

DSDEN du Nord

Une aide à la construction de progression de cycle dans le domaine « Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité » :

- ▶ pour proposer des savoirs hiérarchisés
- ▶ afin de gagner en cohérence et en pertinence dans les enseignements développés à l'école maternelle.

<u>Les savoirs développés à l'école maternelle</u>	<u>En fin de petite section</u>	<u>En fin de section de moyens</u>	<u>En fin de section de grands</u>	<u>Pour plus tard... acquérir des compétences dans des domaines variés</u>
SE DEPLACER				
Marcher pour	Marcher dans des directions variées (danse ou jeu d'orientation) Réf : Album à jouer Souris collées	Utiliser la marche comme moyen d'échauffement	Utiliser la marche comme moyen de récupération active (après l'effort), et d'échauffement	- s'échauffer - récupérer
Courir pour...	- Courir volontairement dans des espaces variés : - Pour s'échapper - Pour transporter un objet - Courir et s'arrêter (danse ou jeu co)	- Courir vite en ligne droite sans obstacle Ex : jeux de réaction à signal* Ex : L'épouvantail*(p36) Ex : La cloche* (p36)	- Courir vite en ligne droite jusqu'à une vingtaine de mètres - Courir vite en slalom avec changements d'appuis Ex : Le vingt mètres* (p 38)	- Courses athlétiques : (distances/vitesse/durée) - Course d'orientation
	- Courir en évitant quelques « gros » obstacles fixes ou mobiles (se croiser ou s'échapper) Exemple : Erreur ! Référence de lien hypertexte non valide. (ressemble à ramasse fromages dans l'album à jouer) Ex : Minuit dans la Bergerie	- Courir vite en évitant des obstacles fixes ou mobiles (se croiser ou s'échapper, slaloms, pentes) Ex : épervier simple Ex : Les sorciers Ex : ramasse fromages (Album à jouer)	- Courir vite en évitant des obstacles mobiles Ex : Erreur ! Référence de lien hypertexte non valide.	- Course au cours de jeux collectifs
	- courir en franchissant quelques obstacles bas, étroits et à distances variables - courir pour fuir - réagir à un signal Ex : rat-voleur (album à jouer)	- courir en franchissant des obstacles bas, étroits et à distances variables - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - réagir à un signal	- Courir vite en franchissant Jusqu'à 3 obstacles bas à distances variables - réagir à un signal - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge	

Grimper	<ul style="list-style-type: none"> - Marcher sur un plan incliné - Grimper sur des structures - Grimper sur un espalier ou une échelle 	Grimper (2m, 2,50) et redescendre en utilisant les pieds et les jambes en alternance (espalier ou mur d'escalade)	Grimper et redescendre en utilisant appuis pieds/mains en alternance, sur des structures variées	<ul style="list-style-type: none"> - Escalade - Randonnée en milieu accidenté
Marcher en quadrupédie – Ramper- glisser				
L'exploitation de l'Album à jouer permet de concevoir des parcours aux dominantes motrices évoquées ci-dessous : ramper, glisser, sauter, grimper, s'équilibrer.				
	<ul style="list-style-type: none"> - Passer sous un obstacle bas - Glisser sur toboggan ou le long d'un banc en position assise - Glisser le long d'un banc 	<ul style="list-style-type: none"> - Ramper sur le ventre ou sur le dos sous un tunnel (au moins 5m) - Glisser le long d'un banc en position ventrale - Glisser le long d'un toboggan dans des positions variées 	Ramper sur un plan incliné, en avant, en arrière	Activités gymniques et artistiques
Se déplacer avec un engin				
	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer sur un parcours simple - avec une trottinette - Avec une draine - Avec un tricycle - Avec une planche à roulettes 	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer sur un parcours avec contraintes. - avec une trottinette - Avec une draine - Avec un tricycle - Avec une planche à roulettes - Avec des échasses (à cordes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec un engin roulant : vélo, rollers... - Rouler en ligne droite - Monter/descendre une pente - Ralentir, s'arrêter - Faire un virage 	<ul style="list-style-type: none"> - Vélo - Rollers - Trottinettes - Skate-board - Planche à voile - Surf - Ski - orientation
S'ÉQUILIBRER				
Sauter/Voler	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter à 2 pieds dans des plans différents (contre-haut, contrebas, devant) d'un cerceau à un autre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter à 2 pieds pour avancer ou pour s'élever ou pour descendre. - Sauter à un pied pour avancer ou pour s'élever. - Enchaîner plusieurs sauts. Savoir sautiller (GS) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter loin Ex : Le Dur /Mou*(p78) - Sauter le plus loin possible -Sauter d'un obstacle haut -Sauter pour aller haut Ex : Le fil à linge* (p76) -Enchaîner des sauts, des types de saut - Sautiller - Sauter en contrebas - Construire l'impulsion - Sauter pour voler et franchir Ex : La cité des singes* (p76) 	<ul style="list-style-type: none"> - Activités artistiques - Activités gymniques - Activités athlétiques
Rouler - Tourner	<ul style="list-style-type: none"> - Rouler sur soi-même au sol (plan incliné ou non) - Tourner sur soi-même ou à deux (danse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire une roulade avant (un foulard coincé entre le menton et la poitrine). - Rouler autour d'un gros ballon ou d'un cylindre (corps orienté de différentes manières) 	<ul style="list-style-type: none"> - Rouler sur soi - Rouler à partir d'appuis pieds/mains - Oser rouler dans différentes positions de départ et d'arrivée - Accepter la position renversée - Tourner autour d'une barre 	<ul style="list-style-type: none"> - Danse et gymnastique - Sports de combat

