

EPS en Maternelle

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Document réalisé par Nicolas Blanchet CPC EPS - Circonscription d'Ustaritz Pays basque
Dans le cadre d'un travail préparatoire avec des enseignants de la circonscription
(Classes de maternelles ou maternelles / CP)
En vue de rencontres USEP lors du printemps des maternelles

Que disent les programmes ?

BO HS n° 3 du 19 juin 2008

Compétences EPS :

MATERNELLE : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

CP CE1 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Logique de l'activité : C'est résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aides et d'oppositions, des problèmes posés par le déplacement de personnes et/ou d'objets, dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles, tout en répondant à des règles.

Problèmes fondamentaux : il s'agit pour l'enfant

- d'utiliser et construire des actions élémentaires simples dans une action collective : courir pour se sauver, pour attraper, pour transporter ; se déplacer à 4 pattes ; lancer des objets...
- de reconnaître partenaires et adversaires
- d'adapter ses actions à celle des autres (partenaires ou adversaires) : prendre en compte le danger, choisir sa cible (proie, refuge)...
- de s'adapter à des règles
- d'agir et de réagir au sein d'un groupe constitué
- de prendre des décisions dans l'action et de faire des choix

L'objectif est de construire avec les élèves ces composantes et un répertoire de jeux collectifs pour aborder progressivement, au cours des cycles suivants, les différents sports collectifs.

A partir d'un jeu simple, les sorciers, avec des règles minimales, on aborde ce type d'activité. Ensuite, en jouant sur 1, 2 ou 3 variables, on peut obtenir d'autres jeux qui poursuivent le même but et enrichissent le répertoire des élèves, quel que soit leur niveau de classe.

Ces jeux peuvent servir de mise en train, de situation d'apprentissage...

Les **variables** sont :

- l'espace,
- les droits du joueur,
- le statut des joueurs,
- le nombre de joueurs
- le matériel.

Un même jeu doit être répété et proposé plusieurs fois. Les enfants doivent pouvoir connaître tous les rôles (poursuivant / poursuivi...).

Afin de favoriser le temps d'activité des élèves :

- commencer un jeu avec des règles minimales, les plus simples possible, puis faire évoluer ces règles en cours de jeu en fonction des besoins et des capacités des élèves (laisser jouer).
- Mettre en place 2 jeux parallèles (avec éventuellement l'aide maternelle) : en fonction des classes d'âge ou des capacités des enfants (règles à adapter, utilisation des variables).

Enfin, parmi les jeux proposés, il n'est pas obligatoire de passer par tous. Certains sont plus complexes que d'autres et s'adresseront davantage à des grands. De même, certains posent le(s) même(s) problème(s) et peuvent servir à réinvestir les connaissances et comportements découverts précédemment.

- E = Espace
- DJ = Droit du Joueur
- M = Matériel
- S = statut

LES SORCIERS
Toucher les autres le plus vite possible

Chacun sa maison

E : le joueur est invulnérable dans son refuge

La rivière aux crocodiles

E : largeur de la rivière

Minuit dans la bergerie

E : camp

Les hérissons

DJ : être en boule pour être invulnérable

La balle assise

M : ballon
DJ : réversibilité
attaquant défenseur,
délivrance

Chat perché

DJ : réversibilité des rôles (chat-souris)

Ballon chasseur

M : ballon
DJ : chasseur

La queue du diable

M : foulard
DJ : droit de saisie de la queue

Gendarmes et voleurs

DJ : délivrance
E : prison, camp
S : gardien

Les éperviers déménageurs

M : différents objets
DJ : attaquant et défenseur

SITUATION DE REFERENCE

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Cycle 1 et 2

Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement

MISE EN ŒUVRE : Jeu collectif **Les sorciers**

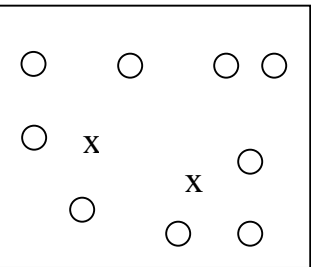
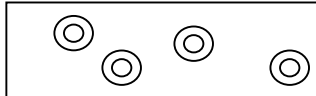

