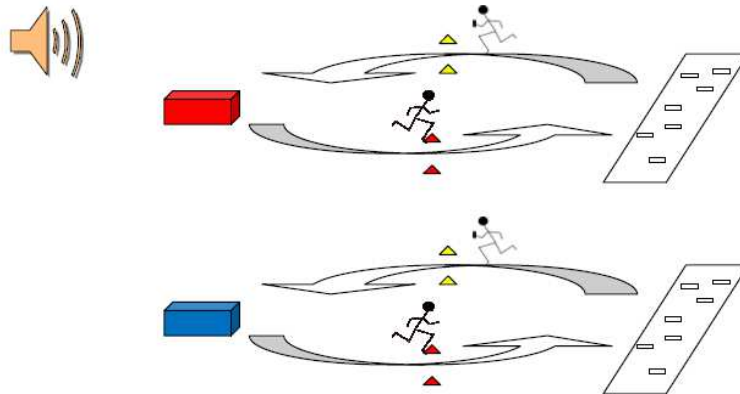


Situation 1

Une réserve. Une caisse à remplir. De nombreux objets. Des plots matérialisant des « portes » pour organiser les déplacements en évitant les collisions frontales
Les objets doivent tous avoir été transportés dans un intervalle de temps matérialisé par une comptine, une chanson ou une comptine numérique enregistrée.



- Construction de règles du jeu
- Construction de l'espace de jeu
- Construction d'un espace de jeu délimité
- Construction d'un espace de jeu orienté
- Construction de la notion de cible

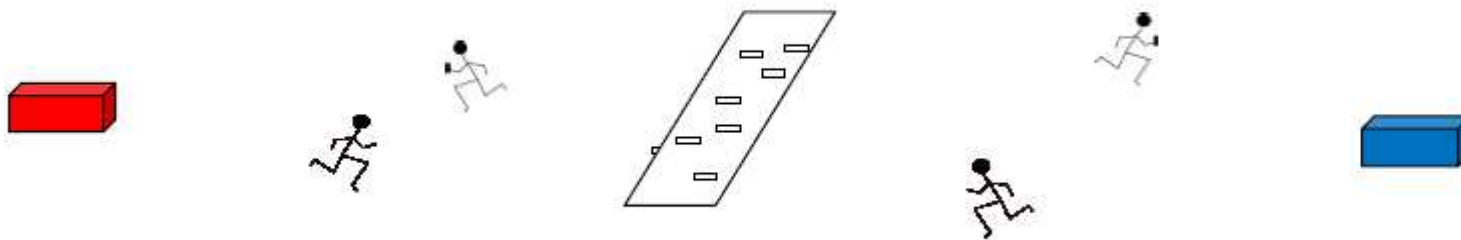
Faire jouer la situation.

Analyse au niveau du dispositif : Espace simple et matérialisé pas d'interpénétration, pas d'opposition.

On ne transporte qu'un objet à la fois.

Situation 2

2 équipes. Une réserve
Le jeu s'arrête quand la réserve est épuisée.



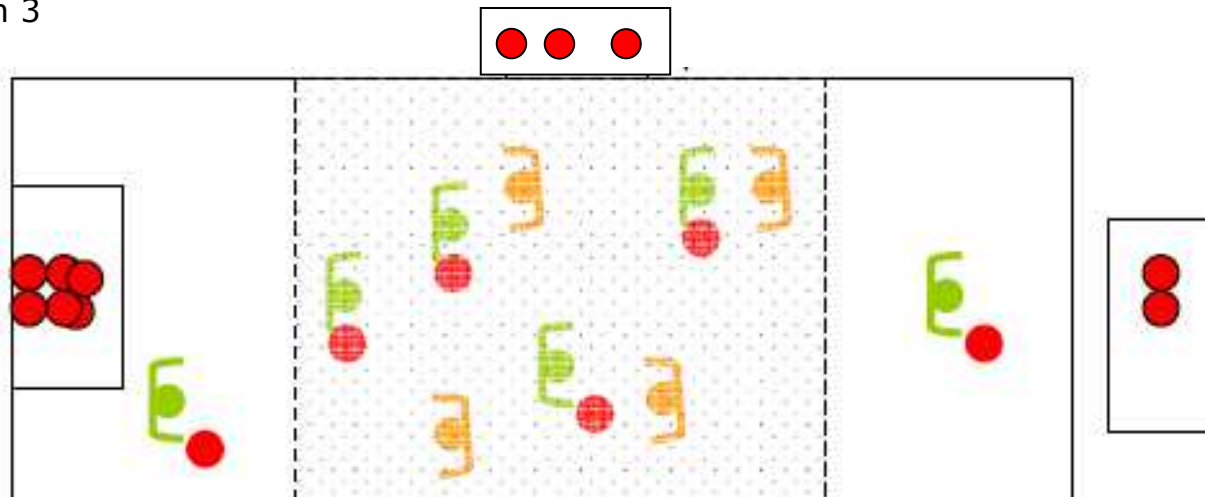
Faire jouer la situation et analyser les différences avec la situation précédente

