

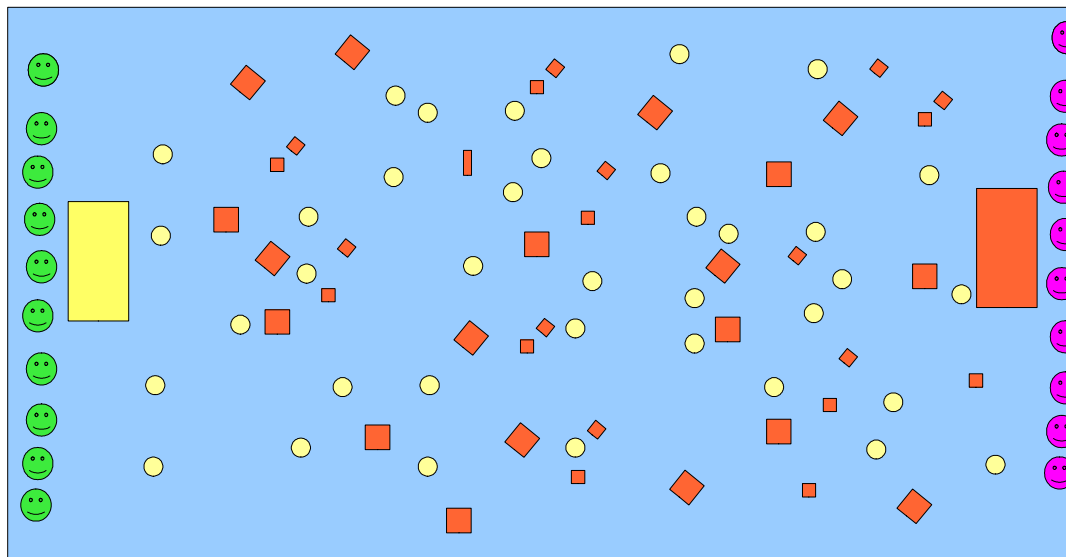
Jeu de collecte d'objets de la petite section à la grande section

But pour chaque équipe : replacer les objets dans leur caisse de destination
(ici blocs rouges dans caisse rouge et blocs jaunes dans caisse jaune)

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objets en jeu ou lorsqu'une équipe a collecté tous ses objets.

Matériel : Deux types d'objets différenciés – une seule cible de réception (caisse ou tapis)

Situation initiale



Observations : Les conduites des élèves sont organisées par la prise en compte des objets disponibles, du type d'objet et de la cible. Les courses sont orientées par ces paramètres. Ces éléments définissent un domaine d'apprentissage important et accessible en PS.

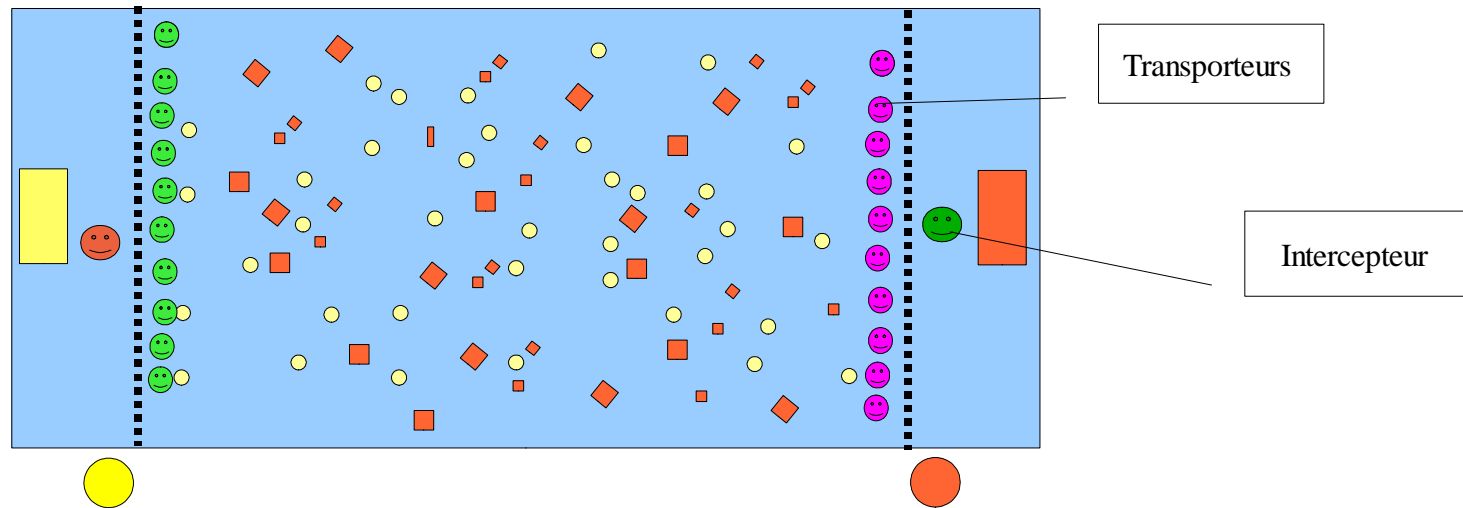
Situation 2

But :

Dans un premier temps, le but du jeu reste le même pour les deux équipes.

