

**Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité physique :
collaborer, coopérer, s'opposer (16-20 séances) /
jeux de poursuite**

**Progression des situations
de jeu (parties de 5 min maximum)**

- 1 Le loup / les moutons / la bergerie
4 séances
- 2 Loups moutons bergerie anneaux
Varier le nombre de loups / moutons -
Analyser les impacts sur l'issue du jeu
6 à 8 séances
- 3 Gendarmes voleurs banque
Banque : zone d'objets à vider
2 camps de voleurs / 2 coffres à butin
1 Prison cible
6 séances

- ✓ **Principes des jeux**
- Règles adaptables et adaptées
 - règles essentielles : attaquants / défenseurs / zone de jeu
 - Egalité des chances : 2/3 - 1/3
 - Incertitude quant à l'issue

**Objectifs
Enseignant**

- Confronter l'élève à des situations dans lesquelles il doit identifier le but du jeu, les règles, les contraintes, les rôles et les critères de réussite : attraper, délivrer, fuir.
- Conduire l'élève à installer progressivement des stratégies collectives (jouer ensemble --> coopérer) dans des situations où existent un antagonisme des intentions.
- Conduire l'élève à (se) re-présenter ses actions et celles des autres.

**Compétences
Elèves**

- Prendre des informations
- Adapter ses déplacements : par où je passe ? / analyse de l'attitude de l'adversaire / poursuivre des joueurs pour les attraper
- Faire preuve d'adresse et de ruse face à l'adversaire
- Elaborer des stratégies
- Dessiner, expliciter jeu et procédures (recours à des représentations : dessins, gommettes etc)
- Accepter son rôle, accepter d'en changer

L'enseignant est le loup : comprendre les règles de base
L'enseignant poursuit les moutons élèves, ils fuient et se réfugient dans la bergerie

Un élève, puis plusieurs, deviennent les loups dans des espaces délimités plus vastes

Introduction d'une contrainte : manipulation d'objets
Vider une zone des objets qui s'y trouvent sans se faire intercepter par l'adversaire

- 1. de la bergerie vers l'extrémité
- 2. du centre du terrain vers deux coins de l'espace jeu

Gagner / perdre : compter les points : moutons contre loups
Mêmes situations que précédemment, mais pression du score
Toute la zone doit être vidée, sinon ce sont les loups qui gagnent.

Les voleurs dérobent les fonds de la banque, sont poursuivis par les gendarmes, emprisonnés. Les voleurs peuvent délivrer les prisonniers.