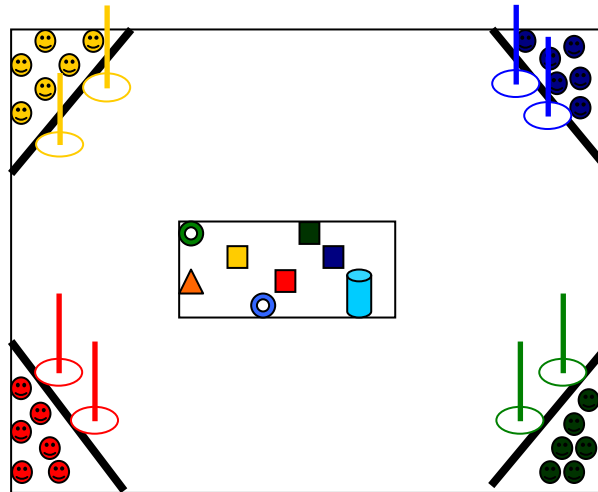


EPS ET JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE MATERNELLE



SOMMAIRE

Introduction

Ce livret a été réalisé à l'occasion de l'animation départementale pédagogique EPS et jeux collectifs à l'École Maternelle durant l'année scolaire 2012-2013. Nous avons souhaité rassembler dans un même document

1. Quelques repères sur les jeux collectifs à la maternelle

- Des compétences à développer p 6
- La trame de variance p 8
ou comment faire évoluer un jeu ?
- Construire des modules d'apprentissage p 10
de la petite à la grande section

2. Les jeux collectifs au service des autres apprentissages

- Les jeux collectifs et le langage P 17
- Les jeux collectifs et le devenir élève P 20
- Les jeux collectifs et la découverte du monde P 24

3. Le répertoire de jeux

- Tableau récapitulatif P 28
- Les jeux traditionnels P 29
- Les jeux de repérage P 35
- Les jeux de poursuite P 41
- Les jeux de conquête d'objets P 51
- Les jeux de ballon p 63
- Les rats et les souris (un album à jouer) P 69

1. Quelques repères sur les jeux collectifs à la maternelle

DES COMPETENCES A DEVELOPPER

Transversalité des apprentissages à travers la pratique des jeux collectifs					
Domaines		Compétences	En petite section →	En moyenne section →	En grande section
Savoirs Faire	Agir et s'exprimer avec son corps	Se déplacer	Marcher Courir vers Courir pour fuir Sauter Ramper	Attraper / Poursuivre S'équilibrer Franchir un obstacle	Courir longtemps Courir vite Courir en se repérant Attraper / Poursuivre/ Esquiver
		Manipuler des objets	Ramasser/Transporter	Lancer	Ramasser/Transporter/Viser Lancer/Recevoir Courir/Lancer Sauter/Attraper
Savoirs	S'approprier le langage	Echanger, s'exprimer	Dire ce qu'il fait, a fait, va / veut faire.	Expliquer ce qu'il fait, comment il fait.	Expliquer pourquoi il fait (stratégies).
		Comprendre	Une consigne simple et l'appliquer	Deux consignes simples successives et les appliquer (plusieurs rôles, espaces différents)	Une consigne complexe collective et l'appliquer (plusieurs variables)
		Progresser vers la maîtrise de la langue française	Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique lié à l'activité (noms, verbes, adjectifs). Utiliser le « je ». Utiliser des pronoms. Utiliser les temps du présent / passé composé / futur aller (proche).	Utiliser une phrase plus complexe (parce que, pour..., relative avec qui) Idem à PS plus maniement adapté du " je" et du "tu". Sortir du système à trois temps en favorisant l'émergence de l'imparfait.	Pronoms : idem + nous, vous Travailler toutes les complexités précédentes en favorisant l'émergence de phrases plus complexes (quand, si, comme...). Renforcer dans le récit de vie l'alternance imparfait/passé composé. Favoriser l'émergence du conditionnel et du futur simple. Généraliser le système à trois temps dans le futur : futur/ futur antérieur / futur dans le futur.
Découvrir l'écrit	Se familiariser avec l'écrit	Créer un imagier du matériel utilisé (photos, images de catalogues...) Utiliser des supports d'écrit fonctionnels (liste de matériel, liste des prénoms...) Utiliser des symboles pour représenter.	Utiliser des supports d'écrit (listes de prénoms, de matériel, règle de jeu, tableau de résultats, fiches d'évaluation...) Produire une légende sous un dessin ou une photo avec l'aide de l'adulte. Reconnaître son prénom dans une liste d'élèves d'une équipe, d'un atelier. Utiliser un tableau de résultats.	Utiliser des supports d'écrit (listes de prénoms, de matériel, règle de jeu, tableau de résultats, fiches d'évaluation, fiche de mise en place d'un jeu...) Lire les prénoms de la liste de son équipe. Réaliser un tableau de résultats. Ecrire une règle de jeu (dictée à l'adulte).	

Savoirs	Découvrir le monde	Approcher les quantités et les nombres	Comprendre le résultat (beaucoup, pas beaucoup).	Comprendre le résultat (plus, moins, pareil).	Comprendre le résultat (plus que..., moins que, autant que). Utiliser le nombre pour comparer (utiliser une bande, un tableau numérique).
		Se repérer dans le temps	Réagir à un signal (sonore, visuel...) Enchaîner une suite de 2 actions. Prendre conscience d'une durée (comptine, sablier...).	Enchaîner une suite d'actions (chronologie). Prendre conscience d'une durée (comptage/décomptage/sablier).	Compter/décompter/ approcher la mesure du temps / Construire un sablier. Utiliser un langage temporel précis.
		Se repérer dans l'espace	Occuper l'espace. S'orienter dans l'espace (dedans/dehors). Reconnaître son camp.	Intérieur/extérieur Suivre un itinéraire (ligne droite, slalom). Distinguer les différents territoires d'un jeu.	Se repérer et se déplacer dans l'espace par rapport aux autres. Gérer plusieurs informations en même temps (temps/espace/objets/les autres).
Savoirs être	Devenir élève	Vivre ensemble	Respecter les lieux, le matériel. Connaître son rôle dans le jeu. Connaître le rôle de chacun Accepter de jouer le même jeu que les autres. Comprendre une règle simple et le but du jeu.	Respecter les autres joueurs. Agir avec d'autres. Distinguer les différents rôles dans un jeu. Accepter de s'opposer un contre un avec la médiation d'un objet. Respecter les décisions de l'arbitre (enseignant). Comprendre les règles d'un jeu (son but, connaître ses droits) .	Assurer différents rôles dans l'organisation du jeu (arbitre/juge) Savoir passer d'un rôle à l'autre. S'opposer collectivement pour conquérir des territoires, des objets. Respecter les décisions de l'arbitre (enfant) Complexifier les règles. Faire évoluer la règle.
		Coopérer et devenir autonome	Oser s'engager en toute sécurité. Gérer ses émotions. Passer de l'individuel au collectif. Accepter le résultat.	Oser essayer face à un jeu collectif nouveau. Aller jusqu'au bout de l'activité, de l'effort demandé. Accepter de perdre. S'engager sur un objectif à atteindre. Commencer à réfléchir avec le maître à des stratégies. Réfléchir à la notion de "gagné et perdu". Tenir compte de l'avis des autres, de l'arbitre...	Accepter et contrôler ses émotions pour s'engager en toute sécurité dans une activité nouvelle dans le respect des règles. Il accepte une décision collective et ses conséquences. S'engager sur un objectif à atteindre. Agir avec d'autres, coopérer, s'entraider. Elaborer des stratégies. .
		Comprendre ce qu'est l'école	Verbaliser les actions en observant des photos prises lors de l'activité.	Reformuler une règle de jeu simple et l'expliquer à d'autres enfants. Porter un regard objectif sur son activité.	Participer au bilan du jeu. Faire évoluer la règle.

LA TRAME DE VARIANCE

COMMENT FAIRE EVOLUER UN JEU COLLECTIF ?

Après une première phase indispensable de découverte, il sera nécessaire de faire évoluer le jeu en fonction des objectifs d'apprentissage que l'on se fixera.

C'est le plus souvent l'observation des enfants, lors d'une situation de jeu, qui va orienter le choix des variables à faire évoluer.

Nous proposons, ci dessous, cinq directions pour faire évoluer un jeu en fonction du but recherché avec quelques exemples concrets.

Les variables	Buts recherchés	Quelques exemples
<p><u>Le corps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conduites motrices (courir, marcher, sauter, tourner, esquiver, attraper...) - Position du corps (debout, assis, accroupi...) - Parties du corps engagées (avec une ou deux mains, avec le pied...) - Types d'actions (enchaîner plusieurs actions...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer une ou plusieurs actions motrices (déplacements ou manipulations d'objets) - Travailler sur le schéma corporel - Enrichir les conduites et les habiletés motrices 	<p>Le jeu des belettes : varier les modes de déplacement (à cloche pied, à quatre pattes...)</p> <p>Balles brûlantes : varier les modes de lancer (à la main, au pied...)</p>
<p><u>Le matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre des objets (diminution ou augmentation) - Variété des objets - Position des objets dans l'espace - Petits ou gros matériels 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou réduire la difficulté - Varier les manipulations d'objets - Diversifier les habiletés - Provoquer des situations de coopération - Développer la discrimination (couleurs, formes...) 	<p>Les lapins dans la clairière : nombre de carottes par rapport au nombre de lapins</p> <p>Balles brûlantes : varier le type et le nombre de ballons</p>

Les variables	Buts recherchés	Quelques exemples
<p><u>L'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dimensions du terrain - Formes du terrain - Zones d'évolution ou parcours à respecter - Refuges possibles - Terrains communs ou séparés - Intérieur ou extérieur - Terrains connus ou inconnus - Présence d'obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à s'orienter dans l'espace, suivre un itinéraire.... - Augmenter ou diminuer les déplacements - Augmenter la difficulté à se repérer ou à se déplacer - Structurer la perception de l'espace (dedans, dehors, en haut en bas, au milieu...) - Reconnaître son camp... 	<p>Le jeu des belettes : varier l'espace entre les terriers ou attribuer une couleur à chaque terrier, placer des obstacles (à franchir ou à contourner) sur le terrain de jeu</p> <p>Les lapins dans la clairière : varier le sens de rotation</p> <p>Chacun dans sa maison : changer de maison à chaque fois. Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard</p>
<p><u>Le temps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Durée du jeu - Rythme du jeu (lent, rapide, possibilité ou non de se reposer...) - Support musical ou chanté - Chronologie à respecter (histoire...) - Mesure du temps (sablier...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduire une dimension de compétition ou une émulation - Apprendre à structurer le temps (actions 1, 2, 3...) - Mesurer le temps (sablier, compter, décompter...) - Prendre conscience de la durée (plus long, plus court...) - Apprendre à réagir à un signal sonore 	<p>Minuit dans la bergerie : moduler le rythme des déplacements avec un tambourin</p> <p>Les balles brûlantes : limiter ou augmenter le temps du jeu (chronomètre ou sablier)</p> <p>Les lapins dans la clairière : faire réaliser une série d'actions définies avant de retourner dans le terrier</p>

UNE TRAME POUR CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE

COMMENT FAIRE PROGRESSER LES ELEVES DE LA PETITE A LA GRANDE SECTION ?

	Petite section	Moyenne section	Grande section
Notion d'action collective	De la réalisation d'une action individuelle simple (lancer, courir, transporter)...	...à la découverte de la notion d'équipe et d'adversaire...	... à la découverte de la notion de coopération avec des partenaires pour s'opposer avec des adversaires.
Notion d'espace	De l'espace de jeu limité à une seule zone...	... à la notion d'espaces différenciés (identification et utilisation de zones distinctes)...	...à l'utilisation consciente de l'espace libre.
Notion de rôles	D'un jeu où tous les enfants ont le même rôle...	... à un jeu où l'enfant identifie et tient un rôle....	... à un jeu où l'enfant identifie et tient 2 rôles différents successivement.
Notions de règles	Du respect d'une règle unique, simple...	... qui évolue	... au respect de plusieurs règles simultanément.

Des modules d'apprentissage « Jeux collectifs » de la petite section à la grande section

Un module d'apprentissage est un ensemble de séances articulées sur un même thème destinées à faire progresser les enfants. Il se compose au minimum de 5 à 8 séances.

Il peut se structurer de la façon suivante

1. Une phase d'entrée dans l'activité
2. Une situation de référence qu'on pourra faire évoluer
3. Des situations d'apprentissage (autres jeux, ateliers, ou évolution de la situation de référence)
4. Une phase d'évaluation à partir de la situation de référence pour mesurer les progrès

QUELQUES EXEMPLES DE MODULES D'APPRENTISSAGE POUR LES JEUX COLLECTIFS

Niveau	Thème	Objectifs du module	Entrée dans l'activité	Situation de référence	Situations d'apprentissages	Situation d'évaluation
PS	Module 1 Jeux de repérage	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec l'espace de jeu - Respecter une règle de jeu simple - Prendre des repères dans l'espace pour orienter son déplacement - Accepter de jouer le même jeu que les autres 	<i>"Le filet des pêcheurs"</i>	<i>"Chacun dans sa maison"</i> niveau 1 (regagner un espace défini)	<i>"Chacun dans sa maison"</i> niveau 2 avec des contraintes : ne pas revenir dans la même maison, choisir la maison de la bonne couleur, varier les signaux de départ, varier l'emplacement des maisons, faire des maisons à deux ou à trois...)	<i>"Chacun dans sa maison"</i> niveau 3 : mettre un nombre de maison inférieur au nombre de joueur
	Module 2 Jeux de poursuite	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer l'espace de jeu - Se réfugier dans un camp - Courir et s'orienter - Identifier et réagir à un signal - Gérer ses émotions 	<i>"1, 2, 3 soleil"</i> On peut aussi repartir de <i>"Chacun dans sa maison"</i> ou proposer le jeu de belettes	<i>"Minuit dans la bergerie"</i> niveau 1 : le loup est joué par l'enseignant	<i>"Monsieur l'Ours réveille toi !"</i> pour gérer ses émotions <i>"Chat perché"</i> pour apprendre à se repérer dans l'espace de jeu <i>"Le renard dans la basse cour"</i> et <i>"La rivière aux crocodiles"</i> pour apprendre à esquiver <i>"Le chien et les hérissons"</i> pour tenir un rôle	<i>"Minuit dans la bergerie"</i> niveau 2 : le loup est joué par un ou plusieurs enfants. Mise en place de plusieurs bergeries
	Module 3 Jeux de manipulation d'objet	<ul style="list-style-type: none"> - Ramasser transporter de l'objet d'un point à un autre - S'orienter, repérer le point de départ et d'arrivée - Suivre un trajet sans se détourner 	<i>"La course aux objets"</i> Tous les élèves ramassent les objets répartis dans l'espace. <i>"La course aux couleurs"</i> Les élèves rapportent les objets en fonction de leur code couleur.	<i>"Les déménageurs"</i> Deux équipes transportent le maximum d'objets d'un point à un autre.	<i>"Les balles brûlantes"</i> pour apprendre à ramasser et à lancer. <i>"Vider le panier"</i> pour apprendre à agir vite et empêcher le maître de vider le panier <i>"Les déménageurs"</i> avec de nouvelles variantes : varier le parcours (obstacles, longueur) varier les objets... Proposer des gros objets pour susciter la coopération	<i>"Les déménageurs"</i> Reprendre la situation de référence et observer les progrès (engagement dans l'action, capacité à se repérer, à combiner deux actions : courir et transporter

MS	Module 1 Jeux de repérage	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des repères dans l'espace - Mémoriser un déplacement (sens de rotation, trajectoire, intérieur, extérieur...) - Respecter des contraintes (trouver son partenaire, aller dans le bon refuge... 	Reprise des jeux PS : <i>"Chacun dans sa maison"</i> <i>"Le jeu des belettes"</i>	<i>"Les lapins dans la clairière"</i> niveau 1 : il y a le même nombre de carottes que de lapins	<i>"Les écureuils en cage"</i> pour apprendre à se repérer, à retrouver très vite un refuge et à changer de rôle. Les lapins dans leur clairière avec des variantes (position de départ des lapins, parcours à effectuer, signal de départ...)	<i>"Les lapins dans la clairière"</i> niveau 2 : il y a moins de carottes que de lapins.
	Module 2 Jeux de poursuite	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer l'espace de jeu - Se réfugier dans un camp - Courir et s'orienter - Identifier et réagir à un signal - Gérer ses émotions - Jouer les rôles de poursuivi et de poursuivant - Apprendre à esquiver - Identifier l'espace libre 	Reprise des jeux PS : <i>"1, 2, 3 soleil"</i> <i>"Minuit dans la bergerie"</i>	<i>"Les sorciers"</i> Niveau 1 : Pour le sorcier, toucher plus de joueurs pour les transformer en statues ; Pour les joueurs, éviter de se faire toucher.	<i>"Mon ombre me suit"</i> pour apprendre à poursuivre <i>"La rivière aux crocodiles"</i> pour apprendre à esquiver <i>"Accroche décroche"</i> pour apprendre à courir tout en se repérant dans l'espace <i>"Le chat la poule et les poussins"</i> pour apprendre à tenir différents rôles et repérer les partenaires et les adversaires	<i>"Les sorciers"</i> Niveau 2 : Possibilité de délivrer les statues et varier les formes de délivrance.
	Module 3 Jeux de manipulation d'objet	<ul style="list-style-type: none"> - Ramasser, transporter un objet d'un point à un autre - S'orienter, repérer le point de départ et d'arrivée - Suivre un trajet sans se détourner - Apprendre à esquiver - Faire partie d'une équipe 	Reprise des jeux PS : <i>"Vider le panier"</i> <i>"Remplir la maison"</i>	<i>"Les déménageurs"</i>	<i>"La course aux couleurs"</i> pour apprendre à repérer son camp <i>"Le trésor des écureuils"</i> pour apprendre à esquiver <i>"Le passage de la rivière"</i> pour apprendre à franchir des obstacles	<i>"L'épervier déménageur"</i> ou <i>"l'épervier déménageur"</i>

