



A LA FERME DES JEUX CO

Cette rencontre s'inscrit dans le cadre du plan départemental EPS et se fonde sur les travaux menés par le groupe de travail de la commission EPS CPD-CPC de l'Essonne. **Il s'agit d'une rencontre de finalisation d'un cycle d'apprentissage. Les enfants auront déjà pratiqué les jeux proposés le jour de la rencontre hors contexte.**

Dans le cadre d'une opération nationale USEP sur *l'attitude santé* un temps sera ménagé, au cours de cette rencontre, pour que les enfants expriment ce qu'ils ressentent.

Cadre des jeux proposés

		A <i>Dans le verger</i>	B <i>Dans la chèvrerie</i>	C <i>Dans la bergerie</i>	D <i>Dans l'étable</i>
Faire « dans un temps limité »	<i>Pour construire la notion de gain</i>	Jeu de transport d'objets A1	Jeu de lancer B1		
Faire « malgré »	<i>Pour construire les notions de score et de rôles antagonistes</i>	Jeu de transport d'objets A2	Jeu de lancer B2	Jeu de poursuite C1	
Faire « comment »	<i>Pour construire les notions de stratégie et de rôles complémentaires</i>				Jeu de conquête de territoire et de poursuite D1
Contraintes	Connaissances				

Cadre de la rencontre :

- La rencontre se déroule dans un gymnase en deux temps avec une pause intermédiaire
- Elle accueille 4 classes par demi-journée. L'activité commence dès que les classes sont toutes présentes, **il est donc impératif de respecter les horaires de la convocation en s'organisant de manière adéquate.**
- Chaque classe sera divisée en 4 équipes hétérogènes mixtes de chasubles de couleurs différentes. Elles seront fournies par l'USEP 91. Le nombre d'enfants par équipe sera déterminé le jour de la rencontre en fonction du nombre d'enfants des classes participantes. Chaque équipe de couleur sera donc composée d'enfants des différentes classes participantes
- Les enseignants et adultes accompagnateurs seront impliqués dans l'organisation de la rencontre.



Déroulement de la rencontre :

- Au début de la rencontre, le cadre de la rencontre sera présenté collectivement par un responsable USEP 91. Les enfants s'identifieront à deux personnages, **PIA** pour les filles et **PIO** pour les garçons. Les **PIAPIO** en fonction de leur couleur seront positionnés dans une partie de la ferme au centre du gymnase.
- 1^{er} temps :
 - les jeux A1 et B1 sont joués en parallèle et en même temps dans les deux moitiés du gymnase. Les enfants des 4 équipes pratiquent les deux jeux en alternance.
 - Sur le même principe, les enfants pratiquent les jeux A2 et B2.
- Pause
- 2^{ème} temps :
 - Le jeu C1 est pratiqué par trois équipes pendant que les enfants de la quatrième s'isolent pour réfléchir et exprimer de façon ludique grâce à des figurines de **PIA** et **PIO** ce qu'ils ressentent d'un point de vue physique et émotionnel. Quatre rotations permettent aux différentes équipes d'occuper les différents rôles.
 - Le jeu D1 est joué en deux manches avec réversibilité des rôles par les 4 équipes en même temps deux contre deux.

Présentation des jeux

A) *Dans le verger*

La récolte de pommes est prometteuse, mais il faut les rapporter avant la pluie...

A1 → les 4 équipes se rencontrent.

Consigne : Apporter les fruits dans le panier de la fermière avant la fin d'une musique.

<p>Construire la notion de gain « Faire avec la contrainte d'un temps limité » donne du sens à l'action. L'équipe a gagné si on a transporté plus d'objets que les autres équipes avant la fin de la musique.</p>	<p>Au signal, transporter les balles, une par une, et les déposer dans la caisse jusqu'à la fin de la musique (à peu près 1mn).</p>	
--	---	--

A2 → 3 équipes sont en situation d'attaque, la 4^{ème} est en situation de défense.

Consigne : Transporter les fruits et les déposer dans le panier en évitant de se faire toucher par les loups.

<p>Construire les notions de score et de rôles antagonistes « Faire malgré les autres » donne naissance à l'affrontement et aux rôles d'attaquants et de défenseurs (des stratégies individuelles vont apparaître). Mon équipe a gagné si elle a transporté plus d'objets que les autres équipes.</p>	<p>Les joueurs ☹️ (loups) d'une des 4 équipes, cantonnés dans une zone, sont chargés d'empêcher les joueurs des 3 autres équipes d'apporter à manger. Si un joueur qui apporte à manger est touché par un défenseur ☹️ (loups), il donne sa balle et retourne au point de départ et recommence, le défenseur conserve l'objet.</p>	
--	--	--

B) Dans la chèvrerie

Les chèvres adorent les choux. Encore faut-il que la récolte leur parvienne !

B1 → Les 4 équipes se rencontrent.

