-**Repérer les zones de non jeu : regroupement, matériel non utilisé,…**

Comprendre l'espace de jeu, c'est :

Repérer les zones de non jeu :

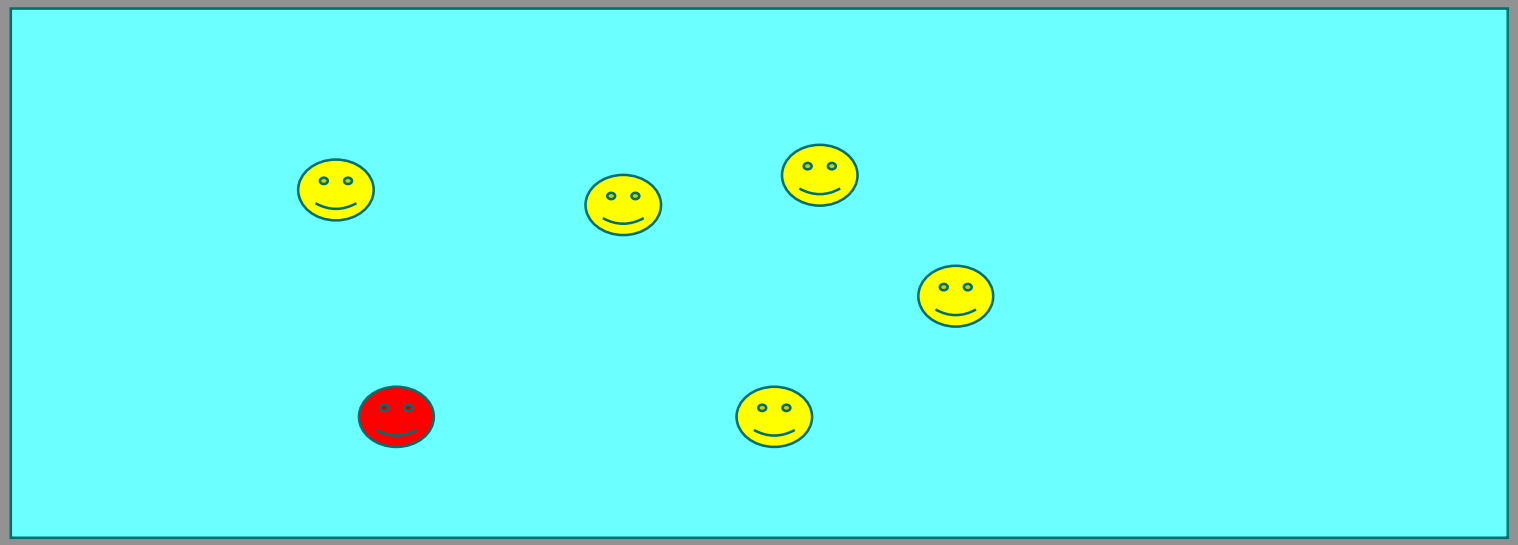
- espace pour le regroupement
- matériel non utilisé
- Etc.

Comprendre l'espace de jeu, c'est :

-**Repérer les zones de non jeu : regroupement, matériel non utilisé,…**

Aller d'un espace non orienté :

