

LES DEMENAGEURS

Une progression en maternelle

Cette proposition autour des jeux de déménageurs est évolutive (variables concernant les règles introduites au fur et à mesure) et progressive (les évolutions posent des problèmes nouveaux aux élèves).

On peut envisager de passer plus rapidement sur les premières situations avec des élèves de moyenne ou de grande sections.

Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4	Situation 5	Situation 6	Situation 7
Petite section						
Moyenne section						
	Grande section					

Les illustrations de ce document peuvent être utilisées comme supports à proposer aux élèves avant ou après l'activité motrice pour faciliter la compréhension.

Chacune de ces situations devra être présentée pendant 2 séances successives au minimum pour permettre une bonne compréhension de la tâche et y progresser.

Situation 1

Objectif : compréhension de la tâche

Une réserve (une natte ou un tapis ont l'avantage de laisser visibles de loin les objets restant dans la réserve) .

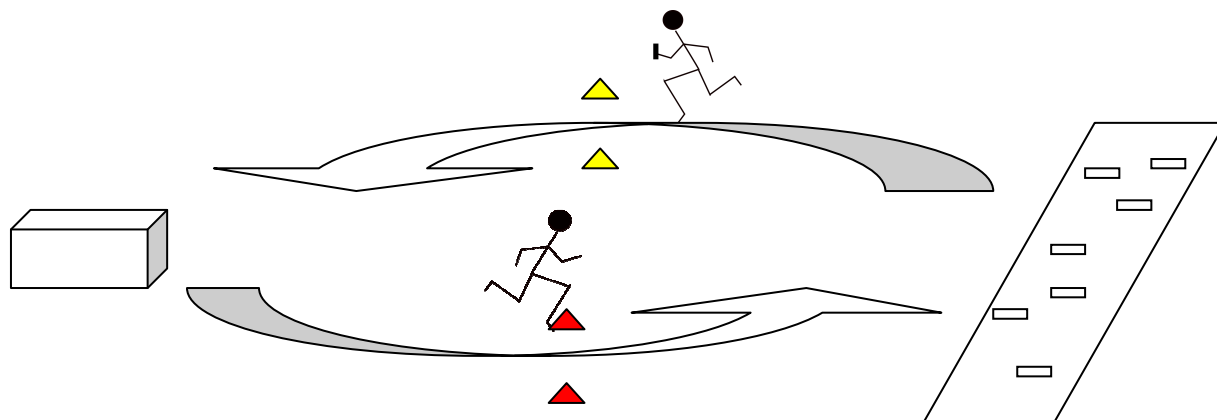
Une caisse à remplir

De nombreux objets (si possible d'une seule forme et d'une seule couleur ; les barrettes « Kapla » ou « Jenga » sont idéales)

Des plots matérialisant des « portes » pour organiser les déplacements en évitant les collisions frontales

Une équipe

But : remplir la caisse



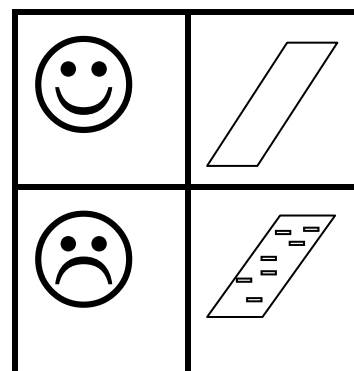
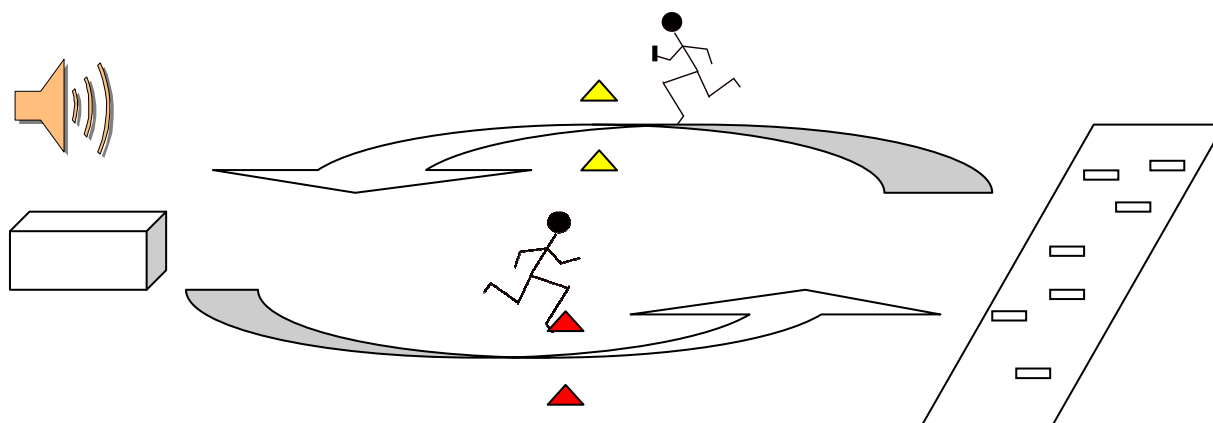
Rôle de l'enseignant : enrôle, fait avec, accompagne, encourage.

