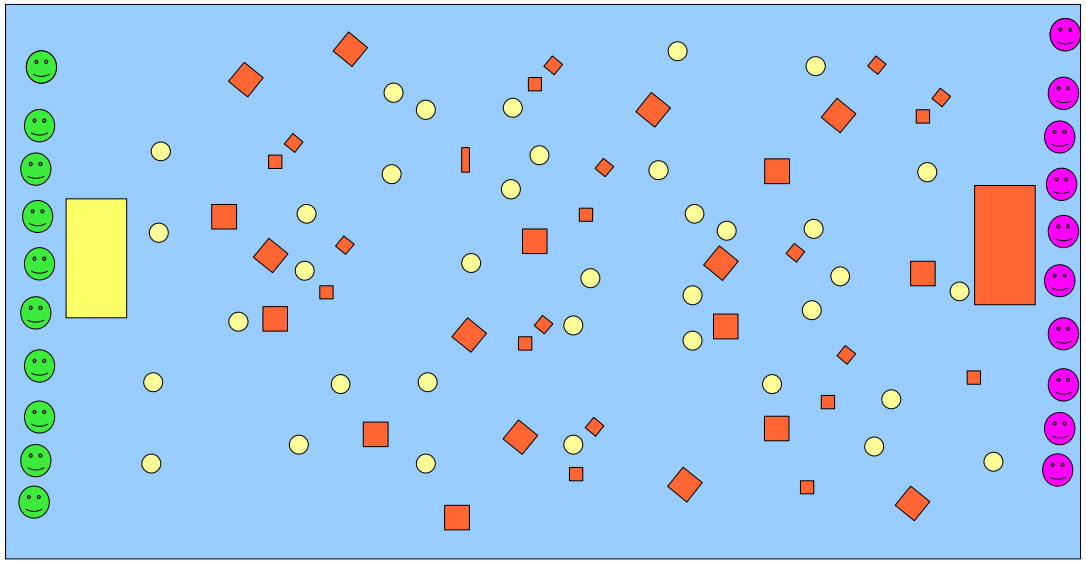
Jeu de collecte d'objets
de la petite section à la grande section

But pour chaque équipe : replacer les objets dans leur caisse de destination
(ici blocs rouges dans caisse rouge et blocs jaunes dans caisse jaune)

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objets en jeu ou lorsqu'une équipe a collecté tous ses objets.

Matériel : Deux types d'objets différenciés – une seule cible de réception (caisse ou tapis)

Situation initiale

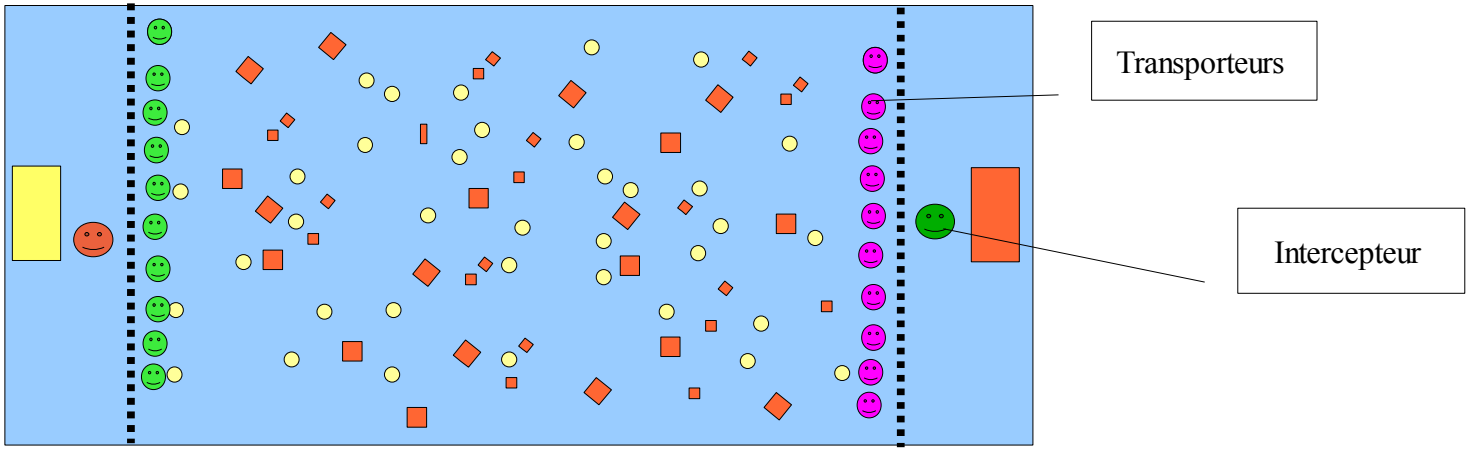


Observations : Les conduites des élèves sont organisées par la prise en compte des objets disponibles, du type d'objet et de la cible. Les courses sont orientées par ces paramètres. Ces éléments définissent un domaine d'apprentissage important et accessible en PS.

