

Jeu coopératif (TPS/PS) «Le mur d'Adrien »

Compétence : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Objectifs :

- coopérer collectivement pour gagner contre la montre.
- Tenir les trois rôles différents du jeu : pousseur, porteur, constructeur.

Préalable : savoir se déplacer avec une planche à roulette à deux : un qui transporte un objet, l'autre qui pousse.

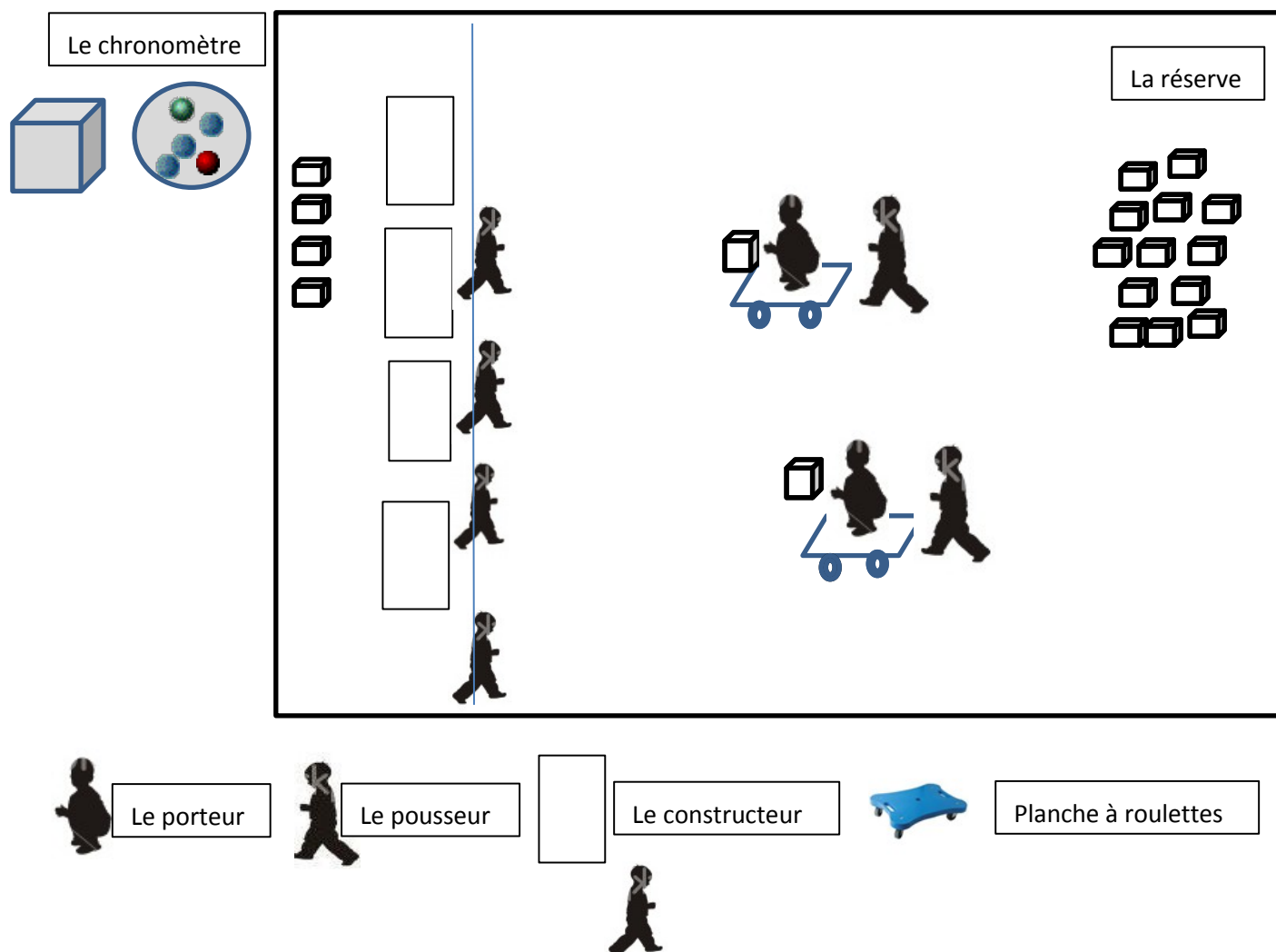
Durée d'une partie 5 min

Matériel :

- Planches à roulettes
- Briques géantes
- Corde pour délimiter les deux espaces
- Un cerceau, cinq balles et un carton, une montre

Dispositif :

-une salle divisée en deux espaces : un grand(A) pour les équipes roulantes (a), un petit (B) pour l'équipe qui construit le mur (b).



But du jeu : On gagne si on construit un mur avec toutes les briques disponibles, avant que les balles soient mises dans le carton.

Les positions de départ :

- * quatre briques sont posées au sol dans l'espace B comme base du mur.
- * l'équipe b est dans l'espace B.
- * les équipes a (un enfant assis sur la planche, l'autre qui pousse) sont positionnées dans l'espace A à l'opposé de l'espace B.
- * les briques sont posées en tas, dans l'espace A, à l'opposé de la base du mur. L'ATSEM donne les briques au fur et à mesure que les équipes les demandent.
- * les cinq balles sont dans le cerceau. Le carton est positionné à côté. Les balles seront mises dans le carton toutes les minutes.

Organisation de la classe :

- Classe entière
- Des équipes roulantes de deux enfants
- Une équipe constructrice d'au moins six enfants

Consignes :

Pour les équipes a : aller chercher les briques une par une, apporter à l'équipe b le plus de briques possibles. A chaque tour, les deux enfants changent de rôles (porteur/pousseur).

Pour l'équipe b : prendre les briques que les équipes a apportent. Construire le mur avec.

Pour gagner : il faut avoir construit le mur avec toutes les briques avant que les cinq balles soient dans le carton.

Relances :

Varié le temps de la partie.

Varié le nombre de briques.

Varié la composition des équipes.

Imposer un parcours pour les équipes roulantes.

Augmenter la prise de risque en ajoutant une contrainte extérieure - - élève/adulte avec un panneau stop qui gèle le déplacement sur une durée limitée (minuteur)

Remarques : Pour un bon déroulement du jeu, chaque binôme porteur-pousseur doit disposer au minimum de 4 briques à transporter.