

COMPETENCES SPECIFIQUES

"Coopérer et s'opposer  
individuellement ou collectivement"

COMPETENCES TRANSVERSALES

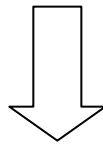
"Se conduire dans le groupe  
en fonction de règles"

- PETITE SECTION 2 -

-

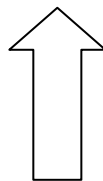
**ACTIVITE JEUX COLLECTIFS**

**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

**Remarques générales :**

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

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Entrée complexe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Comprendre le sens du jeu proposé</li> <li>◆ Permettre aux élèves de mettre progressivement en place des règles</li> <li>◆ Comprendre le sens du parcours</li> <li>◆ Commencer à coopérer au sein de leur équipe pour être plus efficace</li> </ul>	<p>1 - "Les déménageurs 1" - page 3</p> <p>2 - "Les déménageurs 2" - page 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le dispositif N°1 est utilisé pendant 4 séances, puis on continue avec le dispositif N°2 pendant 4 à 5 séances.</li> <li>➤ L'enseignant fera varier le type et le nombre d'objets transportés</li> </ul>
<p><b>Situation de Référence Initiale</b></p> <p>permet d'évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'implication de chaque élève</li> <li>- le respect des règles</li> <li>- la coopération avec les autres</li> </ul>	<p>" Les déménageurs" page 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 à 3 séances pour l'exploitation complète</li> <li>➤ Cette SR utilise les mêmes règles et outils que les situations d'entrée</li> <li>➤ L'utilisation du langage pour repérer les niveaux d'acquisition est primordial</li> </ul>
<p><b>Apprentissage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ apprendre à s'affronter indirectement contre une autre équipe</li> <li>➤ Apprendre à tenir des rôles et à les alterner</li> </ul>	<p>1 - "L'affrontement" – page 6</p> <p>2 - "Le relais" – page 7</p> <p>3 – "Le relais 2" – page 8</p>	
<p><b>Situation de Référence Finale</b></p> <p>Permet d'évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'implication de chaque élève</li> <li>- le respect des règles</li> <li>- la coopération avec les autres</li> <li>- le respect des rôles</li> </ul>	<p>"Le relais des déménageurs" page 8</p>	

# "Les déménageurs 1"

## SITUATION D'ENTREE

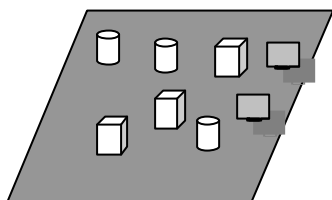
"Comprendre les règles de jeu"

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

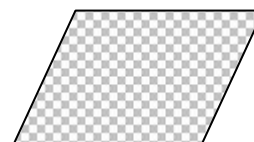
**DISPOSITIF :** Les élèves de la classe fonctionnent ensemble.

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

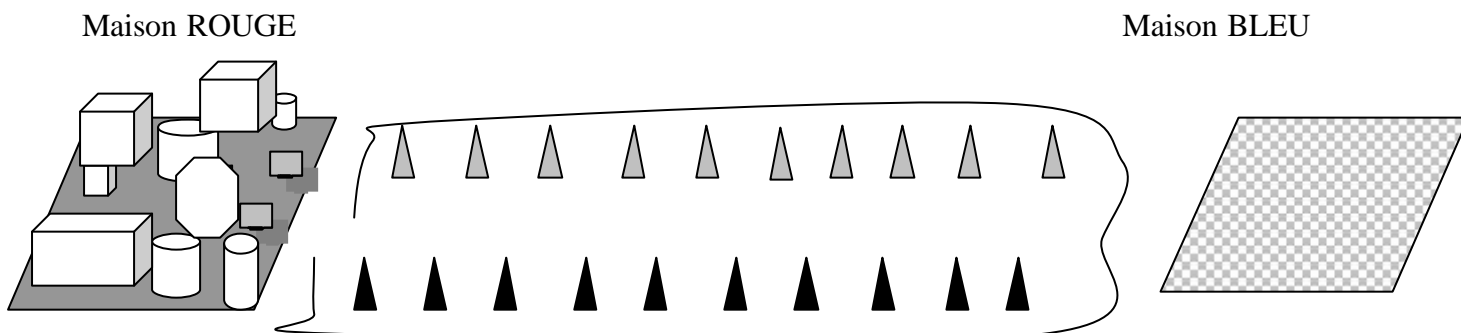
**DISPOSITIF :** Les élèves de la classe fonctionnent ensemble.