ETRE CAPABLE DE : **courir pour se sauver et/ou attraper**

COMPETENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager dans l'action en osant s'engager en toute sécurité, choisissant des stratégies efficaces, contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'actions (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

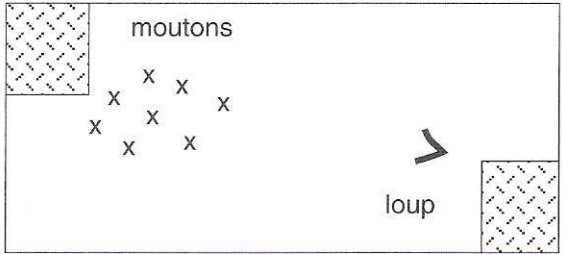
- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, toucher - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles - Pour les sorciers : agir en fonction d'une cible (joueur) - Pour les joueurs : prendre en compte le danger 	<p>Le sorcier doit toucher tous les joueurs le plus rapidement possible.</p> <p>Les joueurs doivent éviter de se faire toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tout joueur touché par un sorcier est immobilisé sur place en statue. - Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il devient statue dans le terrain. - Le jeu est terminé quand tous les joueurs sont transformés en statues. 	<p>1 sorcier pour 5 à 6 joueurs</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  </div> <p>x = sorciers</p> <p>Chasuble pour le sorcier</p> <p>1 espace délimité</p>	<p>Pour favoriser l'activité du sorcier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de sorciers - Réduire l'espace <p>Pour favoriser l'activité des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place de la notion de délivrance (toucher la statue, ou taper dans la main, ou encore passer entre les jambes du joueur...) - Mise en place de refuges : <p><u>Situation 1</u> : un seul joueur par cerceau, permet la prise en compte des partenaires.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p><u>Situation 2</u> : 3 joueurs à la fois dans un refuge ; permet aussi la prise en compte des partenaires ;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>Mise en place d'une prison : Les sorciers doivent s'organiser différemment : attraper ou garder.</p>

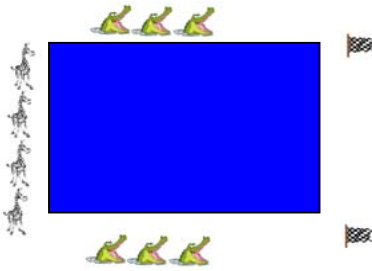
CHACUN SA MAISON

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, attraper - Prendre en compte le danger - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles - Repérer une cible (cerceau libre) 	<p>Le chat doit toucher tous les joueurs le plus rapidement possible.</p> <p>Les joueurs doivent se déplacer de maisons en maisons sans se faire toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque enfant dispose d'une maison (cerceau) où il est invulnérable. - Au signal, ils doivent en changer sans se faire toucher par le chat. - 1 seul enfant par cerceau. On ne peut pas revenir dans le cerceau que l'on occupait. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerceaux - Chasuble pour le chat. - 1 espace délimité 	<p>Pour favoriser l'activité du chat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de chats - Réduire le nombre de cerceaux <p>Pour favoriser l'activité des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place de la notion de délivrance (toucher la statue, ou taper dans la main, ou encore passer entre les jambes du joueur...) <p>Principe des chaises musicales : Il y a une maison de moins que d'enfants. Au signal, chaque enfant doit rentrer dans une maison.</p>

