

Jeux collectifs et langage en GS

Agir, comprendre et s'exprimer pour construire des stratégies
Le langage au service des apprentissages en éducation physique
L'éducation physique au service des apprentissages langagiers



Jeux collectifs : spécificités et axes de progressivité

Notion d'action collective ...vers la construction d'une stratégie avec les autres

- de la réalisation d'une action individuelle simple lors d'une activité commune (lancer, courir, transporter...)	... à la découverte de la notion d'équipe et d'adversaires	... à la construction de la notion de coopération avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------



Notion d'espace

- de l'espace de jeu limité à une seule zone	... à la notion d'espaces différenciés (identification et utilisation de zones distinctes)	... à l'utilisation consciente des espaces libres
----------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------



Notion de rôles

- d'un jeu où les rôles sont indifférenciés	... à un jeu où l'élève identifie et tient un rôle	... à un jeu où l'élève identifie et tient alternativement 2 rôles différents : attaquant ou défenseur
---------------------------------------------	----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------



Notion de règles

- du respect d'une règle simple, unique	... au respect de plusieurs règles simultanément
-----------------------------------------	--------------------------------------------------



Notion d'habiletés spécifiques

- courir, regarder, s'orienter	- changer de direction	- esquiver, feinter
--------------------------------	------------------------	---------------------



Langage (pendant l'activité et en classe)

- nommer les espaces, les joueurs, les actions	- évoquer, décrire les actions, les comportements	- élaborer des stratégies pour gagner
------------------------------------------------	---------------------------------------------------	---------------------------------------



Jeux collectifs : ce que l'élève apprend lors des activités physiques

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

Objectif 4 (programmes de 2015) : Collaborer, coopérer, s'opposer

Attendu : coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Objectifs spécifiques

Le Loup et les moutons

Moteur

Enchaîner des actions simples

Loup

- Courir pour attraper
- Accélérer, changer de direction

Mouton

- Courir pour s'échapper
 - Délivrer sans se faire prendre
 - Courir et esquiver
-

Cognitif

Faire des choix stratégiques individuels et collectifs

Loup

- Courir pour attraper **ou** empêcher de délivrer
- Observer les moutons pour choisir celui que l'on va essayer de toucher
 - **Collaborer pour attraper un même mouton**
 - **Occuper des espaces stratégiques**

Mouton

- Courir pour s'échapper **ou** délivrer
 - Feinter
 - **Se sacrifier pour permettre des délivrances**
 - Observer le loup et les autres moutons pour ...
 - **Utiliser les obstacles et les refuges à bon escient**
-

Coopérer, écouter les autres pour agir ensemble ou élaborer un projet en commun

Etablir des relations entre les actions réalisées et le résultat de son action

Affectif / social

- Comprendre, respecter et faire respecter les règles
 - Accepter de perdre
 - Ressentir des sensations motrices inhabituelles (vitesse, accélération, changement de direction, esquivé...).
 - Apprécier l'action des autres en tant qu'observateur
 - S'entendre à plusieurs pour s'engager dans l'action
-

Jeux collectifs : ce que l'élève apprend en langage

1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (programmes de 2015)

L'oral

- Comprendre et apprendre

... Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs : reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives, relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications, dans des moments d'apprentissages structurés, traiter des mots renvoyant à l'espace, au temps, etc. Ces activités invisibles aux yeux de tout observateur sont cruciales.

- Echanger et réfléchir avec les autres

Les moments de langage à plusieurs sont nombreux à l'école maternelle : résolution de problèmes, prises de décisions collectives, compréhension d'histoires entendues, etc. Il y a alors argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. L'enseignant commente alors l'activité qui se déroule pour en faire ressortir l'importance et la finalité.

L'école demande régulièrement aux élèves d'évoquer, c'est - à - dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe...). Ces situations d'évocation entraînent les élèves à mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, elles leur offrent un moyen de s'entraîner à s'exprimer de manière de plus en plus explicite.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- 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 du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

2- Langage et EP

A partir des documents *Ressources des programmes* : « L'oral (partie 1) » et « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

L'oral est à la fois objet et moyen d'apprentissage. Cela nécessite d'«... entrer en communication, échanger, comprendre et réfléchir avec les autres ». L'enseignant doit donc proposer des situations permettant de créer un contexte d'apprentissage favorable aux échanges langagiers. Les situations d'EPS sont particulièrement propices aux interactions puisqu'elles permettent de partager et de construire des apprentissages à partir d'expériences corporelles vécues en groupe.

2 formes de langage :

➤ Le langage en contexte

Les enfants parlent d'abord en situation : le langage accompagne leur(s) action(s).

Le langage en contexte est souvent peu précis car l'environnement aide à la compréhension.

Exemple : « Quand il était là, je l'avais touché ».

➤ Le langage décontextualisé

Langage produit a posteriori pour évoquer ce qui a été vécu.

Caractéristiques : - Précis.

- Structuré.

- Clair pour que l'interlocuteur comprenne même s'il n'était pas présent lors de la situation.

- Relève d'un apprentissage explicite et donc d'un enseignement. Il n'est pas utilisé par tous car il requiert un effort conscient.

- S'apparente au langage écrit d'où son nom d'*oral scriptural*.

- Recouvre des formes d'oral élaborées, structurées, requises par l'école : «... pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue ».

L'articulation langage/éducation physique se pense à la fois lors des séances d'EP, mais également lors de séances décrochées (langage différé avec utilisation de supports). Le **langage écrit** pourra être utilisé. Tout au long de ce module, le langage apparaît comme un outil **au service de la compréhension et de la construction des stratégies** en éducation physique.

3- Objectifs spécifiques (en production)

Lexique

Noms	<i>Attaquant, défenseur, observateur, arbitre, loup, mouton, prison, refuge, terrain, limites, dossards, équipes, foulard, plots, camp</i>
Verbes	<i>Courir, se déplacer, attraper, prendre, toucher, délivrer, esquiver, regarder, observer, s'orienter, protéger, défendre, bouger, attaquer, feinter, éviter, se disperser, se réfugier, se cacher, accélérer, entrer/sortir, guetter, surveiller, encercler</i>
Adjectifs	<i>Facile/difficile, dur, rusé, malin, rapide/lent</i>
Adverbes	<i>Avant, après, vite, lentement, ensuite, puis, rapidement, longtemps, locutions adverbiales (d'abord)</i>
Prépositions	<i>Devant/derrière, à côté de ..., loin de ... / près de..., à, vers, dedans/dehors, entre, au milieu de...</i>

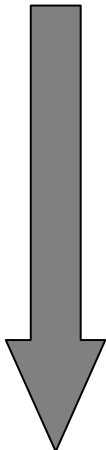
Syntaxe	Propositions possibles
<p>Pour + infinitif</p> <p>Pour ... je dois / le mouton doit / le loup doit</p>	<p><i>Pour ne pas me faire prendre, je dois m'éloigner du loup.</i></p> <p><i>Je vais dans un refuge pour faire une pause.</i></p>
<p>Parce que</p> <p>Je / le mouton / le loup ... parce que ...</p>	<p><i>J'essaie d'attraper Enzo parce qu'il ne court pas très vite.</i></p>
<p>Il faut / il ne faut pas + infinitif</p>	<p><i>Il faut que je m'éloigne du loup pour ne pas qu'il m'attrape. Il ne faut pas courir tout le temps.</i></p> <p><i>Il faut empêcher l'attaquant d'aller vers la cible.</i></p>
<p>Qui relatif</p> <p>Relatives en que et où</p>	<p><i>Le mouton qui est pris va dans la prison.</i></p> <p><i>Le mouton que tu suis court très vite !</i></p>
<p>Relations de causalité</p> <p>Si..., alors....</p>	<p><i>Si je touche un attaquant, alors il va reposer l'objet dans la caisse.</i></p> <p><i>Si je touche un mouton, alors il va dans la prison.</i></p>
<p>Questions indirectes (appelant une réponse autre que oui/non)</p> <p>Si, ce que, où, qui, ce qui, quand, comment, pourquoi...</p>	<p><i>Quand le jeu est-il terminé ?</i></p> <p><i>Comment le loup Noé s'y prend-il pour attraper les moutons ?</i></p>
<p>Construction de la négation</p>	<p><i>Tu cours mais tu ne regardes pas le loup.</i></p>

