participer activement à la mise en place du jeu</p> <p>Etre persévérant et bon joueur</p>

N°	Objectifs	Matériel / organisation	Déroulement / consignes/ Rôle du maitre	Activités de l'élève	Critères de réussite / différenciation
1 et 2	Différencier 2 espaces Réagir à un signal	Classe entière partagée en deux (des pêcheurs et des poissons)	<p>Situation 1 : le filet du pêcheur</p> <p>La moitié de la classe forme une ronde (le filet). Les autres enfants (les poissons) sont dispersés dans la salle. Ils entrent et sortent du filet pendant qu'on chante une comptine (choisir au préalable avec les pêcheurs sur quel mot on va refermer le filet). Les poissons doivent sortir au bon moment pour ne pas être emprisonnés. Les poissons emprisonnés deviennent des pêcheurs.</p> <p>Variante : les poissons vident un panier situé dans la ronde en prenant les objets un par un</p>	<p>Les pêcheurs chantent la comptine et se baissent au signal.</p> <p>Les poissons vont et viennent dans le filet et évitent de se faire attraper. Ils vident le panier central</p>	<p>Les poissons sont entrés et sortis du filet plusieurs fois avant qu'il ne se referme. Ils ne se sont pas fait attrapés.</p> <p>Les pêcheurs se sont tous baissés en même temps au signal décidé en commun.</p>
	Différencier 2 espaces, retrouver sa maison Réagir à un signal	Une grande corde pour séparer l'espace en 2, autant de cerceaux que d'enfants	<p>Situation 2 : Chacun dans sa maison</p> <p>Deux zones, au départ les enfants sont chacun dans leur maison, puis le groupe se promènent dans l'autre zone et au signal, chacun retourne dans sa maison.</p> <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier le signal de retour (visuel ou sonore) - mélanger les maisons (les enfants regardent et mémorisent où ils ont déménagé) 	<p>Se promènent dans la zone en gardant un œil sur leur maison.</p> <p>Retour à leur maison au signal</p>	Les enfants sont retournés dans leur maison.
3	Repérer son camp, réagir à un signal	Des dossards (3 équipes de 8)	<p>Situation 1 : la cage aux écureuils</p> <p>Des couples d'enfants se tenant par les 2 mains forment des cages dans l'ensemble de la salle. Un écureuil dans chaque cage. Les écureuils se promènent (les maisons restent sur place). Au signal</p>	<p>Les cages restent par deux mains dans la main et se déplacent dans l'espace.</p> <p>Les écureuils se déplacent et</p>	Les écureuils sont bien retournés dans leur maison.

et 4			du maître, chacun doit rentrer dans sa cage Variante : - les cages se déplacent	retournent dans leur maison	
	Se repérer dans l'espace en étant pressé par le temps Réagir à un signal	Des dossards (3 équipes de 8)	Situation 2 : Lapins-terriers Les lapins sont dans une ronde formée d'enfants debout, jambes écartées. Au signal de la maîtresse, les lapins sortent de leur terrier, font le tour de la ronde et rentrent au même endroit. Essayer d'arriver le premier. Variante : au retour prendre un objet dans le panier central (il manque un objet, le dernier arrivé a perdu)	Les lapins sortent et courent autour de la ronde.	Les lapins sont rentrés par le même trou de là où ils étaient sortis
5 et 6	Repérer des terrains séparés	Une caisse avec des anneaux ou petits sacs des dossards (3 équipes de 8) des tapis verts (pour matérialiser les zones) un chronomètre ou autre outil de mesure du temps (Time timer / sablier...)	Situation: remplir et vider la caisse 3 équipes (2 qui jouent + 1 spectatrice) Une caisse remplie de petits anneaux ou sacs au milieu, deux tapis verts symbolisant les 2 terrains. La maîtresse vide le panier en lançant les anneaux /sacs dans les deux camps, les enfants de chaque équipe ramassent les anneaux/sacs et les remettent dans la caisse. L'équipe qui gagne et celle qui a le moins d'anneaux/sacs dans son camp à la fin du temps. R/B puis J/R puis J/B (5 min de jeu) variante : - 2 enfants de chaque équipe sont chargés de lancer dans la zone adverse (lancer vers le bas pour éviter la tête) - les objets sont répartis équitablement dans les deux terrains. Les enfants doivent courir et aller déposer les anneaux (on ne peut en prendre qu'un à la fois)	Les enfants de chaque équipe ramassent et rapportent les objets dans la caisse. Une équipe est spectatrice (voire maîtresse du temps) Les lanceurs lancent les objets dans le camp adverse	Les lanceurs lancent/déposent les objets dans le camp adverse et pas dans leur camp.

Evaluation

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Repère difficilement l'espace de jeu Distingue son adversaire, parfois ses adversaires Réagit lentement connaît la règle joue seul Pas de continuité dans l'intention, dans l'action	Respect l'espace de jeu s'informe sur le but à atteindre S'investit dans plusieurs rôles Ajuste ses déplacements en fonction de la cible Réagit (feint) joue à plusieurs Enchaîne des actions	Construit et utilise les espaces libres alterne et est efficace dans différents rôles Ajuste ses déplacements en fonction des autres S'adapte à la cible Construit, adapte les règles Participe efficacement à un projet collectif Fournit un effort continu, maintient sa motivation tout au long du jeu