

Compétence 3 et jeux collectifs

A quelles conditions, avec quels jeux et Comment enseigner la compétence « coopérer et s’opposer individuellement en EPS » en utilisant les jeux collectifs de l’école comme supports.

Quelles conditions pour que les jeux soient acceptables sur le plan éthique et éducatif en EPS ?

1°) Les jeux doivent permettre à tous d’entrer et de rester dans l’action :

-l’ensemble des règles des jeux qui fonctionnent par élimination, ou dans lesquelles un statut condamne à l’inaction jusqu’à la fin doivent être écartés.

2°) Les jeux en EPS doivent solliciter les grandes ressources énergétiques, informationnelles, motrices et favoriser les interactions sociales.

3°) Ils doivent permettre de gérer l’hétérogénéité en jouant sur leurs règles.

Comment comprendre la compétence s’opposer et coopérer individuellement et collectivement

	Compétence 3
	Cycle 1
Compétences propres EPS, dans les programmes 2008	Coopérer <u>et</u> s’opposer individuellement et collectivement
Compétences attendues au palier du socle En rapport direct avec l’EPS	- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles ;
Enjeux de la compétence	- A travers des pratiques physiques individuelles ou collectives, s’engager seul ou avec des partenaires, dans un espace et un temps partagés, en respectant des règles, des rôles, des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé
Caractéristique des situations de référence proposées	<p><i>Les situations comportent un espace de jeu, des rôles, des règles et un enjeu (gagner ou perdre)</i></p> <pre> graph TD A([Jouer Pour gagner]) --> B([Apprendre à s'opposer de manière civilisée]) B --> A B --> C((Avec contre)) B --> D((en respectant des règles)) C <--> D </pre>

Quels contenus d'enseignement de la compétence retenir pour le cycle 1 :

	CYCLE 1
Enjeu éducatif pour le cycle	<ul style="list-style-type: none">• Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations C1 Apprendre à jouer ensemble.
Progrès identifiables	<ul style="list-style-type: none">• Actions motrices de base (courir attraper lancer)• Règles de sécurité• Règles de fonctionnement
Connaissances	<ul style="list-style-type: none">• Espace de jeu/non jeu• Début/fin de jeu• Connaissances des règles, de l'autre• Comprendre notion de gain Règles du jeu : but, CR, dispositif
Attitudes	Accepter l'enjeu : perdre/gagner S'engager dans le jeu avec une intention Respecter les règles Respecter l'autre/les autres
Capacités	Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective

La démarche d'enseignement

Elle s'articule autour des deux priorités que sont la maîtrise de la langue française et le « devenir élève »

Maitriser la langue Française : décrire les tâches, nommer les dispositifs, les éléments, raconter une situation, s'exprimer. penser son action et la réaliser. Connaître et dire le résultat d'une action, mesurer et dire les progrès réalisés....

Devenir élève : Respecter les règles de vie et de fonctionnement, les règles d'or. Connaître et respecter les règles des jeux. S'intéresser au résultat de son action et identifier ses progrès ...

C'est en installant un cadre de fonctionnement sécurisant et sécurisé que l'on pourra obtenir pendant les séances d'EPS une quantité et une qualité d'actions suffisante pour passer du plaisir d'agir à la compréhension du sens de l'activité proposée par l'enseignant (apprendre à s'opposer collectivement en respectant les autres et la règle)

Avant la séance :

Présenter le jeu choisi en le présentant sous forme de tâche (but, dispositif, critère de réussite) à l'aide d'affiches qui permettent de comprendre :
Ce qu'il nous faut pour jouer
Ce qu'il faut faire
Quand est-ce qu'on a réussi

Pendant la séance :

-Faire participer collectivement à la mise en place du matériel et au rangement pour s'approprier les différents espaces : de jeu, de non jeu, les limites du terrain, pour s'habituer à l'action de l'autre à côté de soi, avec soi.
-Traiter progressivement 2 ou 3 jeux collectifs que l'on fait évoluer progressivement en fonction notamment de la nature de l'opposition en y introduisant différentes variables

Après la séance :

Se rappeler : des jeux, des résultats

Evoquer : le respect des règles de vie de fonctionnement

le respect et l'évolution des règles des jeux

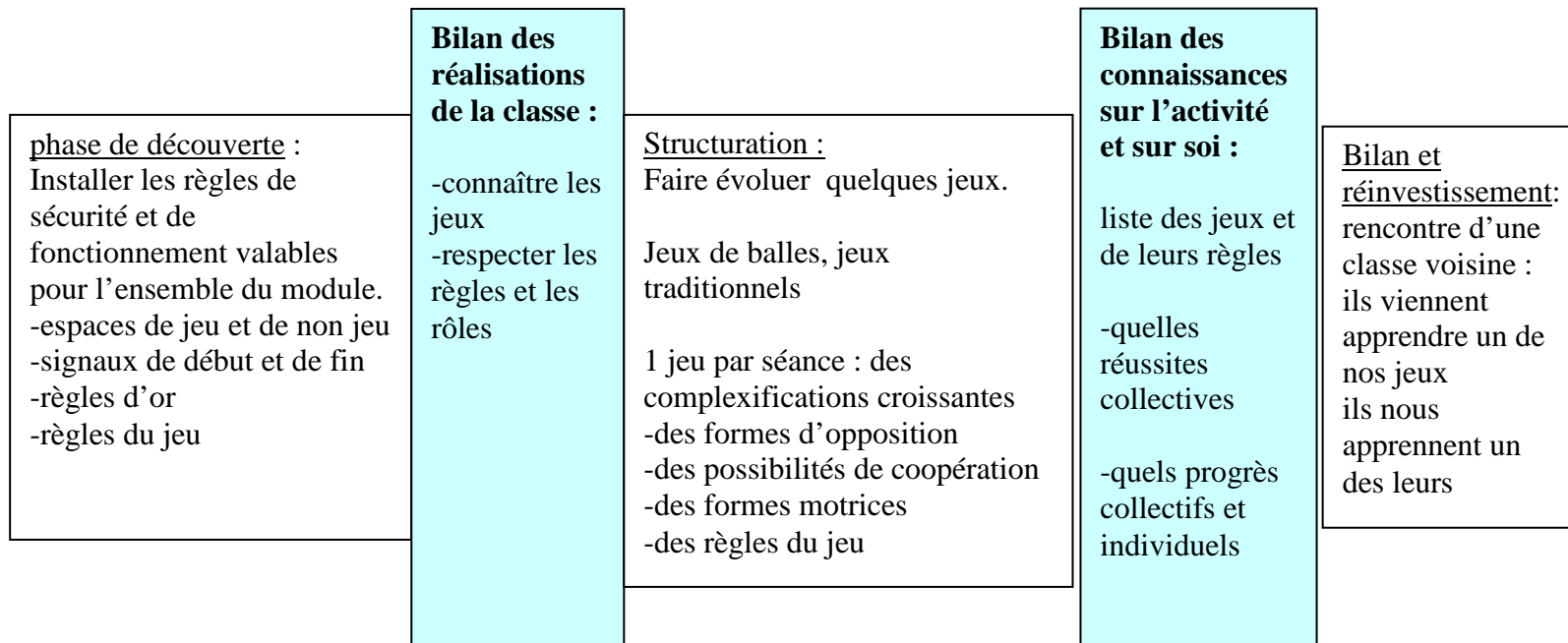
pour garder des traces et se remémorer les éléments nécessaires à la progression.