Temps

Décrire	Evoquer	Anticiper
Utiliser le présent	Utiliser le passé	Utiliser le futur
	Alternance imparfait/passé composé	Emergence du futur simple et du conditionnel
<p><i>Le loup attend, il guette les moutons.</i></p> <p><i>Le loup court après un mouton qui ne court pas vite.</i></p> <p><i>L'attaquant évite le défenseur.</i></p> <p><i>Le mouton se cache dans un refuge.</i></p> <p><i>Je dépose mon objet dans la caisse.</i></p>	<p><i>Le mouton a bien échappé au loup, il ne s'est pas arrêté, il n'a pas été pris.</i></p> <p><i>L'attaquant a esquivé pour ne pas se faire prendre par le défenseur.</i></p> <p><i>Le loup a couru très vite après le mouton, il a bien regardé le mouton.</i></p> <p><i>Le loup courait trop vite ! Il a attrapé 7 moutons.</i></p>	<p><i>Je vais courir vite pour attraper un mouton.</i></p> <p><i>Je vais attendre que des moutons sortent avant de courir pour ne pas que le loup me voit.</i></p> <p><i>Je suis défenseur, je vais essayer de courir après un seul attaquant.</i></p> <p><i>Si je surveille le loup, je pourrai l'éviter.</i></p> <p><i>Je resterai loin du loup.</i></p>

Les jeux collectifs : organiser leur enseignement

1- La démarche proposée

	En éducation physique	En maîtrise de la langue	
Construire un module		<p>Le module « Le loup et les moutons »</p> <p>1- Jeu initial simple pour entrer dans l'activité et favoriser l'exploration</p> <p>2- Evolutions du jeu initial en utilisant les <u>variables</u> (situations de jeu SJ)</p> <p>3- Situations d'apprentissages pour résoudre les problèmes rencontrés et améliorer le jeu de poursuivant ou de poursuivi (situations décrochées SD)</p> <p>4- Progression vers un jeu plus complexe</p>	<p>Des situations de langage avant, pendant et après les séances d'EP</p>
Modules proposés	<p>- Jeu collectif de poursuite Le loup et les moutons = 7 situations d'EP + séances de langage</p>		
Remarques	<p>→ Pour ce module, lors des 2 ou 3 premières séances, une large place sera réservée à la phase d'exploration (jeu initial simple).</p> <p>→ Il est préférable de privilégier des séances rapprochées.</p> <p>→ En fonction des comportements et habiletés observés, les différentes étapes pourront être prolongées et les situations répétées.</p>		
Conduire une séance d'EP	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu, les règles du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes, utiliser le support écrit. • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges <u>en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice</u>. • Adapter les jeux et situations proposés aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour <u>permettre aux élèves de s'approprier les savoirs</u>. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire). 		

<p>Questionner et échanger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> en veillant à privilégier le temps moteur : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les règles d'action (comment faire pour réussir ?), <i>Ex : courir vite, changer de direction, esquiver pour ne pas se faire attraper, etc.</i> - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - exprimer un ressenti sur le plaisir du jeu, les réussites, les difficultés, les sensations motrices (courir vite, accélérer, etc.) et les émotions, - proposer de nouvelles règles (enseignant ou élèves), - faire émerger les règles d'action (comment faire pour réussir ?) en utilisant des supports. <i>Ex : courir vite, changer de direction, esquiver pour ne pas se faire attraper, etc.</i>
<p>Gérer la sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit pour éviter les chocs frontaux et permettre l'élaboration de véritables stratégies. • Veiller à ce qu'il n'y ait pas de ballons roulant dans l'espace de jeu. • Apprendre aux élèves à ranger les ballons inutilisés et à s'arrêter de jouer en cas de danger (utiliser des caisses pour ranger les ballons).
<p>Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.), - matérialiser les terrains, les zones... - porter des dossards. • Privilégier les effectifs réduits pour favoriser le temps d'action (multiplier les terrains de jeu et les équipes). • Utiliser, quand cela est possible, des espaces adaptés aux situations proposées (cour de récréation, gymnase). Un espace de 10 m par 15 m minimum est nécessaire pour 10 élèves.
<p>Apprentissages langagiers</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mener les apprentissages pendant les séances d'EP mais surtout lors de temps dédiés avant ou après les séances. • Les apprentissages seront favorisés par l'utilisation de maquettes (plateau représentant les espaces de jeu, matériel miniature et figurines de type Playmobil® LÉGO® Duplo®) puis de visuels (dessins, schémas). Il est important de laisser les maquettes à disposition des élèves lors des temps libres. • Le support vidéo peut être aussi utilisé (tablette, appareil photo...).

2- Une proposition de mise en œuvre du module

Rappel : → En fonction des comportements et habiletés observés, les différentes étapes pourront être prolongées et les situations répétées.

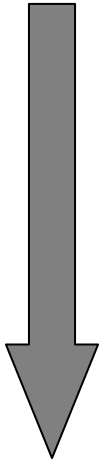
Etapes	Activités de langage en classe juste avant la séance d'EP	Séance d'EP Situations	Activités support de langage en classe après la séance d'EP
1	<p>L1 Présenter le nouveau jeu. Faire reformuler les règles de vie liées aux séances d'EP.</p>	<p>SJ 1 Le loup et les moutons</p>	<p>L1 A partir d'une maquette et de dessins, nommer les différents joueurs, leurs actions et les différents espaces.</p>
2	<p>L2 Faire reformuler les règles du jeu. Demander aux élèves de regarder le loup/les moutons pendant le jeu : il s'agira de compter le nombre de moutons pris par chaque loup ou si un mouton a été pris.</p>	<p>SJ 2 Le loup et les moutons + observateurs (1)</p>	<p>Analyser des tableaux de scores.</p>
3	<p>L3 Demander aux élèves de regarder le loup/les moutons pendant le jeu : il s'agira en plus d'observer les comportements des joueurs (échecs et réussites).</p>	<p>SJ 3 Le loup et les moutons + observateurs (2)</p>	<p>Analyser des tableaux de scores. Questionner sur les stratégies individuelles.</p>
4	<p>L4 Présentation des tableaux.</p>	<p>SJ 4 Le loup et les moutons avec refuges, prison et obstacles</p>	<p>A l'aide d'une maquette, construire des stratégies efficaces.</p>
5	<p>Rappel des règles d'action. Rappel des observations.</p>	<p>SD 1 Apprentissage de l'esquive - La queue du diable</p>	<p>Construire des règles d'action et des stratégies individuelles.</p>
6	<p>L5 Rappel des règles d'action. Rappel des observations.</p>	<p>SJ 4 Le loup et les moutons avec refuges, prison et obstacles</p>	<p>A partir d'une maquette et de dessins, nommer les différents joueurs, leurs actions et les différents espaces.</p>
7	<p>L6 Rappel des règles d'action. Rappel des observations.</p>	<p>SD 2 Apprentissage de l'esquive - Epervier avec obstacles</p>	<p>Construire des règles d'action et des stratégies individuelles.</p>
8	<p>L4 Rappel des règles d'action. Rappel des observations.</p>	<p>SJ 4 Le loup et les moutons avec refuges, prison et obstacles</p>	<p>A partir d'une maquette et de dessins, nommer les différents joueurs, leurs actions et les différents espaces.</p>
9	<p>L7 Rappel des règles d'action. Rappel des observations.</p>	<p>SJ 5 Le loup et les moutons dans la longueur (avec trésor)</p>	<p>Construire des règles d'action et des stratégies individuelles.</p>

3- Evaluer

Propositions d'observables indicateurs de progrès en EP

Ressource : Eduscol maternelle / Evaluation Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...