Se suspendre		- Se suspendre 3 secondes à une barre	- Se suspendre à une barre, une échelle - Se suspendre puis se balancer, se lâcher puis retomber sur ses pieds	gymnastique
Se renverser			- Se renverser à partir d'un plinth, d'une poutre - Construire des appuis manuels	- Gymnastique - Arts du cirque
S'équilibrer- Se déséquilibrer	- Marcher sur une ligne tracée sur le sol - Marcher sur un banc - Tenir sur un plot Asco - Marcher sur les lunas - Se balancer (danse)	- Marcher sur un espace réduit en largeur - Avancer en utilisant des zones réduites et imposées en utilisant uniquement un appui à la fois. (exemple parcours sur des briques ASCO)	- Se déplacer sur une poutre - Se déplacer sur des matériels présentant un caractère d'instabilité	- Activités gymniques et artistiques - Déplacements en pleine nature.
MANIPULER				
Tirer- Pousser	- Pousser un camarade se trouvant sur un objet roulant. - Tirer ou pousser un objet volumineux ou un camarade individuellement ou à plusieurs - Ballon de baudruche ?	- Tirer ou pousser un objet volumineux et lourd ou un camarade individuellement ou à plusieurs - Donner une impulsion forte à un objet (gros ballon) ; repousser	- Pousser un matériel varié sur une distance donnée - Pousser en continuité - Tirer, pousser en mobilisant l'action des bras, des jambes	- Activités artistiques - Activités gymniques - Jeux d'opposition - Activité de coopération
Manipuler un objet	- Agiter un objet - Danser avec un objet	- produire une trajectoire à un objet (ruban, corde, foulard, tissu ...) - utiliser un engin intermédiaire (crosse, raquette SG ?)	Utiliser une pom' do, une raquette	- graphisme - GRS - Vers les jeux de raquette ou hockey - Manipulation d'outils
Lancer, recevoir	Lancer des objets variés de différentes façons dans des cibles différentes Ex : vider sa maison Ex : l'horloge	- lancer à une main un objet léger pour atteindre une cible située à 3 m (au dessus d'un obstacle, sur une cible au sol) - lancer au pied un ballon recevoir un gros ballon (ballon de baudruche) Ex : attaque du château (Album à jouer)	- Lancer différents objets de façon adaptée - Lancer loin sur différents repères : horizontaux, verticaux... - Lancer haut pour lancer loin - Lancer en direction d'une cible fixe/mobile - Lancer dans un espace libre - Recevoir un ballon Ex : ballon château Ex : pousse ballon Ex : attaque du château (Album à jouer)	Activités artistiques Activités athlétiques Activités de lancers précis Jeux collectifs
Enchaîner et coordonner les actions	Enchaîner diverses actions sur un parcours	Course d'obstacle Sauter pour toucher un objet	Courir pour lancer loin Courir pour sauter loin	Toutes les activités physiques

		Ramper pour rouler en contrebas		
Coopérer				
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement				
Accepter les contraintes collectives	<ul style="list-style-type: none"> - Installer ou ranger le matériel ensemble - Danser une ronde ou un jeu dansé - Se déplacer à deux - Respecter une règle simple dans un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Installer ou ranger le matériel - Danser une ronde ou un jeu dansé - Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes 	<ul style="list-style-type: none"> - Installer ou ranger le matériel - Danser une ronde ou un jeu dansé - Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes, les règles - Faire des échanges avec une balle 	Compétences du socle commun
S'opposer				
S'opposer individuellement		Commencer à accepter dans certains jeux simples : la queue du diable, le jeu de la serpillière	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre à terre l'adversaire et le maintenir - Utiliser des saisies variées - S'engager, dans un rôle d'attaquant, de défenseur - Protéger son camp 	<ul style="list-style-type: none"> - Sports de raquettes - Sports de combat
S'opposer collectivement	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire <p>Jeux de ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ramasser, manipuler le ballon - s'interposer pour gêner la progression adverse <p>Ex : rond central (phase 1)</p>	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire - toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles <p>Ex : remplir sa maison</p> <p>Jeux de ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - enchaîner et coordonner <i>plusieurs actions</i> : ramasser, manipuler, passer le ballon - se déplacer vers le but pour marquer - faire progresser le ballon à 2 ou 3 - s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon <p>Ex : rond central (phase 2)</p>	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire - toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles <p>Ex : remplir sa maison</p> <p>Jeux de ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon - se déplacer vers le but pour marquer - faire progresser le ballon collectivement - s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon - se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon <p>Ex : rond central (phase 3 et 4)</p>	Sports collectifs
Accepter les contraintes collectives	Savoir attendre son tour à un atelier Respecter une consigne ou une	Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes Attendre son tour à un	Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes, des règles	Compétences du pilier 6 du socle commun

