

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectifs de la séance :

Réaliser des actions relatives à deux statuts aux intérêts contraires.

Situation pour entrer dans l'activité

Situation : Vider la caisse

PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Être capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

But de l'activité : Vider sa réserve et remplir sa maison le plus vite possible.

Consignes :

« Tu dois vider ta caisse et remplir l'autre avant la fin de la comptine. »

Descriptif :

Organisation matérielle :

Salle de motricité, gymnase, cour...

Une caisse remplie de ballons par équipe.

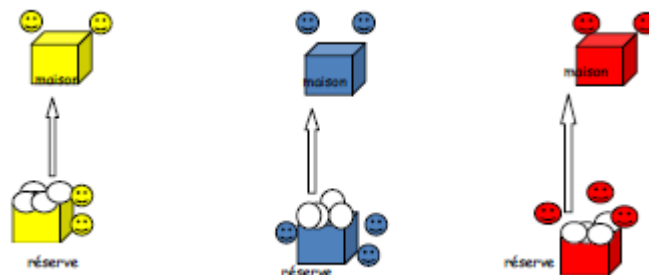
Une caisse vide par équipe.

Foulards, chasubles.

Comptine, chronomètre... (instrument de mesure du temps adapté)

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe est divisé en équipes. (En fonction de l'effectif total)



Critères de réussite :

Equipe : a réussi à vider sa réserve et à remplir sa maison dans le temps imparti.

Individuel : a trouvé des solutions adaptées (rouler, lancer...)

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution, le nombre d'équipes, les distances réserves/maisons, installer des obstacles...
- Varier taille et forme des ballons.

Intervention de l'enseignant

- Explicite les consignes : vider, remplir
- Fait reformuler les consignes

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectifs de la séance :

Prendre en compte un adversaire attaquant pour se placer et défendre son camp.

Situation : Débarrassez-moi de ces souris

Situation pour entrer dans l'activité

PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Être capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

But de l'activité : Avoir le moins possible de « souris » dans sa maison.

Consignes :

« Au signal, tu vas chercher un ballon (souris) et un seul et tu le lances dans l'autre camp. Il faut te débarrasser des souris que tes adversaires envoient.

A la fin du jeu, vous vous asseyez et on compte le nombre de balles dans chaque camp.»

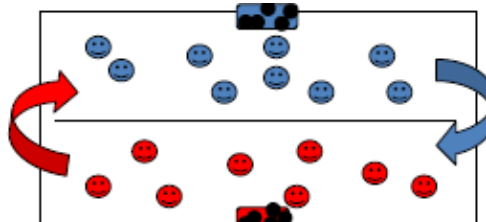
Descriptif :

Organisation matérielle :

Gymnase partagé en 2 par des bancs.
2 caisses (réserves de départ).
Autant de ballons que de joueurs.
Chaque partie dure 1 à 2 minutes.
Possibilité de raconter une histoire pour la compréhension de la consigne.

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe est divisé en 2 équipes.



Critères de réussite :

L'équipe qui a gagné est celle qui a le moins de balles (souris) dans son camp.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution
- Varier taille et forme des ballons.
- Varier la taille de l'obstacle central : filet...

Intervention de l'enseignant

- Explicite les consignes : vider, remplir
- Fait reformuler les consignes

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectifs de la séance :

Prendre en compte un adversaire défenseur pour attaquer le camp adverse dans un espace libre.

Situation de référence et situation d'évaluation des apprentissages

Situation : Les balles brûlantes

PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Être capable de respecter une consigne : vider/remplir, de réaliser deux actions différentes

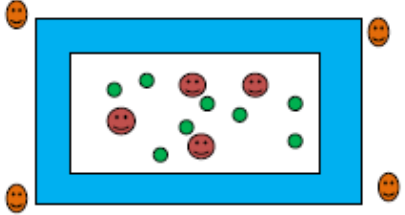
But de l'activité : Avoir le moins possible de ballons dans la maison.