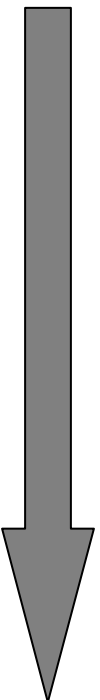
- s'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre, par des actions en parallèle, un but ou un effet commun ;
- reconnaître son appartenance à une équipe donnée et à y exercer différents rôles complémentaires ;
- se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe tenant simultanément un rôle antagoniste ;
- élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces.

Propositions d'observables d'indicateurs de progrès en langage

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...

Contexte, circonstances, dispositifs, activités...

Pour les apprentissages suivants...



Nommer des objets, du matériel, des personnes, des rôles, des actions, des gestes, des propriétés, des qualités, des effets produits, des relations spatiales, temporelles et logiques.

Raconter, décrire en utilisant des phrases plus longues :

- situer dans l'espace personnes, objets et actions,
- situer dans le temps les actions, les évolutions.

Echanger et réfléchir avec les autres :

- justifier un choix, une décision, une action, un comportement,
 - prévoir une installation, une organisation,
- prévoir des résultats, des effets, des événements, des actions, des réactions,
 - imaginer les raisons de...

Parler pour reconnaître, parler, désigner.

Parler pour décrire, décomposer, comparer, contraster, rapprocher.

Parler pour expliquer, pour anticiper, se projeter et interpréter dans le cadre des activités physiques.

Utilisation d'un **lexique** précis.

- Progression syntaxique (expansions du GN, compléments circonstanciels, subordinées)
- Progression lexicale (adverbes, prépositions, adjectifs... et superlatifs, contraires... comme/plus/moins/aussi)

Utilisation de :

- compléments circonstanciels de manière, de connecteurs (par ce que/à cause de),
- conditionnel/futur proche, antérieur, adverbe (peut-être),
- expression de l'incertitude (il me semble que...).

<p>Etape 1 Exploration</p>	<p>Le loup et les moutons Jeu initial simple</p>		<p>SJ 1</p>
<p>Attendu</p>	<p><i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>		
<p>Apprentissages visés</p>	<p><u>Mouton</u> → Courir pour s'échapper → Courir et esquiver</p>	<p><u>Loup</u> → Courir pour attraper → Accélérer, changer de direction</p>	
<p>Matériel</p>	<p>Chasubles de deux couleurs</p>		

But du jeu

Un loup (L) choisi au hasard, doit attraper le plus possible de moutons (M) en un temps donné (1 mn 30).

Organisation

- Un ou deux espaces bien délimités (salle de jeux, gymnase, extérieur - sol non dangereux) : 10 m x 15 m
- 1 loup pour 8 à 10 moutons.

Consignes

- Le loup essaie de prendre les moutons en les touchant
- Les moutons évitent de se faire prendre.
- Les moutons touchés sortent du jeu.

Critères de réussite

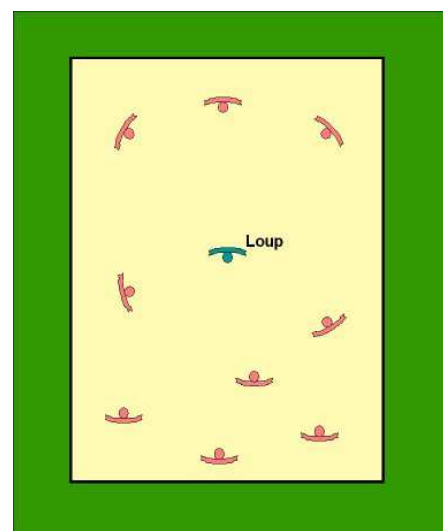
- Pour le loup : il a pris un maximum de moutons.
- Pour les moutons : ils n'ont pas été pris.

Recommandations

- Identifier le loup à l'aide d'une chasuble, d'un foulard...
- Si l'espace le permet, établir deux jeux en parallèle. Sinon faire alterner deux groupes (1 groupe joue, l'autre observe).
- Multiplier les parties d'une même durée.

Suggestions

- A la fin de chaque partie, compter le nombre de moutons pris.
- Les personnages utilisés en séances de langage peuvent être apportés dans le lieu du jeu (voir situations de langage).



10 m x 15 m

Remarque

A la fin du dernier jeu, il est possible de présenter, dans la salle, le matériel maquette pour aider à la symbolisation :

- l'espace → le plateau de jeu
- les joueurs → les personnages

Etape 1	Le loup et les moutons Jeu initial simple	L 1
Attendu	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	
Activités support de langage	<ul style="list-style-type: none"> - A partir d'une maquette et de dessins, nommer les différents joueurs, leurs actions et les différents espaces. 	

Langage avant la séance d'EP, en classe
Faire présenter la situation aux élèves par l'enseignant :

« Nous allons en salle d'EP jouer à un nouveau jeu : le loup et les moutons. Quelles sont les règles d'or lorsque nous allons dans cette salle ? »

Faire reformuler par les élèves des règles d'or :

- ne pas se faire mal,
- ne pas faire mal aux autres.

Faire rappeler des habitudes de la classe :

- chaussures et tenue adaptées pour l'EP,
- rassemblement dans un espace connu.

Langage pendant la séance d'EP (rappel : privilégier le temps moteur)
Reformulation par les élèves :

- du but du jeu, des consignes,
- de l'espace de jeu autorisé,
- des critères de réussite.

Langage d'évocation :

- évoquer la situation et revenir sur les ressentis, les réussites, les difficultés,
- repérer les actions à effectuer.

Présenter le matériel « maquette » : plateau, personnages, éléments.

A la fin du dernier jeu, il est possible de présenter, dans la salle, le matériel maquette pour aider à la symbolisation :

- l'espace → le plateau de jeu
- les joueurs → les personnages

Langage après la séance d'EP

Collectivement (Groupes de 6 ou 7)

- 1- **Observer** le matériel maquette.
- 2- **Placer**, sur la maquette, les différents personnages-joueurs.
- 3- A partir de la maquette, **dessiner individuellement** le jeu.
- 4- **Nommer** les différents joueurs, leurs actions et les différents espaces représentés → l'enseignant légende le dessin en dictée à l'adulte.

Etape 1 <i>Exploration</i>	Le loup et les moutons Jeu initial simple avec observateurs (1)		SJ 2
Attendu	<i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i>		
Apprentissages visés	<u>Mouton</u> → Courir pour s'échapper → Courir et esquiver	<u>Loup</u> → Courir pour attraper → Accélérer, changer de direction	
Matériel	Chasubles de deux couleurs – tableaux d'observation		

But du jeu

Un loup (L) choisi au hasard, doit attraper le plus possible de moutons (M) en un temps donné (1 min 30 s).

Organisation

Un ou deux espaces bien délimités (salle de jeux, gymnase, extérieur - sol non dangereux). 1 loup pour 8 à 10 moutons.

Un observateur par mouton et un pour le loup.

Pour chaque partie, chaque observateur note en fonction de son rôle

- si « son mouton » a été pris,
- ou combien de moutons « son loup » a touché.

