

**Coopérer et s'opposer
individuellement
et/ou
collectivement**

Maternelle

Acquisitions en maternelle	3
S'opposer individuellement à un adversaire	4
Repères pour organiser les apprentissages.....	5
Fiches de jeux	6
Tirer le fardeau.....	6
Faire sortir les assaillants	6
Attraper le foulard.....	7
Pousser la voiture.....	7
Immobilisations- Dégagements	8
Tournois- Défis	8
Retourner les tortues	9
Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement.....	10
La notion de collectif en maternelle.	11
Repères pour organiser les apprentissages.....	12
Jeux collectifs de transport	14
Jeux collectifs de poursuite.....	15
Jeux collectifs de lancer / cible.....	16
Répertoire des jeux	18
Relais déménageurs	20
La famille lapin	20
Vider le panier	22
La chasse aux couleurs.....	22
A minuit dans la bergerie.....	24
Le renard dans la basse cour	24
Lions et Gazelles.....	26
Les sorciers	26
Les microbes	28
L'épervier	28
Les contrebandiers	29
Les bons petits chiens	31
Bataille de balles.....	31
Ballon en cage.....	33
Abattre les quilles	33
L'artilleur.....	35
Ballon- Château	35
Le grand canyon.....	37
Marcher sur le poisson.....	37
Outils pour construire une unité d'enseignement.	39
Situation de référence	40
Organisation d'une séance	42
Fiche type Unité d'Enseignement.....	46
Fiche type Situation	48
Fiche récapitulative de classe	50

Acquisitions en maternelle

S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT A UN ADVERSAIRE	PS	- s'engager seul- accepter le contact avec les autres dans une logique d'opposition	- assurer son rôle jusqu'à la fin du jeu	- identifier la zone de jeu	- accepter de rester dans l'espace de jeu
	MS	- utiliser des actions simples pour s'opposer à l'autre - accepter de tomber au sol	- proposer une action à faire verbaliser... illustrer... - passer du "quoi qu'on fait au si on faisait"	- apprécier le gain ou la perte du jeu - identifier les effets d'une action simple	- passer du duo au duel
	GS	- coordonner ses actions motrices pour s'adapter au but du jeu - déclencher et/ou maîtriser sa chute dans l'intention de déséquilibrer, d'esquiver...	- proposer une nouvelle règle sur l'espace sur le droit des joueurs	- ajuster ses actions en fonction des buts visés	- s'organiser à plusieurs (arbitrer, compter, donner le signal de début, de fin)
COOPERER AVEC DES PARTENAIRES ET S'OPPOSER COLLECTIVEMENT	PS	- agir en fonction d'un statut attribué (rôle unique) - réagir aux contextes du jeu	- assurer son rôle jusqu'à la fin dans un jeu collectif	- différencier les zones refuges des autres zones de jeu	- respecter le début et la fin du jeu - respecter les règles d'utilisation du matériel
	MS	- réaliser des actions motrices en fonction du jeu (rôle unique mais avec des actions différentes	- proposer une action à faire dans un jeu collectif prenant en compte celle de "l'autre".	- identifier le gain ou la perte d'un jeu par le comptage des gains et pertes de partenaires	- aider un partenaire - accepter d'appartenir à n'importe quelle équipe
	GS	- adapter ses actions motrices à des changements de rôle lors d'une même phase de jeu	- proposer une nouvelle règle dans un jeu collectif	- adapter ses actions motrices en fonction du déroulement d'un jeu	- participer à l'élaboration d'une stratégie

S'opposer individuellement à un adversaire

Contenus d'enseignement


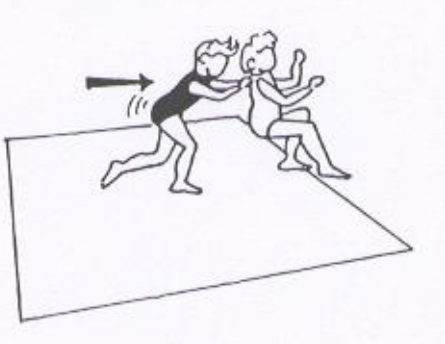
Fiches situations correspondantes

Repères pour organiser les apprentissages

	Repères d'acquisitions possibles.
MOTEUR	Court: pour attraper quelqu'un, quelque chose pour échapper à quelqu'un, à quelque chose Lance : divers objets de manières différentes (ex : balles, ballons ; loin, près, fort) Attrape divers objets
COGNITIF	Identifie le résultat de ses actions dans un jeu à règles simples Se reconnaît comme gagnant ou perdant.
SOCIOAFFECTIF	Accepte les règles d'un jeu de confrontation Accepte le contact d'opposition

	Jeux de lutte
<p style="text-align: center;">Petite section</p> 1 Agir en fonction d'un statut attribué 2 Réagir aux contextes du jeu 3 S'identifier poursuivant-poursuivi 4 Différencier les zones refuges des autres zones de jeu (a) (b) 5 Identifier le début et la fin du jeu	1 • Vider le panier. 2 • “ “ 4 • “ “ orienter un espace (a) Déménageurs 5 • Tous Jeux
<p style="text-align: center;">Moyenne section</p> 6 Réaliser des actions motrices en fonction du jeu 7 Identifier les statuts différents des joueurs dans les équipes 8 Identifier le gain ou la perte du jeu : c) objets d) personnes en jeu 9 Aider quelqu'un de son équipe 10 Accepter les règles pour jouer (RESPECTER) 11 Organiser la constitution de groupes	6 • Famille Lapin. 8 • (c) Vider le panier II 10 • Tous Jeux 11 • Tous Jeux
<p style="text-align: center;">Grande section</p> 12 Adapter ses actions motrices en fonction du déroulement du jeu 13 Identifier les différents rôles des partenaires et des adversaires 14 S'orienter en fonction des zones et phases de jeu 15 S'organiser collectivement pour réaliser la tâche proposée 16 Assumer une fonction d'organisation (cf. 11)	12 • Relais déménageurs. 13 • Vider le panier III 15 • Déménager un objet volumineux 16 • Tous Jeux

Fiches de jeux

Tirer le fardeau	Faire sortir les assaillants
<p>OBJECTIF : Saisir solidement, trouver des appuis efficaces</p>	<p>OBJECTIF : S'approcher des adversaires avant de les saisir efficacement</p>
<p>DISPOSITIF : 2 lignes au sol, distantes de 2 m 1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne</p>	<p>DISPOSITIF : 4 assaillants dans une zone de 4 m x 4 m 6 défenseurs</p>
	