GS	Module 1 Jeux de poursuite	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir différents rôles (poursuivi, poursuivant...) successivement et simultanément. - Identifier les partenaires et les adversaires 	Reprise des jeux MS : <i>"Les sorciers"</i> <i>"Mon ombre me suit"</i> <i>"La rivière aux crocodiles"</i>	<i>"La queue du diable"</i> Les diables doivent toucher les joueurs sans se faire enlever leur queue	<i>"Qui attrape qui"</i> pour apprendre à changer de rôle et à réagir rapidement. <i>"La rivière aux crocodiles"</i> pour apprendre à esquiver. <i>"La queue du diable"</i> en faisant peu à peu évoluer les variables (nombre de diables, refuges, possibilité de se délivrer)	<i>"La queue du diable"</i> Tous les joueurs ont une queue (foulard). Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire attraper son foulard : les joueurs sont à la fois poursuivis et poursuivent
	Module 2 Jeux de manipulation d'objet	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter son déplacement en fonction d'un but à atteindre 	Reprise des jeux MS : <i>"La course aux couleurs"</i> <i>"Les déménageurs"</i>	<i>"Le jeu des briques"</i> niveau 1 Pour apprendre à s'engager dans l'action et comprendre le but du jeu	<i>"Le jeu des briques"</i> niveau 2 Pour diversifier les stratégies individuelles : jouer pour son équipe, jouer contre les autres équipes	<i>"Les jeux des briques"</i> niveau 3 Pour mettre en place un projet collectif, élaborer des stratégies collectives
	Module 3 Jeux de ballons	<ul style="list-style-type: none"> - Attraper, lancer dans une direction - Découvrir les rôles d'attaquant et de défenseur - Se repérer dans l'espace (camps, cible...) - Réagir rapidement 	<i>"Les balles brûlantes"</i> <i>"Vider le panier"</i> <i>"Remplir la maison"</i>	<i>"Remplir le but"</i> Niveau 1 attaquants et défenseurs dans deux zones séparées	<i>"La balle assise"</i> pour apprendre à enchaîner plusieurs actions (courir/lancer ; courir/esquiver) <i>"Les ballons voyageurs"</i> pour apprendre à coopérer et à se faire des passes <i>"Remplir le but"</i> en modifiant les variables (nombre d'attaquants, de défenseurs....)	<i>"Remplir le but"</i> Niveau 2 : voir situation de référence, un ou deux joueurs (les chiens) touchent les attaquants

2. Les jeux collectifs au service des autres apprentissages

LANGAGE ET JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1 PS mots en gras MS mots en maigre GS mots en italique

Lexique

Noms	Verbes	Espace-temps, prépositions, adverbes, connecteurs...	Adjectifs
Matériel	aller, attraper, chercher, marcher, courir, envoyer, jouer, lancer, monter, porter, pousser, remplir, retourner, rouler, sauter, se sauver, suivre, tenir, tirer, tourner, tomber, toucher, vider, prendre,	à, au, de, du, et, dans, dehors, sur, sous, en haut, en bas, à côté, dedans, dehors, pour, avec,	difficile, facile, droit, fort, grand, lent, lourd, pareil, petit, rapide, seul, jaune, vert, bleu, rouge, noir,
ballon, bâton, banc, chaise, table, mur, balles, corde, barre, tapis, cerceau, caisse, cubes, foulards, <i>cake, camp, centre, cercle, tapis, plot, dossard...</i>	aider, arriver, attendre, avancer, bondir, bouger, bousculer, courir, dépasser, descendre, donner, écarter, empêcher, rapporter, déposer, envoyer, gagner, gêner, marcher à quatre pattes, marcher sur, passer, perdre, porter, poursuivre, recevoir, reculer, regarder, remplacer, respirer, revenir, s'accrocher, s'allonger, s'arrêter, s'asseoir, sauter, se baisser, se mettre debout, se reposer, se retourner, siffler, suivre, tendre, traîner, transpirer, traverser, <i>noter, accélérer, accroupir(s'), s'agenouiller(s'), agiter, aligner(s'), allonger(s'), attaquer, bloquer, capturer, circuler, commencer, compter, croiser(se), défendre, démarrer, déménager, viser, enfuir(s') dépasser, placer, déplacer(se), doubler, échapper(s'), encourager, essayer, garder, grouper(se), lâcher, libérer, observer, organiser, passer, percher(se), perdre, protéger, récupérer, rendre, enfermer...</i>	devant, derrière, avant, après, contre, à côté de, loin, de près, en haut de, en bas de, vers, chez, sans, au milieu, bord, coins, vite, autour, en face de, avant / arrière, gauche, droite, puis, beaucoup, plus que, moins que, pour ...il faut que, parce que, <i>pour / contre, ensuite, autour de, au milieu de, à l'intérieur de, à l'extérieur de, entre, à droite de, à gauche de, au-dessus de, au-dessous de, le long de, au pied de, à l'avant de, à l'arrière de, comme, jusque, depuis, pendant, à travers, égal, même, autant, chacun, quelques, quelqu'un, prochain, certains, aucun, nombreux, chaque, plusieurs...</i>	marron, rose, rond, long, dur, lent, rapide, dangereux, assis, couché, droit(e), fatigué, immobile, serré(s), assis, <i>aligné, groupé(s), un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix... court, étroit, épais, immobile, orange, violet ...</i>
Schéma corporel			
corps, bras, genou, œil, cou, doigts, dos, jambes, lèvres, oreilles, pied, regard, ventre, visage,			
pieds, mains, pouce, ongle, épaule, coude, poignet, poing, cuisse, cheville, tête, derrière, fesse(s), <i>point de côté, hanche, muscle, cœur, cuisse, poumon, regard...</i>			
Autres			
salle, danger, début, départ, fatigue, lapin, crocodile, loup, mouton,			
salle de jeux, plafond, sol, parcours, espace, arrêt, équipe, numéro, danger, peur, attention, premier, dernier, <i>deuxième, troisième, autre, joueur, observateur, attaquant, défenseur, adversaire, effort, abri, arrivée, chemin, circuit, couloir, course, défense, direction, endroit, flèche, groupe, largeur, longueur, paire, résultat, sécurité, sifflet, signal, terrain, trajet, vainqueur, point ...</i>			

Syntaxe		Situations de langage
PS	<p>Dire ce qu'il fait, a fait, va / veut faire</p> <p>Passage progressif du prénom + « i » + verbe au pronom « je » + verbe <i>Ex. : Moi i court. —> Pierre court. —> Je cours.</i></p> <p>Formes élémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - C'est Pierre, Y'a ... / Il y a Pierre. - Là (ici), c'est le toboggan. Derrière lui, y'a ... / Il y a Pierre. - C'est Pierre qui glisse. Y'a ... / Il y a Pierre qui glisse. - Pierre, il glisse. Il glisse, Pierre. - Pierre glisse. / Il glisse. 	<p>En classe, en parallèle de la séance EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la photo en petits groupes, le film en ½ classe ou classe entière pour raconter • Verbaliser les situations sur des maquettes réalisées en classe • Réaliser des jeux de memory à partir des photos • Réaliser des jeux de kim, des lotos (matériel, élèves en action...) <p>• Réalisation d'album échos individuels</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour les petits parleurs à la 1^{ère} personne Construire une phrase simple : - <i>Je cours – Je cours vite – Je cours dans la maison - Je cours dans le cerceau rouge ...</i> ➤ puis à la 3^{ème} personne
	<p>Pronoms : il, elle, ils, elles, je, tu, on ...</p>	
	<p>Temps : Renforcement du système à trois temps : Présent / passé composé / futur aller (proche) <i>Ex. : Je cours / J'ai couru / Je vais courir, Je range / J'ai rangé / Je vais ranger</i></p>	
MS	<p>Dire ce qu'il fait, a fait, va / veut faire : "je" + verbe au minimum</p> <p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi</p> <p>Renforcer et encourager l'émergence de "parce que" <i>Je ...pour... / Pour... il faut que.../ Il a plus de... parce qu'il.../ Pierre court parce que le loup veut le manger.</i></p> <p>Complexités (valides quand elles sont enchâssées dans une autre phrase) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ infinitif : <i>Je veux attraper...</i> ➤ que/infinitif : <i>Je veux que tu attrapes la queue de la souris. / Je veux attraper la queue de la souris.</i> ➤ pour + infinitif : <i>Il court vite pour gagner. / Pour gagner, il faut courir vite.</i> ➤ qui relatif : <i>Le ballon qui est dans... / J'ai vu Pierre qui a pris deux briques à la fois. / L'équipe qui a le plus de briques a gagné. / C'est Julie qui a attrapé la queue de la souris.»...</i> 	<p>En classe, en parallèle de la séance EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le dessin, la maquette, la photo, pour verbaliser les actions, rappeler, expliquer, anticiper, en utilisant des phrases plus complexes qui s'enchaînent (puis, ensuite, d'abord, avant, après, parce que...). • Pour enrichir la syntaxe, opérer des feed-back « et puis... », « et... », « alors... », « où ? », « pourquoi? », « pour... »... <p>• Réalisation d'album échos pour les petits parleurs à la</p>
	<p>Pronoms : idem à PS plus maniement adapté du "je" et du "tu"</p>	

<p>Temps : L'objectif principal de cette section est de sortir du système à trois temps en favorisant l'émergence de l'imparfait et travailler la généralisation du système à trois temps dans l'imparfait. Imparfait : <i>C'était le jeu des briques.</i> Plus-que-parfait : <i>Avant, j'avais pris une brique.</i> Futur aller dans l'imparfait : <i>Ensuite, j'allais déposer la brique dans le cerceau de mon équipe.</i></p>	<p>3^{ème} personne <i>il...elle, ils...elles</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Incitation de l'adulte pour faire émerger l'imparfait à partir de photos du vécu collectif : «Qu'est-ce qui se passait ? Qu'est-ce qu'on était en train de faire ? » Je fais / J'ai fait / Je vais faire Je faisais / J'avais fait / J'allais faire Rendre compte de la suite chronologique d'évènements
<p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi</p> <p>Travailler toutes les complexités précédentes en favorisant l'émergence de phrases plus complexes et l'utilisation d'un vocabulaire précis.</p> <p>Pour que / pour+ infinitif : <i>Il tend les bras pour s'équilibrer. / Pour que je roule, il faut que je rentre la tête. / Pour rouler il faut rentrer la tête.</i> Quand : <i>Quand vous aurez terminé, vous irez ...</i> Gérondif : <i>Il court en tapant des mains.</i> Si, comme : <i>Si vous avez terminé vous pourrez ranger. / Comme il y a beaucoup de moutons à attraper, on choisira deux loups.</i></p> <p>Favoriser l'émergence des questions indirectes en si, ce que, où, qui, ce qui, quand, comment, pourquoi... et des relatives en que et où, en s'appuyant sur des questions directes intermédiaires, naturelles aux enfants.</p>	<p>En classe, en parallèle de la séance EPS en petits groupes</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser le dessin, la maquette, la photo pour verbaliser les stratégies et permettre à l'élève de conceptualiser l'espace, d'expliquer une stratégie, de revivre une situation, de l'expliquer, d'anticiper sur une séance à venir (phrases complexes + argumentation). Ecrire la règle du jeu, la faire évoluer Inciter par des questions indirectes du type : «Où peut-on trouver ... ? », «Je me demande ce que... », «Comment pourrions-nous...? », «Qu'est-ce que vous pensez... ?»
<p>Pronoms : idem + nous, vous.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Réalisation d'albums échos à la 1^{ère} personne du pluriel
<p>Temps : Renforcer dans le récit de vie l'alternance imparfait/Passé composé Favoriser l'émergence du conditionnel et du futur simple Généraliser le système à trois temps dans le futur : futur/ futur antérieur / futur dans le futur. <i>La prochaine fois qu'on jouera au jeu des déménageurs, on pourrait porter les gros objets à deux. Avant, on aura transporté les foulards. Quand nous aurons tout déménagé, on pourra placer les meubles au bon endroit comme sur le plan.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Incitation de l'adulte pour faire émerger le conditionnel, le futur en amenant l'élève à se projeter dans l'avenir (projet d'action). Questionnement incitatif : «Et la prochaine fois, qu'est-ce que tu voudrais faire ? », «Qu'est-ce que tu feras ?», «La prochaine fois, pour gagner, comment pourriez-vous faire... ?»... Proposer une mise en séquences de photos (chronologie des actions, des phases d'un jeu...)

PROGRAMMATION DEVENIR ELEVE ET JEUX COLLECTIFS

EVALUATION	COMPETENCES				
	P S	M S	G S		
V I V R E E N S E M B L E	PS				
	MS				
	GS				
	Il se respecte				
		x	Il range son manteau correctement et en prend soin.	Il met ses chaussures (rythmiques...) seul.	Il a conscience de la nécessité de se changer quand on fait une activité physique (chaussures, vêtements adéquats...).
	Il respecte les lieux, le matériel				
		x	Il aide à installer le matériel et à le ranger avec l'aide d'un adulte. Il accepte la fin de la séance (mettre en place des règles d'entrée et sortie du lieu, rangement du matériel).	Il respecte les règles d'entrées et sorties du lieu. Il aide à installer le matériel et à le ranger en autonomie (à l'aide d'une fiche, d'une photo).	Il est responsable du matériel, de l'installation, du rangement. Il sait quel matériel aller chercher en fonction de sa tâche, où le chercher, sait le rapporter à sa place.
	Il accepte de jouer avec un camarade				
		x	Il participe à un jeu collectif simple. Il joue en acceptant l'autre près de lui, en partageant le même espace. Il coopère à deux ou trois avec la médiation d'un matériel.	Il accepte de s'opposer un contre un avec la médiation d'un objet.	Il respecte les temps d'action, et les temps de rassemblement (bilan). Il s'oppose collectivement pour conquérir des territoires, des objets. Il s'oppose un contre un dans un corps à corps (jeux d'opposition).
	Il connaît les adultes et les enfants, les nomme et connaît le rôle de chacun				
		x	Il reconnaît, nomme les adultes et quelques enfants sur des photos et précise leur rôle.	Il reconnaît, nomme ses pairs et respecte ses adversaires (règles des jeux collectifs et/ou d'opposition).	Il reconnaît, nomme ses pairs, repère les équipes et respecte ses adversaires (règles des jeux collectifs et/ou d'opposition).
Il respecte les autres et les règles de vie commune					
x		Il apprend les règles de civilité et de sécurité (attendre son tour, ne pas se bousculer, déplacements ordonnés...).	Il respecte le rythme de passage, sait s'arrêter et attendre, ne pas gêner l'activité des autres.		
	x	Il prend conscience des règles de sécurité nécessaires dans un jeu collectif (travail en amont et en aval de la séance) et s'organise en prenant des repères visuels et auditifs (point de départ, d'arrivée, signal visuel, auditif, zones...).			

V I V R E E N S E M B L E		x	En petit groupe, il s'exprime à posteriori sur l'activité vécue avec l'aide de maquettes, photos, films. Mise en place progressive des règles de prise de parole et d'écoute (utilisation d'un bâton de parole si besoin ou d'une marionnette...)	Il participe au temps de bilan après le jeu en classe en petits groupes. Il respecte les règles de prises de parole (lever le doigt, écouter, rester dans le sujet). Utiliser le dessin, la photo, le film... Commencer à débattre sur les règles. Avant chaque séance, faire verbaliser le rappel du jeu par un élève.	Il participe pour faire évoluer la règle d'un jeu. Il respecte les règles de prises de parole (lever le doigt, écouter, rebondir sur ce qui vient d'être dit, dialoguer, argumenter). Il propose, devant le grand groupe, une nouvelle règle. Il s'exprime devant le grand groupe (émotions, ressentis, observations ...) en tant que spectateur, arbitre...	
		x	Pendant l'activité, il a recours à la parole en cas de désaccord ou de conflit avec la médiation de l'adulte.	Pendant l'activité, il a recours à la parole en cas de désaccord ou de conflit sans la médiation de l'adulte.	Pendant l'activité, il est capable de s'excuser d'une maladresse, de gestes agressifs envers un autre.	
	Il formule et met en application les règles d'un jeu					
		x	Il respecte les règles du déroulement de l'activité dans le groupe (mettre en place des repères visuels délimitant les espaces, les zones, les « frontières »). Il verbalise en petit groupe le jeu, les actions (utiliser des maquettes, photos, films pour revoir les actions, les commenter).	Il comprend et met en oeuvre les règles de l'activité. Il verbalise les règles, les déplacements, la sécurité (après avoir vécu un jeu). Il rappelle le jeu et la règle avant une séance.	Il se conduit dans le groupe en fonction des règles. Il fait évoluer la règle.	
C O O P E R E R , D E V E N I R	Il éprouve de la confiance en soi ; il contrôle ses émotions					
		x	Il ose s'engager en toute sécurité.	Il essaie face à un jeu collectif nouveau. Il va jusqu'au bout de l'activité, de l'effort demandé.	Il accepte et contrôle ses émotions pour s'engager en toute sécurité dans une activité nouvelle dans le respect des règles. Il accepte de perdre.	
		x		Il modère ses réactions émotionnelles (peur du loup dans les jeux de poursuite).		
		x		Il exprime ses émotions (excitation, peur, plaisir, sentiment de satisfaction) suite à un jeu collectif (aide des photos, du dessin).	Il exprime ses émotions (plaisir, peur, joie...) par le langage et/ou des comportements pondérés.	
Il écoute, aide, coopère demande de l'aide						
A U T O N O M E		x	Il accepte de s'opposer individuellement. Il joue en acceptant un rôle (mouton contre le loup).	Il joue avec les autres pour atteindre le même but avec l'aide de l'enseignant et accepte de s'opposer collectivement (notion de groupe, d'équipe). Il accepte de se donner la main dans les jeux à deux ("accroche/décroche")	Il joue avec les autres pour atteindre le même but en autonomie.	
		x		Il commence à réfléchir avec le maître à des stratégies. Il réfléchit à la notion de gagné et perdu.		

