

ÉTAPE 1 : LES TROIS CAMPS

LA MAQUETTE DU GRAND JEU

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Présentation d'une maquette qui représente un grand jeu "Les trois camps".

La maquette va permettre à l'enseignant :

- d'expliquer les règles du grand jeu « les trois camps » ;
- de montrer le rôle des joueurs ; ce qui est permis, ce qui est interdit ;
- de faire comprendre aux élèves que la maquette sera utilisée après avoir joué au grand jeu.

La maquette va permettre aux élèves :

- de faire des hypothèses sur les règles ;
- d'avoir une présentation globale de l'espace du jeu.



Le jeu des 3 camps est présenté en classe, collectivement à partir d'une maquette du jeu. Des figurines, de la même couleur que les maisons, vont mimer le parcours des élèves et leur rôle pendant le jeu.

C'est une phase de présentation ; les élèves ne jouent pas. Ils émettent des hypothèses.

DE QUOI A-T-ON BESOIN (MATÉRIEL,...) ?

- Une feuille sur laquelle se trouvent 30 briques de couleur : « la réserve » (10 briques par couleur, 3 couleurs)
- 3 ronds de papier (20cm de diamètre) qui correspondent aux trois couleurs des briques (ce sont les maisons)
- 3 bonhommes de couleur



QUELLES SONT LES DIFFÉRENTES PHASES ?

Phase 1 :

Le matériel est décrit et présenté aux élèves. Le maître leur explique qu'il s'agit d'une maquette.

Phase 2 :

Une partie est simulée : à tour de rôle les bonhommes vont chercher une brique de leur couleur dans la réserve et vont l'apporter dans leur maison.



Phase 3 :

Pour que le jeu puisse continuer, le maître explique aux élèves que les bonhommes ont le droit d'aller chercher une brique dans une autre maison que leur couleur pour la remettre dans la réserve.

Phase 4 :

Au signal de fin de jeu, le bonhomme qui a gagné est celui qui a le plus de briques de sa couleur dans sa maison.

Phase 5 :

Les élèves vont jouer au grand jeu dans la cour (cf. étape 2)

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.

« Chaque bonhomme de couleur a un camp : celui de sa couleur.

Chaque bonhomme a le droit de prendre dans la réserve une brique de sa couleur pour la déposer dans sa maison.

Chaque bonhomme peut également aller prendre (ou voler) une brique dans une autre maison que sa couleur et la rapporter dans la réserve.

Le bonhomme bleu peut :

- *soit prendre une brique bleue dans la réserve.*
- *soit prendre une brique jaune dans la maison jaune et la rapporter dans la réserve.*
- *soit prendre une brique rouge dans la maison rouge et la rapporter dans la réserve.*

*Qui peut dire ce que peut faire le bonhomme jaune ?
Qui peut dire ce que peut faire le bonhomme rouge ? »*

2. Simulation d'une partie.
3. Qui a gagné ?

« Le bonhomme qui a gagné est celui qui a le plus de briques dans sa maison. On va compter les briques de chacune des maisons et celui qui en a le plus est celui qui a gagné. »

QUAND PROGRAMMER CETTE ÉTAPE ?

Voir document Séance en amont en EPS dans la partie Présentation.

QU'APPREND L'ÉLÈVE DANS CETTE ÉTAPE ?

L'élève apprend à :

- comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente ;
- prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.

QUE DEVRAIT SAVOIR L'ÉLÈVE AVANT DE COMMENCER POUR RÉUSSIR ?

L'élève doit être capable de comprendre une règle collective.

L'élève doit comprendre la fonction d'une maquette.

COMMENT S'EFFECTUE LA VALIDATION ?

Il n'y a pas de validation à cette étape.

La validation se fera à l'étape suivante, lorsque les élèves joueront.

À QUOI LE MAÎTRE DOIT-IL ÊTRE VIGILANT ?

Veiller à la compréhension des règles instaurées par tous les élèves (présentation collective).

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

- Comprendre le rôle de la couleur dans la règle du jeu.
- Être capable de dire ce qui est autorisé et ce qui est interdit.
- Comprendre que la maquette est une représentation d'un grand jeu qui se joue à l'extérieur ; dans le petit jeu les bonhommes jouent à tour de rôle ; dans le grand jeu les élèves jouent tous en même temps.

QUE DOIT RETENIR L'ÉLÈVE ?

Les règles du jeu.

COMMENT ENTRAÎNER ET CONSOLIDER LA COMPÉTENCE ?

En faisant jouer individuellement les élèves au petit jeu (cf. étape 3).