	contrainte	atelier	Accepter des rôles différents	
Exprimer un personnage, une émotion, un sentiment sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non				
L'exploitation de l'album à danser « Les 7 secrets de Monsieur Unisson, ou en situations décrochées, ou en lien avec l'histoire présentée, permet de travailler toutes les compétences ci-dessous.				
- S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non - Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	<p>Enchaîner en étant guidé par le maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> - diverses actions simples (marcher, se balancer, tourner, rouler,) - dans des espaces différents, - dans des directions suivantes, - dans de niveaux différents sur des rythmes différents (lent, rapide, arrêt), - en manipulant ou non un accessoire - seul ou avec un ou plusieurs camarades dans l'intention d'évoquer un personnage, un objet ou une action. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner suivant son intention personnelle ou suivant un repère sonore diverses actions simples (marcher, se balancer, tourner, rouler,) dans des espaces différents, dans des directions suivantes, dans de niveaux différents sur des rythmes différents (lent, rapide, arrêt) seul ou avec un ou plusieurs camarade dans l'intention d'évoquer un personnage ou une action. 	<ul style="list-style-type: none"> - Transformer un geste habituel par le jeu des contraires (vite/lent, haut/bas, fort/doucement, seul/avec ...) - Construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples - Entrer en relation « instantanée » avec un ou plusieurs enfants, par imitation, par la proximité dans l'espace... - Improviser à partir d'éléments fondamentaux du mouvement (déplacements, sauts, tours, chutes...) - Connaître et assurer des rôles différents dans l'activité : danseur, spectateur... 	<ul style="list-style-type: none"> - Danse - Cirque - Mime - Théâtre
Se repérer et se déplacer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter un parcours simple. - Aller rechercher un objet placé dans un environnement familier (cour) 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter un parcours plus complexe (5 éléments disposés de manière non linéaire) - Aller rechercher un objet placé dans un environnement familier en suivant des indications verbales, représentées (photos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre, reproduire un parcours - Aller rechercher un objet placé dans un environnement familier 	<ul style="list-style-type: none"> - Course d'orientation - Utilisation de carte et de plan (compétences du pilier 7 du socle commun)
Décrire	Décrire en situation les actions à effectuer sur un parcours	En classe, à partir d'une maquette, énoncer le parcours en utilisant les bons verbes d'action ainsi que le vocabulaire lié à la topologie.	Enoncer le parcours en utilisant les bons verbes d'action ainsi que le vocabulaire lié à la topologie	Compétences en maîtrise de la langue

- **Athlétisme, culture, sensibilité, performance 2011 (Editions EP&S)**

- Les aventures de Pensatou et Têtanière : (Editions Revue EPS) :

- Le château de Radégou : un album à jouer

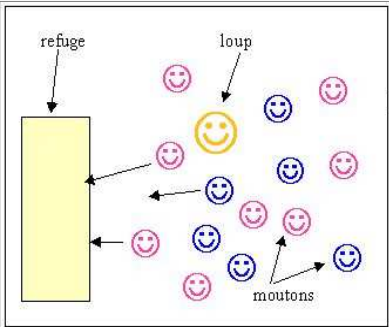
- Les 7 secrets de Monsieur Unisson : un album à danser

- Les nuits blanches de Pacha : un album à grandir

- Le fabuleux voyage de Lola : un album à nager

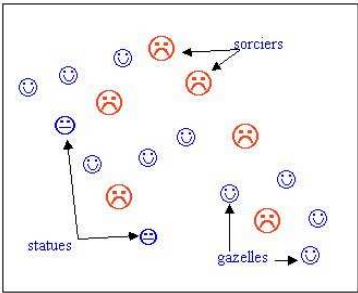
Jeu pour apprendre à courir :
MINUIT DANS LA
BERGERIE PS
MS

(courir dans le cadre de jeux collectifs)

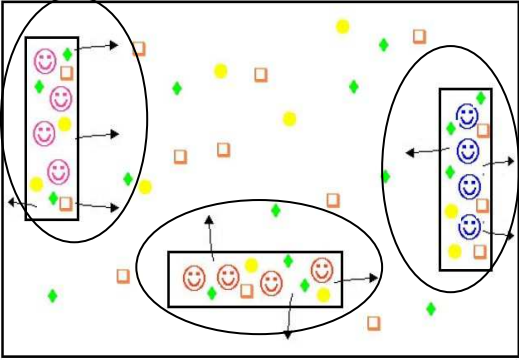
But	Rejoindre la bergerie sans se faire toucher
Dispositif	
Matériel	un refuge matérialisé un tambourin
Durée	
Organisation	l'enseignant est le loup. Les élèves sont les moutons.
Déroulement	Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». Le loup répond n'importe quoi. Quand il répond « il est minuit » avec un signal sonore (tambourin, frappement de mains...), les moutons doivent fuir et rejoindre la bergerie. Le loup tente de toucher un maximum de moutons avant leur refuge.
Critères de réussite	Arriver dans la bergerie avant d'être touché. Réagir au signal pour prendre la fuite.
Variables (MS)	<ul style="list-style-type: none"> -supprimer l'utilisation du signal sonore et réagir au signal « il est minuit ». -changer l'emplacement de la bergerie -mettre une entrée dans la bergerie -installer plusieurs bergeries -désigner plusieurs loups -les enfants sont constitués en deux groupes de deux couleurs différentes et doivent rejoindre la bergerie de leur couleur
Activités décrochées	La course

Jeu pour apprendre à courir LES SORCIERS MS

(Courir dans le cadre de jeux collectifs)

But	Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de gazelles. Pour les gazelles, se sauver pour ne pas se faire toucher.
Dispositif	
Matériel	1 jeu de chasubles pour les sorciers Un sablier Un sifflet
Durée	Manches de 2 min (les phases de jeu sont volontairement courtes pour éviter l'inactivité des gazelles prises en début de manche)
Organisation	Quelques enfants sorciers, les autres sont gazelles.
Déroulement	Au coup de sifflet, les élèves sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains derrière le dos)
Critères de réussite	Pour les sorciers : toucher un maximum de gazelles sur un temps limité. Pour les gazelles : ne pas être touchées.
Variables	Varier la proportion de gazelles et de sorciers.
Activités décrochées	La course

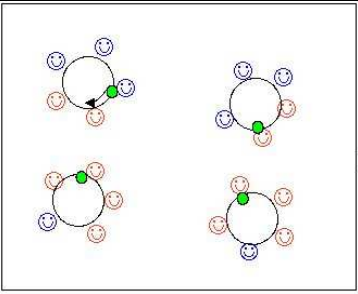
Jeu pour apprendre à
lancer
VIDER SA MAISON
PS

