

Recommandations – Préconisations

La séance

D'une durée de 35 à 45 mn, elle débute par une situation d'entrée dans l'activité pendant 10'.
Vient ensuite une situation et éventuellement une de ses évolutions.
La séance se finalise par une activité de retour au calme.
Chaque situation se situe au niveau 2. Une ou plusieurs évolutions (E) sont proposées pour complexifier vers le niveau 3.

La mise en œuvre

Matériel : Tapis, objets médiateurs, chasubles ou signes distinctifs.
Règles d'or : Ne pas se faire mal, ne pas faire mal à l'autre, ne pas se laisser faire mal.
Rôle du PE : l'enseignant organise l'espace de jeu, met en place le matériel, distille les consignes et garantit la sécurité par une présence et une proximité constantes. Il arbitre mais laisse les jeux se dérouler librement. Pour motiver les élèves qui s'engagent moins, il peut participer au jeu.

Exemple(s) de séance(s)

Chaque séance se déclinera de la façon suivante :

- une situation d'entrée dans l'activité (nouvelle situation ou reprise d'une situation connue)
- une situation pour apprendre
- une ou plusieurs évolutions
- une phase de retour au calme

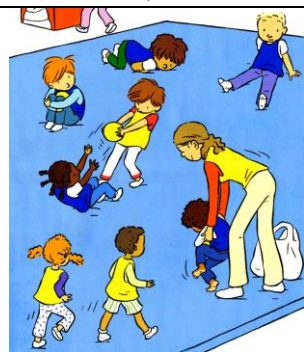
Terminologie utilisée pour les situations

B : but, ce que l'élève doit faire **CR** : critère de réussite, gain **R** : règles (droits, devoirs) **OR** : organisation
ME : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu) **E** : évolutions

Notion à construire : *opposition un contre un par la médiation d'un objet.*

Situation 1 :

Les fourmis, leurs œufs et les larves



EC1

Objectif d'apprentissage :

s'opposer directement plus ou moins fortement.

But : - Les fourmis doivent protéger les œufs et les larves doivent s'en emparer pour les ramener dans leur réserve.
Critère de Réussite : - Pour les larves : avoir rapporté le plus d'œufs possible dans la réserve.
Règle(s) : - Au signal de début les larves entrent dans l'espace délimité pour s'emparer des œufs et les emporter dans leur réserve.
Organisation : - 3 groupes, les fourmis à genoux protègent les œufs (gros objets : ballons de basket ...); les larves à genoux; un groupe veille au respect des règles d'or.
2 assauts de 30s avec changement de rôles. Espace de jeu délimité.
Modalités d'exécution : - Les fourmis à genoux protègent individuellement leurs œufs avec leur corps et les larves tentent de les prendre.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3
1 - Les œufs sont disséminés dans l'espace délimité, les fourmis doivent transporter les œufs dans la réserve. Le PE joue le rôle de l'unique larve qui tente de s'emparer des œufs.
2 - Objet plus facile à attraper (gros coussin...) et pour limiter les contacts physiques.
3 - Participation du PE en tant que fourmi pour les enfants ne s'engageant pas dans l'action.
4 - Diminution de la taille des œufs pour favoriser le contact corps à corps. Critères de réussite : idem + dénombrer les œufs protégés.

Notion à construire : prendre connaissance d'un espace de jeu orienté et repérage des espaces différenciés.

Situation 2 :
Les scarabées et les fourmis



Objectif d'apprentissage :
apprécier un espace de jeu orienté, limité et interpénétré.