Situation 2

Objectif : agir dans un temps contraint, agir vite.

Introduction d'une variable temps

Les objets doivent tous avoir été transportés dans un intervalle de temps matérialisé par une comptine, une chanson ou une comptine numérique enregistrée.

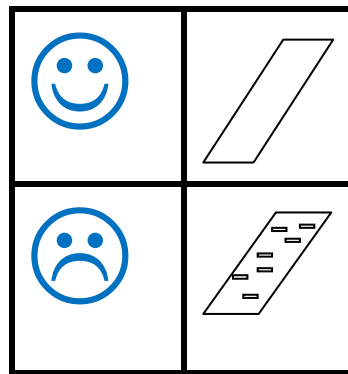
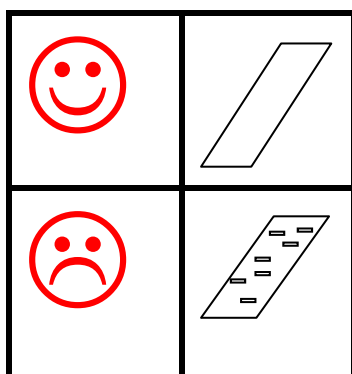
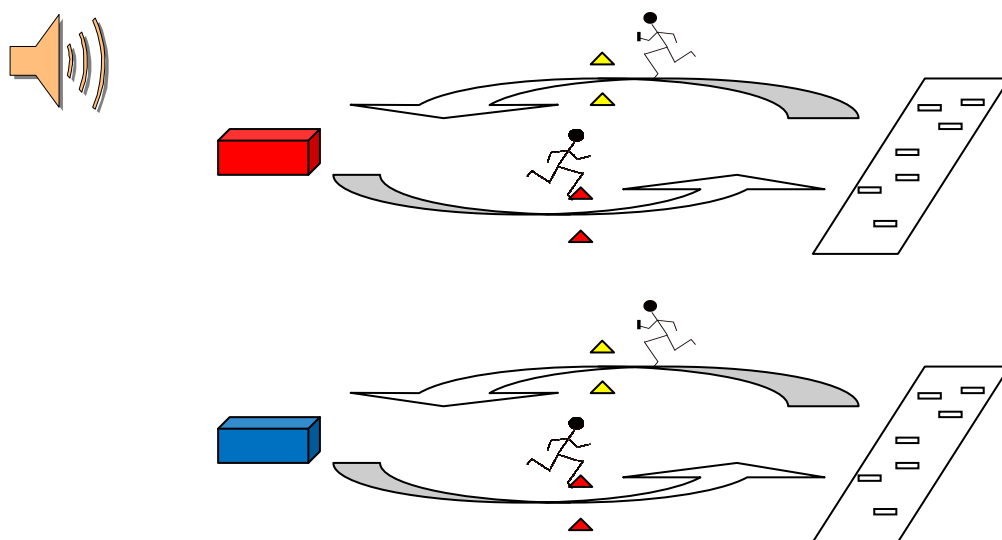


Situation 3

Objectif : Agir au sein d'une équipe.

Mise en place de 2 équipes sur 2 ateliers parallèles

Les objets doivent tous avoir été transportés dans un intervalle de temps matérialisé par une comptine, une chanson ou une comptine numérique enregistrée.



La réussite d'une équipe ne dépend pas du résultat de l'autre équipe. La situation peut permettre la réussite d'aucune, d'une ou des deux équipes.

