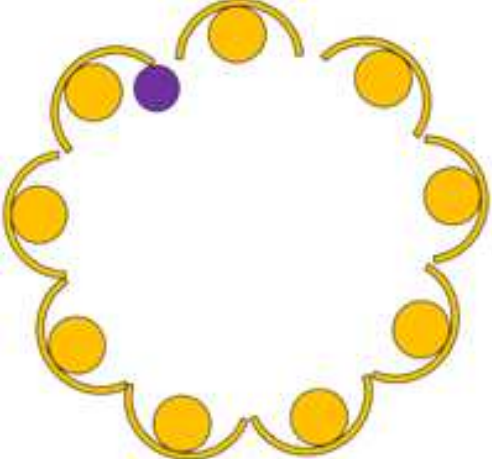
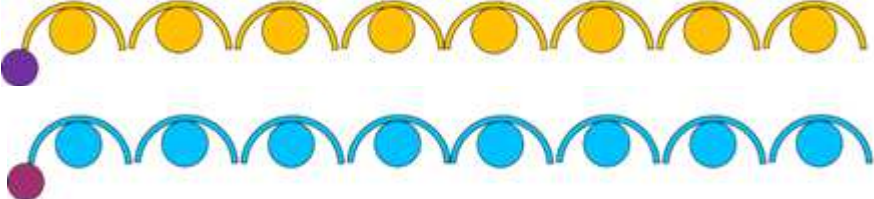
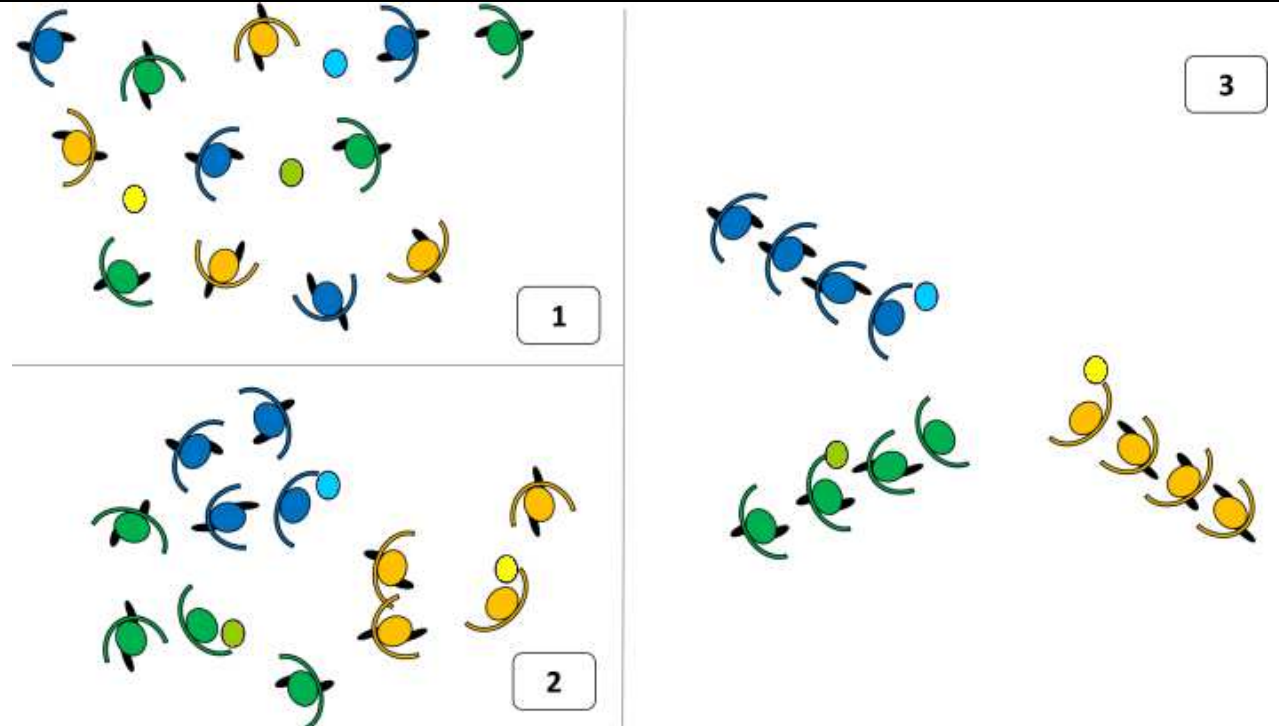
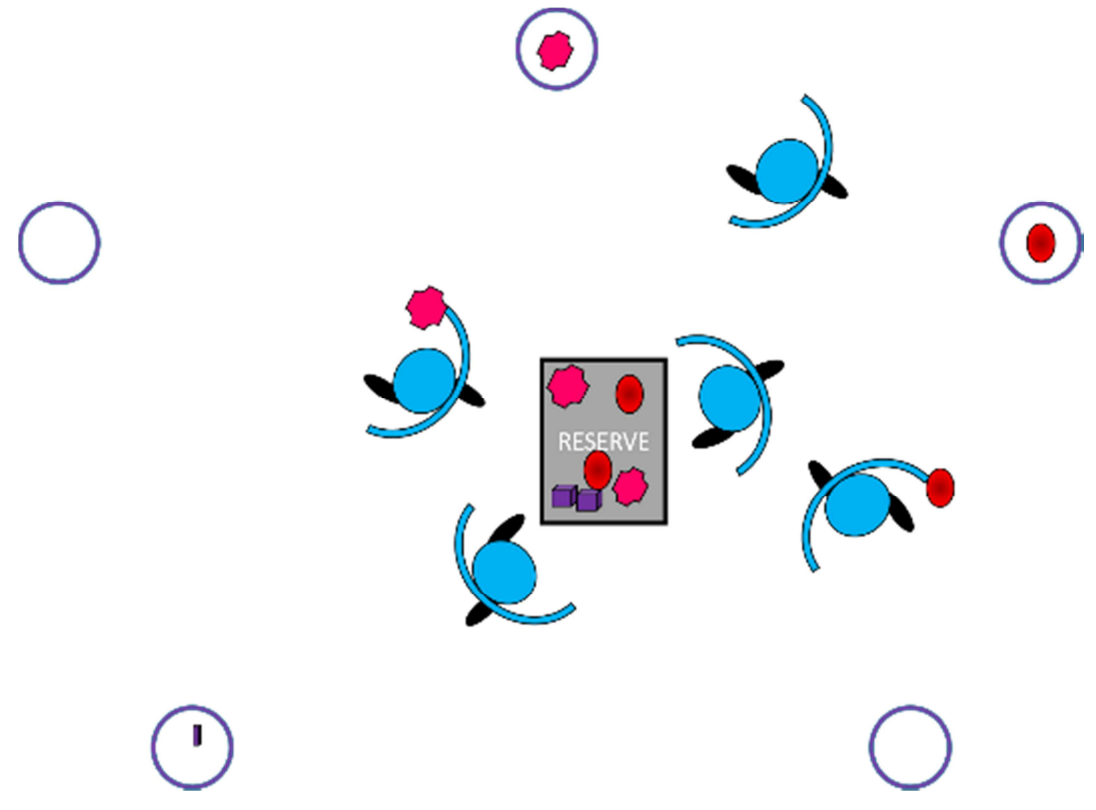


Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Expérimenter en portant / soulevant, SEUL
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à soulever/porter et passer un ou des objets.
But pour l'élève	Porter / soulever un objet.
Jeu	« Vider son camp »
Consignes évolutives	1/ <i>Promène-toi dans la salle. Au signal, soulève un objet.</i> 2/ <i>Promène-toi dans la salle. Au signal, soulève un objet de couleur bleue, de couleur jaune, un petit objet, un gros objet, un objet lourd, un objet léger, un objet rond, un objet imaginaire.</i>
Critères de réussite	Les élèves portent un objet et un seul. Les élèves repèrent un objet qui correspond à la demande de l'enseignant. Les élèves portent deux objets.
Variables didactiques	Soulever deux objets en même temps. Variable de temps : un décompte (10, 9, 8, 7... et à zéro tout le monde doit avoir un objet ; puis départ de 8, puis de 5...).
