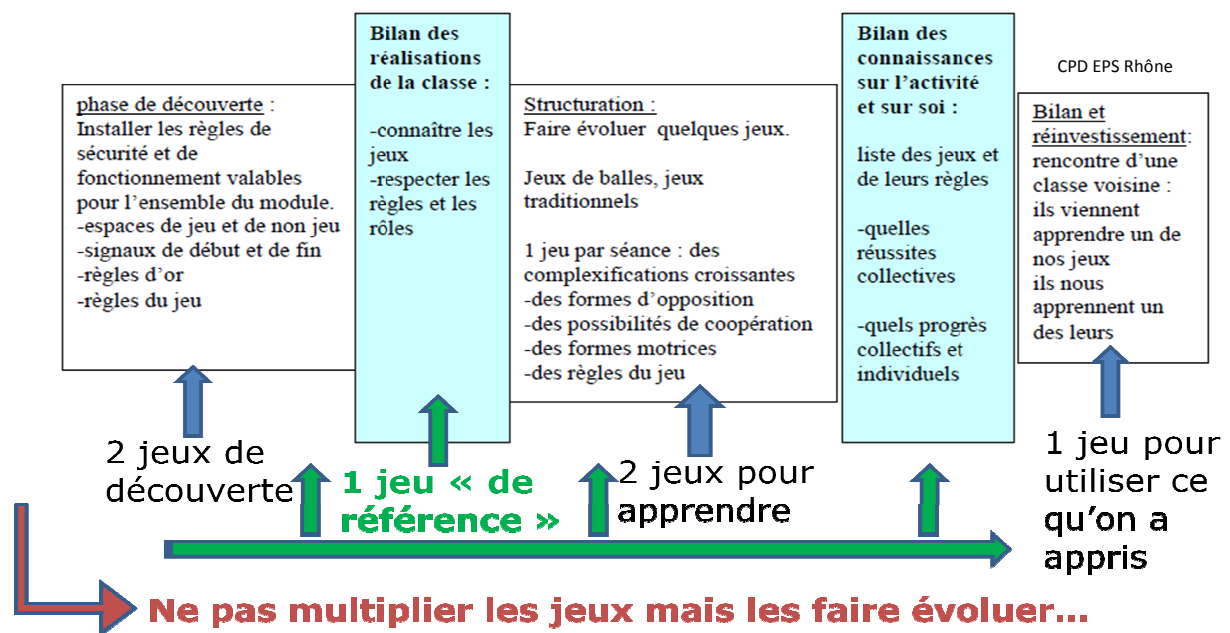


DES PRINCIPES PEDAGOGIQUES POUR CONSTRUIRE UN MODULE JEUX COLLECTIFS

PRINCIPE 1 : LE JEU DE REFERENCE, UN « FIL ROUGE »

PRINCIPE 2 : UN MODULE PROGRESSIF : DECOUVERTE, STRUCTURATION, (REINVESTISSEMENT), SELON LE NIVEAU DE CLASSE

PRINCIPE 3 : NE PAS MULTIPLIER LES JEUX MAIS LES FAIRE EVOLUER EN PRENANT EN COMPTE LES NOTIONS CLES : ESPACE, OPPOSITION, REGLE, GAIN, ROLES.



PRINCIPE 4 : S'INSCRIRE DANS UNE PROGRAMMATION DE CYCLE

PS	MS	GS
Passer du jeu pour soi à des jeux avec les autres <u>dans des espaces séparés</u> , en distinguant : → l'espace de jeu et l'espace de non-jeu → les rôles : joueurs, non joueurs, → en respectant les signaux de début et de fin.	Jouer en opposition simultanée avec des <u>camps différenciés orientés par des cibles</u> , en distinguant → les différents rôles d'acteurs, de non-acteurs, d'observateurs, → en respectant les signaux de début et de fin et les règles du jeu.	Jouer en <u>opposition directe dans un même espace</u> → avec des statuts différenciés (attaquants/défenseurs), → en assumant les rôles d'acteurs, de non-acteurs, d'observateurs et de juges.

PRINCIPE 5 : UTILISER LE LANGAGE AVANT, PENDANT ET APRES LA SEANCE

Pour verbaliser les émotions, les craintes ; Permettre de s'engager dans l'action (but, consignes, critères de réussite, critères de réalisation) ; Aider à la construction des règles, des connaissances sur l'activité ; Activer les possibilités motrices.

PRINCIPE 6 : CONSTRUIRE UN MODULE AVEC DES JEUX DE LA MEME FAMILLE

Repérage, course (TPS, PS), poursuite (MS, GS), conquête et transport d'objets (MS, GS), jeux de ballon (GS).