B : - Les scarabées doivent entrer dans la réserve des fourmis sans se faire arrêter par celles-ci.
CR : - Avoir le plus de scarabées possible dans la réserve des fourmis.
R : - Au signal de départ les scarabées à 4 pattes tentent d'entrer dans la réserve des fourmis ; les fourmis empêchent les scarabées d'atteindre leur réserve.
OR : - 3 groupes : 1 groupe de scarabées, 1 groupe de fourmis et 1 groupe d'arbitres. 3 zones délimitées : une zone de départ, le terrain des fourmis (environ 10mx2m pour des groupes de 8 élèves) et la réserve.
ME : - Les scarabées doivent traverser le plus rapidement possible en direction de la réserve et tenter de se dégager de l'emprise des fourmis.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
Pour favoriser l'attaque
1 - Plus de scarabées que de fourmis.
2 - Augmenter la taille du terrain des fourmis.
Pour complexifier l'attaque
3 - Moins de scarabées que de fourmis
4 - Diminution des dimensions du terrain des fourmis
5 - Forme du terrain en entonnoir

Notion à construire : découvrir la notion de partenaire. Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres. Prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires.

Situation 3 :
Les chasseurs de hérissons



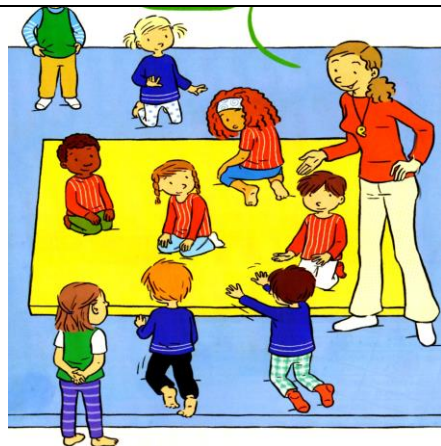
Objectif d'apprentissage :
prendre conscience d'un projet commun à tous.

B : - Pour les chasseurs, voler le plus d'épingles possible sur les hérissons.
CR : - Avoir réussi à voler toutes les pinces à linge dans un temps donné.
R : - Au signal, les chasseurs volent les pinces à linge (et les mettent dans une panier de réserve) des hérissons, qui essaient de leur échapper. Lorsqu'un hérisson n'a plus de pince à linge, il sort du terrain. Au signal de fin de combat, compter le nombre de pinces à linge sur les hérissons encore en jeu.
OR : - 2 équipes : L'équipe des hérissons à 4 pattes avec des pinces à linge (4 ou 6) sur tout le corps. L'équipe des chasseurs debout est identifiée avec des chasubles. Un espace de jeu délimité (pour des équipes de 6 joueurs environ 6mx4m), temps limité à 1min30.
ME : - Les Chasseurs s'unissent pour attraper le maximum de pinces à linge.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
1 - Les hérissons sont obligés de rester dans un cerceau (pas de déplacement).
2 - Chasseurs et hérissons sont debout.
3 - Limiter le nombre de pinces à linge (3) sur les hérissons.
4 - Placer les pinces à linge à des endroits peu accessibles (dans le dos, entre les omoplates..).

Notion à construire : découvrir la notion de partenaire. Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres. Prendre conscience de l'aide apportée.

Situation 4 :
Sortir les ours

Objectif d'apprentissage :
découverte progressive de la notion d'équipe, prise de conscience d'un projet commun.

