

Agir, comprendre, s'exprimer à travers l'activité physique**B0 N°2 26 mars 2015****Collaborer, coopérer, s'opposer**

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif.

La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...).

Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...)

Les nouveaux programmes légitiment les pratiques qui proposent aux enfants une découverte du collectif dans des jeux moteurs organisée à partir des possibilités d'apprentissage des élèves. L'âge des élèves est un premier indicateur de leur développement mais il convient aussi de tenir compte du projet d'école et des pratiques physiques effectives vécues. Les quatre niveaux proposés dans le document s'inscrivent dans ce cadre. Cependant, il est à privilégier les acquisitions des deux premiers niveaux qu'il convient de vérifier soigneusement avant de passer à celles du niveau trois. En ce qui concerne le niveau quatre, il est envisageable, par exemple, pour des élèves de GS/CP ayant participé à de nombreuses séances tout au long de leur cursus.

Présentation détaillée de quelques situations**Niveau 1**

Les aspirateurs	p.3
A1 – Les déménageurs	p.5
B1 – Les déménageurs combinés « aux balles brûlantes »	p.7
C1 - Les déménageurs « d'encombrants »	p.8

Niveau 2

A2 – Les déménageurs	p.9
B2 – Les déménageurs combinés « aux balles brûlantes »	p.10
C2 - Les déménageurs « d'encombrants »	p.10

Niveau 3

A3 – Les déménageurs	p.11
-----------------------------	-------------

Niveau 4

A4 – Les déménageurs	p.13
-----------------------------	-------------

NIVEAU 1 : COOPERER

LES ASPIRATEURS

Activité préparatoire déclinée seulement au niveau 1 de coopération
PARTICIPER à une ŒUVRE COLLECTIVE, en grand groupe

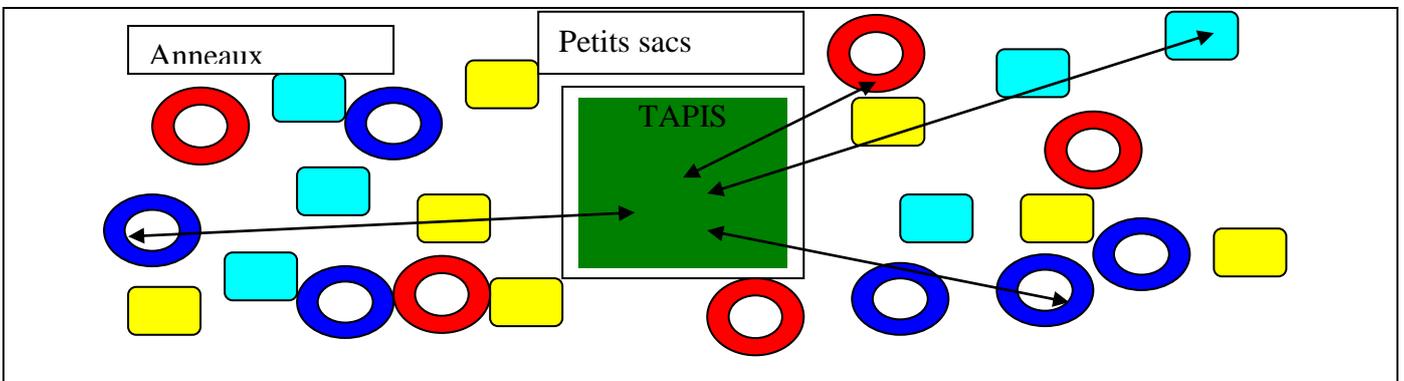
Matériel mis en place (soit avant la séance soit pendant la mise en route):

- Nombreux petits sacs et anneaux de différentes couleurs répartis aléatoirement dans l'espace.
- 1 tapis au centre de la salle.

Déroulement

- Rassembler les enfants.
- Leur demander d'observer l'organisation et le matériel mis en place et de dire ce que l'on pourrait faire.
- Amener les élèves à énoncer le but du jeu :

1) Ramener, grouper, rassembler les objets sur le tapis central



Dans un premier temps, toutes les réponses des élèves sont acceptées (à l'exception des comportements dangereux). Ensuite, en fonction des comportements observés, des adaptations du jeu sont progressivement amenées dans l'objectif de favoriser la collaboration puis la coopération.

Quant à l'évaluation de l'activité, celle-ci sera considérée comme réussie même si quelques élèves continuent à ne pas respecter certaines règles. En effet, pour certains enfants l'identification de la réponse adaptée reste encore à construire et nécessitera plus de temps.

Comportements envisageables

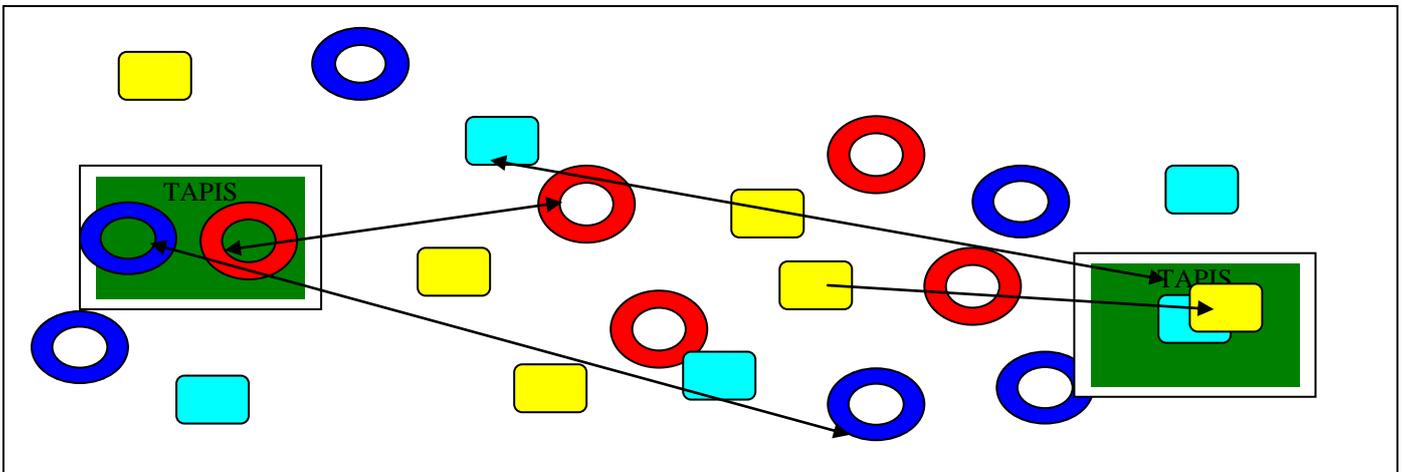
- Des élèves se bousculent ou se précipitent
- Des élèves ont pris plusieurs objets
- Des élèves jettent les objets
- Des élèves arrachent les objets à d'autres
- De nombreux élèves ne respectent pas les règles
- Les réponses des élèves sont très variables

Adaptations possibles

- Imposer des modes de déplacement lent (marche, 4 pattes...)
- Mettre des objets très encombrants
- Faire déplacer l'objet en gardant un contact au sol (le pousser, le tirer...)
- Déplacer chaque objet à deux
- Mise au point avant chaque nouvelle manche
- Nombreuses répétitions de la situation 1 jusqu'à ce que la majorité des élèves respectent la totalité des règles.

