

**COMPETENCES SPECIFIQUES**

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

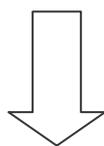
**COMPETENCES TRANSVERSALES**

*"Se conduire dans le groupe  
en fonction de règles"*

**- PETITE SECTION 2 -**

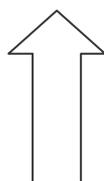
**ACTIVITE JEUX COLLECTIFS**

**Module d'apprentissage n°1**



**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- *Réaliser les tâches motrices correspondant à son rôle dans une équipe*
- *Connaître le but et les règles d'un jeu*
- *Tenir son rôle tout au long d'une durée de 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'exemples.

Dans certaines situations, on utilise un sablier pour donner les notions de temps et de vitesse; il permet de valider la réussite de certaines situations, de comparer l'efficacité de deux équipes en terme de réussite ou d'échec. Celui-ci peut être fabriqué en classe.

Il nous semble que l'utilisation d'un chronomètre est hors de portée de la compréhension des élèves.

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

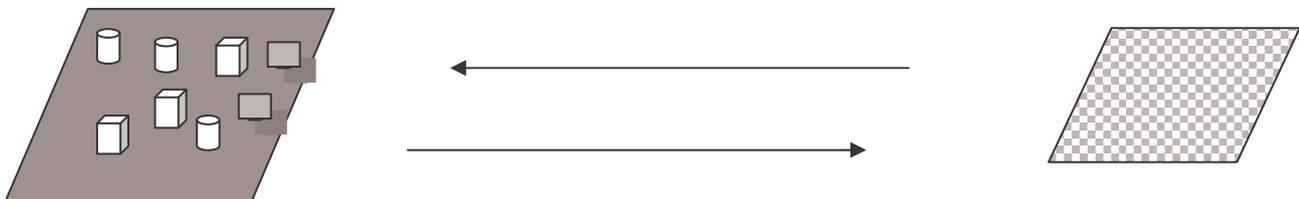
**DISPOSITIF :** Les élèves de la classe fonctionnent ensemble.

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 BLEUE



**CONSIGNES :**

« Vous devez 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

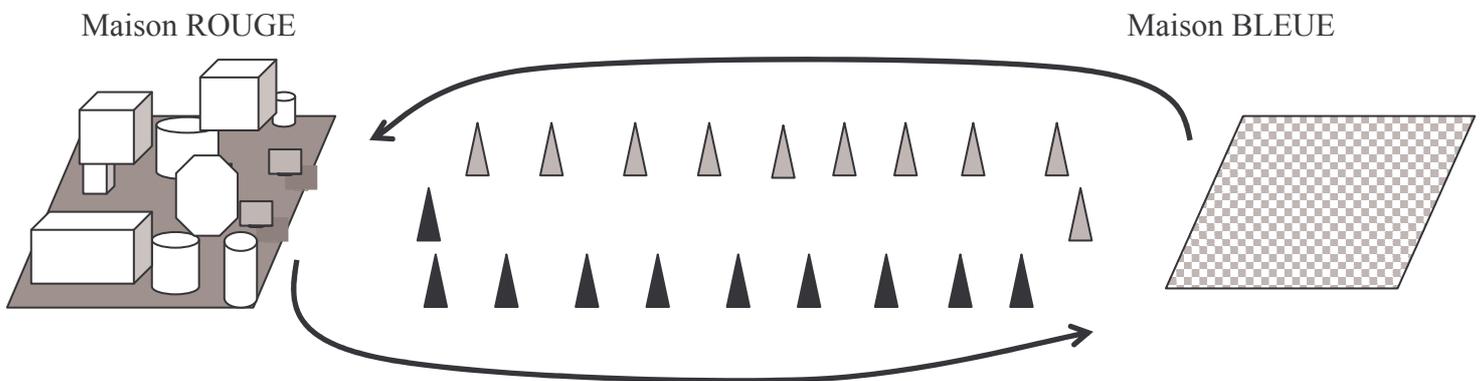
**DISPOSITIF :** Les élèves de la classe fonctionnent ensemble.