Progressivité des notions:

Le travail de cette compétence va nous permettre, en prenant pour principe de faire évoluer un certain nombre de notions en les complexifiant progressivement

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble.</i>	
L'espace de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer l'espace de jeu de l'espace de non jeu • Jouer dans un espace délimité, • Jouer dans un espace orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps 	<ul style="list-style-type: none"> • bien délimiter les espaces : bien matérialiser les aires de jeu • bien installer les non joueurs
L'opposition	<p>Jouer à des jeux avec une opposition qui va être progressivement complexifiée</p> <ul style="list-style-type: none"> • différée • en parallèle, • simultanée • interpénétrée avec des statuts différenciés 	Penser les jeux de manière évolutive : Cf fiches
Le gain	S'intéresser progressivement au le résultat de la partie et de la rencontre.	Progressivement en PS, rapidement en MS et GS donner la possibilité de matérialiser le gain du jeu (réserves à ballon, à sacs etc) Possibilité de comparer les résultats, de les coder sur une fiche, un abaque
La règle	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles d'or • Connaître les règles du jeu • Distinguer les règles d'or des règles du jeu • De Connaître et respecter la règle du jeu • Faire évoluer une règle pour mieux jouer ensemble 	<p>Les règles d'or sont répétées et connues.</p> <p>Leur non-respect exclut temporairement du jeu</p> <p>La règle du jeu doit d'abord être connue et partagée par tous</p> <p>En termes de :</p> <p>BUT (ce que l'on doit faire)</p> <p>CRITERE DE REUSSITE (c'est réussi quand...)</p> <p>DISPOSITIF</p> <p>MATERIEL (ce qu'il faut pour jouer)</p>
Les rôles	Se reconnaître membre d'une équipe. par la couleur du maillot, par le statut, par le rôle, par l'espace occupé. Accepter de changer de rôle	Cette disposition est à construire en classe : affiche avec les photos des enfants, possibilité de se reconnaître selon plusieurs critères d'appartenance : couleur, animal .

Trame du module d'apprentissage :



Exemple de trame de complexification de la notion d'opposition dans les jeux de types déménageurs :

On retrouvera le détail des jeux dans les fiches suivantes

Jeu sans opposition : Vider les caisses, remplir les caisses, remplir la caisse de...

Opposition Différée : vider les caisses plus vite...remplir la caisse plus vite...

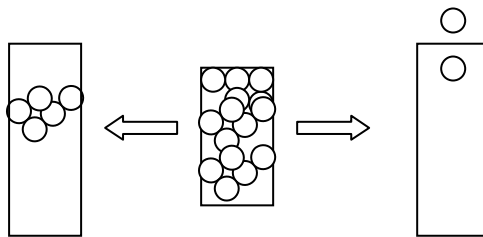
opposition en parallèle :

2 équipes de déménageurs, 4 équipes de déménageurs, déménageurs par étapes lancers dans la caisse

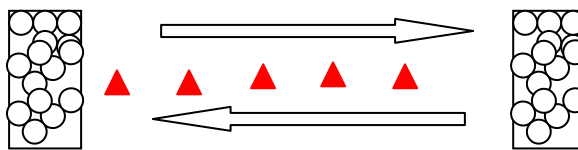
opposition simultanée

Elle peut prendre 2 formes principales:

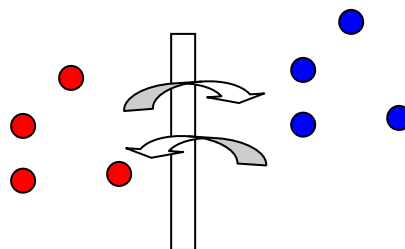
1°) Une réserve centrale : le jeu prend fin quand la réserve est vide

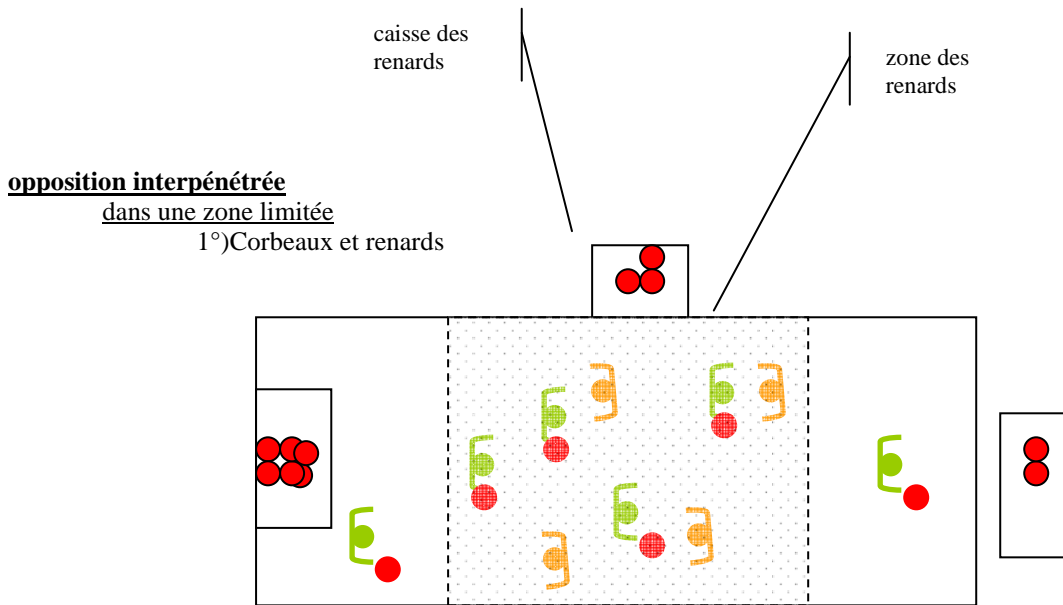


2°) L'équipe A vide sa caisse que remplit l'équipe B :