Consignes :

« Au signal, lorsque tu es à l'intérieur de la maison, tu lances les ballons hors de la maison. Si tu es à l'extérieur, tu les renvois dedans. Personne n'a le droit de pénétrer dans la zone interdite. »

« A la fin du jeu, vous vous asseyez et on comptera le nombre de balles dans la maison. »

Descriptif :

<u>Organisation matérielle :</u>	<u>Aménagement, dispositif :</u>	<u>Critères de réussite :</u>
<p>Gymnase, cour fermée...</p> <p>2 fois plus de ballons que de joueurs dans la maison.</p> <p>Foulards ou chasubles.</p> <p>Chaque partie dure environ 2 à 4 minutes.</p>	<p>Le groupe classe est divisé en équipes de 4 à 6 joueurs.</p> <p>👤 = videur</p> <p>👤 = remplisseur</p> <p>En bleu = zone interdite</p> 	<p>Nettoyeurs : avoir vidé la maison.</p> <p>Remplisseurs : avoir rempli la maison.</p>

Intervention de l'enseignant :

- Veille à la mise en œuvre de la situation
- Repère et note les conduites des élèves

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : taille et hauteur de la zone interdite
- Varier taille et forme des ballons.

Conduites observables

Niveau 1	Ne participe pas
Niveau 2	Participe mais n'identifie pas l'action à réaliser en fonction de son rôle
Niveau 3	Lance la balle dans la maison ou hors de la maison en fonction de son rôle

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectifs de la séance :

Réaliser des actions différentes : vider / remplir

Situation de référence et situation d'évaluation des apprentissages

Situation : Nettoyer la maison

PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Être capable de comprendre la consigne : attraper et de lancer une balle hors de son camp

But de l'activité : Avoir le moins possible de balles dans son camp à la fin de la partie.

Consignes :

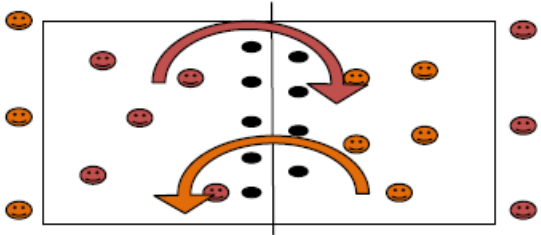
« Au signal, tu dois envoyer les ballons par-dessus le filet dans le camp adverse pour t'en débarrasser.

Tout ballon qui arrive dans ton camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.

Tout ballon qui sort est perdu, il est pris par les récupérateurs.

« A la fin du jeu, on compte le nombre de ballons dans chaque camp. »

Descriptif :

<u>Organisation matérielle :</u>	<u>Aménagement, dispositif :</u>	<u>Critères de réussite :</u>
<p>Gymnase, cour fermée...</p> <p>Un filet de séparation.</p> <p>Ballons en quantité égale dans chaque camp.</p> <p>Foulards ou chasubles.</p> <p>Chaque partie dure environ 3 à 6 minutes.</p>	<p>Le groupe classe est divisé en équipes de 4 à 6 joueurs.</p> <p>Chaque équipe possède des récupérateurs extérieurs dans le camp adverse.</p> 	<p>L'équipe qui a le moins de ballons a gagné.</p>

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : hauteur du filet...
- Varier taille, forme et nombre de ballons.

Conduites observables

Niveau 1	Ne participe pas
Niveau 2	Se saisit du ballon et le renvoie dans le camp adverse
Niveau 3	Renvoie le ballon le plus loin possible dans le camp adverse

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Réaliser des actions différentes : vider / remplir

Situation d'apprentissage : Remplir la caisse
PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

But de l'activité : Vider sa réserve et remplir sa maison le plus vite possible

Consigne :

« Tu dois vider ta caisse et remplir l'autre avant la fin de la comptine. »

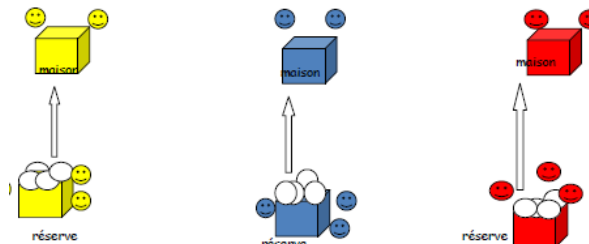
Descriptif :

Organisation matérielle :

Salle de motricité, gymnase, cour...
Une caisse remplie de ballons par équipe.
Une caisse vide par équipe.
Foulards, chasubles.
Comptine, chronomètre... (instrument de mesure du temps adapté)

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe est divisé en équipes (en fonction de l'effectif total).



Critères de réussite :

Equipe : a réussi à vider sa réserve et à remplir sa maison dans le temps imparti.