But	Vider la maison de tous les objets en les lançant vers l'extérieur.
Dispositif	
Matériel	3 espaces délimités (caisse posée au milieu d'une zone au sol...) Objets de tailles et de formes différentes pouvant être lancés (au moins 10 par élève)
Durée	Variable en fonction du nombre d'objets.
Organisation	Trois équipes reconnaissables (chasubles de couleur) Trois maisons remplies d'objets
Déroulement	Au signal, les élèves s'emparent d'un objet et le lancent en dehors de la zone, et recommencent jusqu' au signal de fin. Le jeu s'arrête quand une des trois équipes a vidé sa maison.
Critères de réussite	Participation active des élèves Respect des consignes Un seul objet à la fois est lancé Terminer le jeu
Variables	Agrandir la zone . Augmenter le nombre d'objets Varier les objets afin de varier le type de lancer Installer un obstacle pour changer la trajectoire Installer une cible (grande caisse)

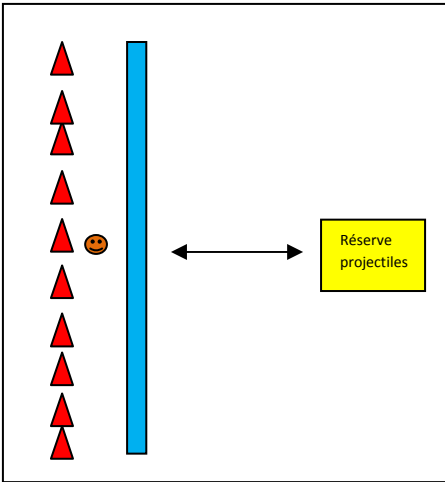
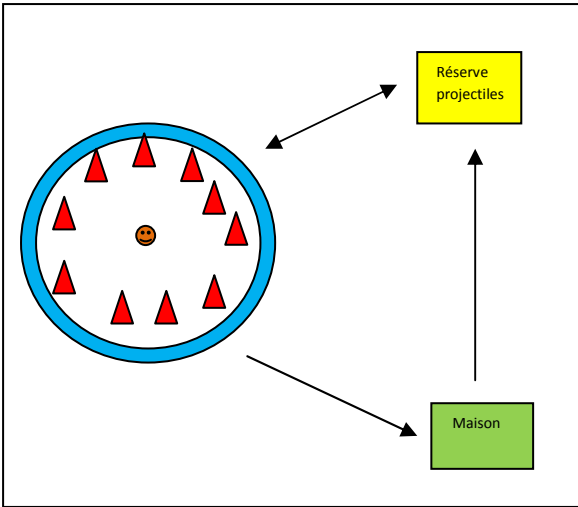
L'horloge

Jeu pour apprendre à
faire des passes

PS

But	Faire tourner un ballon de joueur en joueur.
Dispositif	
Matériel	4 ballons, 4 cerceaux, objets de comptage (plots, sacs de graines...)
Durée	3mn
Organisation	4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme un cercle (horloge)
Déroulement	Au signal, les joueurs font tourner le ballon le plus vite possible. Un tour = une heure. Aucun élève ne doit être évité. Pour effectuer le comptage, le 1 ^{er} joueur matérialisera le point marqué en déposant un objet dans un cerceau posé devant lui, à chaque passage du ballon.
Critères de réussite	L'équipe qui a comptabilisé le plus de points est gagnante.
Variables	<ul style="list-style-type: none">- se transmettre le ballon en le donnant, en le passant, à la main, aux pieds,- remplacer le ballon par un sac de graines, un anneau, un doudou, un coussin, un ballon ovale...
Activités décrochées	Le lancer de précision : <ul style="list-style-type: none">- Lancer en contre bas : lancer de sacs de graines sur des briques placées au sol, dans des cerceaux placés au sol- lancer en contre haut : lancer au travers de cerceaux suspendus

Ballon château* GS

But	Faire tomber toutes les cibles à l'aide de projectiles pour récupérer un butin
Dispositif	<p><u>Niveau 1</u></p>  <p><u>Niveau 2</u></p>  <p>Ø cercle ≈ 10 mètres</p>
Matériel	Projectiles en quantité suffisante Plots pour délimiter Briques ASCO (une dizaine)
Durée	Temps de jeu = 3 minutes
Organisation	1 ou plusieurs défenseurs (rats) et des attaquants (souris)
Déroulement	Au signal, les attaquants courent vers la réserve, prennent 1 projectile, se dirigent vers le château et le lancent pour faire tomber les cibles. Le défenseur protège son château et peut confisquer les projectiles. Il est aidé par d'autres défenseurs (défense et confiscation)
Critères de réussite	A : Faire tomber toutes les cibles et récupérer le butin D : Empêcher les attaquants de faire tomber les cibles
Variables	<p><u>Dispositif</u> : le château est délimité par une ligne de banc (niveau 1)</p> <p><u>Défenseurs</u> : d'abord le maître seul, puis aidé ou remplacé par un élève puis par plusieurs élèves</p> <p><u>Nature des projectiles</u> : balles, ballons mousse, balles + ou - grosses, balles lestées, sacs graines, anneaux, comètes...</p> <p><u>Distances</u> : entre château et réserve, entre réserve et maison</p> <p><u>Largeur de la zone interdite</u> : 1m (mini)</p> <p><u>Aménagement des différents trajets pour les rendre plus complexes</u></p> <p><u>Temps de jeu</u></p>
Liens vers les activités décrochées	Ateliers de lancer : <ul style="list-style-type: none"> - Lancer loin - Lancer par-dessus - Lancer en contre-haut, en contrebas - Lancer différents types de projectile - Lancer de précision - Courir pour lancer

*Projet en lien avec l'album à jouer « Le château de Radégo » ou d'autres albums de même type

