

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

Objectifs :

- Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.
- Réaliser des enchaînements d'actions : se déplacer, saisir, courir, éviter, se regrouper.

Jeu proposé : « A la recherche de son ballon ! » (PS)

Organisation :

- Classe divisée en 4 ou 5 équipes ; chacune identifiée par une couleur de dossard.
- A chaque équipe est associé un ballon de la même couleur que le dossard.
- Les enfants occupent tout l'espace de la salle de motricité ou de la cour de récréation, sans se regrouper par équipe.

Matériel :

- 4 ou 5 jeux de dossards de couleurs différentes.
- 4 ou 5 ballons de couleurs différentes.
- Des objets divers pour ajouter des obstacles.

Temps d'activité :

A moduler en fonction de la participation et des réponses données par les enfants afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant se place au centre de la salle de motricité et lance de manière aléatoire tous les ballons. Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- ne pas attribuer de couleur de ballon aux différentes équipes ;
- attribuer deux ballons par équipe (les 2 ballons devront être placés au centre de la ronde) ;
- augmenter ou diminuer le nombre d'enfants par équipe ;
- augmenter l'espace de jeu ;
- aménager l'espace d'évolution en plaçant des obstacles à contourner, à franchir etc. ;
- modifier la position de départ des enfants (assis, dos à l'enseignant, répartis dans les 4 coins de la salle,).

Consigne : « Je vais lancer tous les ballons. Vous devez, au sein de chaque équipe, vous organiser pour récupérer le ballon de votre couleur et être la première équipe à réaliser une ronde autour de celui-ci. Le jeu s'arrêtera lorsque vous serez assis en vous tenant la main ».

Critère de réussite : « Vous devez être la première équipe à réaliser une ronde autour de son ballon ».

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer

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

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

Objectifs :

- Coopérer en jouant différents rôles.

- Réaliser des enchaînements d'actions : courir, attraper, s'immobiliser, toucher, libérer.

Jeu proposé : « Le renard et les lapins » (PS/MS)

Organisation :

- Classe divisée en 2 groupes pour pouvoir mettre en place le jeu en parallèle.

- Dans chaque groupe, prévoir 1 enfant jouant le rôle du renard. Les autres enfants sont des lapins.

- Tous les enfants portent des chasubles sauf celui qui joue le renard.

- Les enfants occupent tout l'espace de la salle de motricité ou de la cour de récréation.

Matériel :

- des chasubles et des plots ou coupelles pour délimiter les deux terrains de jeu.

Temps d'activité :

A moduler en fonction de la participation et des réponses données par les enfants afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant donne un signal de départ et s'assure du respect des règles de jeu.

Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- augmenter le nombre de renards ;

- prévoir des zones de refuge pour les lapins ;

- augmenter l'espace de jeu ;

- aménager l'espace d'évolution en plaçant des obstacles à contourner, à franchir etc. ;

- augmenter ou diminuer le temps d'activité.

Consignes :

Pour le renard « Tu dois attraper le plus possible de lapins ».

Pour les lapins « Vous devez éviter le renard pour ne pas vous faire toucher par celui-ci ; vous pouvez vous mettre en boule au sol pour vous protéger. Cette position vous rend intouchable.

Si vous êtes attrapés, vous devez vous asseoir et attendre qu'un autre lapin vous libère en vous touchant ».

Critères de réussite :

Pour le renard : attraper le plus possible de lapins

Pour les lapins : ne pas se faire attraper par le renard.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

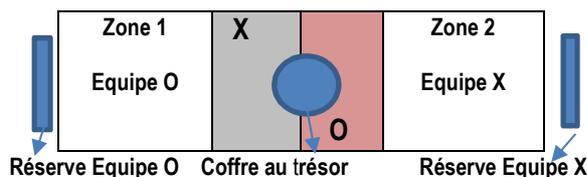
Objectifs :

- Coopérer au sein d'une même équipe.
- Agir et réagir vite.
- Reconnaître l'adversaire (le gardien).

Jeu proposé : « Les gardiens du trésor » (GS)

Organisation :

- Classe divisée en 2 équipes.
- Dans chaque équipe, 1 enfant joue le rôle de gardien. Il ne peut pas sortir de sa zone (zone délimitée).
- Au démarrage du jeu, les équipes sont placées selon la configuration suivante :



Matériel :

- des chasubles pour les deux équipes, des lanières de marquage et des plots pour délimiter les différents espaces de jeu.
- des objets de nature et de forme différentes en grande quantité, placés dans le trésor au départ du jeu.

