

« Semaine de la maternelle After Work »

Agir, s'exprimer et comprendre à travers
l'activité physique (EPS) avec peu de
matériel

Mars 2021 – DSDEN 61

La programmation

Activités enseignées en 2019-2020

Fiche enseignant

Ecole :

Classe :

Cycle :

Nombre de séance	Activités	Compétences des programmes
Compétences – Appétences de l'enseignant		

Activités enseignées en 2020-2021

Fiche enseignant

Ecole :

Classe :

Cycle :

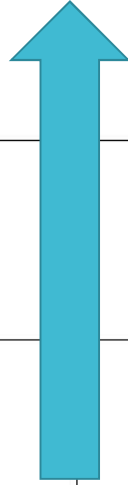
Nombre de séance	Activités	Compétences des programmes
Compétences – Appétences de l'enseignant		

ECOLE :

ETAT DES LIEUX DES ACTIVITES PHYSIQUES PRATIQUES/SITUATIONS

Année scolaire

Objectifs caractéristiques	CYCLE 1				
	TPS	PS	MS	GS	GS
Agrir dans l'espace, dans la durée et sur les objets					
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés					
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique					
Collaborer, coopérer, s'opposer					



Objectifs visés

Agrir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.	Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique.	Collaborer, coopérer, s'opposer.
---	---	---	----------------------------------

	Période 1		Période 2		Période 3		Période 4		Période 5	
TPS										
Année 1										
Année 2										
Année 3										

Quelques propositions



Qui peuvent être
mises en place avec du
meublement courant

Qui nécessitent pas de
salle et peu de
matériel

Utilisation du mobilier courant



D'après le travail de JM CLUZEAU : « EPS et Bouts de ficelle. Agencement et verbes d'action ».



ramper sous, en poussant un ballon



Sur des bancs plats puis inclinés



SOUS le banc...

RAMPER



Bancs inclinés, montants, descendants



Sous les haies, "je ne fais pas tomber la latte"



Aménagements possibles autour de l'action « Traverser »
Réponses proposées :
Ramper

Rappel des critères de réussite :
Sans faire tomber les chaises , sans tomber des bancs, en utilisant le moins d'appui...

Ramper



sur le dos



dans



sous le maillage



enjambrer et ramper sous



ramper sur et sous



ramper rouler



ramper plus haut



ramper sous et enjambrer



Tirer son corps, debout sur un plan incliné.

Aménagements possibles autour de l'action « Traverser »
Réponses proposées :
Tirer



Avec deux cordes, simultanéité des tractions ou alternance



Idem cordes tendues, en variant l'espace et les positions



Corde tendue, se tirer
En avant, en arrière, sur le dos, sur le ventre, sur le côté, à genoux. Alternance de la traction main gauche, main droite.



Prise d'appuis sur la corde et sur les jambes. Simultanéité traction appuis plantaires.



Poutre ou banc incliné, espace avant.



Tirer, s'équilibrer enjamber, espace avant



Tirer, s'équilibrer, deux poutres inclinées espacées.



Tirer, s'équilibrer, deux poutres inclinées espacées. Deux cordes à tirer pour s'équilibrer soit en simultanée soit en alternance.