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 et retour se fait à l'extérieur des plots (cette zone peut être imagée), en respectant un sens précis.

Faire 5 séries de jeu



## CONSIGNES :

« Vous transportez les objets un par un, **seul ou à plusieurs**, de la maison rouge jusqu'à la maison bleue »

« Vous revenez par un autre chemin »

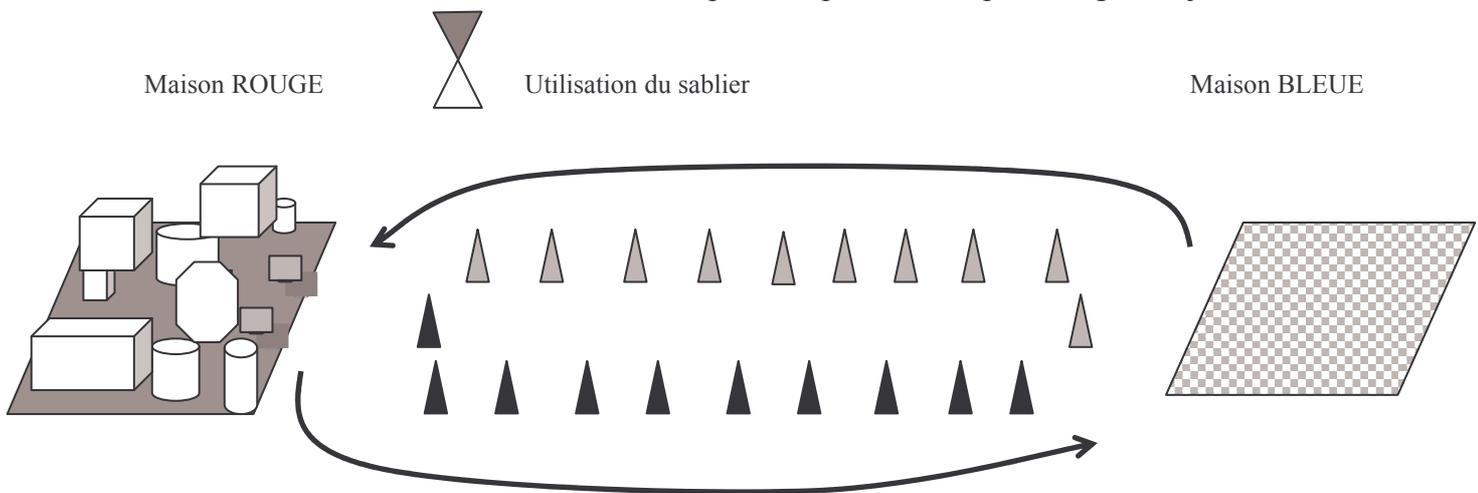
## VARIABLES :

- 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 regarde  
 Dans la maison rouge, il y a une réserve d'objets divers (petits et grands)  
 Les trajets aller-retour se font à l'extérieur des plots en suivant un sens précis.  
 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 le plus vite possible !"
- "Vous revenez le plus vite possible vers la réserve d'objets en contournant les bornes, puis vous reprenez un objet ..."

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Vider votre maison avant la fin du sablier
- Respecter la règle "un seul objet à la fois"
- Respecter le sens des déplacements