<p>BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE : L'attaquant va tirer le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes Les rôles sont inversés après chaque réussite</p>	<p>BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE : Les défenseurs doivent faire sortir les assaillants de la zone (leur mettre les 2 pieds à l'extérieur de la zone)</p>
<p>OPÉRATIONS A RÉALISER : Attaquant = tenir solidement Défenseur = trouver la position la plus efficace pour résister</p>	<p>OPÉRATIONS A RÉALISER : Tenir solidement pour tirer ou pousser Être très stable pour résister</p>
<p>RÉPONSES ENVISAGÉES --->INTERVENTIONS</p> <p>Réussites faciles de l'attaquant --->inciter le défenseur à gêner la prise, et à se baisser --->interdire la prise aux bras --->le défenseur se met à 4 pattes</p>	<p>RÉPONSES ENVISAGÉES --->INTERVENTIONS</p> <p>Les défenseurs ne réussissent pas --->Coopérer --->Saisir solidement --->Assaillants à 4 pattes Les assaillants sont vite sortis --->Rééquilibrer les effectifs --->Empêcher la saisie par les adversaires</p>
<p>ÉVALUATION : Qualité des prises au corps Abaissement du corps</p>	<p>ÉVALUATION : Diminution de la distance avant saisies variées et solides</p>

Attraper le foulard

OBJECTIF : Rechercher des approches différentes

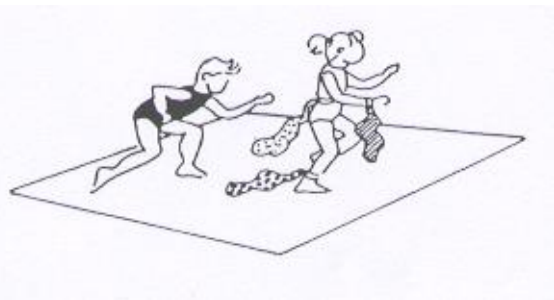
DISPOSITIF :

Un attaquant

Un défenseur muni de foulards (dans la ceinture, devant et derrière, noués mollement aux poignets, aux genoux, aux chevilles, aux bras...)

Dans une zone de 4 m x 4 m

Le défenseur perd 1 foulard s'il sort de la zone



BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE :

Attraper les foulards du défenseur

Changement de rôles quand 5 foulards sur 8 sont enlevés

OPÉRATIONS A RÉALISER :

Immobiliser, ceinturer, déséquilibrer, pousser, tirer...

RÉPONSES ENVISAGÉES

--->INTERVENTIONS

L'attaquant réussit rapidement --->Le défenseur peut repousser pour éviter l'approche
Chances équilibrées--->Saisir et contrôler avant d'attraper les foulards

--->Mettre des foulards de couleurs et valeurs différentes suivant la difficulté

--->Attaquant et défenseurs ne sont plus désignés (alternative attaque/défense)

ÉVALUATION :

Efficacité sur les différentes parties du corps

Pousser la voiture

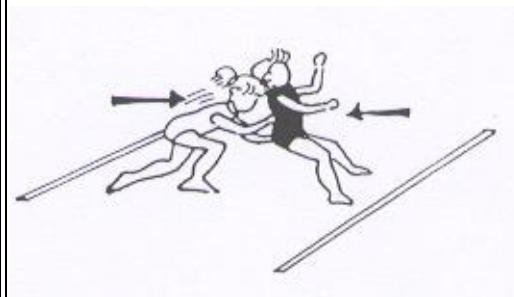
OBJECTIF : Trouver des prises et des appuis efficaces

DISPOSITIF :

2 lignes au sol, distantes de 2 m

1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne

Les rôles sont inversés après chaque réussite



BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE :

L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes

OPÉRATIONS A RÉALISER :

Trouver la position efficace pour pousser ou résister

RÉPONSES ENVISAGÉES

--->INTERVENTIONS

Réussites fréquentes de l'attaquant--->Inciter le défenseur à se baisser

--->ne pas utiliser ses mains pour pousser

--->le défenseur se met à 4 pattes

ÉVALUATION :

Abaissement du corps

Écartement des appuis

Immobilisations- Dégagements

OBJECTIF : Apprendre à se défendre sans se limiter à résister par la force

DISPOSITIF :

Un défenseur au sol

Un attaquant qui l'immobilise

Sur un tapis

Le défenseur est passif sur le dos



BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE :

Au signal de l'attaquant, le défenseur cherche à se dégager

Changement de rôles après 3 réussites

OPÉRATIONS A RÉALISER :

L'attaquant recherche une prise efficace pour l'immobiliser

Rechercher le déséquilibre plutôt que la force

RÉPONSES ENVISAGÉES

--->INTERVENTIONS

Peu de réussites du défenseur --->Trouver des saisies solides et se glisser sous l'attaquant

--->Imposer à l'attaquant la saisie de parties limitées du corps (taille, cou, membres...)

Réussite rapide du défenseur --->Inciter l'attaquant à contrôler solidement, supprimer les appuis, rechercher stabilité au sol, éloigner son poids du défenseur

ÉVALUATION :

Qualité des actions entreprises pour se dégager et pour immobiliser

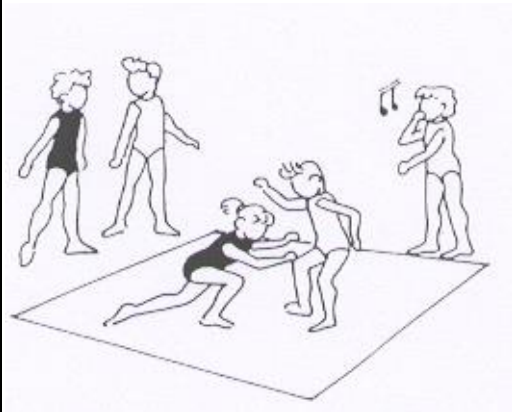
Tournois- Défis

OBJECTIF : Passer vite de l'intention d'attaquer à celle de défendre, et inversement

DISPOSITIF :

A l'intérieur de groupes d'enfants de force équivalente, défis à tous les autres :

combats de 1 minute, 1 attaquant, 1 défenseur, 1 arbitre, tapis de 6 m x 6 m)



BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE :

Le but peut varier : départ debout ---> immobiliser

départ debout ---> amener au sol

départ au sol ---> immobiliser

2 points sont marqués par combat gagné, 1 point pour match nul

OPÉRATIONS A RÉALISER :

