

PROGRESSION : DU JEU DES DEMENAGEURS VERS LE JEU COLLECTIF (cycle 1/cycle 2)

| N° | Situation <i>(voir schéma p. 4)</i> | Consigne de réalisation | Variable didactique (Variable de progrès) | Objet de transformation (comportement observable) |
|----|--|--|--|---|
| 1 | <p>10 élèves 20 à 30 objets répartis sur le sol (<i>Au moins 2 x plus d'objets que d'élèves</i>) 1 caisse ou 1 tapis - faire deux phases ou deux espaces de jeu pour la classe. critère de réussite : avoir rangé tous les objets dans la maison</p> | <p>Au signal, vous ramassez un objet pour le transporter dans la maison (la caisse ou le tapis) – Il faut ranger tous les objets. Si deux équipes jouent en même temps, le groupe qui a fini le premier a gagné.</p> | <p>Voir situation 2</p> | <p>- coopération (mettre de gros objets en mousse pour provoquer la coopération)</p> |
| 2 | <p>10 élèves 20 à 30 objets répartis sur le sol 1 caisse ou 1 tapis - faire deux phases ou deux espaces de jeu pour la classe. Durée : 2 min critère de réussite : avoir déménagé tous les objets avant la fin du temps réglementaire</p> | <p>Au signal, vous ramassez un objet pour le transporter dans une caisse (maison) – Vous devez avoir fini avant la fin du sablier (ou signal minuterie, ou chrono, ou morceau de musique)</p> | <p>- Imposer une durée maximum.</p> | <p>- accélération des déplacements (les élèves jouent contre le temps) - coopération éventuelle (mettre de gros objets en mousse pour provoquer la coopération)</p> |
| 3 | <p>2 équipes objets répartis au sol sur une zone délimitée à 8/10 m des 2 caisses. <i>Les objets peuvent être regroupés dans un cerceau.</i> Départ de l'équipe près de sa caisse (sa maison). Durée : attendre que tous les objets soient déménagés par une équipe. critère de réussite : avoir déménagé plus d'objets que l'équipe adverse (<i>être l'équipe la plus rapide</i>).</p> | <p>Au signal, ramassez un objet pour le transporter le plus vite possible dans votre maison. <i>L'équipe gagnante est la première à avoir apporter tous les objets dans sa maison.</i></p> | <p>- Camp identifié</p> | <p>- jouer contre un adversaire - agir vite pour faire gagner son équipe.</p> |

| N° | Situation <i>(voir schéma p. 4)</i> | Consigne de réalisation | Variable didactique (Variable de progrès) | Objet de transformation (comportement observable) |
|----|--|--|--|---|
| 4 | <p>2 équipes objets répartis au sol sur une zone délimitée pour chaque camp à 8/10 m des 2 caisses. Départ de l'équipe près de la caisse. Un banc est intercalé entre les objets et la maison (passer dessus/dessous...).</p> <p>Durée : attendre que tous les objets soient déménagés par une équipe.</p> <p>critère de réussite : avoir déménagé plus d'objets que l'équipe adverse</p> | <p>Au signal, ramassez un objet pour le transporter le plus vite possible dans votre maison (en franchissant l'obstacle).</p> <p><i>L'équipe gagnante est la première à avoir apporter tous les objets dans sa maison.</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - l'obstacle fait varier et réinvestir des conduites motrices - Il balise l'itinéraire - la réserve d'objets distincte pour chaque équipe évite les confrontations de prise mais centre l'élève sur la vitesse d'exécution | <ul style="list-style-type: none"> - habileté mises en oeuvre pour franchir l'obstacle |
| 5 | <p>2 équipes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obstacles matériels enlevés - Un loup de l'équipe adverse dans le couloir central (identifié par un dossard). Il ne peut quitter son couloir. - une réserve pour les objets pris par le loup. <p>critère de réussite : avoir déménagé plus d'objets que l'équipe adverse</p> <p><i>Possibilité d'identifier une maison de départ (pleine d'objets) et une d'arrivée.</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Ramener les objets sans se faire prendre par le loup - lorsqu'un élève est pris, il donne son objet au loup qui le met dans sa réserve. Il repart ensuite chercher un autre objet - <i>l'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets dans sa maison</i> | <ul style="list-style-type: none"> - le loup augmente le nombre d'informations à gérer - opposition modulée sur espace interpénétré. | <ul style="list-style-type: none"> - tactiques/stratégies d'évitement |
| 6 | <p>2 équipes</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève pris par le loup (identifié par un dossard) reste en place et attend d'être délivré (une tape dans la main d'un partenaire ou partenaire passant entre les jambes du prisonnier) <p>critère de réussite : avoir déménagé plus d'objets que l'équipe adverse</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Ramener les objets sans se faire prendre par le loup - lorsqu'un élève est pris, il reste en place en attendant d'être délivré | <ul style="list-style-type: none"> - développement de la coopération - esquive des prisonniers devenus obstacles | <ul style="list-style-type: none"> - élèves prenant des risques calculés pour délivrer leurs partenaires prisonniers |

