

Collaborer, coopérer, s'opposer en Jeux collectifs en maternelle

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.**

Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :

- *Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action,*
- *Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.*
- *Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.*

Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité

L'enseignant propose des règles minimales claires qui permettent de rentrer immédiatement dans l'action ou de s'approprier rapidement le but d'un jeu. Plus les premières consignes sont longues ou complexes et plus leur appropriation sera difficile car le groupe d'enfants a surtout l'envie de passer à l'action et a du mal à différer ce plaisir immédiat. Il vaut donc mieux procéder par rajouts successifs, au cours des différents temps de jeu.

Faire évoluer un jeu

L'enseignant prend en compte le besoin de stabilité des jeunes enfants et le temps nécessaire à l'appropriation des situations dans la conception des séquences qui constituent une unité en jeux collectifs : il s'agit moins d'une succession de jeux différents que de l'évolution d'une même situation qui se complexifie. Ainsi, les enfants peuvent plus facilement identifier ce qui est nouveau en le comparant aux éléments permanents de la séance précédente (« *Ce qui est la même chose que la dernière fois... ce qui est différent aujourd'hui* »).

Faire participer les élèves à l'aménagement et à la gestion du matériel

L'enseignant sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif. Il leur permet de participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action, de la gestion du matériel et d'y exercer des rôles différents coopératifs. À travers ces situations, il a le souci d'aider l'enfant à accepter et respecter autrui, à construire des relations positives avec des partenaires.

Repères de progression

		TPS/PS	MS	GS
Construire la notion d'action collective, de rôles	Rôles	Un seul rôle <i>Exemples : lancer, courir, transporter...</i>	Rôles différents mais statut unique en cours de jeu <i>Exemples : poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...</i>	Statuts différenciés (attaquants /défenseurs). En fin de GS, réversibilité possible en cours de jeu
	Equipe	Equipe = projet commun Action individuelle simple Des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires	Equipe = associer ses actions à celles des autres <i>Exemples : aider à transporter, passer à un autre pour aller plus vite plutôt que transporter soi-même</i>	Equipe = Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe.
	Opposition	Sans opposition Opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant	Adversaire <i>Opposition dans une zone à traverser</i>	Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée
Construire la notion d'espace	Orientation	Espace non orienté Espace orienté selon un seul sens.	Espace de jeu orienté par des cibles	Espace de jeu orienté, limité et interpénétré.
	repérage	Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu».	Repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).	Perception des espaces libres pour y engager des actions. <i>Exemple : S'orienter vers une cible ou vers les espaces libres en s'informant sur l'adversaire pour l'éviter</i>
Construire la notion de règles		Règle simple qui évolue au fil des séances. Accepter les premières règles communes.	Règles de plus en plus contraintes.	Plusieurs règles en simultané Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
Construire la notion de gain	but	Connaissance du but du jeu	Connaissance du but	
	résultat	Connaissance du résultat de « son » action.	Connaissance du résultat de chaque équipe	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe.
	comparaison		Comparaison des résultats	Recherche de différentes solutions ou stratégies.
	gain		Matérialisation du gain du jeu.	Codage du gain sur plusieurs parties.

Faciliter les prises d'informations et les prises de décision

Jouer à un jeu collectif, c'est prendre des informations (sur l'espace, sur le but à atteindre, sur le placement des partenaires, sur celui de l'adversaire éventuel...) et décider, en fonction de ce que l'on perçoit, d'une conduite à tenir. Les jeux collectifs sollicitent des activités cognitives de haut niveau (*s'informer, décider, anticiper...*). Leur appropriation nécessite du temps. Il est judicieux de faciliter les prises d'informations des enfants par des repères facilement perceptibles (*limites de terrain claires, couleurs différentes selon les rôles...*). Il est également important de délimiter des espaces de jeu de taille suffisante afin d'éviter les densités trop importantes (*ne pas hésiter à utiliser les espaces extérieurs*) ou de proposer une organisation de jeux en effectifs réduits.

Organiser différentes parties dynamiques, dans un temps court, est la solution la plus adaptée. Elle permet à l'enfant de s'engager dans l'action afin d'expérimenter, à l'enseignant de faire rapidement le bilan et de donner l'occasion d'expérimenter à nouveau.

Stabiliser le joueur dans un même rôle (attaquant ou défenseur) pendant un temps suffisant peut-être nécessaire de manière à faciliter l'appropriation des intentions de jeu par l'enfant et leur plus grande maîtrise. La plupart du temps, il faut éviter les situations à rôles réversibles en cours de jeu (*si le chat touche la souris, la souris devient chat...*) pour permettre la compréhension des actions à réaliser et la logique de leur chronologie.