Respecter les règles de sécurité pour l'adversaire

RÉPONSES ENVISAGÉES

--->INTERVENTIONS

ÉVALUATION :

Qualité des actions d'adaptation aux situations

Retourner les tortues

OBJECTIF : Contrôler et agir sur l'adversaire au sol

DISPOSITIF :

1 défenseur à 4 pattes sur un tapis (tortue)

1 attaquant



BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE :

L'attaquant doit retourner la tortue sur le dos

Changement des rôles après 3 réussites

OPÉRATIONS A RÉALISER :

Rechercher des prises solides (attaquants)

S'écraser au sol (tortues)

RÉPONSES ENVISAGÉES

--->INTERVENTIONS

Peu de réussites de l'attaquant --->Supprimer des appuis (bras, genoux) plutôt que soulever

--->Utiliser la force des jambes

La tortue est facilement retournée --->Résister en écartant les appuis libres

--->S'aplatir

Chances équitables--->Attaquants et défenseurs ne sont plus désignés

ÉVALUATION :

Recherche des contacts efficaces (saisies et appuis) et de couples de rotation pour les attaquants. Base large et basse pour les tortues

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement

Parti pris sur le collectif en maternelle

Contenus d'enseignement

Repères opérationnels

Fiches situations correspondantes

La notion de collectif en maternelle.

a) Remarques préliminaires.

En maternelle, notamment en petite section et à moindre niveau en moyenne section, l'enfant est très égo-centré. Il nous semble donc que la coopération sans être un objectif prioritaire en PS sera abordée, recherchée par l'aménagement des situations proposées.

Exemples/ :

- Passer du *Jeu de vide caisses*, contenant des petits objets à vider son camps avec des objets volumineux nécessitant le transport par plusieurs enfants.
- *Microbes* : Passer de 1 microbe qui capture, à la nécessité d'être 3 microbes qui entourent leurs proies.
- *Ballon château* : Créer un rôle de pourvoyeur, de ramasseur (lié à la notion de temps)
- Créer un rôle de défenseur.

b) Parti pris :

Nous proposons de traiter la partie collective de cette groupement par l'utilisation d'un répertoire de jeux regroupés dans les trois familles suivantes :

Jeux collectifs de transport	Jeux collectifs de poursuite	Jeux collectifs d'attaque de cible
La chasse aux couleurs. Famille lapin. Vider le panier. Relais déménageurs.	A minuit dans la bergerie. Le renard dans la basse-cour. Marcher sur le poisson. Lions, gazelles. Les sorciers Les microbes. L'épervier. Les contrebandiers. Prise de foulard (par équipe).	Les bons petits chiens. Batailles de balles. Ballon en cage. Abattre les quilles. L'artilleur. Ballon château. Le Grand Canyon.

Ces jeux, issus dans le fichier " Des jeux à la carte " CPD/CPC Gironde Revue EPS/CDDP Bordeaux seront traités toute l'année de manière redondante en complexification.

Repères pour organiser les apprentissages

	Repères d'acquisitions possibles.
MOTEUR	Court: pour attraper quelqu'un, quelque chose pour échapper à quelqu'un, à quelque chose Lance : divers objets de manières différentes (ex : balles, ballons ; loin, près, fort) Attrape divers objets
COGNITIF	Identifie le résultat de ses actions dans un jeu à règles simples Se reconnaît comme gagnant ou perdant.
SOCIOAFFECTIF	Accepte les règles d'un jeu de confrontation Accepte le contact d'opposition

	Jeux collectifs de transport	Jeux collectifs de poursuite	Jeux collectifs de lancer/cible
<p style="text-align: center;">Petite section</p> 1 Agir en fonction d'un statut attribué 2 Réagir aux contextes du jeu 3 S'identifier poursuivant-poursuivi 4 Différencier les zones refuges des autres zones de jeu (a) (b) 5 Identifier le début et la fin du jeu	1 • Vider le panier. 2 • “ “ 4 • “ “ orienter un espace (a) Déménageurs 5 • Tous Jeux	1 • Microbes (I) , sorciers, minuit dans la bergerie 2 • id. 3 • Jeux de “ chat/souris ” 4 • minuit ds la bergerie II 5 • Tous Jeux	
<p style="text-align: center;">Moyenne section</p> 6 Réaliser des actions motrices en fonction du jeu 7 Identifier les statuts différents des joueurs dans les équipes 8 Identifier le gain ou la perte du jeu : c) objets d) personnes en jeu 9 Aider quelqu'un de son équipe 10 Aceep ter les règles pour jouer (RESPECTER) 11 Organiser la constitution de groupes	6 • Famille Lapin. 8 • (c) Vider le panier II 10 • Tous Jeux 11 • Tous Jeux	6 • Tous Jeux 7 • Microbes (II) 8 • (d) Microbes (II) 9 • Microbes (II) avec délivrance 10 • Tous Jeux 11 • Tous Jeux	6 • Abattre les quilles 8 • (c) Grand Canyon, (c,d) Ballon château 10 • Tous Jeux 11 • Tous Jeux
<p style="text-align: center;">Grande section</p> 12 Adapter ses actions motrices en fonction du déroulement du jeu 13 Identifier les différents rôles des partenaires et des adversaires 14 S'orienter en fonction des zones et phases de jeu 15 S'organiser collectivement pour réaliser la tâche proposée 16 Assumer une fonction d'organisation (cf. 11)	12 • Relais déménageurs. 13 • Vider le panier III 15 • Déménager un objet volumineux 16 • Tous Jeux	12 • Le renard dans la basse-cour. 13 • Microbes (III) 14 • Le renard dans la basse-cour.II 15 • Microbes (III), contrebandiers 16 • Tous Jeux	12 • Ballon château 13 • Tous Jeux 15 • Ballon château II, L'artilleur. 16 • Tous Jeux

