

Coopérer et s'opposer par les jeux d'opposition individuels Cycle 1 - PS

Démarche d'apprentissage Objectifs	<p>Partir du concret, du vécu moteur des élèves comme base des activités pour « parler sur » et comprendre. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité Partir du concret, du vécu moteur des élèves comme base des activités pour « parler sur » et comprendre.</p>		
Démarche d'enseignement	<p>a) Echauffement : beaucoup de déplacements pour s'approprier l'espace, s'habituer au contact au sol, au contact à l'autre → FAIRE ; les METTRE en MOTS avec l'aide des affiches → DIRE</p> <p>b) Jeux collectifs : Puis passer progressivement aux jeux sans/avec opposition. Choisir 3 ou 4 jeux collectifs de course poursuite, → FAIRE. Faire appel à l'imagination, raconter une histoire ou chanter une comptine.</p> <p>c) Jeux duels : Présenter 1 ou 2 jeux duels, → FAIRE.</p> <p>d) Retour en classe : METTRE en MOTS les jeux choisis → DIRE (AFFICHES) Pour développer plus complètement la compétence et la compréhension.</p>		
Exemple d'unité d'enseignement	Sur une grande surface de tapis (3X5 tapis par ex)	4 équipes, des foulards	
Déroulement du module			
Découverte	<p>Faire et installer les règles de fonctionnement. Faire découvrir les dispositifs et leurs éléments. S'organiser pour mieux jouer : connaître l'espace de jeu, l'espace d'attente, jouer à son tour, reconnaître sa couleur de foulard, son équipe</p>		
En classe	Echauffements	Jeux collectifs	En classe
<p>Familiariser les élèves avec les éléments des dispositifs (par des jeux types devinettes, éléments manquants...) Cet aller-retour entre la salle de jeux et la salle de classe permet aux élèves de se constituer un vécu porteur de signification à partir duquel l'enseignant peut présenter la tâche de la phase de référence.</p>	<p>Différents déplacements sans contact, bras écartés, à 4 pattes, ramper (par équipe), les fourmis (en dispersion) → retrouver sa maison 1^{ère} règle d'or → ne pas se faire mal = jouer sur les tapis</p>	<p>Minuit dans la bergerie (loup = M → quelques élèves) Sortir l'ours de sa tanière (ours = M → quelques élèves), Vers l'ours et les chasseurs Le loup et les agneaux (1 équipe x 3 équipes) Les ours et les chasseurs (1 équipe d'ours x 2 équipes de chasseurs)</p>	<p>METTRE en MOTS les jeux vécus → DIRE (AFFICHES)</p>

<p>Référence Structuration</p>	<p>Faire et dire Faire reconnaître et faire dire les différents déplacements et les jeux Faire jouer et mettre en mots quelques jeux avec le support des dessins (affiches) 2^{ème} règle d'or → ne pas faire mal = ce qui est permis, ce qui ne l'est pas</p>		
<p>Echauffements</p>		<p>Jeux collectifs – Jeu duel</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Les ponts et les tunnels, passer dessus, dessous (seul, à 2, à plusieurs) - Différents déplacements : fourmis, serpents, arbres, pierres, puis une consigne différente par équipe 		<ul style="list-style-type: none"> - Quand le chat dort, les souris dansent (chat = M → 1 élève) - Les ours : 1 équipe X 1 équipe (temps limité) - Les bandits (à genoux) et les voyageurs (à 4 pattes) 1 équipe. x 2 équipes - Tirer les sacs, à 2 	
<p>Dans la salle de jeux</p>	<p>En classe</p>	<p>Dans la salle de jeux</p>	<p>En classe</p>
<p>Faire découvrir le nouveau dispositif et ses règles de fonctionnement</p>	<p>Réaliser les affiches de présentation des activités et les faire lire. Eventuellement, construire une maquette du dispositif.</p>	<p>- Laisser les élèves s'exercer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A valider leurs réussites (en collectant des photos, en collant des gommettes...). - A améliorer leurs performances sur les dispositifs 	<p>Répertorier et trier les matérialisations des réussites (photos, gommettes...).</p> <p>Apprendre à utiliser une fiche synthèse des résultats.</p>