Cette situation introduit un principe d'opposition. Deux statuts différents de joueurs se rencontrent.

Pour les élèves de GS, quand ils ont bien intégré le principe d'opposition, le but pourrait être de posséder plus d'objets que l'autre équipe dans sa caisse.



Les caisses (ou cibles) sont placées dans une zone dont l'accès est empêché par un adversaire (= intercepteur).

Le but pour celui-ci est de prendre les objets transportés par un joueur de l'autre équipe en le touchant.

Deux solutions :

1 - Il dépose l'objet pris dans un cerceau placé sur le côté de la zone. Les objets placés dans ce cerceau peuvent être remis en jeu régulièrement par l'enseignant. Cette solution permet aux transporteurs d'utiliser l'espace dégagé par l'intercepteur quand il dépose l'objet.

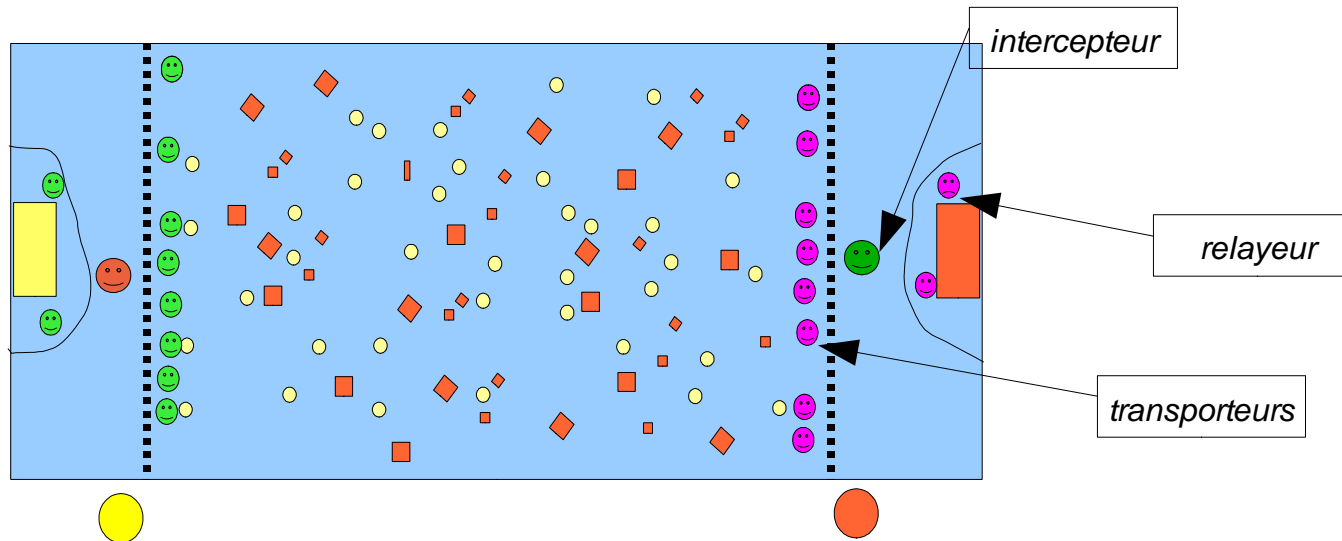
2 – Il relance l'objet dans l'espace de jeu. Il retarde ainsi le remplissage de la caisse. Il pourra alors chercher à relancer pour retarder davantage le retour de cet objet (en prenant en compte le placement des adversaires et les espaces libres).

Cette situation permet aux joueurs d'utiliser les conduites développées lors de la situation initiale. Elle les perturbe au moment de déposer l'objet dans la caisse où l'opposition les met dans la situation de prendre une décision entre alternatives possibles (s'engager, attendre, se déplacer, feinter).

Situation 3

Le but du jeu reste toujours le même pour les deux équipes.

En plus de l'opposition de statuts différents, au sein de l'équipe les joueurs évoluent à partir de deux rôles différents (transporteurs / relayeurs) qui doivent collaborer pour remplir la caisse. Seuls les relayeurs peuvent déposer des objets dans la caisse que leur transmettent les transporteurs.



Les relayeurs sont situés dans une zone de laquelle ils ne peuvent pas sortir et dans laquelle les adversaires et leurs partenaires ne peuvent pas entrer.

Variables :

Placer les caisses cibles dans un espace accessible sur toute la périphérie plutôt que par un seul côté. Par exemple, placer les caisses au centre d'un carré ou d'un cercle, dans lequel se trouvent les intercepteurs et les relayeurs.

Augmenter ou réduire le décalage entre le nombre de relayeurs et d'intercepteurs. Plus le nombre de relayeurs est proche du nombre d'intercepteurs, plus la tâche est difficile pour les transporteurs.

Un nombre égal d'intercepteurs et de relayeurs peut parfois entraîner un blocage. Il s'agit alors de créer un surnombre des relayeurs.