

Compétences spécifiques :

- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...
- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.

Compétences transversales :

- **s'engager dans l'action** (rentrer dans un jeu de poursuite).
- **Faire un projet d'action** (connaître et nommer : les espaces, les objets et les cibles).
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité** (comparer le nombre d'objets dans les cibles).
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles** (respecter les règles de jeu).

ACTIVITE : jeux collectifs

COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur.

Niveau : **PS** SITUATION DE DECOUVERTE : **Les déménageurs**

But : Déménager les sacs de graines des tapis vers les caisses.

Aménagement matériel :

- 4 équipes différenciées par des maillots de couleur, dotées de tapis, caisses, sacs de graines ou d'objets non roulants
- 4 espaces de jeu

Consignes :

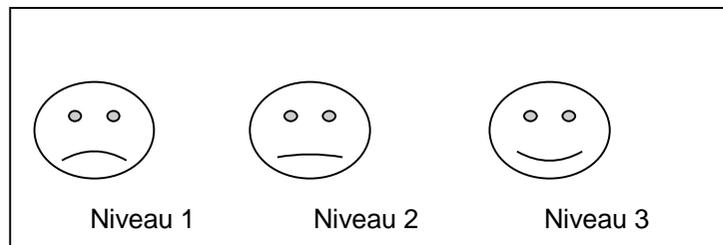
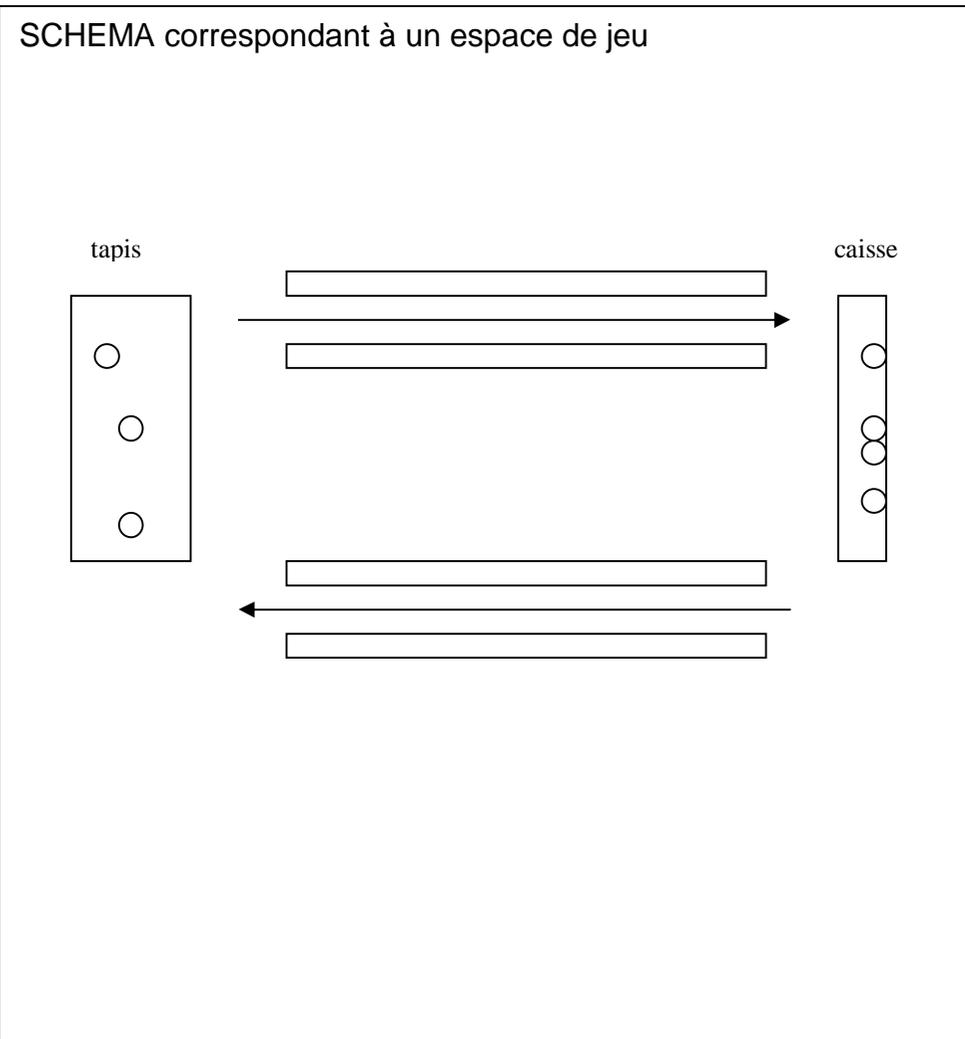
Déposer les sacs de graines dans la caisse en suivant un chemin matérialisé et revenir en chercher en suivant un autre chemin matérialisé. Départ des équipes au signal de l'enseignant. Chacun leur tour, les élèves prennent un sac, le déposent dans la caisse et reviennent à la place de départ où un autre membre de l'équipe fait le trajet à son tour. Quand une équipe a tout transporté, les élèves s'assoient pour laisser les autres équipes continuer jusqu'au signal d'arrêt de jeu de l'enseignant. Le jeu s'arrête lorsqu'une des quatre équipes a transporté tous les sacs de graine dans la caisse.

