

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE MATERNELLE

CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE

Un module d'apprentissage est un ensemble de séances articulées sur un même thème destinées à faire progresser les élèves. Il se compose au minimum de 5 à 8 séances.

Il peut se structurer de la façon suivante :

- Une phase d'entrée dans l'activité
- Une situation de référence qu'on pourra faire évoluer
- Des situations d'apprentissage (autres jeux, ateliers ou évolution de la situation de référence)
- Une phase d'évaluation à partir de la situation de référence pour mesurer les progrès.

Il existe différents jeux collectifs (*exemples de situation de référence*) :

- Les jeux de repérage (PS : « *Chacun dans sa maison* », MS : « *Les lapins dans la clairière* »)
- Les jeux de poursuite (PS : « *Minuit dans la bergerie* », MS : « *Les sorcières* », GS : « *La queue du diable* »)
- Les jeux de manipulation d'objet (PS et MS : « *Les déménageurs* », GS : « *Le jeu des briques* »)
- Les jeux de ballons (GS : « *Remplir le but* »)

Comment faire évoluer un jeu collectif ?

Après une phase indispensable de découverte, il sera nécessaire de faire évoluer le jeu en fonction des objectifs d'apprentissage. C'est l'observation des enfants, lors d'une situation de jeu, qui va orienter le choix des variables à faire évoluer.

En fonction du but recherché, différentes variables peuvent être proposées :

Variables	Buts recherchés
<u>Le corps</u> : <ul style="list-style-type: none">• Conduites motrices (courir, marcher, ramper, tourner, esquiver, attraper,...)	<ul style="list-style-type: none">• Développer une ou plusieurs actions motrices (Ex : Varier les modes de déplacement)• Travailler sur le schéma corporel

<ul style="list-style-type: none"> • Position du corps (assis, debout, accroupi,...) • Parties du corps engagées (avec une ou deux mains, avec le pied,...) • Types d'actions (enchaîner plusieurs actions,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir les conduites et les habiletés motrices (Ex : Varier les modes de lancer)
<p><u>Le matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'objets • Variété des objets • Position des objets dans l'espace • Petits ou gros matériels 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter ou réduire la difficulté (Ex : diminution ou augmentation du nombre d'objets) • Varier les manipulations d'objets (Ex : varier le type d'objets) • Diversifier les habiletés • Provoquer des situations de coopération • Développer la discrimination (couleurs, formes,...)
<p><u>L'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimension du terrain • Forme du terrain • Zones d'évolution ou parcours à respecter • Refuges possibles • Terrains communs ou séparés • Présence d'obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à s'orienter dans l'espace, suivre un itinéraire • Augmenter ou diminuer les déplacements • Structurer la perception de l'espace (dedans, dehors, en haut, en bas, au milieu,...) • Reconnaître son camp
<p><u>Le temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée du jeu • Rythme du jeu (lent, rapide, possibilité ou non de se reposer,...) • Support musical ou chanté • Mesure du temps (sablier,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à structurer le temps (actions 1, 2, 3,...) • Mesurer le temps (sablier, compter, décompter,...) • Prendre conscience de la durée (plus long, plus court) • Apprendre à réagir à un signal sonore

Situations d'apprentissage, quelques exemples de jeux spécifiques* pour :

- Apprendre à gérer ses émotions : « *Monsieur l'Ours, réveille-toi !* »
- Se repérer dans l'espace de jeu : « *Chacun dans sa maison* », « *Chat perché* », « *Les écureuils en cage* », « *Accroche décroche* »
- Apprendre à poursuivre : « *Mon ombre me suit* »
- Apprendre à esquiver : « *Le renard dans la basse-cour* », « *La rivière aux crocodiles* », « *Le trésor des écureuils* »
- Apprendre à tenir différents rôles et à repérer ses partenaires et ses adversaires : « *Qui attrape ?* », « *Le chat, la poule et les poussins* »
- Apprendre à franchir des obstacles : « *Le passage de la rivière* »
- Apprendre à enchaîner plusieurs actions : « *La balle assise* »
- Apprendre à ramasser et à lancer : « *Les balles brûlantes* »
- Apprendre à coopérer et à se faire des passes : « *Les ballons voyageurs* »

**Les jeux sont présentés dans ce dossier (rubrique « exemples de jeux »)*

Comment faire progresser les élèves de la petite à la grande section?

		<i>Petite section</i>	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
<i>Notion d'action collective</i>		De la réalisation d'une action individuelle simple (lancer, courir, transporter)...	...à la découverte de la notion d'équipe et d'adversaire...	... à la découverte de la notion de coopération avec des partenaires pour s'opposer avec des adversaires.
<i>Notion d'espace</i>		De l'espace de jeu limité à une seule zone...	... à la notion d'espaces différenciés (identification et utilisation de zones distinctes)...	...à l'utilisation consciente de l'espace libre.
<i>Notion de rôles</i>		D'un jeu où tous les enfants ont le même rôle... à un jeu où l'enfant identifie et tient un rôle....	... à un jeu où l'enfant identifie et tient 2 rôles différents successivement.
<i>Notion de règles</i>		Du respect d'une règle unique, simple...	... qui évolue...	... au respect de plusieurs règles simultanément.