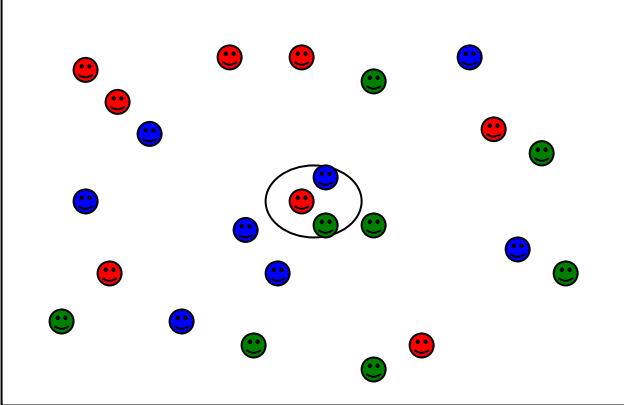
POUSSE BALLON GS

(lancer dans le cadre de jeux collectifs)

But	Amener le ballon cible dans le camp adverse et marquer le plus de points
Dispositif	Un terrain rectangulaire (environ 5m sur 10m), au milieu duquel est posé le ballon cible (voir schéma). Les équipes se placent de part et d'autre de la zone.
Matériel	1 ballon par élève, 1 ballon cible, matériel de balisage (deux bancs, craie, lattes...)
Durée	Marquer le plus de points en 5mn Deux manches gagnantes
Organisation	2 équipes
Déroulement	Les élèves lancent leur ballon dans le but de percuter le ballon cible pour le faire avancer vers la zone adverse. Le maître, seul, se déplace dans l'espace de jeu pour redistribuer les ballons perdus. Les joueurs ne doivent pas pénétrer dans l'espace de jeu. Un point est marqué à chaque but, chaque élève reprend un ballon. Le ballon cible est remis au centre
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> - type de lancer (en cloche, à une main, à deux mains, à la cuillère, bras cassé...) - stratégie individuelle (choisir le moment stratégique pour tirer,) ou d'équipe (distribution de rôle éventuelle au sein de l'équipe : garder un ballon de secours, lancer chacun son tour, se déplacer pour optimiser le tir), ou pas de stratégie - Capacités à respecter les règles - Capacités à respecter les contraintes collectives (collaboration, respect des autres...)
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver d'autres moyens de propulsion du ballon (faire rouler le ballon, l'envoyer au pied...) - Faire évoluer les distances - Modifier la cible (taille, forme...) - Terrain circulaire - Formes de lancer (en contrebas : les élèves sont surélevés)
Activités décrochées	- Lancer (lien vers ateliers de lancer)

Jeu pour apprendre à s'organiser

LE ROND CENTRAL

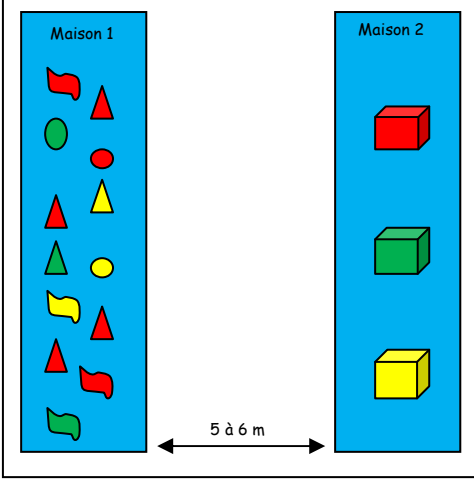
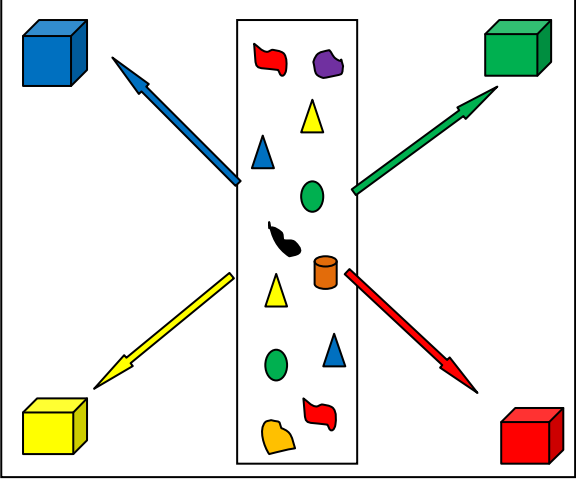
But	Rapporter le ballon dans le rond central
Compétences mises en jeu	<p>Phase 1 : s'orienter vers « son ballon de couleur »</p> <p>Phase 2 : accepter le rôle du porteur de ballon, s'organiser en rond, à bonne distance de passe</p> <p>Phase 3 : accepter le rôle du porteur de balle. Se répartir dans un espace libre</p> <p>Phase 4 : s'organiser pour permettre la progression de la balle vers le rond central.</p>
Dispositif	 <p>Jouer dans un gymnase, dans la cour ou sur un terrain de sports. Il n'y a pas de limites spatiales. Un cercle d'environ 3 mètres de diamètre est tracé au centre de l'espace de jeu.</p>

Matériel	- Un dossard par joueur (dossards de 3 couleurs, une couleur par équipe). - 1 ballon par équipe (de la couleur des dossards).
Durée	Phases de jeu de 3 à 5 minutes
Organisation	3 ou 4 équipes de 7 à 9 joueurs