Critères de réussite :

Niveau 1 : L'équipe a déplacé moins de la moitié des sacs de graines.

Niveau 2 : L'équipe a déplacé la moitié des sacs de graines.

Niveau 3 : L'équipe a déplacé tous les sacs de graines.



SITUATION D'APPRENTISSAGE n°1**PS****But :** Faire gagner son équipe en ramassant le plus d'objets possible.**Aménagement matériel :**

Quatre équipes disposent d'une maison. Les objets à ramasser (balles, ballons, cônes, foulards, sacs de graines) sont éparpillés dans l'espace de jeu.

Compétences :

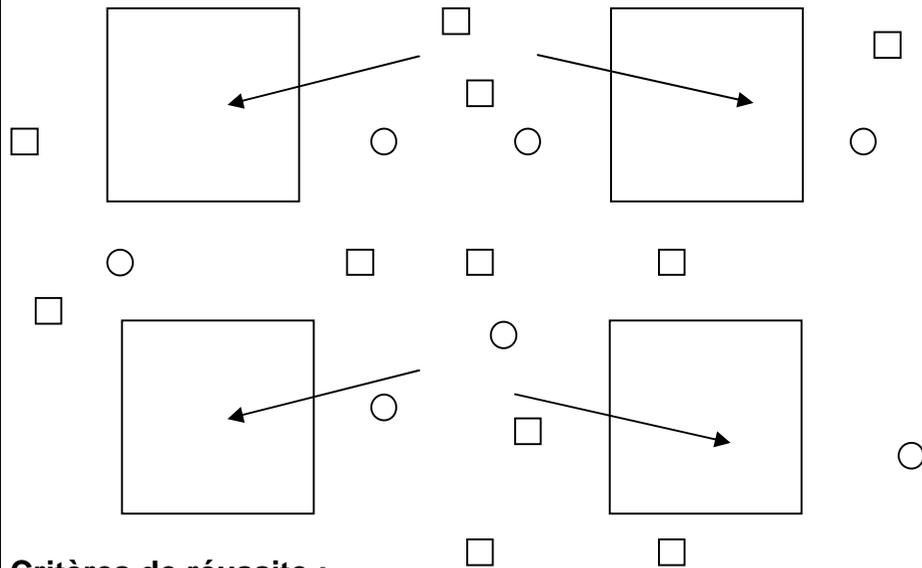
Courir, ramasser, rapporter.

Jouer, apprendre à gagner ou perdre ensemble.

Consignes :

Au signal, les élèves doivent ramasser et rapporter dans leur maison les objets un par un jusqu'au dernier. Puis ils s'assoient à côté de leur maison. L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.

Jouer plusieurs parties.

**Critères de réussite :**

A : L'équipe a rapporté peu d'objets.

B : L'équipe a rapporté quelques objets.

C : L'équipe a rapporté le plus d'objets.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n°2**PS****But :** Aller chercher les objets dans la caisse et les rapporter dans sa maison.**Aménagement matériel :**

Deux équipes par terrain aménagé, une maison par équipe.