| N° | Situation (voir schéma p. 4) | Consigne de réalisation | Variable didactique (Variable de progrès) | Objet de transformation (comportement observable) |
|----|---|---|---|---|
| 7 | <p>- 3 contre 3 (dossards indispensables)</p> <ul style="list-style-type: none"> - une réserve d'objets (départ) - une réserve à atteindre (arrivée) <p>- déménageurs contre voleurs</p> <p>- une réserve pour les objets volés (mi-terrain) - <i>ensuite changement de rôles.</i></p> <p>critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>pour les voleurs</u> : voler le plus grand nombre d'objets. - <u>pour les déménageurs</u> : déménager le plus grand nombre d'objets. | <p>- les déménageurs doivent transporter les objets sans se faire toucher par les voleurs</p> <p>- Les voleurs doivent toucher les déménageurs pour leur prendre leur objet.</p> <p>- A la fin du jeu, nous compterons le nombre d'objets déménagés. On comparera les résultats des différentes équipes.</p> | <p>- opposition de deux équipes : une attaquante et une défenseuse.</p> <p>(le petit effectif permet une plus grande mobilisation des élèves)</p> | <p>- les élèves s'organisent en fonction de leur statut : défenseur ou attaquant</p> |
| 8 | <p>3x3 (dossards indispensables)</p> <p>On est à la fois déménageur et voleur</p> <p>Deux réserves identiques d'objets dans chaque camp</p> <p>Jouer pendant 2 min maxi</p> <p>critère de réussite :</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans sa réserve.</p> | <p>- Quand on a pris l'adversaire, on lui prend son objet pour aller le déposer dans le camp adverse (On peut alors se retrouver avec deux objets à la main : le sien plus l'objet volé – on est dans ce cas intouchable)</p> <p>- On ne prend pas l'adversaire quand il n'a pas d'objet en main ou quand il en a deux.</p> | <p>- changer de statut : savoir défendre et attaquer en même temps</p> | <p>- s'engage dans l'espace libre</p> <p>- coupe la trajectoire de l'adversaire (gêne le porteur d'objet)</p> |
| 9 | <p>2 ou 4 équipes (2x2) s'affrontant selon l'effectif de la classe (8 à 12 joueurs par équipe).</p> <p>1 caisse pour chaque équipe. Camps espacés de 10 à 20 mètres.</p> <p>Chaque caisse est remplie d'objets à déménager (au moins 2 x plus d'objets que de joueurs) - Durée : 2 minutes</p> <p>critère de réussite : déménager le plus d'objets possibles dans la maison de l'adversaire (un seul objet à la fois)</p> <p>- L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans sa réserve.</p> | <p>Chacun doit déménager le plus rapidement possible les objets de sa maison vers la maison adverse.</p> <p>L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins d'objets dans sa maison (réserve)</p> | <p>- s'organiser pour être l'équipe la plus efficace à déménager : la rapidité est désormais le seul critère de réussite.</p> <p>- intégrer une nouvelle règle plus élaborée : l'équipe gagnante est celle qui à la fin du jeu a le moins d'objets dans sa réserve.</p> | <p>- les élèves s'organisent pour être plus efficaces (chaînes, relais...)</p> |