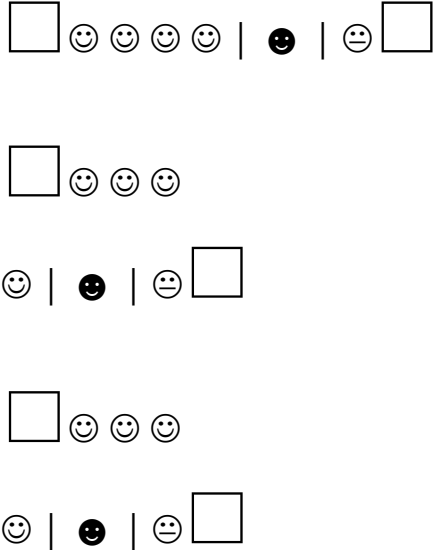
Consigne : Se lancer les choux et les déposer dans la caisse avant la fin d'une musique.

<p>Construire la notion de gain « Faire avec la contrainte d'un temps limité » donne du sens à l'action. On a gagné si on a transporté plus de ballons que les autres équipes avant la fin de la musique.</p>	<p>Au signal, transporter les ballons (10 ballons) en se les lançant puis les déposer dans la caisse jusqu'à la fin de la musique.</p>	
--	--	--



B2 → 3 équipes sont en situation d'attaquants, la 4^{ème} est en situation de défenseurs.

Consigne : Au signal, transporter les choux en se les lançant puis les déposer dans la caisse sans qu'ils ne soient interceptés.

<p>Construire les notions de score et de rôles antagonistes</p> <p>« Faire malgré les autres » donne naissance à l'affrontement et aux rôles d'attaquants et de défenseurs (des stratégies individuelles vont apparaître).</p> <p>Mon équipe a gagné si elle a transporté plus de ballons que les autres équipes.</p>	<p>Les joueurs ☹ (loups) d'une des 4 équipes, cantonnés dans une zone devant la caisse, sont chargés d'intercepter les ballons des 3 autres équipes 😊. Un enfant ☹ de chacune des 3 équipes est chargé de recevoir et déposer les ballons dans la caisse. Lorsqu'un ballon est intercepté, il est considéré comme hors-jeu.</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Le nombre de 😊 et de ☹ varie en fonction du nombre d'enfants.</i></p>
--	---	--

C) Dans la bergerie

C1 → 2 équipes de moutons essaient d'apporter des balles dans leur propre bergerie. Les loups d'une 3^{ème} équipe les en empêchent (pendant ce temps la 4^{ème} équipe se trouve à l'atelier des **PIAPIO**).

Consigne : Les moutons cherchent à apporter deux objets par déplacement dans leur bergerie en essayant de ne pas se faire prendre leurs queues.

Les défenseurs ☹ (loups) de la troisième équipe les en empêchent en attrapant leurs queues avant qu'ils ne rentrent dans la bergerie.

<p>Construire les notions de score et de rôles antagonistes « Faire malgré les autres » donne naissance à l'affrontement et aux rôles d'attaquants et de défenseurs (des stratégies individuelles vont apparaître). Mon équipe a gagné si elle a transporté plus d'objets que l'autre équipe.</p>	<p>Au signal, les moutons ☺ et les moutons ☹ cherchent à apporter le plus d'objets dans leurs bergeries en essayant de ne pas se faire prendre leurs queues par les loups ☹ qui se trouvent dans une zone délimitée. Si un mouton a perdu sa queue, il retourne au point de départ et reprend une queue. Les passages des moutons ne sont pas limités.</p>	<p>BERGERIE ☹</p>		<p>BERGERIE ☺</p>
--	--	-------------------	--	-------------------

D) Dans l'étable (La baguette)

D1 → Les équipes se rencontrent par deux (l'équipe 1 contre l'équipe 2 et la 3 contre la 4). La rencontre se déroule en deux manches, les équipes changeant de rôle.

Consigne : A la sortie des vaches, les loups essaient de toucher une vache (et une seule) avant qu'elle n'entre dans son étable.

<p>Construire la notion de rôles complémentaires « Comment faire pour gagner ? » donne naissance à la coopération et permet l'émergence de stratégies collectives.</p> <p>Mon équipe a gagné si elle a transporté plus de clefs dans son camp que l'autre équipe.</p>	<p>Au signal, transporter deux objets (2 clefs) vers le poulailler sans se faire toucher par les adversaires.</p> <p>Tous les joueurs ☺ se concertent, deux d'entre eux vont avoir une clef dans le creux d'une main. Tous les ☺ ont les mains fermées. Lorsqu'un joueur ☹ touche un joueur ☺, il reste sur place avec le joueur qu'il a touché. A la fin du jeu, tous les ☺ ouvrent leurs mains et l'on vérifie si le possesseur de la clef a réussi à pénétrer dans l'étable.</p> <p>Changer les rôles.</p>
--	---



ETABLE ☺1		←	→		ETABLE ☺2
	☺ 2	☺ 1	☺ 3		☺ 4
	☺ 2	☺ 1	☺ 3		☺ 4
	☺ 2	☺ 1	☺ 3		☺ 4
	☺ 2	☺ 1	☺ 3		☺ 4
	☺ 2	☺ 1	☺ 3		☺ 4
	☺ 2	☺ 1	☺ 3		☺ 4