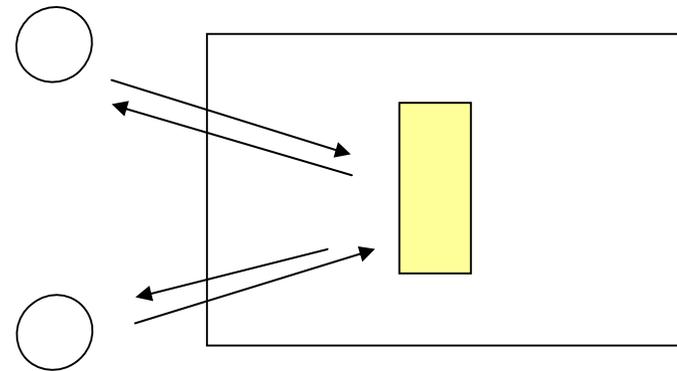
Compétences :

Courir vite et identifier sa maison.

Consignes :

Au signal, les élèves vont chercher un seul objet à la fois et vont le déposer dans leur maison.

Le jeu s'arrête lorsque la caisse est vide.

**Critères de réussite :**

Avoir plus d'objets que l'autre équipe dans sa maison.

Variables :

- éloignement de la caisse
- position des maisons

SITUATION D'APPRENTISSAGE n°3**PS**

But : Traverser un espace de jeu pour constituer le plus grand trésor possible.

Aménagement matériel :

Un terrain aménagé par équipe.

Au départ et à l'arrivée, on dispose un bac pour contenir les objets.

Les élèves doivent éviter les zones matérialisées sur le parcours.

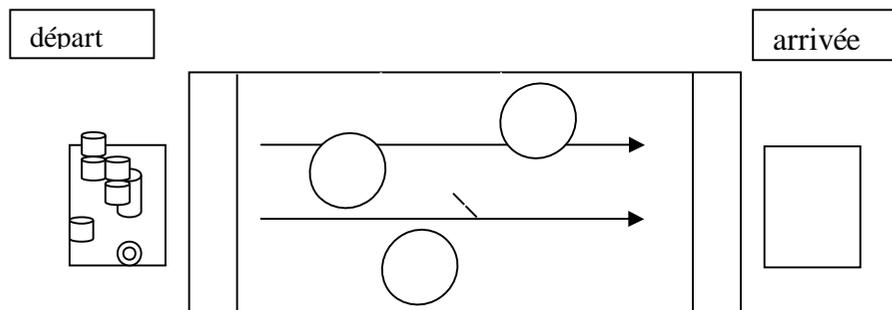
Compétences :

courir, éviter.

Jouer avec les autres, comprendre et respecter une règle.

Consignes :

Au signal, les élèves prennent un objet sur la zone de départ et vont le déposer sur la zone d'arrivée jusqu'à épuisement des objets.

**Critères de réussite :**

A : L'équipe a rapporté peu d'objets.

B : L'équipe a rapporté quelques objets.

C : L'équipe a rapporté le plus d'objets.

Variables :

- le nombre de zones interdites

- temps imposé

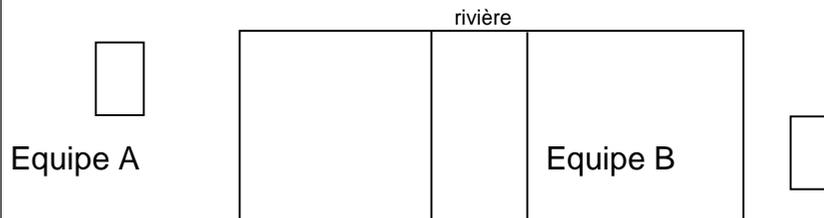
SITUATION D'APPRENTISSAGE n° 4**PS**

But : Chercher à atteindre une zone en lançant vers les jeux de démarquage.

Aménagement matériel :

Deux équipes de 3 à 4 joueurs par terrain.

Une caisse au départ, pleine d'objets (sacs de graine, anneaux) ; une caisse vide à l'arrivée.

**Consignes :**

Pour l'équipe A : prendre les objets dans la caisse et les lancer vers l'équipe B sans pénétrer dans la rivière.

Pour l'équipe B : se saisir des objets et les transporter dans leur caisse.

Critères de réussite :

Compter les ballons dans chaque caisse à la fin du temps de jeu.

Variables :

- largeur de la « rivière »

Niveau : **MS** SITUATION DE REFERENCE : **vider le camp**

But : Avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu.

Aménagement matériel : une surface délimitée (le camp), deux équipes
De 4 ou 5 joueurs (une équipe est dans le camp, l'autre à l'extérieur).
Chaque joueur dispose d'un objet (sac de graine, ballon par la suite).

Consignes :

Une équipe vide le camp, l'autre le remplit. On joue deux minutes par manche.
L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets.

