LaFabriqueDuProf
par ForProf

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Grande Section

Collaborer, coopérer, s'opposer

Gendarme et voleur

Résumé :

Dans cette séquence, les élèves pourront s'opposer individuellement, respecter des règles, jouer les 3 rôles du jeu.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

MODULE JEUX D'OPPOSITION – le gendarme et le voleur

Programme d'enseignement à l'école maternelle – BO spécial N°2 - 26 mars 2015

Compétences mises en œuvre :

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits …) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.
Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp…). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter…) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place…).
D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser…). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

Compétences attendues en fin de cycle :

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Tous les droits de reproduction de ce document sont strictement réservés à La Fabrique du Prof.