Fiche pour l'enseignant

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**

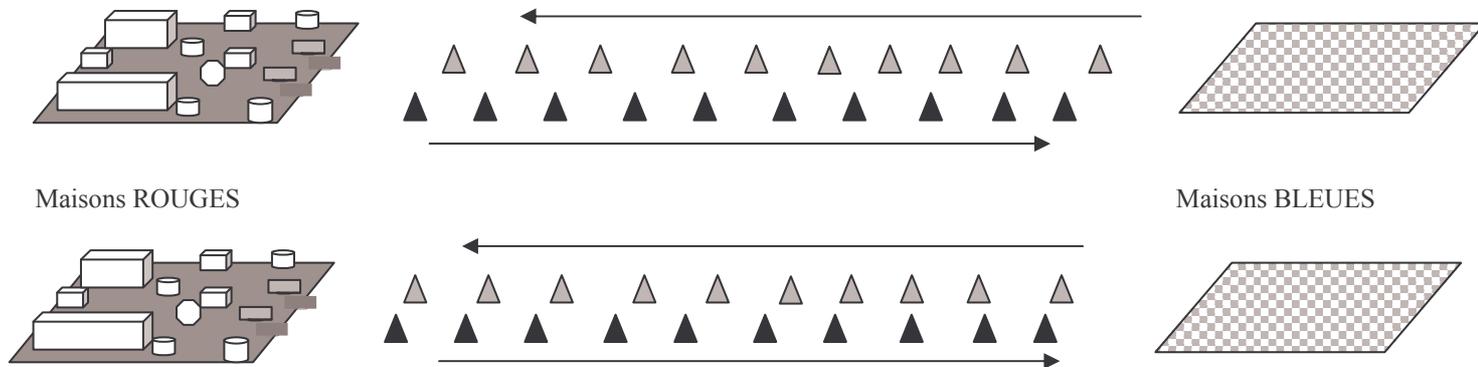
*"Apprendre à s'affronter indirectement"*

**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



**CONSIGNES :**

- « Au signal vous devez remplir votre maison bleue avec les objets de votre maison rouge, plus vite que l'autre équipe ! Attention il faut respecter les règles du jeu (1 objet à la fois, sens du parcours) »

Le tableau ci-dessous permet de visualiser les victoires, il est renseigné après chaque partie.

 	Equipe verte	Equipe jaune
Partie n°1		
Partie n°2		
Partie n°3		
Partie n°4		
Partie n°5		

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Vider la maison de son équipe plus rapidement que l'équipe adverse

**VARIABLES :**

- Varier la longueur des parcours
- Varier 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

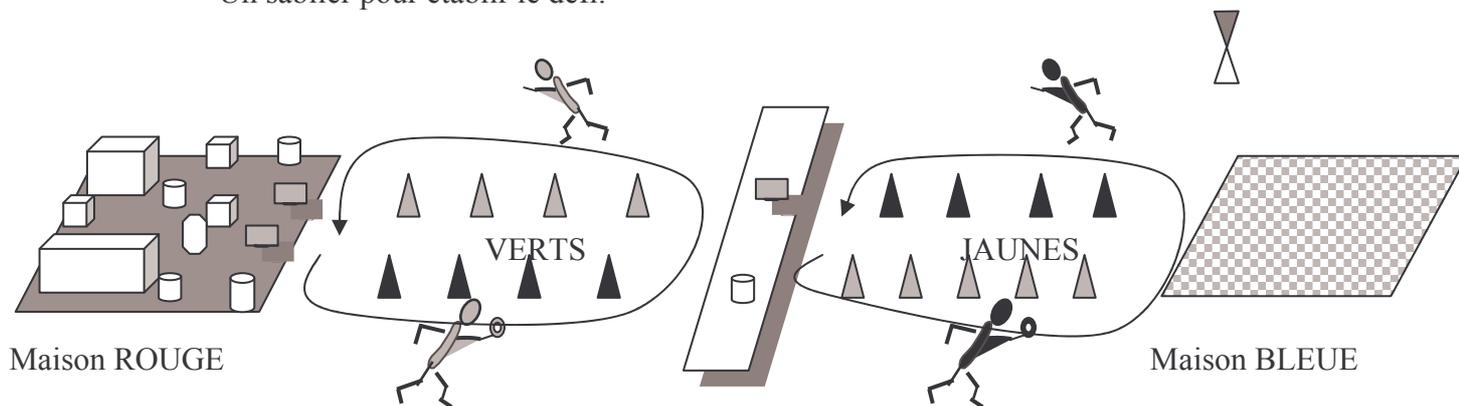
**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux. (une équipe agit, l'autre observe à tour de rôle)

Chaque équipe se partage en 2 :

- le groupe 1, en dossards verts, sur 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

Un sablier pour établir le défi.