Consignes

- Le loup essaie de prendre les moutons en les touchant.
- Les moutons évitent de se faire prendre.
- Les moutons touchés sortent du jeu.
- L'observateur du loup compte combien le loup a touché de moutons (cf. affiche).
- L'observateur d'un mouton indique sur l'affiche si ce dernier a été pris (O pour oui ou N pour non).

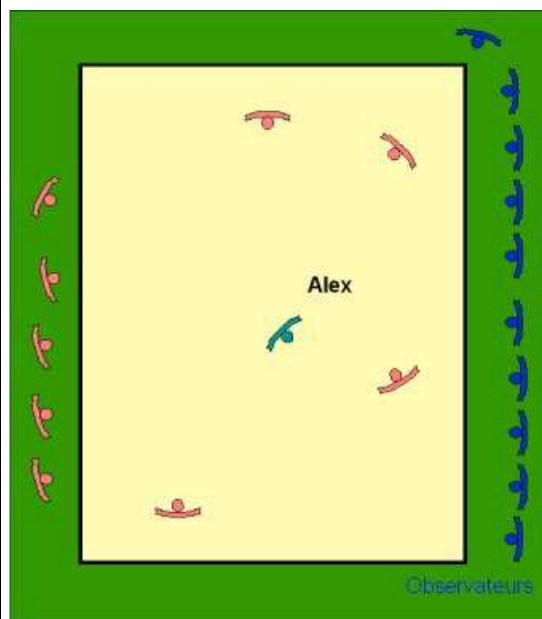
Critères de réussite

- Le loup a pris un maximum de moutons.
- Les moutons ne se font pas faire prendre.

Recommandations

Si l'espace le permet, établir deux jeux en parallèle. Sinon faire alterner deux groupes (1 groupe joue, l'autre observe).

Chaque élève doit être loup au moins une fois.



Affiche observation des loups :

Loup	Moutons pris	Total
Théo		4
Sabrina		1
Alex		5
...		

Affiche d'observation des moutons :

Moutons pris	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Etc.
Baptiste	O	N	N	N	N	
Lucie	N	N	O	N	O	
Félicie	N	O	O	N	O	
Adam	O	O	N	N	O	
Méryl	O	N	N	O	O	
...						

Etape 1 <i>Exploration</i>	Le loup et les moutons Jeu initial simple avec observateurs (1)	L 2
Attendus	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	
Activités support de langage	Analyser des tableaux de scores.	

Langage avant la séance d'EP

En groupe classe :

- A partir de la maquette, des élèves présentent le jeu vécu lors de la séance précédente.
- L'enseignant présente les tableaux d'observation (affiches), celui du loup et celui des moutons. Il explique comment les remplir.
- Il peut éventuellement utiliser la maquette pour présenter un exemple de jeu avec observateurs.

Langage pendant la séance d'EP (rappel : privilégier le temps moteur)**Faire reformuler par les élèves :**

- le but du jeu, les consignes,
- l'espace de jeu autorisé,
- les critères de réussite.

Renseigner des tableaux.**Annoncer les scores, les résultats.****Langage après la séance d'EP**Par groupe / A partir des tableaux :**Se remémorer les moments d'un jeu, évoquer les résultats.
Observer et analyser les tableaux (affiches).***Repérer les loups qui ont pris beaucoup de moutons, les moutons qui n'ont pas été souvent pris.***Propositions de questionnement et de réponses :***Quel loup a gagné ? Et pourquoi ? Alex a gagné **parce qu'il** a pris 5 moutons.**Combien de fois Baptiste a-t-il été pris ? Baptiste a été pris 2 fois.**Quand tu as été loup, combien de moutons as-tu pris ? **Quand j'étais loup, j'ai** pris 3 moutons.**Quand tu as été mouton, combien de fois as-tu été pris ? **Quand j'étais mouton, j'ai** été pris 1 fois.***Recommandations :****L'enseignant veillera à être exigeant et à faire répéter les élèves afin qu'ils s'approprient les structures syntaxiques (parce que, quand, passé composé).**

Etape 1 Exploration	Le loup et les moutons Jeu initial simple avec observateurs (2)		SJ 3
Attendu	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		
Apprentissages visés	<i>Mouton</i> → Courir pour s'échapper → Courir et esquiver	<i>Loup</i> → Courir pour attraper → Accélérer, changer de direction	
Matériel	Chasubles de deux couleurs – tableaux d'observation		

But du jeu

Un loup (L) choisi au hasard, doit attraper le plus possible de moutons (M) en un temps donné (1min 30 s).

Organisation

Un ou deux espaces bien délimités (salle de jeux, gymnase, extérieur - sol non dangereux). 1 loup pour 8 à 10 moutons.

Un observateur par mouton et un pour le loup.

Pour chaque partie, chaque observateur suit son mouton/loup, observe **les stratégies** qu'il met en place pour gagner. A la fin de la partie, il note en fonction de son rôle :

- si « son mouton » a été pris,
- ou combien de moutons a touché « son loup ».

Consignes

- Le loup essaie de prendre les moutons en les touchant.
- Les moutons évitent de se faire prendre.
- Les moutons touchés sortent du jeu.
- L'observateur du loup regarde comment le loup s'y prend pour toucher les moutons. A la fin de la partie, il compte et note combien le loup a touché de moutons (cf. affiche).
- L'observateur d'un mouton regarde comment le mouton s'y prend pour échapper au loup. A la fin de la partie, il indique sur l'affiche si ce dernier a été pris (O pour oui ou N pour non).

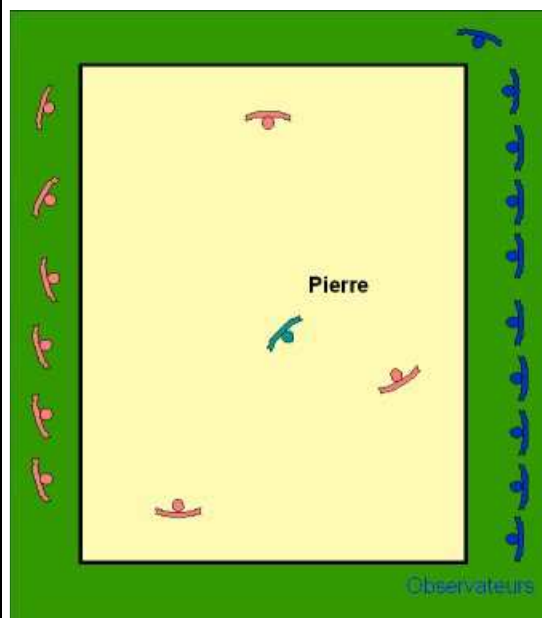
Critères de réussite

- Le loup a pris un maximum de moutons.
- Les moutons n'ont pas été pris.

Recommandations

Si l'espace le permet, établir deux jeux en parallèle. Sinon faire alterner deux groupes (1 groupe joue, l'autre observe).

Chaque élève doit être loup au moins une fois.



Affiche observation des loups :

Loup	Moutons pris	Total
Anne-Charlotte		7
Xavier		2
Pierre		6
...		

Affiche d'observation des moutons :

Moutons	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Etc.
Anne	O	N	N	N	N	
Lucie	N	N	O	N	O	
Félicie	N	O	O	N	N	
Adam	O	O	N	O	N	
Méryl	O	N	N	O	N	
...						

<i>Etape 1</i>	Le loup et les moutons Jeu initial simple avec observateurs (2)	L 3
Attendu	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	
Activités support de langage	- Analyser des tableaux de scores. - Questionner sur les stratégies individuelles.	

Langage avant la séance d'EP

En groupe classe :

- A partir de la maquette, les élèves présentent le jeu vécu lors de la séance précédente.
- Les élèves expliquent le rôle des tableaux d'observation (affiches), celui du loup et celui des moutons. Ils rappellent comment les remplir.