Entraînement Réinvestissement Pour s'exercer, pour faire apprendre		Mettre en relation FAIRE et DIRE Faire DIRE ce qu'on fait (cf. affiches des jeux) Comment s'appelle ce jeu ? Qu'est-ce qu'il faut faire ?		
Dans la salle de jeux		En classe	Dans la salle de jeux	En classe
Présenter les ateliers d'entraînement an alternance entre faire (sur le dispositif) et lire (l'affiche)		Lire et parler sur les affiches qui présentent les ateliers. Transformer la maquette (si elle a été réalisée)	S'entraîner sur les ateliers et faire valider les réussites (par des gommettes).	Décompter les performances (par les gommettes). Remplir la fiche synthèse
Echauffements		Jeux collectifs		Jeux duels
<ul style="list-style-type: none"> - Différents déplacements en ligne, avant, arrière : fourmis, vers, crabes - Tirer son sac tout seul, rouler la boule à 2, puis tout seul - Le tonneau 		<ul style="list-style-type: none"> - Accroche-décroche : le train, les wagons à la queue leu-leu, - Les moules en paquet ou en rond - Le filet du pêcheur : les poissons qui nagent 		<ul style="list-style-type: none"> - Emmener le trésor chez soi (sac ou balle) - La maman et son bébé - Manchot maître chez lui - Je n'irai pas chez toi
Bilan		En classe par petit groupes, par le biais des fiches individuelles Comment s'appelle ce jeu et qu'est-ce qu'il faut faire ? Quels sont les jeux que tu connais bien ?		
En classe	Dans la salle de jeux	En classe	Dans la salle de jeux	En classe
Présenter le bilan par une lecture collective des affiches et des schémas réalisés préalablement	Essayer les différents dispositifs, faire choisir son contrat à chaque enfant	Faire justifier et expliquer les choix à partir d'une lecture de la fiche synthèse des ateliers	Réaliser le contrat (veiller au respect du protocole, des règles de fonctionnement sur les dispositifs...).	Bilan individuel et collectif du contrat

Coopérer et s'opposer par les jeux d'opposition individuels Cycle 1 - MS

Démarche d'apprentissage	Construire en même temps le concret et les représentations, supports du parler, du lire et du comprendre.			
Objectifs	Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité Il compare les effets recherchés et les effets obtenus.			
Démarche d'enseignement	Cf. Document départemental « Bagarre, vous avez dit bagarre ? » Proposer une seule action, à statuts différenciés (attaquant/défenseur) Choisir 3 ou 4 jeux, les présenter sous forme collective pour les apprendre, →FAIRE les faire évoluer vers le duel Faire répéter et respecter les règles, pour mettre relation le DIRE et le FAIRE a) Situation d'initiation ou d'échauffement : entrer progressivement dans l'activité b) Jeux collectifs : comprendre le but du jeu (2 équipes x 1 équipe) comprendre le critère de réussite (1 équipe x 1 équipe) + temps limité dédramatiser le résultat, préparer au duel c) Jeux duels : gérer les résultats des jeux d) Retour en classe : METTRE en MOTS les jeux choisis (AFFICHES) → DIRE. Faire répéter les règles, pour mettre relation le DIRE et le FAIRE			
Exemple d'unité d'enseignement	Sur une grande surface de tapis (3X5 tapis par ex)		4 équipes, des foulards	
Déroulement du module				
Découverte	Faire et installer les règles de fonctionnement. se rappeler et refaire des jeux de la PS et installer les règles de fonctionnement : (connaître l'espace de jeu, l'espace d'attente, jouer à son tour, reconnaître sa couleur de foulard, son équipe) et les règles d'or pour mieux jouer.			
En classe	Echauffements	Jeux collectifs	Jeux duels	En classe
Présenter l'activité à réaliser sur des affiches ou des supports types photos, vidéos). Faire « parler sur... ».	Découvrir les dispositifs (avec le repérage sur les affiches correspondantes) 1ère règle d'or → ne pas se faire mal = jouer sur les tapis Différents déplacements par équipe : les fourmis, les serpents , en dispersion, en ligne, tirer les sacs, rouler la boule à plusieurs, les tunnels , à 2, à plusieurs: passer dessous	2^{ème} règle d'or → ne pas faire mal = ce qui est permis, ce qui ne l'est pas - Les voyageurs et les bandits : par équipe → CR = nombre de voyageurs attrapés - Accroche – décroche : les wagons (devant, derrière), la grappe (à côté), par équipe + temps limité → CR = nombre de wagons décrochés	- Manchot maître chez lui →CR = la ligne du tapis du milieu - Je n'irai pas chez toi Perspectives : le trésor, l'anneau, le coussin, les prises au foulard et autres jeux de la PS ou bien, en fonction du niveau des élèves aller vers les jeux GS comme ci-après	METTRE en MOTS les jeux vécus → DIRE (AFFICHES) Eventuellement réaliser une maquette. Utiliser le ou les schéma(s).