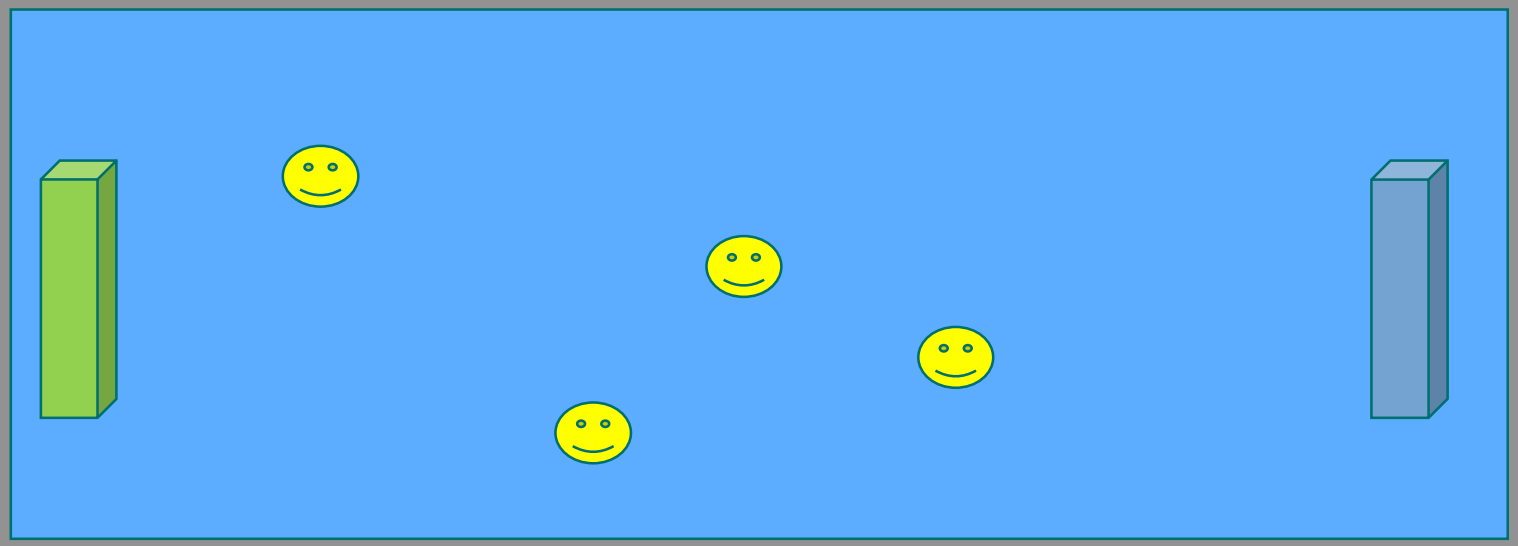
Type jeu de chat, de loup, d'ogre,…



Comprendre l'espace de jeu, c'est :

- **Repérer les zones de non jeu : regroupement, matériel non utilisé,…**
- **Aller d'un espace non orienté : type jeu de chat**

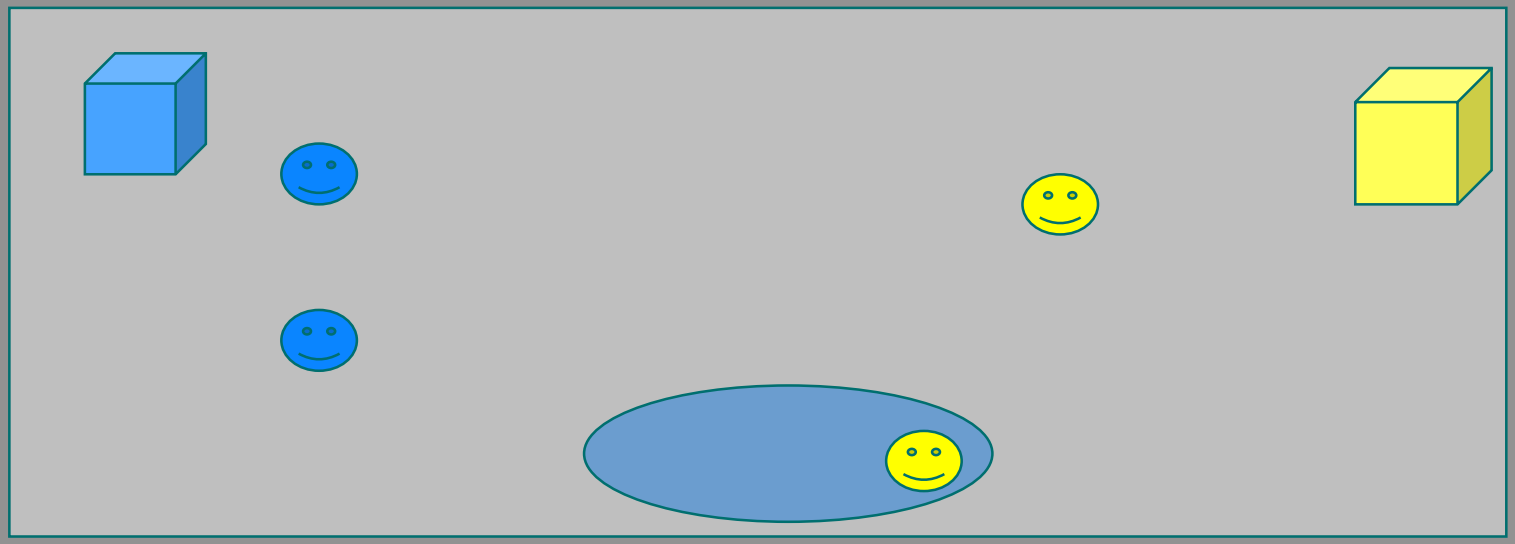
Vers un espace délimité et orienté :
Type jeu de déménageurs