Aménager l'espace : Dans les jeux de poursuite et d'attrape, le terrain peut comporter des espaces matérialisés où l'enfant est « en sécurité » par rapport à d'autres zones définies où il peut décider alors de « se mettre en danger ». Ces dispositifs visent à donner à l'enfant le temps nécessaire aux prises de décisions. Afin de donner la priorité aux prises d'informations en cours d'action, il peut être judicieux de limiter les contraintes en matière de conduites motrices, proposer des jeux où, si les actions restent simples (*courir, poursuivre, éviter, transporter un objet...*), les informations à traiter constituent l'essentiel du problème sur lequel l'enfant doit se centrer. En cas de situations avec une opposition (*qui vise à contrecarrer les intentions d'un groupe ou d'un rôle*), il ne faut proposer que des situations de jeu caractérisées par un surnombre offensif permanent et important (*beaucoup plus d'attaquants que de défenseurs, voire parfois un seul défenseur dont le rôle est tenu par l'adulte*). Ceci permet de multiplier les actions qui se traduisent par l'atteinte du but et de mettre les attaquants en situation de réussite par rapport aux défenseurs.

Faire évoluer les règles

La participation des enfants à l'appropriation de la situation et à son évolution est essentielle. Dans les situations ludiques proposées, la règle s'élabore et se remanie en fonction des cas de figures observés. C'est en focalisant l'attention du groupe sur ce qui était demandé, sur ce qui a été observé, sur les décisions en termes de modification de la règle que l'enseignant en fait ainsi comprendre la fonction :

- *Régler les problèmes de compréhension mis en évidence,*
- *Résoudre les conflits,*
- *Clarifier des aspects des règles par rapport à des cas de figures non prévus,*
- *Rendre le jeu plus intéressant,*
- *Permettre à toutes et tous de participer activement...).*

L'enseignant fait percevoir à l'élève l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun.

Pendant la séance, l'enseignant a le souci d'organiser des moments de bilan, au cours desquels les enfants peuvent s'exprimer à propos des problèmes rencontrés : problèmes de partage de matériel, conflits entre joueurs, difficultés d'organisation

Questions aux élèves : « *Que s'est-il passé pendant le jeu ? Avez-vous des problèmes à signaler ?* »).

Avec les plus grands, il peut instaurer des rôles d'observateurs à conditions de leur fixer un critère simple qui focalise leur attention.

L'adulte prend le temps de dire à son tour ce qu'il a observé et signale les cas de figures qui relèvent d'un non-respect des règles : « *Moi, je vais vous dire ce que j'ai vu, puisque je ne jouais pas. Au début du jeu, voici ce que j'ai vu...* ».

Au cas où de nouvelles règles sont nécessaires, l'enseignant aide à leur formulation et fait ressortir les liens entre le problème signalé et la solution décidée

Questions aux élèves: « *Pour régler ce problème, que pouvons-nous décider ? Un enfant peut-il nous dire son idée ?...*

Retour de l'enseignant : « *Je vous ai tous écoutés, voici ce que nous pourrions essayer...*»

L'enseignant fait ainsi évoluer, avec l'aide des enfants et en fonction de ce qui a été observé, les situations, les règles de jeu dont il fait ainsi comprendre la fonction. Il amène ainsi le groupe à mettre peu à peu en relation les actions engagées et les effets obtenus

Questions aux élèves : « *Comment peut-on faire quand on est une souris, pour parvenir à échapper au chat ?... Quelles sont les actions qui font gagner ? Comment pourrait-on conseiller un enfant qui n'arrive pas à attraper des souris ?* »....

Il crée et conserve des traces écrites des différentes formulations qu'il rappelle en début de jeu. Il conduit le collectif à rechercher des manières de faire efficaces, à déterminer des stratégies et les expérimenter, à comprendre comment mieux réussir

Retour de l'enseignant : « *Pour être un chat malin et attraper beaucoup de souris, voici les idées que vous aviez données. Je vais vous les relire pour que vous essayiez de vous en rappeler pendant le jeu.* »....

L'enseignant ouvre des possibilités de choix individuels en formalisant les différentes alternatives possibles au cours d'un jeu. Il conçoit des situations caractérisées par le fait que les enfants peuvent être placés en situation de prendre des initiatives : « *Quand on est une souris, on peut rester dans sa maison tant que le chat est trop proche ... on peut attendre que le chat en poursuive une autre... on peut aussi monter sur une caissette et alors le chat n'a pas le droit de nous attraper... Pour retrouver sa maison, on peut revenir en passant dans le tunnel ou en cheminant en équilibre sur le banc mais on peut aussi passer par le chemin de briquettes.*»).

