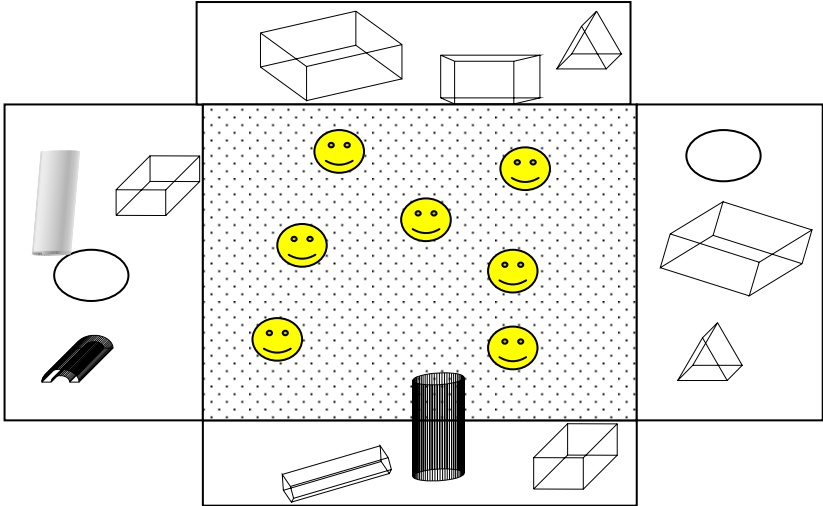


ÉCOLE MATERNELLE	COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET/OU COLLECTIVEMENT pour POUSSER / TIRER	
COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES DE FIN DE MATERNELLE	Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour s'opposer à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accepter le contact avec l'autre ▪ Déplacer l'autre, conserver une posture ▪ Résister, s'agripper, s'accrocher ▪ Orienter son action (pousser, tirer) en fonction de l'objet et du but à atteindre ▪ Pousser, tirer un objet pour le déplacer, seul, avec l'aide de partenaire(s) ▪ Affronter individuellement un adversaire
COMPÉTENCES TRANSVERSALES ET CONNAISSANCES DE FIN DE MATERNELLE	S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager dans un jeu de corps à corps à plusieurs, à un contre un ▪ Accepter de s'affronter selon les règles d'or ▪ Éprouver, accepter, ressentir des actions motrices inhabituelles : contact corporel ▪ Dire les principales règles de sécurité : les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal...)
	Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assurer son rôle tout le long du jeu (pousseur/poussé, tireur/tiré...)
	Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre des indices simples d'espaces de lutte (cercle, lignes, départ, arrivée, zones...) ▪ Énumérer des actions simples (tirer, pousser, résister...) et dire lesquelles ont été efficaces ▪ Ajuster ses actions en fonction des buts visés (s'agripper, écarter ses appuis au sol...) ▪ Mesurer les risques pris : accepté le rôle de dominé
	Se conduire dans le groupe en fonction de règles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître, comprendre et faire respecter les règles simples : règles de vie collective (respect des décisions de l'arbitre, de l'adversaire...), règles du jeu, règles simples de sécurité ▪ Connaître et assurer différents rôles : attaquant/défenseur, observateur/arbitre/chronométrateur

MODULE D'APPRENTISSAGE : COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER/TIRER

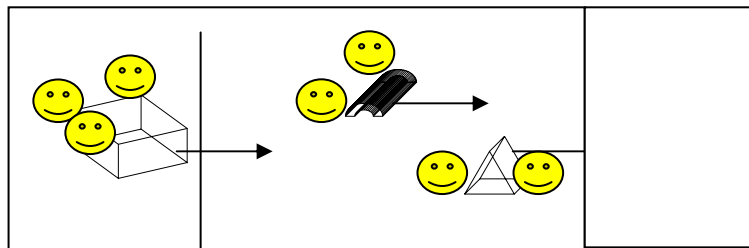
PS	◀	Savoirs en jeu Orienter son action (pousser, tirer) en fonction de l'objet et du but à atteindre Pousser, tirer un objet pour le déplacer, seul, avec l'aide de partenaire(s) Connaître et assurer différents rôles	FOISSONNEMENT	◀
MS	◀		DIVERSIFICATION	
GS	◀		STRUCTURATION	

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES
<p>CHANGER D'IMMEUBLE</p>	 <p>Espace de jeu délimité et organisé : une zone centrale de déplacement (le parking) et 4 zones de stockage (les immeubles)</p> <p>Matériel : Nombre important de meubles à déménager (de préhension, de masse et de volume différents : bancs, grands cartons, rouleaux, tapis, blocs de mousse, plinth...) répartis (de façon aléatoire) dans les 4 immeubles</p> <p>Organisation de la classe : Classe entière</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>Changer les objets d'immeuble.</p> </div> <p>Faire glisser les objets au sol.</p> <p>Au départ, tous les élèves sont sur le parking.</p> <p>Début du jeu, au signal de l'adulte.</p>

MODULE D'APPRENTISSAGE : COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER/TIRER