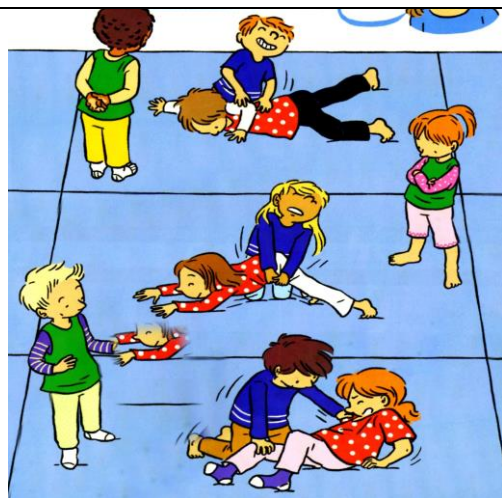


B : - Les chasseurs doivent sortir le plus d'ours possible de la tanière.
CR : - Avoir réussi à sortir le plus d'ours possible en un temps donné 1min30.
R : - Un groupe de 5 ou 6 ours immobiles à 4 pattes sont au milieu de l'espace de jeu. Au signal un groupe de 5 ou 6 chasseurs entre dans l'espace et essaie de les amener à l'extérieur.
OR : - Zone de 4 tapis, 2 équipes : des ours à 4 pattes et des chasseurs debout. Espace de jeu délimité (pour des équipes de 6 joueurs environ 6mx4m). Temps de jeu 1min30.
ME : - Les Chasseurs s'unissent pour sortir les ours de la tanière en poussant, tirant...
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
1 - Aucune résistance de la part des ours.
2 - S'associer par 2/3 enfants pour sortir un ours.
3 - Les ours sont mobiles.

Notion à construire : connaître et accepter les règles d'arbitrage, comparer le gain de chaque équipe.

Situation 5 :
Le jardinier et la tortue voleuse de salades

Objectifs d'apprentissage :
représenter et coder les gains de chaque équipe, sur plusieurs parties, afin de les comparer.



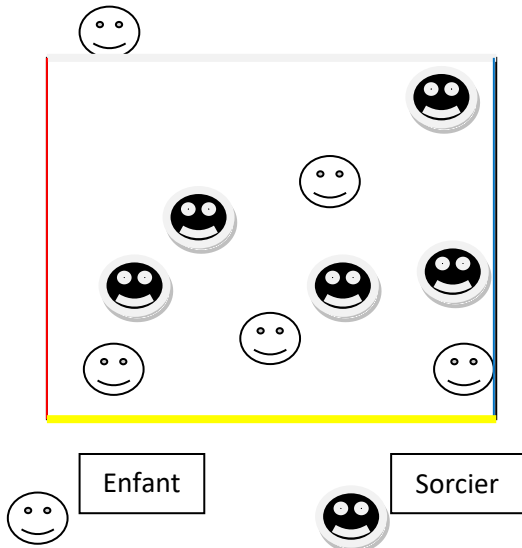
B : - Le jardinier doit retourner la tortue pour récupérer la salade volée. Chaque tortue doit résister.
CR : - Avoir retourné et maintenu sur le dos pendant 3s la tortue pour récupérer les salades volées.
R : - Le jardinier dispose de 30s pour retourner la tortue et récupérer la salade volée. Le jardinier maintient la tortue pendant 3s sur le dos pour pouvoir prendre la salade volée. Les arbitres assurent le bon déroulement du jeu (sécurité, respect des règles), ils sont garants du temps, ils dénombrent les salades récupérées par l'équipe des jardiniers.
OR : - 5 enfants par groupe. Zone de 2 tapis/groupe. Les jardiniers sont sur leurs genoux et les tortues en boule et cachent leur salade sous leur ventre. Les tortues ne se sauvent pas et résistent. 2 arbitres avec un outil de mesure du temps et de quoi matérialiser les résultats (nombre de salades récupérées). Changer de rôle après chaque partie.
ME : - Les jardiniers peuvent s'unir pour retourner ou immobiliser une tortue. La tortue résiste sans se déplacer. Les arbitres se placent de chaque côté du tapis.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
1 - Limiter à 2 le nombre de jardiniers pour une même tortue.
2 - Opposition en duel uniquement.

Notion à construire : *accepter l'opposition et le contact avec l'adversaire.*

Situation 6 :
La chasse des sorciers

Objectif d'apprentissage :
*accepter les premières règles communes.
Construire la notion de coopération avec les partenaires.*

