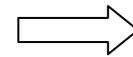


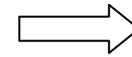
COOPÉRER / S'OPPOSER

pour transporter



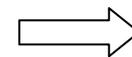
page 48

pour attraper / se sauver

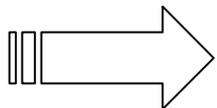


page 53

pour lancer / attraper



page 58



vers les activités de jeux collectifs

Compétence spécifique

- **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**

- *Être capable de coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Oser s'engager dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies : accepter le rôle de poursuivi, le rôle de poursuivant.*
- *Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs à des jeux.*
- *Prendre des repères dans l'espace et le temps (limite des espaces de jeu).*
- *Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul : participer activement à des actions collectives ...*

(d'après les programmes et compléments de programmes)

COOPÉRER / S'OPPOSER

RÈGLES D'OR

- Préciser (matérialiser) les espaces d'action.
- Identifier les élèves d'une même équipe (chasubles, foulards, maillots...).
- Distinguer les différents rôles (chasubles, foulards, maillots...).
- Définir les conditions de fin de partie (temps, score à atteindre...), les conditions de gain de partie.

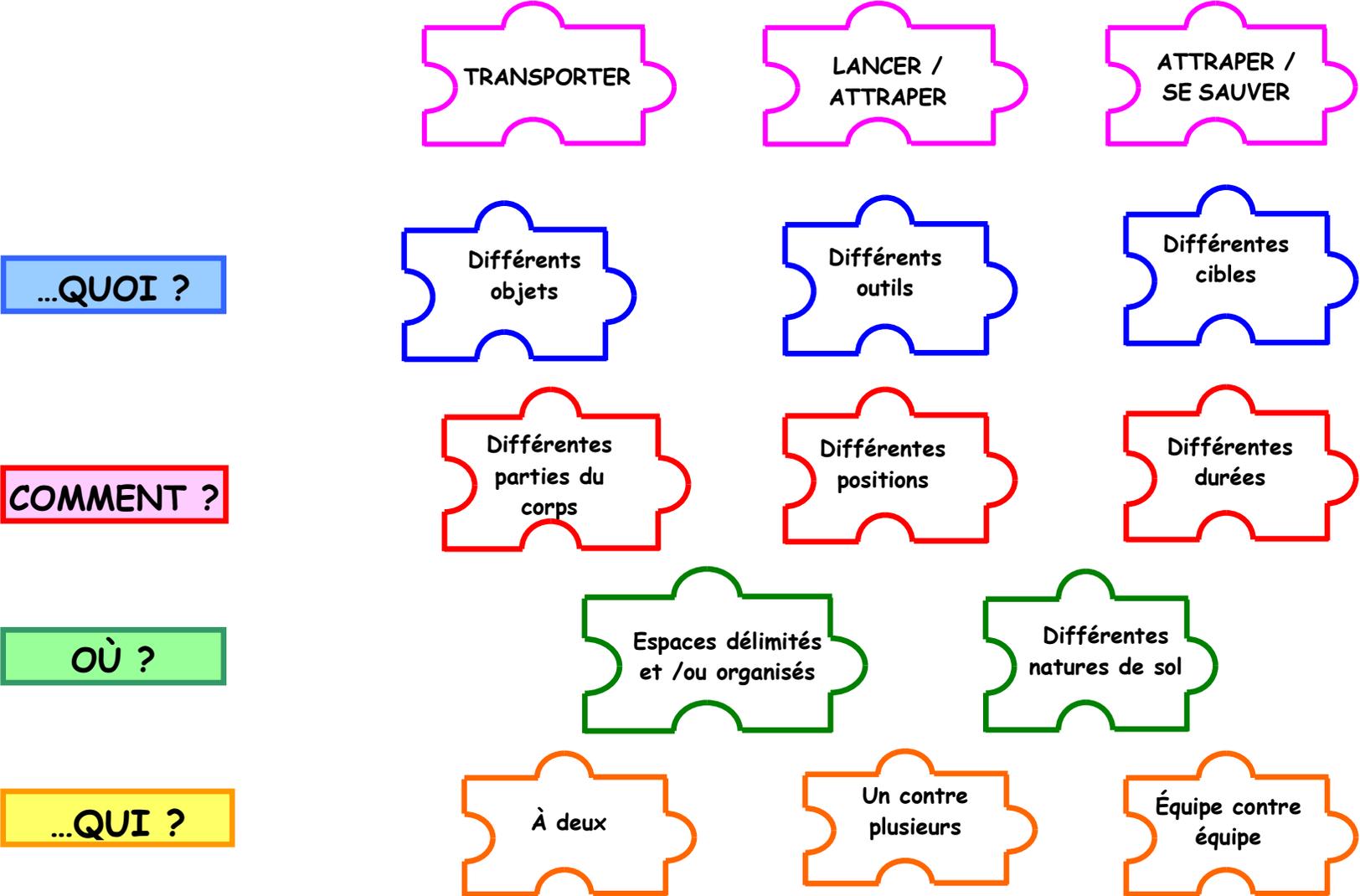
CONDITIONS SÉCURITAIRES

- Vérifier que la surface de jeu est sans danger (terrain glissant, obstacle, trou...).
- Laisser des espaces libres suffisants autour des espaces de jeu.