Comprendre l'espace de jeu, c'est :

- **Repérer les zones de non jeu : regroupement, matériel non utilisé,…**
- **Aller d'un espace non orienté : type jeu de chat**
- **Vers un espace délimité et orienté : type jeu de déménageurs**

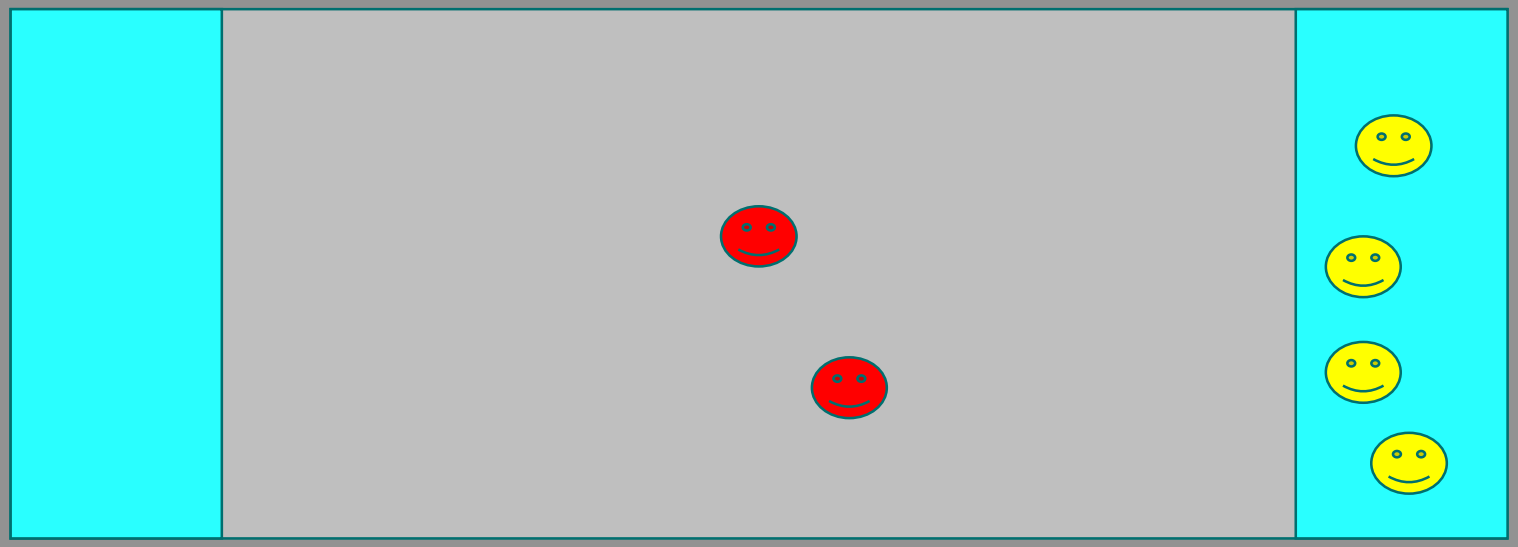
Vers des espaces séparés:
Type jeu des lutins