- 2) **Porter et séparer** tous les anneaux sur le même tapis et tous les sacs sur l'autre je choisis l'objet que je veux porter et j'ai le droit de changer de type d'objet lorsque j'ai déposé le précédent.

Cette variante a pour intérêt d'introduire la notion de choix d'action en fonction de critères (ici la forme de l'objet) et de repérage dans l'espace de jeu.



Comportements envisageables

- Des élèves déplacent les objets de façon aléatoire
- Quel que soit l'objet, il est déplacé sur le même tapis
- Des élèves choisissent toujours le même objet

Adaptations possibles

- Faire nommer l'objet avant de le déposer
- Matérialiser le chemin de déplacement (couleur identique à l'objet)
- Mettre un ou des élèves pour donner les objets à transporter



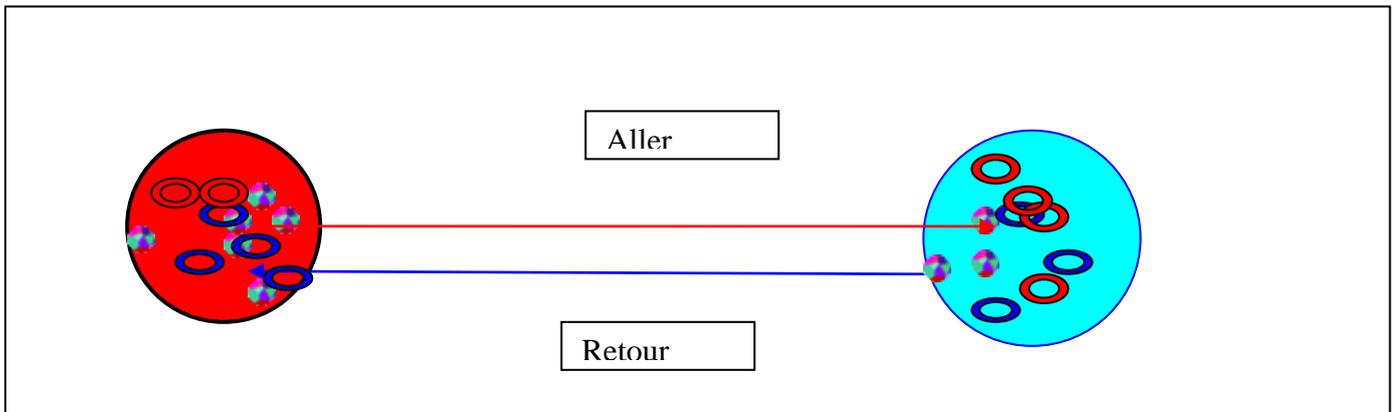
A1 : LES DEMENAGEURS

PARTICIPER à une ŒUVRE COLLECTIVE, en grand groupe

SITUATION INITIALE

But : Vider la caisse rouge et remplir la bleue

Consigne : Transporter tous les objets (1 seul objet à la fois) d'une caisse rouge à une caisse bleue.
Sans pression temporelle



Comportements envisageables

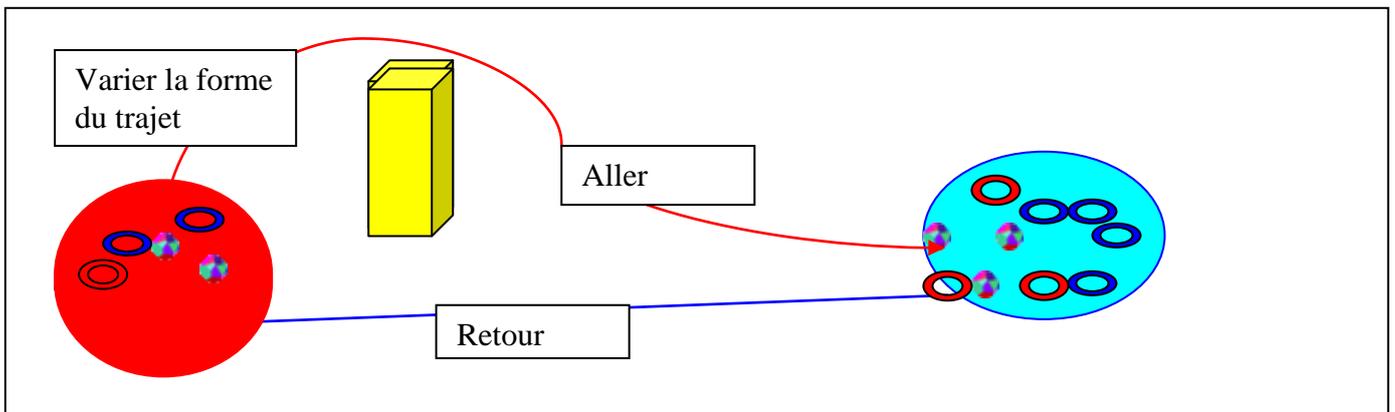
- Le temps de transport de tous les objets est inférieur à 30"
- L'activité des élèves baisse d'intensité

Adaptations possibles

- Déménager plusieurs fois de la caisse rouge vers la caisse bleue puis inverser.
- Pression temporelle (comptine...)