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- En fonction de l'âge des élèves, adapter les différents jeux proposés : introduire progressivement les règles de jeu, limiter le nombre de joueurs, modifier l'espace de jeu, identifier les rôles, simplifier la consigne...
- Limiter les durées de certains jeux (fatigue, relance...).
- Être vigilant aux temps de non-jeu : éliminations, attentes, observations...
- Privilégier le temps d'activité des élèves, multiplier les dispositifs.
- Utiliser du matériel le plus varié possible : forme, taille, préhension, couleur...
- Éviter pour certains jeux les objets roulants ou rebondissants difficiles à maîtriser.

COOPÉRER / S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



	TRANSPORTER	LANCER/ATTRAPER	ATTRAPER/SE SAUVER
... QUOI ?	<p>DIFFÉRENTS OBJETS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balles, ballons (taille, masse, forme, rebond différents) • Sacs de sable • Palets, anneaux • Tous les objets transportables (quilles, caissettes, cartons, gros ballons, chaises...) 	<p>AVEC DIFFÉRENTS OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bâtons, crosses, maillets • Raquettes • Différents contenants (seau, caisse...) 	<p>VERS DIFFÉRENTES CIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cibles fixes ⇒ Quilles, cônes, cartons, cerceaux ⇒ Paniers de basket, buts, filets, élastiques, bancs... • Cibles mobiles ⇒ Partenaires ⇒ Adversaires
COMMENT ?	<p>DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS UTILISÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • une main, deux mains • le pied, la tête... • main droite, main gauche 	<p>DIFFÉRENTES POSITIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debout, à genoux, à quatre pattes • Statique, en mouvement 	<p>DIFFÉRENTES DURÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • départ et fin avec signal (visuel ou sonore) • temps limité (chrono, sablier, avec musique...) • score limité (premier à 3 points...)
OÙ ?	<p>ESPACES DÉLIMITÉS ET/OU ORGANISÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Délimités ⇒ Zone d'évolution matérialisée ⇒ Zone d'évolution de tailles et/ou de formes différentes (rectangle, cercle, couloir...) • Organisés ⇒ Zones définies <ul style="list-style-type: none"> • Zone refuge (maison, poulailler, prison...) • Zone de prise (rivière, couloir...) ⇒ Différentes positions des cibles <ul style="list-style-type: none"> • Unique, plusieurs • Horizontale, verticale • Au sol, en hauteur, suspendue 		<p>DIFFÉRENTES NATURES DE SOL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec rebonds possibles : bitume, béton, parquet, terrain stabilisé... • Sans rebond possible : sable, herbe, terrain meuble...
... QUI ?	<p>SEUL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En coopération • En opposition (un contre un) 	<p>UN CONTRE PLUSIEURS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rôles différents (attaquant, défenseur, loup, mouton...) 	<p>ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Équippers en nombre égal, équipiers en surnombre • Équippers avec des rôles identiques • Équippers avec des rôles différents...

MODULE N°1

COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

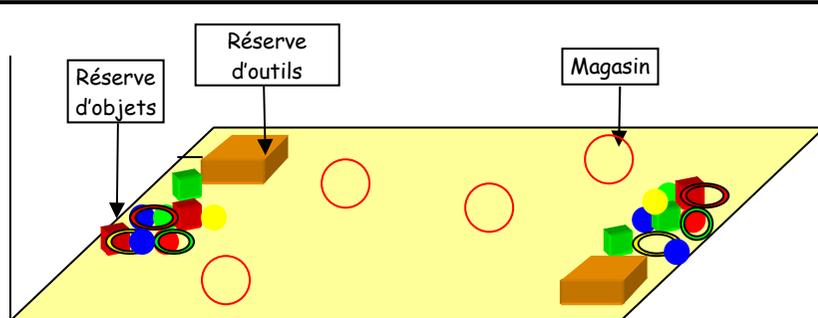
Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Remplir le magasin	<i>Transporter librement des objets variés avec ou sans matériel</i>	49
Diversification	Droit au but	<i>Déménager d'un point à un autre des objets à l'aide d'un outil</i>	49
	La chasse aux couleurs	<i>Par équipe, transporter des objets vers une cible désignée, dans un temps imposé</i>	50
	Vider le panier	<i>Rapporter vers une cible désignée, les objets attrapés ou ramassés</i>	50
	Les bons petits chiens	<i>Repérer sa cible et y rapporter des objets</i>	51
	Les déménageurs	<i>Transporter des objets en se relayant</i>	51
Structuration	Le relais des déménageurs	<i>Par équipe, en se relayant, transporter des objets vers une cible désignée, avec et sans outil</i>	52

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS FOISONNEMENT

2/4 ANS DIVERSIFICATION

REPLIR LE MAGASIN



Dispositif

- Terrain délimité
- 2 réserves contenant divers objets à transporter
- 2 réserves d'outils
- des magasins dispersés

Matériel

- Nombreux objets : balles, ballons, anneaux, caissettes, caisses, cartons (différentes tailles et hauteurs)...
- Nombreux outils : raquettes, crosses, bâtons, sacs, engins roulants, cordes, tissus (tailles et résistances différentes), draps, carrés de moquette...
- Différents magasins : tracés au sol, rouleaux, caisses, cerceaux, boîtes (hauteurs et tailles différentes)...