Jeux collectifs de transport

	Objectifs, types d'activité / jeux, exemples d'aménagements, de consignes particulières.
P.S.	<p>1 Agir en fonction d'un statut attribué 1 • <i>Vider le panier</i> , “ Etre lanceur- être receveur ”</p> <p>2 Réagir aux contextes du jeu (d'une séquence à l'autre) 2 • <i>Tous jeux</i> Varier : le nombre ou le type d'objets à transporter, varier les distances.....</p> <p>4 Différencier les zones refuges des autres zones de jeu (a) (b) 4 • <i>Déménageurs</i> “ Porter un objet d'un point à un autre ” orienter un espace (a)</p> <p>5 Identifier le début et la fin du jeu 5 • <i>Tous jeux</i> Signaux visuels ou sonores différents et variés (1 par jeu).</p>
MS	<p>6 Réaliser des actions motrices en fonction du jeu <i>Famille Lapin</i> Course + reptation Course plus rapide en supprimant plus d'objets.</p> <p>8 Identifier le gain ou la perte du jeu : c) objets d) personnes en jeu 8 • (c) <i>Vider le panier</i> “ Compter le nombre d'objets restants ou transportés ”.</p> <p>10 Accepter les règles pour jouer (RESPECTER) 10 • <i>Tous jeux</i></p> <p>11 Organiser la constitution de groupes 11 • <i>Tous jeux</i> Former les équipes(avec l'aide du maître)</p>
	<p>Adapter ses actions motrices en fonction du déroulement du jeu Relais –Déménageur Identifier les différents rôles des partenaires et des adversaires Vider le panier S'organiser collectivement pour réaliser la tâche proposée Déménager un objet volumineux Assumer une fonction d'organisation Tous jeux</p>

Jeux collectifs de poursuite

	Objectifs, types d'activité/jeux, exemples d'aménagements, de consignes particulières.
P.S.	<p>1 Agir en fonction d'un statut attribué 1 • <i>Microbes (I)</i>, <i>sorciers, minuit dans la bergerie</i> “ Rôle unique durant tout le temps de jeu ”</p> <p>2 Réagir aux contextes du jeu 2 • <i>Sorciers</i> a) jouer sur la proximité de l'opposant, •b) jouer sur le nombre d'opposants “ Départ de plus en plus près de l'attaquant, des opposants ”</p> <p>3 S'identifier poursuivant-poursuivi 3 • <i>Jeux de “ chat/souris ”</i></p> <hr/> <p>5 Identifier le début et la fin du jeu 5 • <i>Tous jeux</i> Signaux visuels ou sonores différents et variés (1 par jeu).</p>
MS	<p>6 Réaliser des actions motrices en fonction du jeu 6 • <i>Tous jeux de poursuite.</i> Préciser : mode de déplacement, position de départ , “ en sautant ”, contrainte de passage entre les jambes, etc.</p> <p>7 Identifier les statuts différents des joueurs dans les équipes 7 • <i>Microbes (II)</i> “ Définir le rôle des microbes différent de celui du médecin ”</p> <p>4 Différencier les zones refuges des autres zones de jeu (b) 4 • <i>Minuit dans la bergerie II</i> (b) Création ou disparition d'une zone de repos en toute sécurité pour les agneaux, zone interdite au loup</p> <hr/> <p>8 Identifier le gain ou la perte du jeu : 8 • (d) <i>Microbes (II)</i> d) personnes en jeu “ Compter les personnes encore en vie à la fin du jeu ”.</p> <p>9 Aider quelqu'un de son équipe 9 • <i>Microbes (II)</i> Avec délivrance. “ Un médecin peut guérir les malades ”.</p> <p>10 Accepter les règles pour jouer (RESPECTER) 10 • <i>Tous jeux</i></p>
GS	<p>12 Adapter ses actions motrices en fonction du déroulement du jeu <i>Le renard dans la basse cour.</i> “ Varier dans le temps de jeu le nombre de joueurs ayant le même rôle, en donnant des chasubles en plus, créer ou supprimer, restreindre ou augmenter des espaces de jeu ou de repos ”</p> <p>13 Identifier les différents rôles des partenaires et des adversaires 13 • <i>Microbes (III)</i> “ Introduire des microbes différents % antidotes, médecin, infirmiers... ”</p> <p>14 S'orienter en fonction des zones et phases de jeu 14 • <i>Le renard dans la basse cour.</i> “ Un poulailler par espèce différente ”</p> <p>15 S'organiser collectivement pour réaliser la tâche proposée (établir une stratégie) 15 • <i>Microbes (III)</i> être à plusieurs sur un malade ; <i>Contrebandiers</i> définir le porteur d'objets</p> <p>16 Assumer une fonction d'organisation (cf. 11) <i>Tous jeux</i> • Former les équipes(sans l'aide du maître)</p>

Jeux collectifs de lancer / cible

	Objectifs, <i>types d'activité / jeux</i> , exemples d'aménagements, de consignes particulières.
P.S.	
MS	<p>6 Réaliser des actions motrices en fonction du jeu <i>Abattre les quilles</i> Lancer loin et / ou précis en fonction de la nature, de la taille ou de l'éloignement de la cible.</p> <p>7 Identifier les statuts différents des joueurs dans les équipes 7 • L'Artilleur Au cours d'une même phase de jeu, un seul enfant par équipe peut renvoyer la balle.</p> <p>8 Identifier le gain ou la perte du jeu : c) objets d) personnes en jeu 8 • (c), Ballon château (d) Le Grand Canyon Dénombrer ensemble pour déterminer l'équipe gagnante</p> <p>10 Accepter les règles pour jouer (RESPECTER) 10 • Tous jeux</p> <p>11 Organiser la constitution de groupes 11 • Tous jeux</p>
GS	<p>12 Adapter ses actions motrices en fonction du déroulement du jeu 12 • Ballon château “ Passer ou tirer suivant la position des défenseurs.</p> <p>13 Identifier les différents rôles des partenaires et des adversaires 13 • Tous jeux</p> <p>15 S'organiser collectivement pour réaliser la tâche proposée 15 • Ballon château “ Défendre à plusieurs la zone, la cible ”. 15 • L'Artilleur (II) “ Introduire des rôles différents : récupérateurs, approvisionneurs, lanceurs.</p> <p>16 Assumer une fonction d'organisation (cf. 11) Tous jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Former les équipes(sans l'aide du maître) • Tenir la marque

Répertoire des jeux

Relais déménageurs
La famille lapin
Vider le panier
La chasse aux couleurs
A minuit dans la bergerie
Le renard dans la basse cour
Lions et Gazelles
Les sorciers
Les microbes
L'épervier
Les contrebandiers
Prise du foulard
Les bons petits chiens
Bataille de balles
Ballon en cage
Abattre les quilles
L'artilleur
Ballon- Château
Le grand canyon
Marcher sur le poisson

Relais déménageurs

Terrain indifférent délimité par 2 lignes opposées

Equipes de 4 à 5 joueurs

But : déménager les équipiers le plus rapidement possible.

Le n°1 va chercher un de ses équipiers, le n°2, et le ramène en le portant. Ils repartent tous les deux chercher le n°3 qu'ils ramènent en le portant, puis ils repartent tous les trois, etc ...