Individuel : a trouvé des solutions adaptées (rouler, lancer...)

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution, le nombre d'équipes, les distances réserves/maisons, installer des obstacles...
- Varier taille et forme des ballons.

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Lancer vers une cible.

Situation d'apprentissage : Abattre les quilles
PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

But de l'activité : Renverser toutes les quilles le plus vite possible.

Consigne :

« Tu dois lancer ton ballon pour faire tomber les quilles. Tu peux ensuite aller le chercher et recommencer mais un loup sera là t'empêcher d'atteindre les quilles. »

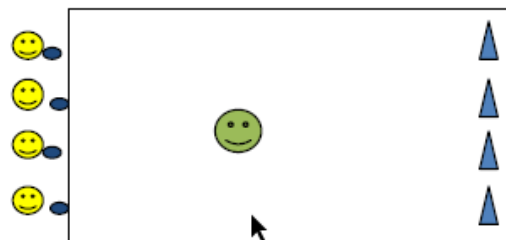
Descriptif :

Organisation matérielle :

Gymnase, cour fermée...
Espace délimité par équipe.
4 balles par équipe.
Foulards ou chasubles.

Aménagement, dispositif :

Equipes de 4 + 1 loup.
On fait autant de terrain que nécessaire.



Critères de réussite :

Attaquants : la première équipe à avoir renversé toutes les quilles a gagné.

Loup : avoir empêché (ou au moins retardé) la chute des quilles.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Taille, emplacement des quilles.
- Nombre de loups.
- Taille du terrain.

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectifs de la séance : Défendre sur tout le terrain.

Ajuster ses actions en fonctions des autres.

Situation d'apprentissage : Le passage du pont
PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Être capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

But de l'activité : Vider ou remplir un espace avec des contraintes de passage.

Consignes :

« Tu lances les ballons pour vider ou remplir la maison mais chaque ballon doit passer par un pont. »

« Au signal de fin, tout le monde s'assoit ».

Descriptif :

Organisation matérielle :

Gymnase, cour fermée...

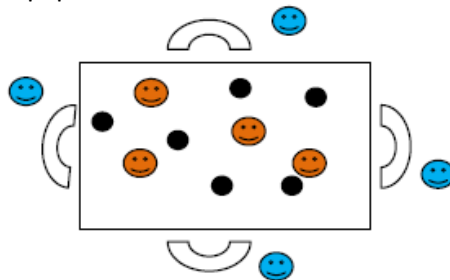
4 à 6 ballons au départ dans la maison.

Ponts.

Signal de fin de jeu.

Aménagement, dispositif :

Equipes de 4 à 6.



Critères de réussite :

L'équipe qui a le moins de ballons a gagné.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Taille du terrain.
- Nombre de ponts, de balles.
- Forme du pont : porte, passage, tapis...
- Effectif des équipes.

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer
Objectifs de la séance : S'approcher des cibles pour les viser.
 S'orienter vers des espaces libres.

Situation d'apprentissage : Les 4 contre 2
 PS/MS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Être capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

But de l'activité : Renverser le plus possible de quilles.

Consigne :

« Tu vas lancer les ballons pour renverser le plus de quilles possibles. »

Descriptif :

Organisation matérielle :

Gymnase, cour fermée...

8 ballons pour l'équipe de 4.

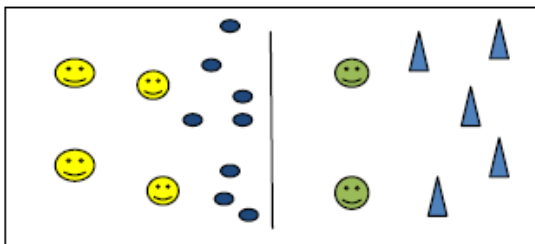
5 quilles pour l'équipe de 2.

Foulards ou chasubles.

Signal de fin de jeu.

Aménagement, dispositif :

Equipes de 4 contre équipes de 2.



Critères de réussite :

Le nombre de quilles renversées.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Taille du terrain.
- Varier la hauteur de la séparation.
- Place et nombre de quilles
- Egalité numérique (4 x 4)
- Possibilité de disposer le même nombre de quilles dans chaque camp et de ne donner qu'un ballon (critère de réussite = avoir renversé plus de quilles que l'équipe adverse)
- **PS** : pas de défenseur (critère de réussite = avoir fait tomber toutes les quilles de son château)