Organisation de la classe

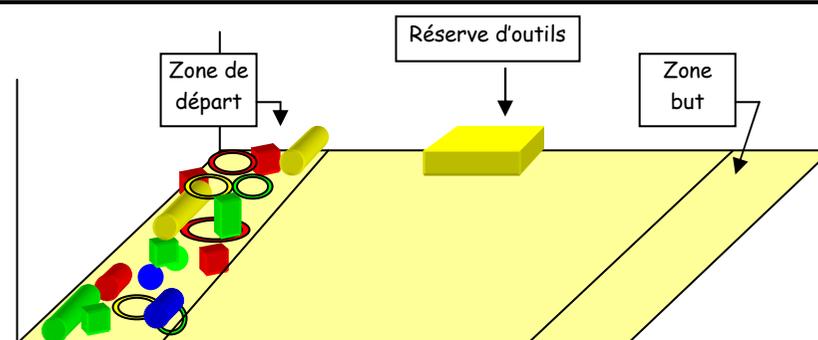
- Classe entière

Consignes

Transporter avec ou sans outils, tous les objets des réserves, dans les magasins

- On peut changer d'outil quand on veut

DROIT AU BUT



Dispositif

- Terrain délimité avec une zone de départ contenant de nombreux objets et une zone but à l'opposé
- Une réserve d'outils

Matériel

- Nombreux objets « glissants » à transporter : plots, sacs de sable, morceaux de moquette, cylindres de carton, anneaux ..., répartis dans la zone de départ
- Nombreux outils : crosses, bâtons, maillets...

Organisation de la classe

- Classe entière

Consignes

Transporter les objets dans la zone but à l'aide d'un des outils

- Ne pas heurter les autres avec son outil

Relances

- Transporter en faisant glisser l'objet au sol
- Partager le terrain en couloirs : transporter sans faire sortir l'objet de son couloir (varier la largeur du couloir)
- Transporter l'objet en suivant un parcours bien défini (slalom par exemple)
- Faire avancer l'objet en le frappant avec l'outil
- Varier les objets à transporter : introduire des balles ou ballons
- Remplacer l'outil par une partie du corps : la main, le pied
- Jouer par équipes

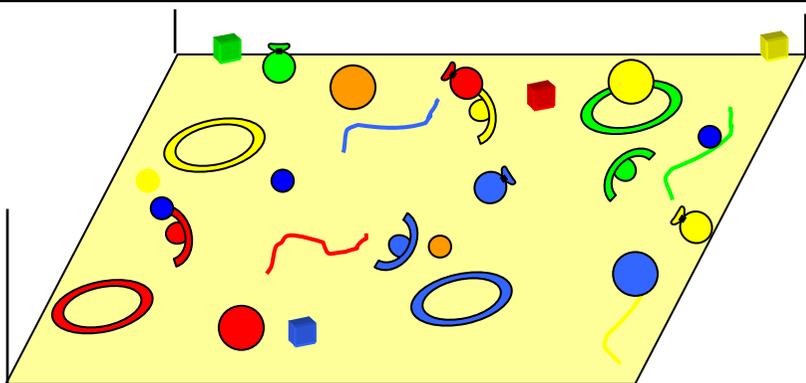
MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

LA CHASSE AUX COULEURS	2/4 ANS	DIVERSIFICATION
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité avec une caisse centrale et aux extrémités 3 caisses de couleurs différentes • Nombreux objets divers dans la caisse centrale • Au début du jeu, tous les élèves au centre du terrain 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombreux objets divers de tailles variées et de 3 couleurs différentes : plaquettes, cubes, foulards, ballons... • Des caisses de 3 couleurs • Dossards ou chasubles (une couleur par équipe) • Un sablier <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 3 équipes
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Être l'équipe qui a transporté le plus d'objets dans la caisse de sa couleur</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Limiter le temps de jeu • L'équipe bleue transporte les objets bleus dans la caisse bleue... • Transporter un seul objet à la fois <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrandir l'aire de jeu • Transporter les objets avec des outils 	

VIDER LE PANIER	2/4 ANS	DIVERSIFICATION
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain dégagé avec une caisse centrale (le panier) remplie d'objets divers à lancer 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une caisse • Divers objets à lancer : balles, sacs de graines, ballons... • Un sablier <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Élèves en dispersion
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Rapporter dans la caisse les objets lancés par le meneur, pour que cette caisse ne soit jamais vide</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le meneur relance sans interruption, dans toutes les directions, les objets déposés dans la caisse • Chaque joueur rapporte dans la caisse l'objet qu'il a attrapé ou ramassé (un objet à la fois) • Limiter le temps de jeu <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 ou 3 élèves meneurs • Rapporter les objets avec des outils 	

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS DIVERSIFICATION



LES BONS PETITS CHIENS

Dispositif

- Terrain délimité
- Des cerceaux en dispersion
- De nombreux objets en dispersion
- À chaque élève, son cerceau (sa niche)

Matériel

- Des objets divers (les os) : cubes, balles, anneaux, sacs de graines, cordelettes, ballons...
- Un cerceau personnalisé par enfant (symbole, couleur, picto...)
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- Un élève par cerceau

