

PROGRESSION CYCLE 1 : LE JEU DES DEMENAGEURS

section	compétence	situation	Gestion de la situation	consigne
PS	<ul style="list-style-type: none"> - respecter la consigne - transporter un objet (coordonner actions et déplacements – intégrer les savoirs du répertoire d’actions élémentaires) 	<p>1 –« transporter des objets »</p> <p>BUT : Remplir les caisses avec les objets ; ramasser tous les objets au sol</p> <p>variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> a - tous les objets doivent être ramassés avant la fin du sablier (ou autre signal) b - associer couleur d’objets à couleur de caisse ; c - associer collection d’objets dans une même caisse d - mettre des obstacles à franchir entre les deux maisons e - utiliser des gros objets afin que les enfants coopèrent pour les déplacer (blocs mousse, cartons, tapis individuels, chaises...) 	<ul style="list-style-type: none"> -prévoir deux espaces de jeux délimités (2 adultes) - au moins 2 x plus d’objets que d’élèves : ballons, palets, anneaux, cerceaux, sacs de graines, blocs logiques... <p style="text-align: center;">Voir schéma : <u>situation 1</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - au signal, vous ramassez un objet pour le transporter dans une caisse.
	<ul style="list-style-type: none"> - jouer contre un adversaire - participer à un jeu collectif et en saisir l’enjeu - courir, attraper, viser, lancer - agir vite pour faire gagner la classe 	<p>2 – « remplir la caisse »</p> <p>BUT : les élèves tentent de remplir la caisse de l’enseignant tandis que celui-ci essaie de la vider</p> <p>variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> a - un groupe d’élèves « videurs » avec l’enseignant b - forme, dimension, emplacement de la caisse c - une zone neutre (tapis d’1m.) autour de la caisse pour provoquer un lancer vers la cible 	<ul style="list-style-type: none"> - une vingtaine de balles - un adulte (deux adultes si l’activité est doublée) - la caisse peut être réalisée avec des bancs renversés. <p style="text-align: center;">Voir schéma : <u>situation 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - une zone de tapis peut entourer la caisse (cf. variante c) 	<p>Au signal, vous lancerez les ballons dans la caisse, (sans marcher sur le tapis – variante c)</p> <p>Quand on a réussi, on va vite en chercher un autre</p> <p>Il ne faut pas que l’enseignant arrive à vider la caisse (durée 1min30)</p>

section	compétence	situation	gestion de la situation	consigne
PS	<ul style="list-style-type: none"> - s'orienter, reconnaître ses partenaires, reconnaître son camp. - agir vite pour faire gagner son équipe - s'engager dans l'espace libre (en cas de présence de loups) - coopérer pour délivrer - identifier les gagnants et les perdants 	<p>3 – « ramener le plus d'objets possibles dans sa maison »</p> <p>BUT : remplir sa maison le plus vite possible</p> <p>variantes :</p> <p>a - ajouter des obstacles (banc à franchir, latte sur 2 plots) ; ils permettent de baliser l'itinéraire et de réinvestir certaines habiletés motrices)</p> <p>b - L'enseignante est un loup : nécessité d'une prise d'informations par l'élève pour lire les déplacements de la maîtresse – Quand l'enfant est pris : il pose l'objet et revient en chercher un autre ou il reste où il est et peut être délivré par un partenaire...</p> <p>c - L'enseignante se fait accompagner d'un ou deux autres loups (voir plus).</p> <p>d - L'enseignante se retire pour gérer la règle (arbitre)</p> <p>e - Limiter le temps (minuterie, gros sablier...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - dossards pour chaque équipe (4 x 6 à 8 joueurs) - maisons : caisses ou zones identifiées (cordelettes, plots, cerceau...) - regrouper chaque équipe près de sa « maison » avant de débiter la partie. <p style="text-align: center;">Voir schémas :</p> <p style="text-align: center;"><u>situation 3a</u></p> <p style="text-align: center;"><u>situation 3b</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - au signal, vous transportez un objet jusqu'à votre maison. Ensuite vous en reprenez un autre. Il faut remplir sa maison le plus vite possible.