B : - Pour les enfants : se mettre à l'abri en se plaçant derrière une ligne de couleur.
Pour les sorciers : attraper les enfants avant qu'ils ne s'abritent.
CR : - Sorciers : avoir attrapé tous les enfants
- Enfants : avoir réussi à se réfugier derrière la ligne de couleur.
R : - Pour les enfants : au signal, sortir du terrain en franchissant la ligne de couleur annoncée en évitant les sorciers. Quand un enfant est attrapé par un sorcier, il reste sur place, s'assoit et ne bouge plus.
Pour les sorciers : attraper le plus possible d'enfants avant qu'ils ne franchissent la ligne de sortie.
OR : Terrain 15m x 15m. Les lignes qui délimitent le terrain sont toutes de couleurs différentes. 2 équipes à effectifs égaux. Tous les joueurs se déplacent dans l'espace. A l'annonce d'une couleur de ligne par l'enseignant, le jeu commence.
ME : - Pour les enfants : repérer la sortie autorisée (couleur) et courir vite pour ne pas se faire attraper.
- Pour les sorciers : courir vite et s'organiser à plusieurs.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
1 - Possibilité d'annoncer plusieurs couleurs.
2 - Moins de sorciers que d'enfants.
3 - Possibilité de libérer les enfants attrapés en les touchant.

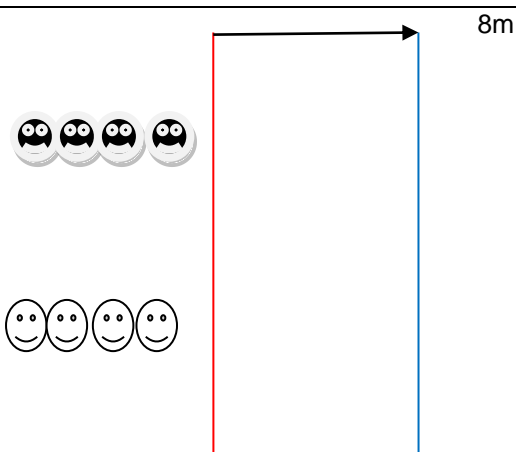


Notion à construire : *Découvrir la notion de partenaire. Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres. Prendre conscience de l'aide apportée.*

Situation 7 :
La chenille

Objectif d'apprentissage :
découverte de la notion d'équipe. Réaliser des actions motrices de plus en plus complexes en fonction de déplacements, saisies et parcours imposés.

B : - Réaliser le parcours en entier.
CR : - L'équipe qui arrive la première a gagné.
R : - Par équipes de 4, se déplacer le plus rapidement possible de la ligne rouge à la ligne bleue, en étant accrochés, par les hanches, les uns aux autres (chenille). Si la chenille se détache revenir au point de départ.
OR : - Distance entre les 2 lignes : 8m.
Au signal les équipes effectuent leur course.
ME : - Gérer sa vitesse pour rester accrochés.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
1 - Varier les parcours à l'aller : faire des zigzags, des tours de cerceau, passer sous une barre...
2 - Varier les déplacements : à quatre pattes, à genoux, course arrière...
3 - Varier les manières de s'accrocher : à la taille, avec une main, aux épaules, entre les jambes...

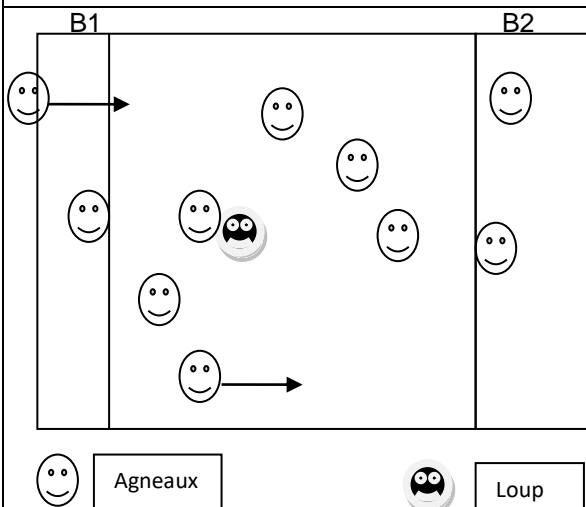


Notion à construire : construire la notion d'espace et d'opposition.