Langage pendant la séance d'EP (rappel : privilégier le temps moteur)

Faire reformuler par les élèves :

- le but du jeu, les consignes,
- l'espace de jeu autorisé,
- les critères de réussite,
- le rôle des observateurs.

**Annoncer le score, un résultat.
Renseigner les tableaux.**

Expliquer des procédures de réussite : dire ce que l'on a fait ou ce qu'a fait un camarade, décrire une action motrice, expliquer une stratégie pour gagner.

Langage après la séance d'EP

Par groupe / A partir des tableaux

Se remémorer les moments d'un jeu, évoquer les résultats.

1- Observer et analyser rapidement les tableaux (affiches)

Repérer les loups qui ont pris beaucoup de moutons, les élèves qui ne se sont pas souvent fait prendre quand ils étaient moutons.

Propositions de questionnements :

Qui a pris le plus / le moins de moutons ? → C'est Anne Charlotte qui a pris le plus de moutons. / C'est Xavier qui a pris le moins de moutons.

Combien Pierre a-t-il pris de moutons ? → Pierre a pris 6 moutons.

Félicie, quand tu étais mouton, combien de fois as-tu été prise ? → Quand j'étais mouton, j'ai été prise 2 fois.

2- Questionner sur les stratégies individuelles → Ecrire ces stratégies sur une affiche

Propositions de questionnements :

Comment Anne Charlotte a-t-elle fait pour attraper 7 moutons ? Pourquoi Xavier n'a pris que 2 moutons ?

Quels conseils peut-on donner à Xavier pour prendre davantage de moutons ?

Stratégies observables : courir vite, accélérer, changer de direction, cibler les moutons les plus lents, ne pas changer de cible en permanence.

Réponse possible : *Xavier doit courir après les moutons les plus lents.*

Lucie, comment as-tu fait pour ne pas te faire prendre quand tu étais mouton ?

→ *J'ai regardé où se trouve le loup, je me suis éloignée du loup, je me suis placée derrière le loup, j'ai évité, esquivé, j'ai couru vite.*

Méryl, si tu étais loup, comment ferais-tu pour attraper beaucoup de moutons ? → Si j'étais loup, je ...

En étant mouton, que dois-tu faire pour échapper au loup ? → Pour échapper au loup, je ...

Pourquoi dois-tu regarder où se trouve le loup ? → Je ...

<p>Etape 2 Structuration</p>	<p>Vers un jeu plus complexe Jeu avec refuges, obstacles et prison</p>		<p>SJ 4</p>
<p>Attendu</p>	<p><i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>		
<p>Apprentissages visés</p>	<p style="text-align: center;"><u>Mouton</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir pour s'échapper ou délivrer <li style="padding-left: 20px;">→ Courir et esquiver → Utiliser les obstacles ou refuges <li style="padding-left: 20px;">→ Délivrer sans se faire prendre → Se sacrifier pour permettre des délivrances 	<p style="text-align: center;"><u>Loup</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir pour attraper ou empêcher de délivrer <li style="padding-left: 20px;">→ Accélérer, changer de direction 	
<p>Matériel</p>	<p>Chasubles de deux couleurs, cerceaux, tapis, plots, cordes.</p>		

But du jeu

- Pour les loups : attraper le plus possible de moutons en un temps donné (2 min).
- Pour les moutons : éviter de se faire attraper avec la possibilité d'utiliser les refuges.

Organisation

- Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux).
- 2 loups, 8 à 10 moutons, 3 arbitres.

Consignes

- Pour les moutons : Ne pas se faire attraper. *Un mouton pris doit se rendre dans la « prison ».* *Un mouton pris (en prison) peut être libéré par un autre mouton (en se tapant dans la main).*

Un mouton peut se réfugier dans le cerceau (refuge) mais un seul élève à la fois.

- Pour les loups : *Prendre le plus possible de moutons. Quand un mouton est dans le refuge on ne peut pas le prendre.*

- Pour tous : On ne peut pas traverser les obstacles (tapis).

- Pour les arbitres : *Vérifier le respect des règles par les moutons (sorties, délivrances, prises). Ex : un par loup et un pour les sorties et/ou la prison.*

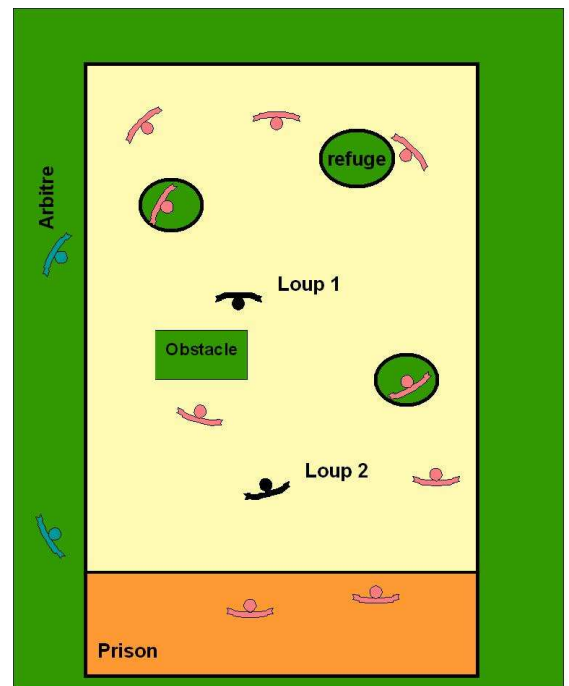
Critères de réussite

- Attaquant (loup) : nombre de moutons pris.
- Défenseurs (moutons) : ne pas se faire prendre.

Recommandations

- Si l'espace le permet, établir deux jeux en parallèle. Sinon faire alterner deux groupes (1 groupe joue, l'autre observe). Temps de jeu initial : 2 minutes voire plus : répéter plusieurs fois la situation en changeant les loups. **Il est important de privilégier le temps d'action motrice.**

ATTENTION ! Si l'on veut que les élèves élaborent à plusieurs des stratégies collectives, il est nécessaire de leur laisser un peu de temps de concertation avant chaque partie.



<p>Etape 2</p>	<p>Vers un jeu plus complexe Jeu avec refuges, obstacles et prison</p>	<p>L 4</p>
<p>Attendu</p>	<p>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</p>	
<p>Activités support de langage</p>	<p>A l'aide d'une maquette, construire des stratégies efficaces.</p>	

Langage avant la séance d'EP

- En groupe de langage (6 ou 7 élèves) :
- A partir de la maquette, les élèves présentent le jeu vécu lors de la séance précédente.
 - L'enseignant ajoute les espaces les uns après les autres :
 - La prison : pourquoi ? quand ?
 - Les refuges : pourquoi ? à quel moment ? pour qui ?
 - Les obstacles : pourquoi ? comment ? pour qui ?

Langage pendant la séance d'EP

Faire reformuler par les élèves :

- le but du jeu, les consignes,
- l'espace de jeu autorisé,
- les espaces nouveaux : prison, refuges, obstacles,
- les critères de réussite.

Questionner et faire verbaliser :

- les stratégies (cf. affiche réalisée lors de la séance précédente),
- l'utilisation ou non des nouveaux espaces.

Langage après la séance d'EP

Par groupe de 6 ou 7 / En utilisant la maquette (plateau de jeu + personnages types Playmobil®).
Chaque élève a un personnage.

Construire des stratégies efficaces

1-En fonction de la position des loups placer son personnage. Justifier. Dans un premier temps, l'enseignant(e) place les loups sur la maquette.