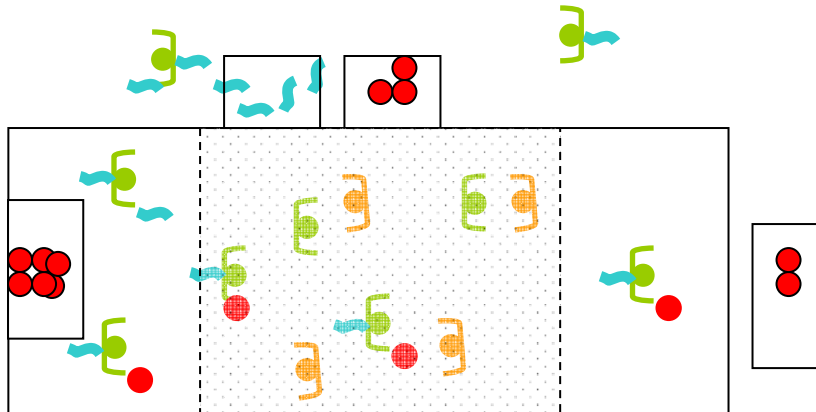
de même avec le jeu des balles brûlantes :





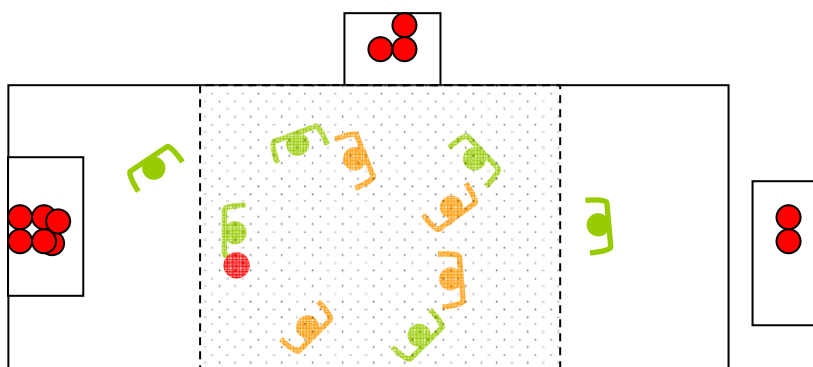
Les corbeaux transportent leurs fromages vers leur nid. Les renards veulent les en empêcher. ils prennent le fromage des corbeaux en mettant la main dessus. le jeux reste une somme d'actions individuelles

introduction d'une forme de coopération : les corbeaux sont munis d'une queue (foulard) lorsqu'un renard prend la queue du corbeau , il est « pétrifié ». Il ne peut être délivré par un autre corbeau que si celui-ci vient lui rapporter un foulard :



corbeaux et renards avec passes (1 seul ballon à la fois). On peut ensuite jouer sur les variables telles que

- la taille de la zone des renards
- le rapport entre le nombre de corbeaux et de renards
- la possibilité ou non de pétrifier un corbeau, un renard...



Petite section

Se reconnaître joueurs ou non joueurs:
Comprendre le but du jeu
Du jeu qui se termine de lui même au jeu en temps limité
Dédramatiser le résultat

L'espace de jeu :

D'un espace non orienté à un espace délimité et orienté par les cibles à atteindre.

La notion d'opposition :

De tous ensemble (pas de notion d'équipe) à tous contre la maîtresse puis à une opposition indirecte

La notion de gain :

De la connaissance et de la mise en œuvre du but du jeu à « qui a gagné ? qui a perdu ? »

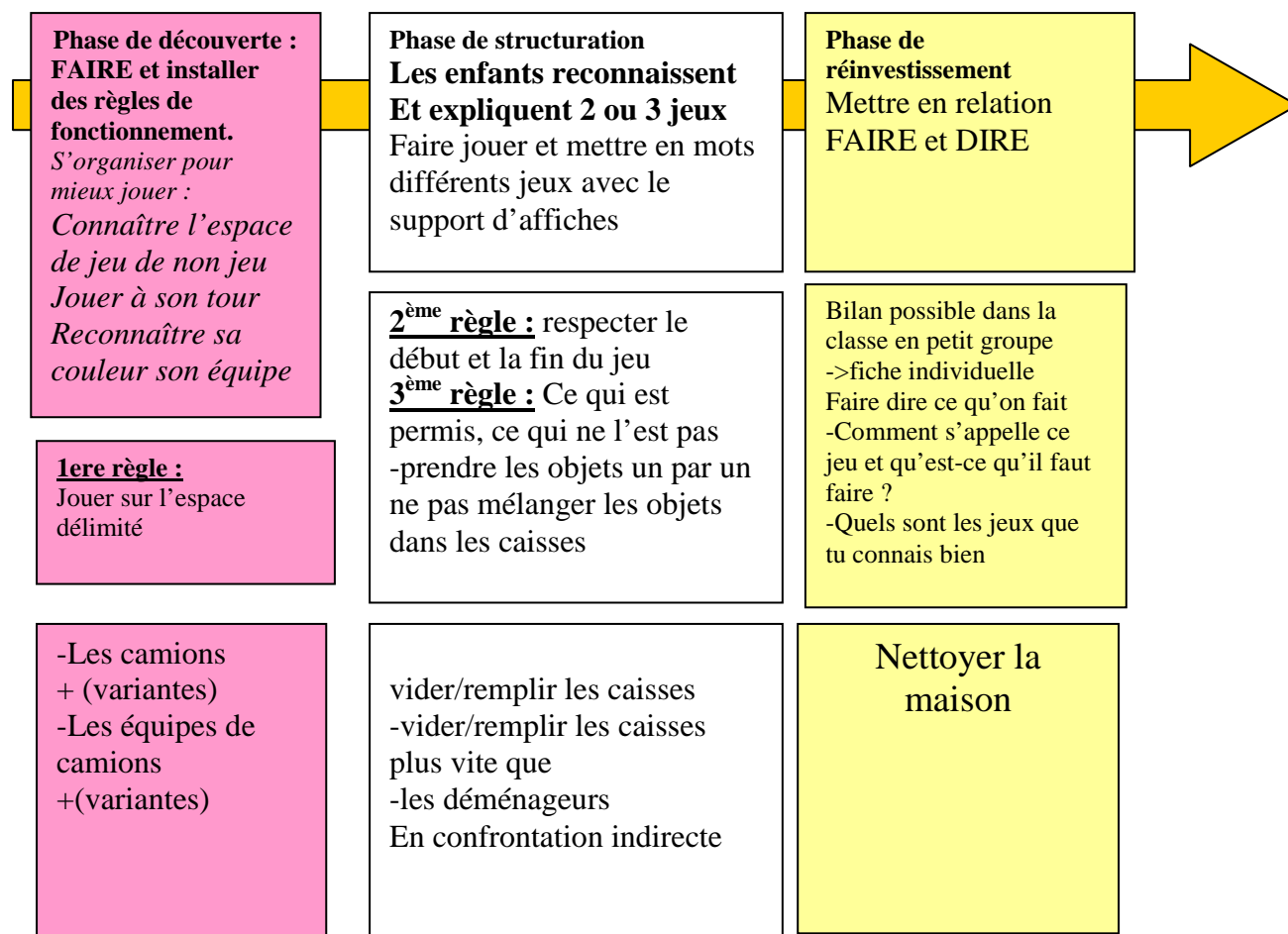
La notion de règles

Connaître l'espace de jeu et de non-jeu. Connaître le signal de début et de fin du jeu