C O O P E R E R D E V E N I R A U T O N O M E			x		Il porte attention aux enfants les plus vulnérables et adapte son comportement avec eux.	Il contribue de manière constructive à un jeu coopératif collectif en réfléchissant aux tactiques collectives. Il aide à modifier, à faire évoluer et prend sa place dans les échanges en justifiant son point de vue, en expliquant (évolution d'une règle, stratégies, résultats... Jouer aux « déménageurs » en réfléchissant à la notion d'équipe. Comment améliorer les scores ?).	
			x			Il exprime sa difficulté, sollicite de l'aide de façon mesurée, et accepte de se faire aider par un pair, par un adulte.	
					Il s'intéresse aux autres et collabore avec eux		
			x	Il participe aux jeux collectifs. Il apprend à partager un espace, un objet (déménageurs).	Il tient compte de l'avis des autres, de l'arbitre... Il accepte l'attribution et le partage des tâches d'installation et de rangement.	Il accepte le regard des autres, les différentes propositions. Il tient le rôle d'observateur.	
			x			Il accepte une décision collective et ses conséquences.	
			x			Il n'impose pas son avis ; peut dire un désaccord sans en faire un motif de rupture avec le groupe.	
				Il joue son rôle dans les jeux collectifs			
		x		Il identifie son rôle et le tient.	Il identifie et tient alternativement deux rôles différents dans un jeu collectif (loup/mouton).	Il identifie et tient un rôle plus complexe : observateurs, arbitres, attaquants, défenseurs...	
			x			Il prend des responsabilités dans le jeu collectif et fait preuve d'initiative.	
		Il comprend la valeur des consignes collectives ; il entre dans le jeu sur la base d'une consigne collective					
	x		Il comprend une consigne simple collective. Il la met en application dans le jeu.	Il comprend une consigne plus complexe collective (plusieurs rôles, espaces différents...) Il la met en application dans le jeu.	Il comprend une consigne plus complexe collective (plusieurs variables). Il la met en application dans le jeu.		

C O M P R E N D R E C E Q U E S T L' E C O L E	Il fait le bilan du jeu, exprime une règle				
	x		Il verbalise les actions en observant des photos prises lors de l'activité (verbes actions, schéma corporel, vocabulaire spatio-temporel...).	Il reformule une règle de jeu simple et explique à d'autres enfants ce qu'il faut faire. Il porte un regard objectif sur son activité et celles de ses camarades avec l'aide de l'enseignant (situations de communication entre enfants, entre enfants et adultes avant, pendant et après).	Il reformule une règle du jeu complexe. Il explique à d'autres enfants ce qu'il faut faire au cours d'un jeu. Il participe au bilan du jeu : verbalise les critères de réussite en lien avec la consigne donnée.
		x		Il apprécie l'efficacité des actions (les siennes et celles des autres : comparaisons des effets recherchés et obtenus, gagnants/ perdants), le respect ou non des règles...	Il prend conscience des nouvelles réussites, des appréhensions vaincues, des difficultés rencontrées qu'est-ce que tu sais faire maintenant ? As-tu encore peur de ?...). Il sait identifier une performance, l'estimer, la mesurer, l'améliorer. Il sait justifier une réalisation, une réponse, un résultat (réflexion sur l'action et son résultat) : « nous avons gagné parce que... », « pour réussir il faudrait »... de manière pertinente.
Il est attentif en situation de jeu					
	x	3 à 5 mn	10 mn	15 mn	

JEUX COLLECTIFS ET DECOUVERTE DU MONDE

Découvrir les formes et les grandeurs	Situations jeux collectifs
<ul style="list-style-type: none"> - Trier et classer des objets selon la forme, la taille, les couleurs... - Repérer un intrus dans une collection d'objets - Utiliser un lexique descriptif précis en référence à la grille langage 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et trier sa couleur ("La course aux couleurs", foulard, dossard, cerceau...) - Transporter des objets - Utiliser la photo, une maquette en classe pour décrire, nommer...
Approcher des nombres et des quantités	Situations jeux collectifs
<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines numériques - Énoncer la comptine numérique jusqu'à... - Compter/décompter - Mettre en correspondance terme à terme - Former, ranger par paires - Dénombrer une collection d'objets - Distribuer des collections d'objets - Comparer des collections d'objets dans des situations fonctionnelles (installation du matériel, points, résultats, nombre de chats/souris...) - Comprendre et exprimer des comparaisons (plus que, moins que, pareil, beaucoup, pas beaucoup) - Lire les nombres en chiffres en se référant à la bande numérique (marquage des points, comparaison...) - Associer nombre et collection jusqu'à... - Utiliser les nombres pour mémoriser un résultat - Utiliser les nombres pour le repérage ordinal - Résoudre des problèmes sur les quantités : notions plus que, moins que, autant que... 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des comptines pour matérialiser le temps (compter, décompter, répondre à un signal) - Utiliser la comptine pour dénombrer une collection d'objets ("<i>déménageurs</i>"...), le nombre de joueurs, compter les points... - Comparer les résultats. Comment savoir qui a gagné ? - Garder une trace du résultat. S'aider d'un tableau pour conserver les points et calculer les résultats ultérieurement. - "<i>Chacun sa maison</i>" (correspondance terme à terme) - "<i>Accroche-décroche</i>" (paires) - Installer le matériel pour dénombrer - Réaliser des jeux de société (plateau, dé, cartes à points, cartes nombres...) à partir de situations de jeux collectifs ("<i>Minuit dans la bergerie</i>")

Se repérer dans le temps	Situations jeux collectifs
<p>Exprimer des notions de temps et percevoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ l'antériorité ➤ la postérité ➤ la simultanéité d'actions et d'événements (maintenant, hier, demain, avant/maintenant/après...) <p>- Prendre conscience de la durée en utilisant des instruments de mesure de durées (exemple: sablier, horloge, comptine...)</p> <p>- Utiliser un lexique temporel précis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situer verbalement dans le temps des actions réalisées - Ordonner des images séquentielles à partir de situations de jeux collectifs vécus - Rappeler la situation vécue - Anticiper sur les actions, stratégies à venir - Tenir différents rôles : « Pendant que le chat... les souris... » - Matérialiser la durée : horloge, comptine, sablier... - Construire des sabliers avec les GS - Lexique : voir grille langage p 13 du livret
Se repérer dans l'espace	Situations jeux collectifs
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans différents espaces de jeux précis - S'y déplacer avec ou sans contraintes - Reconnaître des lignes ouvertes et fermées - Représenter des lignes ouvertes et fermées - Repérer des déplacements dans l'espace par rapport à soi - Situer un ou plusieurs objets dans un espace - Situer un objet par rapport à un autre objet - Suivre un parcours décrit oralement - S'orienter sur une maquette - Représenter un sens de déplacement - Coder un déplacement - Utiliser un lexique spatial précis 	<ul style="list-style-type: none"> - Installer le matériel - Localiser ses actions / lieux sur maquette, photo et verbaliser ses déplacements - <i>“Minuit dans la bergerie”</i> (corde // ligne = espace protégé “bergerie”) : représenter des espaces fermés/ouverts (laine, dessin), faire du lien avec la géométrie (formes, lignes), réaliser un jeu de société coopératif (jeu de plateau avec lignes ouvertes/fermées, cartes à points ou nombres ou dé pour avancer, reculer les moutons ou le loup...) - Réaliser un jeu de kim ou mémoire à partir de photos - Réaliser un imagier (espace / objets orientés) - Matérialiser l'espace d'un jeu sur maquette puis le représenter en GS sur plan (dessin) - Matérialiser un déplacement sur maquette puis le représenter en GS sur plan (dessin) - Décrire un espace réel ou photographié en utilisant les marques spatiales du langage - Décrire des positions relatives ou des déplacements réalisés à l'aide d'indicateurs spatiaux - Formuler des descriptions dynamiques par rapport à des objets ou des personnes (s'éloigner, se rapprocher, venir, s'en aller, partir, quitter, avancer, reculer, arriver, monter, descendre...) - Suivre un sens dans un parcours en prenant des repères (cerceau vert pour démarrer, flèche...) - Décrire un parcours que l'on fait, que l'on a fait, que l'on va faire ... - Lexique : voir grille langage p 13 du livret

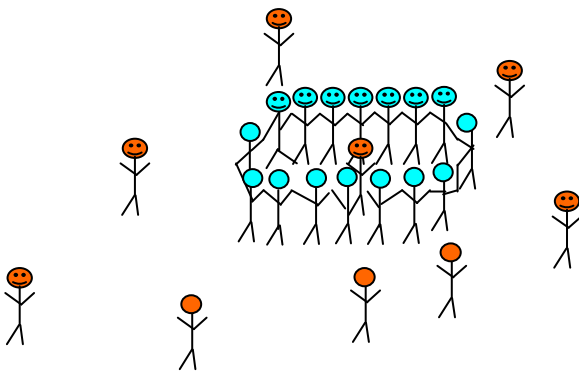
3. LE REPERTOIRE DE JEUX

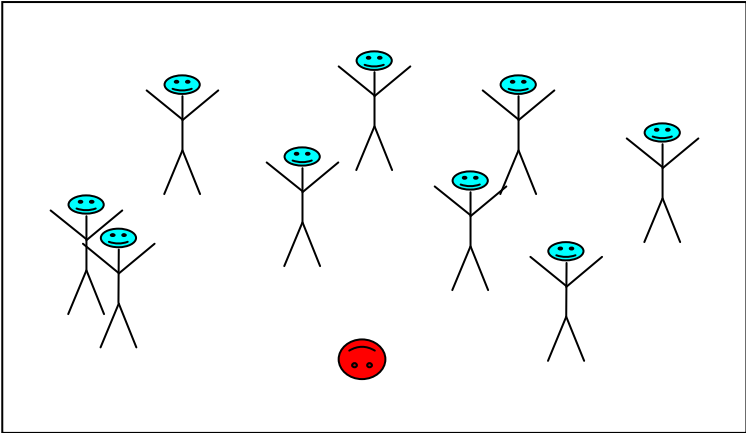
TABLEAU RECAPITULATIF DES JEUX COLLECTIFS A LA MATERNELLE

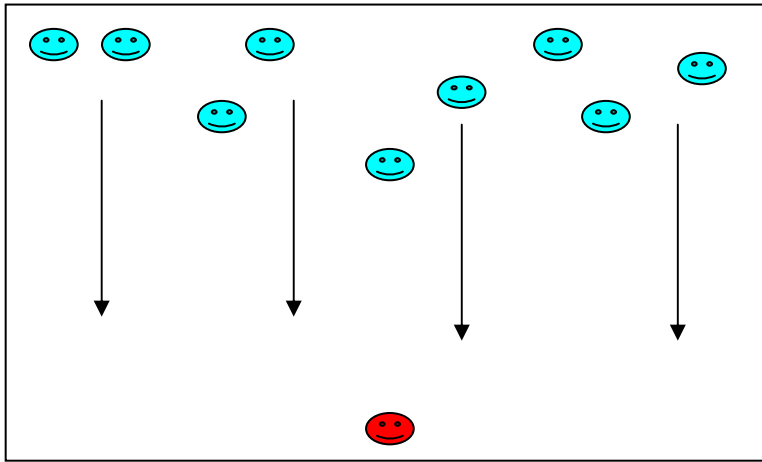
Nom du jeu	Niveau	Type de jeux	Actions	Rôles 1 : un seul rôle 2 : deux rôles différenciés 3 : Plus de deux rôles en même temps	Espace 1 : un seul espace + refuges 2 : deux terrains séparés 3 : plusieurs équipes s'affrontent sur le même terrain	Objet 1 : aucun 2 : beaucoup 3 : un objet par équipe 4: un seul objet pour toutes les équipes	Opposition 1 : pas d'opposition 2 : opposition limitée 3 : opposition équilibrée	But ou cible 1 : simple 2 : moyennement accessible 3 : complexe
Le filet du pêcheur	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Courir	2	1	1	1	1
Jacques a dit	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Actions diverses	1	1	1	1	1
Grand mère que veux tu ?	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Se déplacer	1	1	1	1	1
1 2 3 soleil	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Réagir à un signal	1	1	1	1	1
Chacun dans sa maison*	PS	Repérage	Courir s'orienter	1	1	1	1	1
Les écureuils en cage	MS/GS	Repérage	Courir se repérer	2	1	1	1	2
Les lapins dans la clairière	MS/GS	Repérage	Courir se repérer	2	1	2	1	2
Les belettes	PS/MS	Repérage	Courir s'orienter	2	1	1	2	2
Mon ombre me suit	MS/GS	Repérage/Poursuite	Se déplacer/ s'orienter	2	1	1	3	1
Minuit dans la bergerie*	PS/MS	Poursuite	Courir	2	1	1	2	1
La rivière aux crocodiles	MS/GS	Poursuite	Courir esquiver attraper	2	1	1	2	2
La queue du diable	MS/GS	Poursuite	Courir esquiver attraper	2	1	1	2	2
Les sorciers*	MS/GS	Poursuite	Courir esquiver attraper	2	1	1	2	2
Accroche décroche	MS/GS	Poursuite	Courir se repérer	2	1	1	2	2
Le chat la poule et les poussins	MS/GS	Poursuite	Courir se repérer	3	1	1	2	2
Le renard dans la basse cour	PS/MS/GS	Poursuite	Courir esquiver	3	1	1	2	2
Le chien et les hérissons	PS/MS/GS	Poursuite	Courir esquiver attraper	2	1	1	2	3
Vider le panier	PS	Conquête d'objet	Courir transporter lancer	2	2	2	1	1
Remplir la maison	MS/GS	Conquête d'objet	Courir transporter se repérer	1	2	2	1	1
Le trésor des écureuils	GS	Conquête d'objet	Courir transporter esquiver	2	2	2	2	3
Le passage de la rivière	PS/MS/GS	Conquête d'objet	Courir se repérer transporter	1	1	2	1	1
Les déménageurs*	PS/MS/GS	Conquête d'objet	Courir se repérer transporter	1	1	2	1	1
Epervier déménageur	MS/GS	Conquête d'objet	Courir se repérer transporter esquiver	2	3	2	2	2
La course aux couleurs	PS/MSGS	Conquête d'objet	Transporter, courir, s'orienter	1	1	2	1	1
Le jeu des briques*	MS/GS	Conquête d'objet	Transporter, courir, s'orienter	1	3	2	2	2
Les balles brûlantes*	PS/MS/GS	Jeu de ballon	Ramasser lancer	1	2	2	3	1
Remplir le but	GS	Jeu de ballon	Ramasser lancer intercepter	2	2	2	3	3
La balle assise	GS	Jeu de ballon	Lancer viser recevoir	2	3	4	2	3
Ballon vole	PS/MS/GS	Jeu de ballon	Lancer attraper	1	1	3	1	1
Les ballons voyageurs	GS	Jeu de ballon	Lancer recevoir esquiver	2	3	2	2	2
Les rats et les souris *	PS/MS/GS	Tous les types de jeux	Se repérer courir transporter lancer	2	1 2 3	1 2	1 2 3	1 2 3

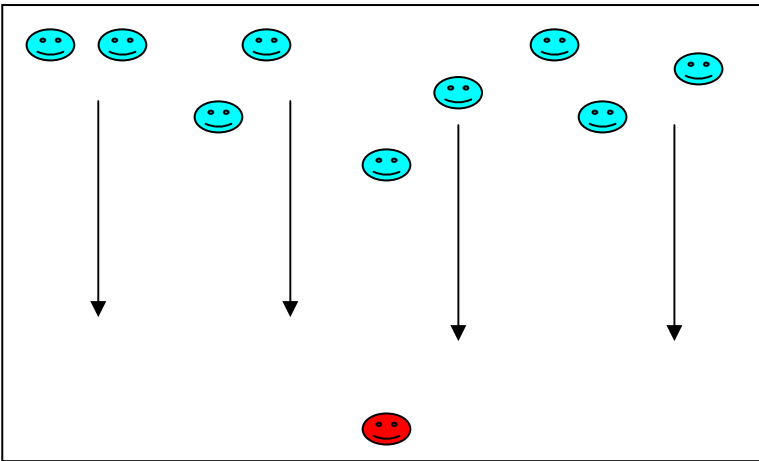
* **Jeux situations de références incontournables à faire évoluer**