*Place ton personnage. Pourquoi l'as tu placé ici ? Je l'ai placé ici **parce qu'il** est derrière le loup. **Parce qu'il** est de l'autre côté de l'obstacle.
Si le loup est ici, où te places tu ? **Si** le loup est ici, **alors** je me place dans le refuge.
Pourquoi te places-tu de l'autre côté de l'obstacle ? Je me place de l'autre côté de l'obstacle **pour** me protéger.*

2- L'enseignant ou les élèves déplacent les loups. Les élèves déplacent leur personnage selon les nouvelles propositions des loups.

Recommandation - L'enseignant veille à l'utilisation des nouveaux espaces : sont-ils bien identifiés ? Leur rôle est-il compris par tous les élèves ?...



<p>Etape 2 Structuration</p>	<p align="center">La queue du diable Apprentissage de l'esquive</p>		<p>SD 1</p>
<p>Attendu</p>	<p align="center"><i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>		
<p>Apprentissages visés</p>	<p align="center"><u>Mouton</u> → Esquiver → Feinter</p>	<p align="center"><u>Loup</u> → Accélérer, changer de direction</p>	
<p>Matériel</p>	<p align="center">1 foulard et 1 pince à linge / 3 élèves</p>		

But du jeu

Dans un temps donné (30"), le loup doit attraper le foulard placé dans le dos du mouton (le loup et le mouton sont face à face).

Organisation

Des espaces bien délimités (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux). 3 joueurs par espace : un mouton, un loup, un observateur.

Consignes

Pour le mouton : éviter de se faire prendre le foulard en esquivant.

Pour le loup : essayer d'arracher le foulard du mouton.

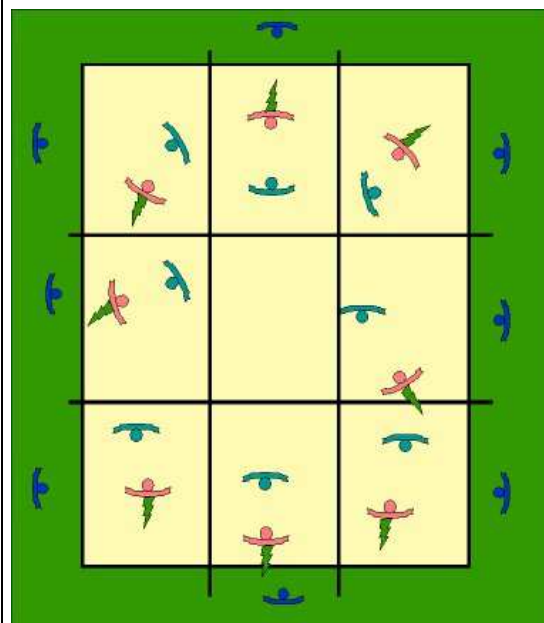
L'observateur note le nombre de fois où le loup a pris le foulard et observe les stratégies de ses camarades.

Critères de réussite

- Attaquant (loup) : prendre le foulard.
- Défenseur (mouton) : réussir à ne pas se faire prendre le foulard.

Recommandations

- Classe entière répartie en binômes : un loup et un mouton dans un **espace réduit délimité (3X4 m sur 3X4 m environ)**.
- Répéter plusieurs fois la situation. Il est important de privilégier le temps d'action motrice.

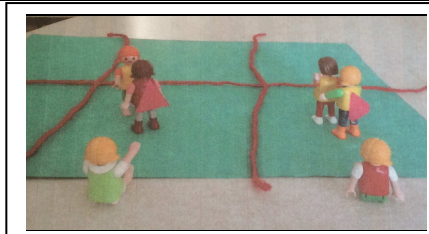


Etape 2	La queue du diable Apprentissage de l'esquive	L 5
Attendu	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	
Activités support de langage	A l'aide d'une maquette, construire des stratégies efficaces.	

Langage avant la séance d'EP

En groupe de langage (6 ou 7 élèves) :

- A partir d'une nouvelle maquette proposée par l'enseignant, les élèves identifient les espaces et émettent des hypothèses sur les rôles de chacun des joueurs et le but du jeu.
- ou
- L'enseignant peut aussi présenter la situation en s'appuyant sur la maquette.

**Langage pendant la séance d'EP****Faire reformuler par les élèves :**

- le but du jeu, les consignes,
- l'espace de jeu autorisé,
- les critères de réussite.

Questionner pour faire verbaliser les règles d'action :

- *Comment le mouton fait-il pour ne pas se faire prendre le foulard ?*
 - *Il reste bien **face** au loup.*
 - *Il observe les bras du loup, ses mains.*
 - *Il reste toujours **mobile**.*
- *Que faut-il faire pour **esquiver** ?*
 - *Il faut se tourner à l'opposé de la main qui veut prendre le foulard.*
 - *Il faut bien observer les mains du loup.*
 - *Il faut rester toujours mobile.*
- *Comment le loup fait-il pour attraper le foulard du mouton ?*
 - *Il fait semblant de partir d'un côté puis va vite de l'autre côté ; il **feint**. Il bouge tout le temps.*
 - *Il essaie **d'encercler** le mouton avec ses bras.*

Langage après la séance d'EP**Construire des stratégies efficaces**

Grâce aux observateurs : Alban a observé Alice.

- *Combien de fois Alice a pris le foulard de Pierre ?*
- *Combien de fois Pierre a pris le foulard d'Alice ?*
- *D'après toi, pourquoi Alice a pris plus de fois le foulard par rapport à Pierre ? Comment a-t-elle fait ?*
- *Que pourrais-tu dire à Pierre pour qu'il réussisse à prendre plus de foulards la prochaine fois ?*

Avec l'usage de photos : Sur les photos, on reconnaît les élèves qui jouent à la queue du diable.

- *Qui peut nous rappeler les règles de ce jeu ?*
- *Que faut-il comme matériel ?*
- *Comment les joueurs sont disposés sur le terrain / dans la salle / dans la cour ?*
- *Quel est le but du jeu, que faut-il faire pour gagner ?*

Avec l'usage de la vidéo : Sur la vidéo, on voit le loup qui réussit à prendre vite le foulard du mouton.

- *Comment a-t-il fait ?*
- *Que fait le mouton ?*
- *Que fait le loup ? Pourquoi bouge-t-il autant ?*
- *Comment le mouton aurait-il pu faire pour ne pas se faire prendre son foulard ?*

<p><i>Etape 2</i> Structuration</p>	<p>Le loup et les moutons dans la longueur (Epervier)</p>		<p>SD 2</p>
<p>Attendu</p>	<p><i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>		
<p>Apprentissages visés</p>	<p style="text-align: center;"><u>Mouton</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir pour s'échapper → Courir et esquiver → Utiliser les obstacles → Feinter 	<p style="text-align: center;"><u>Loup</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir pour attraper → Accélérer, changer de direction → Feinter 	
<p>Matériel</p>	<p>Tapis, chasubles de deux couleurs différentes.</p>		

But du jeu

Les moutons doivent traverser l'espace de jeu sans se faire prendre par les loups.

Les loups doivent toucher les moutons qui traversent l'espace de jeu.

Organisation

Des espaces bien délimités (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux). 2 loups, 8 à 12 moutons, 3 obstacles (tapis).

Consignes

Au signal des loups, les moutons doivent traverser l'espace de jeu sans se faire prendre.

Pour tous : On ne peut pas traverser les obstacles (tapis).

Les moutons pris sont éliminés.