Consignes

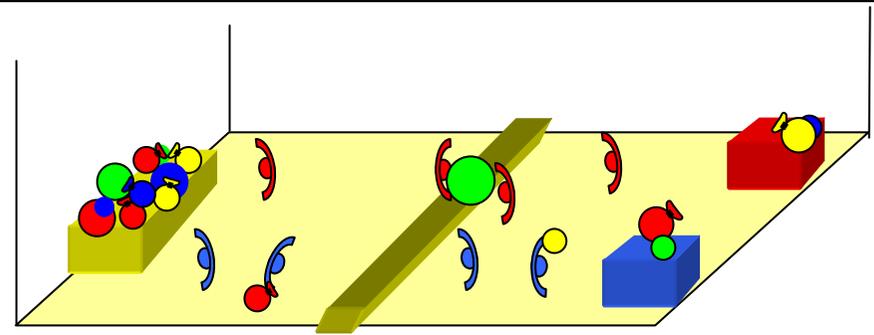
Rapporter le plus possible d'os dans sa niche

- Transporter un seul objet à la fois
- Temps limité

Relances

- Varier la taille des objets à transporter
- Recommencer en changeant de niche
- Varier l'emplacement des niches (les aligner, les éloigner...)
- Une réserve centrale d'objets que l'enseignant vide en lançant les objets dans toutes les directions

2/4 ANS DIVERSIFICATION



LES DÉMÉNAGEURS

Dispositif

- Terrain délimité, partagé en deux zones A et B par une rangée de bancs
- Zone A pour les déménageurs, zone B pour les transporteurs
- Une réserve d'objets à l'extrémité de la zone A
- Deux caisses à l'extrémité de la zone B

Matériel

- Nombreux objets divers : cubes, balles, anneaux, sacs de graines, cordelettes, ballons...
- Des bancs, 2 caisses
- Des chasubles
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : dans chaque équipe des déménageurs et des transporteurs

Consignes

Être l'équipe qui a déménagé dans sa caisse le plus grand nombre d'objets

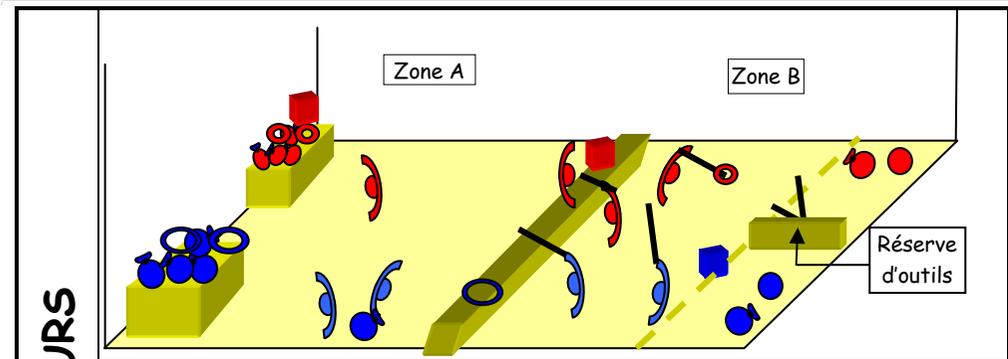
- Pour les déménageurs de la zone A : prendre un objet et le transmettre à un transporteur de la zone B
- Pour les transporteurs de la zone B : réceptionner les objets et les transporter dans la caisse de leur équipe
- Ne pas franchir la rangée de bancs
- Limiter le temps de jeu

Relances

- Varier les objets (volume, poids, pouvant rebondir, pouvant rouler...)
- Varier la hauteur de la séparation centrale

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS STRUCTURATION



LE RELAIS DES DÉMÉNAGEURS

Dispositif

- Terrain délimité partagé en 2 zones par une rangée de bancs :
 - ❖ zone A : une réserve d'objets
 - ❖ zone B : une réserve d'outils divers
- À l'extrémité de la zone B, une zone-but partagée en 2

Matériel

- Des objets divers (« non rebondissants ») de 2 couleurs : briques, palets, anneaux, clipos, ballons mousse, coussins...
- Des outils divers : raquettes, bâtons, crosses...
- Des bancs, des dossards de 2 couleurs
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : dans chaque équipe des déménageurs dans la zone A et des transporteurs dans la zone B

Consignes

Être l'équipe qui a transporté le plus grand nombre d'objets

- Pour les déménageurs :
 - ❖ transporter un objet de sa couleur de la réserve vers les bancs
 - ❖ déposer les objets sur le banc
- Pour les transporteurs :
 - ❖ conduire un objet de sa couleur en le faisant glisser avec un outil
- Limiter le temps
- Inverser les rôles