MINUIT DANS LA BERGERIE

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, attraper - Prendre en compte le danger - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles - Repérer une cible - S'orienter dans un espace délimité - Réagir à un signal 	<p>Les brebis doivent se déplacer et rentrer dans une bergerie sans se faire attraper.</p> <p>Le loup doit attraper les brebis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les brebis se promènent dans le pré et doivent rentrer dans une bergerie sans se faire attraper quand le loup leur répond « minuit » - Ne jamais rentrer dans la même bergerie deux fois de suite. - Les brebis attrapées sont éliminées (variables : elles s'assoient là où elles ont été attrapées ; peuvent être délivrées...). 	<p>→ jeu qui peut être chanté sur le modèle de « promenons-nous dans les bois...quelle heure est-il ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chasuble pour le loup. - 1 espace délimité dans lequel on détermine deux bergeries <p style="text-align: center;">bergerie</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de joueurs par rapport au loup. - La mise en place de plusieurs bergeries. - La position de départ du loup (près d'une bergerie, dans le pré, à l'extérieur...)

LA RIVIERE AUX CROCODILES

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer rapidement à 4 pattes, esquiver, attraper - Prendre en compte le danger - Jouer différents rôles - Repérer une cible - Comprendre et respecter des règles - S'orienter dans un espace défini 	<p>Les zèbres doivent traverser l'étendue d'eau sans se faire toucher.</p> <p>Les crocodiles doivent en toucher le plus possible.</p>	<p>Tous les participants sont à 4 pattes (sur les genoux)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les zèbres doivent franchir la rivière et en sortir entre les 2 drapeaux sinon ils repartent au point de départ. - Les crocodiles doivent toucher les zèbres pour être vainqueurs. Les zèbres touchés restent assis dans la rivière. 	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain délimité - Plots - Chasubles de 2 couleurs différentes. <p><u>Humain</u> : Des équipes de 7 à 8 élèves.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - On peut commencer avec un crocodile, puis plusieurs. - Augmenter ou réduire la largeur de la rivière. - Avec les plus grands : attraper. - Les zèbres attrapés peuvent être éliminés (sur le bord), rester assis là où ils ont été attrapés, devenir des crocodiles. - Comptage des points : nombre de survivants au bout d'un temps donné (pour les plus grands), comparaison terme à terme avec ou sans collection intermédiaire...

LES HÉRISSENS

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte le danger - Se déplacer rapidement à 4 pattes, esquiver, se mettre en boule, attraper - Repérer une cible - Comprendre et respecter des règles 	<p>Le chien doit attraper le plus possible de hérissons.</p> <p>Les hérissons doivent traverser le pré.</p>	<p>Tous les participants sont à 4 pattes (sur les genoux)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les hérissons se promènent dans le pré. - Le chien doit toucher le plus de hérissons en un temps donné. Les hérissons touchés restent assis dans le pré. 	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain délimité - Plots - Chasuble pour le chien ou de 2 couleurs différentes. <p><u>Humain</u> : Des équipes de 7 à 8 élèves.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tout hérisson qui est en boule est invulnérable. - Attraper

CHAT PERCHÉ

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, attraper - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles - Prendre en compte le danger - Repérer une cible - Réagir à un signal 	<p>Le chat doit attraper une souris.</p> <p>Les souris doivent se déplacer sans se faire attraper.</p>	<p>Les souris doivent se déplacer dans un espace délimité. Elles peuvent se réfugier en se perchant. Elles deviennent alors invulnérables.</p> <p>Le chat doit toucher une souris. Il devient alors une souris et la souris le chat. (changement de rôle)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain délimité - des refuges (cerceaux ou objets permettant de se percher) - Chasuble pour le chat 	<ul style="list-style-type: none"> - Attraper le plus possible de souris. - Taille du terrain - Nombre de refuges

LA QUEUE DU DIABLE

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, attraper - Prendre en compte le danger - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles - Repérer une cible 	<p>Le diable doit toucher les joueurs.</p> <p>Les joueurs doivent éviter de se faire toucher et peuvent attraper la queue du diable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tout joueur touché par le diable est immobilisé sur place en statue. - Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il devient statue dans le terrain. - Le jeu est terminé quand : <ul style="list-style-type: none"> ▪ tous les joueurs sont transformés en statues ou bien <ul style="list-style-type: none"> ▪ un joueur a saisi la queue du diable. 	<p>Un ou deux foulards accrochés à la taille du diable.</p> <p>Un espace délimité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agrandir ou réduire l'espace. - Le nombre de joueurs - Le nombre de diables