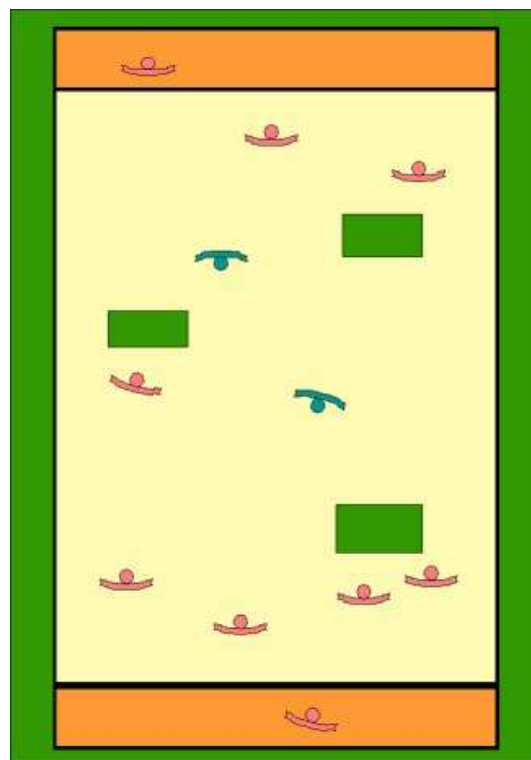
Critères de réussite

- Attaquant (loup) : attraper le maximum de moutons.
- Défenseur (moutons) : réussir à ne pas se faire prendre.

Recommandations

- Si l'espace le permet, établir deux jeux en parallèle. Sinon faire alterner deux groupes (1 groupe joue, l'autre observe).
- Temps de jeu initial : 2 minutes ; répéter plusieurs fois la situation en changeant les loups. **Il est important de privilégier le temps d'action motrice.**

ATTENTION ! Si l'on veut que les élèves élaborent à plusieurs des stratégies collectives, il est nécessaire de leur laisser un peu de temps de concertation avant chaque partie.



<i>Etape 2</i>	Le loup et les moutons dans la longueur (Epervier)	L 6
Attendu	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	
Activités support de langage	A l'aide d'une maquette, construire des stratégies efficaces.	
Langage avant la séance d'EP		
<p style="text-align: center;">En groupe de langage (6 ou 7 élèves) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir d'une nouvelle maquette proposée par l'enseignant, les élèves identifient les espaces et émettent des hypothèses sur les rôles de chacun des joueurs et le but du jeu. OU - L'enseignant présente la situation en s'appuyant sur la maquette. 		
Langage pendant la séance d'EP		
<p style="text-align: center;">Faire reformuler par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le but du jeu, les consignes, - l'espace de jeu autorisé, - les critères de réussite. <p style="text-align: center;">Questionner et faire verbaliser des règles d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comment les moutons peuvent-ils utiliser les obstacles pour traverser sans se faire toucher par le loup ?</i> → <i>Ils restent derrière le tapis face au loup. Ils surveillent le sens de déplacement du loup.</i> → <i>Si le loup passe par un côté du tapis, ils passent par l'autre côté.</i> - <i>Comment le loup peut-il attraper les moutons qui se trouvent derrière un tapis (obstacle) ?</i> → <i>Il fait semblant de partir d'un côté, puis va vite de l'autre. Il feinte.</i> → <i>Il appelle le deuxième loup pour encercler le mouton.</i> → <i>Les deux loups passent de chaque côté de l'obstacle.</i> 		
Langage après la séance d'EP		
<p style="text-align: center;">Construire des stratégies efficaces → Ecrire ces stratégies sur une affiche mémoire</p> <p><u>Avec l'usage de la maquette</u></p> <p>1- En fonction de la position des loups, placer son personnage. Justifier. Dans un premier temps, l'enseignant(e) place les loups sur la maquette. <i>Place ton personnage. Pourquoi l'as tu placé ici ? Je l'ai placé ici parce qu'il est derrière le loup. Parce qu'il est de l'autre côté de l'obstacle.</i> <i>Si le loup est ici, où te places tu ? Si le loup est ici, alors je me place derrière le tapis.</i> <i>Pourquoi te places-tu de l'autre côté de l'obstacle ? Je me place de l'autre côté de l'obstacle pour me protéger.</i></p> <p>2- L'enseignant ou les élèves déplacent les loups. Les élèves déplacent leur personnage selon les nouvelles propositions des loups.</p> <p>Recommandation : l'enseignant veille à l'utilisation des nouveaux espaces : sont-ils bien identifiés, leur rôle est-il compris par tous les élèves...</p> <p><u>Avec l'usage de la vidéo</u></p> <p>Sur la vidéo on voit le mouton qui utilise l'obstacle pour échapper au loup :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Comment a-t-il fait ?</i> → <i>Que fait le loup ?</i> → <i>Comment le loup aurait-il pu attraper le mouton ?</i> <p>Sur la vidéo on voit le loup qui attrape le mouton malgré le tapis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Comment a-t-il fait ?</i> → <i>Que fait le mouton ?</i> → <i>Comment le mouton aurait-il pu échapper au loup ?</i> <p>Grâce aux observateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>D'après toi, quand doit-on utiliser les l'obstacle (tapis) ?</i> → <i>Comment les utiliser ?</i> 		

<p>Etape 2 Structuration</p>	<p>Le loup et les moutons dans la longueur (avec trésor)</p>		<p>SJ 5</p>
<p>Attendu</p>	<p><i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>		
<p>Apprentissages visés</p>	<p><u>Mouton</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir pour s'échapper → Courir et esquiver → Utiliser les obstacles → Feinter → Prendre des informations sur les adversaires et partenaires 	<p><u>Loup</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir pour attraper → Accélérer, changer de direction → Feinter 	
<p>Matériel</p>	<p>Tapis, chasubles de deux couleurs différentes + petit matériel à transporter (type balles) + caisses + cordes</p>		

But du jeu

Les moutons disposent de 2 minutes pour traverser l'espace de jeu et déposer leur balle dans la caisse située à l'autre bout du terrain (face à la zone de départ).

Les loups doivent toucher les moutons qui traversent l'espace de jeu avec une balle en main. Quand un loup prend un mouton, le mouton lui donne sa balle et le loup va la déposer dans sa caisse située sur le côté du terrain.

Organisation

Des espaces bien délimités (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux). 4 loups et 8 moutons. 3 obstacles (tapis).

Consignes

Au signal, les moutons devront prendre une balle et aller la déposer dans la caisse en face. Si un mouton est touché, il donne sa balle au loup qui ira la déposer dans sa caisse. Si un mouton réussit à traverser et à déposer sa balle, alors il repart en chercher une autre au départ en passant sur le côté du terrain. Il ne peut alors pas être touché par les loups.

Pour tous : On ne peut pas traverser les obstacles (tapis).

Attention ! Les zones situées à chaque bout du terrain sont des zones dans lesquelles les loups ne peuvent pas prendre les moutons.

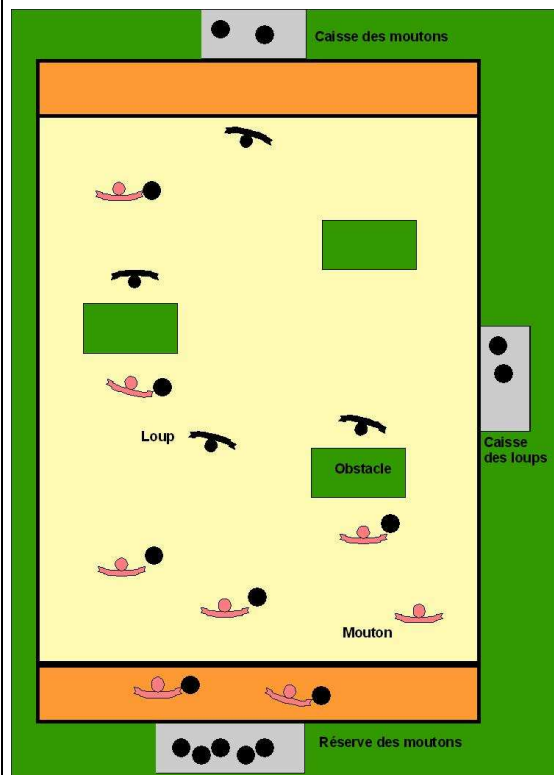
Critères de réussite

- Avoir plus de balles dans sa caisse que les adversaires.