Temps d'activité :

A moduler en fonction de la participation et des réponses données par les enfants afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant donne un signal de départ et s'assure du respect des règles de jeu. Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- augmenter le nombre de gardiens et leur espace de défense ;
- diminuer la zone de défense du gardien ;
- évoluer en binôme (les enfants se tiennent par la main) ;
- s'asseoir dans la zone du gardien lorsque l'on est touché en attendant d'être délivré par un partenaire (pas de retour dans la zone de départ) ;
- retourner dans sa zone de départ lorsque l'on est touché et compter jusqu'à 30 pour reprendre le jeu.
- augmenter ou diminuer le temps d'activité.

Consignes : « Chaque joueur doit aller chercher un objet, et un seul à la fois, dans le coffre au trésor sans se faire toucher par le gardien de l'équipe adverse. Si tu es touché(e), tu dois reposer l'objet dans le coffre et retourner dans ton camp pour pouvoir continuer à jouer ».

Critères de réussite : Ramener le plus d'objets possible que l'équipe adverse.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Dire la suite des nombres jusqu'à 30.

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

Objectifs :

- S'organiser collectivement, coopérer pour élaborer une stratégie.
- Lancer et réceptionner une balle.

Jeu proposé : « Les ballons en jeu » (GS)

Organisation :

- Le terrain de jeu est découpé en 3 zones.
- La classe est divisée en 3 équipes réparties dans les 3 zones du terrain.
- Au démarrage du jeu, les équipes sont placées selon la configuration suivante :



Matériel :

- des lanières de marquage et des plots pour délimiter les différents espaces de jeu.
- un filet ou un élastique pour séparer les zones 1 et 2.
- des caisses
- une trentaine de ballons.

Temps d'activité :

Le jeu est terminé quand tous les ballons sont lancés et placés dans les caisses des zones 2 et 3.

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant vérifie que tous les ballons sont placés dans la caisse de l'équipe des lanceurs.

Il donne ensuite un signal de départ et s'assure du respect des règles de jeu.

Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

A l'issue du jeu, il sollicite les enfants pour compter le nombre de ballons interceptés (zone 2) et ceux qui ont été lancés jusqu'à la zone 3.

Il veille à changer les rôles.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- mettre différents ballons (taille, poids, matière) ;
- augmenter ou diminuer la taille des zones ;
- délimiter une aire de lancer dans la zone 1 ;
- varier le nombre de joueurs dans chaque équipe ;
- définir un temps d'activité limité.

Consignes :

Pour l'équipe des lanceurs : « Vous devez lancer les ballons à l'équipe des réceptionneurs par-dessus le filet (ou l'élastique). »

Pour l'équipe des intercepteurs : « Vous devez intercepter et attraper les ballons qui arrivent dans votre zone et les déposer dans vos caisses ». »

Pour l'équipe des réceptionneurs : « Vous devez attraper les ballons qui arrivent dans votre zone et les déposer dans votre caisse ». »

Critères de réussite :

Pour l'équipe des lanceurs : réussir à lancer dans la zone 3 au moins 8 ballons.

Pour l'équipe des intercepteurs : réussir à intercepter au moins 8 ballons.

Pour l'équipe des réceptionneurs : attraper et récupérer le plus rapidement possible un maximum de ballons.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités (ballons en zone 2 et ballons en zone 3).

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer

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

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

Objectifs :

- Se reconnaître comme membre d'une équipe et coopérer pour viser un but commun.

- Reconnaître l'adversaire dans un espace interprété

Jeu proposé : « Les déménageurs et les voleurs » (MS/GS)

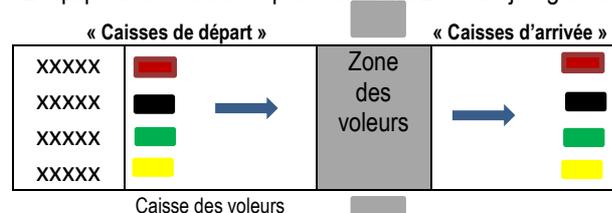
Organisation :

- La classe est divisée en 5 équipes : 4 équipes de déménageurs et 1 équipe de voleurs. L'équipe des voleurs est composée de deux joueurs.