- Construction d'un espace de jeu orienté par les cibles et par les camps.
- Construction de l'opposition simultanée
- Construction de la notion de gain et de résultats
- Evolution de règles de jeu

Evoquer la possibilité de jouer la situation avec la notion de relais.

Un cerceau à mi-parcours.
Implication plus forte pour les élèves.

Situation 3



Les corbeaux transportent leurs fromages vers leur nid. Les renards veulent les en empêcher. ils prennent le fromage des corbeaux en mettant la main dessus.

Faire jouer la situation.

Construction d'une opposition interpénétrée
Construction de la notion de gain et de résultat
Se reconnaître membre d'une équipe
Par la couleur du maillot, le rôle, l'espace occupé...
Faire évoluer la règle ensemble.

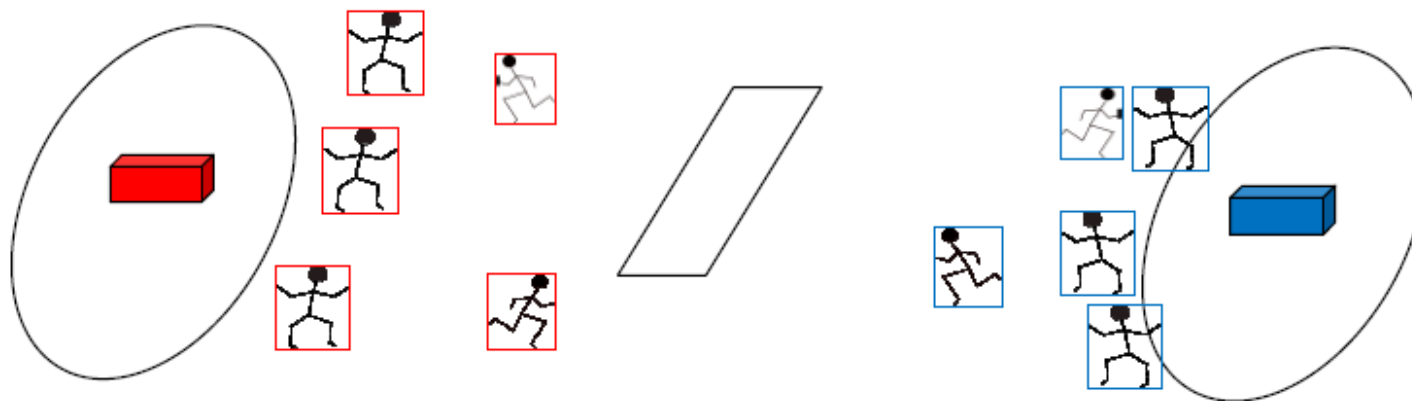
Evoquer la situation avec le système de foulards.
Introduction de la coopération, solidarité...
(voir à la suite)

Situation 4

2 équipes.

Pendant le jeu, on peut récupérer les objets **dans la caisse de l'autre équipe.**

Mais si on se fait toucher avec un objet, on est transformé en statue.



Faire jouer la situation.

Construction d'un espace interpénétré
Construction de nouveaux espaces
Alternance des rôles dans un même temps.
Construction de la notion de gain et de résultat

L'espace s'interpénètre. On introduit des notions de zones interdites.
On entre dans la stratégie.
On est dans les rôles à la fois d'attaquant et de défenseur.

introduction d'une forme de coopération : les corbeaux sont munis d'une queue (foulard) lorsqu'un renard prend la queue du corbeau, il est « pétrifié ». Il ne peut être délivré par un autre corbeau que si celui-ci vient lui rapporter un foulard :