BALLON CHASSEUR

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, lancer - Jouer différents rôles - Prendre en compte le danger - Repérer une cible - Comprendre et respecter des règles 	<p>Les lapins doivent éviter de se faire toucher.</p> <p>Les chasseurs doivent toucher tous les lapins.</p>	<p>Les lapins sont dans la forêt.</p> <p>Les chasseurs leur tirent dessus depuis le bord. Ils ne peuvent pas entrer dans la forêt.</p> <p>Lorsqu'un lapin est touché, il sort du terrain et aide les chasseurs en allant chercher les ballons.</p> <p>Toucher le dos, le ventre, les bras, les jambes sans faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 zone délimitée (carré) de préférence dans un espace clos - des ballons légers (pas de balles) - 2 chasseurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain - Nombre de ballons / taille - Nombre de joueurs - Nombre de chasseurs - Pour les plus grands : viser les jambes

LA BALLE ASSISE

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, attraper (ballon), lancer - Prendre en compte le danger - Repérer une cible - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles 	<p>Les lapins doivent éviter de se faire toucher.</p> <p>Les chasseurs doivent toucher les lapins pour les faire asseoir.</p> <p>Attraper le ballon pour devenir chasseur.</p>	<p>Les lapins sont dans la forêt.</p> <p>Les chasseurs leur tirent dessus depuis le bord. Ils ne peuvent pas entrer dans la forêt mais peuvent se déplacer sur le bord.</p> <p>J'ai la balle, je suis chasseur. Je n'ai pas la balle, je suis lapin.</p> <p>Tout joueur touché par la balle de volée doit s'asseoir à l'endroit où il est touché.</p> <p>Tout joueur qui attrape la balle de volée ou après 1 rebond devient chasseur.</p> <p>Toucher le dos, le ventre, les bras, les jambes sans faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 zone délimitée (carré) de préférence dans un espace clos - des ballons légers (pas de balles) - 4 chasseurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Le lapin qui saisit la balle devient chasseur, le chasseur reste chasseur. - Le lapin qui saisit la balle devient chasseur, le chasseur devient lapin. - Si un joueur assis attrape la balle, il peut se relever. - Taille du terrain - Nombre de ballons

GENDARMES ET VOLEURS

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, esquiver, attraper - Prendre en compte le danger - Repérer une cible - Jouer différents rôles - Comprendre et respecter des règles - S'orienter dans un espace défini 	<p>Pour les voleurs, ramener dans leur camp les objets du centre sans être touché.</p> <p>Les gendarmes doivent les empêcher et les attraper.</p>	<p>Les voleurs rapportent 1 à 1 dans leur camp tous les objets placés au centre du terrain.</p> <p>Les gendarmes essaient de les empêcher en les touchant.</p> <p>Les voleurs touchés sont fait prisonniers.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain délimité - 2 camps aux extrémités : refuge des voleurs et prison - des objets dans une caisse - Chasubles 	<ul style="list-style-type: none"> - Les voleurs peuvent délivrer leurs partenaires prisonniers un à un en leur touchant la main. Les prisonniers doivent avoir 1 pied dans la prison. - Les prisonniers peuvent former une chaîne. Toute la chaîne est libérée quand un joueur libre touche un des maillons.