Se tirer sur le ventre avec une corde, idem sur le dos

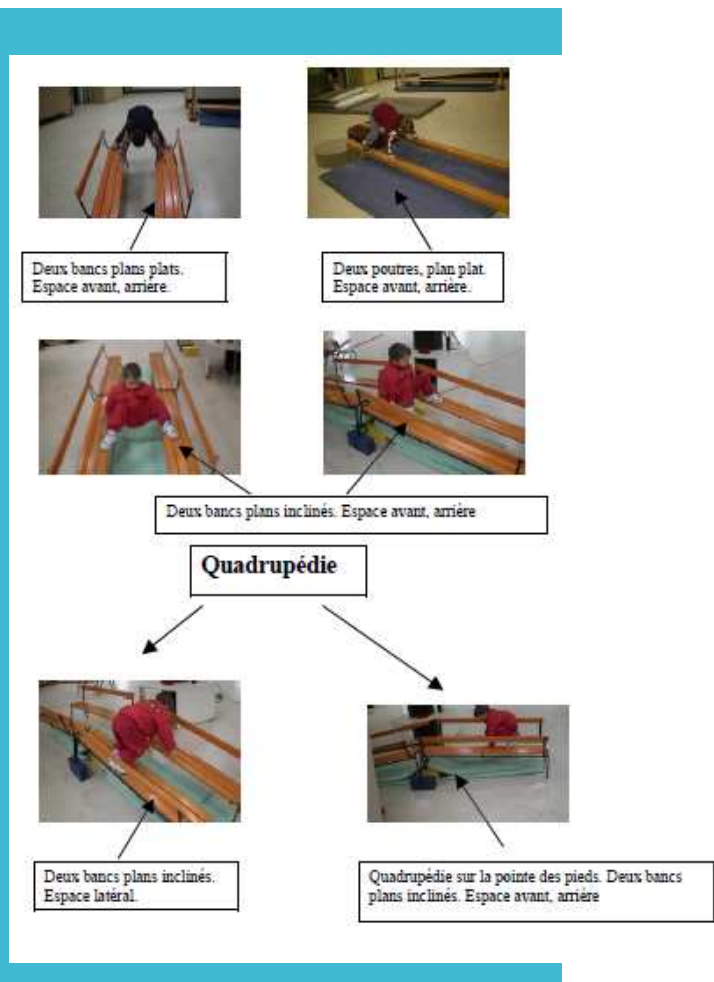


Inclinaison plus forte

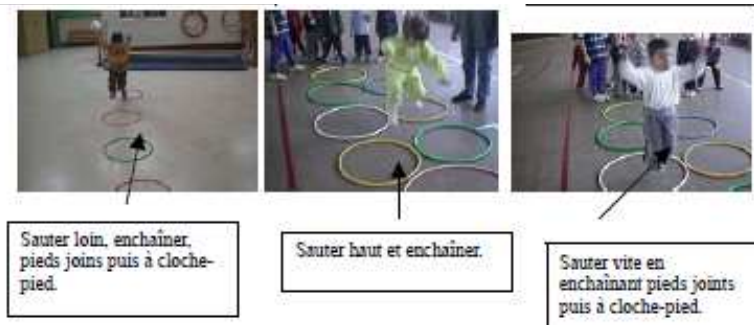
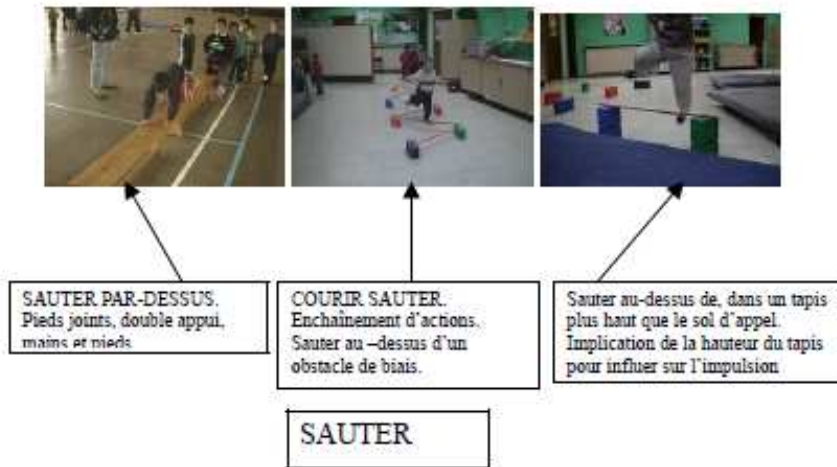


Aménagements possibles autour de l'action « Traverser »
Réponses proposées :
Tirer pour traverser

Se renverser pour aller vers ATR



Aménagements possibles autour de l'action « Traverser »
Réponses proposées : être de plus en plus renversé



Aménagements possibles autour de l'action « Traverser »
Réponses proposées :
Sauter

Cartes contraintes

En utilisant que deux appuis (surface du corps)

Avec un pivot



Avec un demi-tour en l'air



En arrière



En marchant



Sur la pointe des pieds



En sautant



Que sur les fesses

En courant



En traversant le plus vite possible

Il est intéressant qu'en imposant l'aménagement, les élèves découvrent les différents possibles et puissent les classer en fonction de leur degré de difficulté.



[vidéo] EPS en Maternelle. Avant, je faisais des ateliers, m

Vidéo Claire Pontais et Pascal Boyer :
EPS en maternelle.

Avant, je faisais des ateliers, maintenant je fais de la « gymnastique ».

<http://www.epsetsociete.fr/video-EPS-en-Maternelle-Avant-je>

Activité en extérieur

La course d'orientation

Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des trésors cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.

Construire des espaces orientés :

- Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu ; prendre des indices spatiaux (à côté de, le long de, au dessus, en dessous, entre, à l'intérieur, à travers...);
- Créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples.

Les variables :

- Les supports (photos, schémas, conventionnel ou pas)
- Type de parcours (longueur, sens du parcours, retour régulier...)
- Lieu
- Temps contraint ou non
- Parcours créé ou non par les élèves
- Déplacements seuls ou en collectifs
- Quantité et forme d'objets
- Balises ou non



Situation de référence proposée pour les PS (en milieu de cycle)

Parcours jalonné (créé par l'enseignant) en salle d'EPS ou dans la cour

Dispositif :

- Les supports utilisés sont non nécessairement conventionnels (balises)
- De la rubalise ou rubans de couleur pour jalonner le parcours
- Des balises placées sur le parcours à des endroits remarquables (différents espaces de rangement de matériel, grande structure de type ASCO, ...)
- Des craies, attachées aux balises, et de couleur différente pour chaque balise et différente de la couleur du parcours, permettant aux élèves de marquer le passage sur le carton avec lequel ils se déplacent
- Un carton individuel
- L'itinéraire est choisi par l'enseignant en fonction de la configuration des lieux et des points remarquables

But :

Suivre le ruban du parcours en marchant le plus vite possible.
À chaque balise, s'arrêter et colorier avec la craie qui s'y trouve, le cercle correspondant.

Critères de réussite :

Trouver toutes les balises possibles

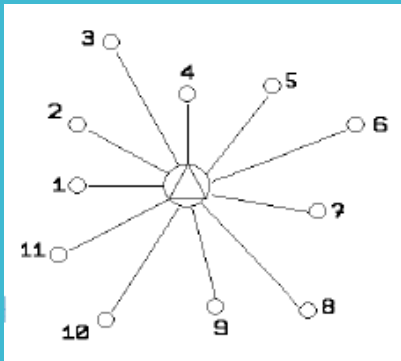
Temps d'activité :
5 à 10 minutes

Variables : Lieu d'activité : classe, salle de motricité, cour d'école, salle de sport ; Longueur du parcours ; Nombre de balises ; 1 parcours jalonné avec départ dans les deux sens ; 2 parcours jalonnés différents avec point de départ commun

SITUATION DE REFERENCE PROPOSÉE POUR LES MS-GS

Parcours en étoile, créé par l'enseignant

Temps d'activité : 15 minutes



Dans la cour de l'école

Dispositif :

- Les supports utilisés sont non nécessairement conventionnels (plan, photos, balises, ...)
- Plusieurs exemplaires du plan de l'école (collectif), posés à plat sur le sol à un endroit précis de la cour, là où se tiendra l'enseignant lors de l'activité (base de départ visible de tous).
- De la rubalise pour délimiter la zone d'action de la cour.
- Trois zones de la cour d'école plus ou moins éloignées de la base de départ, repérées par des couleurs (vert, jaune, bleu) sur le plan.
- Une dizaine de photographies par zone représentant des endroits remarquables connus des élèves.
- A chaque endroit remarquable est déposée une balise fixée au sol, comportant une petite pochette plastique contenant des gommettes de forme et de couleur identique.
- Une grille réponse et une grille indiquant la difficulté des photos de chaque enveloppe, pour l'enseignant.
- Pour chaque doublette d'élèves, une enveloppe contenant trois photos issues des trois zones, un talon-contrôle (fiche bristol) pour coller les gommettes, à mettre autour du cou d'un des deux élèves.
- Un tableau pour noter les couples-duos.
- L'itinéraire est choisi par l'enseignant grâce aux trois photos distinctes proposées d'une enveloppe à l'autre.

But :

Trouver des gommettes aux endroits indiqués par des photos le plus rapidement possible.

Critères de réussite :

- Trouver le plus de gommettes possibles en 15 minutes
- Les deux élèves sont restés ensemble

Variables : Nombre de photos ; Nombre de zones ; Angle de prise de vue de la photo ; Autoriser ou interdire le transport de la photo ; Lieu connu, peu connu, inconnu ; Un plan du lieu de pratique pour chaque binôme ; Déplacement seul ; Composition des duos.