Compétences :

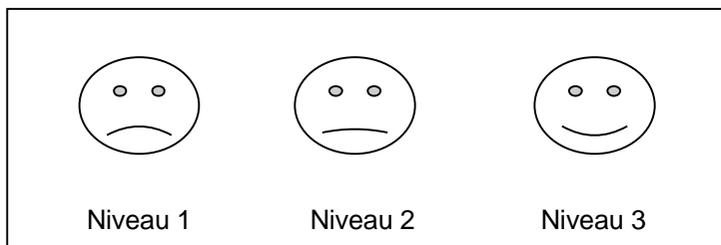
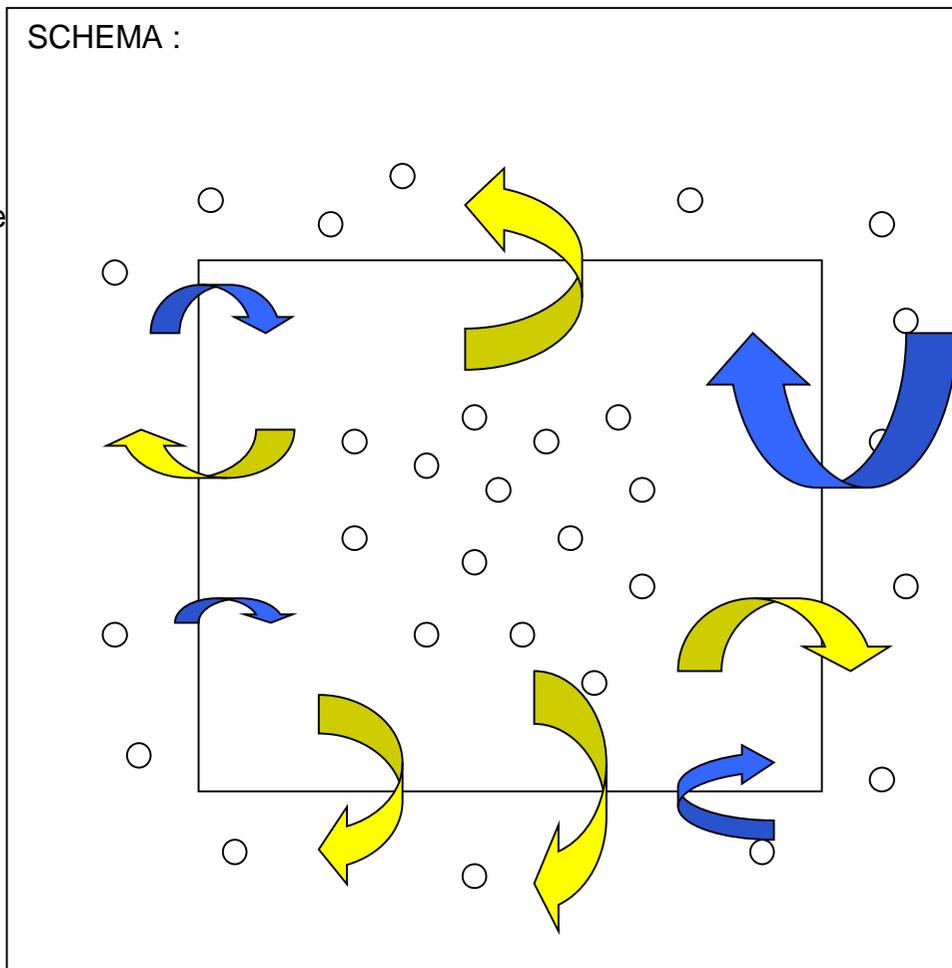
Lancer, courir.
Comprendre et respecter les règles.
Comprendre le sens du jeu.

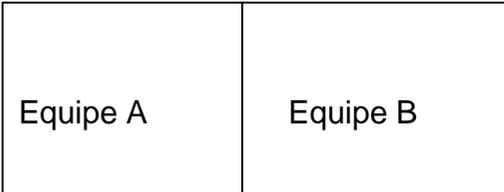
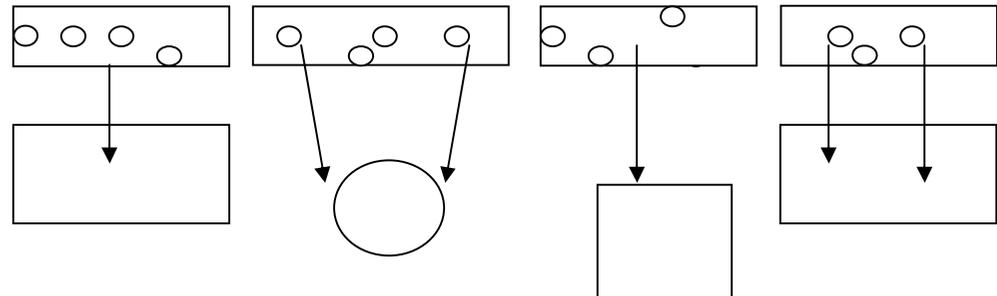
Critères de réussite :

