

ACTIVITES PHYSIQUES

Petite Section

Agir, s'exprimer à travers des activités physiques

Jeux d'opposition

Résumé :

3 séances pour s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun à partir du jeu Les fourmis et Les lézards.

PS	Jeux d'opposition	
Objectif de la séquence	<i>S'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</i>	
Séance 1	Type de tâche : Les fourmis et les lézards 1 <i>Comprendre la tâche : garder le ballon</i>	
	Organisation et matériel nécessaire DISPOSITIF : <i>Deux groupes d'élèves :</i> - un groupe joueur : les fourmis - un groupe non joueur : les spectateurs Matériel : <i>Les tapis sont disposés les uns à côté des autres en une seule surface, la plus grande possible (6mx4m, soit 12 tapis est une très bonne solution)</i>	
	Déroulement <i>Les fourmis : disposent chacune d'un ballon qu'elles vont devoir déplacer avec elles en avançant à 4 pattes sur les tapis.</i> <i>Les spectateurs : sont assis autour des tapis et regardent le jeu. Ils seront joueurs à leur tour.</i> <i>L'enseignant : va jouer le rôle du lézard en s'emparant des ballons qui échappent aux fourmis mais sans les arracher (uniquement ceux qui roulent loin des joueurs). C'est le seul joueur à pouvoir se déplacer debout.</i> CONSIGNES : <i>On va jouer aux fourmis et lézards. Vous serez les fourmis, je serais le lézard. Les fourmis sont dans la forêt (montrer la zone de jeu = l'ensemble des tapis). Elles se déplacent à 4 pattes (faire un essai avec quelques enfants). Elles gardent avec elles la nourriture (un ballon) qu'elles ont trouvé. Attention si une fourmi échappe le ballon il sera pris par le lézard. On fera deux groupes, les fourmis et les spectateurs. Pendant que les fourmis joueront, les autres seront spectateurs puis on changera</i>	
Critères de réussite <i>Ne pas laisser échapper son ballon pour ne pas se le faire prendre"</i>		