2/4 ANS



Dispositif

Matériel

Organisation de la classe

Consignes

Relances

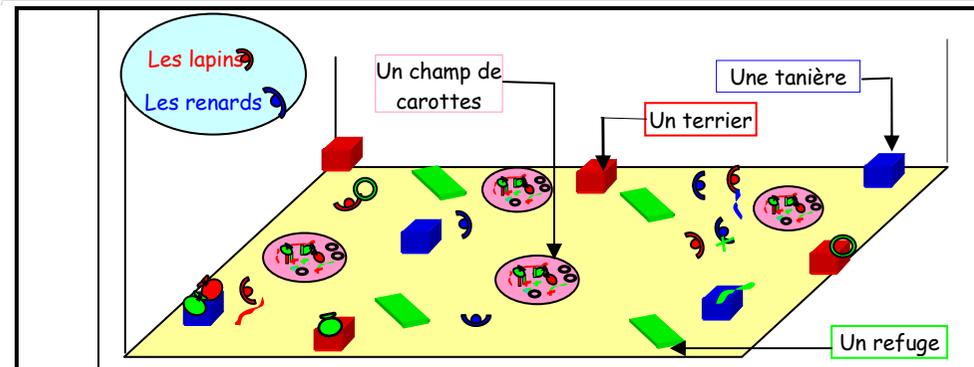
MODULE N°2

COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Lapins et renards	<i>Dans un espace délimité, rejoindre une cible de son choix sans se faire attraper Poursuivre, pour le toucher, un adversaire de son choix</i>	54
Diversification	Les écureuils en cage	<i>À un signal donné, atteindre une zone libre le plus rapidement possible</i>	54
	Minuit dans la bergerie	<i>À un signal donné, se déplacer dans un espace délimité comportant des refuges sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i>	55
	Qui attrape ?	<i>À un signal donné, reconnaître rapidement son rôle : poursuivant, poursuivi Traverser un espace délimité sans se faire toucher par un adversaire désigné Poursuivre un adversaire pour le toucher</i>	55
	Les sorciers	<i>Se déplacer, le plus longtemps possible, dans un espace délimité, sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i>	56
	Les renards et les pintades	<i>Atteindre une zone sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i>	56
Structuration	La cueillette	<i>Traverser un espace délimité le plus grand nombre de fois possible sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i>	57

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

2/4 ANS FOISONNEMENT



LAPINS ET RENARDS

Dispositif

- Terrain délimité comportant :
 - ❖ plusieurs zones assez grandes, les champs de carottes, parsemées de nombreux objets divers
 - ❖ des caisses de 2 couleurs différentes, les terriers et les tanières, dispersées sur le terrain à des endroits plus ou moins éloignés des champs
 - ❖ des refuges
- Au début du jeu : les lapins dans un champ, les renards à l'extérieur des champs

Matériel

- Objets divers en grand nombre : anneaux, quilles, sacs de graines, foulards, pinces à linge...
- Des caisses de 2 couleurs différentes
- Des tapis (ou tracés) pour les refuges
- Une chasuble par renard

Organisation de la classe

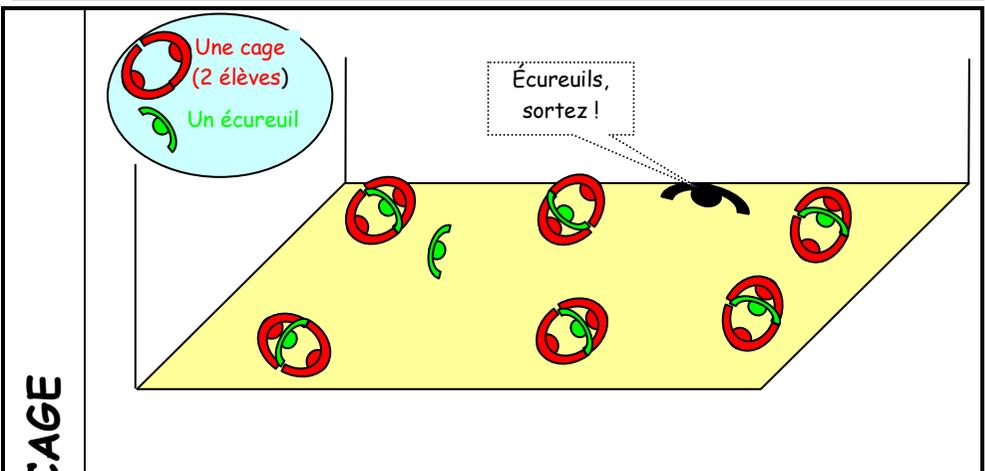
- Classe entière
- Des renards et des lapins (un renard pour 5 lapins)

Consignes

Pour les lapins : transporter les carottes dans les terriers sans se faire attraper par les renards
 Pour les renards : attraper les lapins porteurs de carottes

- Quand un renard attrape un lapin :
 - ❖ le lapin lui donne sa carotte et retourne en chercher une autre
 - ❖ le renard va déposer la carotte dans une tanière
- Un lapin dans un refuge ne peut être attrapé
- Le jeu se termine quand il n'y a plus de carottes à transporter
- Jouer les 2 rôles

2/4 ANS DIVERSIFICATION



LES ÉCUREUILS EN CAGE

Dispositif

- Terrain délimité comprenant des cages dispersées sur le terrain
- Une cage est formée par deux élèves se tenant par les mains
- Au début du jeu, les écureuils sont chacun dans une cage, l'écureuil supplémentaire est en liberté

Organisation de la classe

- Classe entière
- Des groupes de 3 et 1 écureuil supplémentaire

Consignes

Retrouver le plus rapidement possible une cage

- Au signal, sortir de sa cage
- Changer les rôles

Relances

- Augmenter le nombre d'écureuils sans cage
- Changer de signal de départ (support musical avec des repères ou des arrêts)