Les fils de laine

D'après une expérimentation menée en classe maternelle dans la circonscription de Flers

Dans un premier temps, l'objectif est de retrouver un espace connu à l'aide de photos sous forme de « course aux gommettes ».

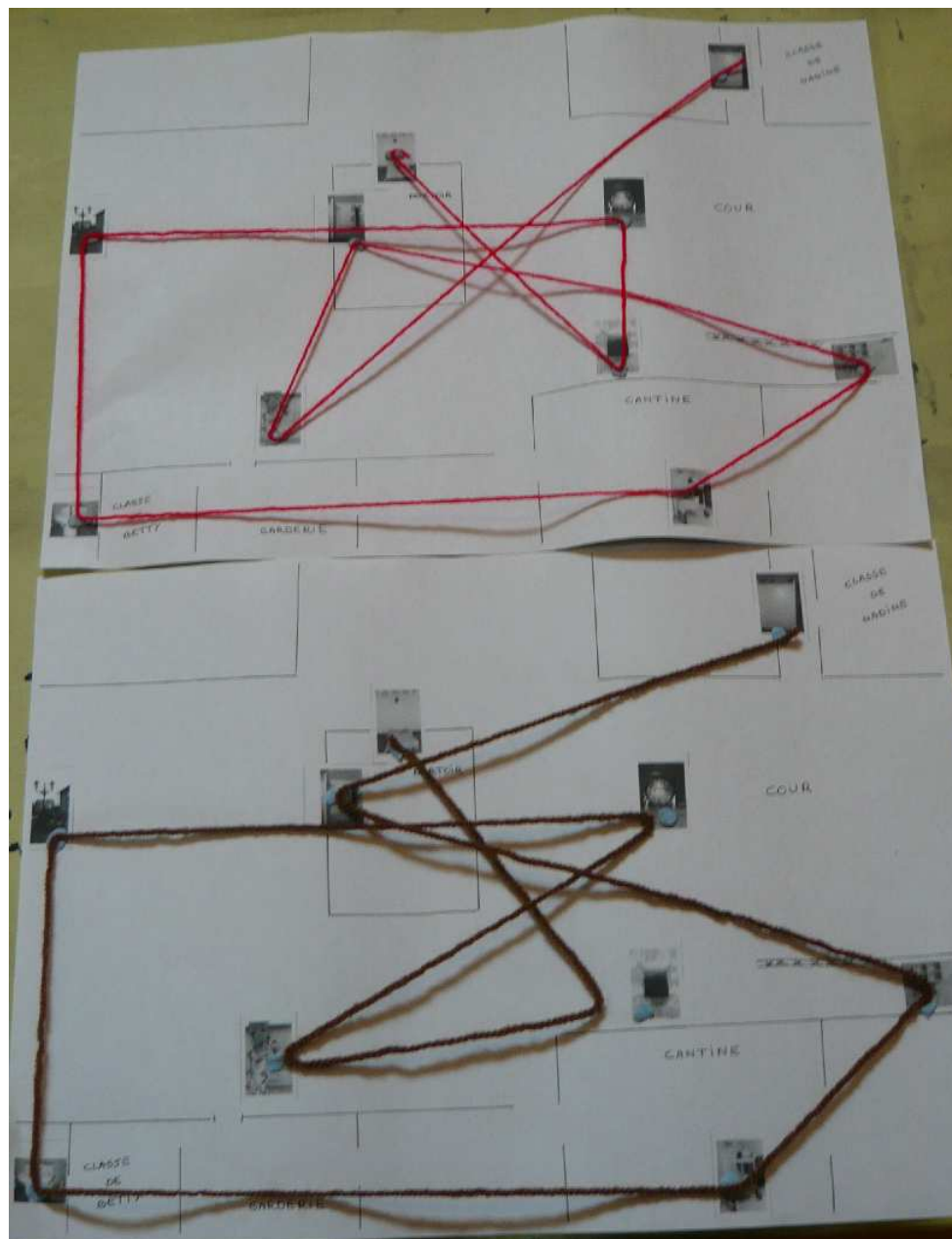
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OBJETS PHOTOGRAPHIES										
GOMMETTES ○ △ □										

Dans un second temps, l'élève recherche les lieux et note l'ordre dans lequel il les a découverts.

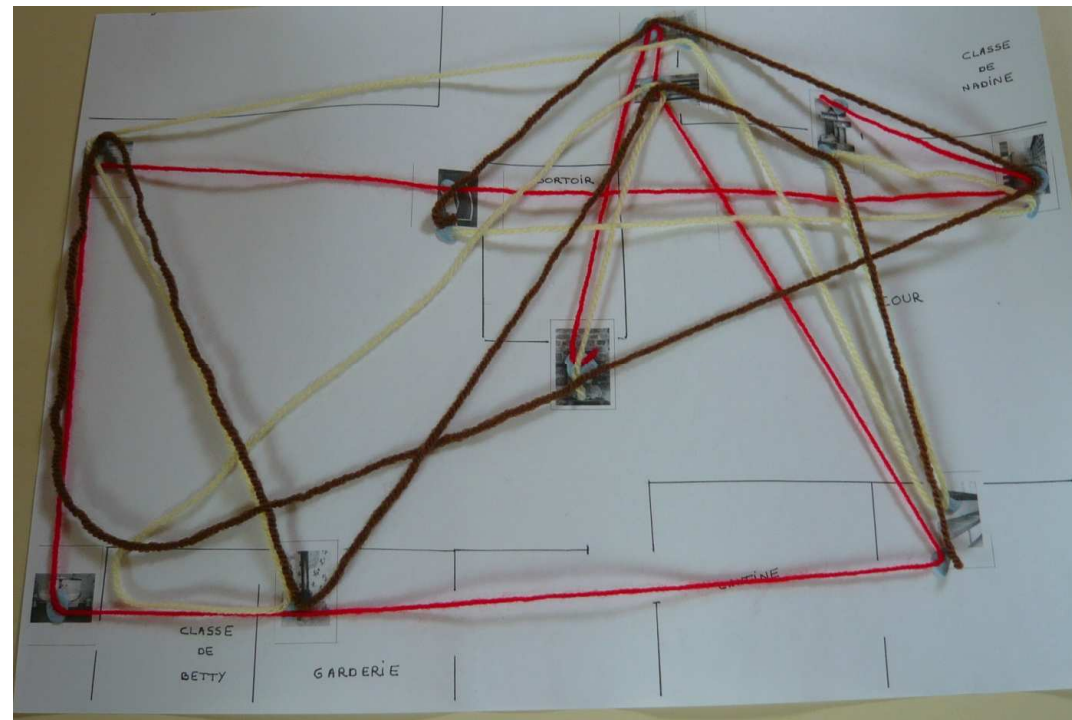
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OBJETS PHOTOGRAPHIES										



En classe, chaque élève représente « son parcours » à partir de sa fiche de contrôle et du plan de l'école.



