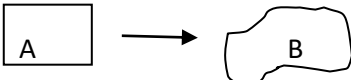
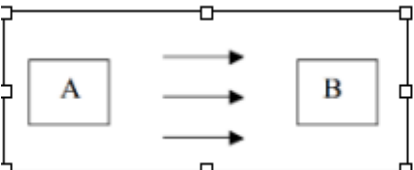
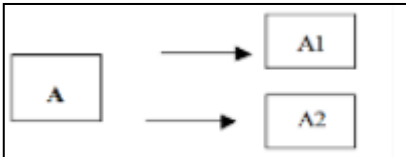


Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 4	Collaborer, coopérer, s'opposer		
Attendu de fin de cycle	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		
Ce que l'on peut attendre pour des élèves de TPS-PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.		
Période	5	Temps d'activité	15 à 20 min
Objectifs spécifiques	Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun Prendre plaisir à jouer avec les autres		
Dispositif : Aménagement matériel schéma	<p>Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition, tous avec le même rôle. Découverte progressive de la notion d'équipe, prise de conscience de projet commun</p> <p>1. </p> <p>2. </p> <p>3. </p>		<p>Matériel</p> <p>1, 2 ou 3 caisses et 1 ou 2 tapis</p> <p>Des objets en grande quantité (cubes, anneaux, ...)</p> <p>Des dossards pour distinguer les équipes en variable 3</p>
Sécurité	Tracer un couloir de retour pour éviter les collisions.		
Consigne :	<ol style="list-style-type: none"> « Tu dois transporter tous les objets d'une caisse(A) à un espace délimité (B :un tapis) et emprunter le couloir pour revenir au départ » « Tu dois transporter tous les objets d'une caisse (A) à l'autre ((B), et emprunter le couloir pour revenir au départ » « Tu dois transporter tous les objets d'une caisse (A) vers celle de mon équipe(A1, A2), et emprunter le couloir pour revenir au départ » 		
Variables :	<ul style="list-style-type: none"> - Le matériel : faire varier le nombre d'objets, leur taille, leur forme - L'espace : Augmenter ou réduire l'espace entre les caisses ou entre le point A et le point B. Imposer des portes pour le passage obligé pour l'aller et/ou pour le retour. Des obstacles à franchir : bancs, cartons) - Le temps contraint : lorsque tous les objets sont déplacés, ou lorsque le temps imparti est écoulé (musique, chrono...) - 		
Observables : critères d'observation, indicateurs de progrès, points de vigilance	<p>Observables : (voir grille d'observation PJ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement - Intensité dans l'action - Durée d'activité - But du jeu - Orientation 		
Rôle PE/ATSEM	<p>Le PE observe les élèves en train de faire à partir des critères d'observation précédemment cités</p> <p>Le PE se positionne près de la « maison » (=caisse) de départ et l'ATSEM de près celle de l'arrivée</p>		