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

MINUIT DANS LA BERGERIE	2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité comprenant : <ul style="list-style-type: none"> ❖ une zone à une extrémité, le pré ❖ plusieurs refuges dispersés ❖ plusieurs bergeries dispersées • Au début du jeu, les moutons dans le pré, les loups à l'extérieur 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Une chasuble pour le loup • Tapis, plots pour délimiter les zones • Un sablier 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Des moutons et un loup • Le maître meneur
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour le loup : attraper les moutons quand le meneur annonce qu'il est minuit</p> <p>Pour les moutons : rejoindre une bergerie quand il est minuit</p> </div>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine : « Quelle heure est-il ? » Le meneur répond par l'heure de son choix. Le signal de début du jeu est « minuit » • Limiter le temps de jeu 		
Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre de loups • Varier la taille du terrain • Limiter le nombre de bergeries 			

QUI ATTRAPE ?	2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité comportant une zone de départ et une zone d'arrivée opposées • Au début du jeu, tous les joueurs dans la zone de départ 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Plots ou tracés pour délimiter les zones 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les poursuivis : traverser le terrain sans se faire attraper par l'élève désigné</p> <p>Pour le poursuivant : attraper le plus d'adversaires possible</p> </div>		
	<p>L'enseignant donne le signal de poursuite en annonçant : « C'est qui attrape ! »</p>		
Relances <ul style="list-style-type: none"> • Annoncer deux ou trois prénoms à la fois • Désigner le poursuivant par des signes particuliers : (exemple : celui qui porte des lunettes attrape...) • Élèves en dispersion dans la salle au début du jeu • Varier les dimensions du terrain • Varier les modes de déplacement (à 4 pattes) 			

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

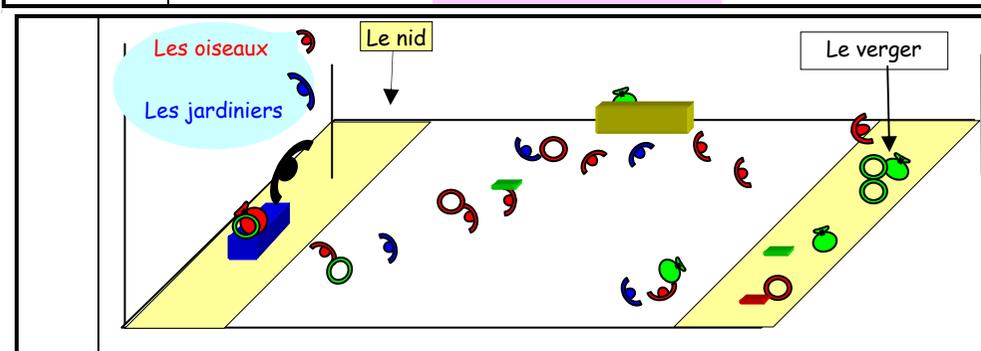
2/4 ANS		DIVERSIFICATION		
LES SORCIERS	<p>Dispositif de la relance avec refuges</p>			
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Un terrain délimité Tous les joueurs en dispersion 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> Une chasuble par sorcier Un sablier 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Des lutins et des sorciers (un sorcier pour 7/8 lutins) 	
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les sorciers : attraper les lutins pour les transformer en statues</p> <p>Pour les lutins : se sauver pour échapper aux sorciers</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Les lutins touchés restent immobiles (assis ou accroupis) Durée de jeu limitée (environ 1 minute) Jouer les 2 rôles 			
	Relances <ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre de sorciers Varié la taille du terrain Aménager des zones refuges pour les lutins (cerceaux, tapis, tracés...) 			

2/4 ANS		DIVERSIFICATION		
LES RENARDS ET LES PINTADES	<p>Le champ de blé</p> <p>Un poulailler</p>			
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Un terrain délimité comportant en son centre un champ de blé et plusieurs poulaillers (tapis) Les pintades en dispersion sur le terrain, les renards à l'extérieur 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> Une chasuble par renard Un champ de blé (tracé au sol), des tapis Des épis : objets divers en grand nombre (anneaux, sacs de graines, foulards...) Un sablier 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Des pintades et des renards (un renard pour 3 pintades) 	
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour les pintades : emporter le plus possible d'épis de blé dans les poulaillers sans se faire prendre par un renard</p> <p>Pour les renards : attraper le plus possible de pintades</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Ne transporter qu'un épi à la fois Quand un renard attrape une pintade : <ul style="list-style-type: none"> la pintade lui donne son épi et retourne en chercher un autre le renard dépose l'épi dans le champ de blé Limité la durée Changer de renards à chaque partie 			
	Relances <ul style="list-style-type: none"> Varié l'éloignement des poulaillers Réduire le nombre de poulaillers Augmenté le nombre de renards 			

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER /S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

2/4 ANS STRUCTURATION

2/4 ANS



LA CUEILLETTE

Dispositif

- Un terrain délimité comportant deux zones opposées, le nid et le verger et une zone de jeu centrale
- Dans le nid, une caisse pour déposer les fruits rapportés
- Dans le verger un nombre d'objets défini (les fruits)
- Une caisse pour stocker les fruits récupérés
- Au début du jeu, les oiseaux dans le nid, les jardiniers dans la zone de jeu

Matériel

- Caisses
- Des fruits : sacs de graines, palets, anneaux... Compter 3 fois plus de fruits que d'oiseaux
- Une chasuble par jardinier
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- Des oiseaux et des jardiniers (1 jardinier pour 3 oiseaux)