En comparant les longueurs des fils au classement des élèves, on note une corrélation entre les parcours les plus courts et les premières places. Les élèves en déduisent que « pour aller plus vite, il faut *courir et trouver le parcours le plus court* pour relier les balises ».



La randonnée

Cycle 1

Adapter ses déplacements

Se repérer et se déplacer dans des espaces inconnus.
Décrire ou représenter un parcours simple.

Repères de fin de cycle :

Être capable de marcher 4 à 6 km (1H30 – 2H00)

Une réflexion sur la progressivité :

- ▶ Choix des outils de guidage pour se repérer sur l'itinéraire
- ▶ Progressivité dans les distances à proposer
- ▶ Progressivité sur la durée de la sortie
- ▶ Progressivité en fonction de la difficulté du parcours : dénivelés mais aussi types de revêtements, lassitude du chemin...



Apprendre à :	Cycle 1 : GS
GERER SES EFFORTS	Marcher sur une distance donnée sans être essoufflé.
GERER LA SPECIFICITE DU TERRAIN	Identifier les différentes caractéristiques dans le parcours. Respecter l'environnement.
S'INFORMER	Savoir retrouver des repères attendus pendant la randonnée (photos, panneaux, balisage...).
SE REPERER	Se déplacer dans un espace connu et arriver à un point prédéfini : (photos, trajet dessiné).
SAVOIR MARCHER EN GROUPE	Randonner en groupe homogène pendant une durée déterminée.

⇒ **Modalité de guidage des élèves (différentes organisations) :**

En suivant l'enseignant

Photos fléchées (type road book)

Parcours jalonné par l'enseignant ou balisé

⇒ **Randonner en mobilisant les 5 sens :**

- Marcher sur différents types de sol et ressentir les textures (dur mou, glissant, solide, mouvant...)
- Percevoir les bruits et effets des différents sols (graviers, mousse, herbe, sable...) (craque, siffle, souffle...)
- Percevoir les distances d'un point à un autre (ex : marcher jusqu'à un point les yeux fermés et s'arrêter lorsqu'on pense être arrivé sur quelques mètres)
- Sentir les odeurs
- Repérer les végétaux
- Initier à la lecture de paysage
- Se repérer (relation carte/plan/terrain...)

Repères d'apprentissage : Attitudes et connaissances

	REPERES D'APPRENTISSAGES		CIRCONSCRIPTION :		
	De la Grande Section au CM2		Ecole :		
De la sortie pédestre à la randonnée		Nom et prénom :			
		Date de naissance :			

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte les zones signalées sur la carte (zones interdites – zones de prouesse).			Je respecte l'environnement. Je ne collecte pas de végétaux.			Je respecte les adultes responsables ainsi que ceux chargés de la sécurité et de l'encadrement			Je ne mets pas en danger ni ne mets en danger un camarade.			J'avertis immédiatement un adulte si un problème se pose et je participe à l'organisation des secours en cas d'accident.		
	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Niveau															
Validation															

Mes connaissances	Je connais le matériel utilisé en randonnée (chaussures, carte, boussole...) et les codes de balisage		
Niveau	N1	N2	N3
Validation			



D'après un travail de l'équipe EPS de l'Allier

Capacités motrices

Mes capacités motrices

Niveau 1	Se déplacer sur une distance de 3 à 4 km dans un milieu inconnu, sécurisé et peu couvert. Se situer dans l'environnement.				
Je suis capable de ...	Suivre un parcours jaloné de points de repères.	Suivre mon groupe sans le faire ralentir.	Me déplacer sans faire des écarts sur le chemin.	Utiliser mes mains pour m'assurer dans des passages difficiles.	Adapter ma respiration pendant la marche.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 compétences mises en jeu :

- Prendre des indices : *Se déplacer dans un secteur connu et arriver à un point défini. Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu.*
- Comprendre et s'appropriier le milieu : *Adapter la marche à la nature du terrain.*
- Marcher longtemps
- Se déplacer en groupe

Cycle 1

Pour apprendre et progresser

Compétence(s) : A - B

LES VOYAGES DE GULLIVER

But :

Remplir les caisses qui sont indiquées sur le plan.

Conditions d'exécution :

Par groupe d'élèves

Chaque groupe, muni d'un plan a 3 objets identiques et différents des autres groupes (ex : groupe 1 : ballons – groupe 2 : peluches...).
6 caisses sont posées sur un circuit jalonné, 3 sont représentées sur le plan.

Consignes :

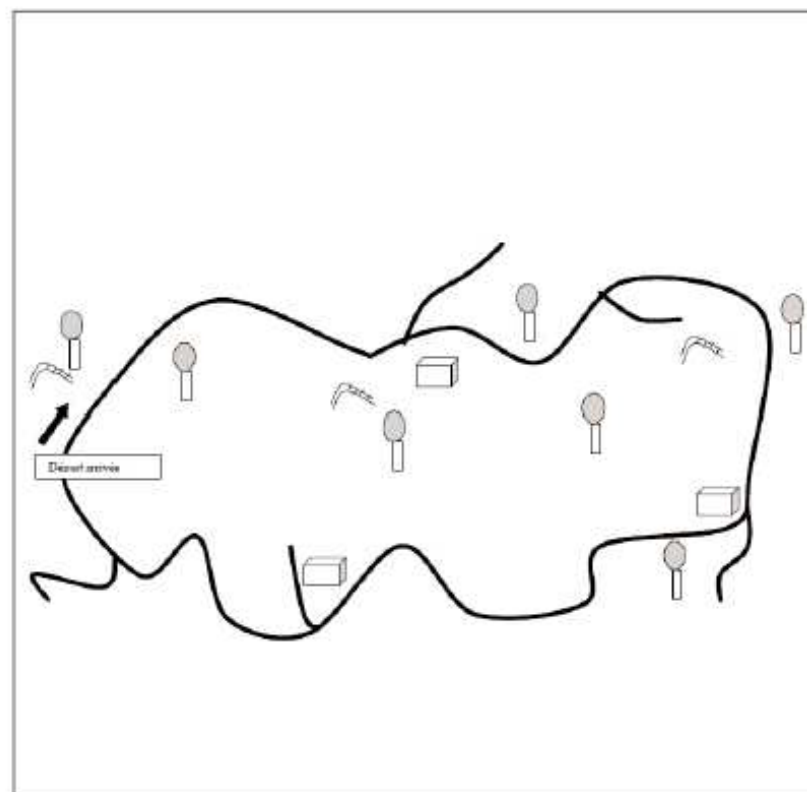
"Vous partez sur le circuit jalonné avec 3 objets identiques. Vous déposez un objet dans une caisse si, et seulement si, elle est positionnée sur le plan."