Les jeux traditionnels

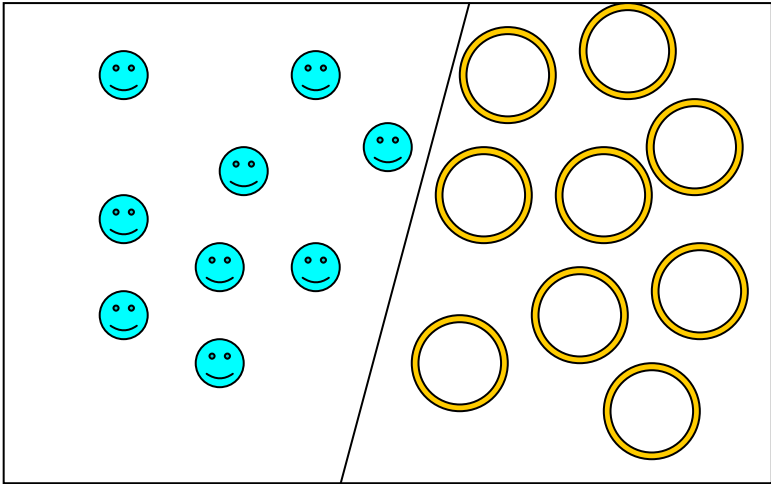
Le filet du pêcheur		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Courir en se baissant - Franchir un obstacle - Marcher à 4 pattes 	<ul style="list-style-type: none"> - Traverser une zone, - Différencier intérieur et extérieur - Compter, décompter 	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer ses émotions - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
<ul style="list-style-type: none"> - Pour les pêcheurs : attraper le plus de poissons. - Pour les poissons : ne pas se faire attraper. 		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Aucun</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants sont répartis en deux groupes (les poissons et les pêcheurs). - Les pêcheurs se mettent en ronde pour former le filet. - Les poissons se répartissent à l'extérieur du filet.
CONSIGNES		
<p>Les pêcheurs se mettent d'accord entre eux sur un signal (nombre, mot dans une chanson ou une comptine...) pour baisser le filet lors du passage des poissons.</p> <p>Les poissons doivent traverser le filet durant la comptine ou la chanson.</p> <p>Les poissons pris deviennent des pêcheurs et le filet s'agrandit.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<p>Pour les poissons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter de traverser le filet. - Différencier intérieur et extérieur. <p>Pour les pêcheurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se rappeler le signal et réagir ensemble. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - On peut choisir une comptine ou la chanson des pêcheurs. - Les poissons récupèrent un petit poisson (figurine) dans le filet lors de leur passage. Cela permet de compter combien de fois chaque poisson est passé. - Deux équipes de poissons (les bleus et les rouges) sont mises en place. - Une règle pour le passage des poissons (entre les jambes, sous les bras...) est définie. <p style="text-align: right;">Etc...</p>		

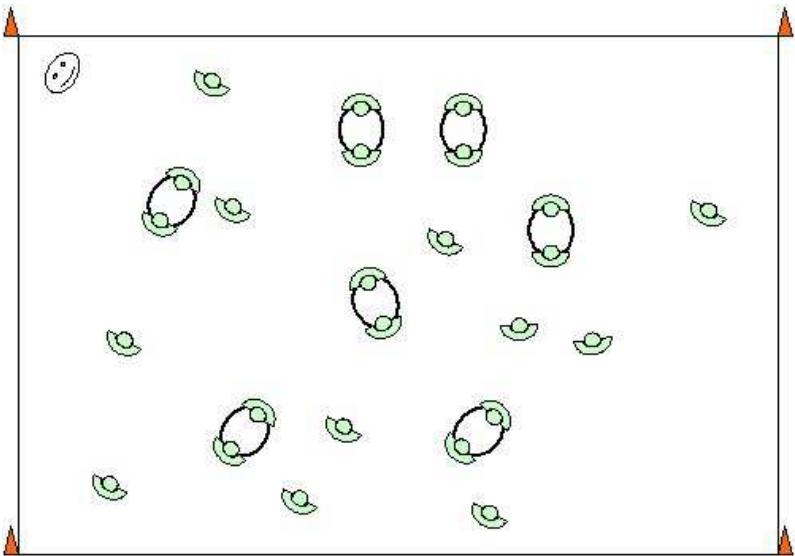
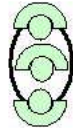
Jacques a dit ...		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Produire des gestes variés	- Ecouter et comprendre une consigne - Enrichir le vocabulaire	- Respecter une règle du jeu - Être attentif
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Réaliser l'action demandée quand le maître du jeu précède sa consigne de la formule «Jacques a dit».		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun Organisation de la classe Tous les joueurs se placent de façon à voir le maître du jeu.
CONSIGNES		
Les joueurs doivent produire le geste ou la position demandés par le maître du jeu quand celui ci précède sa demande par la formule « Jacques a dit ...».		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants sont attentifs et ne tombent pas dans les pièges du meneur. - Les actions réalisées sont conformes à la demande du maître du jeu. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le maître du jeu peut être un enfant. - On peut varier les actions demandées en fonction des objectifs de l'enseignant (schéma corporel, type de déplacement, équilibre...). 		

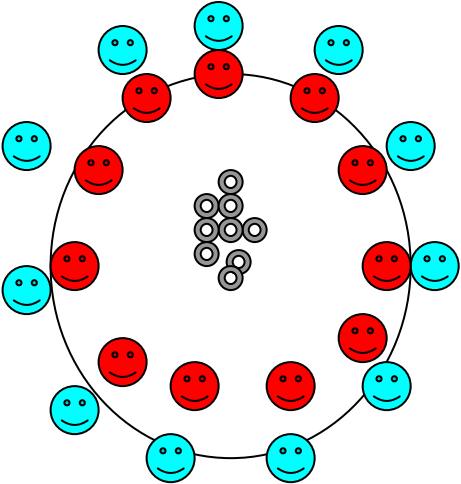
Grand mère que veux tu ?		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer de différentes façons	- Ecouter et comprendre une consigne - Enrichir le vocabulaire	- Respecter une règle du jeu - Être attentif
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Se déplacer suivant les consignes du maître de jeu (la grand mère) et arriver le premier au but.		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun
		Organisation de la classe - Le maître du jeu se place devant un mur. - Tous les enfants se placent sur une ligne de départ.
CONSIGNES		
Les joueurs, à tour de rôle, demandent au maître du jeu comment il doivent se déplacer en posant la question : « Grand mère que veux tu ? ».		
La « Grand mère » répond par des indications de déplacement (par exemple : 3 pas de fourmis..., 4 pas de géant, 6 sauts de lapin, 3 pas en arrière, 2 sauts à cloche pied...).		
CRITERES DE REALISATION		
- Respecter la consigne de déplacement - Réaliser le déplacement		
VARIABLES		
- La grand mère peut avoir les yeux bandés pour ne pas être influencée (dans ce cas, prévoir un arbitre ou des observateurs pour contrôler si la consigne est respectée). - Tous les enfants se déplacent ou seulement l'enfant qui a posé la question. - Des équipes de couleur sont mises en place, chaque équipe questionnant la grand mère à son tour. - La zone à franchir peut être plus ou moins longue. - Les consignes sont enrichies ; on en invente de nouvelles... - Les consignes sont tirées au sort ("cartes consigne" à réaliser par exemple) dans un sac.		

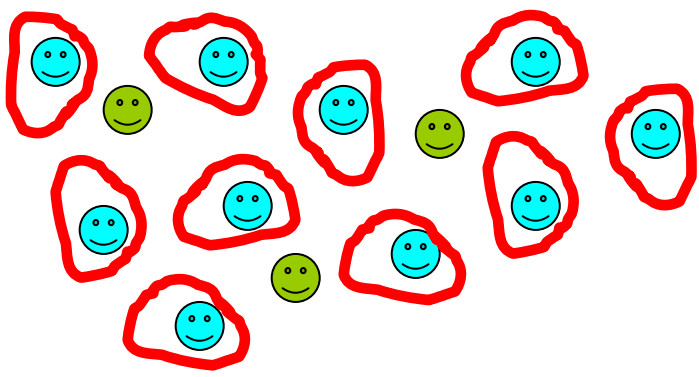
1, 2, 3 Soleil ...		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer - S'immobiliser	- Réagir à un signal	- Gérer ses émotions - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Arriver le premier au mur.		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun Organisation de la classe Le maître du jeu se place devant un mur. Tous les enfants se placent sur une ligne de départ.
CONSIGNES		
<p>Les joueurs sont tous sur la même ligne. Le maître du jeu est à l'opposé face à un mur et tourne le dos aux joueurs. Lorsque le maître du jeu dit la formule «un, deux, trois, Soleil», les joueurs se déplacent tous dans sa direction.</p> <p>Dès que le maître du jeu leur fait face, les joueurs doivent s'immobiliser. Les joueurs qui ne sont pas immobiles retournent sur la ligne de départ.</p> <p>Le premier qui touche le mur a gagné.</p> <p>Le jeu continu jusqu'à ce que le dernier joueur touche le mur.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants contrôlent leur mouvement et anticipe les actions du maître du jeu. - L'enfant concilie rapidité et maîtrise du déplacement. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le gagnant devient le maître du jeu. - La longueur du déplacement est augmentée ou réduite. - Des obstacles sont installés sur la zone à franchir pour varier les actions. - Des contraintes de déplacement sont données (à quatre pattes, en sautant, à reculons...). 		

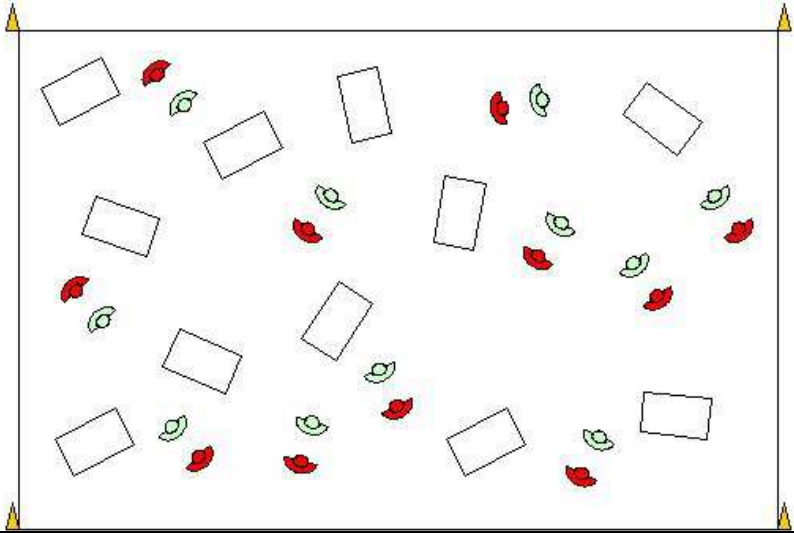
Les jeux de repérage

Chacun dans sa maison		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Courir pour retrouver un espace défini - Courir vite 	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter son déplacement 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Regagner au plus vite un espace défini.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Cerceaux</p> <p>Organisation de la classe - Espace de jeu divisé en deux zones : une zone pour se promener, une zone pour les maisons. - Chaque enfant est dans sa maison (cerceau).</p>
CONSIGNES		
Les élèves se promènent dans une zone délimitée. Au signal, chaque élève rejoint sa maison.		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer sa maison. - Réagir au signal. - Orienter son déplacement en fonction des autres. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le signal (visuel, sonore, comptine...). - Ne pas revenir deux fois dans la même maison. - Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard, de sa chasuble. - Disposer un nombre de maisons (cerceaux) inférieur au nombre de joueurs. - Disperser les maisons dans plusieurs espaces. - Imposer des passages avant de revenir dans la maison (des portes). - Faire des maisons à deux, à trois. 		

Les écureuils en cage		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Courir - Réagir vite	- Se repérer	- Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Regagner au plus vite une cage.		
ORGANISATION		
		Matériel Cerceaux, tambourin Organisation de la classe - Plusieurs groupes de 3 élèves : deux élèves se font face en se tenant à l'aide d'un cerceau (la cage), le troisième élève est dans la cage. - 3 écureuils sans cage. 
CONSIGNES		
Au signal, les écureuils sortent des cages et vont se promener. AU 2 ^e signal, les écureuils doivent retrouver une cage. Les écureuils qui n'avaient pas de cage au départ peuvent en trouver une. Les écureuils qui gagnent sont ceux qui ont retrouvé une cage.		
CRITERES DE REALISATION		
- Ne pas trop s'éloigner d'une cage. - Repérer les cages vides quand certaines sont déjà occupées (faire rapidement le tour des cages avec les yeux pour voir celles qui sont vides et susceptibles d'être atteintes.		
VARIABLES		
- Nombre d'écureuils sans cage - Zone délimitée pour aller se promener, pour obliger les écureuils à s'éloigner des cages.		

Les lapins dans la clairière		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (espace/temps/autres)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir pour retrouver un espace défini - Courir vite - Utiliser différentes formes de déplacement 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace - Lexique : sur/sous/autour/dedans/dehors/à l'intérieur/à l'extérieur 	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer ses émotions - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
Le lapin doit réussir à prendre une carotte.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <p>Un tambourin, des foulards pour les carottes</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une équipe de lapins, une équipe d'arbres sur un terrain plat dégagé - L'équipe des arbres fait une ronde. - Les carottes sont dans la ronde. - Chaque lapin est devant son arbre à l'intérieur de la ronde.
CONSIGNES		
<p>Les joueurs sont disposés deux par deux (un lapin, un arbre) et forment une ronde. Chaque lapin est assis devant son arbre. Les arbres reculent d'un grand pas en arrière. Au signal du tambourin, le lapin passe entre les jambes de son arbre, il fait ensuite un tour complet de la ronde jusqu'à son arbre, passe à nouveau sous l'arbre puis attrape une carotte (un foulard) et retourne à son arbre.</p> <p>Le lapin qui n'a pas de carotte a perdu.</p> <p>Les élèves changent de rôle au bout de trois parties.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Etre le plus rapide des lapins. - Trouver une position facilitant le passage entre les jambes. - Se préparer à partir en adoptant une position favorable, tournée vers l'arbre, en appui sur une main. - Etre attentif au signal. - Partir du bon côté pour faire le tour des arbres. - Repérer son arbre. - Exécuter correctement les déplacements imposés par le maître. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le signal (tambourin, sifflet, musique arrêtée, frappe dans les mains, mots dans une histoire). - Modifier les modes de déplacement. - Modifier la dimension du cercle. - Mettre des obstacles sur la zone à franchir pour varier les actions. - Donner des contraintes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, à reculons...). - Varier le nombre de carottes en moins dans la clairière. - Changer d'arbre à chaque partie. - Varier les positions de départ devant l'arbre : accroupi, à 4 pattes, debout, à genou, couché... - Changer le sens de rotation au départ. 		

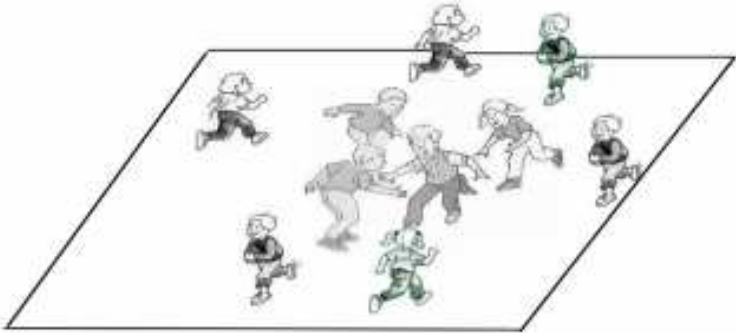
Les belettes		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (espace/temps/autres)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner des actions - Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course - Courir pour retrouver un espace défini - Courir vite 	<ul style="list-style-type: none"> - S'informer des espaces libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu - Changer de rôle
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
<ul style="list-style-type: none"> - s'emparer d'un terrier libre 		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans une cour ou une salle de motricité avec un espace suffisamment important pour éviter les bousculades lors des déplacements. - 3 élèves sont les belettes. - Les autres élèves sont des lapins dans leur terrier.
CONSIGNES		
<p>Au début du jeu chaque lapin se situe dans un terrier. 3 belettes se promènent autour des terriers. Au signal tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes doivent se glisser dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les espaces libres. - Changer rapidement de terrier. - Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de belettes pour faciliter ou complexifier l'action des lapins - Varier l'espace entre les terriers pour faciliter ou complexifier l'action des lapins. - Varier les modes de déplacement des lapins/ des belettes (à cloche-pied, à 4 pattes, en rampant...) pour adapter son action à un mode de déplacement différent. - Différencier les terriers (utiliser des cerceaux de différentes couleurs) pour augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. - Encombrer l'espace d'action pour faire varier les trajectoires de course. 		

Mon ombre me suit		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer de différentes manières (marcher, courir, trotter... - Imiter	- Orienter son déplacement	- Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
- Pour les bleus : regagner le refuge sans se faire rattraper par son ombre. - Pour les rouges : attraper l'enfant avant qu'il n'atteigne son refuge.		
ORGANISATION		
		Matériel - Tapis (ou caisses, ou cerceaux) - Foulards (ou chouchous) Organisation de la classe - Les tapis sont répartis dans un espace de jeu (salle de motricité ou cour en herbe). - Dispersés dans l'espace de jeu, les élèves sont par deux : un devant (bleu), un derrière, c'est l'ombre (rouge).
CONSIGNES		
Les élèves se promènent par deux dans tout le terrain. Leur ombre les suit et fait exactement ce que fait le joueur de devant (bleu) : marcher courir, sauter, ramper, cloche pied, en avant, en arrière... Au signal du maître les élèves (bleus) s'enfuient et trouvent refuge sur un tapis. Les ombres les poursuivent et doivent les attraper avant qu'ils n'aient atteint le refuge.		
CRITERES DE REALISATION		
Pour l'enfant devant - Varier ses déplacements. - Rester équilibré. - Réagir vite au signal. - Repérer un refuge libre. - S'enfuir et esquiver.	Pour l'ombre - Suivre son partenaire. - Etre toujours prêt à réagir aux variations de son partenaire. - Etre attentif au signal du maître.	
VARIABLES		
- Varier la disposition des refuges. - Varier le nombre de refuges (même nombre que les binômes, un de moins que de binôme). - Agrandir ou réduire les dimensions de l'espace de jeu. - Diversifier le matériel sur le terrain (table, chaise, banc pour des sollicitations différentes).		