Consignes

Pour les oiseaux : rapporter le plus grand nombre possible de fruits dans le nid

Pour les jardiniers : attraper les oiseaux

- Quand un jardinier attrape un oiseau :
 - ❖ l'oiseau lui donne son fruit et retourne en chercher un autre
 - ❖ le jardinier dépose le fruit dans la caisse
- Temps de jeu limité. Comptabiliser le nombre de fruits récupérés par les jardiniers
- Jouer les 2 rôles

Dispositif

Matériel

Organisation de la classe

Consignes

Relances

MODULE N°3

COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

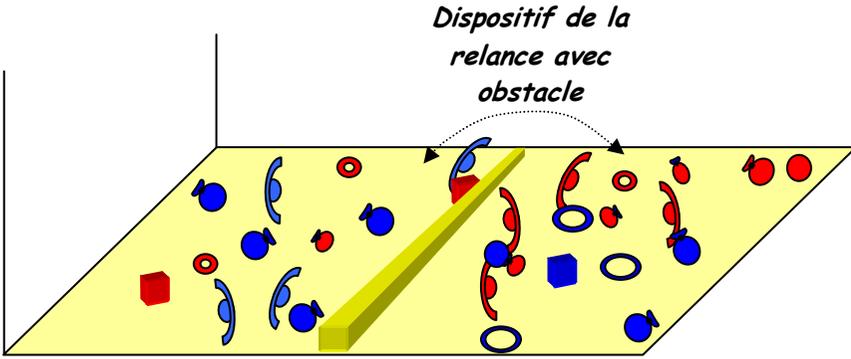
Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Les pillleurs du château	<i>Lancer des objets variés en fonction des obstacles Attraper ou ramasser des objets lancés</i>	59
Diversification	Les gardiens du château	<i>Relancer des objets variés vers une cible Jouer différents rôles : attaquant, défenseur</i>	59
	Débarrassez-moi de ces souris	<i>Par équipe, relancer des objets dans une zone définie</i>	60
	Ballon vole	<i>Se placer pour relancer un ballon (de baudruche) vers le haut sans rebond</i>	60
	Ballon cordon	<i>Lancer des ballons vers une cible avec une trajectoire basse Se placer pour attraper un ballon ayant une trajectoire basse</i>	61
	L'attaque de l'île	<i>Lancer des ballons vers une cible avec une trajectoire haute Attraper rapidement un ballon lancé</i>	61
Structuration	Remplir la caisse	<i>Par équipe, lancer des ballons vers une cible Se placer pour intercepter des ballons Jouer différents rôles : attaquant, défenseur</i>	62

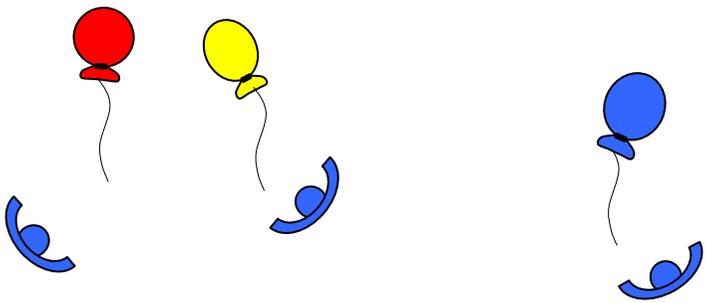
MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

2/4 ANS	FOISONNEMENT	
LES PILLEURS DU CHÂTEAU		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité avec une zone centrale (le château) • Chaque côté du château matérialisé par des obstacles différents : obstacles hauts, obstacles bas, obstacles en plans inclinés, obstacles « à travers » • Une ouverture à chaque angle du château • Des objets à lancer variés en grand nombre dans le château • Des coffres aux 4 coins du terrain 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obstacles hauts : filet, tableau, drap... • Obstacles bas : bancs, chaises... • Obstacles en plans inclinés : bancs, toboggans, planches, cylindres... • Obstacles « à travers » : cerceaux, cylindres suspendus • 4 coffres : caisses, grands cartons • Objets souples à lancer : balles, ballons, sacs de graines, coussins... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Élèves en dispersion
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Lancer les objets hors du château. Les récupérer pour remplir les caisses</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Entrer et sortir par les passages aux angles du château 	

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
LES GARDIENS DU CHÂTEAU		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité avec une zone centrale (le château) • Le château est délimité par des bancs • Des objets à lancer variés en grand nombre dans le château • Des gardiens à l'intérieur du château. Les assaillants en dispersion sur le terrain 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objets souples à lancer : balles, ballons, sacs de graines, coussins... • Des bancs <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Des assaillants et 5/6 gardiens
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Pour les gardiens : lancer les objets à l'extérieur du château Pour les assaillants : renvoyer les objets à l'intérieur du château</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le jeu se termine quand le château est vide • Changer les gardiens <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier la hauteur des bancs • Ajouter une zone interdite (la douve) autour du château: lancer au-dessus de la douve 	

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
DÉBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS		
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité partagé en 2 camps • Dans chaque camp : une équipe et des objets divers (les souris) en dispersion 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Nombreuses souris : objets souples (non rebondissants) à lancer (balles de chiffon, sacs de graines, coussins, carrés de moquette...) • Des chasubles • Un sablier Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;">Être l'équipe qui a le moins de souris dans son camp</div> <ul style="list-style-type: none"> • Renvoyer les souris dans le camp adverse • Temps limité : signal d'arrêt 	
	Relances <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter ou diminuer le nombre de souris • Introduire une zone neutre, un obstacle entre les deux camps (élastique, banc...) • Augmenter ou diminuer la surface du terrain • Introduire des souris pouvant rebondir ou rouler 	