Durée :

30 à 45 minutes

Critères de réussite :

Les 3 ballons sont posés dans les caisses indiquées sur le plan.



Source : IA de la Loire

Cycle 1

Pour apprendre et progresser

Compétence(s) : A - B

LE PETIT POUCKET

But :

Placer au sol les flèches comme sur la photo.

Conditions d'exécution :

Les élèves sont répartis par binômes.

Un circuit dans un parc proche de l'école présentant des choix de directions possibles est prévu.

Un itinéraire est proposé et une photo est prise à chaque croisement.

Sur la photo est insérée une flèche qui indique la direction à prendre.

Consignes :

"Vous partez sur le circuit. A chaque croisement, vous placez au sol la flèche dans le même sens que sur la photo. Le choix du guide est validé, sur place, par l'adulte et les élèves. A chaque croisement, vous changez de « flécheur ».

Durée :

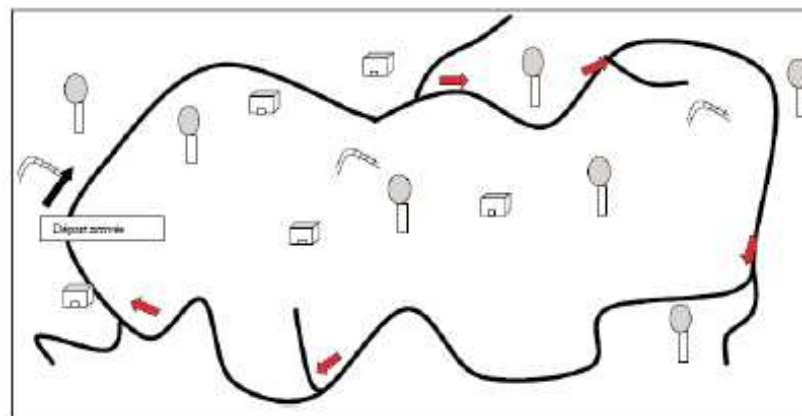
30 à 45 minutes

Critères de réussite :

Les élèves parviennent à placer correctement les flèches.

Variantes :

Le nombre de circuits ; le nombre de changements de direction, la fréquence de l'échange des rôles ...



Source : LA de la Loire,

Cycle 1

Pour apprendre et progresser

Compétence(s) : A - B - D

PLUME VOYAGE

But :

Choisir la bonne photo parmi d'autres.

Conditions d'exécution :

Les élèves sont répartis par binômes.

Un circuit jalonné est installé dans un parc proche de l'école.

Un plan simplifié du parcours est proposé aux élèves. La direction à prendre à chaque croisement est indiquée par une flèche.

A chacun des croisements, plusieurs photos ont été prises, avec des flèches indiquant des directions possibles.

En se référant au plan et en observant la photo, les élèves doivent choisir la bonne direction.

Consignes :

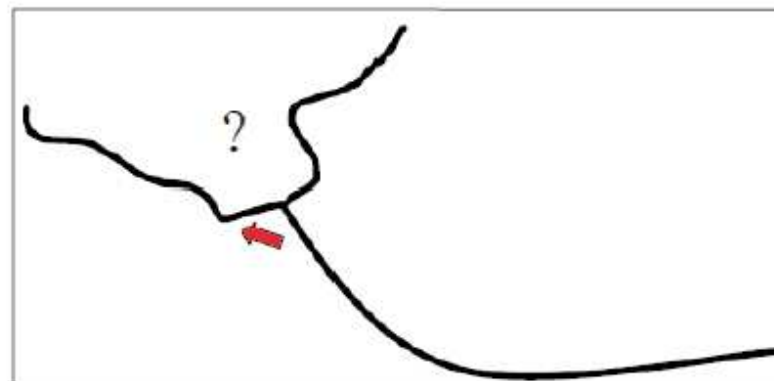
« Vous partez sur le circuit jalonné. A chaque croisement, vous choisissez la bonne photo en vous servant de la direction indiquée par le plan »

Durée :

60 minutes

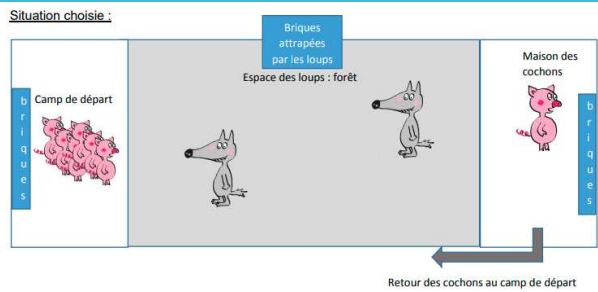
Critères de réussite :

Les élèves choisissent les photos correctes et les bonnes directions.



Source : LA de la Loire

Jeux traditionnels



1/3 de loups pour 2/3 d'enfants

Jeu du loup

Devenir

Un enfant malin (ou « cochon, « agneau »)

Un loup efficace

Apprendre à se déplacer en fonction de la situation et du choix qu'il faut faire :

- Choisir le meilleur chemin
- Attendre le moment le plus favorable
- Identifier diverses stratégies

Pour éviter une charge affective trop grande, notre loup ne mange pas les enfants, mais les attrape pour leur prendre leur trésor (des legos par exemple).
Jeu non réversible.

Pour les enfants : partir de son camp et aller porter des objets (un à la fois) dans l'autre camp (ou une cible, un tapis) sans se faire attraper par les loups.

Pour les loups : attraper les enfants pour leur prendre leur objet et le mettre dans leur boîte.

Que les enfants atteignent la cible ou perdent leur objet, ils repartent rechercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

A la fin, on compare globalement la quantité d'objets (deux récipients transparents par exemple). Savoir si on a transporté beaucoup d'objets (ou pas) va permettre de se poser des questions sur les stratégies à élaborer pour devenir plus efficace.

