

OBJECTIF : Coopérer, collaborer, s'opposer

Compétences à travailler : construire la notion d'action collective, construire la notion d'espace, construire la notion de règles, construire la notion de gain

Attendus de fin de maternelle :

TPS/PS : Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.

MS : Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.

GS : coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Objectifs d'apprentissage	Des jeux pour entrer dans l'activité Situation de référence	Des situations d'apprentissage	Une situation d'évaluation des apprentissages
Phase exploratoire : des jeux pour entrer dans l'activité. Plus les élèves sont jeunes, plus la phase exploratoire est longue.			
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions à statuts différents. - Prendre en compte l'adversaire attaquant ou défenseur. - Défendre son camp, attaquer le camp adverse. 	<p>Lancer / renvoyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vider la caisse - Débarrassez-moi de ces souris ! <p>Nettoyer la maison PS/MS (P1) Les balles brûlantes MS (P4/5) /GS</p>	<p>Module A</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1. Remplir la caisse - 2. Abattre les quilles - 3. Le passage du pont - 4. Les 4 contre 2 - 5. Les balles brûlantes 	<p>Nettoyer la maison Les balles brûlantes</p>
<ul style="list-style-type: none"> - S'orienter vers une cible en s'informant sur l'adversaire (pour l'éviter). - Réagir à un signal. - Maîtriser et ajuster ses déplacements en fonction de la cible, de l'adversaire. 	<p>Poursuivre /esquiver</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les moutons dans la bergerie <p>Le loup dans les pâturages</p>	<p>Module B</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1. La maison du loup - 2. Les 3 refuges - 3. Minuit dans la bergerie - 4. Les terriers - 5. Les sorciers - 6. La rivière aux crocodiles 	<p>Le loup dans les pâturages</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de se mettre en danger. - S'engager dans les espaces libres en s'informant sur la position de l'adversaire. - Maîtriser et ajuster ses déplacements en fonction de la cible, de l'adversaire. 	<p>Transporter /éviter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les voleurs <p>Transporter les objets</p>	<p>Module C</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1. Les voleurs et les refuges - 2. Le relais déménageurs 	<p>Les voleurs Le relais de déménageurs</p>