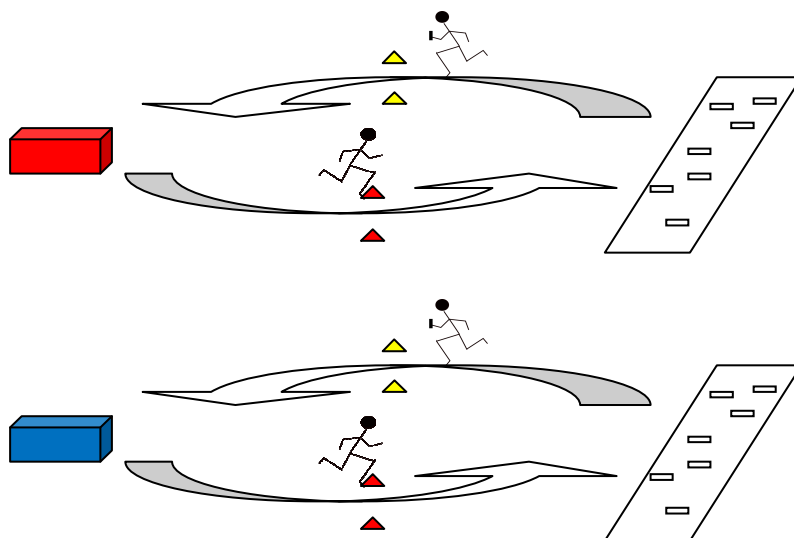
Situation 4


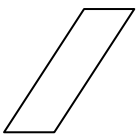


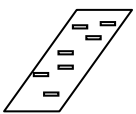

Objectif : Agir dans une équipe en opposition indirecte avec une autre équipe.

Mise en place de 2 équipes sur 2 ateliers parallèles.

Le jeu s'arrête quand une des 2 équipes a terminé.

On veillera à mettre le même nombre d'objets dans chaque réserve.



La gommette de la couleur de l'équipe gagnante est placée sur la 1^{ère} ligne.

Celle de l'équipe perdante est placée sur la seconde ligne.

Dans notre exemple, les rouges ont gagné les 1^{er}, 4^{ème} et 5^{ème} jeux.

Les bleus ont gagné les 2^{ème} et 3^{ème} jeux.

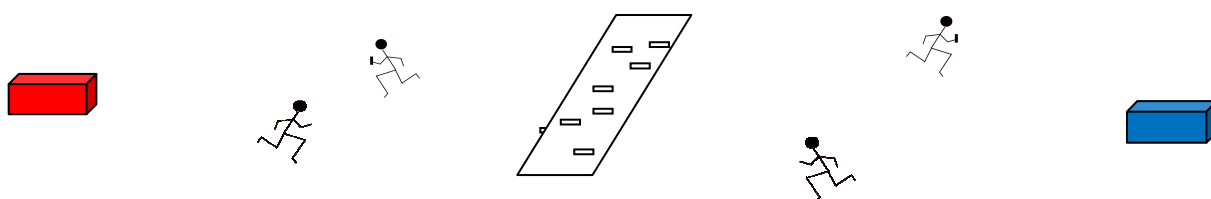
Situation 5

Objectif : Agir dans une équipe en opposition directe avec une autre équipe.







2 ou 3 équipes. Dans ce dernier cas, une rotation est organisée pour permettre aux élèves d'observer à tour de rôle. Le tableau de marque s'en trouve modifié.

Une réserve

Le jeu s'arrête quand la réserve est épuisée. La comparaison des collections est nécessaire (correspondance terme à terme ou dénombrement).



Exemple de tableau de marque :

EQUIPE BLEUE		EQUIPE ROUGE	
EQUIPE VERTE		EQUIPE BLEUE	
EQUIPE ROUGE		EQUIPE VERTE	

Situation 6

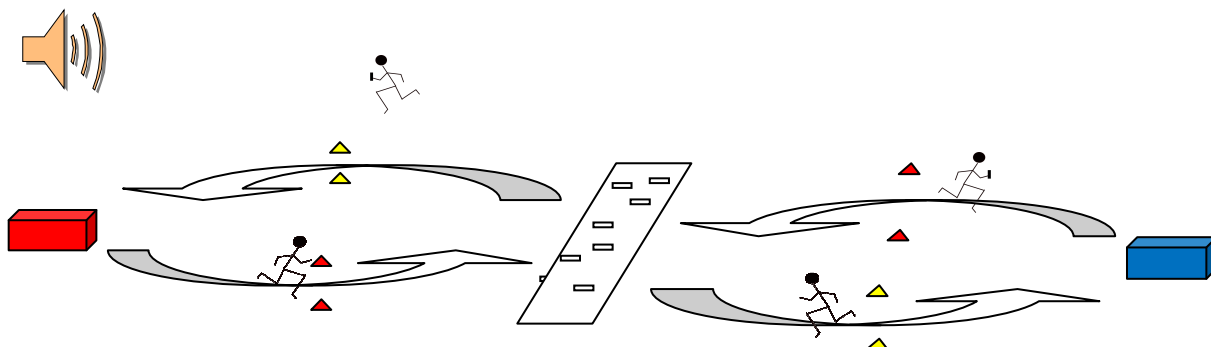
Objectif : Agir dans une équipe en opposition directe avec une autre équipe.