Pour aller plus loin : [fiche « jeu du loup »](#) - EPS 50 – Claire Pontais

Problématisation et travail
sur les stratégies grâce au
langage

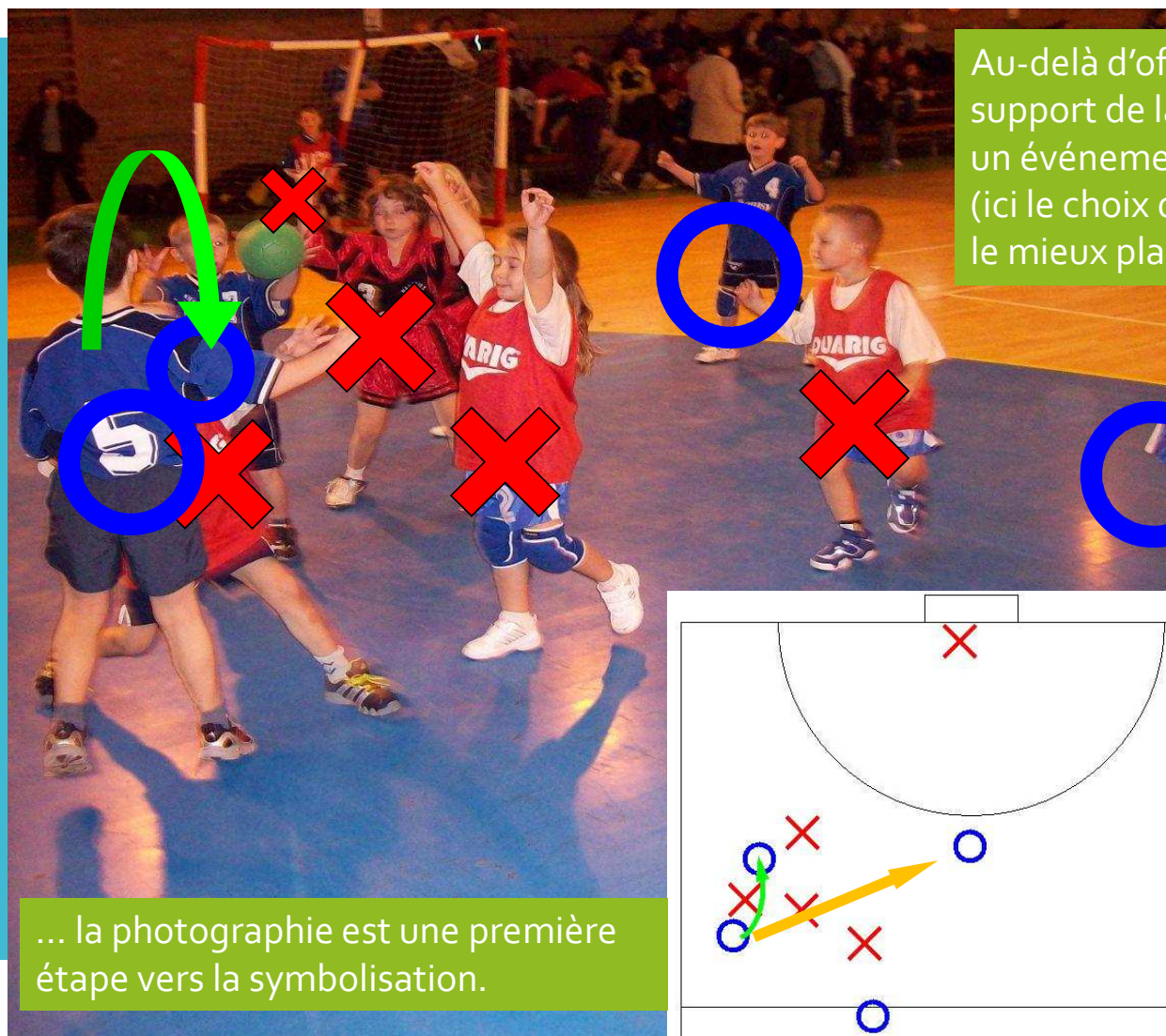
Observer la stratégie
du loup : dans la salle,
en classe

Les outils :
maquette,
observation,
playmobils, tableau,
vidéo



On ne passe pas au même endroit si le loup est au milieu, ou s'il est sur le côté. On ne part pas au même moment si :

- s'il me regarde ou s'il ne me regarde pas
- s'il est loin de moi ou s'il est près
- s'il court vite ou pas vite,
- s'il est à l'arrêt ou s'il court déjà
- s'il court vers moi ou vers quelqu'un d'autre. Les enfants vont apprendre à faire des choix stratégiques en fonction de la lecture qu'ils font de la situation à l'instant T. (*Si je vois ça..., alors, je fais ça...*) Bien sûr, ils ne peuvent pas tout expliciter (et ce serait inutile), mais les centrer sur ces indices à prendre dans le jeu les aide à mieux prendre des informations dans le jeu. »



Au-delà d'offrir un support de langage sur un événement pertinent (ici le choix du camarade le mieux placé)...

... la photographie est une première étape vers la symbolisation.

Emprunt de matériel

- USEP
- Circonscription
- Mutualiser entre les écoles



**INVENTAIRE DU MATÉRIEL DISPONIBLE DANS VOTRE
ÉCOLE OU DANS LES INSTALLATIONS DISPONIBLES**

Matériel « de première nécessité »	Quantité / Etat	Matériel sportif	Quantité / Etat
CERCEAUX		BALLES LESTEES	
BATON		MEDECINES BALL	
CORDELETTES		PETITES BALLES	
PLOTS		BALLONS FOOTBALL	
ELASTIQUES		BALLONS HAND	
FOULARDS		BALLONS VOLLEY	
DOSSARDS		BALLONS RUGBY	
ANNEAUX		BALLONS BASKET	
PLOTS DE JALONNAGE		CROSSES DE HOCKEY	
TAPIS		RUBANS GRS	
BANCS		RAQUETTES TENNIS	
CORDES A SAUTER		RAQUETTES TENNIS DE TABLE	
		MINI RAQUETTES	
		JAVELOTS EN MOUSSE	
Matériel Gymnastique		Matériel de mesurage	
BARRES DE SUSPENSION		CHRONOS	
POUTRE		BOUSSOLES	
PLINTH		TAMBOURIN	
TRAMPOLINE		MAGNETOPHONE	
TAPIS		PERCUSSIONS	
PLAN INCLINE		DECAMETRE	
Matériel disponible par emprunt (circonscription, USEP...)			

