

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.