EVOLUTION 1 :

But : Vider la caisse rouge et remplir la bleue en complexifiant le trajet aller



Comportements envisageables

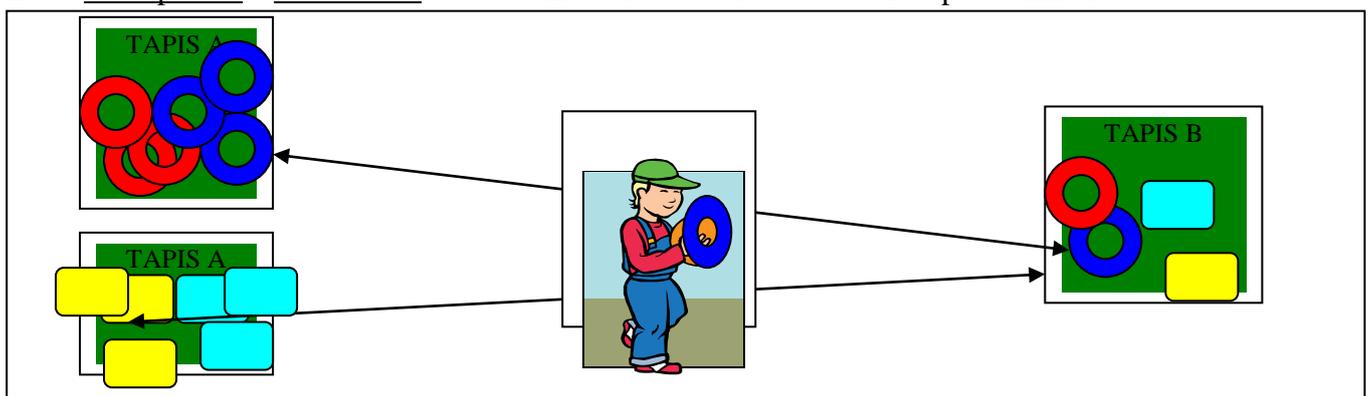
- Le temps de transport de tous les objets est inférieur à 30"
- Des élèves ne participent pas ou peu

Adaptations possibles

- Augmenter le trajet (longueur et forme)
- Plusieurs caisses de départ, 1 caisse d'arrivée

EVOLUTION 2

But : Transporter et rassembler tous les anneaux et tous les sacs sur le tapis commun

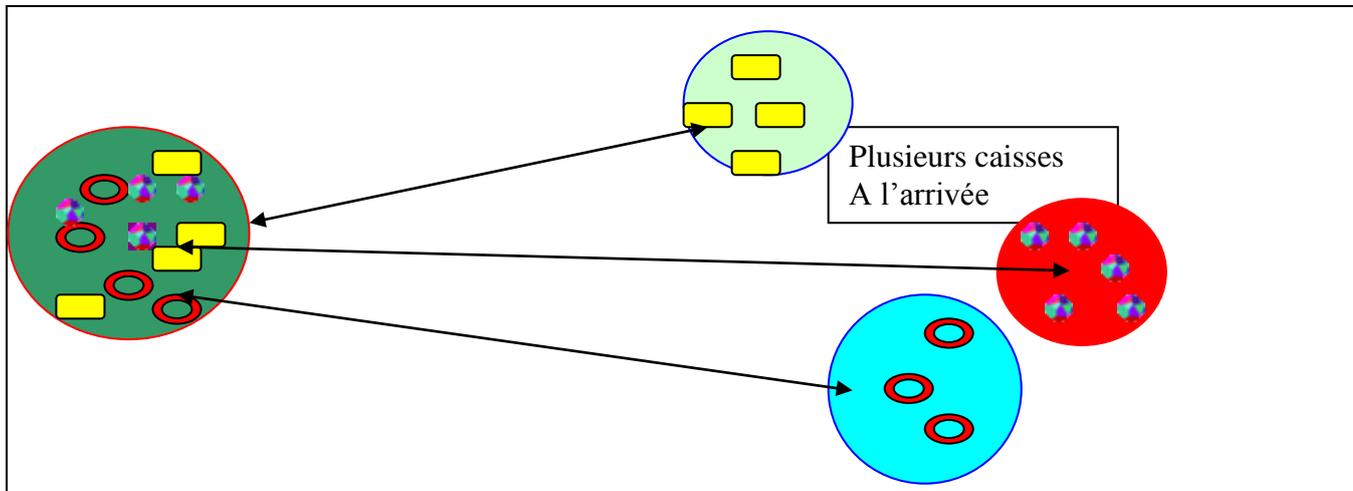


EVOLUTION 3

Matériel : - 1 caisse de départ, plusieurs d'arrivée

- Objets différents, ou couleur de l'objet différente, cibles différentes

But : Transporter et séparer tous les anneaux et tous les sacs d'un tapis A vers un tapis B, en respectant leur tapis désigné



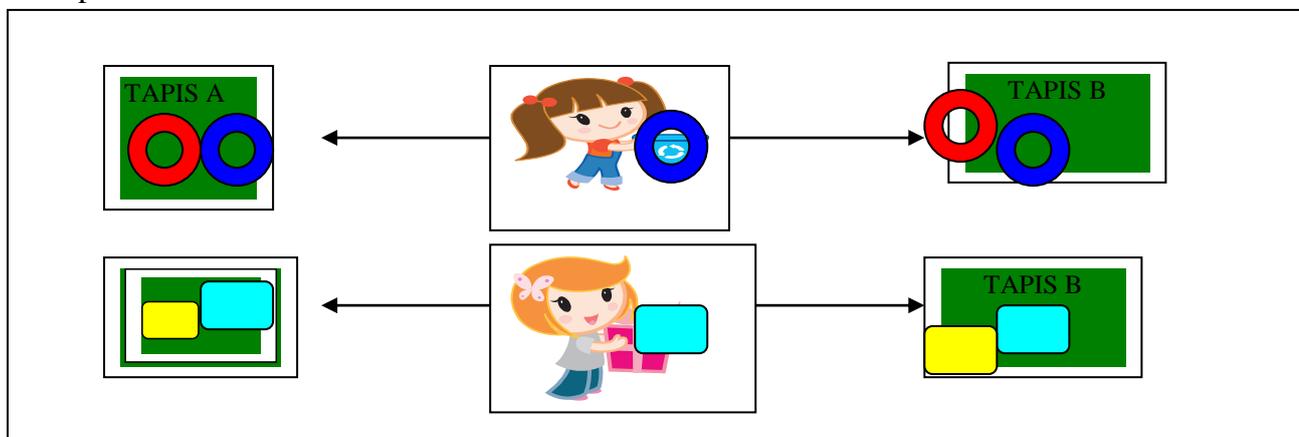
EVOLUTION 4

Matériel : - 2 tapis de départ, 2 tapis d'arrivée, 2 types d'objets

But : Transporter en respectant leur tapis désigné, tous les anneaux et tous les sacs d'un tapis A vers un tapis B

Consigne : - Je porte 1 objet à la fois

- Je choisis l'objet que je veux porter et j'ai le droit de changer de type d'objet lorsque j'ai déposé le précédent.