Connaître le but du jeu

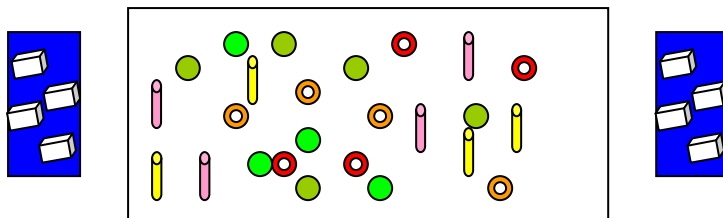
La notion de rôles

Joueurs/ non joueurs



Faire évoluer un jeu : les camions

ce jeu est adapté à un module pour des élèves de toute petite section. Il ne peut être mis en place qu'à partir du moment où les élèves sont capables d'agir différemment qu'en reproduction-imitation de l'enseignant et donc de s'engager dans une action et d'y rester en respectant une consigne simple.
dispositif :



Effectuer une consigne collective et comprendre le but des jeux collectifs

1°) jouer dans un espace limité, respecter le signal de début et fin de jeu, respecter une règle simple.

Les camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis (le garage) Un espace délimité pour promener son camion Une caissette par élève (le camion)	Promener son camion Le rentrer au garage	Au 1 ^{er} signal tous les camions sortent dans l'espace de jeu Au 2 ^{ème} signal tous les camions rentrent au garage
Variables : les actions pour déplacer le camion : tirer, pousser, porter, faire rouler... La manière de ranger le camion : sur le tapis, derrière le tapis, devant la maîtresse, sur la ligne...		

2°) Construire l'appartenance à une équipe

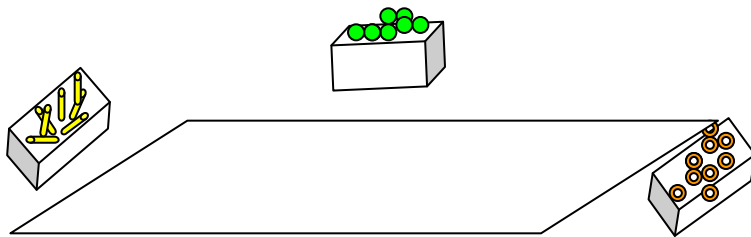
Les équipes de camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis par équipe identifié par une couleur Des objets de couleur correspondant aux équipes Un foulard à la couleur de l'équipe par joueur Une marque de couleur sur le camion	Ramasser avec son camion les objets correspondant à son équipe : les mettre dans son camion, les ramener dans son garage	Tous les objets ont été ramassés Les objets ramassés correspondent à l'équipe Au signal de fin il n'y a plus d'objet sur le tapis
Variables : les objets à ramasser : 1 sortes puis plusieurs Les actions avec les camions : une action par équipe Les objets sont rangés , puis sortis du garage Le nombre d'équipes qui jouent : 1,2,3,4		

3°) Construire l'idée du gain de la partie

Les équipes de camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis par équipe identifié par une couleur. Des objets de couleur correspondant aux équipes Un foulard à la couleur de l'équipe par joueur Une marque de couleur sur le camion	Ramasser avec son camion les objets correspondant à son équipe : les mettre dans son camion, les ramener dans son garage. Terminer avant l'autre équipe	Tous les objets ont été ramassés Les objets ramassés correspondent à l'équipe

Faire évoluer un jeu : Vider, remplir

Dispositif :



1°) comprendre le but de la tâche

Vider les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses pleines d'objets Sacs de graines, balles, anneaux , ballons mousse etc...	Au signal vider les caisses en lançant des objets de partout	Toutes les caisses sont vides, les objets éparpillés sur l'espace de jeu
Variables : changer les caisses de place : au milieu de la salle, dans les coins...		

2°) en alternance avec vider...remplir

Remplir les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses Des d'objets éparpillés au sol : Sacs de graines, balles, anneaux , ballons mousse etc...	Au signal remplir les caisses en ramenant les objets	Il n'y a plus d'objets sur l'espace de jeu
Variables : les objets doivent être classés : la caisse des balles, des anneaux , etc...		

3°) construire l'idée d'équipe

Remplir la caisse de...		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Les objets éparpillés au sol Des équipes reconnaissables à leur foulard La caisse des anneaux La caisse des balles La caisse des cubes La caisse des sacs de graine	Chaque connaît la catégorie d'objets qu'elle doit ranger Au signal, remplir les caisses en ramenant les objets correspondant à son équipe	Il n'y a plus d'objets sur l'espace de jeu
Variables : changer les caisses de place : au milieu de la salle, dans les coins...		

3°) Construire l'idée du gain et le risque de perdre ou de gagner...

Vider la caisse plus vite que...		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets	Au signal vider les caisses rapidement.	La caisse est vidée avant le signal de fin
Variable : le temps est limité		

en alternance avec « remplir plus vite que »

Remplir la caisse plus vite que...		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets Les objets éparpillés au sol	Au signal remplir les caisses rapidement.	Il n'y a plus d'objet de notre équipe au sol au signal de fin
Variable : le temps est limité. Les espaces avec les différents objets éparpillés sont différenciés		

Opposition en parallèle :

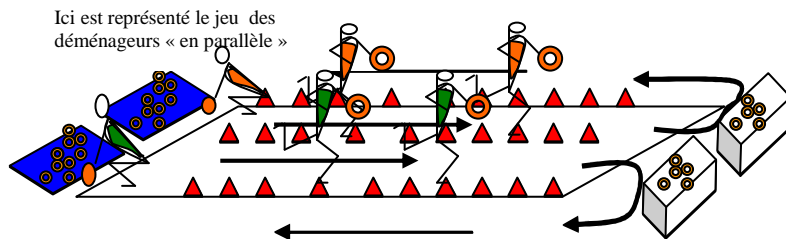
Vider la caisse plus vite que les autres		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets	Au signal vider les caisses rapidement. Finir les premiers	La caisse est vidée avant celle des autres
Variable : le temps est limité		

