

Recommandations – Préconisations

La construction de la séance

Proposer **une mise en train** qui permette de répondre aux besoins des élèves :

- besoin de courir, besoin de choisir, jouer et transporter le matériel (cerceaux, cordes..) ;
- besoin de se déplacer de différentes manières sans toucher le matériel réparti dans l'espace ;
- besoin d'identifier les différents espaces en se déplaçant dans la salle...

La mise en œuvre de la situation ou du jeu

Il est important de laisser les élèves s'approprier les situations :

- ne pas changer de situation à chaque séance et privilégier la répétition d'actions pour permettre à tous d'entrer dans l'activité.
- proposer la même situation en la faisant évoluer sur plusieurs séances.

Exemple(s) de séance(s)

Séance 1 : mise en train (10 min), situation 1 (10 min), évolution 1 (10 min), retour au calme (5 min)

Séance 2 : mise en train (10 min), situation 1 évolution 1 (10 min), évolution 2 (10 min), retour au calme (5 min)

Terminologie utilisée pour les situations

B : but, ce que l'élève doit faire

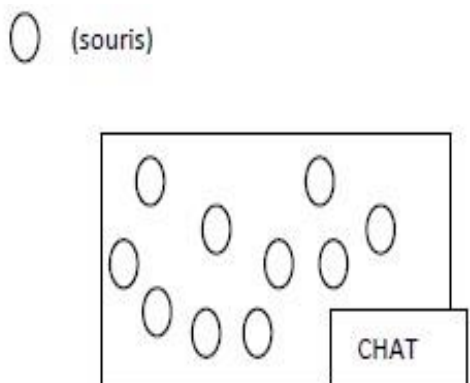
CR : critère de réussite, gain

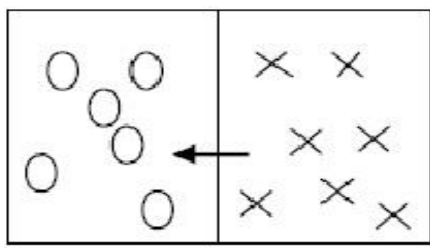
R : règles (droits, devoirs)

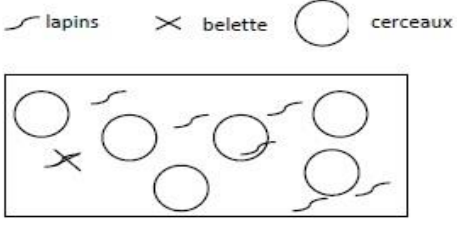
OR : organisation

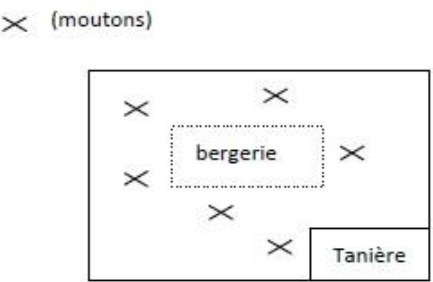
ME : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)

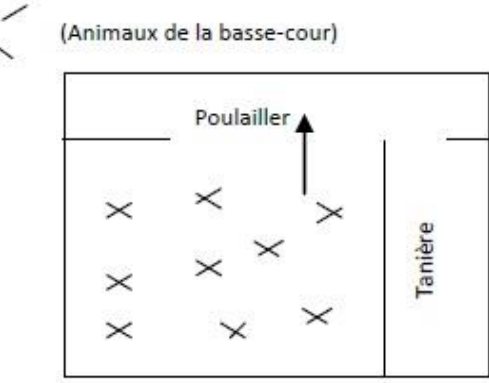
E : évolutions

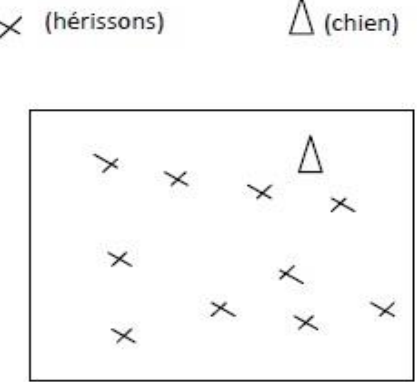
<p>Nom de la situation <i>Les chats et les souris</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage <i>Prendre conscience d'un projet commun par l'association d'une action individuelle sans opposition</i></p>
	<p>But: - L'enseignant et un élève sont les chats : toucher le plus de souris possible. - Les autres élèves sont les souris et doivent retrouver rapidement un refuge avant de se faire toucher.</p> <p>Critère de réussite : - Pour les souris : ne pas se faire toucher par les chats.</p> <p>Règle(s): - Lorsque les chats dorment, les souris sortent de leur refuge, courent dans tout l'espace de jeu. Quand les chats se réveillent, font « miaou », ils essaient de toucher les souris qui se sauvent et retrouvent un refuge (changent de cerceau). - chaque souris dispose d'une maison refuge (cerceaux, pastilles de couleur ...). - 1 seule souris par cerceau. - chaque souris touchée s'immobilise.</p> <p>Organisation : - Autant de cerceaux que de souris pour les refuges</p> <p>Evolutions : 1 - Le chat est un élève seul. 2 - Plusieurs chats.</p>