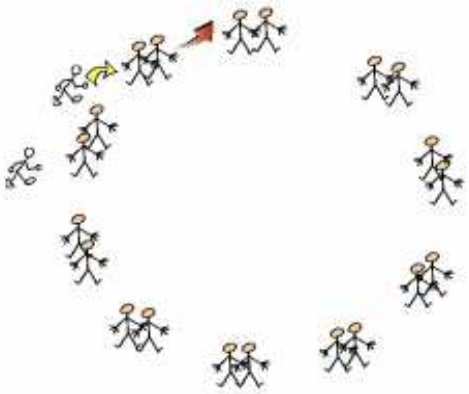
Les jeux de poursuite

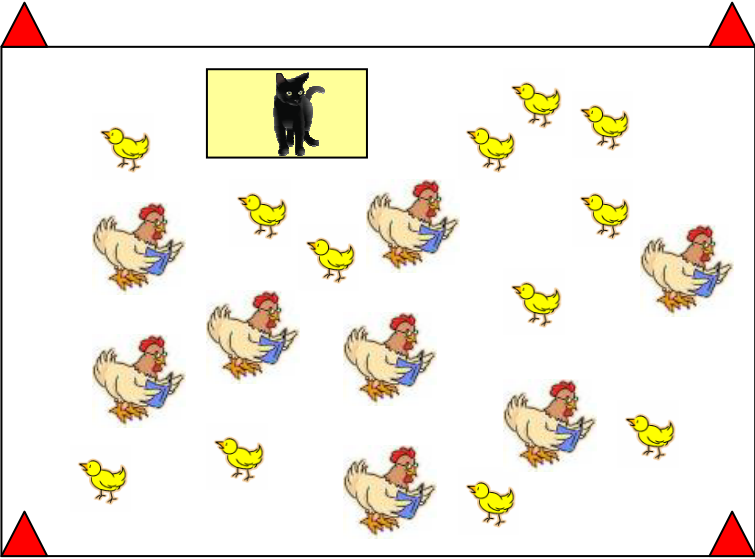
Minuit dans la bergerie		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Esquiver ou attraper 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal, se repérer dans le temps - Se repérer et s'orienter dans l'espace - Dire une formule 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à respecter des règles - Gérer ses émotions
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
<ul style="list-style-type: none"> - Pour le loup : attraper le plus de moutons possible. - Pour les moutons : ne pas se faire attraper par le loup en se réfugiant dans la bergerie. 		
ORGANISATION		
		Matériel Craie ou corde Foulards Plots Tambourin
		Organisation de la classe : <ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves sont des moutons sauf un enfant (ou l'enseignant) qui fait le loup. - La tanière est délimitée dans une partie du terrain. - La bergerie est délimitée dans un espace du terrain. - Tous les moutons ont un foulard.
CONSIGNES		
Les moutons se promènent et demandent l'heure au loup : « Loup, quelle heure est-il ? ». Lorsque le loup répond minuit, les moutons vont se réfugier dans la bergerie. Les moutons attrapés deviennent des loups.		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - L'enfant réagit vite à un signal. - Il court, esquive, feinte. - Il court pour attraper. - Il anticipe. - Il varie ses déplacements. - Il connaît son rôle (loup ou mouton). 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de loups au départ - Nombre de bergerie et de tanière - Taille de la bergerie - Une porte d'entrée pour la bergerie - Proposer une comptine «Promenons-nous dans les bois... Loup y es-tu ? Que fais-tu ? Réponses : «Je sors !», «Je m'habille !», «Je mets mon pantalon ! », «Je dors ! »... Très intéressant du point de vue du langage et possibilité de faire du lien avec divers albums de jeunesse (« <i>Je m'habille et... je te croque</i> », B. Guettier, Ecole des Loisirs)		

La rivière aux crocodiles		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite, - Esquiver et attraper 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et respecter les espaces de jeu - Distinguer les différents rôles dans le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles d'un jeu - Gérer ses émotions - Apprendre à coopérer
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
<p>Pour les gazelles : traverser la rivière sans se faire toucher.</p> <p>Pour le ou les crocodile (s) : toucher les gazelles.</p>		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Tambourin, maracas, craie, plots, chronomètre, cordes</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain partagé en 3 zones : 1 rivière et 2 berges à l'aide de cordes et de plots. - 1 élève au centre du terrain (crocodile) dans la zone délimitée qu'il ne doit pas quitter. - Les autres élèves (gazelles) à l'extrémité du terrain doivent traverser la rivière pour rejoindre l'autre bout de terrain sans se faire toucher.
CONSIGNES		
<p>Pour les gazelles : au signal, traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile. Les gazelles touchées deviennent des crocodiles. Le gagnant est la gazelle qui reste la dernière sur le terrain.</p> <p>Pour le(s) crocodile(s) : les crocodiles doivent toucher le plus de gazelles possible sans sortir de la rivière.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<p>Gazelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Feinter, esquiver, courir vite. - Regarder les espaces libres et courir vite en évitant le(s) crocodile(s). - Anticiper sur le déplacement du (des) crocodile(s). - Prendre des informations par rapport à l'espace. - Réagir au signal. - Respecter les consignes. 	<p>Crocodile(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attraper. - Se déplacer rapidement. - Anticiper sur le déplacement des gazelles. - Repérer celles qui courent le moins vite. - Rester dans sa zone. - Respecter les consignes. 	
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Largeur de la rivière - Variantes pour les gazelles attrapées qui deviennent crocodiles : elles se tiennent la main par deux, ou doivent rester immobiles dans la rivière et ne peuvent toucher que les gazelles qui passent à proximité. 		

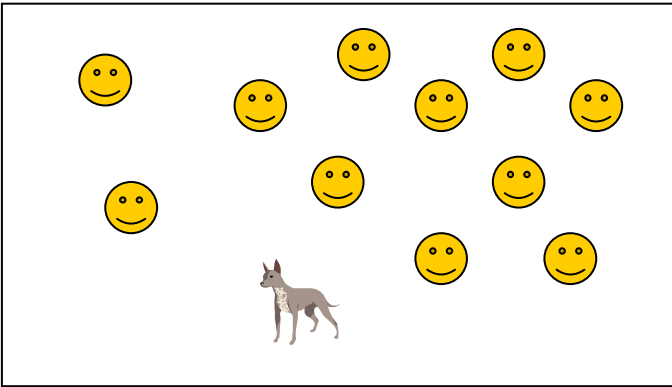
La queue du diable		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Courir vite - Esquiver et attraper	- Repérer et respecter les espaces de jeux	- Respecter les règles d'un jeu - Gérer ses émotions
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Attraper la queue du diable sans se faire toucher.		
ORGANISATION		
		Matériel Autant de foulards que de diables
		Organisation de la classe De préférence une demi classe dans un espace délimité (intérieur ou extérieur)
CONSIGNES		
Pour les joueurs : attraper la queue du diable sans se faire toucher. Pour le diable : toucher les joueurs.		
CRITERES DE REALISATION		
Pour les joueurs : approcher le diable sans se faire toucher, prendre des risques. Pour le diable : toucher les joueurs sans se faire attraper sa queue.		
VARIABLES		
- Possibilité de délivrer : un joueur pris peut être délivré par un autre joueur (varier les formes de délivrance : toucher, passer entre les jambes...). - Mettre 2, 3, ... diables (1 pour 6). Variables pour les grandes sections : - Tous les joueurs sont des diables (peut se jouer en deux équipes, les bleus contre les rouges).		

Les sorciers		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Esquiver et attraper - Varier sa course (direction, rythme...) en fonction du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et respecter les espaces de jeu - Se déplacer en fonction des autres 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles d'un jeu - Gérer ses émotions
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Les sorciers : toucher le plus grand nombre de gazelles. Les gazelles : fuir pour ne pas se faire toucher.		
ORGANISATION		
		Matériel Chasubles pour identifier les sorciers
		Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> - Cour de récréation, gymnase, aire de jeu - Dans la salle de motricité en ½ groupe - Au départ, l'enseignant(e) peut jouer le rôle du sorcier, puis se faire aider par des élèves.
CONSIGNES		
Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues. Jeu en temps limité (1mn 30 à 2mn) en comptant le nombre de statues ou jeu jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).		
CRITERES DE REALISATION		
Sorciers : <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite. - Poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner). Gazelles : <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite, faire des feintes. - Aller dans les espaces vides. - Prendre des informations sur la position des sorciers. 		
VARIABLES		
Nombre de joueurs : <ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de gazelles et de sorciers. Espace : <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou diminuer l'espace d'action. - Créer des refuges (cerceaux, tapis, etc...) pour permettre aux joueurs de pouvoir se reposer. - Installer des obstacles dans l'aire de jeu. Déplacements : <ul style="list-style-type: none"> - Varier les modes de déplacement : à quatre pattes, en sautant, en rampant, en courant, en marchant... 		

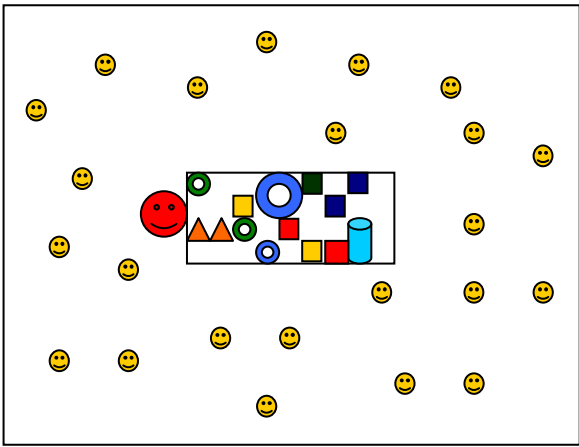
Accroche décroche		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Courir vite pour se sauver ou pour attraper	- Réagir à un signal - Se repérer et s'orienter dans l'espace (intérieur, extérieur, sens de rotation de la course...) - Comprendre la règle du jeu : les droits du chat et des souris	- Apprendre à respecter des règles - Etre attentif à la situation de jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
- Pour le chat : attraper la souris - Pour la souris : se sauver et s'accrocher avant d'être touchée		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun matériel
		Organisation de la classe - Groupe classe entier en ronde Les joueurs par binôme se donnent le bras. - Leur main libre est posée sur la hanche.
CONSIGNES		
<p>Au top départ, le chat désigné court après la souris désignée.</p> <p>Le chat essaie d'attraper la souris. Quand le chat touche la souris, elle devient chat.</p> <p>Le chat peut traverser le cercle, la souris ne le peut pas. La souris peut se reposer en s'accrochant à un camarade, le joueur à l'opposé devient alors souris.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<p>- Pour le chat : anticiper le parcours de la souris et trouver le chemin le plus court pour la rattraper.</p> <p>- Pour la souris en fuite : anticiper la course du chat. Décider à quel moment, s'accrocher à un binôme.</p> <p>- Pour les binômes de souris : observer le chat et la souris pour être prêt à se sauver.</p>		
VARIABLES		
<p>- On peut varier la disposition des binômes (en ronde ou répartis dans l'espace...).</p> <p>- Au signal (tambourin...), la souris doit s'accrocher.</p>		

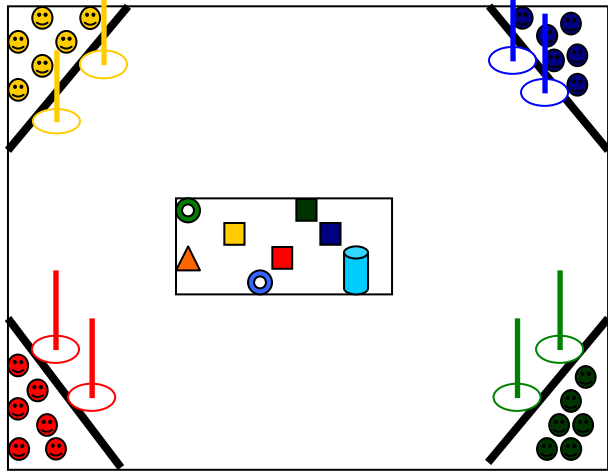
Le chat, les poules et les poussins		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Esquiver ou attraper 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Se repérer et s'orienter dans l'espace - Respecter les limites du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à respecter des règles - Être attentif à la situation de jeu - Tenir des rôles différents dans un jeu - Gérer ses émotions, accepter d'être attrapé
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
<ul style="list-style-type: none"> - Pour les poussins, ne pas se faire attraper par le chat et aller se réfugier auprès de leur maman poule. - Pour le chat, attraper une souris. 		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Foulards ou dossards, plots, une chasuble</p> <p>Organisation de la classe Classe divisée en deux groupes égaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un groupe de poules (foulards ou dossards de couleur) - Un groupe de poussins - Un chat (chasuble de couleur) <p>Au bout de deux ou 3 parties, les élèves changent de rôle. Au cours des différentes séances, les élèves seront confrontés aux différents rôles.</p>
CONSIGNES		
<p>Les poules et les poussins se promènent dans le terrain délimité par les plots. Le chat dort dans sa maison. Quand le chat le veut, il crie "miaou" et sort. A ce moment les poules s'arrêtent sur place, les poussins essaient de trouver une maman poule, sans se faire toucher par le chat.</p> <p>Si un poussin est attrapé il a perdu.</p> <p>Si un poussin est accroché à une poule, le chat ne peut pas le toucher.</p> <p>Les poussins attrapés vont dans la maison du chat.</p> <p>Le jeu s'arrête quand tous les poussins ont trouvé une maman.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Regarder le chat pour savoir ce qu'il fait. - Être attentif au signal du chat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer des mamans poules libres. - S'éloigner du chat, se tenir à distance de lui. - Courir vite pour trouver une maman. 	
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de chats. - Mettre plus de poussins que de poules. - Un seul poussin par poule - Séparer le terrain des poussins et des poules. Au signal, chaque poussin doit rejoindre une poule sur le terrain des poules. 		

Le renard dans la basse cour		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (espace/temps/autres)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite pour atteindre une zone avant d'être touché - Esquiver - Attraper 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal, - Se repérer et s'orienter dans l'espace - Respecter les limites du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à respecter des règles - Être attentif à la situation de jeu - Tenir des rôles différents dans un jeu - Gérer ses émotions, accepter d'être attrapé
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
<p>Pour les animaux de la basse-cour appelés : rejoindre leur poulailler en traversant le terrain du renard.</p> <p>Pour le renard : attraper le maximum d'animaux appelés.</p>		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <p>4 jeux de chasubles de couleurs différentes</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peut se jouer classe entière - Terrain délimité - 1 renard (le maître ou un enfant) - 4 groupes identifiés par une chasuble de couleur : poules, oies, canards, pintades...
CONSIGNES		
<p>De sa tanière, le renard annonce : « Je veux manger des oies ! » et sort.</p> <p>Seules, les oies sortent de la basse-cour pour rejoindre le poulailler.</p> <p>Les oies prises par le renard sont conduites dans la tanière.</p> <p>Le jeu se poursuit : « Je veux manger des pintades ! » etc...</p> <p>Les animaux pris sont libérés au changement de renard (quand la basse cour est vide).</p> <p>On peut compter les points par équipe.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Regarder le renard pour savoir ce qu'il fait. - Être attentif au signal du renard. - Prévoir un itinéraire qui diminue le risque d'être touché. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le renard peut appeler plusieurs animaux à la fois. - Augmenter le nombre de renards (un de chaque côté). - Prévoir des refuges. - Modifier l'emplacement de la tanière du renard. 		

Le chien et les hérissons		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (espace/temps/autres)	Savoirs être
- Enchaîner deux actions : courir et s'immobiliser	- Réagir à un signal - Se repérer et s'orienter dans l'espace - Respecter les limites du terrain	- Apprendre à respecter des règles - Être attentif à la situation de jeu - Tenir des rôles différents dans un jeu - Gérer ses émotions, accepter d'être attrapé.
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
Le chien : attraper le plus de hérissons. Les hérissons : ne pas se faire attraper par le chien		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun matériel nécessaire
Les hérissons se déplacent à quatre pattes. Le chien est debout.		Organisation de la classe Groupe classe entier ou demi classe Terrain délimité
CONSIGNES		
Le jeu se joue à quatre pattes pour les hérissons. Au signal, les hérissons se sauvent. Pour ne pas être attrapés par le chien, ils peuvent s'immobiliser en se mettant en boule. Les hérissons touchés doivent se mettre sur le dos.		
CRITERES DE REALISATION		
- Pour les hérissons : observer où est le chien pour s'immobiliser à temps. - Pour le chien : agir rapidement sans se faire repérer par les hérissons.		
VARIABLES		
- Augmenter le nombre de chiens. - Demander aux hérissons de rejoindre une zone définie.		

Les jeux de conquête d'objets

Vider le panier		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Ramasser - Lancer - Courir 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Repérer les espaces de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des règles simples - Faire attention aux autres - S'engager sur un objectif à atteindre - Savoir passer d'un rôle à l'autre
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
<ul style="list-style-type: none"> - Pour les lanceurs : vider le panier, lancer loin. - Pour les autres élèves : faire en sorte qu'il reste toujours au moins un objet dans le panier se placer pour recevoir les objets tout autour du panier. - Ramasser les ballons ou balle le plus vite possible (sans s'arrêter de marcher ou courir). Enchaîner une suite d'actions (chronologie). 		
ORGANISATION		
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une caisse - Nombreux objets de toutes formes et tailles 	
<p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une salle ou espace clos - L'enseignant est au centre du terrain avec une caisse dans laquelle se trouvent de nombreux objets à lancer (balles, ballons, comètes, anneaux...). 		
CONSIGNES		
<p>Je vais essayer de vider le panier (caisse). Vous devez aller rechercher les objets que j'ai lancés et vous les remettez dans le panier (caisse). Attention je ne peux prendre qu'un objet à la fois dans le panier.</p> <p>Si au bout d'une minute il n'y a plus d'objet dans le panier, c'est moi qui gagne. S'il reste des objets dans le panier, ce sont les enfants qui gagnent.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Rappporter les objets lancés dans le panier. - Courir vite. - Ramasser vite les objets. - Ne pas se gêner dans les déplacements. - Se repérer dans l'espace. - S'organiser pour occuper l'espace. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'objets - La taille et les formes des objets à lancer (balles, ballons, foulards, comètes, anneaux...) - Le nombre de lanceurs - 1 seul objet transporté ou plusieurs en même temps sont autorisés. - La dimension du terrain - Le lanceur est la maîtresse, la maîtresse aidée par un ou deux enfants, 2 ou 3 enfants seuls. 		