Remplir la caisse plus vite que les autres		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets Les objets éparpillés au sol	Au signal remplir les caisses rapidement. finir les premiers	Il n'y a plus d'objet de notre équipe au sol
Variable : le temps est limité. Les espaces avec les différents objets éparpillés sont différenciés		

Opposition directe

Vider ou remplir les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses disposées en carré Une équipe au centre Les 3 autres à l'extérieur Les objets sont dans les caisses au début du jeu	Au signal l'équipe au centre vide les caisses, les autres rapportent les objets dans les caisses	Le nombre d'objet restant dans les caisses / Le nombre d'objets vidés
Variable : ne ramener ou ne vider qu'un objet à la fois Chaque équipe ne ramène que des balles, des sacs de graines... Le jeu peut être introduit en jouant 3 équipes contre l'enseignant Les caisses sont remplacées par des bancs. Les équipes à l'extérieur relancent dans le carré au lieu de poser les objets dans la caisse : le jeu est plus rapide		

Faire évoluer un jeu : les déménageurs



1°) comprendre le but du jeu+le critère de réussite
 Sans opposition :

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
1 tapis 1 élément haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets sur le tapis	Transporter tous les objets dans la caisse	Tous les objets sont dans la caisse
Variable : Elle est mise en place quand les élèves chargent de nombreux objets à transporter. Certains n'en ont pas et ne peuvent pas jouer. Que faut il faire ?-> Ne prendre qu'un seul objet à la fois		

Opposition différée

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
1 tapis 1 élément haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets sur le tapis	Transporter tous les objets dans la caisse avant le signal de fin On ne peut prendre qu'un objet à la fois	Nous avons transporté tous les objets dans la caisse avant le signal de fin de jeu Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite comparaison terme à terme du nombre d'objets transportés pour déterminer un gagnant		

Opposition en parallèle

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 tapis 2 élément haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets sur le tapis	Transporter tous les objets dans la caisse On ne peut prendre qu'un objet à la fois	transporter tous les objets dans la caisse avant l'autre équipe Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le premier critère de réussite et crier « c'est fini ! » quand une équipe à vidée sa caisse -une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite -jouer à 2, puis 3 puis 4 équipes en parallèle - mettre une rivière à crocodiles au milieu du parcours		

Moyenne section

D'un statut joueur/non joueur à des statuts différenciés (attaquants défenseurs)

Comprendre le but du jeu (collectif)

Comprendre le critère de réussite (collectif)

L'espace de jeu :

D'un espace délimité et orienté par les cibles à atteindre à des espaces délimités pour jouer en parallèle puis à un espace comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs.

La notion d'opposition :

D'une opposition indirecte à une opposition en parallèle puis à une opposition simultanée. La coopération reste une somme d'actions individuelles.

La notion de gain :

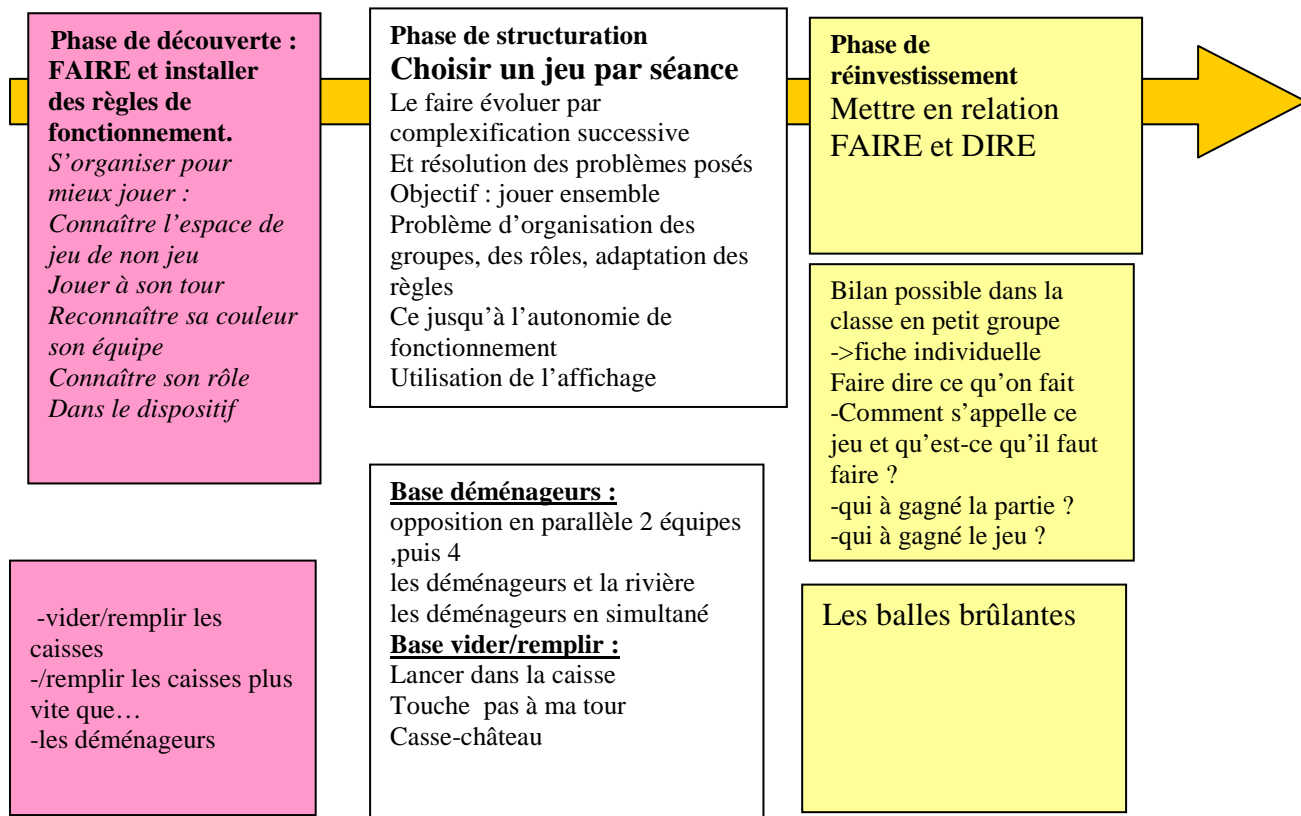
Connaître le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, accepter de perdre dignement.

