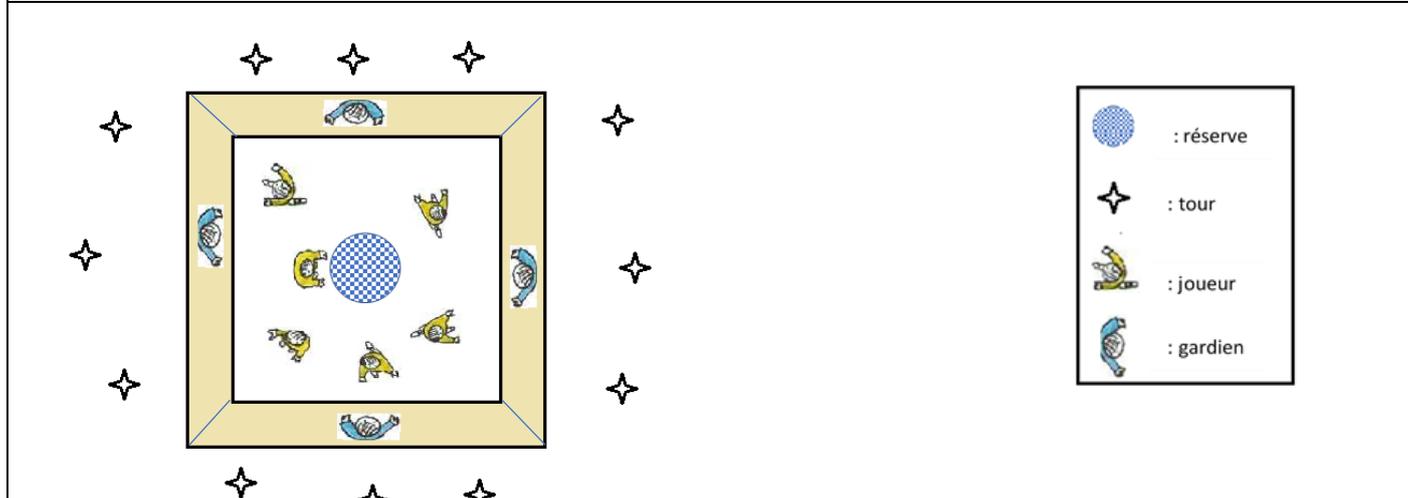


Domaine :	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Objectif 4 :	Collaborer, coopérer, s'opposer
Intitulé du jeu :	Les tours du château



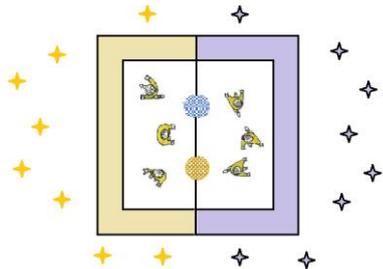
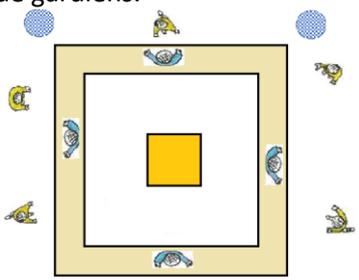
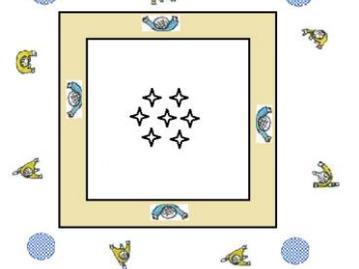
Situation de référence :



- Joueurs et gardiens se déplacent dans des zones identifiées. Ils n'ont pas le droit d'en sortir.
- Les joueurs doivent abattre les tours défendues par les gardiens en lançant des objets contenus dans une réserve. Ils ne prennent et ne lancent qu'un objet à la fois.
- Chaque gardien défend au minimum 3 tours.
- Durée du jeu : 1 à 3 min

But du jeu :	<p>Pour les <u>joueurs</u> : abattre le plus grand nombre de tours.</p> <p>Pour les <u>gardiens</u> : défendre les tours en interceptant ou déviant les ballons lancés par les joueurs.</p>
Matériel :	<p>Pour les tours : quilles, bouteilles plastique lestées, briques, ...</p> <p>Une réserve d'objets à lancer (sacs de graines, balles ou ballons...)</p>
Organisation de la classe :	Demi-classe (2 jeux en parallèle possibles) : 4 gardiens + 5 à 10 joueurs dans le carré.
Actions motrices mobilisées :	<p>Ex : courir, lancer, réceptionner, intercepter, esquiver, transporter, toucher, ...</p> <p>Lancer avec précision ; intercepter</p>

Situations de transformation / Progressivité			
	Situations de transformation / Variables	Objectifs	Niveau/âge
1	<p>DECOUVERTE DU LANCER/VISER (1) : exploration (PS) ou entraînement (MS/GS)</p> <p>Variables : nature de la cible, distance à la cible, nature des objets à lancer, ...</p> <p>Remarque : cette situation peut être proposée en atelier, parallèlement au jeu, si les contraintes ne permettent pas d'installer deux jeux simultanés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Appréhender la distance pour faire tomber la tour • Adapter/affiner son geste pour le rendre plus efficace 	Tous niveaux
2	<p>DECOUVERTE DU LANCER/VISER (2) : Introduction d'un espace délimité à ne pas franchir + réserve de ballons individuelle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'approcher du dispositif de référence en introduisant la notion de fossé (zone que l'on ne peut pas franchir). 	Tous niveaux
3	<p>Introduire l'espace de jeu de référence sans gardien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier le dispositif de référence. 	PS/MS

	<p>Variante : diviser le carré en deux zones, avec deux équipes. L'équipe qui gagne est celle qui a fait tomber le plus de tours.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborer. 	
<p>Pour cette dernière situation, deux choix se présentent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prévoir deux réserves contenant un nombre d'objets identiques préserverait une certaine équité : l'équipe qui a abattu le plus de tours avec le nombre d'objets défini ou le plus rapidement a gagné. - Prévoir une réserve commune inciterait les équipes à se dépêcher, voire précipiter leur geste : plus on s'empare d'objets dans la réserve, moins l'équipe adverse en aura à disposition. 			
<p>4</p>	<p>Jeu avec gardiens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborer • S'opposer • Identifier les rôles (attaquants/défenseurs) 	<p>MS/GS</p>
<p>5</p>	<p>Inversion de l'espace (les joueurs attaquants sont à l'extérieur, la cible à l'intérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sans tours, lancer les balles dans une caisse centrale entourée de gardiens.  <ul style="list-style-type: none"> - Avec des tours à renverser au centre de l'espace. 	<ul style="list-style-type: none"> • Différencier les rôles. • Collaborer • S'opposer 	<p>MS/GS</p>
<p>Remarques : Pour ces deux dernières situations (jeux avec gardiens), il est plus que probable que les élèves restent dans une activité collaborative, chacun étant dans une tâche individuelle sans concertation ni coopération avec ses coéquipiers. Pour amener les plus grands (cycle 2 et même au-delà) à coopérer, on peut limiter le nombre de ballons (jusqu'à ... 1 seul) : les gardiens viendront naturellement « marquer » le joueur porteur du ballon (en se mettant en opposition entre lui et les tours) qui n'aura d'autre solution que de faire une passe à un coéquipier démarqué.</p> 			