Comprendre l'espace de jeu, c'est :

- **Repérer les zones de non jeu : regroupement, matériel non utilisé,…**
- **Aller d'un espace non orienté : type jeu de chat**
- **Vers un espace délimité et orienté : type jeu de déménageurs**
- **Vers des espaces séparés *:* type jeu des lutins**

Vers des zones distinctes : types jeu de l'épervier (attaquants/défenseurs/refuges/cibles)



Comprendre l'espace de jeu c'est donc

Distinguer les zones de non jeu : (regroupement, matériel non utilisé,…)

- D'un espace non orienté

Type jeu de chat

- Vers un espace délimité et orienté

Type jeu de déménageurs

- Vers des espaces séparés

Type jeu des lutins par équipe

- Vers des zones distinctes **(attaquant, défenseur, refuges, cibles)**

Type jeu de l'épervier

Comprendre la durée

- De la reconnaissance des signaux de départ et de fin

  (rituel de début et de fin de jeu)

Comprendre la durée

- **De la reconnaissance des signaux de départ et de fin**

  (rituel de début et de fin de jeu)

- Vers la reconnaissance d'une durée matérialisée

(A la fin du sablier, il faut être dans sa maison)

Comprendre la durée

- **De la reconnaissance des signaux de départ et de fin**
  (rituel de début et de fin de jeu)

- Vers la reconnaissance d'une durée matérialisée
(A la fin du sablier, il faut être dans sa maison)

- Vers la prise en compte de la durée
(adaptation des actions en fonction du temps de jeu disponible)

Comprendre les règles

- De la connaissance des règles de fonctionnement du jeu
  (rituel de mise en place, début, déroulement, fin)

Comprendre les règles

- De la connaissance des règles de fonctionnement du jeu
(rituel de mise en place, début, déroulement, fin)

- Vers la connaissance du but du jeu
(*ramener le plus vite possible le plus grand nombre d'objets)*

Comprendre les règles

- De la connaissance des règles de fonctionnement du jeu
(rituel de mise en place, début, déroulement, fin)

- Vers la connaissance du but du jeu
(*ramener le plus vite possible le plus grand nombre d'objets)*

- Vers le respect de règles simples
(prise en compte de la durée, de l'espace, des autres, du matériel)

Comprendre les règles

- **De la connaissance des règles de fonctionnement du jeu**
(rituel de mise en place, début, déroulement, fin)

- Vers la connaissance du but du jeu
(*ramener le plus vite possible le plus grand nombre d'objets)*

- Vers le respect de règles simples
(prise en compte de la durée, de l'espace, des autres, du matériel)

- Vers le respect simultané de règles de plus en plus complexes
(et participation à leur élaboration)