PS	◀	Savoirs en jeu Orienter son action en fonction de l'objet Pousser/tirer pour déplacer un objet seul ou à plusieurs Prendre des indices liés à l'espace	FOISONNEMENT	
MS	◀		DIVERSIFICATION	◀
GS	◀		STRUCTURATION	

LES DÉMÉNAGEURS



DISPOSITIF

Terrain délimité : une maison de départ , une maison d'arrivée
Les déménageurs dans la maison de départ
De nombreux meubles dans la maison de départ

Matériel:

Meubles : objets à déplacer à plusieurs (lourds et/ou volumineux)

Organisation de la classe:

Classe entière

CONSIGNE

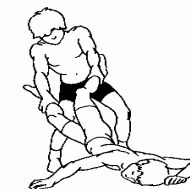
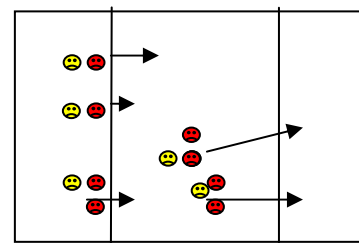
Faire glisser à plusieurs les meubles de la maison de départ à la maison d'arrivée.

RELANCES

Varier l'éloignement des maisons
Imposer le nombre de déménageurs par meuble
Imposer deux déménageurs par meuble : l'un pousse, l'autre tire
Imposer pousser ou tirer à plusieurs.
Limiter le temps
Utiliser des outils (objets lourds sur tapis, drap ; utiliser une corde...)

PS		Savoirs en jeu Accepter le contact avec l'autre Déplacer l'autre, conserver une position Éprouver, accepter, ressentir des actions motrices inhabituelles Connaître et assurer différents rôles Connaître des règles simples de sécurité	FOISONNEMENT	
MS	◀		DIVERSIFICATION	◀
GS	◀		STRUCTURATION	

LES STATUES



DISPOSITIF

Terrain délimité : une maison de départ , une maison d'arrivée
Des statues (élèves) allongées dans la maison de départ
Les déménageurs dans la maison de départ

Organisation de la classe:

Classe entière

Plus de déménageurs que de statues

CONSIGNE

Déménager les statues de la maison de départ à la maison d'arrivée.

- Les statues sont immobiles
- Les déménageurs tirent les statues par les pieds

RELANCES

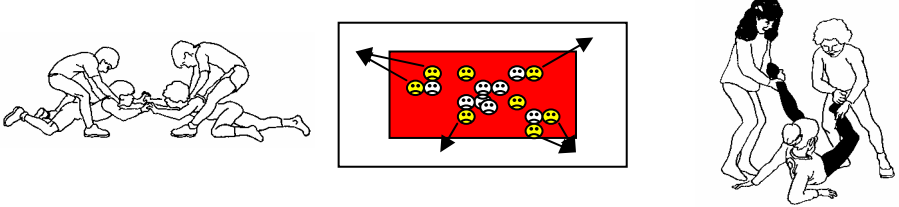
Imposer le nombre de déménageurs par statue.
Tirer par une autre partie du corps
Varier l'éloignement des maisons
Pousser pour faire rouler
Autoriser une résistance des statues (sans coups)
Varier la position des statues (assis, debout avec poussée aux épaules)

MODULE D'APPRENTISSAGE : COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER/TIRER

PS		Savoirs en jeu Accepter le contact avec l'autre Déplacer l'autre, conserver une posture Résister, s'agripper, s'accrocher S'engager dans un jeu de corps à corps à plusieurs	FOISONNEMENT	
MS	◀		DIVERSIFICATION	◀
GS	◀		STRUCTURATION	

LES OURS DANS LA TANIÈRE

DISPOSITIF



Une tanière centrale : un grand tapis (tatami)
Les ours dans la tanière, les chasseurs à l'extérieur de la tanière

Matériel:
Chasubles de 2 couleurs différentes

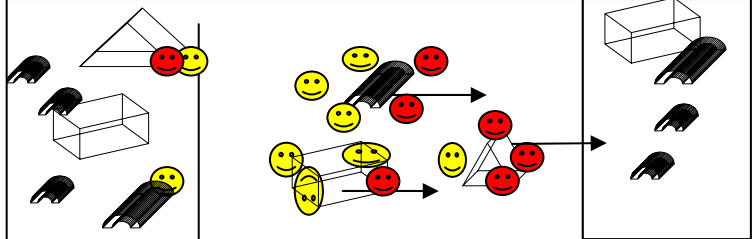
Organisation de la classe:
Une équipe d'ours, une équipe de chasseurs

CONSIGNES	<p>Pour les chasseurs : sortir tous les ours de la tanière. Pour les ours : rester le plus longtemps possible dans la tanière.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les ours à quatre pattes (interdit de se lever). Les chasseurs debout • Tout ours sorti de la tanière est éliminé • Signal donné par le meneur
	<p>RELANCE</p> <p>Imposer le type de prise pour les chasseurs (par les pieds, par un pied,...) Imposer un seul chasseur par ours Imposer plus de chasseurs que d'ours (ou inversement) Temps limité</p>

PS		Savoirs en jeu Orienter son action (pousser, tirer) en fonction de l'objet et du but à atteindre Pousser, tirer un objet pour le déplacer, seul, avec l'aide de partenaire(s) Connaître et assurer différents rôles	FOISONNEMENT	
MS	◀		DIVERSIFICATION	◀
GS	◀		STRUCTURATION	

GÊNEURS - DÉMÉNAGEURS

DISPOSITIF



Terrain délimité : une maison de départ , une maison d'arrivée, une zone centrale
Les déménageurs dans la maison de départ. Les gêneurs dans la zone centrale
De nombreux meubles dans la maison de départ

Matériel:
Objets à tirer et/ou à pousser non dangereux : blocs de mousse, tapis, cordes, gros ballons, sacs solides, draps...