2 ou 3 équipes.

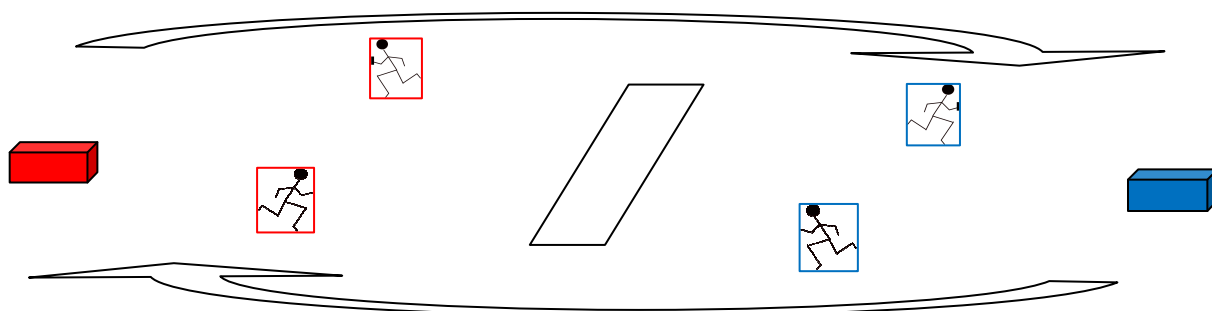
Une rotation est organisée pour permettre aux élèves d'observer à tour de rôle. Le tableau de marque s'en trouve modifié.

Une réserve

Le jeu continue quand la réserve est épuisée. Il ne s'arrête qu'au signal sonore. La comparaison des collections est nécessaire (correspondance terme à terme ou dénombrement).



Puis quand la réserve est épuisée :



Exemple de tableau de marque :

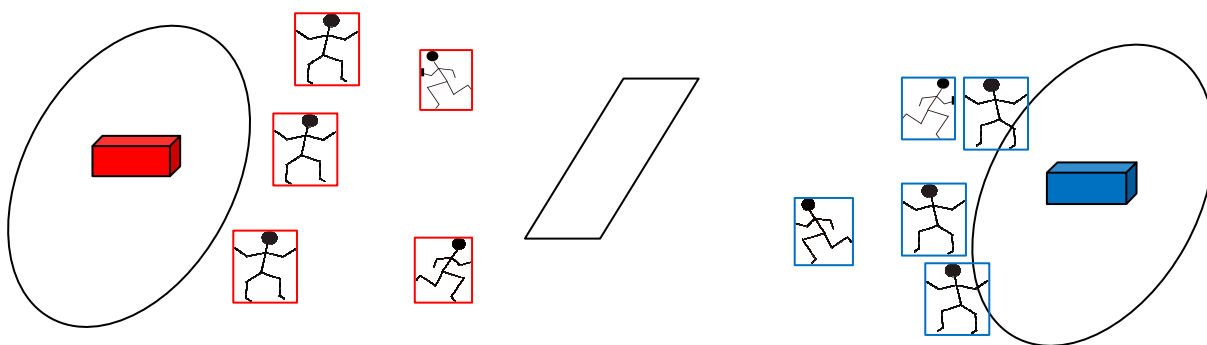
EQUIPE BLEUE	😊	EQUIPE ROUGE	☹️
EQUIPE VERTE	☹️	EQUIPE BLEUE	😊
EQUIPE ROUGE	😊	EQUIPE VERTE	☹️

Situation 7

Même disposition.

Introduction de la règle : on peut gêner la prise des objets dans sa propre réserve (organisation de la défense)

Si cette règle entraîne un blocage du jeu (prise d'objets rendue impossible par une défense trop regroupée devant la réserve), on pourra aménager une zone dont l'accès sera interdit aux défenseurs.



On peut dès lors changer les objets à transporter (introduction de ballons) puis en réduire le nombre.

Le passage à un seul ballon est possible en fin de cycle d'apprentissage

VERS LES SPORTS COLLECTIFS DE DEMARQUAGE OU DE COMBAT