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. Il s'agit d'engager les enfants dans la recherche des manières de faire efficaces, la conquête de stratégies adaptées et de leur permettre de les expérimenter afin de comprendre comment mieux réussir.

Cette conquête ne peut se faire que si le collectif d'enfants est sollicité, guidé, interrogé, accompagné par un adulte qui aide à mettre des mots sur ce qui est vécu. Ceci repose sur un étayage de l'enseignant d'autant plus fort que les enfants sont jeunes car cette relation entre l'intention, les procédures engagées et les effets obtenus ne constitue pas une évidence.

Dans la mesure où cette activité mentale relève d'une mise à distance, les maquettes, les photos, les dessins, les illustrations tirées de livres présentant des situations à l'aide d'images, les représentations schématiques faciliteront en premier lieu la compréhension des consignes. Et de retour en classe ces supports permettront de revenir sur les différentes solutions des élèves, d'en parler et ainsi, de mieux comprendre, ce que pourrait être une « bonne stratégie ».

Toute Petite Section / Petite Section

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

Ce que l'élève doit apprendre:

- **Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché** mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit
- **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 et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés,
- **Comprendre le résultat d'un jeu**, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée.
- **Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations** (*ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...*),
- **Apprendre à respecter l'autre** (*ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...*),
- **Effectuer des enchaînements d'actions dans la cadre d'une intention** (*courir pour se sauver, courir pour transporter, courir pour lancer...*),
- **Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères** facilement perceptibles (*plots, coupelles, marquage au sol...*),
- **Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants** (*déménageurs entre la réserve d'objets à vider et la limite du centre de l'espace / déménageurs entre cette limite et la caisse à remplir, lanceurs chargés de faire tomber les cibles / releveurs de cibles tombées, poursuivant (loup chat-lion...) / poursuivi (mouton-souris, gazelle...).*)

Typologie de jeux	Caractéristiques	Exemples	Jeux
Jeux de transport	Association d'actions individuelles Pas de coordination avec ses partenaires Equipe = <i>projet commun</i>	- <i>aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre,</i> - <i>pour les ranger dans une caisse,</i> - <i>pour construire un « château » commun,</i> - <i>pour les aligner au sol en forme de « grand serpent »...</i>	
Jeux de coopération	L'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but Equipe = <i>complémentarité</i>	- <i>faire tomber toutes les cibles qui sont dans un espace donné</i> - <i>se lancer des objets d'une zone à l'autre, au-dessus d'une limite infranchissable pour chacun des 2 rôles</i>	<i>L'attaque du chateau</i> <i>Nettoyer la maison</i> <i>Débarrassez-moi de ces souris !</i>
Jeux de poursuite	Opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant	- <i>jeux où l'on cherche à échapper à un poursuivant en se réfugiant dans des cerceaux, en montant sur des caissettes, des bancs, des aménagements de cour...</i>	<i>Minuit dans la bergerie</i>

Pour les plus jeunes élèves - Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition

1. Collaborer... coopérer

Le tout petit aime manipuler, transporter, remplir, vider..., surtout avec des objets colorés et attractifs. Il désire s'accaparer, « faire sien », posséder. Même s'il joue sans tenir compte des autres, il peut collaborer dans des situations dans lesquelles un effet commun est obtenu par des actions en parallèle. Il s'agit souvent de déplacer une grande collection de petits objets (*petit matériel de jeux de construction ou d'emboîtement, caissettes, anneaux, balles, bâtons...*) de manière à ranger ou dé ranger, transporter dans une zone ou une caisse.

Les actions engagées dans ces premiers jeux de déplacements d'objets ne présentent pas de complexité particulière. Les enfants transportent des objets d'un point à un autre. **Ces situations s'ancrent sur le plaisir de « déménager », de collectionner, de cacher, de créer de l'ordre ou du désordre.** Le tout petit s'emparera d'abord du plus possible d'objets à chaque fois, c'est pourquoi la zone dans laquelle les objets sont rangés (ou celle qui se situe au bout de l'action) doit être, à la fois, bien identifiable de manière à faciliter le repérage et suffisamment grande pour éviter les bousculades ou les collisions. L'enseignant observera la compréhension de la consigne et de la règle relative à l'espace ainsi que la participation de chacune et de chacun. Il notera souvent que les enfants les moins matures se contentent de collectionner pour eux-mêmes tel ou tel objet, de s'en assurer la possession sans s'intégrer vraiment au jeu et à l'espace commun.