Organisation de la classe:
Plus de déménageurs que de gêneurs

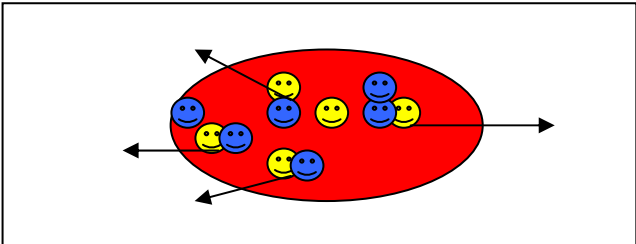
CONSIGNES	<p>Pour les déménageurs : Faire glisser les objets dans l'autre maison Pour les gêneurs : retenir les objets</p> <p>Consignes sécuritaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas courir avec un objet • Ne pas lâcher un objet tenu par un autre • Ne pas arracher un objet tenu par un autre
	<p>RELANCE</p> <p>Imposer un gêneur par déménageur Imposer l'objet à déménager. Placer un joueur de chaque coté de l'objet (jouer au sol, sans se lever), chacun essaie de rejoindre sa maison</p>

MODULE D'APPRENTISSAGE : COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER/TIRER

PS		Savoirs en jeu Déplacer l'autre, conserver une posture Résister, s'agripper, s'accrocher S'engager dans un jeu de corps à corps à plusieurs, à un contre un Accepter de s'affronter selon les règles d'or Assurer son rôle tout le long du jeu	FOISONNEMENT	
MS	◀		DIVERSIFICATION	
GS	◀		STRUCTURATION	

PS		Savoirs en jeu	FOISONNEMENT	
MS			DIVERSIFICATION	
GS			STRUCTURATION	

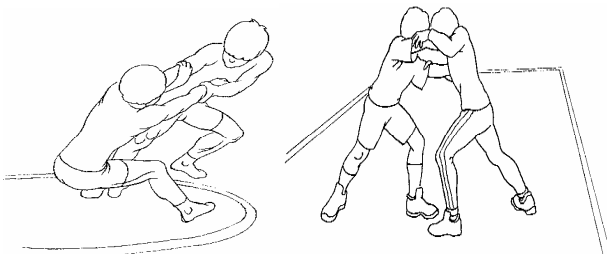
FAIRE SORTIR L'ÂNE DE L'ÉCURIE

DISPOSITIF	 <p>Terrain délimité : une écurie centrale, une cour Les ânes sont assis dans l'écurie Les fermiers sont dans la cour Matériel: Plots pour délimiter l'espace Chasubles Organisation de la classe: Une équipe d'ânes et une équipe de fermiers</p>
CONSIGNES	<p>Pour les fermiers : sortir les ânes de l'écurie Pour les ânes : rester dans l'écurie</p> <p>Les fermiers poussent ou/et tirent les ânes Les ânes résistent sans donner de coups, ni se lever</p>
RELANCES	<p>Imposer un âne par fermier. Ne plus pousser l'autre avec les mains (par les épaules, dos à dos...) Augmenter les dimensions de l'écurie Imposer une porte de sortie</p>

DISPOSITIF	
CONSIGNES	
RELANCES	

MODULE D'APPRENTISSAGE : COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER/TIRER

PS		Savoirs en jeu Résister, s'agripper, s'accrocher Affronter individuellement un adversaire S'engager dans un jeu de corps à corps à un contre un Accepter de s'affronter selon les règles d'or Connaître, comprendre et faire respecter les règles simples : règles de vie collective (respect des décisions de l'arbitre, de l'adversaire...), règles du jeu, règles simples de sécurité Connaître et assurer différents rôles : attaquant/défenseur, observateur/arbitre/chronométrateur	FOISONNEMENT	
MS	◀		DIVERSIFICATION	
GS	◀		STRUCTURATION	◀

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES
<p>JE N'IRAI PAS CHEZ TOI</p>	 <p>Terrain délimité : une maison de chaque coté d'une zone de combat Une maison par combattant Matériel : Plots pour délimiter le terrain Prévoir un système de comptage Organisation de la classe : Par triplète : 2 combattants, un juge</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Emmener l'autre chez soi le plus de fois possible</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Position de départ : au centre de la zone de combat, debout, mains aux épaules de l'adversaire • Au signal de l'adulte, pousser ou tirer l'autre sans le lâcher • Reprise du jeu après chaque réussite, sans arrêt du chrono • Temps limité (une minute maximum).