Niveau 1 : mon équipe a plus de ballons que l'équipe adverse.

Niveau 2 : mon équipe a autant de ballons que l'équipe adverse.

Niveau 3 : mon équipe a moins de ballons que l'équipe adverse.



SITUATION D'APPRENTISSAGE n° 1	MS
<p>Les balles brûlantes But : Lancer un grand nombre de balles pendant le temps de jeu pour faire gagner son équipe.</p>	<p>SITUATION D'APPRENTISSAGE n° 2:</p> <p>MS But : viser des cibles pour marquer collectivement</p>
<p>Aménagement matériel : De part et d'autre d'une séparation (banc, fil ou ligne) deux équipes d'un même nombre de joueurs (4 ou 5) s'opposent. Chaque joueur dispose d'un ballon.</p> <p>Compétences : Lancer des objets. Adapter son geste à l'objet, à la distance de lancer. Comprendre la règle.</p> <p>Consignes : Au signal, chacun envoie sa balle dans le camp adverse et renvoie aussitôt celles qui arrivent dans son camp. On joue deux minutes par manche.</p>	<p>Aménagement matériel : 4 caisses, 4 cibles différentes (2 verticales et 2 horizontales), 40 à 60 objets à lancer.</p> <p>Compétences : Tirer pour marquer. Reconnaître son équipe</p> <p>Consignes : Les joueurs doivent lancer tous les objets qui sont dans la caisse pour atteindre la cible. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes ont vidé leurs caisses.</p>
	
<p>Critères de réussite : Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les objets à lancer (sacs de graines, balles de chiffon, ballons de baudruche...) - 	<p>Critères de réussite : Envoyer le plus d'objets possible dans la cible.</p> <p>Variables : Distance des cibles, taille et forme des cibles, forme des objets.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° 3:**MS****But :** Lancer le plus de sacs possible dans le camp adverse.**Aménagement matériel :**

De part et d'autre d'une séparation (rivière matérialisée) deux équipes d'un même nombre de joueurs (4 ou 5) s'opposent. Chaque joueur dispose d'un objet à lancer.

Compétences :

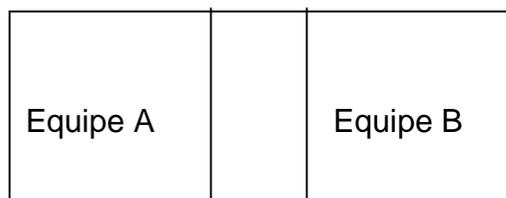
Lancer des objets.

Adapter son geste à l'objet, à la distance de lancer.

Comprendre la règle.

Consignes :

Au signal, chacun envoie son objet dans le camp adverse et renvoie aussitôt ceux qui arrivent dans son camp. On joue deux minutes par manche. Les objets dans la rivière sont « hors jeu ».

**Critères de réussite :**

Avoir moins d'objets dans son camp que l'équipe adverse.

Variables :

- les objets à lancer (sacs de graines, balles de chiffon, ballons ...)
- la largeur de la rivière
- une séparation verticale (fil ou filet)

SITUATION D'APPRENTISSAGE n°4 :**MS****But :** envoyer un objet à une équipe partenaire.**Aménagement matériel :**

3 terrains, 3 caisses dont celle de l'équipe A, remplie de ballons.

Compétences :

Lancer en évitant les adversaires.