### CONSIGNES :

- Aux déménageurs verts, "videurs" : « Au signal, vous prenez un seul objet et, en respectant le sens de parcours, courez le poser sur le banc. »
- Aux déménageurs jaunes, "remplisseurs" : « Vous prenez les objets posés sur le banc et vous les portez dans la maison bleue, en respectant le sens du parcours »
- "Vous devez avoir rempli la maison bleue avant le signal de fin : temps donné par le sablier "

### CRITERES DE REUSSITE :

- Respecter son rôle (videur ou remplisseur).

### VARIABLES :

- compliquer les parcours : trajets, obstacles, longueurs...
- remplacer le banc par une zone que ne fait pas obstacle au déplacement : tapis, ligne au sol.

# "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'entraîdant

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

Chaque équipe se partage en 2 :

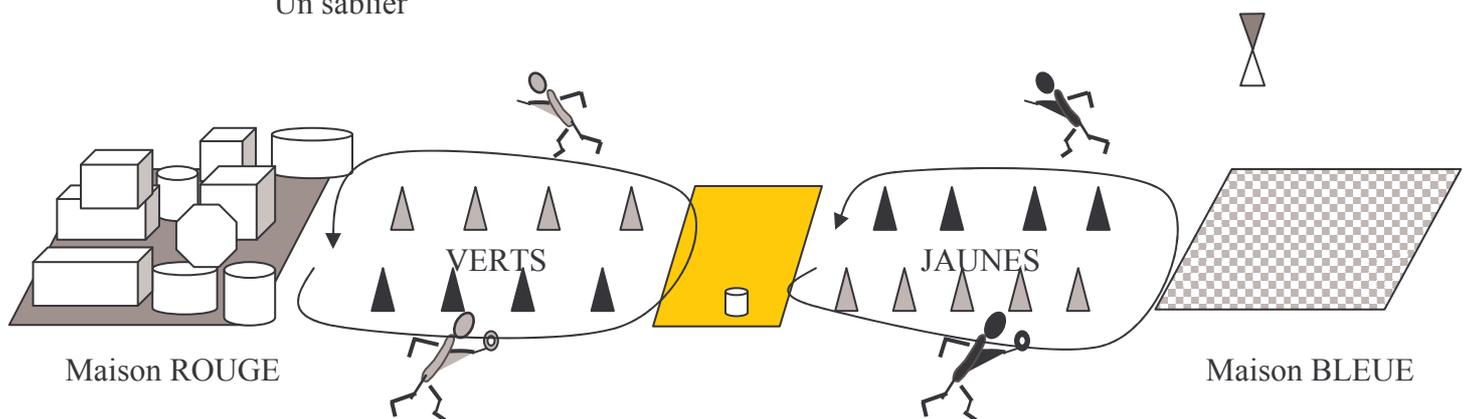
- le groupe 1, en dossards verts, sur la première partie du parcours, côté maison à vider
- le groupe 2, en dossards jaunes, du côté de la maison à remplir

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

La zone intermédiaire est constituée de tapis.

