

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : S'orienter vers une cible.

Orienter son déplacement en fonction de l'adversaire (pour l'éviter)

Situation de référence et situation d'évaluation

Situation : Le loup dans les pâturages

MS / GS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But de l'activité : Rejoindre la bergerie sans se faire manger par le loup.

Consigne :

« Tu te promènes dans les pâturages et au signal tu dois regagner la bergerie sans te faire toucher par le loup. »

Descriptif :

Organisation matérielle :

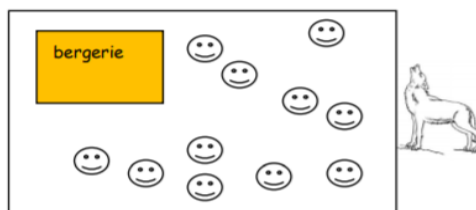
Gymnase, cour fermée...

L'espace est délimité.

Bergerie matérialisée au sol.

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe en totalité.



Critères de réussite :

Rejoindre la bergerie sans se faire toucher par le loup.

Interventions 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.
- Moutons et brebis : Les élèves (moutons) se tiennent la main par 2.
- Entrées variées du loup : à l'opposé, sur les côtés, près de la bergerie.
- C'est le hurlement du loup qui déclenche le signal.
- Nombre de loups.

Conduites observables

Niveau 1	Ne réagit ni au signal, ni à la venue sur lui
Niveau 2	Se dirige vers la bergerie mais se fait toucher par le loup.
Niveau 3	Evite le loup, quel que soit son placement.

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Situation d'apprentissage: la maison du loup

MS / GS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But de l'activité : Rejoindre la bergerie en traversant la maison du loup sans se faire toucher.

Consigne :

« Tu dois rejoindre la bergerie en traversant la maison du loup. Il ne faut pas te faire toucher par le loup. »»

Descriptif :

Organisation matérielle :

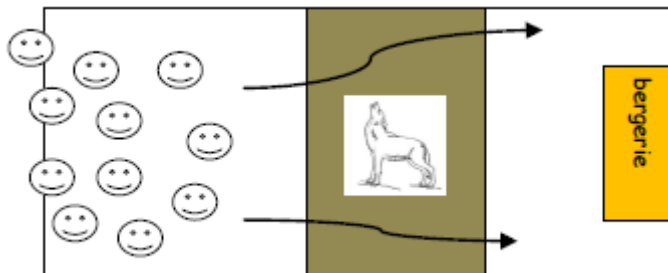
Gymnase, cour fermée...

Bergerie matérialisée au sol.

Maison du loup matérialisée au sol.

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe en totalité.



Critères de réussite :

Avoir rejoint la bergerie sans se faire toucher par le loup.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : zone du loup + ou moins grande...
- Le loup est d'abord joué par l'enseignant puis par un élève ou 2.
- Les moutons touchés deviennent des loups.
- Placer des portes d'entrée et de sortie dans la zone du loup.
- Donner une tâche supplémentaire : ramasser un objet pour le transporter dans la bergerie.
- nombre de loups

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : S'informer pour repérer les espaces libres et éviter l'adversaire.
Ajuster et maîtriser ses déplacements.

Situation d'apprentissage : les 3 refuges
MS / GS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But de l'activité : Passer d'un refuge à un autre sans se faire prendre le foulard placé à la ceinture.

Consigne :

« Au signal, tu dois changer de refuge sans te faire prendre ton foulard. »

Descriptif :

Organisation matérielle :

Gymnase, cour fermée...

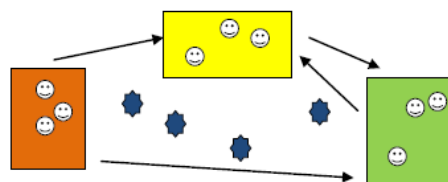
Les 3 refuges sont matérialisés au sol ou 3 tapis.

Autant de foulards que de souris.

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe divisé en 4 équipes.

• chats, les 3 autres sont des souris.



Critères de réussite :

Souris : avoir réussi à changer de refuge sans se faire prendre son foulard.

Chats : avoir pris un ou plusieurs foulards.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : distance + ou – longue entre les refuges.
- Varier les formes de déplacements : à 4 pattes, en sautant, à cloche-pied...
- Encombrer l'espace d'évolution.
- Augmenter la difficulté en demandant aux souris de ramasser un objet avant de rejoindre un autre refuge.

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire.

Situation d'apprentissage : Minuit dans la bergerie

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

MS / GS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But de l'activité : Rejoindre la bergerie sans se faire toucher.

Consigne :

- Tu te promènes dans les pâturages et tu demandes l'heure au loup.
- Quand il répond : « Il est minuit ! », tu dois t'enfuir pour regagner la bergerie sans te faire attraper par le loup.
- Quand tu es touché, tu t'assois.

Descriptif :

Organisation matérielle :

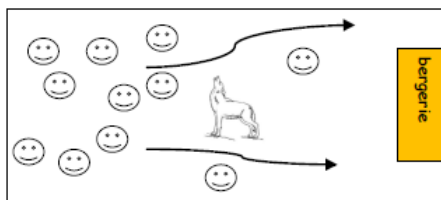
Gymnase, cour fermée...

Espace délimité : pâturage.

Bergerie matérialisée au sol.

Aménagement, dispositif :

Le groupe classe en totalité.