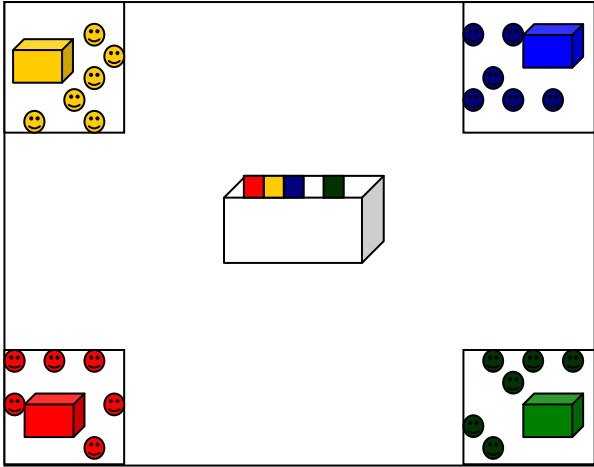
Remplir sa maison		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Ramasser/transporter 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Se repérer dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de jouer le même jeu que les autres - Faire attention aux autres - S'engager sur un objectif à atteindre - Coopérer pour transporter
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Avoir plus d'objets dans sa maison que les autres équipes.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foulards ou dossards - 4 zones ou tapis de couleur - Objets de toutes formes et tailles <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 équipes - 4 zones délimitées et des portes d'accès - Au centre une zone contenant des objets divers (cartons, objets roulants, cubes, foulards...)
CONSIGNES		
Au signal du maître, les enfants sortent de la maison et vont chercher un objet pour le ramener dans leur maison. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans l'espace central. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets dans sa maison à la fin du jeu.		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Rappporter des objets dans sa zone de couleur. - Courir vite. - Ramasser vite les objets. - Ne pas se gêner dans les déplacements. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'objets - La taille des objets - Un seul objet est transporté ou plusieurs en même temps sont autorisés. - L'espace central est plus ou moins grand. - Les modes de déplacement (à quatre pattes, en se tenant par deux en sautant comme des lapins) - Le temps est limité (sablier, horloge, comptine). 		

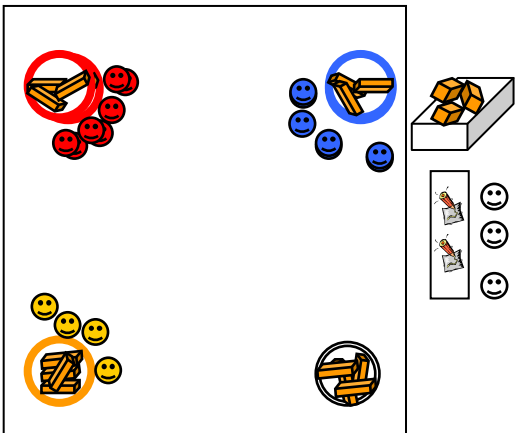
Le trésor des écureuils		GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Attraper / Poursuivre - Esquiver - Transporter 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal sonore - Distinguer les différents territoires d'un jeu - Se repérer et se déplacer dans l'espace en fonction de la cible et du danger 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à une action collective - Reconnaître l'adversaire (gardien) - S'organiser en groupe - Respecter la règle
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
<ul style="list-style-type: none"> - Gardiens : toucher les écureuils pour les empêcher de rapporter des objets. - Ecureuils : ramener plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse. 		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maillots ou dossards - 1 réserve centrale (caisse) - Des plots ou cordes pour délimiter le terrain - Des objets à transporter (30) <p>Organisation de la classe</p> <p>Un terrain délimité en 4 zones :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les zones A et B de chaque côté du terrain. - 1 zone centrale : la réserve - De part et d'autre de cette réserve : une zone gardien - Les joueurs 😞 jouent dans la zone A. - les joueurs 😊 jouent dans la zone B. - Le gardien n'a le droit de prise que dans sa zone et doit y rester.
CONSIGNES		
<p>Au signal, vous devez aller chercher un objet, un seul à la fois, dans la réserve et le rapporter dans votre camp. Si un joueur est touché par le gardien, il doit retourner dans son camp pour pouvoir continuer à jouer. S'il a un objet dans les mains, il doit au préalable le reposer dans la réserve. Tout joueur est invulnérable dans la réserve.</p> <p>L'équipe qui a rapporté le plus d'objets à la fin du temps de jeu ou lorsque la réserve est vide emporte la manche.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Rapporter plus d'objets que l'équipe adverse dans sa zone. - Courir vite et esquiver pour échapper aux gardiens. - Ne pas se gêner dans les déplacements et tenir compte des autres, du danger, de la cible. - Coopérer et imaginer des stratégies. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Gardiens neutres ou appartenant à une équipe, augmenter le nombre de gardiens - Nombre d'objets, la forme des objets (vers le lancer) - Taille du terrain - Prévoir des refuges (cerceaux) dans lesquels les écureuils peuvent s'abriter (un seul écureuil par cerceau). - Réduire la zone d'accès aux maisons des écureuils, en plaçant deux cônes espacés de 3 mètres pour matérialiser la porte. 		

Le passage de la rivière		MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Sauter - S'équilibrer - Transporter 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Repérer les espaces de jeu - Apprécier les distances 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les règles d'un jeu d'équipe - S'engager sur un objectif à atteindre
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Transporter tous ses objets le plus vite possible.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cerceaux plats ou petits tapis de gymnastique pour les caisses - Nombreux objets : anneaux, ballons, cartons, balles, foulards... - Briques ou pas japonais pour les rochers <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des équipes de 4/5 joueurs - Une zone couleur délimitée par équipe sur laquelle se trouve une caisse ou un cerceau contenant des objets divers. - Une zone rivière - Une autre caisse ou tapis ou cerceau de la même couleur que l'équipe de l'autre côté de la rivière - Au départ, toutes les équipes sont du même côté de la rivière.
CONSIGNES		
<p>Vous devez transporter vos provisions (objets dans la caisse de l'autre côté de la rivière sans vous mouiller les pieds).</p> <p>Vous pouvez sauter de rocher en rocher.</p> <p>Le jeu commence au signal et se termine quand une équipe a transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.</p> <p>Si on tombe dans la rivière on repart au départ.</p> <p>On ne peut être qu'un seul à la fois sur un rocher.</p> <p>On revient en sautant également de rocher en rocher.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Sauter de rocher en rocher : foulée bondissante, pieds joints. - Ajuster son pas (grande distance entre les rochers). - Construire un chemin aller et un chemin retour. - Ne pas perdre son objet en sautant. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de rochers - Distance à parcourir dans la rivière - Distance entre les rochers, disposition - Nombre d'objets - Taille des objets 		

Les déménageurs		GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Transporter un objet vers sa cible - Maîtriser ses changements d'appuis - S'équilibrer 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son camp - S'informer des espaces libres - Lire un plan 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un but à plusieurs, tenir compte de l'autre, s'adapter au rythme de l'autre pour transporter... - Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, préhension, évitement)
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Déménager le plus rapidement possible un nombre d'éléments fixé au départ.		
ORGANISATION		
<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Maison A</div> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px; margin-left: 200px;">Maison B</div> <div style="border: 2px solid yellow; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Maison C</div> <div style="border: 2px solid purple; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px; margin-left: 200px;">Maison D</div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> RESERVE </div>	Matériel <ul style="list-style-type: none"> - Divers objets (plus ou moins encombrants) à déménager (tapis, cordes, bancs...) pour matérialiser les meubles - Des cordes ou plots pour délimiter les maisons 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> - Pas de milieu spécifique - Des équipes de 4 à 6 joueurs
CONSIGNES		
<p>Au signal, vous venez chercher les objets dans la réserve pour les rapporter dans votre maison. Chaque équipe doit reconstituer "sa maison" dans un espace défini. Pour reconstituer cette maison, il doivent transporter, individuellement ou à plusieurs, un certain nombre d'éléments (chaises, tables, tapis, gros cartons, blocs de mousse etc..) et les positionner dans un espace défini. L'équipe gagnante est celle qui aura la première reconstitué correctement sa maison.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Rapporter tous les meubles de la maison. - Coopérer pour transporter des objets encombrants. - Disposer les meubles comme indiqué sur le plan. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants) si le matériel reste suffisamment conséquent. - Augmenter le nombre d'objets à déplacer. - Varier la nature des objets à transporter (plus ou moins lourd, plus ou moins encombrant). - Augmenter la surface de l'espace d'action. - Encombrer l'espace d'action. - Une maison "témoin" ou un schéma montrant l'aménagement à reconstituer peuvent être proposés. - Limiter le temps - Pour en savoir plus : <ul style="list-style-type: none"> http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/06_MODULE_JEUX_CO_Cycle_1.pdf http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/Jeu_demenageurs_progression_cycle1.pdf 		

L'épervier et les déménageurs			GS
COMPETENCES VISEES			
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être	
<ul style="list-style-type: none"> - Courir - Esquiver - Transporter des objets 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal sonore - Enchaîner une suite d'actions - Distinguer les différentes zones - S'orienter et suivre un itinéraire - Se repérer et se déplacer dans l'espace par rapport aux autres 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des règles de jeu - Accepter de jouer des rôles différents - Accepter de perdre 	
BUT DU JEU (ou critères réussites)			
<p>Pour les déménageurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite, esquiver, feinter, pour échapper aux éperviers et transporter leurs trésors. - Profiter du fait que les éperviers sont occupés pour transporter des objets. - Utiliser des stratégies et coopérer pour transporter. <p>Pour les éperviers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite et toucher les déménageurs afin de les empêcher de transporter leurs trésors. - Elaborer des stratégies pour toucher les déménageurs. - Utiliser des stratégies et coopérer pour attraper. Occuper l'espace, partager les tâches et les rôles pour rabattre, bloquer les possibilités de parvenir à la zone "trésors". 			
ORGANISATION			
		<p>Matériel</p> <p>2 dossards pour les éperviers, des plots et cordes pour délimiter le terrain, 3 caisses, des objets à transporter</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un terrain délimité en 3 zones et une caisse dans chaque zone : - le camp des "déménageurs" - une zone "éperviers" à traverser - une zone "trésors des déménageurs" - 2 éperviers - Les autres élèves sont déménageurs. 	
CONSIGNES			
<p>Au signal, les déménageurs sortent de leur camp et doivent transporter tous les objets de l'autre côté du terrain dans la zone "trésors" et les déposer dans la malle aux trésors sans se faire toucher par les éperviers.</p> <p>Quand un déménageur est touché par un épervier, il doit déposer son objet dans la caisse des éperviers et retourner dans son camp pour en chercher un autre.</p> <p>Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans le camp des déménageurs.</p>			
CRITERES DE REALISATION			
<p>Niveau 1 : il y a plus d'objets dans la caisse "trésors" des déménageurs que dans la caisse des éperviers.</p> <p>Niveau 2 : les déménageurs gagnent si les éperviers n'ont pas plus de 4, ou 5, ou 6... objets dans leur caisse.</p> <p>Niveau 3 : les déménageurs gagnent s'il n'y a pas plus de deux objets dans la caisse des déménageurs.</p>			
VARIABLES			
Le nombre d'éperviers, la taille des objets, le nombre d'objets, les dimensions du terrain (un petit terrain rend la tâche plus facile pour les éperviers)...			

La course aux couleurs		PS/MS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (espace/temps/autres)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Ramasser/transporter 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - S'orienter dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de jouer le même jeu que les autres - Faire attention aux autres - S'engager sur un objectif à atteindre
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
Prendre les objets de la bonne couleur le plus vite possible.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foulards ou dossards - 5 caisses ou tapis - Objets de 4 couleurs en nombres identiques (4 à 5 par enfants) : balles, anneaux, cubes, foulards... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 équipes de couleurs - 1 caisse dans chaque coin du terrain identifiée par une couleur ou un tapis - Au centre une grande caisse avec des objets (autant d'objets pour chaque couleur)
CONSIGNES		
<p>Au signal du maître, les joueurs de chaque équipe vont chercher un objet de la couleur de leur équipe au centre du terrain et le ramène dans leur caisse.</p> <p>Le jeu se termine quand tous les objets d'une couleur ont été mis dans la bonne caisse.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître la couleur de son équipe et celles de ses adversaires. - Ne pas prendre les autres couleurs. - Courir vite et repartir pour finir le jeu le plus vite possible. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Nombre d'objets - Taille des objets - Nombre de couleurs - Seulement des objets des 4 couleurs - Les objets des 4 couleurs sont mélangés à des objets d'autres couleurs. - Distance entre les caisses - Des portes de passage ou zones délimitées par des plots de couleurs sont mises en place pour éviter les bousculades ; il ne peut y avoir qu'un seul joueur par équipe à entrer dans la zone pour prendre les objets. - Les objets sont disséminés dans tout l'espace et non plus dans une caisse. - Le temps est limité (sablier, horloge, comptine). 		

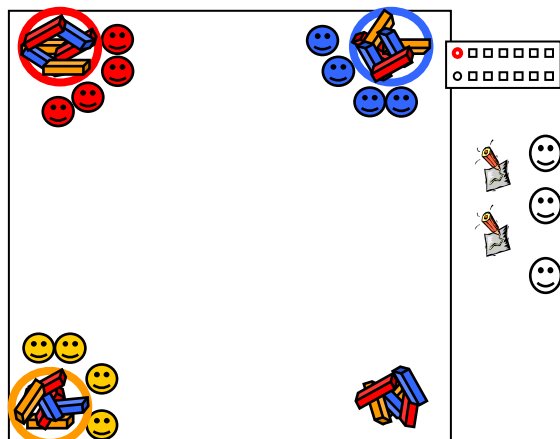
Le jeu des briques		MS / GS
D'après "Des briques et des cubes" A. Mahé et J. Delville, coll. Corpus, CRDP des Pays de la Loire, Nantes		
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vers, courir vite - Courir longtemps - Courir en se repérant - Courir en continuité - Ramasser/Transporter 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal - Enchaîner une suite d'actions - Prendre conscience d'une durée - S'orienter dans l'espace, se repérer et se déplacer par rapport aux autres - Distinguer les différents territoires d'un jeu - Comprendre les règles d'un jeu - Comprendre le résultat - Distinguer les différents rôles dans un jeu - Gérer plusieurs informations en même temps (temps / espace / objets / les autres) 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres joueurs - Respecter les décisions de l'arbitre (adulte/enfant) - Assurer différents rôles dans l'organisation du jeu (observateur / arbitre) - Accepter de perdre - S'engager sur un objectif à atteindre - Elaborer des stratégies - Agir avec d'autres, coopérer, s'entraider
SITUATION 1 pour entrer dans l'action		
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Avoir plus d'objets que les autres équipes dans sa cible (son cerceau).		
ORGANISATION		
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 cerceaux de la couleur des équipes et un cerceau d'une autre couleur (neutre). - 16 briques identiques - Un sifflet - Un chronomètre ou sablier <p>Pour les observateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des crayons de couleur - 4 boîtes avec des cubes - Des fiches quadrillées pour comptabiliser - 4 paniers pour recevoir les cubes comptabilisés 	<p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un terrain délimité, d'environ 10x10m - 3 équipes de 8 joueurs (4 joueurs - 4 observateurs) - 4 briques sont disposées dans chaque cerceau. - Les joueurs se tiennent près du cerceau de leur couleur.
CONSIGNES		
<p>Au signal, les joueurs vont chercher une brique où ils veulent et la ramènent dans leur cerceau. On ne prend qu'un objet à la fois. On ne peut pas empêcher un joueur de prendre une brique dans son cerceau. Après 30 secondes de jeu, au deuxième signal, on s'arrête et on pose la brique à l'endroit où l'on se trouve. A l'issue d'une partie, chaque équipe comptabilise le nombre de briques posées dans son cerceau et note ce résultat en coloriant les cases de sa fiche.</p> <p>Chaque observateur observe un joueur de son équipe. Il pose un cube dans une boîte à chaque fois que son joueur observé pose une brique dans son cerceau. Rejouer 4 fois.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<p>Courir vite, rapporter un objet, augmenter sa vitesse.</p> <p>Ne prendre qu'une brique à la fois.</p> <p>Ne pas empêcher ses camarades de prendre des briques dans son cerceau.</p>		

SITUATION 2 pour diversifier les projets individuels

BUT DU JEU (ou critères réussites)

Avoir plus d'objets que les autres équipes dans sa cible (son cerceau).

ORGANISATION



Matériel

- 3 cerceaux reprenant la couleur des équipes et un cerceau d'une autre couleur (neutre)
- 24 briques aux couleurs des équipes (8 rouges, 8 jaunes, 8 bleues)
- Un sifflet
- Un chronomètre ou sablier

Pour les observateurs :

- Des crayons à la couleur des briques
- Des fiches quadrillées pour comptabiliser

Organisation de la classe

- Un terrain délimité, d'environ 10x10m
- 3 équipes de 8 joueurs (4 joueurs - 4 observateurs)
- 2 briques de chaque couleur sont disposées dans chaque cerceau
- Les joueurs se tiennent près du cerceau de leur couleur

CONSIGNES

Au signal, chaque joueur va chercher, où il veut, une brique de la couleur de son dossard et la ramène dans son cerceau : il joue **pour** son équipe.

Il peut prendre une brique adverse dans le cerceau de son adversaire (d'une autre couleur que son dossard) pour la déposer dans le cerceau neutre : il joue **contre** ses adversaires.