<p>Nom de la situation <i>Chacun dans sa maison</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage <i>Evoluer dans un espace orienté</i></p>
	<p>B : - Regagner au plus vite une maison.</p> <p>CR : - Trouver une maison libre et l'occuper.</p> <p>R : - Les enfants se promènent dans un espace défini. Au signal, ils rejoignent l'autre zone dans laquelle se trouvent les maisons.</p> <p>OR : - Un espace de jeu divisé en deux zones : une zone pour se promener, une autre dans laquelle les maisons (cerceaux) sont dispersées dans différents espaces.</p> <p>E : 1 - Ne pas revenir deux fois dans la même maison (couleur de cerceaux). 2 - Disposer un nombre de maisons (cerceaux) inférieur au nombre de joueurs.</p>

Nom de la situation : <i>Les belettes</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Respecter une règle de jeu</i>
	<p>B : - Trouver au plus vite un terrier libre.</p> <p>CR : - Pour les belettes, s'emparer d'un terrier libre pour devenir lapins. - Pour les lapins, sortir de son terrier et s'emparer d'un autre pour ne pas devenir belette.</p> <p>R : - Au signal, les lapins sortent de leur terrier en quête d'un nouveau terrier et les belettes essaient de s'emparer d'un terrier libéré. Les lapins sans terrier deviennent belette.</p> <p>OR : - Un espace suffisamment important pour éviter les bousculades lors des déplacements.</p> <p>E : - Différencier les terriers en couleur (contrainte de la prise d'information) et ne pas revenir dans la même couleur.</p>

Nom de la situation : <i>Minuit dans la bergerie</i>	Objectif d'apprentissage
	<p>B : - Pour le loup, attraper le plus de moutons possible. - Pour les moutons, ne pas être attrapé (se réfugier dans la bergerie).</p> <p>CR : - Pour les moutons, ne pas se faire attraper par le loup.</p> <p>R : -</p> <p>OR : - Tous les élèves sont des moutons sauf deux qui sont loups. - La tanière est délimitée dans un espace du terrain. - Les loups portent une chasuble.</p> <p>ME : - Réagir au signal sonore, courir vite, ajuster ses déplacements en fonction du loup, repérer la bergerie.</p> <p>E : 1 - Une porte d'entrée pour la bergerie. 2 - Nombre de bergeries.</p>

Nom de la situation <i>Le renard dans la basse-cour</i>	Objectif d'apprentissage <i>Connaître le résultat d'un jeu et connaître celui de son équipe</i>
	<p>B : - Pour les animaux de la basse-cour, rejoindre le poulailler. - Pour le renard, toucher les animaux.</p> <p>CR : - Pour les animaux de la basse-cour, ne pas être touché par le renard. - Pour le renard, toucher le maximum d'animaux.</p> <p>R : - De sa tanière, le renard annonce « je veux manger des poules ! » et sort en même temps que les poules. Les poules qui sont touchées se rendent seules dans la tanière, en attendant la fin du jeu. Le jeu se poursuit : « je veux manger des canards ! » etc... Lorsque toutes les équipes sont passées, on comptabilise le nombre d'animaux mangés par équipe. Respecter les limites du terrain.</p> <p>OR : - La classe est répartie en équipes identifiées par des chasubles de couleur (poules, canard, poussins...).</p> <p>ME : - Réagir à un signal, courir vite, ajuster ses déplacements en fonction du renard, repérer et s'orienter dans l'espace.</p> <p>E : 1 - Plusieurs renards. 2 - Deux tanières situées de chaque côté de l'espace.</p>

Nom de la situation <i>Le chien et le hérisson</i>	Objectif d'apprentissage <i>Découverte progressive de la notion d'équipe</i>
	<p>B : - Pour le chien, toucher les hérissons en mouvement. - Pour les hérissons, ne pas se faire toucher par le chien.</p> <p>CR : - Pour le chien, agir rapidement pour toucher le plus de hérissons - Pour les hérissons, s'immobiliser pour ne pas être touché.</p> <p>R : - Le jeu se joue à quatre pattes pour les hérissons. Au signal, le chien rentre dans le jeu, les hérissons se sauvent. Pour ne pas être touchés, à l'approche du chien, les hérissons se mettent en boule et peuvent à nouveau se déplacer lorsque le chien s'éloigne. En revanche, si le hérisson est touché, il se met sur le dos.</p> <p>OR : - Tous les élèves sont des hérissons et répartis en deux équipes (chasubles de deux couleurs), l'enseignant est le chien.</p> <p>ME : - Réagir au signal sonore, se déplacer à quatre pattes, enchaîner déplacement et immobilisation, repérer le chien.</p> <p>E : 1 - Augmenter le nombre de chiens. 2 - Demander aux hérissons de rejoindre une zone définie. 3 - Compter les points pour chaque équipe.</p>

Attendus en fin d'étape

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.