La perception de l'effet final est mise en évidence par l'enseignant, au signal de fin du jeu : « *Tout est rangé, bravo !* », « *Les boîtes sont vides, il n'y a plus d'objet. Vous avez bien joué !* »

La récurrence de ces interventions permet au tout petit de prendre conscience de l'action des autres. Celle-ci s'est déroulée à son insu, pendant qu'il s'engageait dans le transport de (son ou) ses objets. Le jeune enfant s'engage en effet par intermittence et c'est sa propre action qui le motive en lui apportant du plaisir. En ce sens, il attache peu d'importance à la réussite. Toutefois, il va peu à peu percevoir combien il était plus facile de « tout ranger » parce que chaque enfant a apporté sa contribution au collectif. **C'est aussi l'occasion de percevoir et de comprendre les premières modalités de fin ou de réussite d'un jeu, de respecter les premières règles, de mieux percevoir des espaces.**

Le but commun proposé par l'enseignant peut être également de construire avec des objets adaptés (*un grand « mur », un « château », des « tours »...*), de les ordonner, de les trier. Des rôles peuvent alors être instaurés (*ceux qui transportent, qui déplacent... ceux qui bâtissent, qui rangent..*).

Au cours du jeu, l'implication effective de l'enseignant qui sollicite, incite, encourage, joue lui-même avec les enfants tout en observant le groupe est déterminante pour les plus jeunes. Ces activités ludiques reposent évidemment sur une acceptation par l'enfant de se séparer de l'objet et présupposent des séances antérieures, d'exploration, de manipulation afin d'épuiser le plaisir premier de la découverte et de la possession.

2. S'opposer

A cet âge, des jeux de poursuite peuvent être proposés.

L'action motrice est simple et la compréhension de la règle est, de ce fait, facilitée : il s'agit de réagir à un signal et de courir pour aller vers (ou regagner) un espace qui a été préalablement identifié. La course est parfois motivée par l'existence d'un opposant (*loup / mouton, chat / souris*), mais certains enfants recherchent le contact physique. Ils préfèrent être attrapés et prennent plus de plaisir à l'être qu'à s'échapper.

L'appui sur une forme « d'histoire » assure la compréhension des rôles et aide l'enfant à organiser les étapes de son action, à se repérer dans un espace qui doit être, au départ, clairement structuré.

Pour les plus petits, les enfants exerceront tous, simultanément, le même rôle et seront opposés à l'enseignant (ou à l'Atsem) qui tiendra seul le rôle antagoniste.

En effet, les jeunes enfants ne se reconnaissent pas encore comme membre d'un groupe et encore moins d'une équipe. L'enseignant reste la seule référence stable et le garant de la stabilité du jeu. Il joue donc, au sens premier du terme, à poursuivre les enfants, à perdre du terrain ou à en gagner.

Il communique en cours d'action avec les enfants : « *Dépêche-toi de t'échapper, je vais t'attraper !* ».

Il se fait ensuite progressivement « aider » par un ou deux autres enfants qui s'approprient d'autant mieux ce rôle que l'adulte les guide, les soutient ou les accompagne dans leurs déplacements.

Certains jeux peuvent rejoindre la première catégorie des jeux de déménagement en devenant des jeux de conquête d'objets (*dérober un objet sans se faire attraper, traverser une zone pour aller de l'autre côté en échappant à un poursuivant...*). Des zones de sécurité (*cerceaux, tapis figurant des « maisons », des « terriers »...*), dans lesquelles les enfants qui ont besoin d'observer ou de prendre du temps peuvent s'arrêter avant de s'engager ou dans lesquelles ils peuvent se réfugier, sont importantes pour qu'ils s'engagent en confiance.

Moyenne Section

Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.

Ce que l'élève doit apprendre :

- Percevoir **l'intérêt** d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun
- Découvrir la notion **de partenaire et d'entraide**
- Accepter des règles de plus en plus **contraintes**, prendre des **décisions** (*se mettre « en danger » en prenant des risques par rapport au but*)
- Construire **un espace de jeu orienté**
- Connaître **le résultat** de son équipe et matérialiser **le gain du jeu**
- Vivre et comprendre des **rôles différents** dans un même jeu
- Mettre en œuvre des **capacités motrices individuelles** plus élaborées (*courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, ...*)
- **Rechercher des solutions** pour atteindre un effet donné
- **Prendre conscience de l'aide** apportée par ses partenaires
- **Evoquer et oraliser** au cours de la séance certaines stratégies utilisées (*les actions qui font gagner le renard, les bonnes idées des poules pour lui échapper...*),
- Concevoir et utiliser **des représentations spatiales différentes des situations** (*maquettes, photos, dessins...*) pour faciliter les échanges et se repérer.