INVENTAIRE DES ACTIVITES POSSIBLES DANS LES INSTALLATIONS DISPONIBLES

Installations couvertes	Gymnase		<p><u>Réaliser une performance (mesurée)</u> activités athlétiques Courses de vitesse Course de durée Course de haies Course en relais (c3) Sauts en hauteur Sauts en longueur Lancers</p> <p><u>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</u> Natation Orientation Nautisme Ski Vélo Roller Escalade Équitation Gymnastique</p> <p><u>Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement</u> Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon (C2) Jeux, sports collectifs (c3) Jeux de lutte et d'opposition Jeux de raquettes</p> <p><u>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</u> Acrosport Danse Rondes et jeux dansés Mines Activités gymniques</p>
	Piscine		
	Préau fermé		
	Salle aménagée		
	Salle de classe		
	Salle de motricité		
	Salle des fêtes		
	Patinoire		
	Skate parc		
Installations non couvertes	Plateau EPS		
	Cour aménagée		
	Cour		
	Stade		
	Terrain de football		
	Terrain non aménagé		

Fiche enseignant

Activités enseignées en 2016/ 2017 dans votre classe

Ecole :

Classe :

Cycle :

Nombre de séance	Activités	Compétences des programmes
Compétences – Appétences de l'enseignant		

ECOLE :

ETAT DES LIEUX DES ACTIVITES PHYSIQUES PRATIQUEES/SITUATIONS

Année scolaire

Objectifs caractéristiques	CYCLE 1			
	Activités Physiques/Situations retenues			
	TPS	PS	MS	GS
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets				
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique				
Collaborer, coopérer, s'opposer				

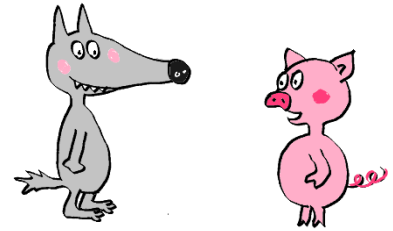
Objectifs visés

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.	Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique.	Collaborer, coopérer, s'opposer.
--	---	---	----------------------------------

	Période 1		Période 2		Période 3		Période 4		Période 5		
TPS											
Année 1											
Année 2											
Année 3											

Jeu du loup

Séquence si possible d'au moins 12 séances



But du jeu : Transporter des objets vers son camp sans se faire prendre.

Les cochons doivent transporter des briques pour construire leur maison. Pour cela il faut traverser la forêt (espace du loup) sans se faire attraper par le loup qui veut prendre les briques.

Règles du jeu :

- Si le cochon réussit à apporter sa brique dans le camp « cible », il repart chercher une autre brique (retour sur le côté).
- Si le cochon se fait attraper, le loup lui prend sa brique et la met dans sa boîte, le cochon repart directement au camp de départ.

La partie s'arrête quand il n'y a plus de briques dans la caisse du camp de départ des cochons. Les vainqueurs (loups ou cochons) sont ceux qui ont le plus de briques.

Avantages :

- Eviter une charge affective trop grande : Le loup ne mange pas les cochons, il ne leur prend pas leur vie, juste leur brique ! (contrairement au jeu « Gendarmes et voleurs » que l'on pourra proposer ensuite aux élèves)
- Si le cochon est attrapé, il n'est pas éliminé. Cette règle permet une grande quantité d'action : On peut constater que les élèves éliminés les premiers sont souvent ceux qui ont le plus besoin de progresser.
- Les cochons pris ne deviennent pas loup. Le jeu n'est pas réversible sur le temps d'une partie. Ceci permet aux élèves d'intégrer les règles plus facilement et de tester à chaque tentative une nouvelle « stratégie » si la précédente n'a pas fonctionné.
- Les briques facilitent la lecture du résultat. Choisir des objets identiques en taille (legos par exemple) pour permettre une comparaison direct de la plus grande quantité (quelle tour est la plus grande ? celle des loups ou des cochons ?)

Nécessités : Conditions de l'engagement des élèves :

- accepter différents rôles (loups/cochons)
- comprendre et respecter les règles
- reconnaître les camps

Objectifs : Ce qui donne sens à l'engagement des élèves :

- Comment faire pour être un "petit cochon malin" ? choisir le meilleur chemin, attendre le moment le plus favorable pour sortir ...
 - Comment être un « loup rusé » ? anticiper le déplacement du cochon, intégrer dans sa course le déplacement du cochon, se répartir dans l'espace avec les autres loups...
- ➔ Agir dans l'espace en fonction des positions de chacun (cochons et loups) à un instant T

Conseils pratiques :

- Mettre à disposition une quantité d'objets suffisante pour permettre plusieurs « allers-retours ».
- Prévoir une caisse suffisamment grande ou plusieurs caisses pour bien matérialiser la largeur de la cible et ainsi favoriser les trajets sur tout l'espace de jeu.
- Taille du terrain* : Si possible 2 terrains en parallèle pour favoriser une plus grande quantité d'action et jouer en effectif réduit afin de faciliter la lecture du jeu.
- En cas d'espace trop réduit pour organiser deux terrains, alterner spectateurs en repos et joueurs. Puis observateurs et joueurs.
**A titre d'exemple minimum, dimension d'un terrain 15m de long pour 10 m de large.*
- Il faut noter que plus la largeur est grande et plus les possibilités de fuite sont importantes pour les cochons (plus d'espace pour éviter le loup).
- Mettre aux loups des chasubles pour permettre une meilleure lecture du jeu.
- Le retour des cochons ayant déposé leur brique dans l'espace cible se fait sur le côté en dehors du terrain de jeu, afin d'éviter les bousculades et rendre le jeu plus lisible.

Axes de progrès :

Prise d'information : passer de

« je m'engage sans prendre en compte les autres joueurs » à

« je m'engage en tenant compte des actions des autres joueurs.

