


Nom du jeu		Le petit moteur						
Compétence		Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives.						
Objectif		Maîtrise de la posture et de l'équilibre. S'entraider						
Matériel		Des objets (sacs de graines) pouvant être portés en équilibre sur la tête						
But du jeu		Traverser un espace pour rejoindre un lieu : le garage						
Déroulement		<p>Organisation de la classe : La plupart des élèves sont des voitures, elles portent un objet sur la tête. 1/5ème des élèves est un mécanicien</p> <p>Consignes : Les « voitures » se déplacent avec un objet posé sur la tête (le moteur). Elles doivent rejoindre le garage sans faire tomber « le moteur » Si le moteur tombe, elles s'arrêtent, attendant qu'un mécanicien vienne remettre le sac (le moteur) sur la tête.</p>						
Dispositif								
Variantes		<p>Le mécanicien ne vient réparer que s'il est interpellé. Celui-ci ne peut agir que s'il est sollicité à l'aide de formules de politesse choisies par le groupe (ex : prénom, STP, merci...)</p> <p>Varié le nombre de mécaniciens</p> <p>Choisir des objets plus ou moins stables</p> <p>Attacher 2 voitures ensemble (moteur porté entre les 2 têtes)</p> <p>Bander les yeux des mécaniciens</p> <p>Complexifier la zone de déplacement (la réduire, installer des obstacles à contourner, à franchir)</p> <p>Une troisième équipe installe des obstacles au fur et à mesure</p> <p>Installer des parcours de niveau (différenciation)</p> <p>Limiter le temps</p> <p><i>Attention de ne pas détourner le jeu en utilisant les variantes, garder toujours l'idée de coopération</i></p>						
Niveaux		Domaine		Où jouer		Nombre de joueurs		
PS1	X	01 Maîtrise de la langue	X	En classe		1 à 6		
PS2	X	02. Devenir élève		Sur table		6 à 12		
MS	X	03. Agir et s'exprimer avec son corps	X	Grande salle	X	12 à 18	X	
GS	X	04. Découvrir le monde		Extérieur	X	Classe entière	X	
		05. Imaginer, Sentir créer						
Compétence		Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.						
Type de coopération		Élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements...						
		Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources						X
		Jeu de hasard, on obéit au dé, on joue et on perd ensemble						