Relais déménageurs.

Jeu collectif de transport permettant l'acquisition prioritaire de la:

CT1	CT2	CT3	CT4								
repères opérationnels n°				2	4	5	10	11	12	15	16

La famille lapin

Terrain indifférent

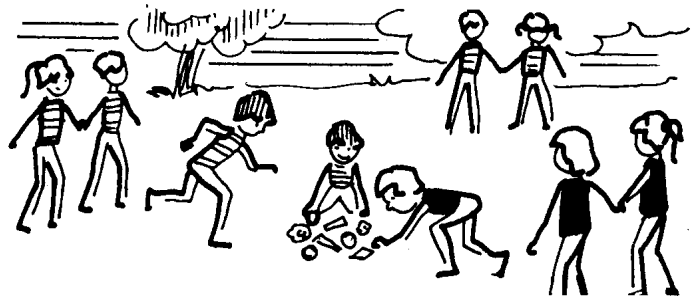
Grand nombre d'objets représentant les "laitues"; groupes de 3 enfants (familles) placés sur un cercle

But : être la famille lapin à avoir le plus de laitues.

Chaque groupe de 3 joueurs représente une famille: «papa lapin », « maman lapin » « bébé lapin ». Les laitues, en nombre inférieur à celui des familles, sont placées au centre du cercle.

Au signal du meneur de jeu : « A vous père lapin » ou «... bébé lapin » ou «... maman lapin », chaque joueur tenant ce rôle fait le tour extérieur du cercle, passe sous l'arche formée par les deux autres membres de sa famille, prend une «laitue » et la ramène à sa famille. D'autres laitues sont posées au centre et le jeu recommence.

On compte les laitues de chaque famille



Famille lapin

Jeu collectif de transport permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1	CT2	CT3	CT4							
repères opérationnels n°				2	5	10	11	16		

Vider le panier

Terrain indifférent

Joueurs dispersés autour du meneur; 1 panier plein de balles

But : empêcher le meneur de vider le panier que les autres joueurs remplissent

Le meneur lance les balles une à une dans toutes les directions. Les joueurs s'empressent de les ramasser et de remplir le panier.



Vider le panier.

Jeu collectif de transport permettant l'acquisition prioritaire de la :											
CT1	CT2	CT3	CT4								
repères opérationnels n°				1	2	5	8	10	11	13	16

La chasse aux couleurs

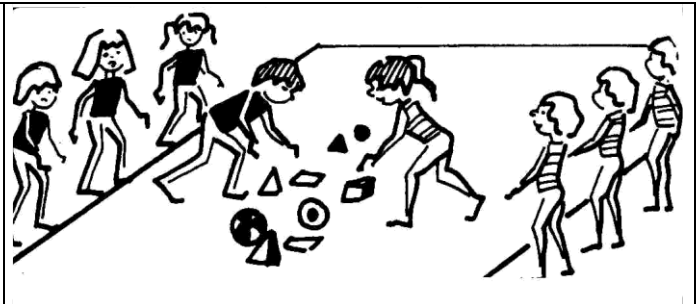
Terrain : 2 lignes distantes d'une douzaine de mètres;

Objets multiples de couleurs variées, disposés au centre du terrain

2 équipes face à face

But ramener le plus d'objets possible

Chaque enfant numéroté a un homologue. Le meneur appelle 1 numéro et 1 couleur. Les 2 élèves portant ce numéro se précipitent et essaient (le rapporter dans leur camp le plus possible d'objets clé la couleur demandée. Attribuer 1 point par objet



La chasse aux couleurs.

Jeu collectif de transport permettant l'acquisition prioritaire de la :										
CT1	CT2	CT3	CT4							
repères opérationnels n°				2	5	10	11	16		

A minuit dans la bergerie

Terrain indifférent mais délimité
 1 joueur (le loup) et les autres (les moutons)
But : le loup doit prendre tous les moutons

Les moutons et le loup se promènent. Un dialogue s'établit entre eux. De temps en temps, les moutons demandent l'heure au loup : «Loup, loup, quelle heure est-il ? »

Le loup a deux réponses possibles

1er cas : il donne une heure quelconque de la journée, à l'exception de minuit : les moutons continuent à se promener.

2eme cas : il répond : « il est minuit » : à ce moment, les moutons essaient de regagner la bergerie sans se faire toucher par le loup.

Les moutons touchés sont éliminés.



A minuit dans la bergerie.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1 CT2 CT3 CT4

repères opérationnels n°

1	2	4	5	6	10	11	16
---	---	---	---	---	----	----	----

Le renard dans la basse cour

Terrain indifférent : une basse-cour à une extrémité, un poulailler à l'autre
 Signes distinctifs

But :le renard doit toucher les animaux qu'il appelle pour les immobiliser

Les poules~ les dindes, les canards les coqs, les oies... sont dans la basse-cour. Lorsque le renard annonce « je vais manger, ... les poules », celles-ci doivent sortir de la basse-cour pour gagner le poulailler sans être prises par le renard. Les poules touchées s'assoient sur place. Le jeu se poursuit : « je vais manger... » dit le renard »,etc.



Le renard dans la basse-cour.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1 CT2 CT3 CT4

repères opérationnels n°

3	5	6	7	10	11	12	14	16
---	---	---	---	----	----	----	----	----

Lions et Gazelles

Terrain indifférent

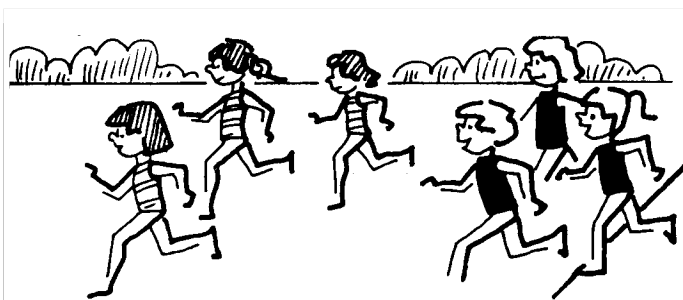
2 équipes : les lions, les gazelles, placées sur 2 lignes parallèles distantes de 4 à 5 m, à une vingtaine de mètres du refuge

But : le lion doit toucher la gazelle avant qu'elle atteigne le refuge.

Au signal, chaque lion tente de rattraper sa gazelle qui s'enfuit vers le refuge.

Inverser les rôles.