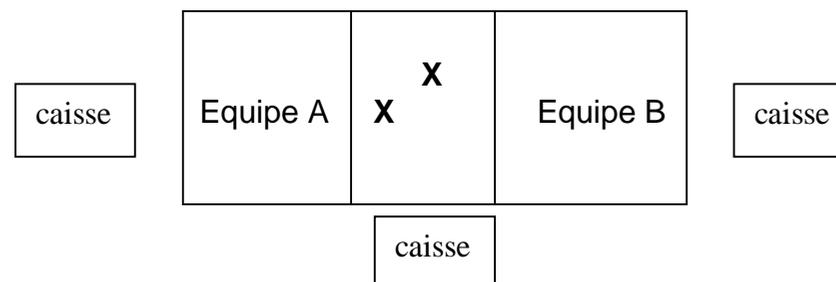
Consignes :

L'équipe A lance les ballons vers l'équipe B en évitant l'interception des défenseurs (2 dans la zone centrale).

Le jeu s'arrête lorsque la caisse de l'équipe A est vide.

Les ballons touchés par les défenseurs sont placés dans la caisse centrale.

Rotation des rôles.

**Critères de réussite :**

Faire passer le plus de ballons possibles.

Variables :

- nombre de défenseurs
- taille du terrain
- temps limité

Niveau : **GS** SITUATION DE REFERENCE : **Transporter les ballons**

But : transporter les ballons en évitant les défenseurs

Aménagement matériel : une surface délimitée, deux caisses (au départ, avec ballons), une zone d'action délimitée pour les défenseurs.
deux équipes de 4 joueurs (équipe A : 4 attaquants, équipe B : 2 défenseurs présents en même temps sur le terrain).

Consignes :

tous les joueurs de l'équipe A transportent en même temps chacun un ballon
les 2 joueurs de l'équipe B cherchent à toucher les joueurs A quand ils entrent dans leur zone d'action.

Un joueur touché rapporte le ballon dans la caisse de départ.

Manche de 4 minutes puis permutation des défenseurs puis changement de rôles. On compte le nombre de ballons transportés.

Compétences :

Courir et transporter ; éviter un adversaire ; intercepter un joueur.

Comprendre et respecter les règles.

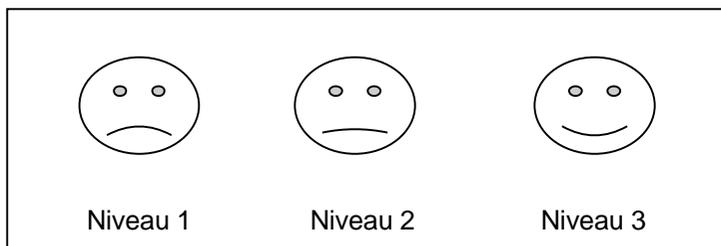
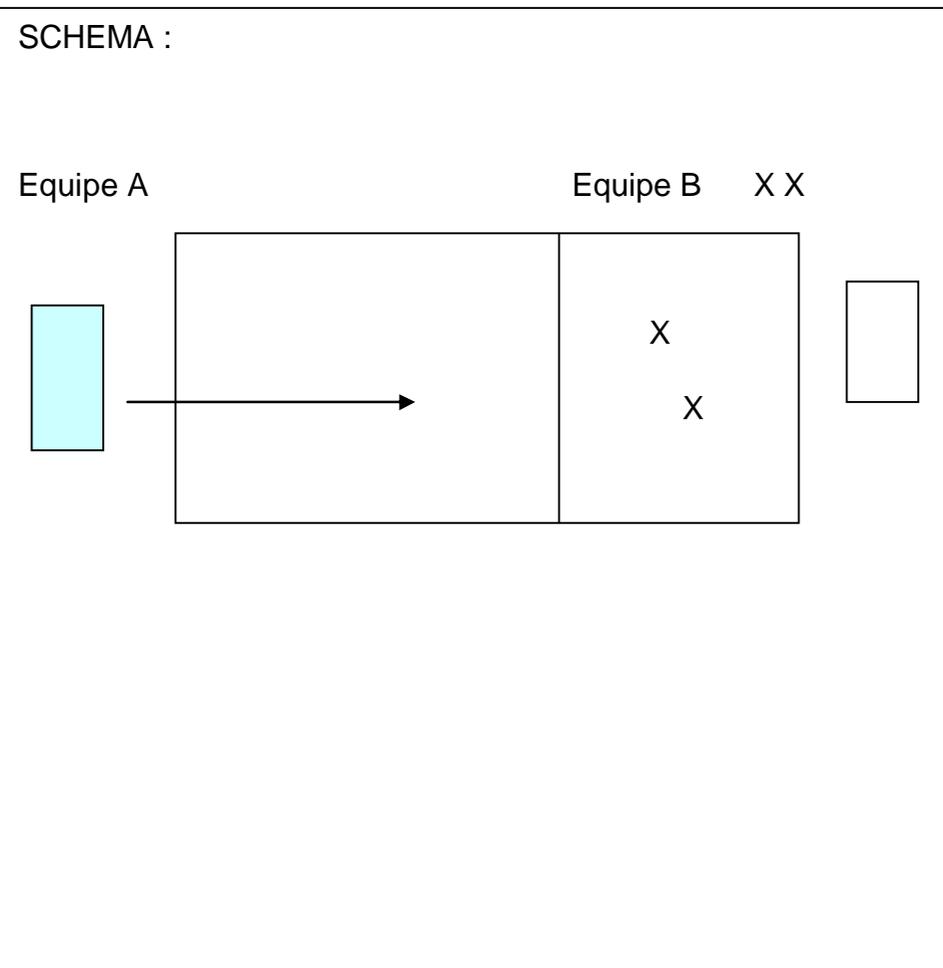
Comprendre le sens du jeu (différenciation attaquant/défenseur).