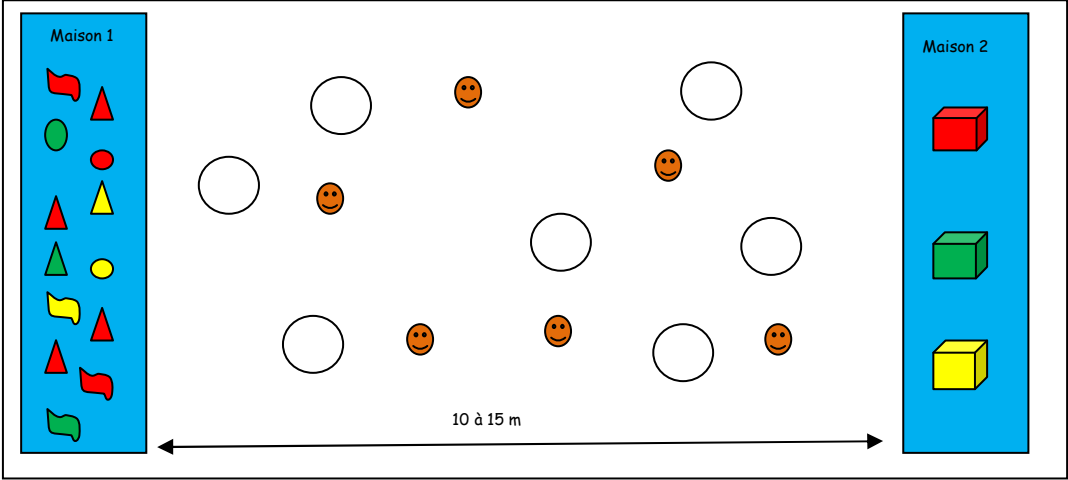
Déroulement	<p>Phase 1 (à partir de la petite section)</p> <p>Les élèves se placent autour du rond central.</p> <p>L'enseignant lance les 3 ballons dans différentes directions. Les élèves doivent s'asseoir autour de leur ballon.</p> <p>Phase 2 (à partir de la moyenne section)</p> <p>Le maître lance les 3 ballons. Un élève de chaque équipe s'empare du ballon. Les autres joueurs se placent autour du porteur de ballon. Le porteur de ballon effectue une passe à chacun des joueurs.</p> <p>(la première équipe ayant effectué cette tâche a gagné).</p> <p>Phase 3 (à partir de la grande section)</p> <p>Le maître lance les 3 ballons. Un élève de chaque équipe s'empare du ballon et le rapporte le plus vite possible dans le rond central.</p> <p>Le maître renvoie le ballon aussitôt. On joue pendant 2 minutes.</p> <p>On désigne des arbitres qui comptent le nombre de fois où on a rapporté le ballon. (croix sur des ardoises ou des fiches)</p> <p>Puis, le maître désigne 3 lanceurs qui envoient le ballon d'une autre équipe à partir du rond central.(un joueur vert lance le ballon rouge, le joueur rouge lance le ballon jaune et le joueur jaune lance le ballon vert)</p> <p>Discussion au sein de la classe : pour gagner il faut que les joueurs se répartissent dans l'espace, et que les lanceurs envoient le ballon dans les espaces vides</p> <p><u>Phase 4</u> ((à partir de la fin de la GS)</p> <p>L'enseignant impose une contrainte : on ne peut plus se déplacer avec le ballon. Il faut faire des passes en lançant ou en faisant rouler le ballon.</p>
--------------------	---

Critères de réussite	Phase 1 : s'asseoir autour du ballon avant les autres Phase 2 : faire des passes à l'ensemble des partenaires avant les autres Phase 3 et 4 : rapporter plus de balles que les autres équipes dans un temps imparti.
Variables	Introduire des « voleurs de ballons ».
Activités décrochées	Relais ballons

Remplir sa maison MS

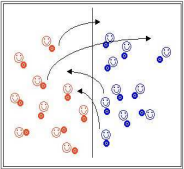
But	Remplir sa maison avec le plus d'objets
Dispositif	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><u>Niveau 1</u></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><u>Niveau 2</u></p>  </div> </div>
Matériel	Objets (plus que d'élèves) Caisses Obstacles divers : bancs, cerceaux, plots, lattes...
Durée	Temps de jeu = 3 minutes
Organisation	En classe entière puis par équipe
Déroulement	<p><u>Niveau 1</u> : Au signal, les élèves transportent un objet à la fois de la maison 1 vers les caisses situées dans la maison 2.</p> <p><u>Niveau 2</u> : Au signal, les équipes transportent un objet dans leur maison (de la couleur de leur dossard)</p> <p><u>Niveau 3</u> : Même dispositif que précédemment mais prévoir des objets volumineux nécessitant un transport à plusieurs.</p>
Critères de réussite	<p><u>Niveau 1</u> : Remplir la caisse avec tous les objets dans le temps imparti</p> <p><u>Niveau 2</u> : Avoir dans sa maison, plus d'objets que les autres équipes</p> <p><u>Niveau 3</u> : L'objet est transporté par au moins 2 élèves</p>
Variables	<p><u>Dispositif</u> : localisation de la maison variable (centre, angle de l'espace de jeu)</p> <p><u>Nature des objets</u> : cordelettes, anneaux, palets, cerceaux, sacs de graines, plots, briques ASCO, blocs mousse, tapis...</p> <p><u>Distances</u> : agrandir l'espace entre les 2 maisons</p> <p><u>Organisation</u> : associer une équipe à une série d'objets ou à une couleur d'objets</p> <p><u>Aménagement des différents trajets pour les rendre plus complexes</u> : portes à franchir, ponts...</p> <p><u>Temps de jeu</u></p>
Liens vers les activités décrochées	Ateliers de transport <ul style="list-style-type: none"> - Courses sur parcours variés avec passage de portes et transport d'objets - Transporter des objets en évitant un adversaire - S'informer pour repérer les espaces libres et repérer l'adversaire