VARIANTES DES EVOLUTIONS

- Par couple

Toutes les situations (les aspirateurs et les déménageurs) peuvent être vécues par 2 en se donnant la main

Consigne : par 2, choisir 1 seul objet par trajet et aller le porter

Nécessité « de concertation et verbalisation » pour choisir l'objet et le lieu



Comportement envisageable

Beaucoup de « tirade » au sein de la doublette

Adaptation possible

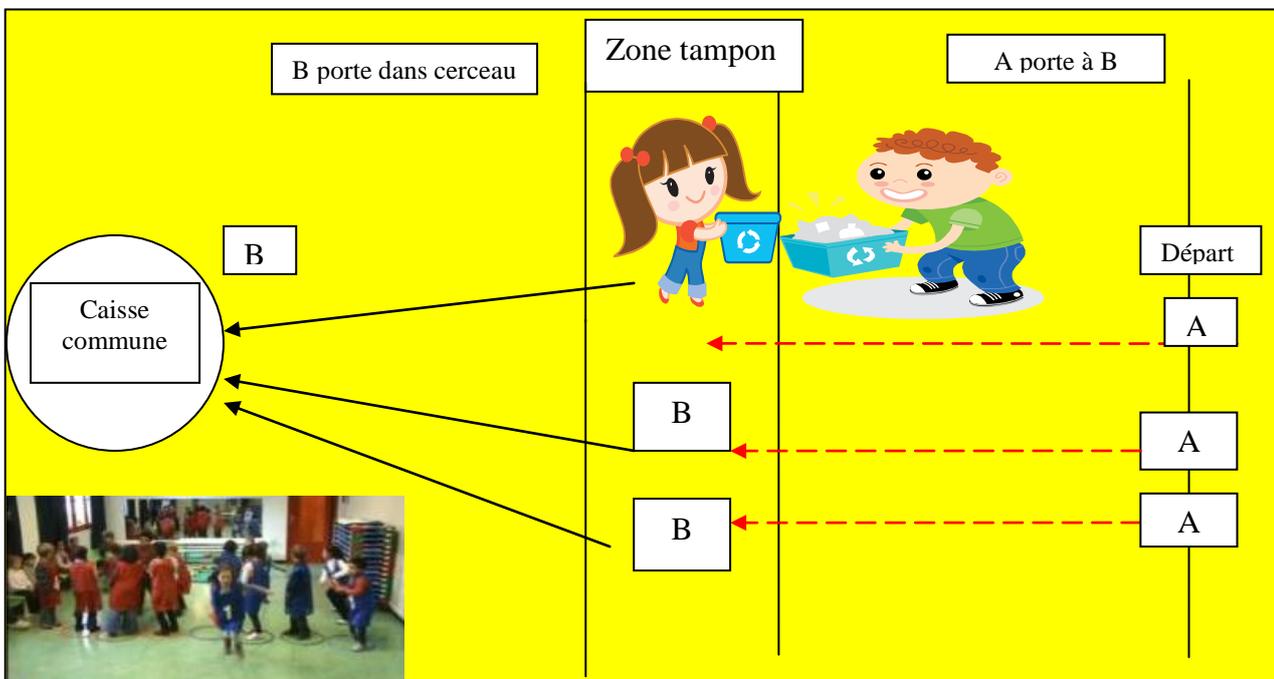
l'enseignant désigne l'ordre de prise d'objet ; exemple en 1^{er} on prend l'anneau puis le sac, puis l'anneau

- En relais

Toutes les situations peuvent se vivre en un seul groupe en collectif avec la contrainte d'un « changement de mains »)

Consigne : Le groupe A passe des objets au groupe B dans une zone « tampon » neutre (ou cerceau).
Les B vont les poser dans la caisse commune.

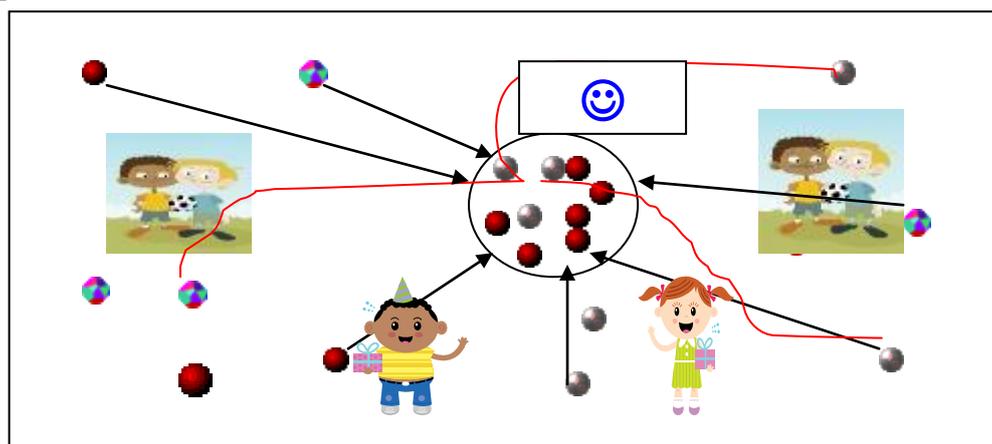
But : Remplir la caisse



B1 : LES DEMENAGEURS combinés aux « BALLES BRULANTES »
JOUER AVEC : En grand groupe

But : rapporter dans une caisse les objets lancés le plus loin possible.

L'adulte (ATEM ou) P. E. vide la caisse centrale et les élèves vont chercher chacun un seul objet à la fois pour le remettre dans la même caisse.



Gain de la partie : la caisse ne doit pas être vide

Comportements envisageables

- Beaucoup de « tirade » au sein de la doublette
- La majorité des élèves arrivent à réaliser rapidement l'activité proposée

Adaptations possibles

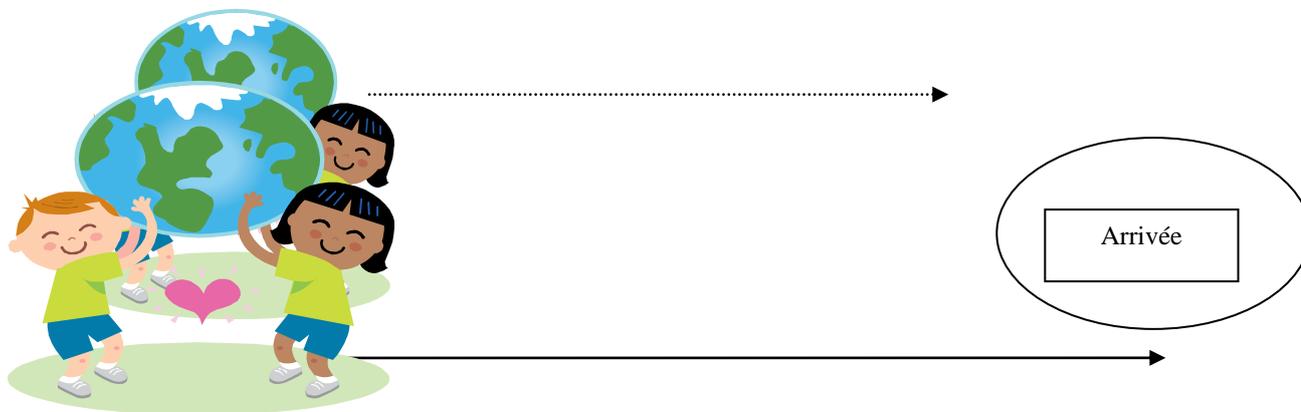
- Pas de pression temporelle.
- Avec pression temporelle (sablier, comptine...)

