

Module déménageur GS

OBJECTIFS DU MODULE

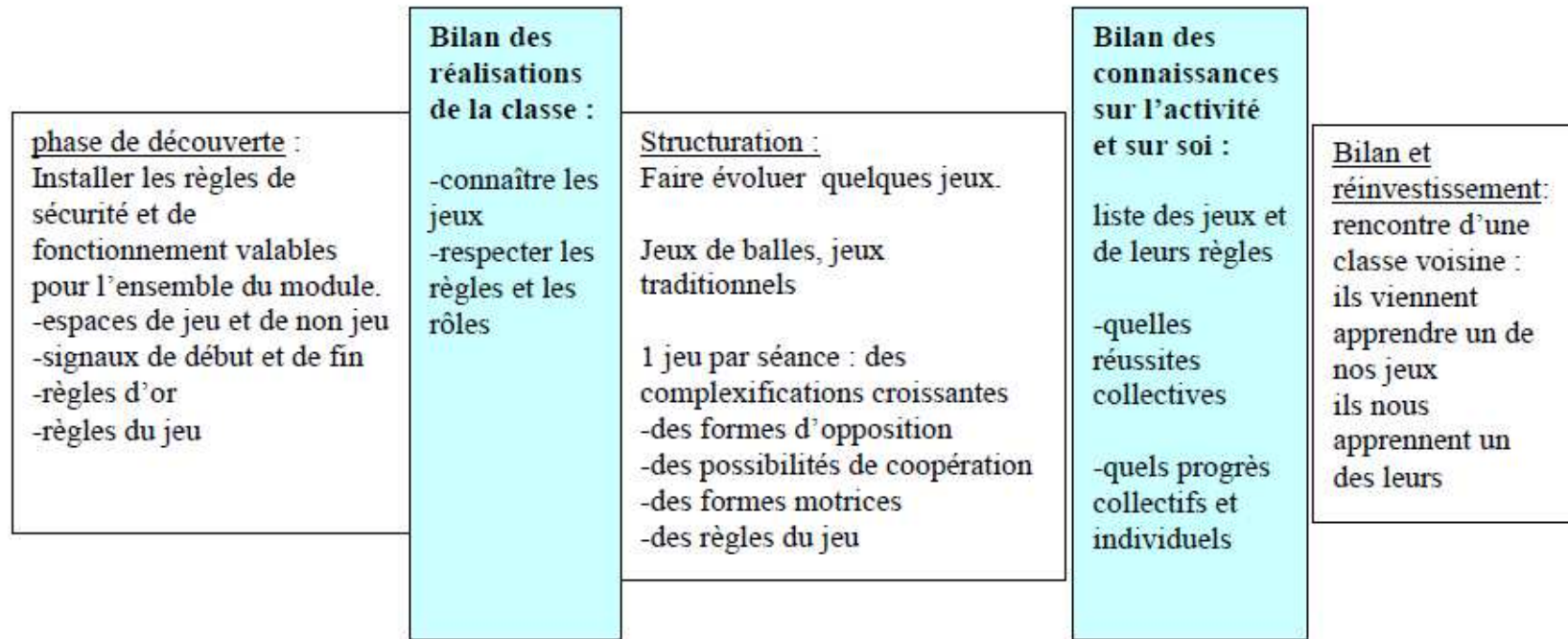
- Ramasser, transporter de l'objet d'un point à un autre
- S'orienter, repérer le point de départ et d'arrivée
- Suivre un trajet sans se détourner

Frédéric Delay-Goyet, CPC EPS Meyzieu

Bénédicte HEGUILEIN, CPC EPS Lyon 8

21 Novembre 2014

Un module en 3 phases



- 2-3 jeux de découverte
- 1 jeu « de référence » en fil rouge
- 2 jeux pour apprendre



**Ne pas multiplier les jeux
mais les faire évoluer...**

Situation de référence: « les jeu des briques »



Matériel

- 3 cerceaux de la couleur des équipes et un cerceau d'une autre couleur (neutre).
- 16 briques identiques
- Un sifflet
- Un chronomètre ou sablier

Pour les observateurs :

- Des crayons de couleur
- 4 boîtes avec des cubes
- Des fiches quadrillées pour comptabiliser
- 4 paniers pour recevoir les cubes comptabilisés

Organisation de la classe

- Un terrain délimité, d'environ 10x10m
- 3 équipes de 8 joueurs
(4 joueurs - 4 observateurs)
- 4 briques sont disposées dans chaque cerceau.
- Les joueurs se tiennent près du cerceau de leur couleur.

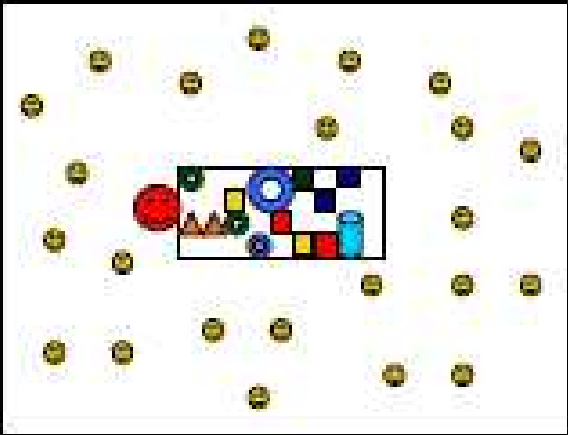
→ Quels sont les objectifs d'apprentissage pour les élèves?