Variante : Les gazelles peuvent prendre le départ assises... couchées... à genou... etc. Chaque lion peut attraper plusieurs gazelles



Lions, gazelles.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1	CT2	CT3	CT4
-----	-----	-----	-----

repères opérationnels n°	3	5	6	8	10	11	16
--------------------------	---	---	---	---	----	----	----

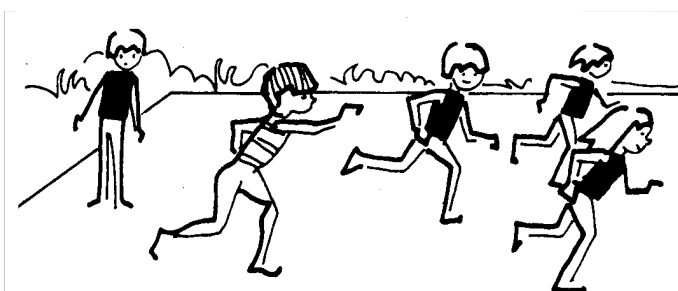
Les sorciers

Terrain délimité

Signes distinctifs pour les sorciers; 1 sorcier pour 6/7 joueurs

But : les sorciers doivent « pétrifier » les autres joueurs en les touchant.

Les joueurs pétrifiés peuvent être libérés s'ils sont touchés par ceux qui sont libres.



Les sorciers

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1	CT2	CT3	CT4
-----	-----	-----	-----

repères opérationnels n°	1	2	3	5	6	8	10	11	16
--------------------------	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Les microbes

Terrain indifférent

3 foulards de couleurs différentes

3 joueurs (les microbes) et N joueurs

But: ne pas se faire toucher par /es microbes

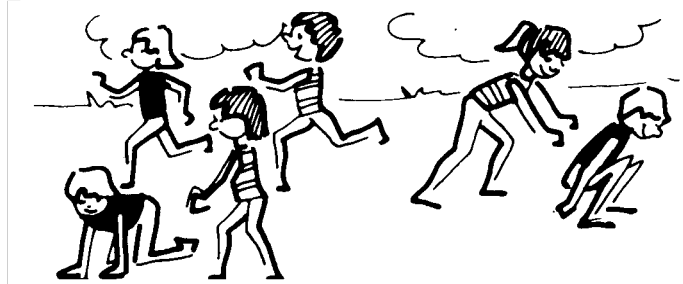
Les microbes (bleu, vert, jaune) différenciés par (les foulards de couleurs différentes poursuivent leurs camarades Ceux-ci, pour ne pas être pris doivent être "immunisés":

-Contre, le microbe bleu en se mettant rapidement à 4 pattes

-Contre le microbe vert en s'accroupissant.

-Contre le microbe jaune, en se mettant à plat ventre.

Les joueurs touchés non "Immunisés" remplacent le microbe qui les a attaqués



,Remarque . Il est (bien évident que différentes positions peuvent être décidées par les enfants au début du jeu (lever un bras, mettre les mains aux hanches, etc.).

Les microbes.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1	CT2	CT3	CT4												
repères	opérationnels	n°		1	2	5	6	7	8	9	10	11	13	15	16

L'épervier

Terrain rectangulaire

1 joueur épervier, N joueurs

But: l'épervier doit toucher tous les autres joueurs

Lorsque l'épervier crie "au large" les joueurs placés à une extrémité du terrain traversent le champ (le, jeu poursuivi par l'épervier Les joueurs pris donnent la main à l'épervier pour former un filet pouvant retenir les autres joueurs.

Le jeu se déroule jusqu'à la prise du dernier joueur qui devient alors l'épervier.



Variante : les joueurs pris se donnent les mains pour former une chaîne indépendante de l'épervier, ils aident ainsi l'épervier qui reste cependant le seul à avoir le droit de prise.

L'épervier.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

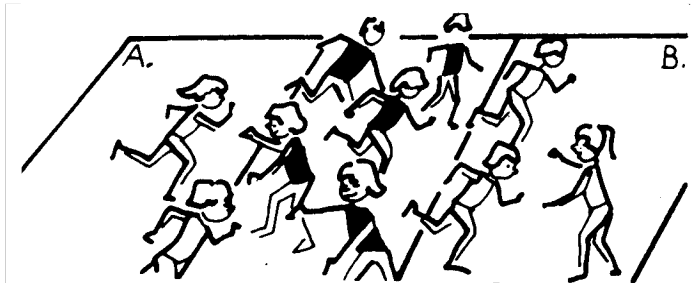
CT1	CT2	CT3	CT4
-----	-----	-----	-----

repères opérationnels n°	3	5	6	10	11	16
--------------------------	---	---	---	----	----	----

Les contrebandiers

Terrain indifférent : une zone franche (territoire des douaniers) entre deux pays frontaliers
 1 objet de petite taille; 2 équipes différenciées : contrebandiers, douaniers
But: les contrebandiers doivent passer leur marchandise d'un pays à l'autre

Les contrebandiers pénètrent en zone franche. Un d'entre eux, inconnu des douaniers, étant en possession de l'objet de contrebande, les douaniers peuvent prendre par touché sur tout leur territoire mais ne faire qu'une seule prise chacun. Si le contrebandier est pris, changer les rôles... sinon, recommencer un passage avec tous les joueurs etc...



Les contrebandiers.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :						
CT1	CT2	CT3	CT4			
repères opérationnels n°	5	6	10	11	15	16

Prise du foulard (par équipe)

Terrain ndifférent
 1 foulard par enfant
 2 équipes de joueurs numérotés
But prendre le foulard de son adversaire pour donner un point a son equipe

*Les 2 équipes sont en ligne face à face
 Tous les joueurs ont un foulard dans le dos
 passé à leur ceinture.
 Les 2 joueurs qui portent le numéro appelé par le meneur se présentent au centre du terrain et se disputent leur foulard.
 Le joueur qui réussit à prendre celui de son adversaire rapporte 1 point à son équipe*



Prise de foulard (par équipe).

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :						
CT1	CT2	CT3	CT4			
repères opérationnels n°	3	5	6	10	11	16

Les bons petits chiens

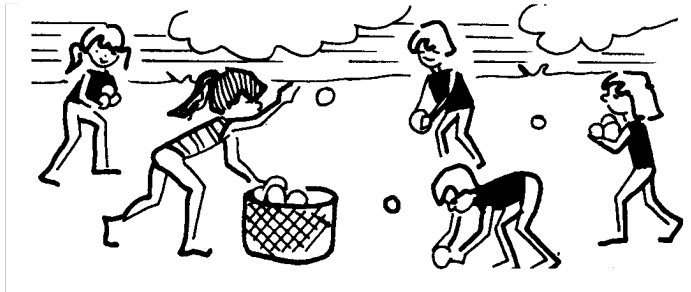
Terrain indifférent

1 corbeille pleine de balles

Grand nombre de joueurs

But : ramasser le plus de balles possible.