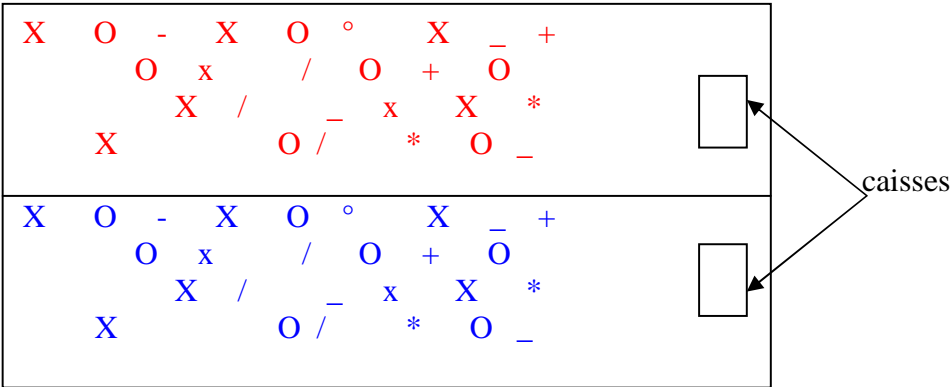
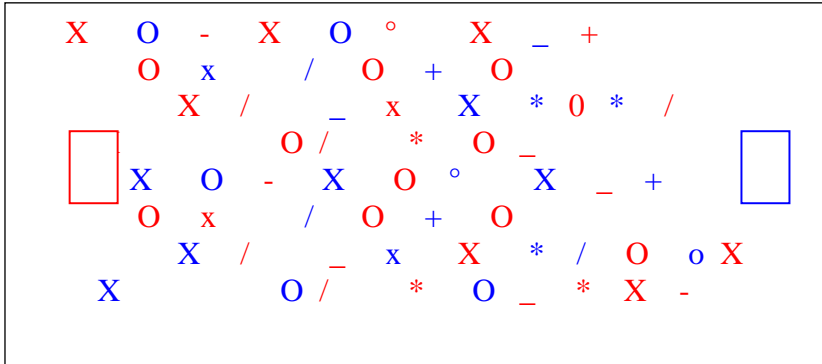
Remplir sa maison MS-GS

But	Remplir sa maison avec le plus d'objets
Dispositif	 <p>The diagram illustrates the game setup. On the left is 'Maison 1' (House 1), a blue vertical rectangle containing a collection of colorful geometric shapes: red and green triangles, a green circle, a red circle, a yellow triangle, a green triangle, a yellow circle, a yellow flag, and a red flag. On the right is 'Maison 2' (House 2), a blue vertical rectangle containing three 3D cubes: red, green, and yellow. The central playing area contains several white circles and smiley faces. A double-headed arrow at the bottom indicates a distance of '10 à 15 m' between the two houses.</p>
Matériel	Objets (plus que d'élèves) Caisses Cerceaux (refuges)
Durée	Temps de jeu = 3 minutes
Organisation	Attaquants et défenseurs
Déroulement	<p><u>Niveau 1</u> : Au signal, les élèves transportent un objet à la fois de la maison 1 vers les caisses situées dans la maison 2.</p> <p><u>Niveau 2</u> : Au signal, les équipes transportent un objet dans leur maison (de la couleur de leur dossard)</p> <p><u>Niveau 3</u> : Même dispositif que précédemment mais prévoir des objets volumineux nécessitant un transport à plusieurs.</p>
Critères de réussite	<p>N1 : Remplir la caisse avec tous les objets dans le temps imparti</p> <p>N2 : Avoir dans sa maison, plus d'objets que les autres équipes</p> <p>N3 : L'objet est transporté par au moins 2 élèves</p>
Variables	<p><u>Dispositif</u> : localisation de la maison variable (centre, angle de l'espace de jeu)</p> <p><u>Nature des objets</u> : cordelettes, anneaux, palets, cerceaux, sacs de graines, plots, briques ASCO, blocs mousse, tapis...</p> <p><u>Distances</u> : agrandir l'espace entre les 2 maisons</p> <p><u>Organisation</u> : associer une équipe à une série d'objets ou à une couleur d'objets</p> <p><u>Aménagement des différents trajets pour les rendre plus complexes</u> : portes à franchir, ponts...</p> <p><u>Temps de jeu</u></p>
Liens vers les activités décrochées	<p>Ateliers de transport</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courses sur parcours variés avec passage de portes et transport d'objets - Transporter des objets en évitant un adversaire - S'informer pour repérer les espaces libres et repérer l'adversaire

Jeu pour apprendre à lancer BALLES BRÛLANTES MS

(Lancer dans le cadre de jeux collectifs)

But	Envoyer les ballons dans le camp adverse dans un temps limité, afin qu'il en reste le moins possible dans son terrain à la fin du jeu.
Dispositif	 <p>L'espace est séparé en deux parties égales.</p>
Matériel	<p>2 jeux de chasubles Autant de ballons que de joueurs Un chronomètre Un sifflet</p>
Durée	2 manches gagnantes de 3 mn
Organisation	2 équipes
Déroulement	Au coup de sifflet, les élèves envoient dans le camp adverse les ballons qui se trouvent sur leur terrain. A la fin des trois minutes, au signal, le jeu s'arrête. Les ballons sont comptabilisés de chaque côté. L'équipe gagnante sera celle qui comptera le moins de ballons dans son camp.
Critères de réussite	<p>Adapte son lancer aux différents objets proposés Respect des règles Participation active Reconnaître son camp</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> -Plus de ballons, moins de ballons -Varier la taille et la forme du terrain -Séparer les deux terrains par un obstacle (lancer en dessous, au dessus) pour induire différentes formes de lancers - Ne pas marcher avec le ballon -Jouer sur la taille et la forme des ballons
Activités décrochées	<u>Les lancers</u>