C1 : LES DEMENAGEURS « D'ENCOMBRANTS »

COOPERER à une tâche commune

Situation 1 : Transporter à plusieurs (2 ou 3) un objet encombrant.

But : transporter et placer à plusieurs l'objet dans le cerceau d'arrivée
Seule la réussite est recherchée.



Comportements envisageables

- L'objet tombe souvent
- Des élèves ne participent pas à l'activité proposée

Adaptations possibles

- L'enseignant propose une organisation stable
- Donner le signal de départ pour le transport lorsque tous les élèves sont rassemblés



NIVEAU 2 : COOPERER et se COMPARER (S'OPPOSER EN COMPARAISON)

A 2: LES DEMENAGEURS JOUER AVEC mais CONTRE (par le résultat)

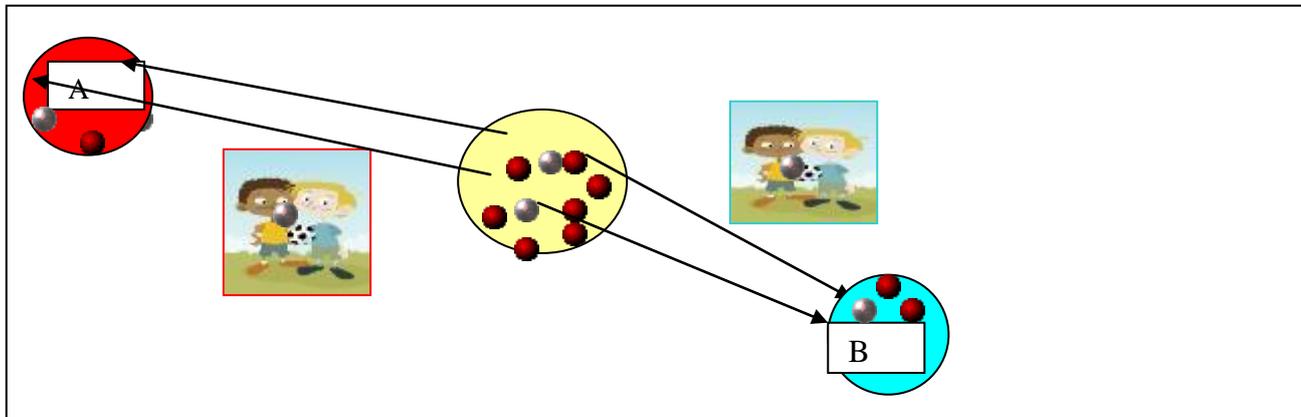
Même situation que niveau 1, mais 2 équipes, en parallèle

But: remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires.

Chaque équipe a un cerceau désigné, situé à l'opposé l'un de l'autre.

Il y a une caisse centrale remplie d'objets.

Chaque membre de l'équipe va chercher 1 objet au centre et le rapporte dans son cerceau.



Gain de la partie : comparaison des résultats.

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires (ou plus vite)

Comportements envisageables

- L'activité des élèves diminue d'intensité
- Des élèves ne participent pas à l'activité proposée ou se disputent

Adaptations possibles

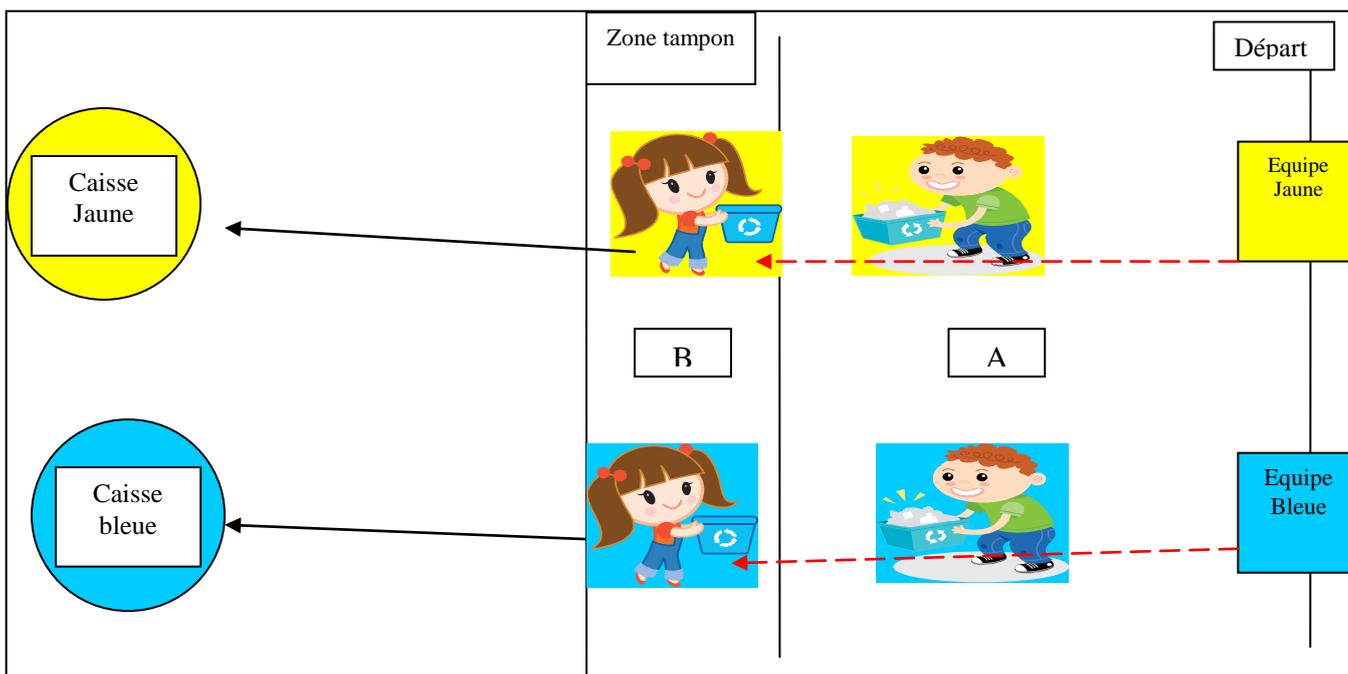
- Avec pression temporelle (sablier, comptine...)
- VARIANTE

VARIANTE. En relais : contrainte « d'un changement de mains »

Les 2 équipes sont séparées chacune en 2 groupes.