Situation 8 :
Le loup et les agneaux

Objectif d'apprentissage.

réalisation d'actions individuelles simples dans un espace orienté avec une opposition. Accepter les premières règles communes.



B : - Pour les agneaux : éviter de se faire toucher par le loup.
- Pour le loup : toucher les agneaux.

CR : - Le joueur gagnant est celui qui a touché le plus d'agneaux lorsqu'il était le loup.

R : - Les agneaux sont dans la bergerie. Au signal du loup, les agneaux sortent de la bergerie (B1) traversent la zone de jeu pour se rendre à l'opposé dans l'autre bergerie (B2) sans se faire toucher par le loup. Toutes les minutes, les rôles changent, un agneau devient le loup.

OR : - Terrain de 15mx15m, comprenant 2 zones symbolisant les bergeries.

ME : - Courir vite pour ne pas se faire attraper.

Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :

1 - L'enseignant prend le rôle du loup.

2 - Diminution des dimensions du terrain.

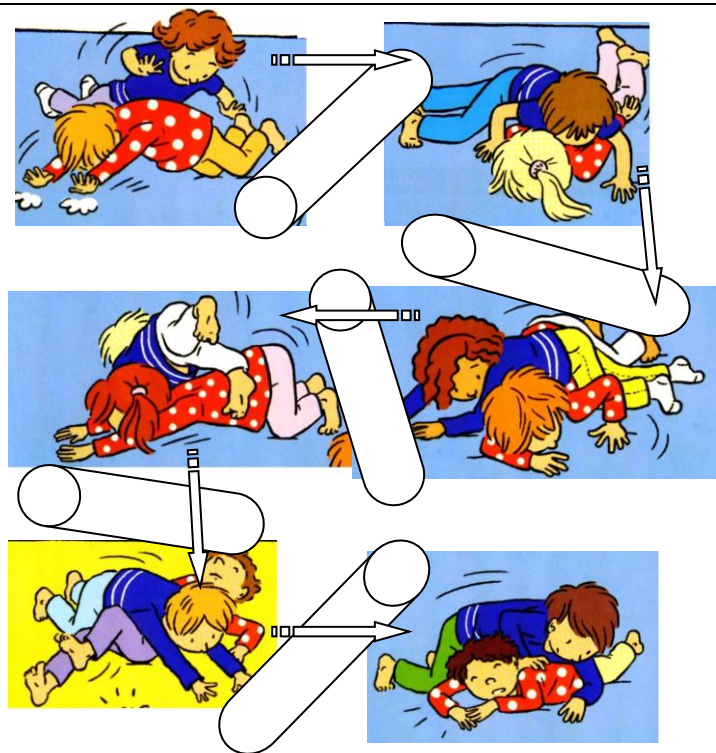
3 - Augmentation du nombre de loup.

Notion à construire : construire la notion d'espace et d'opposition, accepter le contact.

Situation 8 :
Le Lézard

Objectif d'apprentissage :

réalisation d'actions motrices de plus en plus élaborées, accepter de plus en plus de contacts.



B : - Pour les troncs d'arbre : rester immobiles dans une certaine position

- Pour les lézards : ramper en suivant un chemin tracé au sol en franchissant les troncs d'arbres par-dessus ou par-dessous.

CR : - Les lézards rampent correctement. Ils franchissent les troncs d'arbres en choisissant la meilleure solution (par-dessus ou par-dessous).

R : Les lézards doivent rester dans la zone de jeu. Ils ne doivent pas faire mal aux troncs d'arbres en les franchissant.

OR : Terrain 15mx15m délimité. Des gros objets (tapis, bancs..) augmentent le nombre de franchissements à effectuer pour les lézards.

ME : - Les enfants qui représentent des troncs d'arbres sur l'espace de jeu doivent rester immobiles (trouver une position qui leur permette de rester immobiles relativement longtemps).

Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :

1 - Varier le mode de déplacement des lézards (en quadrupédie, accroupis...).