Critères de réussite :

Niveau 1 : mon équipe a plus de ballons que l'équipe adverse.

Niveau 2 : mon équipe a autant de ballons que l'équipe adverse.

Niveau 3 : mon équipe a moins de ballons que l'équipe adverse.

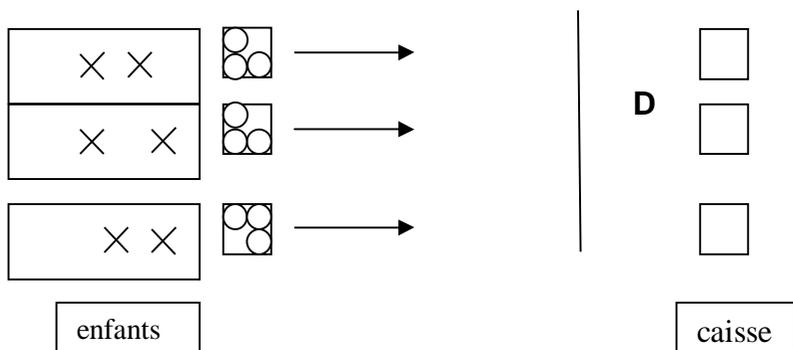


SITUATION D'APPRENTISSAGE n°1 : **GS**
But : transporter individuellement un ballon en évitant le défenseur

Aménagement matériel :
Trois groupes d'enfants : chaque groupe dispose de deux caisses éloignées d'une quinzaine de mètres, avec dans l'une d'elles entre seize et vingt ballons et d'une maison (tapis) située au point de départ. Chaque groupe est distingué par des dossards de couleurs ; chaque caisse est également identifiée par le même repère de couleur que l'équipe.

Compétences :
Repérer et respecter l'espace de jeu et la cible de l'équipe à laquelle on appartient.
Courir vite et éviter le défenseur.

Consignes :
Au signal, un enfant par équipe transporte un ballon. Les enfants sont en situation relais. Le défenseur intervient derrière sa ligne ; si l'attaquant est touché, il revient au départ et laisse sa place. Quand tous les ballons ont été transportés, on revient s'asseoir dans sa maison, sur le tapis du point de départ.

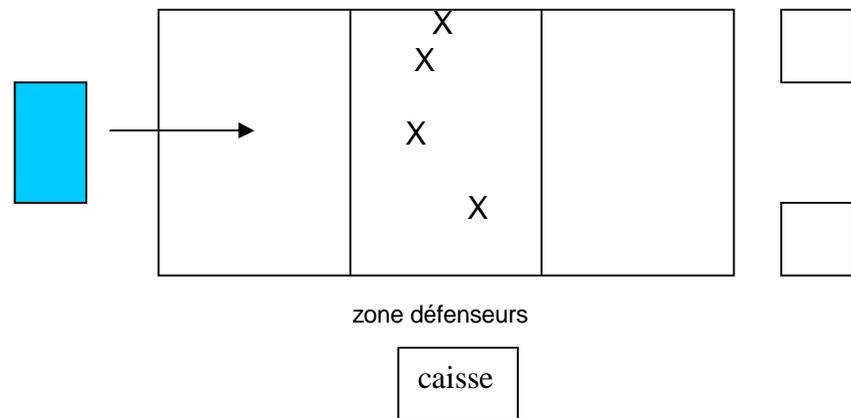


Critères de réussite :
Avoir rempli sa caisse avant les autres.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° 2 : **GS**
But : Chercher à porter le ballon dans une cible

Aménagement matériel :
Des caisses, des ballons, des tapis (ballons dans la réserve.)
Jeu jusqu'à épuisement de la réserve. 3 équipes de 4 joueurs : 2 jouent et 1 arbitre.