- Une couleur est attribuée à chaque équipe de déménageurs (couleur des caisses).

- Les enfants se placent en file indienne derrière la caisse de leur équipe.

- L'équipe des voleurs se place dans sa zone de jeu grisée.



Matériel :

- deux caisses ou deux grands cerceaux par couleur pour chaque équipe.

- divers objets (taille, poids, forme, matière) placés dans les « caisses de départ ».

Temps d'activité :

Le jeu est terminé quand tous enfants sont parvenus dans la zone d'arrivée (caisses d'arrivée)

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant vérifie que toutes les caisses de départ contiennent autant d'objets que d'enfants par équipe.

Il donne ensuite un signal de départ pour les joueurs n°1. Lorsque tous les joueurs n°1 sont parvenus à la caisse d'arrivée, il donne le départ pour les joueurs n°2 et ainsi de suite.

L'enseignant s'assure du respect des règles de jeu.

Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

A l'issue du jeu, il sollicite les enfants pour compter le nombre de ballons dans les différentes caisses. Il veille à changer les rôles.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- augmenter ou diminuer la distance entre les caisses de départ et celles d'arrivée.

- augmenter ou diminuer le nombre de voleurs.

- réaliser les déplacements en binôme ; les enfants devant coopérer pour transporter l'objet.

- varier le mode de départ : assis, dos à l'équipe des voleurs...

- réaliser le jeu en relais sans signal de départ donné par l'enseignant sauf pour le démarrage du jeu.

Consignes :

Pour les déménageurs : « A tour de rôle et à mon signal, vous devez prendre un objet dans votre « caisse de départ » et le transporter pour le déposer dans votre « caisse d'arrivée », sans vous faire toucher par les voleurs. Si vous êtes touchés, vous donnez votre objet au voleur et vous rejoignez la zone d'arrivée ».

Pour les voleurs : « Vous devez empêcher les déménageurs de transporter les objets en les touchant. Lorsque vous touchez un déménageur, vous récupérez son objet et vous le déposez dans votre caisse ».

Critères de réussite :

Pour les équipes des déménageurs : à l'issue du jeu, avoir plus d'objets dans sa caisse d'arrivée que les autres équipes.

Pour l'équipe des voleurs : récupérer un maximum d'objets.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités (objets dans les différentes « caisses d'arrivée »).

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

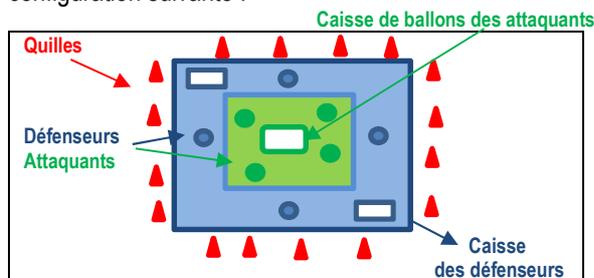
Objectifs :

- S'organiser collectivement.
- Tirer dans une cible.
- Gêner les attaquants et intercepter le ballon.

Jeu proposé : « Le jeu de quilles » (MS/GS)

Organisation :

- Classe divisée en 3 voire 4 groupes pour pouvoir mettre en place le jeu en parallèle.
- Dans chaque groupe, prévoir 2 équipes de 4 enfants.
- Au démarrage du jeu, les équipes sont placées selon la configuration suivante :



Matériel :

- des lanières de marquage ou des cordes pour délimiter la zone bleue des défenseurs et la zone verte des attaquants.
- 3 caisses : 1 pour les ballons des attaquants et 2 pour les ballons interceptés par les défenseurs.
- 12 quilles ou plots et une vingtaine de ballons.

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant donne un signal de départ et s'assure du respect des règles de jeu.

Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

A l'issue du jeu, il sollicite les enfants pour compter le nombre de quilles tombées et le nombre de ballons interceptés par les défenseurs et placés dans leurs caisses.

Il veille à changer les rôles.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- mettre différents ballons (taille, poids, matière) ;
- augmenter ou diminuer la distance entre la zone des attaquants et les quilles à atteindre ;
- augmenter ou diminuer le nombre de quilles ;
- placer d'autres cibles en jouant sur la nature, la forme et la hauteur ;
- varier le nombre de joueurs dans une des deux équipes ;
- définir un temps d'activité limité.

