

**QUELQUES EXEMPLES DE MODULES D' APPRENTISSAGE POUR LES JEUX COLLECTIFS
ENTREE THEMATIQUE**

Niveau	Thème	Objectifs du module	Entrée dans l'activité	Situation de référence	Situations d'apprentissages	Situation d'évaluation
PS	Module 1 Jeux de repérage	-Se familiariser avec l'espace de jeu -Respecter une règle simple -Prendre des repères dans l'espace pour orienter son déplacement -Accepter de jouer le même jeu que les autres	« Le filet des pêcheurs »	« Chacun dans sa maison » Niveau 1	« Chacun dans sa maison » Niveau 2	« Chacun dans sa maison » Niveau 3
	Module 2 Jeux de poursuite	-Repérer l'espace de jeu -Se réfugier dans un camp -Courir et s'orienter -Identifier et réagir à un signal -Gérer ses émotions	« 1,2 ,3 soleil » « Chacun dans sa maison » «Les belettes »	« La rivière aux crocodiles » Niveau 1	« Chat perché » « Le renard dans la basse cour » « Le chien et les hérissons »	« La rivière aux crocodiles » Niveau 2
	Module 3 Jeux de manipulation d'objets	-Ramasser, transporter un objet d'un point à un autre -S'orienter, repérer le point de départ et d'arrivée -Suivre un trajet sans détourner	« La course aux objets » « La course aux couleurs »	« Les déménageurs » Niveau 1	« Les balles brûlantes » « Vider le panier » « Remplir sa maison » « Les déménageurs » Niveau 2	« Les déménageurs » Niveau 1

Niveau	Thème	Objectifs du module	Entrée dans l'activité	Situation de référence	Situations d'apprentissages	Situation d'évaluation
MS	Module 1 Jeux de repérage	-Prendre des repères dans l'espace -Mémoriser un déplacement (sens de rotation, trajectoire, intérieur, extérieur) -Respecter des contraintes (retrouver son partenaire, aller dans le bon refuge..)	« Chacun dans sa maison » « Les belettes »	« Les lapins dans la clairière » <i>Niveau 1</i>	« Les écureuils en cage » « Les lapins dans leur clairière » <i>Niveau 2</i>	« Les lapins dans leur clairière » <i>Niveau 3</i>
	Module 2 Jeux de poursuite	-Repérer l'espace de jeu -Se réfugier dans un camp -Courir et s'orienter -Identifier et réagir à un signal -Gérer ses émotions -Jouer des rôles de poursuivi et de poursuivant -Apprendre à esquiver -Identifier l'espace libre	« 1,2 , 3 soleil » « La rivière aux crocodiles »	« Les sorciers » Niveau 1	« Mon ombre me suit » « Accroche, décroche » « Le chat la poule et les poussins »	« Les sorciers » <i>Niveau 2</i>
	Module 3 Jeux de manipulation d'objets	-Ramasser, transporter un objet d'un point à un autre -S'orienter, repérer le point de départ et d'arrivée -Suivre un trajet sans détourner -Apprendre à esquiver -Faire partie d'une équipe	« Vider le panier » « Remplir sa maison »	« Les déménageurs »	« La course aux couleurs » « Le trésor des écureuils » « Le passage de la rivière »	« L'épervier et les déménageurs »

Niveau	Thème	Objectifs du module	Entrée dans l'activité	Situation de référence	Situations d'apprentissages	Situation d'évaluation
GS	Module 1 Jeux de poursuite	-Tenir différents rôles (poursuivi, poursuivant ...) successivement et simultanément -Identifier les partenaires et les adversaires	« Les sorciers » « Mon ombre me suit » « La rivière aux crocodiles »	« La queue du diable » Niveau 1	« Qui attrape qui » « La rivière aux crocodiles » « La queue du diable » Niveau 2	« La queue du diable » Niveau 1
	Module 2 Jeux de manipulation d'objets	-Orienter son déplacement en fonction d'un but à atteindre	« La course aux couleurs » « Les déménageurs »	« Le jeu des briques » Niveau 1	« Le jeu des briques » Niveau 2	« Le jeu des briques » Niveau 3
	Module 3 Jeux de ballons	-Attraper, lancer dans une direction -Découvrir les rôles d'attaquant et de défenseur -Se repérer dans l'espace (camps, cible..) - Réagir rapidement	« Les balles brûlantes » « Vider le panier » « Remplir la maison »	« Remplir le but » Niveau 1	« La balle assise » « Les ballons voyageurs » « Remplir le but » Niveau2	« Remplir le but » Niveau 3