Recommandations

- Ajouter un loup en fonction du résultat des premières parties.
- Les balles non mises en jeu (qui restent dans la zone de départ des moutons) ne sont pas comptabilisées.

ATTENTION ! Si l'on veut que les élèves élaborent à plusieurs des stratégies collectives, il est nécessaire de leur laisser un peu de temps de concertation avant chaque partie.



Etape 2	Le loup et les moutons dans la longueur (avec trésor)	L 7
Attendu	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	
Activités support de langage	A l'aide d'une maquette, construire des stratégies efficaces.	
Langage avant la séance d'EP		
<p style="text-align: center;">En groupe de langage (6 ou 7 élèves) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir d'une nouvelle maquette proposée par l'enseignant, les élèves identifient les espaces et émettent des hypothèses sur les rôles de chacun des joueurs et le but du jeu. <p style="text-align: center;">OU</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant présente la situation en s'appuyant sur la maquette. 		
Langage pendant la séance d'EP		
<p style="text-align: center;">Faire reformuler par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le but du jeu, les consignes, - l'espace de jeu autorisé, - les critères de réussite. <p style="text-align: center;">Questionner et faire verbaliser des règles d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comment les moutons peuvent-ils utiliser les obstacles pour traverser sans se faire toucher par le loup ?</i> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Ils restent derrière le tapis face au loup.</i> → <i>Ils surveillent le sens de déplacement du loup.</i> → <i>Si le loup passe par un côté du tapis, ils passent par l'autre côté.</i> - <i>Comment le loup peut-il attraper les moutons qui se trouvent derrière un tapis (obstacle) ?</i> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Il fait semblant de partir d'un côté, puis va vite de l'autre.</i> → <i>Il appelle le deuxième loup pour encercler le mouton.</i> → <i>Les deux loups passent de chaque côté de l'obstacle.</i> 		
Langage après la séance d'EP		
<p style="text-align: center;">Construire des stratégies efficaces → <u>Ecrire ces stratégies sur une affiche mémoire</u></p> <p>Avec l'usage de la maquette</p> <p>1- En fonction de la position des loups, placer son personnage. Justifier. Dans un premier temps, l'enseignant(e) place les loups sur la maquette.</p> <p><i>Place ton personnage. Pourquoi l'as-tu placé ici ? Je l'ai placé ici parce qu'il est derrière le loup. Parce qu'il est de l'autre côté de l'obstacle.</i></p> <p><i>Si le loup est ici, où te places-tu ? Si le loup est ici, alors je me place derrière le tapis.</i></p> <p><i>Pourquoi te places-tu de l'autre côté du tapis ? Je me place de l'autre côté du tapis pour me protéger.</i></p> <p>2- L'enseignant ou les élèves déplacent les loups. Les élèves déplacent leur personnage selon les nouvelles propositions des loups.</p> <p>Recommandation : l'enseignant veille à l'utilisation des nouveaux espaces. Sont-ils bien identifiés ? Leur rôle est-il compris par tous les élèves ?...</p> <p>Avec l'usage de la vidéo</p> <p>Sur la vidéo, on voit le mouton qui utilise l'îlot pour échapper au loup :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Comment a-t-il fait ?</i> → <i>Que fait le loup ?</i> → <i>Comment le loup aurait-il pu attraper le mouton ?</i> <p>Sur la vidéo on voit le loup qui attrape le mouton malgré le tapis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Comment a-t-il fait ?</i> → <i>Que fait le mouton ?</i> → <i>Comment le mouton aurait-il pu échapper au loup ?</i> <p>Grâce aux observateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>D'après toi, quand doit-on utiliser les obstacles (tapis) ?</i> → <i>Comment les utiliser ?</i> 		

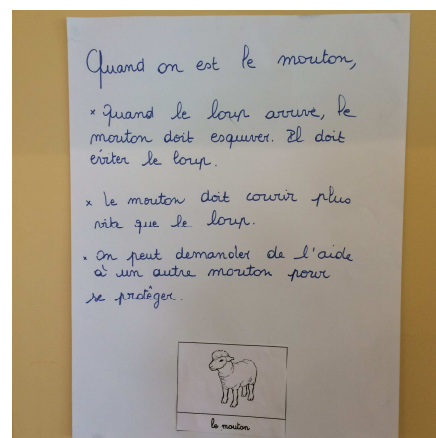
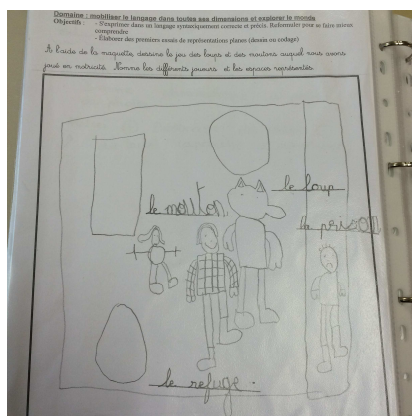
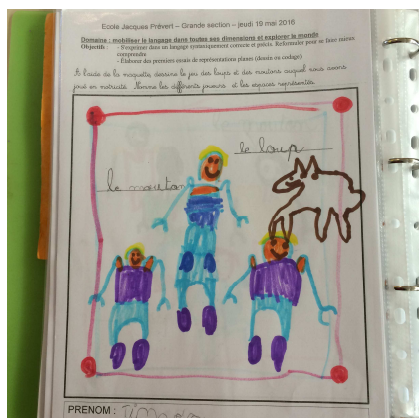
PROLONGEMENTS POSSIBLES

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS - L'écrit

Il appartient à l'école maternelle de donner à tous une culture commune de l'écrit. Les enfants y sont amenés à comprendre de mieux en mieux des écrits à leur portée, à découvrir la nature et la fonction langagière de ces tracés réalisés par quelqu'un pour quelqu'un, à commencer à participer à la production de textes écrits dont ils explorent les particularités. En fin de cycle, les enfants peuvent montrer tous ces acquis dans leurs premières écritures autonomes. Ce seront des tracés tâtonnants sur lesquels s'appuieront les enseignants de cycle 2.

Exemples de situations

- Ecrits collectifs : dictées à l'adulte (recueillir les règles d'action, écrire la règle du jeu...).
- Ecrits individuels : dictées à l'adulte (recueillir les impressions, les stratégies), compléter des grilles d'observation, légender des dessins, des schémas, des photos de maquettes...



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE – Découvrir les nombres et leurs utilisations

Depuis leur naissance, les enfants ont une intuition des grandeurs qui leur permet de comparer et d'évaluer de manière approximative les longueurs (les tailles), les volumes, mais aussi les collections d'objets divers (« il y en a beaucoup », « pas beaucoup »...). À leur arrivée à l'école maternelle, ils discriminent les petites quantités, un, deux et trois, notamment lorsqu'elles forment des configurations culturellement connues (dominos, dés). Enfin, s'ils savent énoncer les débuts de la suite numérique, cette récitation ne traduit pas une véritable compréhension des quantités et des nombres.

L'école maternelle doit conduire progressivement chacun à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités (usage cardinal) et d'exprimer un rang ou un positionnement dans une liste (usage ordinal). Cet apprentissage demande du temps et la confrontation à de nombreuses situations impliquant des activités pré-numériques puis numériques.

Exemples de situations

- Compter les moutons pris par le loup : il est possible de remplir un tableau, mais l'utilisation des cubes emboîtables est intéressante pour comparer les quantités (et savoir qui a gagné).
- Compter le nombre de queues prises au diable (SD1).
- Compter les objets dans la caisse au trésor (SJ5).