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
BALLON VOLE		
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves en dispersion dans la salle 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Un ballon de baudruche par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;">Faire voler son ballon le plus longtemps possible</div> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon ne doit jamais toucher le sol 	
	Relances <ul style="list-style-type: none"> • Un ballon pour 2 ou 3 élèves • Varier le type (ou la taille) des ballons. Pour les ballons « rebondissants », autoriser le blocage, autoriser un ou plusieurs rebonds 	

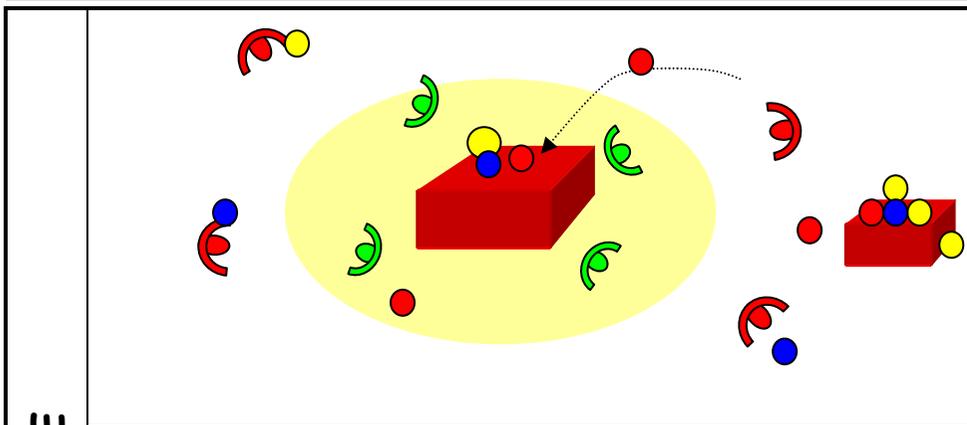
MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

2/4 ANS		DIVERSIFICATION	
BALLON CORDON			
	Dispositif		Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité partagé en 2 camps (profondeur maximale de chaque camp 4 m) • Un élastique central à 0,60 m du sol • Les lignes de fond de chaque camp matérialisées (cônes, poteaux...) • 2 ballons par équipe • Une équipe dans chaque camp 		<ul style="list-style-type: none"> • 4 ballons • Un élastique • Des cônes ou poteaux • Des chasubles • Un sablier
	Consignes		Organisation de la classe
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Faire rouler le plus de ballons possible au-delà de la ligne de fond adverse</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer et renvoyer les ballons, à la main, sous l'élastique • Intercepter les ballons adverses • Comptabiliser les ballons franchissant la ligne de fond • Temps limité 		<ul style="list-style-type: none"> • 5/6 élèves par équipe • 2 équipes différenciées
Relances			
<ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre de ballons par équipe • Varier la nature des ballons • Ajouter une zone neutre entre les camps 			

2/4 ANS		DIVERSIFICATION	
L'ATTAQUE DE L'ÎLE			
	Dispositif		Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité partagé en 2 camps • Un filet central (plus haut que les élèves) • Une réserve de ballons dans chaque camp • Une équipe dans chaque camp 		<ul style="list-style-type: none"> • Nombre important de ballons • Un filet, 2 caisses • Des chasubles • Un sablier
	Consignes		Organisation de la classe
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Renvoyer le plus de ballons possible dans le camp adverse</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer et renvoyer les ballons au-dessus du filet • Intercepter les ballons adverses • Temps limité (signal d'arrêt) 		<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'élèves en fonction de la taille du terrain • Deux équipes différenciées
Relances			
<ul style="list-style-type: none"> • Varier la hauteur du filet ou sa nature (drap, élastique...) • Varier la nature des ballons • Varier les dimensions du terrain • Ajouter une zone neutre entre les camps 			

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

2/4 ANS **STRUCTURATION**



REPLIR LA CAISSE

Dispositif

- Un terrain délimité avec 3 zones :
 - ❖ une cible centrale matérialisée par une grande caisse ou des bancs
 - ❖ une zone défenseurs matérialisée (tracé, cordes) autour de la cible
 - ❖ une zone attaquants à la périphérie
- Une réserve d'objets dans la zone attaquants

Matériel

- 2 caisses
- Des objets divers en nombre important, non rebondissants (ballons, balles, sacs de graines...)
- Des chasubles
- Un chronomètre, Un sifflet
- Un système de comptage, Une fiche de score

Organisation de la classe

- Nombre d'élèves en fonction de la taille du terrain
- Deux équipes différenciées en nombre égal

Consignes

Être l'équipe qui a mis le plus de ballons dans la cible

- Pour les attaquants: lancer les ballons dans la cible
- Pour les défenseurs: intercepter et relancer les objets dans la zone des attaquants. Ne pas récupérer les ballons dans la cible
- Ne pas sortir de sa zone
- Faire 2 manches en inversant les rôles
- Temps limité

2/4 ANS



Dispositif

Matériel

Organisation de la classe

Consignes

Relances

