

ÉTAPE 4 : LES TROIS CAMPS

LE GRAND JEU : AVEC UN GÊNEUR

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Une situation de jeu collectif (“le grand jeu des 3 camps”) en EPS.

Les règles du jeu ont été présentées collectivement, en classe, à partir d’une maquette (étape 1).

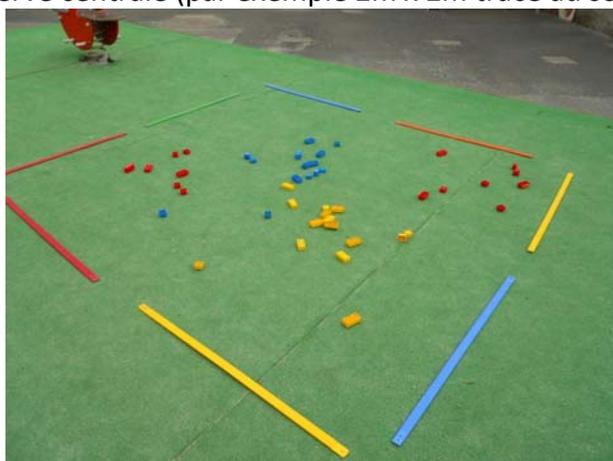
On reprend ce qui a été décrit pour l’étape 2.

En plus, chaque équipe désigne un “gêneur” :

- qui peut attraper un joueur d’une des deux équipes adverses ; dans ce cas celui-ci lui donne le légo qu’il transporte ;
- qui doit rapporter le légo “pris” à un autre joueur dans son camp ;
- qui ne doit pas ramasser un légo “abandonné” ou dans la réserve, ou dans un autre camp ;
- qui ne peut pas attraper un autre joueur avant d’avoir déposé le légo pris.

DE QUOI A-T-ON BESOIN (MATÉRIEL,...) ?

- Un terrain ou une cour récréation.
- 3 collections identiques (numériquement) d’objets (différents ou non) de 3 couleurs (entre 12 et 15 objets par couleur), de la couleur des équipes.
- 3 lots de dossards ou foulards de 3 couleurs différentes.
- **3 dossards supplémentaires de chaque couleur pour identifier les gêneurs.**
- 3 camps matérialisés (exemple un grand cerceau) de la couleur des équipes.
- une grande réserve centrale (par exemple 2m x 2m tracé au sol).



COMMENT S’Y PRENDRE ? QUELLES SONT LES CONSIGNES ?

Le déroulement reprend celui de l’étape 2 :

1. Présentation de la règle en classe en l’illustrant avec la maquette du « petit jeu » : ce qui est autorisé, ce qui est interdit.
2. Installation du matériel à l’extérieur
3. Jeu



4. Qui a gagné ?



5. Jouer autant de fois que possible au cours de la séance ou d'autres séances.

6. Comment conserver les résultats obtenus au cours des parties successives ?

QUE DOIT FAIRE L'ÉLÈVE ?

Au signal de départ, chaque enfant peut :

1 - transporter un seul objet à la fois, de sa propre couleur, dans son camp

2 - « soustraire » un objet d'une autre couleur dans un autre camp *et le remettre obligatoirement dans la réserve.*

Le gêneur doit essayer d'attraper un joueur des équipes adverses pour leur prendre l'objet qu'ils transportent.

Au signal de fin :

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets de sa propre couleur dans son camp.

Les objets qui sont « en cours de transport » ne sont dans aucun camp et « retournent » dans la réserve.

QU'APPREND L'ÉLÈVE DANS CETTE ÉTAPE ?

L'élève apprend à :

- en EPS, coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- en découverte du monde, comparer des quantités, résoudre des problèmes portant

sur les quantités.

QUE DEVRAIT SAVOIR L'ÉLÈVE AVANT DE COMMENCER POUR RÉUSSIR ?

L'élève doit être capable de comprendre une règle collective (appartenance à une équipe, transporter un seul objet à la fois, respecter le signal de début et de fin).

L'élève devrait être capable d'établir une correspondance terme à terme jusqu'à ce qu'il reste ou non des éléments d'une des deux collections à comparer.

L'élève devrait avoir construit le concept d'ordre pour comparer des collections.

COMMENT S'EFFECTUE LA VALIDATION ?

Deux temps possibles dans la comparaison :

- Qui en a le plus ? (correspondance terme à terme, détermination de la collection de plus grand cardinal ou par comparaison de nombres)
- Combien de plus ? (dénombrer le surplus ou opérer sur le cardinal des deux collections)

Il faut ensuite comparer les scores des équipes et garder une trace des résultats successifs. (voir les fiches mémoires de parties qui ont pu être introduite dès l'étape 2)

À QUOI LE MAÎTRE DOIT-IL ÊTRE VIGILANT ?

Veiller au respect, à la compréhension des règles instaurées.

QUELLES SONT LES DIFFICULTÉS PRÉVISIBLES DU POINT DE VUE DU MAÎTRE ?

Nécessité de mettre en place une procédure de comparaison des collections si le dénombrement est insuffisant. « Ramener » les trois collections au centre du terrain pour les comparer.

Dans une situation comme ci-dessus, la disposition des éléments de la collection à dénombrer fait jouer à l'énumération un rôle primordial (voir Briand et al. pour des activités spécifiques relatives à cette compétence).

Les travaux de J. Briand ont mis en évidence ces compétences d'énumération : cf. article de Grand N spécial Maternelle, tome 1 page 123 :

« L'élève doit être capable de distinguer deux éléments différents d'un ensemble donné ; choisir un élément d'une collection, énoncer un mot-nombre ; conserver la mémoire des éléments déjà choisis ; concevoir la collection des objets non encore choisis. »

Le dénombrement est rendu difficile par l'organisation des collections. Des compétences transversales sont en jeu ((s)'organiser pour dénombrer : on peut faire abstraction des couleurs des collections pour les classer en « gagnante » « perdante », on peut organiser les collections en constellation).

QUELLES SONT LES DIFFICULTÉS PRÉVISIBLES DU POINT DE VUE DE L'ÉLÈVE ?

- Comprendre le rôle de la couleur dans la règle du jeu.
- Comprendre le rôle du gêneur.

- Difficulté à déterminer l'équipe gagnante.
- Comment garder une trace des résultats ?

QUELLES SONT LES ERREURS REPÉRÉES ?

Se tromper de camp, ne pas respecter le signal de fin, transporter deux objets.

QUE DOIT RETENIR L'ÉLÈVE ?

Il existe plusieurs procédures pour comparer des collections : perceptivement, par dénombrement, par comparaison terme à terme ou paquet par paquet, ...

COMMENT ENTRAÎNER ET CONSOLIDER LA COMPÉTENCE ?

La situation a d'abord été vécue dans le méso-espace : les objets sont en particulier déplaçables pour faciliter la comparaison soit par dénombrement (énumération facilitée par la mobilité des objets) soit par association terme à terme si les objets peuvent être rendus assez proches les uns des autres.

On peut poursuivre le travail autour de cette situation en simulant des parties virtuelles.

QUE PEUT-ON MODIFIER DANS LA SITUATION ET POURQUOI ?

Le champ numérique proposé à l'élève en fonction de ses compétences.

COMMENT VA-T-ON ÉVALUER LA COMPÉTENCE ?

À ce stade, il n'y a pas d'évaluation formalisée mais l'enseignant en observant les élèves dans la réalisation des différentes tâches peut prélever des informations sur le niveau de compétence de chacun de ses élèves.