Consignes :
Pour les attaquants : traverser le terrain sans se faire toucher pour déposer le ballon dans une des 2 caisses ou donner le ballon au défenseur lorsqu'on est touché.
Pour les défenseurs : toucher les attaquants dans la zone de défense. Déposer les ballons interceptés dans la caisse.
Changer de rôle à chaque manche (4 minutes).



Critères de réussite :
Avoir plus de ballons que l'équipe adverse.

Variables :
- le nombre de joueurs
- la taille de la zone de défense

SITUATION D'APPRENTISSAGE n°3 : GS

But : rattraper l'attaquant pour le toucher

Aménagement matériel :

Un terrain, 2 caisses, 2 équipes de 6 joueurs, un foulard par attaquant accroché dans le dos.

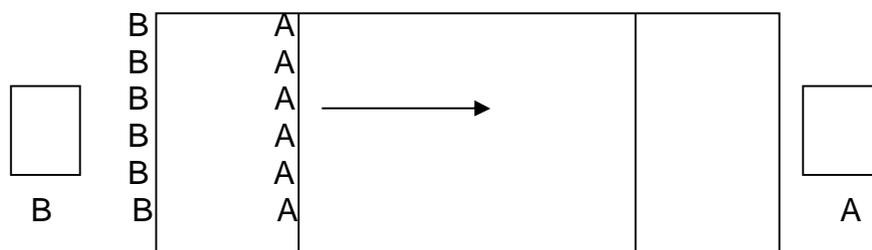
Compétences :

Courir vite pour rattraper un attaquant

Consignes :

Au signal, l'équipe A traverse le terrain pour déposer les foulards dans la caisse des attaquants ; l'équipe B cherche à prendre les foulards pour les mettre dans leur caisse.

Changement de rôle ; manche de 4 minutes.



Critères de réussite :

Avoir plus de foulards que les attaquants.

Variables :

Distance de départ entre attaquant et défenseur.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° 4: GS

But : récupérer le ballon de l'attaquant choisi

Aménagement matériel : une surface délimitée, deux caisses (au départ, avec ballons), une zone d'action délimitée pour les défenseurs.

deux équipes de 4 joueurs (équipe A : 4 attaquants, équipe B 2 défenseurs présents en même temps sur le terrain).

Les joueurs de l'équipe A ont chacun un dossard de couleur différente

Consignes :

Au signal, tous les joueurs de l'équipe A transportent en même temps chacun un ballon ; les 2 joueurs de l'équipe B annoncent une couleur de dossard et cherchent à toucher les joueurs A désignés quand ils entrent dans leur zone d'action.

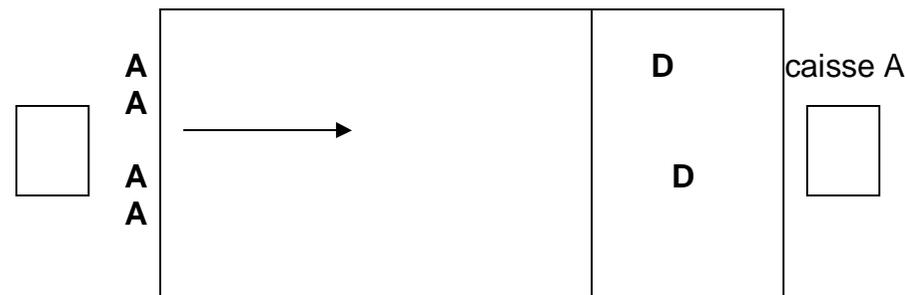
Le joueur touché donne son ballon au défenseur qui le dépose dans sa caisse. Manche de 4 minutes puis permutation des défenseurs puis changement de rôles. On compte le nombre de ballons transportés.

Compétences :

Choisir un attaquant et l'intercepter.

Comprendre et respecter les règles.

Comprendre le sens du jeu (différenciation attaquant/défenseur).



Critères de réussite :

caisse D

Récupérer le ballon de l'attaquant choisi

Variable :

Augmenter le nombre de défenseurs