

Le jeu collectif (jeu des déménageurs) : compétences à développer

		Compétences (de 2 à 4 ans)	Variables proposées	
Savoir-faire actions motrices	liés aux déplacements	Courir pour aller vite. Courir pour fuir.	Introduire la notion de temps (avant la fin de la comptine) ou de « danger » (le loup). Utiliser les variantes liées à des personnages (pas de souris) ou à des ambiances (silence, bruit...)	
		Se déplacer autrement. (ramper, à reculons, à 4 pattes, sur les fesses, à cloche pied, pieds joints...)	Donner une consigne concernant le déplacement ou aménager le parcours (pour faire ramper) Associer le type de déplacement à un signal sonore, à une image (animaux) ou à une zone de l'aire de jeu.	
		Adapter ses déplacements aux contraintes de l'environnement. (passer sur, dans, au dessus en dessous...)	Placer des obstacles (bancs, tapis...), des zones à éviter ou rendre les appuis instables (gros tapis...).	
		S'immobiliser.	Introduire dans le jeu une contrainte du type « 1, 2, 3 soleil » ou « jeu des statues »	
	liés aux manipulations d'objets	Savoir adapter son geste, son action au type d'objets à transporter. Diversifier les habiletés. Trier les objets à transporter selon différents critères...	Varié les objets (formes, couleurs, taille, poids, roulants ou non...)... et proposer les consignes en conséquence. Objets volumineux pour susciter la coopération.	
		Amener un objet dans une cible repérée ou imposée parmi d'autres.	Annoncer un choix parmi les cibles : la cible rouge, la cible ronde...sous la table, sur la table... Deux équipes en parallèle avec deux cibles différentes.	
		Adapter son déplacement à la manipulation de l'objet. Ajuster son action par rapport à l'engin utilisé et les objets transportés, développer une habileté, des stratégies.	Contraintes liées au transport et à la nécessité de préserver l'objet (ce qui tombe est perdu !). Transporter les objets sur le dos (à 4 pattes). Transporter les objets à l'aide de chariots, planches à roulettes, petits tapis, cartons à faire glisser...	
		Lancer vers une cible.	Etablir une zone interdite autour de la cible pour provoquer un lancer.	
	Savoirs structuration...	liés au temps	Prendre conscience d'une durée (temps de la comptine, de la chanson ou musique).	Pour prendre conscience de la durée, penser à varier les durées de jeu ... plus long, plus court... en l'annonçant. Valider la réussite par rapport au temps donné.
			Comprendre la notion « plus rapide que... »	Faire agir deux équipes en parallèle pour avoir terminé avant l'autre équipe.
		Se repérer, explorer l'espace.	Penser à changer les points de départ et de destination.	
		Distinguer les différents territoires d'un jeu, distinguer espace jeu et espace non	Mettre en place des zones interdites, des zones à statuts particuliers (mode de	

	liés à l'espace	jeu. Faire le lien entre zone et manipulation d'objets.	déplacement ou possibilité de prise). Chaque équipe est répartie dans deux zones séparées par une limite infranchissable (rivière) : le fonctionnement par relais est obligatoire. Même proposition avec une zone de séparation dans laquelle les objets pourront rouler.
		S'adapter à un environnement moins familier.	Transposer le jeu dans la cour de récréation ou un autre espace extérieur, pour augmenter les distances.
		Suivre un itinéraire (ligne droite ou slalom)... et comprendre quel est le chemin le plus court.	Imposer des passages obligés, par exemple uniquement quand on transporte des objets. Le retour par le même passage peut permettre de travailler le respect de l'autre...
		Choisir son déplacement (sa destination) selon un critère (la couleur de l'objet à transporter).	La réserve d'objets au centre, amener les objets de la bonne couleur dans la maison de destination correspondante (4 maisons de 4 couleurs).
	liés au jeu	Comprendre une règle simple et le but du jeu. S'approprier un dispositif simple.	Pour les plus jeunes, penser à faire constater régulièrement les réussites par rapport au but du jeu.
		Comprendre qu'il y a un but commun et comprendre qu'on a réussi en équipe.	Faire constater le résultat par rapport aux conditions de réussite énoncées (but, temps, respect des règles).
		Comprendre son appartenance à une équipe.	Faire jouer deux équipes en parallèle.
		Connaître les droits des joueurs.	Ne prendre qu'un seul objet à la fois. Avoir le droit de prendre deux objets à la fois... ou plus. N'utiliser qu'une main.
		Connaître le rôle de chacun : jouer contre un adversaire.	L'enseignant a le rôle d'opposant : il touche les enfants qui doivent laisser l'objet et retourner à la réserve d'objets.
Savoir-être émotions, relations avec les autres	Gérer ses émotions. Oser agir par rapport à l'environnement (l'espace, les autres...)	Adapter les propositions aux réactions des élèves (groupes à effectif restreint...)	
	Accepter de jouer le même jeu que les autres. Passer de l'individuel au collectif, du jeu pour soi au jeu pour les autres. Agir au sein d'une équipe.	Deux équipes jouent en parallèle, avec réserves et maisons de destination différentes. C'est une disposition que l'on adoptera souvent avec une classe multi-niveaux, pour différencier.	
	Jouer en opposition indirecte pour apprendre à accepter le résultat. Coopérer pour gagner.	Même situation que précédemment mais on annonce que l'équipe qui aura mis la première tous les objets de sa réserve dans sa maison aura gagné. Parcours croisés pour évoluer de manière plus complexe : repérer et respecter partenaires et adversaires.	
	Coopérer avec un partenaire, accepter une contrainte forte. Agir ensemble...	Transporter les objets à deux (foulard jambes ou bras - en se donnant la main...) Transporter à deux sans les mains. Proposer des objets volumineux.	