Situation 2

But :
Dans un premier temps, le but du jeu reste le même pour les deux équipes.

Cette situation introduit un principe d'opposition. Deux statuts différents de joueurs se rencontrent.
.



Les caisses (ou cibles) sont placées dans une zone dont l'accès est empêché par un adversaire (= intercepteur).
Le but pour celui-ci est de prendre les objets transportés par un joueur de l'autre équipe en le touchant.

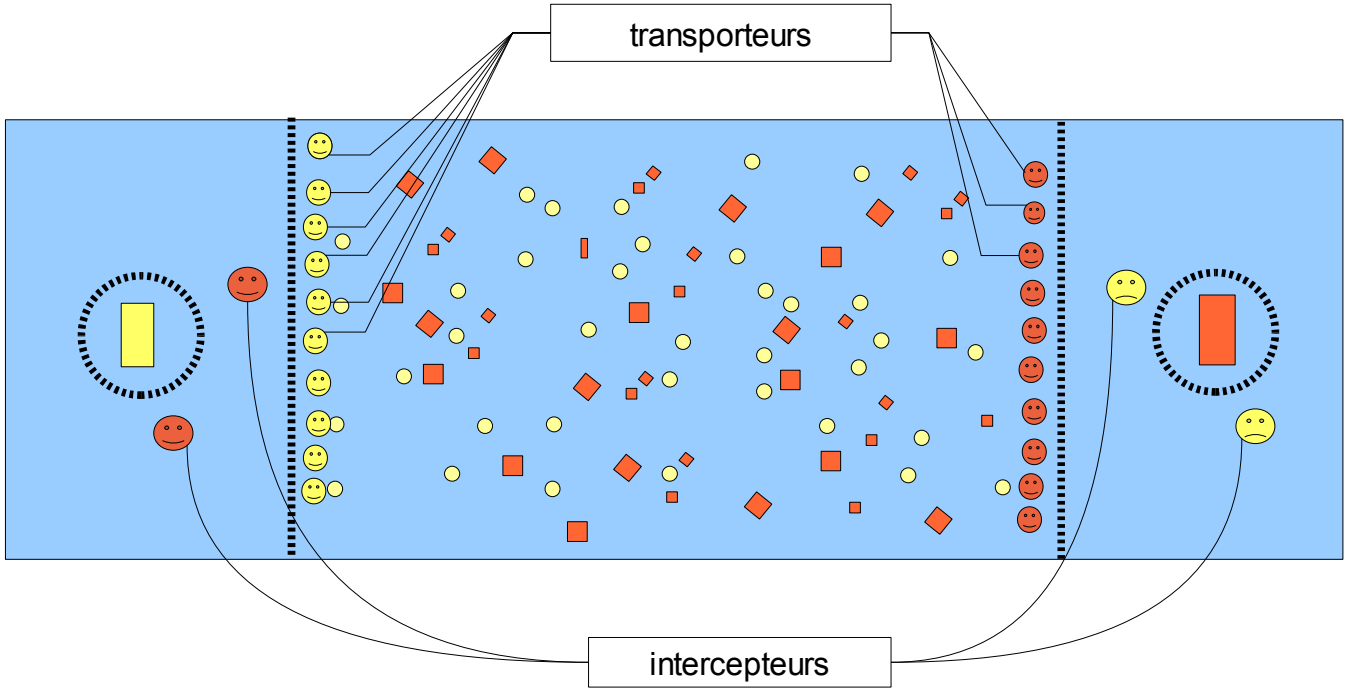
Il relance l'objet dans l'espace de jeu. Il retarde ainsi le remplissage de la caisse. Il pourra alors chercher à relancer pour retarder davantage le retour de cet objet (en prenant en compte le placement des adversaires et les espaces libres).

Cette situation permet aux joueurs d'utiliser les conduites développées lors de la situation initiale. Elle les perturbe au moment de déposer l'objet dans la caisse où l'opposition les met dans la situation de prendre une décision entre alternatives possibles (s'engager, attendre, se déplacer, feinter).

On arrive néanmoins rapidement à un blocage du jeu quand les intercepteurs restent accolés à la caisse dont ils empêchent l'accès

Situation 3

Le but du jeu reste toujours le même pour les deux équipes : être la première équipe à avoir rempli sa caisse.



Les caisses sont situées dans des zones circulaires dans lesquelles les intercepteurs ne peuvent pas pénétrer. Les transporteurs peuvent y entrer par n'importe quel endroit du périmètre.
C'est l'aspect circulaire de cette zone qui confronte les joueurs à des contraintes d'orientation complexe et des choix de trajectoires.