Typologie de jeux	Caractéristiques	Exemples	Jeux
Jeux de transport /esquiver	Association d'actions individuelles Pas de coordination avec ses partenaires Equipe = <i>projet commun</i> <i>Opposition dans une zone à traverser</i>	- Transporter des objets en traversant une zone de danger occupée par un adversaire - <i>dérober des objets sans se faire toucher ou protéger une zone</i>	Ali Baba et les 40 voleurs
Jeux avec un espace orienté	Cibles Camp de départ	- partir de son camp, traverser une zone de non danger, une zone de danger puis rejoindre son refuge	La maison du loup
Jeux de poursuite /esquiver	Délivrance possible Partenaire et entraide (<i>se faire délivrer, échanger...</i>) Adversaire (<i>éviter, se faire attraper...</i>), Jeux à effectifs réduits Rôles différenciés	- <i>poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter</i> - <i>toucher la main pour délivrer</i> <i>Poursuivre/s'échapper - protéger une zone/dérober des objets - Défendre des cibles/les faire tomber</i>	<i>Minuit dans la bergerie</i> <i>Les 3 refuges</i>
Jeux de			Vider la caisse

Grande Section

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.

Ce que l'élève doit apprendre :

- **Mettre en relation le résultat et la manière de faire** pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (*percevoir et utiliser des espaces libres, prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire pour comprendre comment mieux réussir...*),
- **S'informer pour prendre des décisions**, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires,
- **Coordonner et enchaîner certaines actions** (*courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer ...*),
- **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
- **Concevoir et utiliser des représentations spatiales** (*photos, dessins, maquettes, plans...*).
- **Collaborer efficacement avec ses partenaires** pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile (*percevoir les vitesses, les trajectoires, les points de chute...*) dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires (*se relayer dans une zone matérialisée pour passer un objet, construire une stratégie collective d'attaque d'un château...*),
- **Représenter, coder le gain du jeu** sur plusieurs parties afin de les comparer,
- **Accepter et s'approprier différents rôles sociaux** : arbitre (*connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation*), observateur (*l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe*), responsable de la marque ou de la durée du jeu,
- **Prendre des initiatives et des responsabilités** au service du collectif (*participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel...*).

Typologie de jeux	Caractéristiques	Exemples	Jeux
Jeux collectifs	Opposition directe de plus en plus interpénétrée Les actions deviennent de plus en plus collectives Alternance des rôles au cours du jeu Surnombre des attaquants Effectifs réduits	Attaquant et défenseur (<i>atteindre une cible (panier, but, zone...) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir.</i>)	Le relais déménageurs L'attaque du château -2
Jeux de poursuite /esquiver		Se déplacer vers un refuge en esquivant un poursuivant ou un opposant	Minuit dans la bergerie La maison du loup Les 3 refuges Sorcières Balle assise
Jeux de transport / esquiver		Transporter un objet vers un but en esquivant un poursuivant ou un opposant	Ali Baba et les 40 voleurs Le relais déménageurs
Jeux de lancer /renvoyer		Lancer un objet vers une cible Atteindre les cibles adverses	Vider la caisse L'attaque du château

Evaluer

Des indicateurs collectifs :

Critères	Attendus de ...
Participent au jeu	PS
Ont compris le but du jeu	PS
Respectent l'espace de jeu	PS - MS
Respectent les règles du jeu	PS - MS
Acceptent certaines frustrations (<i>ne pas avoir l'objet désiré, se faire prendre, être touché...</i>)	PS
Respectent les autres (<i>ne pas se bousculer, ne pas arracher l'objet des mains du camarade...</i>)	PS
Savent jouer à un jeu en gardant le même statut	PS
Savent jouer à un jeu en tenant différents rôles successivement	MS - GS
Savent jouer à un jeu en changeant de rôle simultanément au cours du jeu	GS
Participent à l'aménagement et à la gestion du matériel	GS
Evoquent et oralisent au cours de la séance certaines stratégies utilisées	MS - GS

Des indicateurs individuels :

Critères	Attendu de ...
Sait nommer un jeu et dire ce qu'il faut faire	PS - MS
Sait jouer à un jeu en adoptant une conduite efficace. Elabore des stratégies pour rechercher les manières de faire les plus efficaces.	GS
Se repère et s'oriente dans l'espace de jeux selon son rôle et le but à atteindre.	MS
Coopère avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par le jeu.	MS - GS
Accepte de tenir différents rôles : joueur, arbitre, observateur, responsable du matériel ...	GS

Garder des traces :

- Des actions des élèves (photos)
- Des parties jouées (score)