Ceci implique :

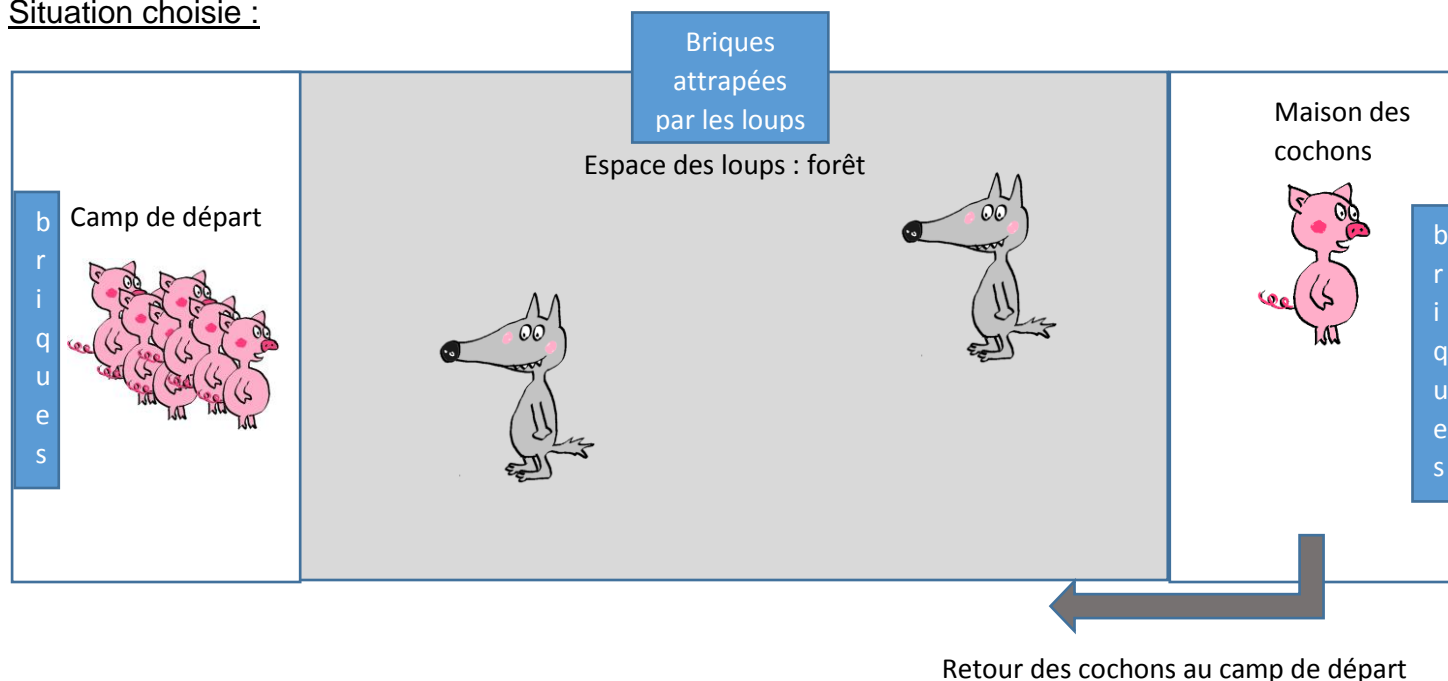
- Lire le jeu avant de courir pour traverser l'espace des loups pour décider d'un trajet (espace libre à un instant T).
- Prendre de l'information sur les actions des loups afin d'adapter sa course à chaque instant pour éviter d'être touché.

Réponses motrices : passer de

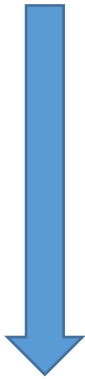
« marcher ou courir à faible intensité pour aller poser sa brique dans la maison des cochons comme si l'espace à franchir n'était pas « dangereux » à

« courir le plus vite possible pour traverser l'espace des loups et modifier son trajet si le danger survient ».

Situation choisie :



Exemple :

Premières séances : Entrer dans l'activité / Respecter des règles / Agir dans l'espace et dans le temps		
Equilibrer le jeu		
1.L'enseignant est le seul loup.	Grand déséquilibre en faveur des cochons pour permettre à tous d'entrer dans l'activité.	
2.L'enseignant se fait aider par quelques élèves puis se retire du jeu, seuls les élèves sont les loups	Appropriation par les élèves du rôle du loup. 2 ou 3 élèves sont loups. Le rapport loup/cochon doit permettre une incertitude sur le résultat de la partie.	
Comprendre les deux rôles Loups : attraper les briques des cochons Cochons : oser sortir du camp pour traverser l'espace des loups. Transporter sa brique sans se faire prendre : ne pas se jeter dans la gueule du loup !		
Pour les élèves qui n'osent pas sortir du camp, ou qui y rentrent très rapidement sans oser traverser, on pourra leur proposer un refuge à mi-parcours. En amont de chaque partie, on pourra laisser aux cochons la responsabilité de placer le tapis refuge à l'endroit qui leur semble le meilleur.		
Séances suivantes : Prendre de l'information à un instant T pour faire des choix en fonction de la position des autres joueurs (que l'on soit cochon ou loup).		
Sur les phases de non jeu, permettre aux élèves d'établir des constats pour mettre en évidence les « stratégies ». <ul style="list-style-type: none"> - Questionner les élèves <ul style="list-style-type: none"> o Qui n'a jamais été attrapé ? Comment fait-il ? o Quel loup a attrapé beaucoup de cochons / briques ? Comment fait-il ? - Utiliser des dessins commentés : <i>dessine-moi le chemin que prend un cochon malin.</i> - Etudier des photos d'un moment de jeu : Que peut-on faire dans cette situation ? si le loup est là, je passe par... - Centrer les élèves sur les comportements des joueurs, <ul style="list-style-type: none"> o quelles stratégies sont efficaces ? o que dois-je observer ? 		
Des stratégies efficaces :*		
COCHONS		LOUPS
<ul style="list-style-type: none"> • Passer quand le loup regarde ailleurs, quand il attaque d'autres cochons • Courir plus vite que le loup / courir le plus vite possible pour que le loup ne puisse pas l'attraper • Faire des zigs zags pour échapper au loup qui le poursuit • Courir en bordure de terrain notamment quand le loup va déposer des briques dans sa caisse • Faire demi-tour quand on se rend compte que l'on va se faire attraper. • Des stratégies collectives peuvent également émerger : Partir à plusieurs petits cochons. Si un seul se fait attraper par le loup alors les autres en profiteront pour passer 		<ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif aux déplacements des cochons : • Attendre le cochon près de sa maison ou à la sortie de son camp. • Aller toucher les cochons qui passent près de lui. • Anticiper le trajet du cochon pour courir à sa rencontre. • Faire mine de vouloir toucher un cochon pour mieux attraper la proie choisie. • Des stratégies collectives peuvent également émerger : Faire barrage pour stopper les cochons./ Se répartir sur le terrain. / Aller tous sur le même cochon.