section	compétence	situation	Gestion de la situation	consigne
MS		<p>Reprise de la situation 3 avec ses dernières variantes</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> - Défendre sa zone en attaquant la zone de l'adversaire (vers les jeux de renvoi) - lancer/rattraper 	<p>4 – « Vider son camp »</p> <p>BUT : lancer les ballons hors de son camp</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire passer les ballons au dessus d'un filet - définir une zone carrée centrale (la maison à vider) – Une équipe de videurs lançant les ballons hors de la maison, une équipe d'attaquants ramenant les ballons dans la maison. Nécessité de faire deux parties pour changer les rôles et comparer les résultats. - ajouter autour de la « maison » une zone interdite (tapis par exemple) pour obliger les enfants à lancer les ballons 	<ul style="list-style-type: none"> - 20 à 30 ballons - des bancs séparent les deux camps - 2 équipes de nombre égal - temps gérer par l'adulte (2 à 3 min maximum) <p>Voir schéma : <u>situation 4</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - au signal de début du jeu : envoyer les ballons dans l'autre camp - au signal de fin de jeu : poser les ballons et les mettre dans les réserves ; compter ; voir qui en a le moins (quelle est le camp le plus vide) - L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons.
	<ul style="list-style-type: none"> - se reconnaître comme membre d'une équipe - reconnaître l'adversaire dans un espace interpénétré 	<p>5 - Déménager à 3</p> <p>BUT : transporter les objets de la caisse dans le but adverse</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les voleurs récupèrent l'objet de l'enfant pris (prévoir la caverne !) - l'enfant pris attend d'être délivré - modifier la tâche pour être à la fois déménageur et voleur (3x 3 on devient en même temps attaquant et défenseur – chaque équipe à une caisse à vider) 	<ul style="list-style-type: none"> - Caisse ou cerceau ou tapis... - objets en grand nombre - dossards - selon espace disponible : 4 espaces de jeu (8 équipes de 3) - sur un jeu : une équipe de déménageurs, une équipe de voleurs (3 contre 3) <p>Voir schéma : <u>situation 5</u></p>	<p>Aux déménageurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ramassez un objet, et portez-le dans le but en face sans vous faire prendre. <p>Aux voleurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - empêchez les déménageurs de transporter les objets en les touchant (comme au jeu de chat)

section	compétence	situation	Gestion de la situation	consigne
GS	- défendre ou attaquer - se déplacer pour recevoir, renvoyer	<p>Reprise de la situation 5</p> <p>6 - La rivière</p> <p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les attaquants, envoyer les ballons de la réserve à leurs partenaires (au travers de la zone occupée par les défenseurs) - pour les défenseurs, intercepter les ballons pendant le passage dans leur zone <p style="margin-left: 40px;">➤ <i>On peut dissuader de lancer la balle en hauteur, en tendant un corde à hauteur de bras tendus.</i></p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - augmenter la largeur de la zone centrale (diminuer les chances de lobe) - les déplacements avec les ballons doivent se faire en dribblant... 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes en nombre égal (4 à 6 joueurs par équipe) - les attaquants sont répartis de part et d'autre d'une zone centrale occupée par les défenseurs - temps de jeu : jusqu'à épuisement de la réserve de ballons <p>Voir schéma : <u>situation 6</u></p>	<p>- Pour les attaquants : Lancer les ballons à vos partenaires sans vous les faire prendre. Les partenaires doivent les déposer dans la caisse.</p> <p>- pour les défenseurs : intercepter les ballons quand ils traversent la zone et les déposer dans la caisse.</p> <p>- L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons dans sa caisse</p>
	- se placer pour défendre et/ou attaquer - savoir défendre et attaquer en même temps	<p>7 - Les déménageurs)</p> <p>BUT : vider la caisse de son équipe plus rapidement que les adversaires</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre un épervier (l'enfant touché ramène le ballon dans sa caisse ou reste sur place pour être délivré) - désigner un épervier par équipe pouvant toucher les adversaires - réduire le nombre de ballons ; interdire les déplacements avec un ballon dans les mains, jouer avec un seul ballon et utiliser des cibles pour provoquer le lancer (vers le jeu/sport collectif) 	<p>2 caisses avec ballons (2 de plus que de déménageurs) 2 équipes égales (dossards) (2x6)</p> <p>bien identifier l'épervier – refuges (cerceaux)</p> <p>temps de jeu fixé (2 à 3 min)</p> <p>Voir schéma : <u>situation 7</u></p>	<p>- Vider la caisse de votre camp le plus rapidement possible (sans se faire prendre par l'épervier – variante 1)</p> <p>- prendre un seul ballon à la fois</p>
	- lancer sur une cible défendue			

Matériel à prévoir :

- cordelettes de couleur,
- palets,
- arceaux,
- cerceaux,
- sacs de graines,
- caisses ou cartons.

Situation 1

Objectif
Se déplacer avec un objet vers un camp.

