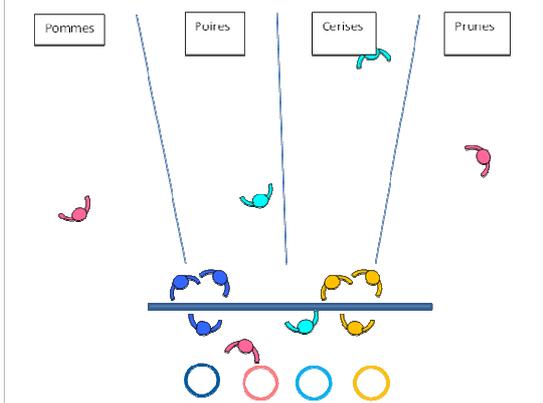


Nom du jeu		Le jeu du verger						
Compétence		Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives						
Objectif		Coopérer pour : -Remplir son panier correctement -Trouver la solution la plus rapide pour y parvenir						
Matériel		Cartes fruits (pommes, prunes, cerises, poires) Un banc pour séparer la zone de récolte et la zone de rangement Une boîte, ou un cerceau pour servir de panier pour chaque équipe (4) Des chasubles pour distinguer les équipes Eventuellement, cônes ou coupelles pour délimiter les couloirs						
But du jeu		Remplir le panier de son équipe avec au moins X fruits de chaque sorte.						
Déroulement		<p>Organisation de la classe : 4 équipes de 3 joueurs, 2 sur les parcours (les ramasseurs) et un collecteur de l'autre côté des bancs ou tables). Les paniers sont éloignés de la zone de parcours.</p> <p>Consignes : Au signal, les ramasseurs (s'organisent ou pas) pour aller chercher les cartes fruits afin de remplir leur panier – un fruit seulement par trajet. Ils reviennent en zone de départ et donnent leur carte au collecteur qui les envoie (ou pas) en chercher une autre. On gagne quand le panier a au moins deux fruits de chaque sorte, à valider.</p>						
Dispositif								
Variantes		<p><u>Nécessitant une coopération verbale :</u> Faire s'opposer les équipes (l'équipe qui a rempli son panier en 1er a gagné). Nommer les fruits qui manquent (organisation afin de ne pas prendre de fruits superflus) Changer le nombre de fruits de chaque sorte (3 de chaque par exemple).</p> <p><u>Complexification motrice :</u> Les parcours sont très simples au départ afin de faciliter la compréhension du jeu. Créer un parcours avec des difficultés (équilibre, grimpe, ramper, sauter...)</p> <p><u>Nécessitant une coopération motrice :</u> Mettre en place des chemins qui obligent les deux ramasseurs à s'entraider (parcours à dérouler où il faut déplacer certains blocs pour que le partenaire puisse avancer).</p>						
Niveaux		Domaine		Où jouer		Nombre de joueurs		
PS1		01 Maîtrise de la langue			En classe	1 à 6		
PS2		02. Devenir élève		X	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 maîtrise de la langue		Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.						
Type de coopération		Élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements...						X
		Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources						X
		Jeu de hasard, on obéit au dé, on joue et on perd ensemble						