Le groupe A passe des objets au groupe B dans une zone « tampon » neutre.

Le groupe B va poser les objets dans la caisse de son équipe

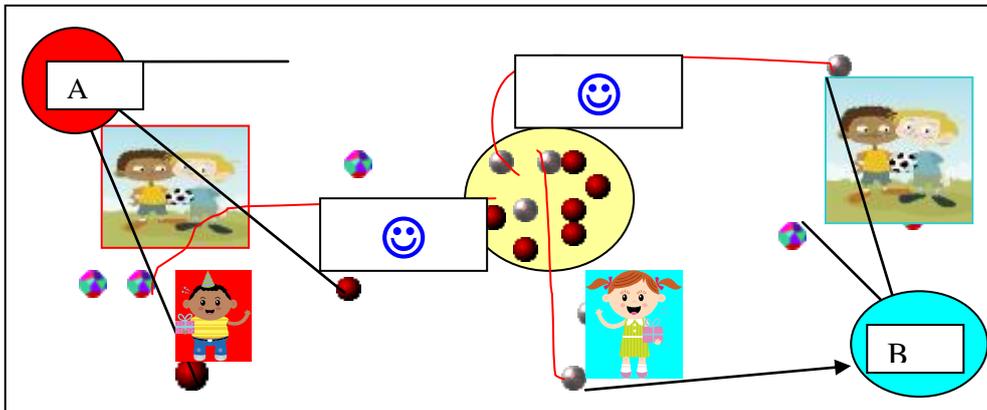


Gain de la partie : comparaison des résultats.

B 2: LES DEMENAGEURS combinés aux « BALLE BRULANTES » OPPOSITION INDIRECTE médiée par le résultat

Même situation que niveau 1, mais 2 équipes, en parallèle

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires
Rapporter dans son cerceau les objets lancés le plus loin possible.
Le P.E. et l'Atsem 😊 vident en lançant les objets de la caisse placée au centre de l'espace de jeu.
Chaque équipe a un cerceau à sa couleur, placé de part et d'autre de l'espace de jeu.
Les élèves vont chercher chacun un seul objet à la fois pour le mettre dans leur caisse.



Gain de la partie : comparaison des résultats.

Comportements envisageables

- L'activité des élèves diminue d'intensité
- L'activité des élèves présente une très forte intensité
- Le jeu dure moins de 30"
- Des élèves ne participent pas à l'activité proposée ou se disputent

Adaptations possibles

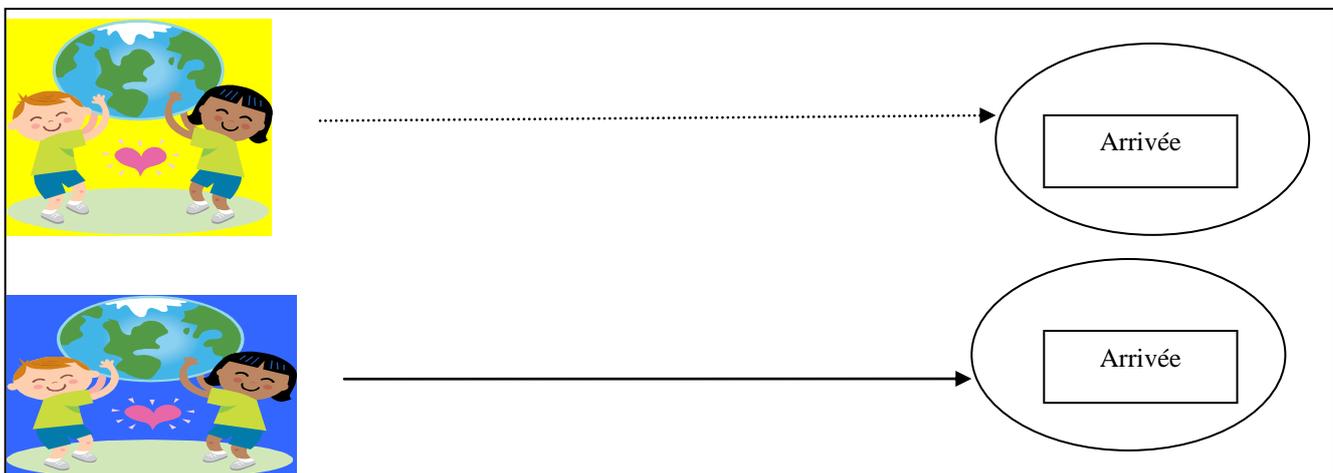
- Placer des obstacles à contourner pour rejoindre sa caisse
- Pas de contact autorisé.
- Augmenter le nombre d'objet ou la distance à parcourir
- proposer des objets différents (*forme, poids, volume*)

C 2: LES DEMENAGEURS « D'ENCOMBRANTS » OPPOSITION INDIRECTE médiée par le résultat

En 2 équipes, en parallèle : *Même situation que niveau 1*

But : transporter à plusieurs et placer l'objet dans le cerceau d'arrivée avant l'autre équipe

Consigne : Transporter à plusieurs (2 ou 3) un objet encombrant



NIVEAU 3 : COOPERER et S'OPPOSER en vis-à-vis

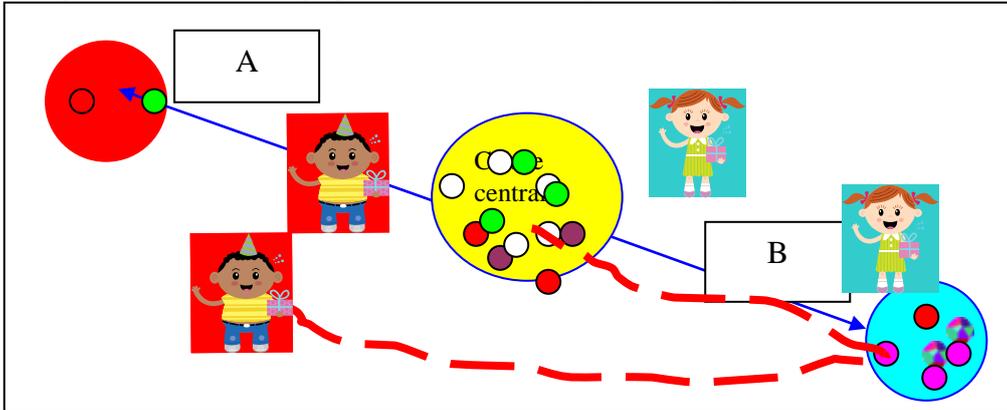
A3 : LES DEMENAGEURS JOUER AVEC ET CONTRE INTERVENIR SUR UN OBJET ADVERSE

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires.

