

ÉTAPE 2 : LES TROIS CAMPS

LE GRAND JEU

DE QUOI S'AGIT-IL ?

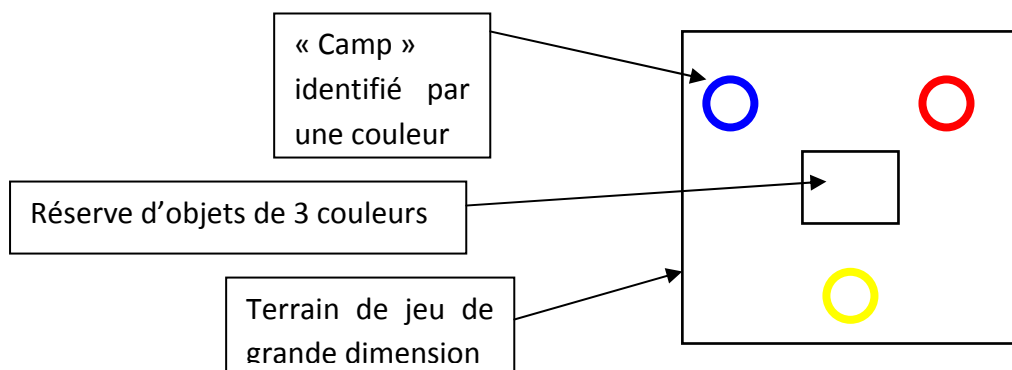
Une situation de jeu collectif ("le grand jeu des 3 camps") en EPS.

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

Un terrain ; **3 équipes** identifiées par des couleurs, **3 « camps »** (1 zone par équipe, de la même couleur), 1 zone centrale neutre (**la « réserve »**) ; les joueurs sont à l'extérieur du terrain au départ du jeu.

Une collection d'une quarantaine de petits objets (legos, Kaplas...) de 3 couleurs qui sont, au départ du jeu, dans la réserve.

Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe partent de l'extérieur du terrain, courent pour transporter les objets (un seul objet à la fois par joueur) dans leur propre camp ou dans la réserve, en fonction de la règle (voir ci-dessous). Au signal de fin, l'équipe qui a le plus d'objets a gagné.



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 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 ?

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 ?

Cette question est centrale pour donner du sens au recours à l'écriture chiffrée des nombres. Elle peut être abordée dans cette étape ou dans une suivante. Un support est fourni dans la rubrique « matériel ».

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.*

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.

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.

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

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