La notion de règles

Connaître le but du jeu. Connaître les règles du jeu (conditions d'interactions entre les joueurs, conditions d'obtention du résultat, conditions d'intervention sur les objets)

La notion de rôles

Joueurs/ non joueurs. Des observateurs identifient le gain de la partie ou jugent collectivement du respect d'une règle.



Faire évoluer un jeu : les déménageurs

Opposition différée

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
1 tapis 1 élément haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets sur le tapis	Transporter tous les objets dans la caisse avant le signal de fin On ne peut prendre qu'un objet à la fois	Nous avons transporté tous les objets dans la caisse avant le signal de fin de jeu Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite comparaison terme à terme du nombre d'objets transportés pour déterminer un gagnant		

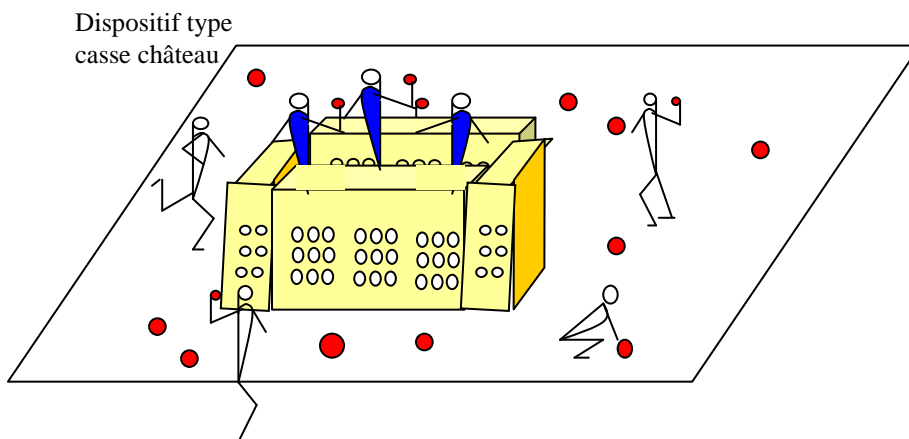
Opposition en parallèle

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 tapis 2 éléments hauts (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets sur le tapis	Transporter tous les objets dans la caisse On ne peut prendre qu'un objet à la fois	transporter tous les objets dans la caisse avant l'autre équipe Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le premier critère de réussite et crier « c'est fini ! » quand une équipe à vidée sa caisse une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite -jouer à 2, puis 3 puis 4 équipes en parallèle -mettre une rivière à crocodiles au milieu du parcours		

Opposition simultanée

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 éléments haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets dans les éléments	Transporter tous les objets dans la caisse de l'autre côté On ne peut prendre qu'un objet à la fois On remplit notre caisse pendant que les adversaires nous la vident !	Avoir plus objets dans sa caisse que l'autre équipe au signal de fin de jeu Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite		

Faire évoluer un jeu : vider,remplir



Opposition en parallèle :

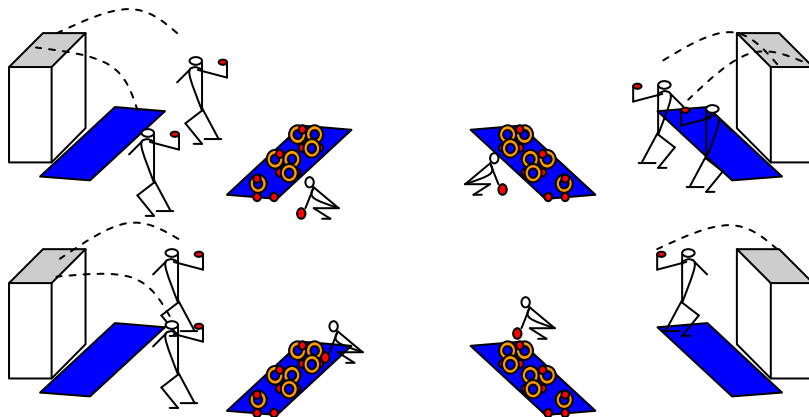
Vider la caisse plus vite que les autres		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets	Au signal vider les caisses rapidement. Finir les premiers	La caisse est vidée avant celle des autres
Variable : le temps est limité		

Remplir la caisse plus vite que les autres		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets Les objets éparpillés au sol	Au signal remplir les caisses rapidement. finir les premiers	Il n'y a plus d'objet de notre équipe au sol
Variable : le temps est limité. Les espaces avec les différents objets éparpillés sont différenciés		

Opposition directe

Vider ou remplir les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses disposées en carré Une équipe au centre Les 3 autres à l'extérieur Les objets sont dans les caisses au début du jeu	Au signal l'équipe au centre vide les caisses, les autres rapportent les objets dans les caisses	Le nombre d'objet restant dans les caisses / Le nombre d'objets vidés
Variable : ne ramener ou ne vider qu'un objet à la fois Chaque équipe ne ramène que des balles, des sacs de graines... Le jeu peut être introduit en jouant 3 équipes contre l'enseignant Les caisses sont remplacées par des bancs. Les équipes à l'extérieur relancent dans le carré au lieu de poser les objets dans la caisse : le jeu est plus rapide		

Les 4 équipes, lancer dans la caisse		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses et 4 tapis Un dispositif par équipe Les objets sont sur le tapis au début du jeu	Au signal chaque équipe lance les objets qui sont sur le tapis dans la caisse.	Nous avons le plus grand nombre d'objet dans la caisse.
Variable : ne ramener ou ne vider qu'un objet à la fois Chaque équipe ne ramène que des balles, des sacs de graines... Le jeu peut être introduit en jouant 3 équipes contre l'enseignant Les caisses sont remplacées par des bancs. Les équipes à l'extérieur relancent dans le carré au lieu de poser les objets dans la caisse : le jeu est plus rapide		



Casse château		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses disposées en carré Un tapis devant chaque caisse : la rivière aux crocodiles. Une équipe au centre Les 3 autres à l'extérieur Les objets sont dans les caisses au début du jeu	Au signal l'équipe au centre vide les caisses, les autres rapportent les objets dans les caisses	Le nombre d'objet restant dans les caisses / Le nombre d'objets vidés
Variable : ne ramener ou ne vider qu'un objet à la fois Chaque équipe ne ramène que des balles, des sacs de graines... Le jeu peut être introduit en jouant 3 équipes contre l'enseignant Les caisses sont remplacées par des bancs. Les équipes à l'extérieur relancent dans le carré au lieu de poser les objets dans la caisse : le jeu est plus rapide		

les balles brûlantes



Balles brûlantes		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
1 banc séparant deux camps Un grand nombre de sacs de graines répartis de part et d'autres	Au signal l'équipe chaque équipe lance les sacs de graines dans le camp adverse On s'arrête de lancer au signal.	Le nombre d'objet restant dans le camp : l'équipe qui a gagné est celle qui en a le moins.
Variable : ne lancer qu'un objet à la fois		