Temps d'activité :

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de ballon dans la caisse des attaquants.

Consignes :

Pour l'équipe des attaquants : « Vous devez chacun prendre un ballon et viser les quilles pour en faire tomber une. Une fois que vous avez lancé votre ballon, vous allez en chercher un autre et ainsi de suite jusqu'à ce que votre caisse soit vide. Vous n'avez pas le droit de sortir de votre zone de jeu. »

Pour l'équipe des défenseurs : « Vous devez protéger les quilles en gênant les tirs et en essayant d'intercepter les ballons. Lorsque le ballon est intercepté, vous le déposez dans l'une de vos caisses. Vous n'avez pas le droit de sortir de votre zone de jeu. »

Critères de réussite :

Pour l'équipe des attaquants : réussir à faire tomber au moins 8 quilles.

Pour l'équipe des défenseurs : réussir à intercepter au moins 8 ballons.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités (quilles tombées et ballons interceptés par les défenseurs).

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Collaborer, coopérer, s'opposer

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

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Activité physique support : Jeux collectifs

Objectifs :

- S'organiser collectivement pour élaborer une stratégie et faire des choix (en attaque comme en défense).

- Lancer un ballon et viser une cible.

- gêner les lancers et intercepter le ballon.

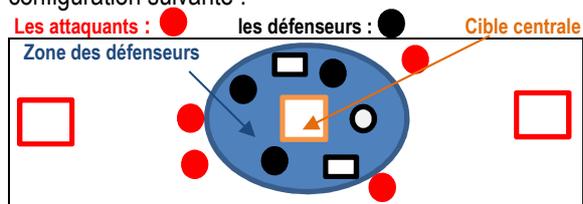
Jeu proposé : « Les ballons et la cible » (GS)

Organisation :

- Classe divisée en 2 voire 3 groupes pour pouvoir mettre en place le jeu en parallèle.

- Dans chaque groupe, prévoir 2 équipes de 4 à 5 enfants.

- Au démarrage du jeu, les équipes sont placées selon la configuration suivante :



Les attaquants : ● les défenseurs : ● Cible centrale

Zone des défenseurs

Caissons ballons des attaquants ☐ Caissons des défenseurs ☐

Matériel :

- des lanières de marquage ou des cordes pour délimiter le cercle central et une grande caisse (cible centrale).

- deux caisses pour les ballons des attaquants et une caisse pour les ballons interceptés par les défenseurs.

- 12 ballons (si équipes de 5 enfants, prévoir 3 fois plus de ballons que d'attaquants).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant donne un signal de départ et s'assure du respect des règles de jeu.

Au cours de la situation d'apprentissage, il prévoit des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur l'organisation mise en œuvre.

A l'issue du jeu, il sollicite les enfants pour compter le nombre de ballons dans la caisse centrale (il s'agit des ballons lancés par les attaquants) et dans les caisses des défenseurs (il s'agit des ballons interceptés par les défenseurs).

Il veille à changer les rôles.

Variables didactiques possibles pour simplifier ou complexifier :

- mettre différents ballons (taille, poids, matière) ;

- augmenter la taille de la zone des défenseurs ;

- varier le nombre de joueurs dans une des deux équipes (mettre plus d'attaquants que de défenseurs par exemple) ;

- définir un temps d'activité limité.

Temps d'activité :

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de ballon dans la caisse des attaquants.

Consignes :

Pour l'équipe des attaquants : « Vous devez chacun prendre un ballon et le lancer dans la caisse centrale. Lorsque votre ballon est lancé, vous allez en chercher un autre et ainsi de suite jusqu'à ce que vos deux caisses soient vides. Vous avez le droit de récupérer un ballon repoussé par les défenseurs dans votre zone et de le relancer vers la cible. Vous ne pouvez pas pénétrer dans la zone des défenseurs. »

Pour l'équipe des défenseurs : « Vous devez intercepter les ballons ou les repousser. Si vous interceptez un ballon, vous le déposez dans l'une de vos caisses. »

Critères de réussite :

Pour l'équipe des attaquants : réussir au moins 8 lancers dans la cible sur 12 (12 ballons).

Pour l'équipe des intercepteurs : réussir à intercepter au moins 8 ballons.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités (ballons dans la cible centrale et ballons dans la caisse des défenseurs).

Explorer le monde : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.