Un exemple de module : déménageur

Phase	Objectifs	Jeux possibles
Découvrir		Balles brûlantes Vider le panier
Voir où on en est	Respecter une règle : un objet à la fois, on ne peut empêcher un joueur de prendre une brique dans son cerceau Réagir à un signal Distinguer les différents territoires de jeu	Jeu des briques 1
Apprendre et progresser	Agir avec d'autres, coopérer : jouer pour son équipe Distinguer les différents rôles	Jeu des briques 2
Mesurer les progrès, réinvestir ce qu'on a appris	-Élaborer des stratégies	Jeu des briques 3

Un jeu pour découvrir

Vider le panier

BUT DU JEU (ou critères réussites) <ul style="list-style-type: none">- Pour les lanceurs : vider le panier, lancer loin.- Pour les autres élèves : faire en sorte qu'il reste toujours au moins un objet dans le panier se placer pour recevoir les objets tout autour du panier.- Ramasser les ballons ou balle le plus vite possible (sans s'arrêter de marcher ou courir). Enchaîner une suite d'actions (chronologie).	
ORGANISATION	
	Matériel <ul style="list-style-type: none">- Une caisse- Nombreux objets de toutes formes et tailles
	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none">- Une salle ou espace clos- L'enseignant est au centre du terrain avec une caisse dans laquelle se trouvent de nombreux objets à lancer (balles, ballons, comètes, anneaux...).

Un jeu pour découvrir

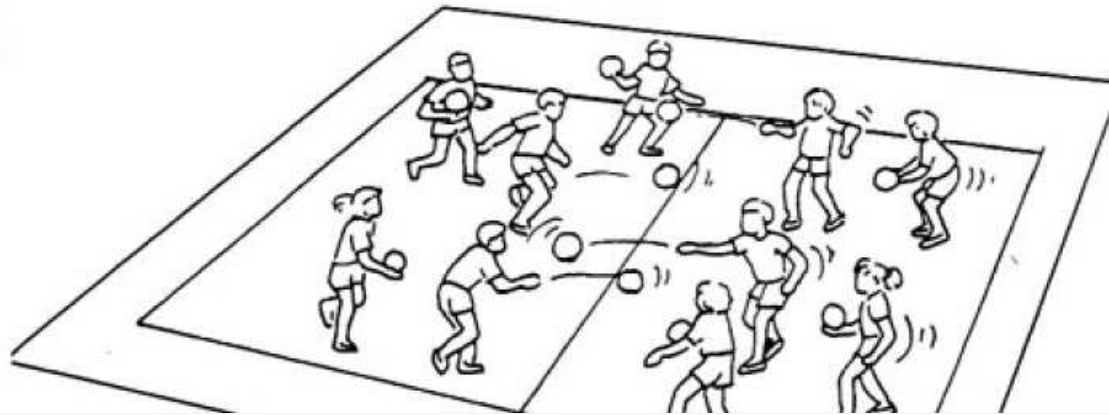
Balles brûlantes

But : avoir dans son camp moins d balles que l'équipe adverse

Organisation : 2 équipes, 1 ballon ou une balle par élève

Règles

- rester dans son camp
- au signal de fin, on arrête de lancer.



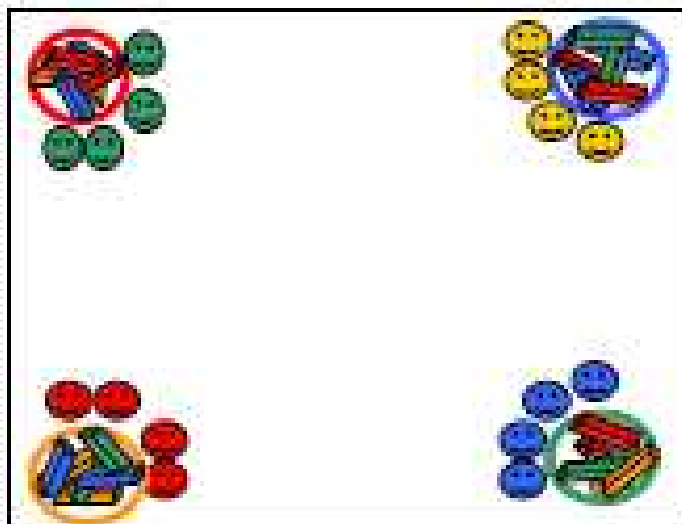
Un jeu pour apprendre

Jeu de briques 2

	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- 3 cerceaux reprenant la couleur des équipes et un cerceau d'une autre couleur (neutre)- 24 briques aux couleurs des équipes (8 rouges, 8 jaunes, 8 bleues)- Un sifflet- Un chronomètre ou sablier <p>Pour les observateurs :</p> <ul style="list-style-type: none">- Des crayons à la couleur des briques- Des fiches quadrillées pour comptabiliser <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none">- Un terrain délimité, d'environ 10x10m- 3 équipes de 8 joueurs (4 joueurs - 4 observateurs)- 2 briques de chaque couleur sont disposées dans chaque cerceau- Les joueurs se tiennent près du cerceau de leur couleur
--	---

Un jeu pour mesurer ses progrès

Jeu des briques 3



Nombre total de
briques dans le cerceau

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □



Matériel

- 4 cerceaux reprenant la couleur des équipes
- 24 briques aux couleurs des équipes (6 rouges, 6 jaunes, 6 bleues, 6 vertes)

- Un sifflet
- Un chronomètre ou sablier

Pour les observateurs :

- Des crayons à la couleur des briques
- Des fiches pour comptabiliser

Organisation de la classe

- Un terrain délimité, d'environ 10x10m
- 4 équipes de 4 joueurs
(4 joueurs - 4 observateurs)
- 6 briques sont disposées dans chaque cerceau (deux de chaque couleur sauf celle de son équipe)
- Les joueurs se tiennent près du cerceau de leur couleur