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



## 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

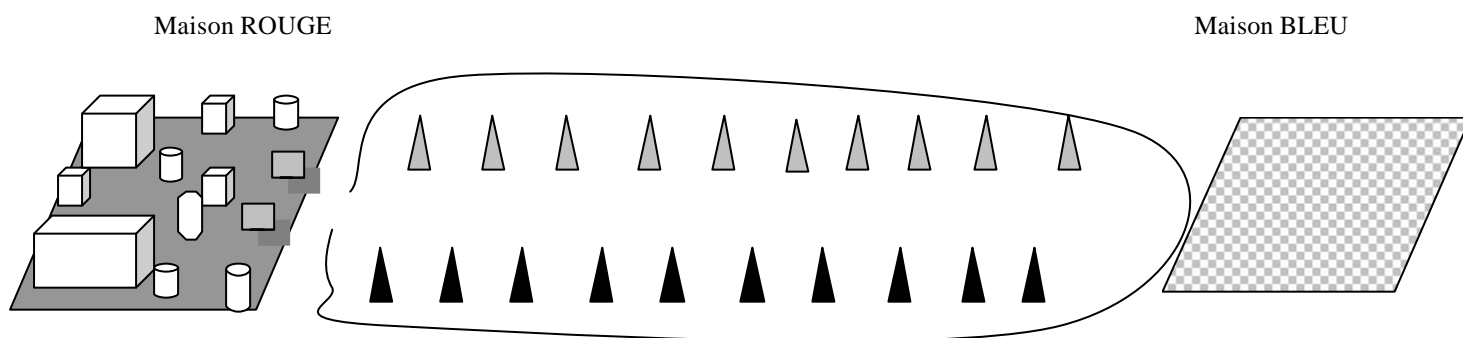
**SITUATION DE REFERENCE INITIALE**

« 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

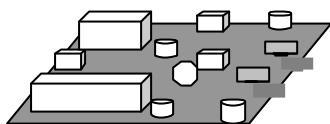
# "L'affrontement"

**SITUATION D'APPRENTISSAGE**

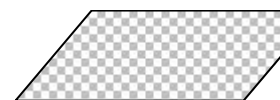
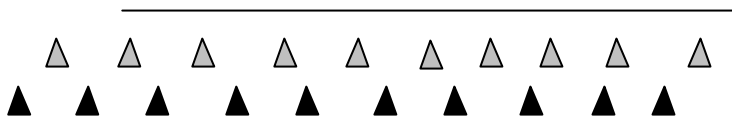
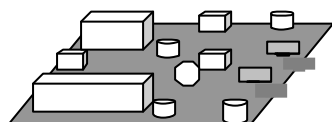
"Apprendre à s'affronter indirectement"

**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
<b>Affrontement n°1</b>		
<b>Affrontement n°2</b>		
<b>Affrontement n°3</b>		
<b>Affrontement n°4</b>		
<b>Affrontement n°5</b>		

**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

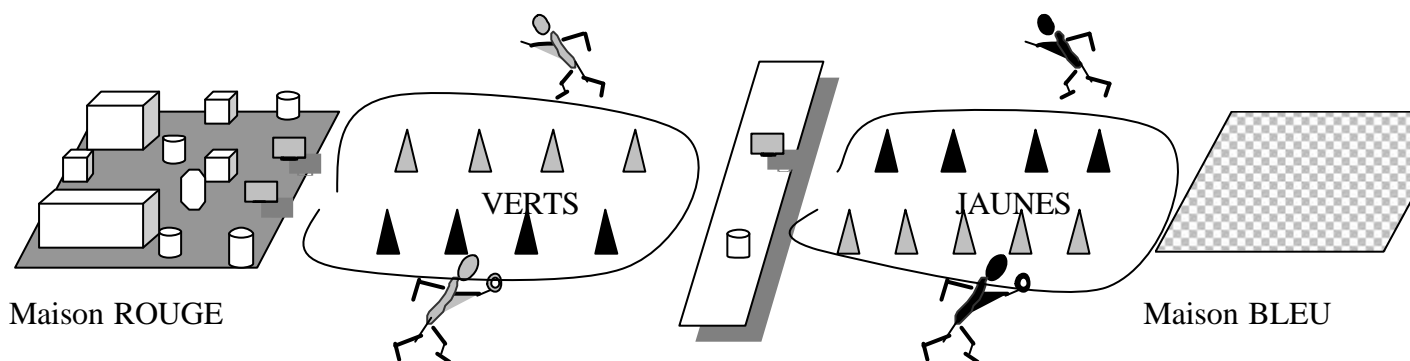
**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux. (une équipe agit, l'autre observe à tour de rôle)