Chaque équipe a un cerceau désigné situé à l'opposé de celui de l'autre équipe.

Il y a une caisse centrale remplie d'objets.

Chaque membre de l'équipe va chercher 1 objet et le rapporte dans sa caisse.



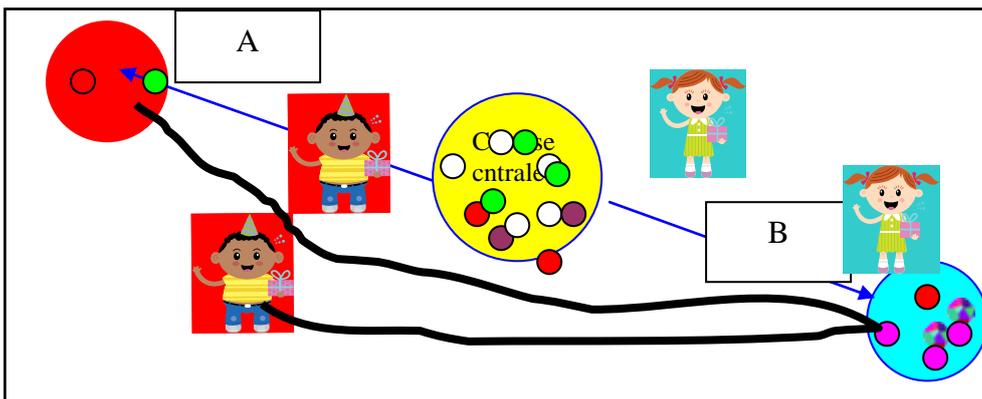
Gain de la partie : comparaison des résultats.

Comportements envisageables

- Le jeu dure moins de 30"
- Des élèves ne participent pas à l'activité proposée
- Après un temps de pratique le jeu est délaissé par certains joueurs

Adaptations possibles

- Chaque joueur peut aller chercher des objets (1 objet après l'autre) dans le cerceau de l'équipe adverse pour les replacer dans la caisse centrale
- Pour le premier trajet le joueur peut porter 2 objets à la fois
- Pression temporelle (sablier, comptine...)
- Jouer sur 2 terrains pour garder 4 équipes.



Gain de la partie : comparaison des résultats.

Comportements envisageables

- Le jeu dure moins de 30"
- Des élèves ne participent pas à l'activité proposée
- Après un temps de pratique le jeu est délaissé par certains joueurs

Adaptations possibles

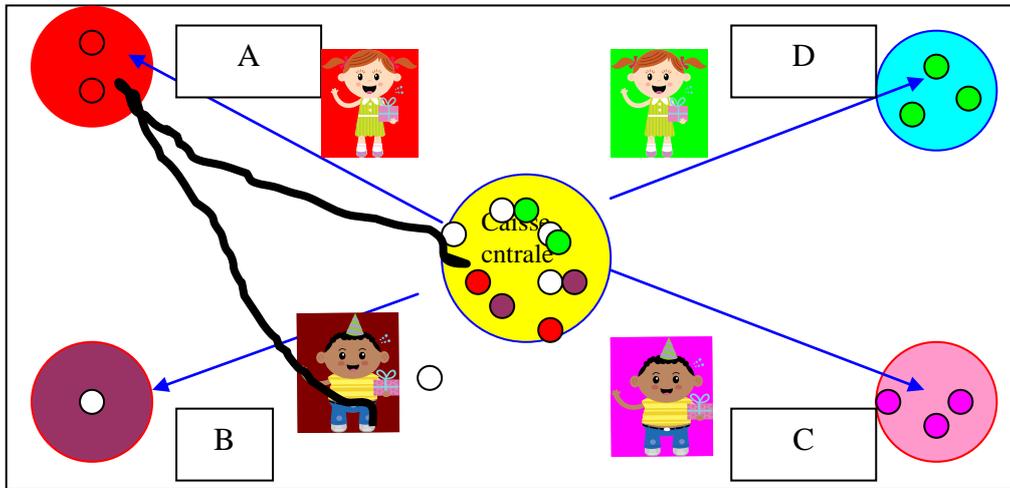
- Les adversaires (équipe B) peuvent « prendre » 1 par 1, les objets dans le cerceau de l'équipe A et les ramener dans leur propre cerceau, ou inversement
- Pour le premier trajet le joueur peut porter 2 objets à la fois
- Pression temporelle (sablier, comptine...)
- Jouer sur 2 terrains pour garder 4 équipes

Idem mais avec 4 équipes en jeu : 4 couleurs d'objets différentes, 4 cerceaux attribués

Chaque équipe a un cerceau désigné situé à l'opposé de celui de l'autre équipe.

Il y a une caisse centrale remplie d'objets, de 4 couleurs différentes.

Chaque membre de l'équipe va chercher un objet de sa couleur et le rapporte dans son cerceau.



Gain de la partie : comparaison des résultats.

Comportements envisageables

- Le jeu dure moins de 30"

Adaptations possibles

- Chaque joueur peut aller chercher des objets (1 par 1) dans le cerceau de l'équipe adverse pour les replacer dans la caisse centrale.