Référence Structuration	FAIRE et DIRE Faire jouer et faire DIRE les règles de fonctionnement et les règles d'or avec le support des dessins (AFFICHES)		
Echauffements	Jeux collectifs	Jeu duel	
<ul style="list-style-type: none"> - les fourmis, les serpents: 1 équipe ou 2 qui se croisent, s'entrecroisent - les ponts: passer dessus ou dessous - tirer son sac, rouler sa boule, tout seul 	<ul style="list-style-type: none"> - Les chasseurs et les fourmis : 2 ou 3 équipes x 1 équipe de fourmis. Le jeu s'arrête quand toutes les fourmis sont bloquées - Les chasseurs et les ours : idem - Les lilliputiens et les géants : idem - Les chasseurs et les tortues : idem <p>Refaire ensuite les mêmes jeux, mais 1 équipe x 1 équipe + temps limité → CR : nombre de fourmis bloquées, de tortues retournées, d'ours sortis,...</p> <p>→ Résultat par équipe, concret : gains matérialisés par des caissettes, des anneaux, des legos...</p>	<p>Le totem (empêcher de se relever) 1 élève x 1 élève (surface limitée à 1 tapis) Quel est le titre ? Qu'est-ce qu'il faut faire ? Faire DIRE les règles du jeu à l'aide de l'AFFICHE → Quand est-ce que c'est réussi ?</p>	
En classe	Dans la salle de jeux	En classe	
<p>Proposer une lecture et une analyse pour repérer et comprendre les affiches du dispositif</p>	<p>S'exercer pour s'approprier le dispositif et les règles de fonctionnement. Valider les résultats. Améliorer ses performances.</p>	<p>Faire établir par les élèves leurs fiches individuelles ou collectives de résultats.</p> <p>Faire réaliser une maquette par les élèves à partir de formes géométriques, de panneaux, de dessins...</p>	

Entrainement Réinvestissement Pour s'exercer, pour faire apprendre		Mettre en relation FAIRE et DIRE Faire DIRE les règles de jeux = dire ce qu'on fait (cf. affiches des jeux) mais aussi FAIRE ce qu'on a dit (respecter les règles)		
En classe		Dans la salle de jeux		En classe
Lire les affiches, les schémas des ateliers. cf. support des AFFICHES pour installer les règles de jeux : titre, but et critère de réussite		Réaliser les tâches des ateliers Le gagnant marque son gain → AFFICHE collective. Dessiner l'empreinte des caissettes □ ou des anneaux O		Formaliser par écrit (dictée à l'adulte) les résultats des élèves ; comparer les progrès sur les fiches individuelles et collectives.
D'autres échauffements		Jeux duels		
- le tonneau, les bateaux		Sur une grande surface de tapis, 1 contre 1, on reste sur le même tapis, on ne change pas d'adversaire pendant le jeu. <ul style="list-style-type: none"> - le prisonnier et son gardien - le totem et l'indien - la maman et le bébé - (le chasseur et la tortue) 		
Bilan		En classe par petit groupes, par le biais des fiches individuelles Je sais expliquer les jeux, jouer avec mes camarades et dire le résultat		
En classe	Dans la salle de jeux	En classe	Dans la salle de jeux	En classe
Présenter le bilan.	Essayer les tâches du bilan.	Faire choisir un contrat par l'élève. Remplir la fiche contrat.	Réaliser le contrat (compter les passages...).	Evaluer les bilans (compter, comparer, valider le contrat).