Situation 2

variante c

Situation 3a

maison 1

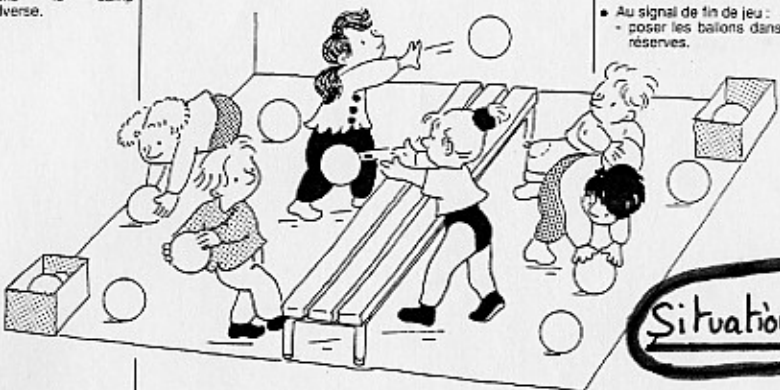
maison 2

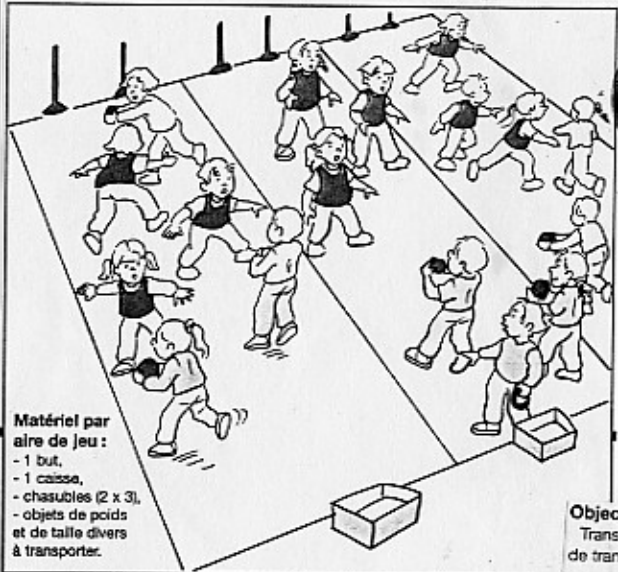
BUT DU JEU
Ramener le plus d'objets dans son carton.

RÈGLES
- Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

Remplir sa maison

Situation 3b

BUT DU JEU	DISPOSITIF	CONSIGNES
<p>Pour chaque équipe, nettoyer son camp en renvoyant les ballons dans le camp adverse.</p>	<p>2 équipes de nombre égal.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal de début de jeu : <ul style="list-style-type: none"> - envoyer les ballons dans le camp adverse. • Au signal de fin de jeu : <ul style="list-style-type: none"> - poser les ballons dans les réserves.
<p>Situation 4</p>		
<p>— Temps géré par l'adulte ou par les enfants (sablier, chrono...).</p> <p>— Au début du jeu les ballons sont répartis entre les 2 équipes (dans les réserves).</p>		




Situation 5

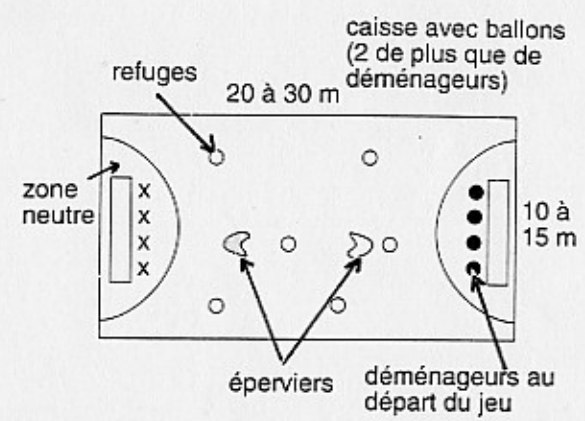
Matériel par aire de jeu :

- 1 but,
- 1 caisse,
- chasubles (2 x 3),
- objets de poids et de taille divers à transporter.

Objectif
Transporter et/ou empêcher les autres de transporter.

DISPOSITIF	CONSIGNES	
<p>2 équipes de nombre égal.</p> 	<p>Pour les attaquants zone 1 : lancer les ballons aux partenaires de la zone 2. (Ne pas lancer en hauteur : corde tendue au-dessus de la zone 3, à hauteur bras tendus.)</p> <p>Pour les attaquants zone 2 : récupérer les ballons qui arrivent dans la zone et les déposer dans la caisse.</p> <p>Pour les défenseurs : intercepter les ballons quand ils traversent la zone. Les déposer dans la caisse.</p>	<p>LA RIVIERE</p> <p>Situation 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Zone 3 délimitée par des cordes, des lattes ou des tracés au sol. • Au début du jeu tous les ballons sont dans la réserve zone 1. • Temps de jeu : jusqu'à épuisement de la réserve de ballons. • Pour le match suivant changer de rôle. 		

DISPOSITIF



caisse avec ballons (2 de plus que de déménageurs)

refuges 20 à 30 m

zone neutre

éperviers

déménageurs au départ du jeu

10 à 15 m

Eperviers déménageurs

SITUATION 7

variante n°2