Pendant le jeu, chaque observateur met une croix sur la fiche observation, selon que la brique est déposée dans le cerceau de l'équipe ou dans le cerceau neutre.

On ne prend qu'un objet à la fois. On ne peut pas empêcher un joueur de prendre une brique dans son cerceau. Après 30 secondes de jeu, au deuxième signal, on s'arrête et on pose la brique à l'endroit où l'on se trouve.

A l'issue d'un jeu, chaque équipe comptabilise le nombre de briques de sa couleur posées dans son cerceau et note ce résultat en coloriant les cases de sa fiche, puis compare avec la fiche des observateurs (permet de donner des informations sur les stratégies des joueurs quand on rejouera la partie sur une maquette en classe). Le dispositif est répété 4 fois.

CRITERES DE REALISATION

Courir vite et en continuité

Niveau 1 : remplir son cerceau avec sa couleur de brique.

Niveau 2 : alterner rôle d'attaquant et de défenseur.

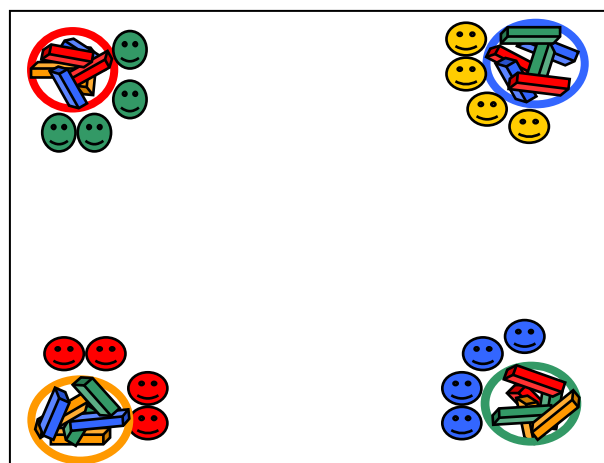
Niveau 3 : alterner rôle d'attaquant et de défenseur en tenant compte du stock disponible dans le cerceau neutre.

SITUATION 3 pour aller vers l'élaboration d'un projet collectif

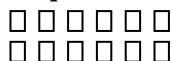
BUT DU JEU (ou critères réussites)

Avoir plus d'objets que les autres équipes dans sa cible (son cerceau).

ORGANISATION



Nombre total de
briques dans le cerceau



Matériel

- 4 cerceaux reprenant la couleur des équipes
- 24 briques aux couleurs des équipes (6 rouges, 6 jaunes, 6 bleues, 6 vertes)
- Un sifflet
- Un chronomètre ou sablier

Pour les observateurs :

- Des crayons à la couleur des briques
- Des fiches pour comptabiliser

Organisation de la classe

- Un terrain délimité, d'environ 10x10m
- 4 équipes de 4 joueurs (4 joueurs - 4 observateurs)
- 6 briques sont disposées dans chaque cerceau (deux de chaque couleur sauf celle de son équipe)
- Les joueurs se tiennent près du cerceau de leur couleur

CONSIGNES

Au signal, chaque joueur va chercher, où il veut, une brique de la couleur de son dossard et la dépose dans son cerceau.

Le jeu se termine dès qu'une équipe a récupéré toutes ses briques.

Le dispositif est répété au moins 3 fois.

Variable GS :

Au signal, chaque joueur va chercher, où il veut une brique et la dépose dans un cerceau. Le joueur peut jouer « **pour** » son équipe ou « **contre** » ses adversaires.

A l'issue d'un jeu (30 secondes), chaque équipe comptabilise le nombre de briques de sa couleur posé dans son cerceau.

CRITERES DE REALISATION

- Courir vite et en continuité.
- Avoir le plus de briques possible de sa couleur dans son cerceau.
- Jouer « contre » en retirant des briques à ses adversaires.

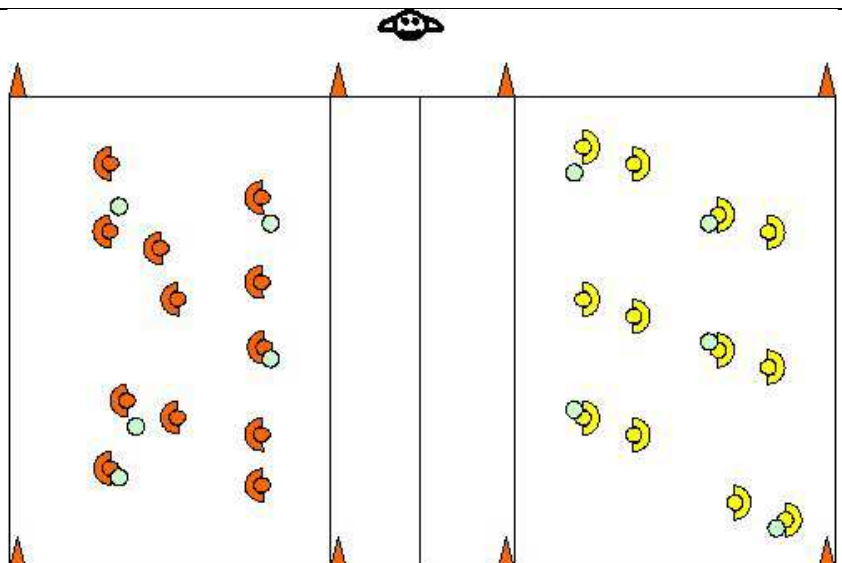
Niveau 1 : remplir son cerceau avec sa couleur de brique.

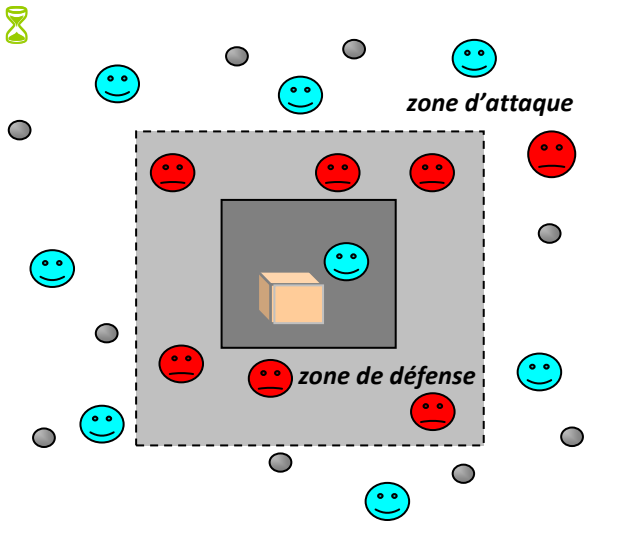
Niveau 2 : anticiper les trajectoires. Certains élèves indiquent une conduite à tenir aux autres joueurs de son équipe.

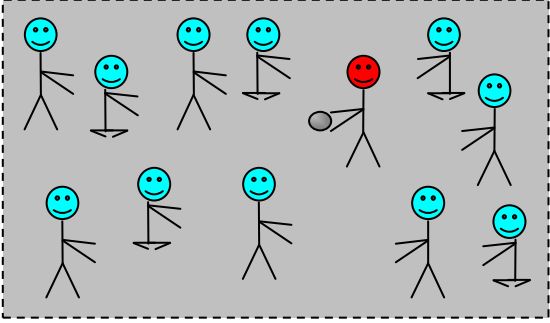
Utiliser une stratégie pour son équipe.

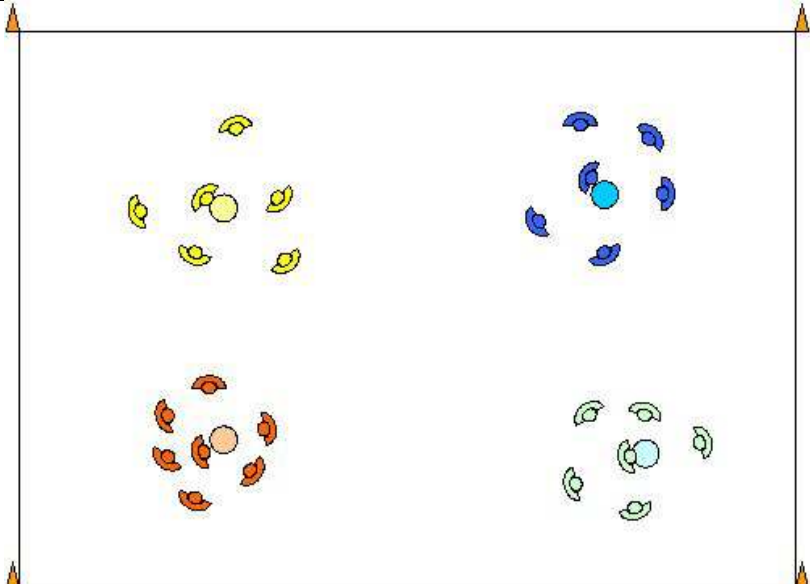
Niveau 3 : Utiliser une stratégie pour son équipe et contre ses adversaires.

Les jeux de ballon

Les balles brûlantes		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Ramasser - Transporter - Lancer - faire des passes 	<ul style="list-style-type: none"> - Occuper l'espace - Distinguer les différents territoires d'un jeu - Comprendre les règles d'un jeu (son but, connaître ses droits) - Comprendre le résultat 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager sur un objectif à atteindre - Elaborer des stratégies
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse.		
ORGANISATION		
 <p>The diagram shows a rectangular field divided into three vertical sections by two vertical lines. The left and right sections are the teams' camps, and the middle section is the neutral zone. Orange cones mark the boundaries. Orange and yellow balls are scattered in their respective camps. A small icon of a person is at the top center.</p>		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plots (délimitation des terrains) - Ballons (une dizaine) - 2 jeux de chasubles
		<p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - La classe est divisée en deux équipes. - Chaque équipe est dans un camp. - Les deux camps sont séparés par une zone neutre. - Au départ du jeu les équipes ont plusieurs ballons.
CONSIGNES		
<p>Au signal, les équipes lancent les ballons dans le camp adverse. C'est l'équipe qui au bout de 3 minutes a le moins de ballons dans son camp qui gagne.</p> <p>On n'a pas le droit de marcher avec un ballon, sauf si les ballons sortent de son camp. Il est possible d'aller les chercher mais on doit revenir dans son camp par la ligne arrière.</p> <p>Les passes entre partenaires sont autorisées.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Lancer dans les espaces non surveillés par l'équipe adverse. - Lancer loin. - S'organiser collectivement pour occuper tout le terrain. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Varier les dimensions du terrain. - Varier le nombre de ballons. - Varier les types de ballon (hand, basket, mousse, rugby, balles de tennis...). - Varier le nombre de joueurs. - Faire évoluer la forme du lancer (au pied, à la main). 		

Remplir le but		GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Lancer un ballon - Attraper / recevoir un ballon - Viser 	<ul style="list-style-type: none"> - Occuper l'espace - Se repérer et se déplacer dans l'espace par rapport aux autres - Distinguer les différents territoires d'un jeu - Gérer plusieurs informations en même temps - Identifier les adversaires et les partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer ses émotions - Participer à un jeu collectif - Respecter les autres joueurs - S'engager sur un objectif à atteindre à plusieurs - Elaborer des stratégies - Agir avec d'autres, coopérer, s'entraider - Tenir différents rôles
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Mettre un maximum de ballons dans la zone centrale dans un temps limité (attaquants).		
ORGANISATION		
	Matériel <ul style="list-style-type: none"> - 2 jeux de chasubles de couleurs différentes - 16 balles ou ballons éparpillés dans la zone des attaquants - 1 sablier (pour les élèves), 1 chronomètre et un sifflet (pour le maître) - 3 zones de jeux délimitées : - Une zone centrale avec une caisse de ramassage et un ramasseur - Une zone de défense de 2 à 3 mètres de largeur où évoluent les défenseurs. - Une zone d'attaque où évoluent les attaquants et un chien (défenseur). 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 à 8 joueurs - Un ramasseur dans la zone centrale - Un chien dans l'équipe des défenseurs
CONSIGNES		
<p>Dans un temps limité :</p> <p>Les attaquants lancent les balles au ramasseur dans la zone centrale pour remplir la caisse, sans pénétrer dans la zone de défense et sans se faire toucher par le chien.</p> <p>Le ramasseur réceptionne et range les ballons dans la caisse.</p> <p>Les défenseurs attrapent les ballons sans sortir de leur zone. Ils repoussent ou renvoient les ballons vers la zone d'attaque.</p> <p>Le chien doit toucher les attaquants, il a le droit de circuler dans la zone d'attaque.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Lancer la balle en direction du ramasseur. - Ne pas se faire toucher. - S'informer sur les paramètres du jeu (ne pas se faire prendre par le chien). - Repérer les espaces libres dans la zone de défense pour tirer. - Intercepter des balles en vol. - Ne pas sortir de sa zone de jeu. - Se répartir dans l'espace pour assurer une bonne défense. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Agrandir ou réduire les dimensions de la zone centrale et/ ou de la zone de défense. - Varier les temps de jeu. - Augmenter ou réduire le nombre de défenseurs. - Varier la taille des ballons. 		

La balle assise		GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, lancer, réception, évitement) - Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin - Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Occuper l'espace - Se repérer et se déplacer dans l'espace par rapport aux autres - Savoir passer d'un rôle à l'autre - Gérer plusieurs informations en même temps (temps/ espace/ objets/ les autres) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer ses émotions - Accepter de perdre - Elaborer des stratégies - Agir avec d'autres - Coopérer
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Toucher les autres à l'aide d'un ballon.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel Un ballon</p> <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace clos - Les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace d'action.
CONSIGNES		
<p>L'enfant possesseur du ballon : essaie de toucher un ou plusieurs adversaires pour les "faire" prisonniers.</p> <p>L'enfant qui ne possède pas le ballon : évite de se faire toucher.</p> <p>L'enfant prisonnier : essaie de se délivrer en touchant le ballon.</p> <p>Le maître lance un ballon.</p> <p>Le premier qui attrape le ballon peut "tirer" sur n'importe quel joueur pour le "faire" prisonnier (les déplacements avec le ballon sont autorisés dans le jeu initial). Le joueur touché doit immédiatement s'asseoir.</p> <p>Le ballon, rendu disponible, peut être pris par un autre enfant qui peut de nouveau "tirer" sur un autre joueur etc...</p> <p>Les joueurs prisonniers peuvent être libérés s'ils parviennent à toucher le ballon.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Lancer la balle en visant un autre élève. - S'asseoir lorsque l'on est touché. - Attraper la balle au vol et la bloquer. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de ballons. - Varier l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré etc...). - Interdire le déplacement avec le ballon. - Donner des contraintes de déplacement avec le ballon (en dribblant, en le limitant à trois pas...). - Modifier la nature du ballon (plus ou moins lourd, de volume différent etc...). - Encombrer l'espace d'action. 		

Ballon vole		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer en fonction des mouvements d'un ballon - Lancer/Recevoir	- Orienter ses déplacements	- Agir en groupe - S'engager dans un objectif à atteindre - Elaborer des stratégies - Agir avec d'autres, coopérer, s'entraider
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Ne pas laisser son ballon tomber par terre.		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dossards ou foulards - 4 ballons très légers (baudruche, ballon-paille...) <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - La classe est divisée en 4 à 8 groupes de couleurs différentes. - Avec les ballons de baudruche il est préférable de travailler dans une salle.
CONSIGNES		
Au signal, lancer le ballon en l'air et le frapper pour qu'il ne tombe pas par terre. La première équipe qui fait tomber son ballon a perdu.		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Frapper le ballon vers le ciel pour se donner du temps pour se déplacer. - Se placer en cercle autour du ballon et le frapper en direction des autres. - Frapper fort pour qu'il aille haut. - Ne pas se battre (s'organiser un minimum). 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Varier les dimensions du ballon. - Varier le nombre de rebonds autorisés avant la récupération du ballon. - Varier le nombre de joueurs par équipe. - Changer la position des joueurs au départ (en ligne, assis, mélangés...). - Modifier l'identification des joueurs (sans chasuble, avec juste un foulards, avec un dossard de la même couleur que le ballon...) 		

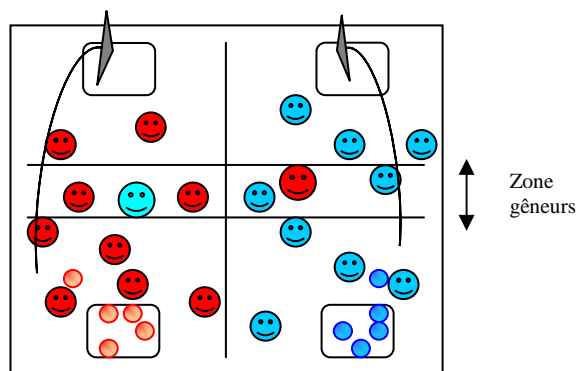
COMPETENCES VISEES

Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Attraper et passer pour faire progresser le ballon vers la cible. - S'informer sur les paramètres du jeu (éviter les défenseurs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience d'une durée - Occuper l'espace - Se repérer et se déplacer dans l'espace par rapport aux autres - Gérer plusieurs informations en même temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer ses émotions - Accepter de perdre - S'engager sur un objectif à atteindre - Elaborer des stratégies - Agir avec d'autres, coopérer, s'entraider

BUT DU JEU (*ou critères réussites*)

Transporter les ballons de la maison de départ vers la maison d'arrivée le plus rapidement possible.

ORGANISATION



Matériel

- Deux jeux de maillots
- Un chronomètre
- Un même nombre de ballons par équipe (nombre conseillé 10)
- 4 caisses pour réceptionner les ballons

Organisation de la classe

- Deux terrains en parallèle dans la largeur d'un terrain de handball
- Deux équipes de 6 à 8 joueurs (selon l'âge des enfants)

CONSIGNES

Les déménageurs : transporter les ballons de la maison de départ vers la maison d'arrivée le plus rapidement possible.