EPERVIERS DEMENAGEURS Document EDEPS 64

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 1 : Coopérer et s'opposer collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Jeux et Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
Eperviers déménageur	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Déménageurs: ramener le plus d'objets dans la caisse de son équipe.</p> <p>Eperviers: Toucher les déménageurs en possession d'un objet.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- On ne ramène qu'un seul objet à la fois. 2- On ne sort pas des limites du terrain. 3- Toucher par l'épervier, on ramène l'objet en sa possession dans la réserve centrale et l'on revient dans son camp avant de repartir chercher un autre objet. 	<p>MATERIELS</p> <p>1- Réserve d'objets au centre du terrain avec au moins un nombre total d'objets = nombre d'élèves X 04</p> <p>2- plus une caisse par équipe à égale distance de la réserve centrale.</p> <p>3- Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers.</p> <p>HUMAINS</p> <p>Le plus possible d'équipes de 06 élèves (compatible avec l'espace dont on dispose)</p>	<p>Avoir dans sa caisse plus d'objets que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p>	<p>Déménageurs : Choisit un espace libre et court vite.</p> <p>Eperviers: Réduit l'espace et court vite.</p>

Jeux traditionnels et jeux collectifs Maternelle

Compétences spécifiques	
Ces compétences correspondent à un niveau à atteindre en fin de grande section.	
Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour retrouver un espace défini (« Chacun dans sa maison ») - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...) - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...). - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...)
Compétences transversales	
Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.	
S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> * Oser s'engager dans des jeux à règles et où l'on peut jouer différents rôles : <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de poursuite : accepter le rôle du poursuivi (mouton...), du poursuivant (loup..) - Jeux de transport où tous jouent le même rôle: accepter de collaborer avec d'autres enfants pour un résultat d'équipe (les déménageurs...) - Jeux de transport par équipes avec rôles différents : accepter d'être « l'épervier » (enfant défenseur qui peut toucher les porteurs d'objets) - Pour tous les jeux : accepter les règles sans tricher. * Éprouver, ressentir, accepter <ul style="list-style-type: none"> - des sensations motrices inhabituelles : vitesse, accélérations, décélérations, changements de direction... - des émotions : plaisir de courir, joie de réussir à atteindre son but (ne pas se faire toucher, trouver un refuge...), déplaisir d'avoir « perdu », « peur » à être poursuivi, colère de voir des enfants qui trichent... * Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres : <ul style="list-style-type: none"> - J'aime être le loup : je me sens le plus fort pour faire un peu peur aux autres « pour de rire ».
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer de nouveaux jeux ou de nouvelles règles à un jeu : ajouter un chat, agrandir ou diminuer le terrain... * Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : assurer son rôle tout le long du jeu (poursuivant ou poursuivi, observateur/arbitre, compteur de points ...) * Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différents jeux: les espaces de jeu, les limites des terrains, les objets à transporter, les balles ou ballons à lancer, les cibles à atteindre (lancer sur, lancer dans), les dossards, les différents rôles à tenir (poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...)
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> *Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) : <ul style="list-style-type: none"> - Lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (Pays des loups...) - Nature des cibles : caisses à remplir, cerceaux à viser, briques à faire tomber... - Un adversaire-poursuivant bien identifié(loup, renard, chat, épervier...) * Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace : <ul style="list-style-type: none"> - Lancer dans un espace libre pour mettre l'adversaire en difficulté (Balles brûlantes) - Repérer un cerceau-refuge pour échapper à l'épervier (Épervier déménageur) * Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus. <ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre de cibles atteintes, d'objets transportés ou d'enfants transformés en

	<p>statue...</p> <ul style="list-style-type: none"> - J'ai couru en zig-zag pour échapper au loup, mon équipe a gagné le jeu en allant plus vite... <p>* Ajuster ses actions en fonction des buts visés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je vais courir du côté opposé au « loup » <p>* Mesurer les risques pris (ou à prendre)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je vais essayer de passer dans le pays des loups sans me faire toucher. <p>*Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire qui a respecté les règles, qui a gagné ou non.
<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles</p>	<p>* Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : <ul style="list-style-type: none"> - Un atelier de lancers de balles - Un jeu de « déménageurs » - Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective, par ex : ne pas se disputer pour un objet ou un matériel - Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité, par ex : <ul style="list-style-type: none"> - De jeu : le loup n'a pas le droit de sortir avant « minuit ». - De sécurité : on respecte les signaux de début et de fin des jeux. - Connaître et assurer des rôles différents dans les jeux : poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...