

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

		Compétences (de 4 à 6 ans)	Variables proposées
Savoir-faire actions motrices	liés aux déplacements	Adapter ses déplacements au parcours proposé et savoir différencier les parcours (par exemple selon que l'on soit en possession ou non d'un objet).	Mise en place d'obstacles, pour obliger à passer en dessous ou au dessus, mise en place de parcours de type slaloms.
		Se déplacer en tenant compte des autres.	Créer des zones de croisement étroites.
		Se déplacer de différentes manières...	À quatre pattes, à reculons, en rampant... selon la consigne ou l'aménagement proposé.
		Se déplacer par deux.	En se donnant la main ou avec chevilles ou poignets attachés.
		S'immobiliser.	Introduire la possibilité de devenir statue au toucher (jeu des sorciers) ou par jeu du type 1, 2, 3 soleil.
		Courir pour fuir. Apprendre à esquiver.	Toutes variantes avec défenseur(s)...ou prise par toucher de ballon.
	liés aux manipulations d'objets	Courir en prenant des repères.	Associer un type de déplacement (marcher ou courir) à une zone ou à un signal sonore.
		Transmettre un objet à un partenaire.	Une « rivière » zone interdite sépare les différents partenaires...
		Pour transmettre en donnant le choix (passer ou lancer)...	Interdire tout déplacement dès qu'on est en possession d'un objet.
		Aborder le lancer d'objets.	Fixer une zone infranchissable autour de la « maison » cible.
Amener un objet identifié dans une cible identifiée.		Travailler avec la couleur des objets et la couleur des maisons : amener les objets de sa couleur dans la cible de sa couleur avec x équipes en opposition.	
	Coopérer pour manipuler les objets.	Proposer des objets lourds ou volumineux.	
Savoirs structuration...	liés au temps	Prendre conscience d'une durée (comptage, décomptage, utilisation du sablier, durée de la chanson ou musique).	Varié les durées de jeu ... plus long, plus court... en l'annonçant... ou sans l'annoncer.
		Agir vite pour faire gagner son équipe.	Avoir fini avant l'autre équipe (deux équipes jouent en parallèle).
	liés à l'espace	Distinguer les différents territoires (ou zones) d'un jeu.	Mettre en place diverses zones à statuts particuliers : un type de déplacement particulier dans chaque zone, zones de prise possible par le défenseur, zones interdites (type rivière), zone où on ne peut pas marcher ou courir avec un objet (transmission obligatoire type chaîne), zone refuge en cas de défenseur.
		Se déplacer dans la bonne direction en fonction de la couleur de l'objet.	Une équipe avec objets et maisons de 4 couleurs à associer (une équipe à la fois, « chronométrée »)

		Repérer sa cible (maison de destination).	Les trajets des deux équipes en opposition ne sont plus parallèles mais se croisent. (2 réserves et 2 cibles différentes)	
		Suivre un itinéraire.	Imposer des passages obligés selon les consignes (avec ou sans objet).	
		Prendre en compte l'autre et l'espace.	Proposer des zones de croisement difficile.	
		Explorer un espace moins familier.	Jouer en espace naturel (terrain en herbe, arbres, autres obstacles)	
	liés au jeu		Savoir passer d'un rôle à l'autre (attaquant, défenseur). Apprendre à gérer plusieurs informations en même temps : les autres (adversaires et partenaires), les actions par rapport à l'objet (porter, passer, lancer), l'espace (zones de prise), le temps...	Quelques enfants vont être défenseurs (avec ou sans l'enseignant) : - une équipe remplit, une équipe vide... - un « loup » immobilise les joueurs ou vole les objets... - une caisse pour les défenseurs, une caisse pour les attaquants. (type loup glacé ou épervier ou rivière aux crocodiles) - les défenseurs replacent les objets interceptés dans la réserve de départ des attaquants.
			Prendre en compte les différents rôles dans un jeu.	Deux équipes s'affrontent : même réserve mais deux maisons de destination différentes, avec un défenseur de l'équipe adverse qui touche les attaquants et leur prend l'objet.
			Comprendre et respecter les droits du joueur, complexifier les règles, les faire évoluer.	Proposer, ou mieux, faire proposer par les élèves de nouvelles consignes pour faire évoluer le jeu (un seul objet à la fois, deux...)
			Comprendre les rôles d'arbitre ou de juge.	Des élèves seront amenés à dire qui a respecté les règles, les limites du jeu ; ils pourront gérer le temps de jeu...
Savoir-être émotions, relations avec les autres		Tenir compte de l'autre et lui faire confiance.	Élèves attachés par un poignet, une cheville ou déplacement d'un élève avec bandeau sur les yeux, guidé par l'autre.	
		Coopérer, s'organiser collectivement vers un but.	- Proposer le transport d'objets volumineux. - Interdire de se déplacer en possession d'un objet : la transmission à la chaîne, ou au moins par deux, devient obligatoire. - Chacun ne peut utiliser qu'une main. - Mise en place d'une rivière infranchissable, obligeant à passer, lancer...	
		Jouer en opposition directe pour apprendre à accepter le résultat.	Deux équipes jouent en parallèle, avec réserve commune et maisons de destination différentes : l'équipe qui a amené le plus d'objets gagne . Comparaison nécessaire par comptage quand la réserve est vide.	
		Respecter les rôles différents des adversaires qui viennent s'opposer. Se reconnaître comme appartenant à une équipe, s'organiser collectivement, élaborer des stratégies.	Opposition directe interpénétrée : des opposants ont prise sur les attaquants ou peuvent aller prendre des objets chez l'adversaire...	
		Savoir perdre et respecter la décision de l'arbitre.	Confier les rôles de juge et d'arbitre aux élèves, chacun leur tour.	