2 - Augmentation du nombre d'arbres.

3 - Grouper plusieurs enfants pour faire de gros arbres.

Notion à construire : *construire la notion individuelle vers des d'action collective, accepter le contact.*

Situation 9 :
Les singes paresseux

Objectif d'apprentissage :
réalisation d'actions motrices de plus en plus élaborées, accepter la coopération avec les partenaires.

Cabane des gardes-forestiers

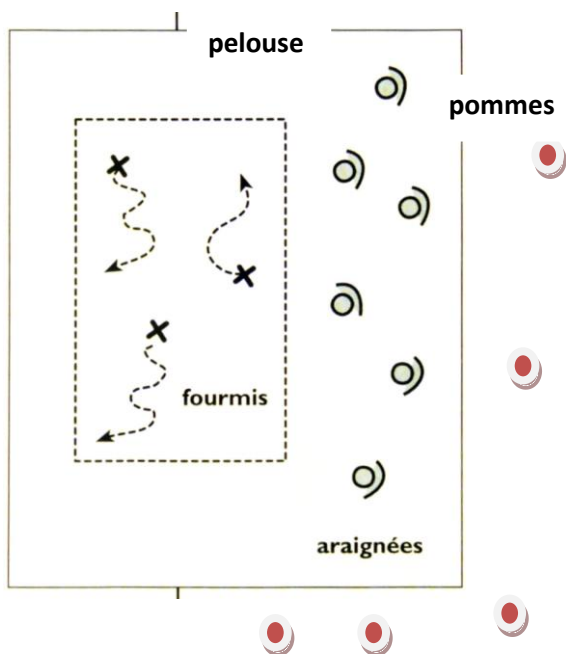


B : - Pour les singes paresseux : se faire le plus lourd possible.
- Pour les gardes forestiers : ramener un singe paresseux dans leur cabane, en les traînant par les bras.
CR : - Les singes ont tous été transportés dans la cabane des gardes forestiers.
R : - Au signal les gardes forestiers doivent transporter les singes paresseux jusqu'à leur cabane. Les singes restent immobiles. Un singe paresseux par garde.
OR : Terrain 15mX15m et la cabane située sur une limite du terrain doit être matérialisée.
ME : - Les singes se laissent transporter, tirer... Les saisies se feront par les bras.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
1 - Collaboration obligatoire pour transporter un singe paresseux.
2 - Varier les saisies.
3 - Imposer un temps limité.

Notion à construire : *construire la notion d'espace et d'opposition.*

Situation 10 :
Les fourmis et les araignées

Objectifs d'apprentissage :
renforcer la construction de la notion d'espace et d'opposition. S'organiser collectivement pour défendre son terrain.



B : Les araignées doivent empêcher les fourmis de se promener sur la pelouse. Les fourmis en sortant de leur fourmilière, tentent d'aller manger les pommes tombées au sol.
CR : - Les araignées ont attrapé toutes les fourmis. Des fourmis ont réussi à rejoindre les pommes.
R : - Au signal, les fourmis sortent à leur gré pour tenter d'aller manger les pommes réparties sur 2 côtés. Les araignées les interceptent en les attrapant et en les maintenant.
OR : - Une aire de jeu de 4mX4m, un tapis (fourmilière) de 2mX1m. 3 fourmis pour 6 araignées. Autant d'espaces de jeu que nécessaire pour le groupe classe. Durée du jeu 45 ''.
ME : - Les déplacements s'effectuent debout. Le maintien des fourmis par les araignées se fait à bras le corps debout.
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :
Plus complexe pour les araignées :
1 - Augmenter la taille de l'espace de jeu.
2 - Réduire le déséquilibre numérique en augmentant le nombre de fourmis ou en réduisant le nombre d'araignées.
3 - Répartir les pommes sur tous les côtés de la pelouse.

Attendus en fin d'étape 3

- **Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou effet commun.**