Critères de réussite :

Moutons : avoir réagi au signal du loup et avoir rejoint la bergerie sans se faire manger par le loup.

Loup : avoir attrapé le plus possible de moutons.

Variantes : Simplification ou Complexification :

- Adapter l'espace d'évolution : zone + ou - grande...
- Le loup est d'abord joué par l'enseignant puis par un élève ou 2.
- Variante jeu : les moutons touchés deviennent des loups.
- Nombre de loups.
- Emplacement de la bergerie : dans un coin, au milieu...
- Varier les modes de déplacement des moutons, du loup.
- Complexifier la tâche des moutons : ils doivent ramasser un objet, passer par la porte de la bergerie...

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

S'informer des espaces libres.

Enchaîner des actions : courses, évitements.

Situation d'apprentissage: les terriers

MS / GS


COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But de l'activité : S'emparer du terrier libre

Consigne :

- Au départ, chaque terrier (cerceau) est occupé par un lapin.
- Trois belettes se promènent autour des terriers des lapins.
- Au signal, si tu es un lapin, tu dois changer de terrier. Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre.
- Les trois lapins sans terrier deviennent alors des belettes

Descriptif :

<u>Organisation matérielle :</u>	<u>Aménagement, dispositif :</u>	<u>Critères de réussite :</u>
Espace suffisamment grand : gymnase, salle de motricité...	Le groupe classe en totalité	Lapins : avoir réussi à changer de terrier.
Cerceaux, plots.		Belettes : avoir réussi à prendre un terrier libre.

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : zone + ou - grande...
- Varier l'espace entre les terriers.
- Nombre de belettes.
- Varier les modes de déplacement des lapins, des belettes.
- Différencier les terriers : cerceaux de couleurs, de formes, de tailles différentes...

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

Réaliser des enchaînements d'actions : courses, évitements, lancers, réception.

Situation d'apprentissage: les sorciers

MS / GS

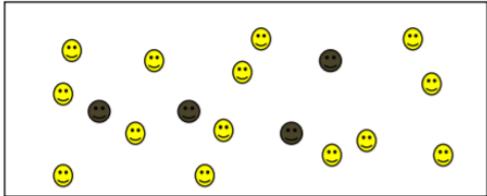
But de l'activité : Toucher le plus grand nombre de joueurs.

Consignes :

- Pendant un temps défini, si tu es un sorcier, tu dois toucher le plus grand nombre de tes camarades. Sinon, tu dois essayer de ne pas te faire toucher !

- Les enfants touchés s'assoient.

Descriptif :

<u>Organisation matérielle :</u>	<u>Aménagement, dispositif :</u>	<u>Critères de réussite :</u>
<p>Espace suffisamment grand : gymnase, salle de motricité...</p> <p>Chasubles reconnaissables pour les sorciers.</p>	<p>Le groupe classe en totalité. Sorciers et enfants</p> 	<p>Sorciers : toucher le plus grand nombre d'enfants.</p> <p>Enfants : ne pas se faire toucher par les sorciers.</p>

Variante : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : zone + ou - grande...
- Introduire des zones refuges.
- Varier le nombre de sorciers.
- Augmenter ou diminuer le temps d'action.
- Varier les modes de déplacement.
- Envisager la délivrance.
- **Variante :** Le jeu se pratique avec une balle.
- Le sorcier doit toucher les enfants avec la balle. Les déplacements avec le ballon sont interdits (On pourra autoriser 1,2 ou 3 pas).
- Quand la balle est disponible, elle peut être récupérée par un enfant qui devient le sorcier.
- On peut envisager la délivrance : si un joueur assis récupère le ballon alors il est libéré et devient sorcier.

OBJECTIF DU MODULE : Coopérer, collaborer, s'opposer

Objectif de la séance : Ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

S'informer des espaces libres.

Situation d'apprentissage: La rivière aux crocodiles

MS / GS

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But de l'activité : Traverser la rivière sans se faire toucher par un crocodile.

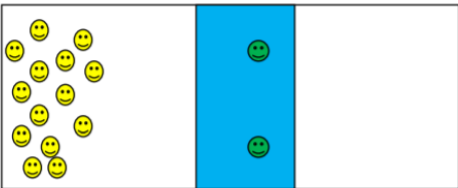
Consignes :

- Au signal, tu dois rejoindre l'autre rive en traversant la rivière sans se faire toucher par les crocodiles.

Prévoir 2 crocodiles au début du jeu et ajuster selon le groupe.

- Les enfants touchés deviennent des crocodiles

Descriptif :

<u>Organisation matérielle :</u>	<u>Aménagement, dispositif :</u>	<u>Critères de réussite :</u>
<p>Espace suffisamment grand : gymnase, salle de motricité...</p> <p>Chasubles reconnaissables pour les crocodiles.</p> <p>Foulards à la ceinture pour les autres enfants.</p> <p>Rivière matérialisée au sol : plots, ficelles...</p>	<p>Le groupe classe en totalité. Crocodiles et enfants</p> 	<p>Crocodiles : toucher le plus grand nombre d'enfants.</p> <p>Enfants : ne pas se faire toucher par les crocodiles.</p>

Variantes : Simplification ou Complexification

- Adapter l'espace d'évolution : rivière plus ou moins grande.
- Introduire des îles = zones refuges.
- Varier le nombre de crocodiles.
- Varier les modes de déplacement.
- Modifier la manière de toucher : enlever le foulard, toucher, ceinturer...