

Objectif n°4

Collaborer, coopérer, s'opposer

Les enjeux essentiels

*Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à **collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.***

Postures et gestes professionnels pour assurer les **conditions de la réussite**

Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité

- Proposer des règles minimales pour entrer dans l'activité (consignes)
- Faire verbaliser les élèves dans des moments de bilans par rapport à des problèmes rencontrés pendant l'activité
- Faire évoluer une même situation en la complexifiant (les variables)

Solliciter et faciliter les prises de décision

- Aménager l'espace de façon claire avec des repères facilement perceptibles (pour la prise d'information)
- Stabiliser les rôles suffisamment longtemps (pour la prise de décision)

Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces

- Chercher les stratégies efficaces, c'est amener le groupe à mettre peu à peu en relation les actions engagées et les effets obtenus.
- Par la verbalisation à partir de supports adaptés (maquette, schéma ...)

Attendus en fonction des âges

Repères de progressivité : l'élève apprend à...

étape 1

Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.

Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires (aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre, pour les ranger...)
- Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but (échanger, se faire passer, se lancer des objets d'une zone à l'autre...)
- S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant
- Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché
- Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant
- Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes
- Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée

Prendre plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations
- Apprendre à respecter l'autre
- Effectuer des enchaînements d'actions dans le cadre d'une intention (*courir pour se sauver, courir pour transporter...*)
- Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné
- Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">étape 2</p>	<p>Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.</p>	<p>Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun (<i>coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre...</i>), • Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (<i>se faire délivrer</i>) et la notion d'adversaire (<i>éviter, se faire attraper...</i>), • Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions • Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions • Construire un espace de jeu orienté (<i>par des cibles ou par un camp de départ...</i>) • Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (<i>traces représentant des cibles atteintes, tableau des scores d'une partie</i>) <p>Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (<i>poursuivre ou s'échapper...</i>) • Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts • Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe • Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné (<i>faire tomber des cibles, transporter des objets dans des cibles...</i>) • Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires (<i>toucher un camarade, aller taper dans sa main pour le délivrer...</i>) • Evoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées (<i>les actions qui font gagner le renard</i>) • Utiliser des représentations spatiales différentes des situations (<i>photos, dessins...</i>) pour faciliter les échanges et se repérer
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">étape 3a</p>	<p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p> <p>→ collaborer, coopérer, s'opposer collectivement</p>	<p>Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information • S'informer pour prendre des décisions en fonction des intentions des adversaires et des partenaires • Coordonner et enchaîner certaines actions (<i>courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer ...</i>) • Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés • Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif • Concevoir et utiliser des représentations spatiales (<i>photos, dessins, maquettes, plans...</i>) <p>Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires • Participer à des jeux où l'opposition directe est de plus en plus interpénétrée et dans lesquels les actions deviennent de plus en plus collectives • Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur • Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer • Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu • Prendre des initiatives et des responsabilités (<i>aménagement des espaces d'action et gestion du matériel...</i>)

étape 3b	<p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p> <p>→ collaborer, coopérer, s'opposer individuellement</p>	<p>Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coopérer pour déplacer des objets entraînant des modalités d'actions plurielles (<i>tirer, pousser, soulever, porter ...</i>) • Vivre des situations de collaboration au travers de jeux ne présentant pas de réelle opposition (<i>s'associer pour déplacer des camarades en réinvestissant certaines actions comme tirer, pousser, soulever, porter...</i>) • Construire une opposition à distance par la médiation d'objets à conquérir (<i>foulards, épingles à linge, ballons...</i>), • Commencer à explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition plus spécifiques • Respecter l'autre <p>Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de grande section)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun (<i>activités de combat de préhension prévu en fin de grande section → comprendre que « l'on se bat avec quelqu'un et non contre quelqu'un »</i>) • Vivre des situations ludiques permettant d'entrer au contact de l'autre • Assurer simultanément et contradictoirement l'attaque et sa propre défense • Entrer dans l'espace proche de l'adversaire et élaborer des stratégies adaptées à la motricité de celui-ci • Enchaîner différentes actions comme : attraper, tirer, pousser mais aussi, résister, se protéger • S'approprier différents rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée (phases de jeu courtes) • Respecter les règles de sécurité, visant à préserver son intégrité
-----------------	---	--

Thématique 1	Thématique 2
<p>Jouer avec les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu - Trouver peu à peu sa propre place dans un groupe - Un adulte qui accompagne, sécurise, relance 	<p>Construire la notion de règle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trouver progressivement sa propre place dans un groupe - Jouer ensemble dans le cadre d'une règle - S'approprier des rôles différents