NIVEAU 4 : COOPERER et S'OPPOSER de manière à faire obstacle

(A ne proposer qu'à des GS-CP expérimentés)

A4 : Les déménageurs

JOUER avec et CONTRE : INTERVENIR SUR L'ADVERSAIRE

En 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes

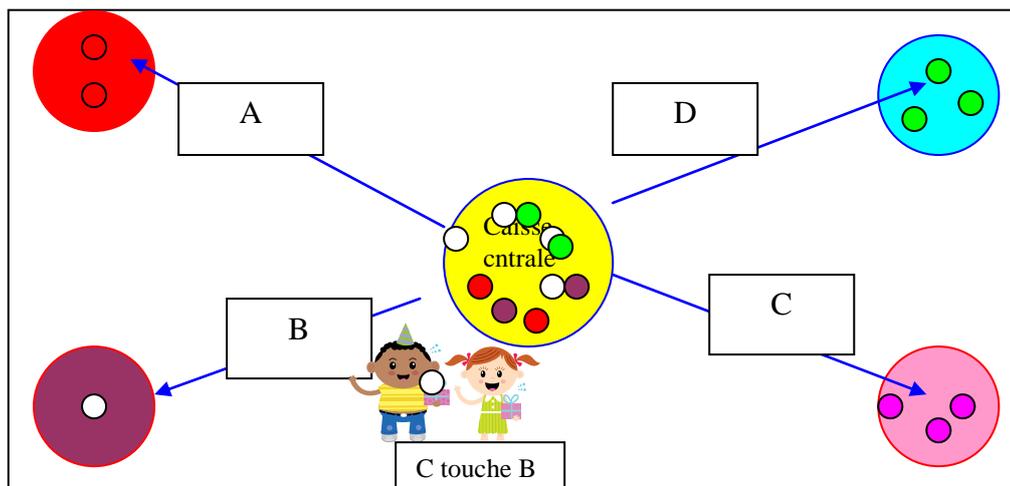
Situation 1

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires.

Chaque équipe a un cerceau désigné. Ceux-ci sont situés aux 4 coins.

Il y a une caisse centrale remplie d'objets de 4 couleurs différentes.

Chaque membre de l'équipe va chercher 1 objet de sa couleur et le rapporte dans son cerceau de même couleur.



- Avec pression temporelle (sablier, comptine...).

Seul le « toucher » est autorisé.

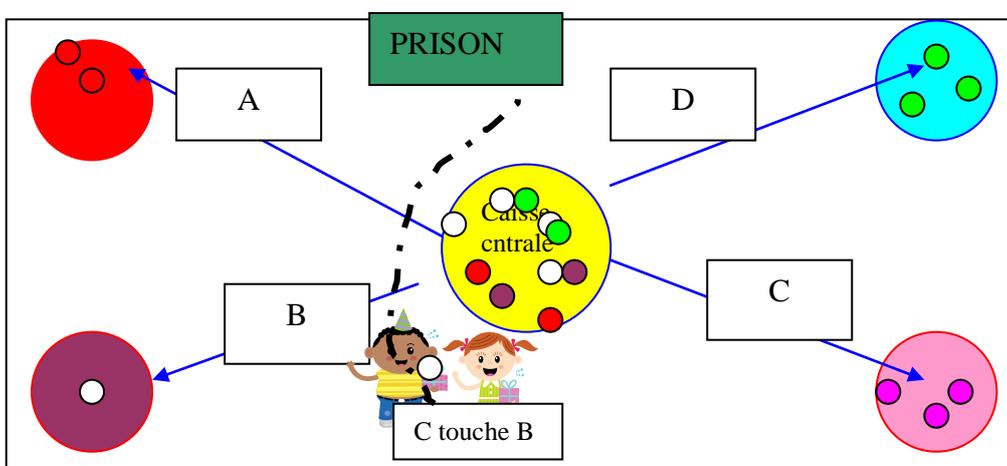
Gain de la partie : comparaison des résultats.

Variante : Chaque joueur peut toucher un adversaire en possession d'un objet : il récupère alors l'objet qu'il va reposer dans la caisse centrale. Le touché repart chercher un autre objet.

Situation 2

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires.

Chaque équipe doit remplir son cerceau avec les objets pris dans la caisse centrale ; On peut jouer avec 4 équipes : un cerceau à chaque coin.



- Avec pression temporelle (sablier, comptine...).

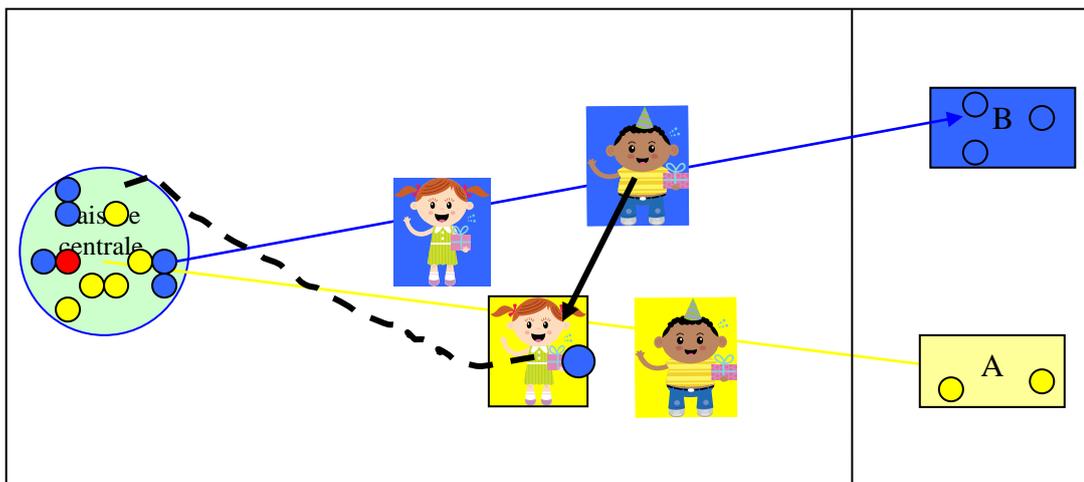
Seul le « toucher » est autorisé

Variante : Chaque joueur est autorisé à toucher un adversaire en possession d'un objet pour le faire prisonnier et l'emmener dans une zone « prison ». Celui-ci perd alors son objet qui est remis dans la caisse centrale. Le prisonnier a la possibilité d'être délivré par un partenaire qui vient lui taper dans la main. Il reprend alors le jeu.

Situation 3

But : remplir son cerceau avec plus d'objets que les adversaires.

Les jaunes prennent leurs objets jaunes et doivent aller les déposer dans leur en-but (un seul objet à la fois) en traversant toute le terrain sans se faire toucher



- Avec pression temporelle (sablier, comptine...).

Seul le « toucher » est autorisé.

Possibilité de jouer sur 2 terrains pour garder les 4 équipes

Gain de la partie : comparaison des résultats.

Variante : Chaque joueur est autorisé à toucher un adversaire en possession d'un objet pour le faire prisonnier et l'emmener dans une zone « prison », située sur le côté. Celui-ci perd alors son objet qui est remis dans la caisse de départ.

Le prisonnier a la possibilité d'être délivré par un partenaire qui vient lui taper dans la main. Il reprend alors le jeu.