GRANDE SECTION

Des statuts différenciés (attaquants défenseurs)
D'espaces séparés à des espaces interpénétrés limités
Comprendre le but du jeu (collectif)
Comprendre le critère de réussite (collectif)
Le mettre en relation avec les actions utilisées pour réussir

L'espace de jeu :

D'espaces séparés à des espaces comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs à des espaces interpénétrés

La notion d'opposition :

D'une opposition directe avec des espaces différenciés avec des statuts identiques (type balles brûlantes à des situations attaquants/défenseurs (type corbeaux et renards) à une opposition avec des statuts réversibles

La notion de gain :

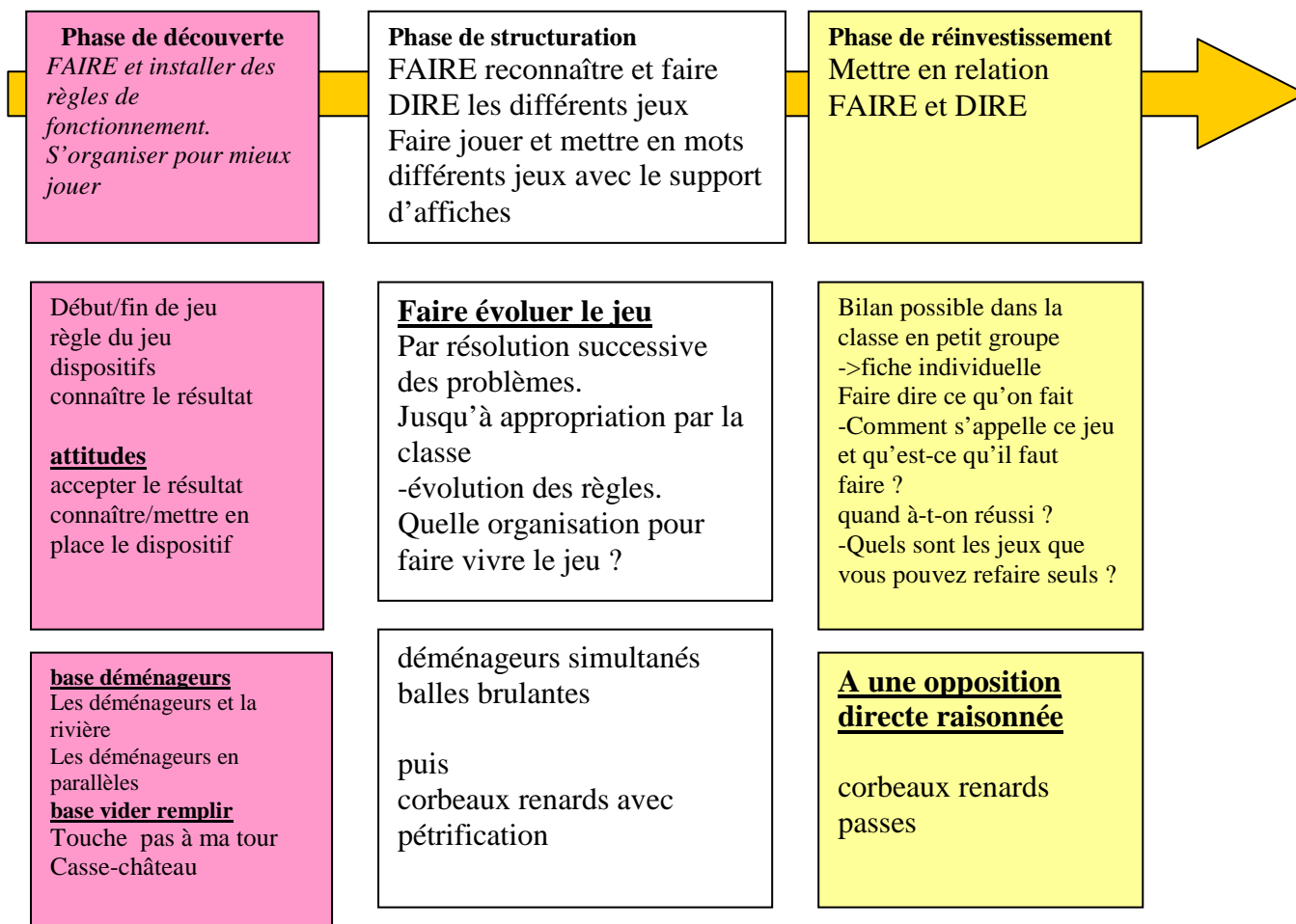
Connaître le résultat de la rencontre. . Accepter de gagner humblement, accepter de perdre dignement.

La notion de règles

Connaître le but du jeu. Connaître les règles du jeu (CIJ, COR, CIB)

La notion de rôles

Joueurs/ non joueurs. Des arbitres se mettent en place (une règle par arbitre)



Faire évoluer un jeu : les déménageurs

Opposition en parallèle

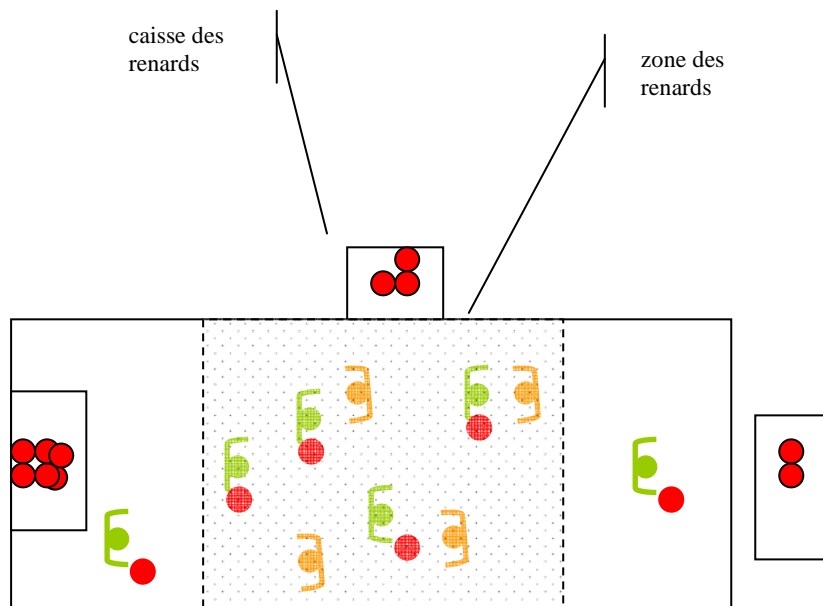
Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 éléments hauts (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des objets dans les éléments	Transporter tous les objets dans la caisse de l'autre côté On ne peut prendre qu'un objet à la fois On remplit notre caisse pendant que les adversaires nous la vident !	Avoir plus objets dans sa caisse que l'autre équipe au signal de fin de jeu Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite jouer à 2, puis 3 puis 4 équipes en parallèle -mettre une rivière à crocodiles au milieu du parcours		

opposition simultanée

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 éléments hauts (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym	Transporter tous les objets dans la caisse On ne peut prendre qu'un objet à la fois	transporter tous les objets dans la caisse avant l'autre équipe Tous les objets ont été transportés un par un
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le premier critère de réussite et crier « c'est fini ! » quand une équipe à vidée sa caisse une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite		