But	Ramener tous les objets de sa couleur dans sa caisse, avant l'autre équipe.
Terrain	Dans la salle de jeux, ou dans un gymnase (jeu en largeur pour limiter la distance à parcourir), dans la cour éventuellement. N.B. La taille du terrain augmente avec le nombre de joueurs pour éviter les bousculades.
Matériel	Une trentaine d'objets rouges, une trentaine de bleus (anneaux, lattes, plots, ballons, etc...) 1 dossard ou foulard par élève, rouge ou bleu. Eventuellement, quelques plots ou lattes pour séparer les 2 terrains
Durée	Phases de jeu imposées par le temps d'action des élèves.
Equipes	2 équipes de 8 à 12 joueurs.
Règles	<p>Phase 1 (TPS) :</p> <p>Les 2 terrains sont parallèles.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div> <p>Phase 2 (PS) :</p> <p>Les terrains sont interpénétrés.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div> <p>Le maître démarre le jeu par un signal sonore. On peut demander aux enfants de s'asseoir quand tous les objets sont ramassés (partie finie)</p>

LE JEU DES DEMENAGEURS

Proposition de progression en petite section (P1 et P2)

INTENSIONS DU MAITRE	SITUATIONS
Comprendre une consigne simple	Les objets sont éparpillés dans la salle de jeux. Au signal, les enfants doivent tous les rapporter dans la caisse.
Orienter son déplacement en fonction de la situation dans l'espace du but à atteindre.	Après le signal, le maître déplace la caisse dans tout l'espace disponible.
Espace de jeu à respecter : première notion de « camp »	Des objets rouges et bleus sont éparpillés sur 2 terrains non interpénétrés. La classe est divisée en 2, les rouges et les bleus, sur 2 terrains parallèles. La consigne est de rapporter tous les objets de sa couleur dans sa caisse.
Prise de conscience de la notion de temps.	Même situation, mais il faut avoir ramassé tous ses objets avant la fin d'une comptine (CD)
Prise de conscience de la notion de rapidité	Même situation, mais les deux équipes sont mises en compétition : laquelle a fini la première
S'entraîner	La même situation est proposée, mais les équipes changent, leur couleur également.
S'opposer à une autre classe	Organisation de la rencontre USEP (P1)
Comprendre une consigne plus restrictive, faisant intervenir la couleur.	Les objets rouges et bleus sont éparpillés, mais sur toute la surface du terrain. La consigne est de ramener les objets de sa couleur, dans sa caisse. Les 2 caisses sont à l'opposé sur le terrain. Quelques objets d'une autre couleur peuvent servir de « pièges ».
Idem, mais avec la notion de rapidité	Même situation, mais l'équipe la plus rapide est déclarée gagnante.
S'entraîner	La même situation est reproposée, mais les enfants changent d'équipe et de couleur.
S'opposer à une autre classe	Organisation de la rencontre USEP (P2)

Jeux collectifs

L'EPERVIER DEMENAGEURS GS

But	Apporter plus d'objets que l'autre équipe dans sa caisse.
Terrain	salle de jeux, cour ou gymnase (terrain d'environ 20mx10m délimité par des plots) une caisse d'objets est disposée à chaque extrémité du terrain. 6 cerceaux sont dispersés sur le terrain.
Matériel	Une trentaine d'objets par caisse. 1 dossard ou foulard par élève, rouge ou bleu. 6 cerceaux
Durée	Phases de jeu de 2 à 3 minutes.
Equipes	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Dans chaque équipe, 2 joueurs sont des éperviers. Ils se distinguent par un foulard ou un bandeau ou une casquette.
Règles	Au départ, les joueurs de chaque équipe se placent derrière la caisse de l'équipe adverse. Au signal, ils prennent un objet et le transportent dans leur caisse, de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par l'épervier. Si un joueur se fait toucher par l'épervier, il doit retourner l'objet dans la caisse et en prendre un autre. Les cerceaux constituent des refuges (un joueur maximum par refuge). On ne peut être pris dans un refuge. A la fin du jeu, on compte les objets de sa caisse (les objets encore dans les mains ont été lâchés au coup de sifflet et ne seront pas pris en compte). L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.

INTENTIONS DU MAITRE	SITUATIONS
Comprendre une consigne simple	Les objets sont éparpillés dans la salle de jeux. Au signal, les enfants doivent tous les rapporter dans la caisse.
Prise de conscience de la notion de temps.	Même situation, mais il faut avoir ramassé tous les objets avant la fin d'une comptine (CD)
Orienter son déplacement en fonction du but à atteindre.	Après le signal, le maître déplace la caisse dans tout l'espace disponible.
Savoir courir en se croisant	2 équipes démarrent au signal pour rejoindre le camp de l'équipe adverse. Il faut éviter tout contact.
Espace de jeu à respecter : première notion de « camp »	Des objets rouges et bleus sont éparpillés sur 2 terrains non interpénétrés. La classe est divisée en 2, les rouges et les bleus, sur 2 terrains parallèles. La consigne est de rapporter tous les objets de sa couleur dans sa caisse.
Prise de conscience de la notion de rapidité	Même situation, mais les deux équipes sont mises en compétition : finir avant l'autre.
Comprendre une consigne plus restrictive, faisant intervenir la couleur.	Les objets rouges et bleus sont éparpillés, mais sur toute la surface du terrain. La consigne est de rapporter les objets de sa couleur, dans sa caisse. Les 2 caisses sont à l'opposé sur le terrain. <i>(Quelques objets d'une autre couleur peuvent servir de « pièges ».)</i>
Idem, mais avec la notion de rapidité	Même situation, mais l'équipe la plus rapide est déclarée gagnante.
S'opposer à une autre classe	Organisation possible d'une rencontre USEP à ce stade (pour les sections de petits ou des moyens)
Comprendre le sens du jeu.	Les objets ne sont plus colorés et sont placés dans la caisse opposée : jeu global sans épervier ni cerceaux.
Prendre en compte l'épervier	jeu global sans les cerceaux
Analyser les comportements	Discuter et mettre en évidence ce qu'il faut faire pour réussir quand on est joueur et quand on est épervier.
Apprendre à se servir des refuges	jeu global + analyse.
S'opposer à une autre classe	jeu global