Au début du jeu, le meneur lance les balles dans toutes les directions. Les enfants (les bons petits chiens) ramassent les balles au plus vite. Quand toutes les balles sont ramassées, ils comparent leurs prises.



Les bons petits chiens

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1	CT2	CT3	CT4	
repères opérationnels n°				
	10	11	13	16

Bataille de balles

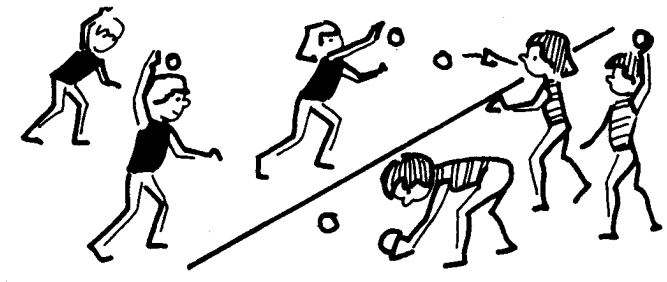
Terrain délimité

1 projectile par joueur: sac de graines...

2 équipes situées chacune dans une moitié du terrain

But : être l'équipe à avoir le moins de projectiles dans son camp à l'arrêt du jeu.

Au signal, envoyer dans le camp adverse ses projectiles et ceux que l'on reçoit par la suite. L'équipe qui, au signal d'arrêt, a le moins de projectiles dans son camp a gagné



Batailles de balles.

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1	CT2	CT3	CT4	
repères opérationnels n°				
	10	11	13	16

Ballon en cage

Terrain indifférent

1 ballon

But : ne pas laisser passer le ballon entre ses jambes

Les joueurs sont en cercle, jambes écartées, pied contre pied. Ils repoussent un ballon de l'un à l'autre, en le frappant avec les mains pour essayer de le faire passer entre les jambes d'un camarade.

Celui ci peut l'arrêter avec les mains.



Ballon en cage.

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1 CT2 CT3 CT4

repères opérationnels n°	10	11	13	16
--------------------------	----	----	----	----

Abattre les quilles

Terrain indifférent

2 lignes parallèles

Nombreuses quilles (2 couleurs différentes)

Ballons différenciés (2 couleurs)

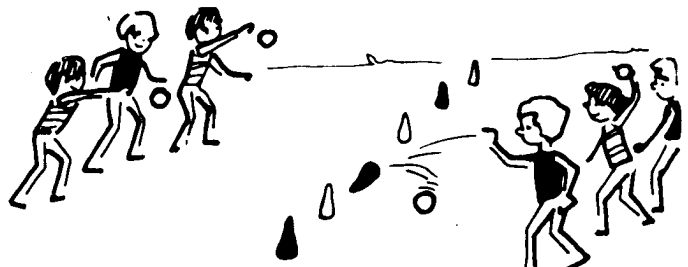
2 équipes différenciées

But être la première équipe à avoir abattu ses quilles

Les joueurs des deux équipes se répartissent à leur gré sur les deux lignes. Ils doivent abattre leurs quilles avec leurs ballons.

Si un ballon est immobilisé dans le terrain, un joueur va le chercher et le passe à un joueur de son équipe placé derrière la ligne.

Toute quille abattue compte pour l'équipe à laquelle elle appartient



Abattre les quilles.

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :

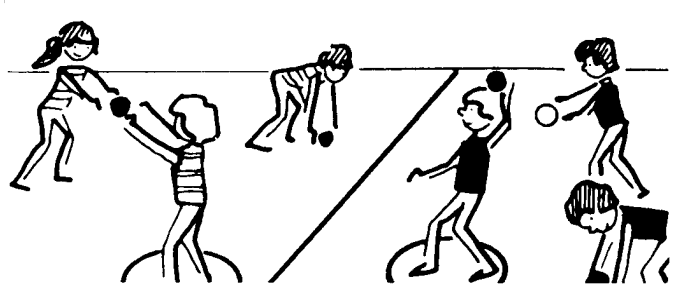
CT1 CT2 CT3 CT4

repères opérationnels n°	6	10	11	13	16
--------------------------	---	----	----	----	----

L'artilleur

Terrain indifférent mais délimité
Des balles en chiffon, 2 cerceaux
2 équipes ayant chacune son artilleur
But : renvoyer chez le voisin les halles qui sont chez soi.

Au départ, chaque équipe possède le même nombre de projectiles.
Au signal, l'artilleur renvoie dans le camp adverse, une par une, les balles que ses équipiers lui font passer.
Quand le jeu s'arrête, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné.



L'artilleur.

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :								
CT1	CT2	CT3	CT4					
repères opérationnels n°				10	11	13	15	16

Ballon- Château

Terrain indifférent délimité par 2 lignes concentriques
4 ou 5 quilles (tours du château)
1 ballon
Groupes de 5 à 8 joueurs
But : abattre, à l'aide d'un ballon lancé à la main, les quilles défendues par un gardien.

Les joueurs sont disposés autour d'un cercle de 3 à 6 m de rayon au centre duquel 1 gardien défend 4 ou 5 quilles avec les pieds, la tête ou les mains.
Le gardien peut ramasser une quille tombée s'il attrape le ballon de volée.
Il est remplacé, lorsque 3 quilles sont au sol, par celui qui a fait tomber la dernière



Ballon château.

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :									
CT1	CT2	CT3	CT4						
repères opérationnels n°				8	10	11	12	13	16

Le grand canyon

Terrain indifférent délimité.

Balles en chiffon, sacs de graines

2 équipes : les cow-boys, les indiens.

But : être l'équipe à toucher de volée le plus d'adversaires à l'aide de projectiles.

Au signal, les indiens traversent le défilé sans se faire toucher par les projectiles des cow-boys.

Ceux qui sont touchés se couchent sur place, les autres font un second passage après avoir laissé les cow-boys récupérer leurs projectiles.

Au bout de quelques passages, les indiens prennent leur revanche.



Le Grand Canyon.

