

APPRENTISSAGES ATTENDUS

- Être en concurrence avec les autres.
- Faire mieux que les autres.
- Accepter de jouer ; accepter d'être au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans le temps, l'espace et l'environnement.

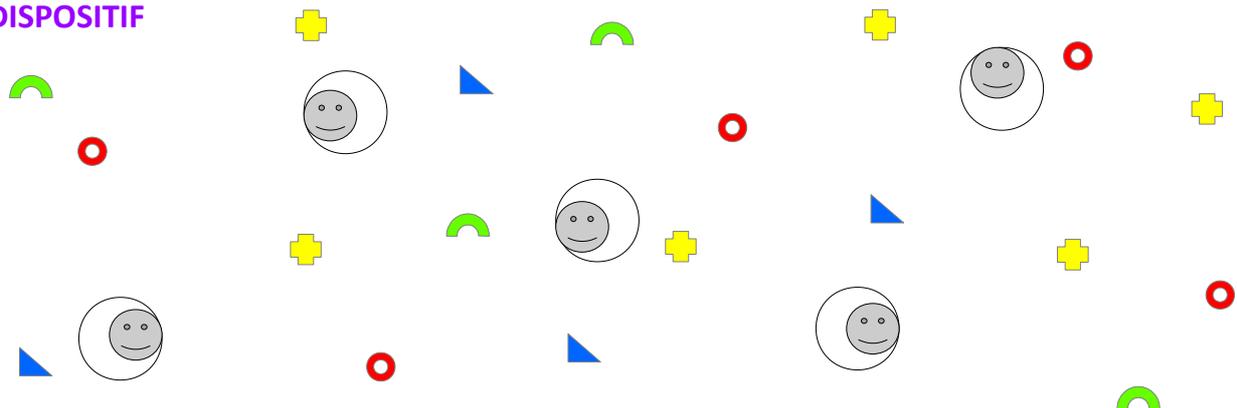
TÂCHE

Lieu : gymnase, cour d'école.

Matériel : Un cerceau par élève et beaucoup d'objets (balles, anneaux, cubes, sachets de graines...)

Règle : Chaque petit chien est dans sa niche (cerceau), et au signal, va chercher les objets disséminés dans l'espace de jeu.

But pour l'élève : Rapporter beaucoup d'objets dans sa niche.

DISPOSITIF**CONSIGNES**

- Rapporter les objets un par un dans sa niche.
- Quand tout est ramassé, comparer les butins.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Nombre d'objets rapportés dans sa niche.

VARIABLE PLUS FACILE

- Ne pas limiter le nombre d'objets transportés par voyage.

VARIABLE PLUS DIFFICILE

- L'enseignant lance les objets dans différentes directions.

OBSERVATIONS

- Construction de la notion de gain.
- Développement de la motricité car variation des déplacements (quadrupède, bipède).

Fuir
Se protéger
Attraper

Les ramasseurs de champignons

Jeux
PS-MS

APPRENTISSAGES ATTENDUS

- Être en concurrence avec les autres.
- Accepter de jouer ; accepter d'être au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans le temps, l'espace et l'environnement.

TÂCHE

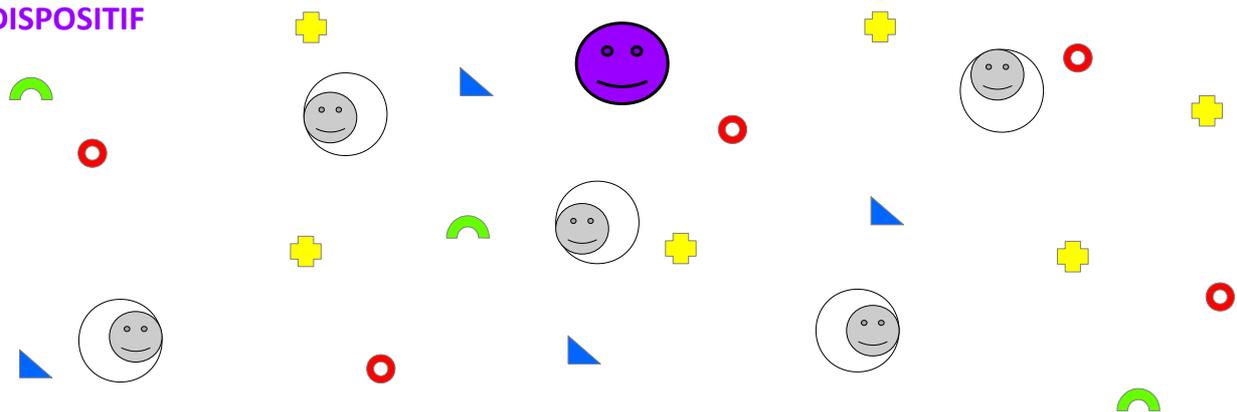
Lieu : gymnase, cour d'école.

Matériel : Un cerceau par élève et beaucoup d'objets (balles, anneaux, cubes, sachets de graines...)

Règle : Chaque petit lapin est dans son terrier (cerceau), et au signal, va chercher des champignons (objets disséminés dans l'espace de jeu). Mais attention car le renard veille...

Le jeu s'arrête lorsque tous les lapins sont touchés ou tous les champignons ramassés.

DISPOSITIF



CONSIGNES

- Ramasser un seul champignon à la fois.
- Quand tout est ramassé, comparer les butins.
- S'asseoir lorsque l'on est touché (protection dans le terrier).

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Pour le lapin : nombre d'objets rapportés dans son terrier + ne pas avoir été touché.
- Pour le renard : avoir touché beaucoup de lapins.

VARIABLE PLUS FACILE

- Ne pas limiter le nombre d'objets transportés par voyage.

VARIABLE PLUS DIFFICILE

- Jouer sur le nombre de renards et de lapins.

OBSERVATIONS

- Construction de la notion de gain.
- Développement de la motricité car variation des déplacements (quadrupède, bipède).