Un sablier



## CONSIGNES :

- Aux déménageurs verts, "videurs" : « Au signal, vous videz la maison rouge en prenant un seul objet, **seul ou à plusieurs**, pour le poser sur les tapis et en respectant le sens du parcours"
- Aux déménageurs jaunes, "remplisseurs" : « **Seul ou à plusieurs**, vous prenez les objets posés sur les tapis, et allez les porter dans la maison bleue et en respectant le sens du parcours"
- "Vous devez avoir rempli la maison bleue avant le signal de fin ! (utilisation du sablier)"

## CRITERES DE REUSSITE :

- Respecter son rôle : videur ou remplisseur
- Transporter les objets volumineux à plusieurs

## VARIABLES :

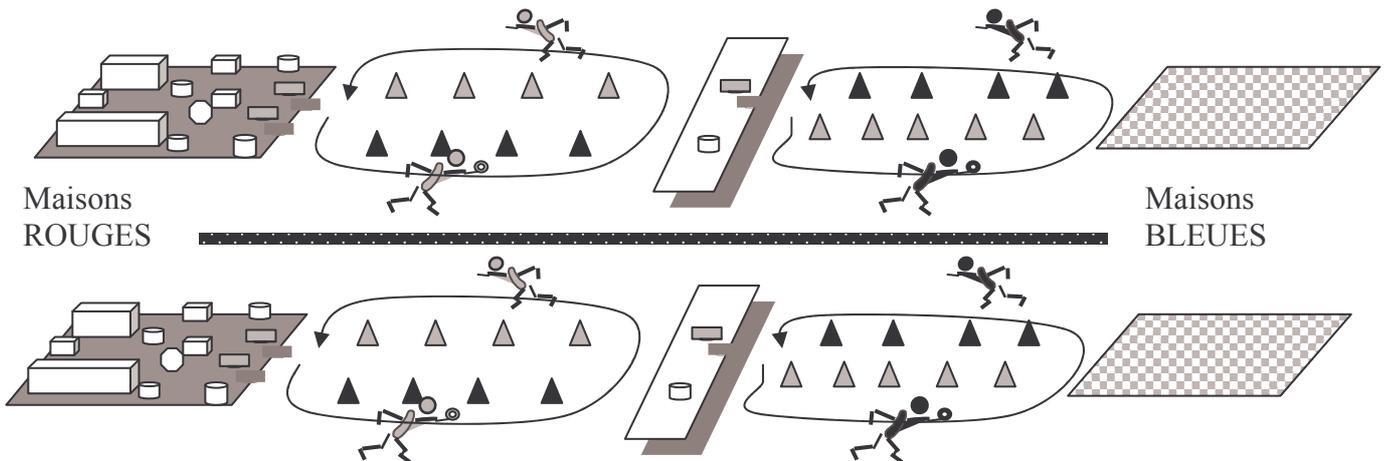
- Longueur des parcours
- Nature des objets

**SITUATION DE REFERENCE FINALE**

« *Le relais des déménageurs* »

**BUT :** Vider la maison plus vite que l'équipe adverse.

**DISPOSITIF :** Deux parcours sont installés en parallèle : prévoir des objets de tailles différentes  
 La classe est partagée en deux équipes.  
 Chaque équipe se partage en 2 sous-groupes : les videurs et les remplisseurs.  
 Prévoir des jeux de dossards pour les différencier dans chaque équipe.  
 Après chaque partie on désigne l'équipe qui a gagné !



**CONSIGNES :**

- Aux **VIDEURS** : « Au signal, vous prenez un seul objet et, en respectant le sens du parcours, vous courez le poser sur les tapis. »
- Aux **REMP LISSEURS** : « Vous prenez les objets posés sur les tapis et vous les portez dans la maison bleue, en respectant le sens du parcours »
- « Pour gagner, vous devez avoir rempli votre maison bleue avant l'équipe adverse ! »

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Respecter la règle "un seul objet à la fois"
- Respecter le sens des parcours
- Respecter les rôles : videur, remplisseur.

Fiche à remplir par l'enseignant.

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 reste dans mon rôle : videur ou remplisseur	Je coopère avec les autres pour porter un objet encombrant

**VARIABLES :**

- compliquer les parcours : obstacles, longueurs ...
- faire varier le nombre et la nature des objets.