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'entraïdant

**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux. (une équipe agit, l'autre observe à tour de rôle)

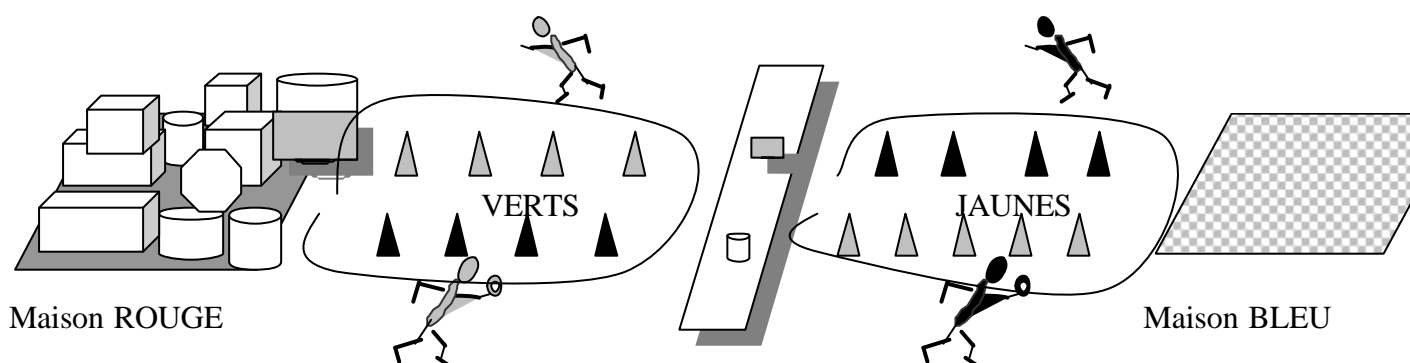
Chaque équipe se partage en 2 :

- le groupe 1, en dossards verts, sur la première 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 :

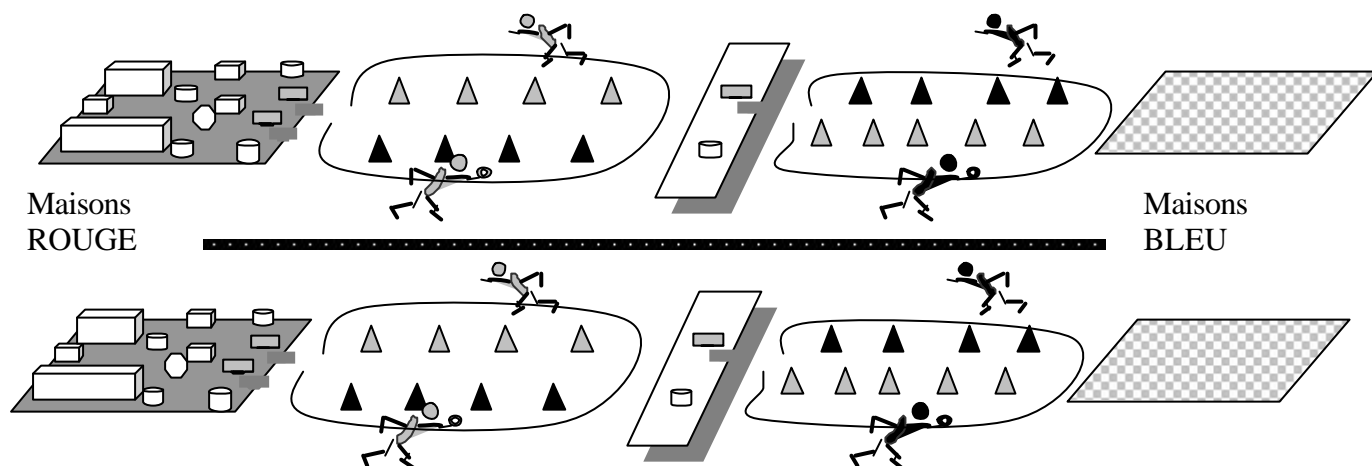
- compliquer les parcours : trajets, obstacles, longueurs
- faire le plus vite possible : voir le sablier, horloge avec grande trotteuse, ...



**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, ...