Opposition interpénétrée : les corbeaux et les renards

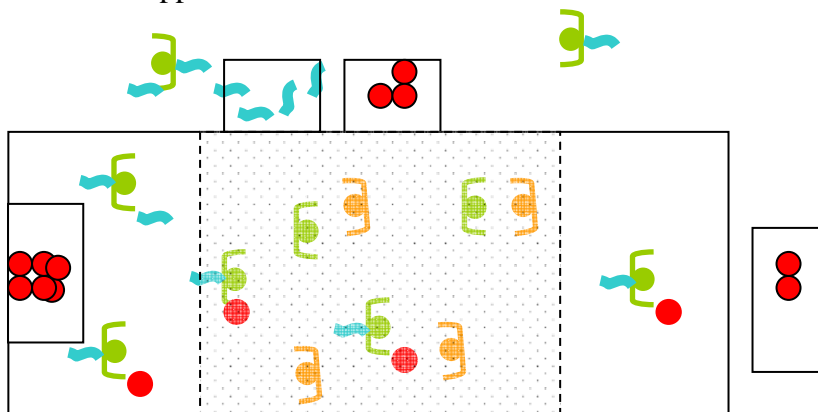
Dispositif :



Corbeaux et renards		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 éléments hauts (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des cônes pour délimiter la zone des renards	Corbeaux : Transporter tous les fromages dans le nid des corbeaux On ne peut prendre qu'un objet à la fois Renards : mettre les mains sur le ballon des corbeaux pour pouvoir les emmener dans la tanière	Corbeaux : Nous avons transporté plus de fromages que les renards n'en ont attrapés. Renards : Nous avons attrapés plus de fromages que les corbeaux n'ont pu en transporter
Variable : une équipe de contrôleurs pour vérifier le premier critère de réussite et crier « c'est fini ! » quand une équipe a vidée sa caisse une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite		

les corbeaux et les renards avec pétrification

Introduction d'une forme de coopération : les corbeaux sont munis d'une queue (foulard) lorsqu'un renard prend la queue du corbeau, il est « pétrifié ». Il ne peut être délivré par un autre corbeau que si celui-ci vient lui rapporter un foulard :

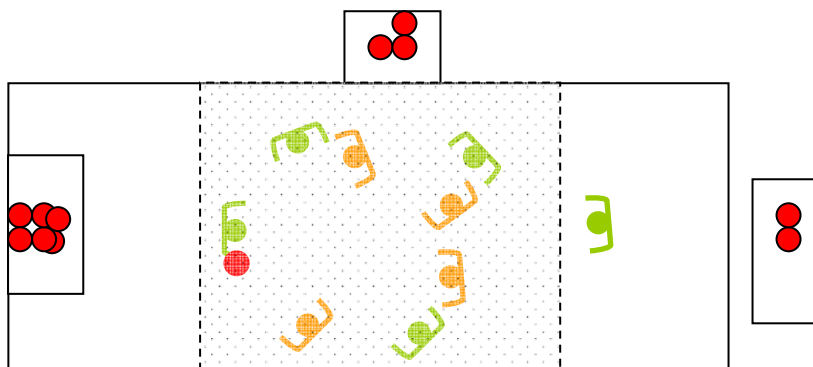


Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 éléments haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des cônes pour délimiter la zone des renards des foulards pour marquer « la vie » des corbeaux	Corbeaux : Transporter tous les fromages dans le nid des corbeaux sans se faire prendre son foulard. Quand on a plus de foulard on est pétrifié : on reste immobile. on peut être délivré par un camarade qui nous rapporte un foulard On ne peut prendre qu'un objet à la fois Renards : mettre les mains sur le ballon des corbeaux pour pouvoir les emmener dans la tanière Prendre le foulard des corbeaux	Corbeaux : Nous avons transporté plus de fromages que les renards n'en ont attrapés. Renards : Nous avons attrapés plus de fromages que les corbeaux n'ont pu en transporter
Une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite. Une équipe de contrôleurs pour vérifier les prises de foulard Variable : La règle de prise : 1°. on ne peut pas prendre le foulard et le ballon. 2° On peut prendre le foulard et le ballon 3°. Quand un corbeau ramène un foulard à son partenaire il est invulnérable		

Corbeaux et renards avec passes (1 seul ballon à la fois). On peut ensuite jouer sur les variables telles que

- la taille de la zone des renards
- le rapport entre le nombre de corbeaux et de renards

la possibilité ou non de pétrifier un corbeau, un renard...



Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 éléments haut (les moins profonds) de plinth ou d'Educ Gym Des cônes pour délimiter la zone des renards	Corbeaux : Transporter, un par un, tous les fromages dans le nid des corbeaux Renards : intercepter le ballon des corbeaux pour pouvoir l'emmener dans la tanière	Corbeaux : Nous avons transporté plus de fromages que les renards n'en ont attrapés. Renards : Nous avons attrapés plus de fromages que les corbeaux n'ont pu en transporter
une équipe de contrôleurs pour vérifier le premier critère de réussite et crier « c'est fini ! » quand une équipe à vidée sa caisse. Une équipe de contrôleurs pour vérifier le deuxième critère de réussite. Une équipe de contrôleurs pour vérifier les prises de foulard Variables : la taille de la zone des renards, le rapport entre le nombre de corbeaux et de renards, le nombre de ballons en jeu		

Paul Bouvard CPD EPS IA Rhône

Bibliographie :

R.Reynaud : jeux collectifs à la maternelle-circonscription Lyon 3°

J.Gay : l'EPS par les temps qui courent CRDP Nantes 2004

Filmographie :

J.Gay : Jouer et comprendre vidéo CRDP Macon 1997