Coopérer et s'opposer par les jeux d'opposition individuels Cycle 1 - GS

Démarche d'apprentissage Objectifs	<p>Partir du représenté (affiches, schémas, dessins...) pour aller vers le concret et le réel (vécu corporel) Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité Il compare les effets recherchés et les effets obtenus.</p>			
Démarche d'enseignement	<p>Cf. Document départemental « Bagarre, vous avez dit bagarre ? » Proposer une seule action, à statuts différenciés (attaquant/défenseur) Choisir 3 ou 4 jeux, les présenter sous forme collective pour les apprendre, →FAIRE. Les faire évoluer vers le duel. Les METTRE en MOTS avec l'aide des affiches → DIRE . Faire refaire le jeu appris, géré à 4, pour mettre relation le DIRE et le FAIRE.</p> <p>a) Situation d'initiation ou d'échauffement : entrer progressivement dans l'activité b) Jeux collectifs : comprendre le but du jeu (2 équipes x 1 équipe) comprendre le critère de réussite (1 équipe x 1 équipe) + temps limité dédramatiser le résultat, préparer au duel c) Jeux duels : gérer ses combats et ses résultats</p>			
Exemple d'unité d'enseignement	Sur une grande surface de tapis (3X5 tapis par ex)		4 équipes, des foulards	
Déroulement du module				
Découverte	Faire et installer les règles de fonctionnement et les règles d'or pour mieux jouer.			
En classe	Echauffement	Jeux collectifs	Jeu duel	En classe
<p>Faire parler les élèves sur leurs représentations des activités proposées, les lister (dictée à l'adulte). Présenter 3 ou 4 jeux, sous forme collective pour les apprendre.</p>	<p>Découvrir et s'appropriier les dispositifs par la pratique (avec le repérage sur les affiches correspondantes) 1ère règle d'or → ne pas se faire mal = jouer sur les tapis Différents déplacements par équipe : les fourmis, les serpents, en dispersion, en ligne, tirer les sacs, rouler la boule</p>	<p>2^{ème} règle d'or → ne pas faire mal = ce qui est permis, ce qui ne l'est pas - Les chasseurs et les ours : 2 équipes x 1 équipe (le jeu s'arrête quand le but est atteint) puis 1 équipe x 1 équipe + temps limité (connaître le résultat) →caissettes puis AFFICHE des résultats collectifs - Les chasseurs et les fourmis : 1 équipe x 1 équipe → AFFICHE des résultats collectifs</p>	<p>Le totem et l'indien : 1 contre 1, on ne change pas d'adversaire pendant la durée du jeu.</p>	<p>Relire la liste de jeux initiale pour la compléter et la modifier (prendre en compte les changements de représentations)</p>