Jeu collectif de lancer-cible permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1 CT2 CT3 CT4

repères opérationnels n°

10	11	13	15	16
----	----	----	----	----

Marcher sur le poisson

Terrain indifférent

1 poisson découpé et attaché à une ficelle (1 par joueur)

But : écraser le poisson des autres joueurs sans laisser écraser le sien.

Chaque joueur ayant attaché le poisson à sa ceinture, de façon à ce qu'il traîne au sol, tente de marcher sur le poisson de ses camarades, tout en évitant que le sien ne soit écrasé.



Marcher sur le poisson.

Jeu collectif de poursuite permettant l'acquisition prioritaire de la :

CT1 CT2 CT3 CT4

repères opérationnels n°

3	5	6	8	10	11	16
---	---	---	---	----	----	----

Outils pour construire une unité d'enseignement.

Situation de référence.

Séance.

Fiches types

Situation de référence

Douaniers/Contrebandiers

Évaluation initiale

Évaluation finale

Consigne :

Pour les contrebandiers : Transporter en 1 minute un objet d'une zone à l'autre

Pour les douaniers : Prendre l'objet transporté par le contrebandier.

Observables :

<p>CT1 S'engager dans l'action</p>	<p>n 1 : L'enfant refuse tout contact. n 2 : L'enfant s'engage vers l'adversaire. n 3 : Le contact est furtif et peu efficace. n 4 : Le contact est prolongé et efficace</p>
<p>T2 Faire un projet d'action</p>	<p>Pour passer, le contrebandier : n 1 : Cherche à éviter, contourner. <input type="checkbox"/> n 2 : Cherche à passer en force. <input type="checkbox"/> Pour empêcher, le douanier : n 1 : Bloque, immobilise. <input type="checkbox"/> n:2 : Arrache l'objet <input type="checkbox"/></p>
<p>CT3 Identifier et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>L'enfant sait exprimer son gain ou sa perte en fonction du rôle tenu : • le contrebandier : montre ou dit s'il a posé l'objet dans la panier OUI NON • le douanier : montre ou explique qu'il a bloqué ou arraché l'objet dans sa zone. OUI NON</p>
<p>CT4 Se conduire dans le groupe en fonction de la règle</p>	<p>L'enfant accepte de rester dans l'espace de jeu OUI NON</p>

Organisation d'une séance

Niveau de classe **PS/MS** . FICHE SITUATION : **Sortir les ours de la tanière**

OBJECTIF SPECIFIQUE : ACQUISITION VISEE en fonction du NIVEAU de CLASSE :

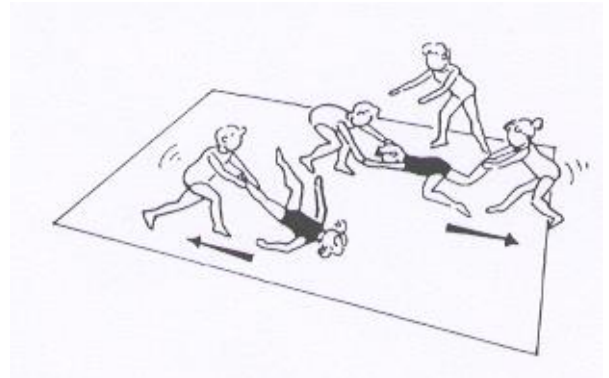
ex : CT 1. : S'engager dans l'action; prolonger les contacts et les rendre efficaces.

Situation : Sortir les ours

OBJECTIF : S'investir dans une activité de corps à corps **DISPOSITIF** : Enfants répartis en groupes de 5 à 6 :

- 1 groupe à 4 pattes sur le tapis (ours) (4 x 4 m)
- 2 groupes désignés pour sortir les ours
- les autres assis autour du tapis

Rotations des groupes aux différents rôles



BUT ET CRITÈRES de RÉUSSITE :

Les ours sont tapis dans leur tanière

Les enfants désignés doivent les emmener hors du tapis en un temps donné

OPÉRATIONS A RÉALISER :

Rechercher comment être efficace

Variété des tentatives de saisies

RÉPONSES ENVISAGÉES → INTERVENTIONS

Les attaquants attrapent les ours par les membres, pour les tirer → Ours : essayer de ne pas se laisser attraper

Les ours sont toniques, en boule → Chercher d'autres saisies, se mettre à plusieurs pour porter

Variantes pour l'enseignant

Consigne de départ : Les chasseurs doivent sortir le plus d'ours de la tanière en un temps donné (1 min).

Variantes : la taille de la tanière des ours au regard d'un temps fixe.

le nombre d'opposants

Phases :

T = 0

T

T = 10 min

T

T fin

Mode de regroupement

Classe entière

en deux équipes

Demi-classe

Démarche préconisée

Essais/erreurs

Variables : espace,

$\phi = 3 \text{ m}$

ou

$\phi = 4 \text{ m}$

ou

$\phi = 5 \text{ m}$

ou

opposants

2 chasseurs contre 1 ours

1 chasseur contre 1 ours

1 chasseur contre 3 ours

Fiche type Unité d'Enseignement

Unité d'Enseignement :

.....

Niveau de classe

OBJECTIF GENERAL :

CS 3 a) :S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT A UN ADVERSAIRE

CS 3 b) : COOPERER AVEC DES PARTENAIRES ET S'OPPOSER COLLECTIVEMENT

Situation de référence :

Évaluation initiale

Évaluation finale

Consigne :

.....
.....

Observables :

CT1 S'engager dans l'action	
CT2 Faire un projet d'action	
CT3 Identifier et apprécier les effets de l'activité	
CT4 Se conduire dans le groupe en fonction de la règle	

Fiche type Situation

Niveau de classeN° de la situation.....

OBJECTIF GENERAL :

CS 3 a) :S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT A UN ADVERSAIRE

CS 3 b) : *COOPERER AVEC DES PARTENAIRES ET S'OPPOSER COLLECTIVEMENT*

OBJECTIF SPECIFIQUE :

CT :

ACQUISITION VISEE en fonction du NIVEAU de CLASSE :.....

Sens du progrès	D'un niveau 1	en passant par un niveau 2	à un niveau 3
CT1 S'engager dans l'action			
CT2 Faire un projet d'action			
CT3 Identifier et apprécier les effets de l'activité			
CT4 Se conduire dans le groupe en fonction de la règle			

<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • • • • 	<p><u>Espace requis / Schéma</u></p>
---	--------------------------------------

Durée indicative de la séance:min

Phases :	T = 0	T	T	T	T	fin
Mode de regroupement						
Démarche préconisée						
Variables :						
Espace, tps, etc						