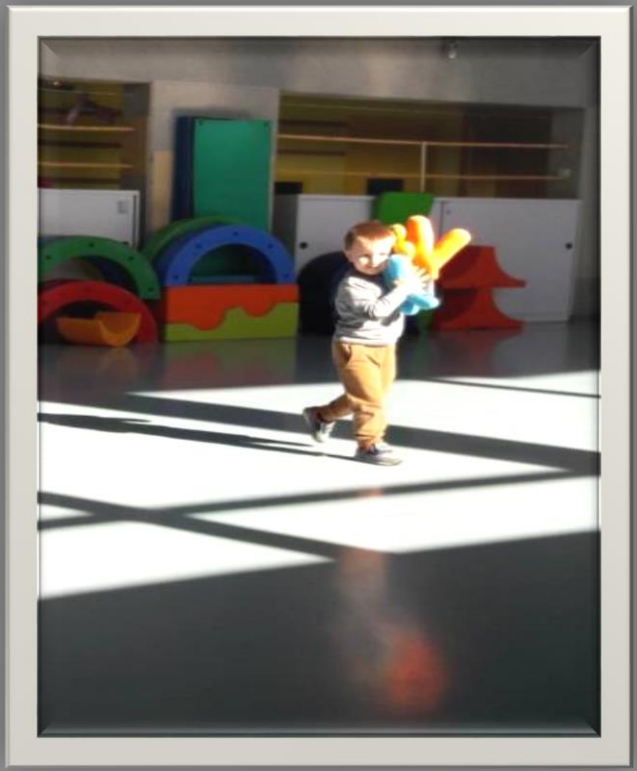
Comprendre les rôles

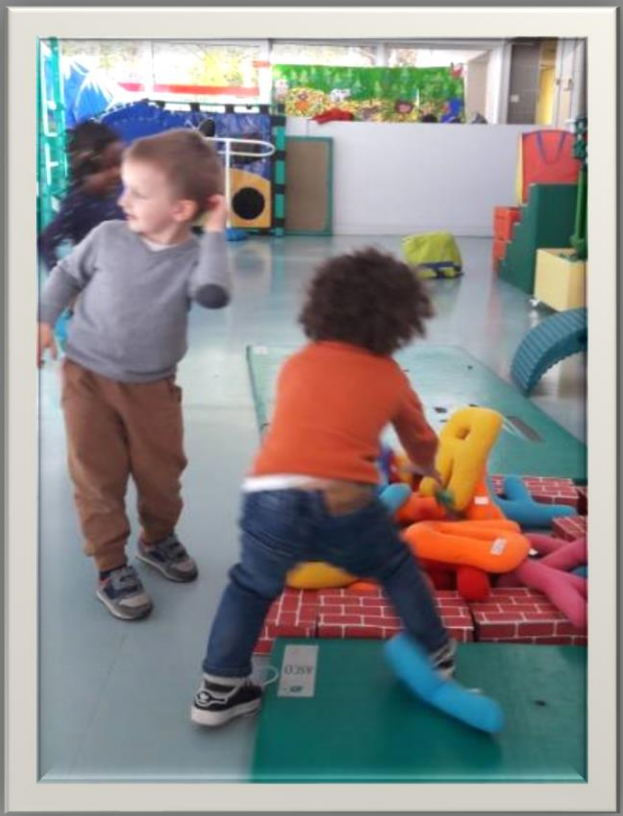
- De l'action individuelle simple

(*tous ont le même rôle mais chacun joue pour soi : ramener un objet – remplir la caisse)*

- Vers l'action individuelle au sein d'un groupe

(une première organisation groupale – jeu de déménageur)





Comprendre les rôles

- De l'action individuelle simple

(tous ont le même rôle mais chacun joue pour soi : ramener un objet – remplir la caisse)

- Vers l'action individuelle au sein d'un groupe

(une première organisation groupale – jeu de déménageur)

- Vers l'action pour son équipe

(jeu des lutins avec 2 équipes)