Référence Structuration	FAIRE et DIRE Faire jouer et faire DIRE les règles de fonctionnement et les règles d'or avec les AFFICHES	
Echauffements	Jeux collectifs	Jeu duel
<ul style="list-style-type: none"> - les ponts : passer dessus ou dessous - les bateaux : transporter les bateaux à plusieurs d'un endroit à un autre - le traîneau : avancer à 4 pattes pour traîner son camarade 	<ul style="list-style-type: none"> - Retourner les tortues : on peut être plusieurs chasseurs contre une tortue - Géants et lilliputiens : il faut mettre les géants à terre: idem, 1 équipe x 1 équipe <p>On relève les résultats d'équipe sur une AFFICHE collective</p>	<p>1/ 1, on reste sur le même tapis, on ne change pas d'adversaire pendant le jeu. Le vainqueur marque son gain → AFFICHE collective des résultats</p> <ul style="list-style-type: none"> - la tortue et le chasseur - le prisonnier et son gardien - le totem et l'indien
En classe	Dans la salle de jeux	En classe
<p>Lire et analyser pour repérer et comprendre les affiches du dispositif, les critères de réussite, les règles de fonctionnement.</p> <p>Avec les affiches de jeux, dire ce qu'on fait = faire DIRE les règles du jeu pour mieux les connaître. Quel est le titre ? Qu'est-ce qu'il faut faire ? quand est-ce qu'on réussit ?</p>	<p>Faire participer les élèves à l'installation des dispositifs (tableaux, affiches, éléments simples...).</p> <p>Quel est le titre du jeu ? Qu'est-ce qu'il faut faire ?</p> <p>Quand est-ce que c'est réussi ?</p> <p>S'approprier ces dispositifs en s'exerçant.</p> <p>Réaliser une AFFICHE des résultats collectifs par équipe et une AFFICHE des résultats individuels des jeux 1/1</p>	<p>Analyser collectivement les fiches et le vécu de chacun. Noter les difficultés et problèmes rencontrés (dictée à l'adulte). Eventuellement réaliser une maquette. Etablir un bilan des actions réalisées.</p>

Entraînement Réinvestissement Pour s'exercer, pour faire apprendre		Mettre en relation FAIRE et DIRE Faire DIRE les règles de jeux = dire ce qu'on fait mais aussi FAIRE ce qu'on a dit (respecter les règles)																			
En classe		Dans la salle de jeux		En classe																	
Faire travailler les élèves sur un cahier individuel d'entraînement (par dessins, collage, schémas...) où l'on note <ul style="list-style-type: none"> les tâches à réaliser les dispositifs à utiliser les critères de réussite les procédures de validation des réussites les progrès 		S'entraîner sur les dispositifs des ateliers Le gagnant marque son gain → AFFICHE collective. Dessiner l'empreinte des caissettes □ ou des anneaux O		Synthétiser les résultats acquis sous forme de bilan.																	
D'autres échauffements		Jeux duels																			
- Le tonneau, - La brouette, - Porter à 2 - Manchot maître chez lui - Je n'irai pas chez toi		<table border="1"> <tr> <td>B</td> <td>V</td> <td>J</td> <td>T</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>O</td> <td>O</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>O</td> <td></td> </tr> </table>	B	V	J	T	O	O	O		O		O				O		Choisir 1 ou 2 jeux, marquer les résultats sur une FICHE de GROUPE - Sur une petite surface de tapis , 2 tapis pour 4 élèves, valider la compétence en groupe restreint. Formulation pour l'élève : « pouvoir refaire le jeu choisi avec 3 camarades en respectant les règles ». C'est réussi si la fiche des résultats est bien remplie à la fin de la séance. - Sur 2 surfaces de 8 tapis, rencontre inter - équipes , 4 équipes par surface. Formulation pour l'élève : « pouvoir refaire les jeux appris en respectant les règles, avec d'autres camarades que je ne connais pas »		
B	V	J	T																		
O	O	O																			
O		O																			
		O																			
Bilan		En classe, par le biais des fiches individuelles, connais-tu bien les jeux ? respectes-tu bien les règles ? Je sais expliquer les jeux, jouer avec mes camarades et dire le résultat Perspectives: travail sur les formes motrices, l'efficacité... les différentes manières de faire pour réussir.																			
En classe		Dans la salle de jeux		En classe																	
Présenter le bilan pour que chaque enfant puisse choisir correctement son contrat (trace écrite sur les fiches).		Réaliser le contrat choisi.		Faire estimer par chaque élève la validité de son contrat (auto-évaluation).																	

Jeux de lutte – un projet pluridisciplinaire

Les liens de l'EPS avec les compétences des autres domaines – L'évaluation