Le gêneur : intercepter le ballon et le ramener à la maison de départ.

- Faire progresser un seul ballon à la fois.
- Prendre un nouveau ballon uniquement lorsque le précédent est posé dans la maison d'arrivée.
- Le gêneur intercepte le ballon dans une zone délimitée (cf. plan) ; lorsqu'il intercepte le ballon, il sort de sa zone et le ramène à la maison de départ.
- Les autres joueurs peuvent se déplacer sur tout le terrain.

CRITERES DE REALISATION

- Elaboration d'une stratégie avec répartition des rôles sur le terrain du type avant/arrière.
- Réaliser des passes longues, passes lobées et surtout passes orientées vers l'avant.
- Jeu d'opposition pour conquérir le ballon de la part du gêneur.

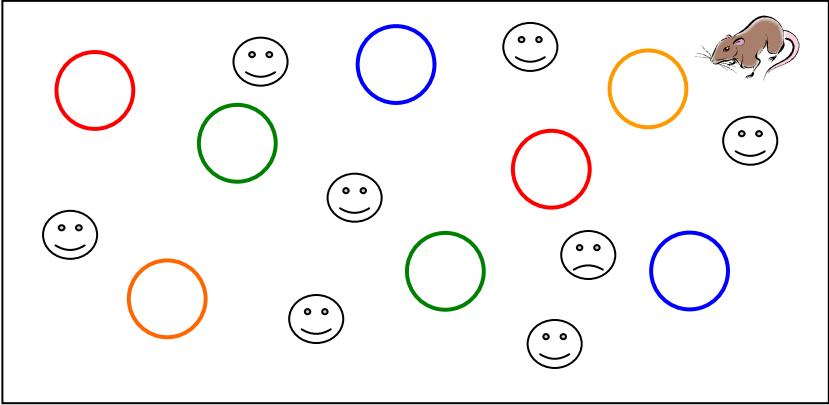
VARIABLES

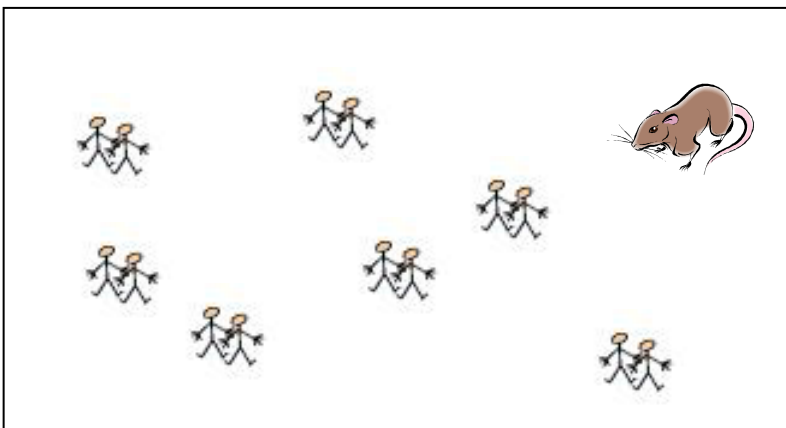
- Varier l'espace en jouant sur la largeur du terrain.
- Ajouter un second gêneur.
- Jouer sur la taille des ballons (petit ballon ==> vers le lancer à bras cassé ou gros ballon, vers la passe à deux mains).
- Cible : remplacer la maison d'arrivée par un "joueur but" (ou capitaine) qui peut, soit se déplacer derrière la ligne de fond, soit être fixe dans un cerceau et doit bloquer le ballon.
- ==> Autoriser la passe avec rebond dans un premier temps puis imposer au "joueur but" de bloquer le ballon «de volée».

Droit des joueurs :

- Le gêneur s'oppose à la montée du ballon sur tout le terrain.
- Le gêneur qui intercepte le ballon le pose dans une corbeille.

Les rats et les souris (un album à jouer)

Les rats et les souris d'après l'album à jouer : "Les aventures de Pensatou et Têtenlère" Le Château de Radégou de Lou Tarr et Marion Devaux aux Editions EPS		PS/MS
SITUATION 1 : Le Jeu des souris (ou le rat voleur)		
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Marcher ou courir - Courir en se repérant 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace - Identifier plusieurs rôles dans un jeu - Comprendre la règle d'un jeu - Réagir à un signal (comptine) 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de perdre - Agir avec les autres
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
Retrouver sa maison		
ORGANISATION		
		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autant de cerceaux que d'enfants répartis dans l'espace - Chaque cerceau est identifié par un signe de reconnaissance (étiquettes, photo de l'enfant...). - un signe distinctif pour le rat (chapeau, foulard...) <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par demi classe, afin d'éviter les collisions. - Les élèves qui ne jouent pas observent la situation globale ou un enfant en particulier. - A chaque partie, on change de groupe.
CONSIGNES		
<p>Consigne 1 : A la fin de la comptine, rentrez dans votre trou (un cerceau), retrouvez votre maison.</p> <p>Consigne 2 : «Attention, un rat est arrivé dans le village. Il cherche une maison. A la fin de la comptine, courez vite dans votre trou ou maison (un cerceau). Le rat a le droit de voler une maison ! »</p>	<p>La comptine :</p> <p style="text-align: center;">« Ra Ra Radégou, Je m'en vais me promener. Je m'en vais loin de mon trou. Essaie de me le voler ! »</p>	
CRITERES DE REALISATION		
Retrouver sa maison le plus rapidement possible.		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Les souris peuvent retrouver leur maison ou une autre maison. Pas d'adresse maison, n'importe quel cerceau. Deux enfants ont la même adresse. - Enlever des maisons (moins de cerceaux que de souris) - Augmenter le nombre de rats. - Réduire ou augmenter l'espace de jeu. - Placer toutes les maisons autour de la zone de jeu ou les répartir dans la zone. 		

Les rats et les souris d'après l'Album à jouer : "Les aventures de Pensatou et Têtenlère" Le Château de Radégou de Lou Tarr et Marion Devaux aux Editions EPS		PS/MS
SITUATION 2 : Attrape souris (ou les souris collées)		
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Courir pour fuir et attraper - Courir par deux - Former un pont en se donnant la main - Courir en se repérant 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace - Identifier plusieurs rôles dans un jeu - Comprendre la règle d'un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de perdre - Agir avec les autres - Coopérer et s'opposer
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Pour le rat : attraper les souris. Pour les souris : échapper au rat.		
ORGANISATION		
		Matériel <ul style="list-style-type: none"> - Un espace de jeu assez grand et délimité - Un signe distinctif pour le rat (chapeau, foulard...) Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> - Par demi classe, afin d'éviter les collisions. - Les souris se tiennent la main par deux. - Les élèves qui ne jouent pas observent la situation globale ou un enfant en particulier. A chaque partie, on change de groupe.
CONSIGNES		
Consigne 1 : Les souris se déplacent par deux. Si le rat touche une des souris, elles ne bougent plus et elles forment alors un pont.		
Consigne 2 : Les souris libres peuvent libérer les souris attrapées en passant sous un pont.		
CRITERES DE REALISATION		
Pour les souris : courir en évitant le rat, libérer les souris en passant sous les ponts. Pour le rat : organiser sa course, se donner un but précis, toucher toutes les souris.		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Proposer cette situation en plusieurs étapes : se déplacer par deux, passer sous les ponts, ajouter le rat - Adapter le nombre de rats au nombre de souris. 		

Les rats et les souris d'après l'Album à jouer : "Les aventures de Pensatou et Têtenlère" Le Château de Radégou de Lou Tarr et Marion Devaux aux Editions EPS		PS/MS/GS
SITUATION 3 : Ramasse fromages		
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Ramasser, transporter - Courir et esquiver	- Se repérer dans l'espace - Identifier plusieurs rôles dans un jeu - Comprendre la règle d'un jeu	- Accepter de perdre - Agir avec les autres - Coopérer et s'opposer
BUT DU JEU (ou critères réussites)		
Pour le rat : (seulement pour la consigne 2) : attraper les souris.		
Pour les souris : transporter des fromages jusqu'à la maison des souris.		
ORGANISATION		
		Matériel - Collection d'objets (les fromages) - Un signe distinctif pour le rat (chapeau, foulard...) - Un camp pour les souris - Une zone où se trouvent les fromages Organisation de la classe A jouer en classe entière mais prévoir deux jeux en parallèle pour favoriser l'action des élèves.
CONSIGNES		
Consigne 1 : Au signal, transporter des fromages dans la maison des souris. Le rat est endormi. Idem avec des obstacles.		
Consigne 2 : Au signal, transporter des fromages dans la maison des souris sans se faire toucher par le rat qui vient de se réveiller. Idem avec des obstacles. Les souris touchées s'immobilisent.		
CRITERES DE REALISATION		
Pour les souris : ramasser le plus de fromages possible dans le temps imparti.		
Pour le rat : toucher le plus de souris possible.		
VARIABLES		
- Le nombre de fromages à transporter à la fois. - Trier les fromages par couleur, type ou forme. - Emprunter un parcours obligatoire pour rapporter les fromages (passer sous le banc, contourner un obstacle.... - Les souris touchées déposent leurs fromages dans une caisse « perdu » et peuvent rejouer.		

Les rats et les souris d'après l'Album à jouer : Les aventures de Pensatou et Têtenlère Le Château de Radégou de Lou Tarr et Marion Devaux aux Editions EPS		PS/MS/GS
SITUATION 4 : l'Attaque du château		
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
<ul style="list-style-type: none"> - Ramasser, transporter - Viser, lancer - Courir et esquiver - Attaquer, défendre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace - Identifier plusieurs rôles dans un jeu - Comprendre la règle d'un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de perdre - Agir avec les autres - Coopérer et s'opposer
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Pour le rat : (seulement pour la consigne 2) : défendre le château en protégeant les tours Pour les souris : Détruire les tours du château pour récupérer les fromages		
ORGANISATION		
		Matériel <ul style="list-style-type: none"> - Collection d'objets (les fromages) - Les tours du château - Un signe distinctif pour le rat (chapeau, foulard...) - Un camp pour les souris - Une zone où se trouvent les fromages Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> - 3 lieux : le château, la maison des souris, le garage - A jouer en ½ classe avec des observateurs.
CONSIGNES		
Consigne 1 : <i>«Le rat est parti se promener pensant ses fromages bien gardés. Au signal, les souris vont chercher des projectiles pour faire tomber toutes les tours du château avec les balles, récupérer leurs fromages et les ramener dans leur maison. »</i>		
Consigne 2 : <i>«Au signal, aller chercher les projectiles et faire tomber toutes les tours du château. Lorsque toutes les tours sont tombées, le rat vient alors protéger son château. Les souris peuvent récupérer leurs fromages et les ramener dans leur maison. Mais, attention, le rat peut attraper les souris. Les fromages détenus sont alors déposés dans la caisse récupération».</i>		
CRITERES DE REALISATION		
Pour les souris : s'organiser pour faire tomber le plus de tours possible. Pour le rat : défendre les tours, attraper les projectiles et les garder dans le château.		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre et la forme des projectiles (balles molles, dures, sacs de graines, ballons, anneaux, objets qui roulent ou ne roulent pas...) - Les tours lestées ou pas (bouteilles plastiques pour réaliser des quilles) - La place des différents lieux (château, garage, maison des souris) - La grandeur du château, l'éloignement des tours... - La présence ou non d'un fossé (zone franche autour du château) - Le nombre de rats pour défendre le château - La durée du jeu (mise en place d'un sablier...) 		

Situations EPS « les rats et les souris »	Découverte du monde
<p>Situation 1 : « Le jeu des souris » PS/MS</p> <p>Compétences visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer des rôles - se repérer dans l'espace <p>But du jeu : Retrouver sa maison</p> <p>Consigne 1 : A la fin de la comptine, rentrez dans votre trou (un cerceau), retrouvez votre maison.</p> <p>Consigne 2 : <i>«Attention, un rat est arrivé dans le village. Il cherche une maison. A la fin de la comptine, courez vite dans votre trou ou maison (un cerceau). Le rat a le droit de voler une maison ! »</i></p>	<p>Se repérer dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour retrouver une maison vide - autour, près de, loin/proche, dedans/dehors, dans/dehors <p>Prise de conscience d'une durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - le temps de la comptine - dire 2 fois pour allonger la durée <p>Correspondance terme à terme (1/1) Repérer un signe distinctif</p> <p>Mémoire</p> <p>Formes rond, cercle / cerceau</p> <p>Quantité Autant que, connaître la comptine jusqu'à..., dénombrer</p>
<p>Situation 2 : « Attrape souris » PS/MS</p> <p>Compétences visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer des rôles - se repérer dans l'espace - courir pour fuir ou attraper - coopérer et s'opposer <p>But du jeu : Rat : attraper les souris Souris : échapper au rat</p> <p>Consigne 1 : <i>« Les souris se déplacent par deux. Si le rat touche une des souris, elles ne bougent plus et elles forment alors un pont ».</i></p> <p>Consigne 2 : <i>« Les souris libres peuvent libérer les souris attrapées en passant sous un pont. »</i></p>	<p>Se repérer dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain délimité - se repérer dans l'espace / aux différents rôles - dessous, passer «sous» le pont <p>Prise de conscience d'une durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - signal temps début / fin - temps + court + long - utilisation d'une comptine, d'un sablier, d'une pendule, d'un minuteur... <p>Quantité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre 2, construire, ranger par paire, par deux (pont) - Dénombrer les souris prises ou libres au bout d'un temps donné <p>Corps : immobile ou en mouvement</p>
<p>Situation 3 : « Ramasse fromages » PS/MS/GS</p> <p>Compétences visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer des rôles - se déplacer et agir dans un espace orienté - ramasser/transporter - courir et esquiver <p>But du jeu : Souris : transporter des fromages jusqu'à la maison des souris.</p> <p>Consigne 1 : <i>Au signal, transporter des fromages dans la maison des souris. Le rat est endormi. Idem avec des obstacles.</i></p> <p>Consigne 2 : <i>Au signal, transporter des fromages dans la maison des souris sans se faire toucher par le rat qui vient de se réveiller. Idem avec des obstacles. Les souris touchées s'immobilisent.</i></p>	<p>Se repérer dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des espaces différents - suivre un itinéraire - dans/dehors, intérieur/extérieur, sur /sous, au dessus/au dessous, entre, à côté, au milieu / au centre, autour <p>Prise de conscience d'une durée utilisation des sabliers de durées différentes, réveil, pendule...</p> <p>Quantité</p> <ul style="list-style-type: none"> - dénombrer (sacs de retour en classe avec les fromages transportés) - comparer les scores <p>Formes Trier par couleur/formes</p> <p>Technologie Construction de sabliers de durées différentes (temps long, court...)</p>

**Situation 4 : « la conquête du château »
PS/MS/GS**

Compétences visées :

- repérer des rôles
- se déplacer et agir dans un espace orienté
- ramasser/transporter/viser/lancer
- attaquer/défendre

But du jeu :

Souris : détruire les tours du château pour récupérer les fromages

Consigne 1 :

«Le rat est parti se promener pensant ses fromages bien gardés. Au signal, les souris vont chercher des projectiles pour faire tomber toutes les tours du château avec les balles, récupérer leurs fromages et les ramener dans leur maison. »

Consigne 2 :

«Au signal, aller chercher les projectiles et faire tomber toutes les tours du château. Lorsque toutes les tours sont tombées, le rat vient alors protéger son château. Les souris peuvent récupérer leurs fromages et les ramener dans leur maison. Mais, attention, le rat peut attraper les souris. Les fromages détenus sont alors déposés dans la caisse récupération».

Se repérer dans l'espace

- s'orienter
- reconnaître des espaces différents (zones château, fossé, maison, garage)
- suivre un itinéraire (projectiles dans le garage, fromages dans le château)
- dans/dehors, intérieur/extérieur, sur /sous, au dessus/au dessous, entre, à côté, au milieu / au centre
- représenter (flèches...)

Quantité

- associer une quantité à un nombre
- associer le nombre connu avec son écriture chiffrée
- dénombrer (nombre de fromages récupérés, de souris attrapées)
- comparer

Formes et grandeurs : empiler, réaliser des algorithmes (tours)

Découvrir la matière

- fabriquer les quilles du château : rouleau de papier toilette, brick de lait, bouteilles plastiques
- découvrir les objets (projectiles) : mou/dur, léger/lourd
- propriétés : lester pour rendre les quilles plus stable, comparer les types de projectiles (roulent / ne roulent pas)

Découvrir le vivant

- repérer les différentes parties du corps (actions lancer), utiliser des bonhommes articulés, photos, dessins (postures/articulations)
- percevoir les signes de fatigue, chaleur (endurance et santé)

Mesurer une durée

- construire des sabliers de durées différentes

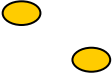

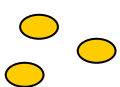
Une proposition pour réaliser un jeu de plateau coopératif

Jeu de plateau : les souris doivent transporter le plus de fromages possibles jusqu'à leur maison sans se faire prendre par le rat. Des cases sur le plateau de jeu indiqueront le nombre de fromages à prendre (une "carte fromage" correspondant par exemple).

- Réaliser la piste (quadrillages)
- Fabriquer :
 - un dé, des cartes à points, des cartes nombres, les cartes fromages
 - les pions souris et rat(s)
- Dessiner ou symboliser les obstacles (// avec le jeu de l'oie)

Exemple : un banc = passer son tour

- Ecrire la règle du jeu et la faire évoluer (on a le droit d'avancer uniquement, on peut reculer...)
- Réaliser une fiche de scores

		+ 4				
				- 2		