- Vers la coopération avec les autres

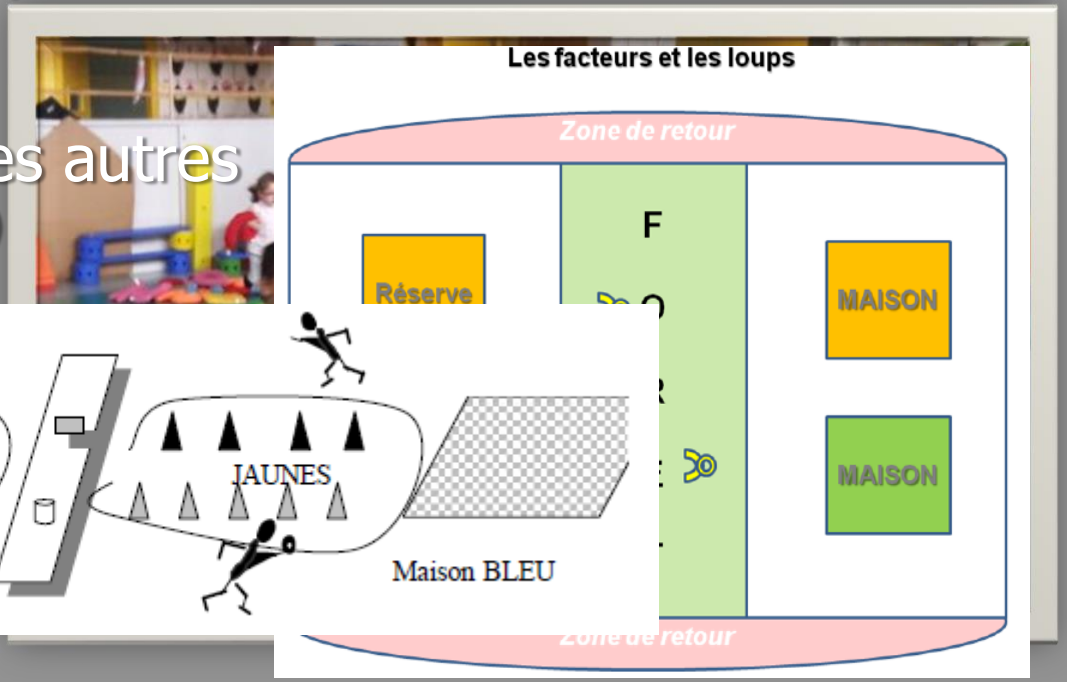
(jeu des lutins sous forme de relais)

- Vers

(rôle d

Jeu de lu

et des ac



Comprendre le gain de la partie

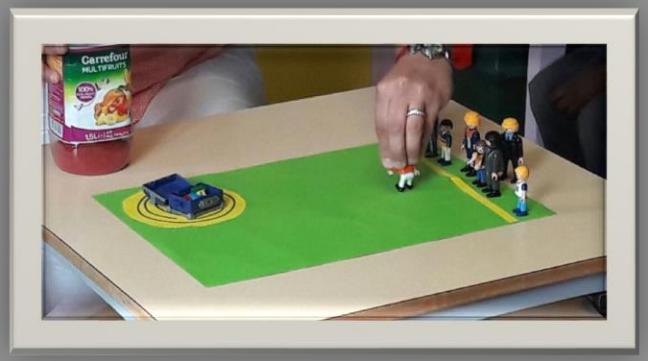
- De la mise en œuvre du but du jeu
(gains individuels, résultat de son action, « jusqu'à la fin de la partie »)

- Vers la matérialisation du gain (*comptage*)

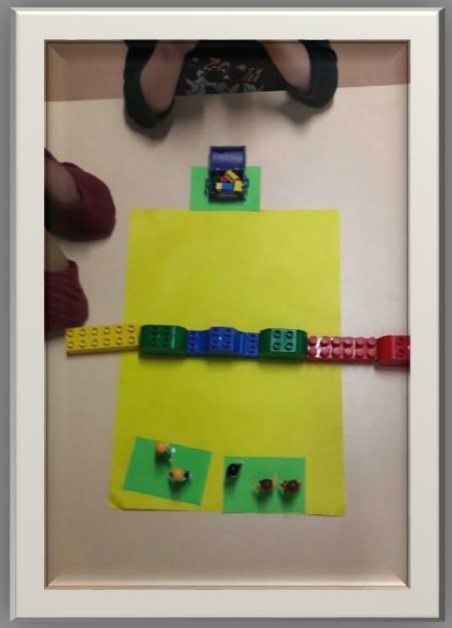
- Vers comparaison des résultats entre équipes

Mettre à distance

- Une attention particulière portée sur le but
- Des modes de représentations schématiques :



- mise à distance des actions
- appropriation
  et représentation de l'espace
- utilisation du nombre
- mobilisation du langage



Jouer à un jeu collectif,
c'est prendre des informations sur

le placement des partenaires/adversaires *(rôles)*

l'espace

le but à atteindre *(règles, durée, gain)*

et décider,
en fonction de ce que l'on perçoit,
d'une conduite à tenir.