Liste matériel	Cerceaux, foulards, draps, cônes, sacs de graines, crosses, raquettes, blocs mousse, cordes, bâtons, plots, anneaux, rubans, caissettes, blocs plastiques, balles, ballons, coussins, ballons de baudruche, palets, quilles, cartons, rouleaux, bouteilles plastique...
Dispositif et organisation :	<p>Les élèves sont positionnés dans un cerceau l'un près de l'autre (à une distance d'un bras tendu). Ils doivent vider les objets de leur camp (point A) en se passant les objets sans sortir de leur cerceau et en choisissant l'itinéraire le plus efficace pour les amener à un point B.</p> <p>Changer le point d'arrivée durant le jeu.</p>

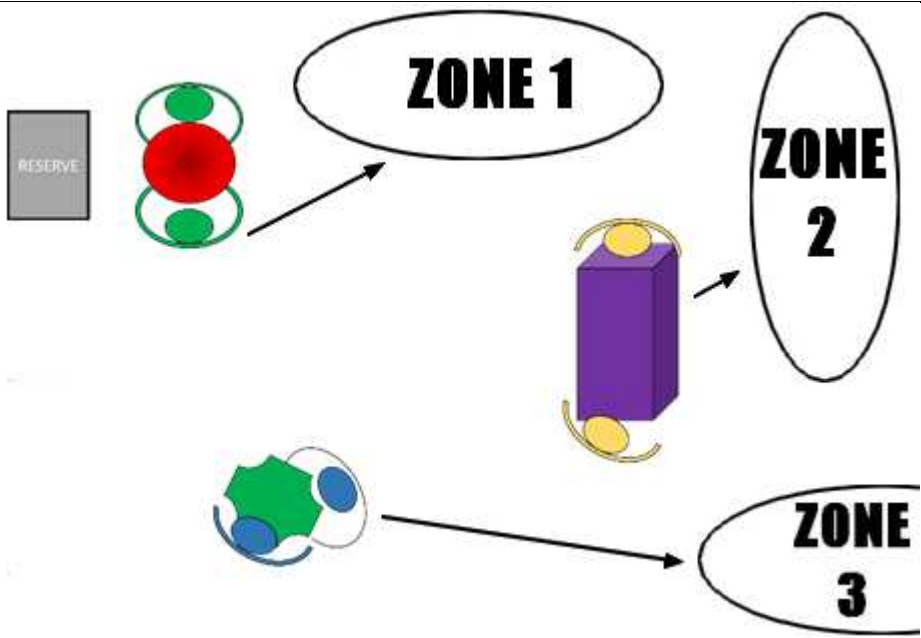
Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Expérimenter en portant / soulevant, <u>SEUL</u>
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à soulever/porter et passer un ou des objets.
But pour l'élève	Porter /soulever un objet.
Jeu	La ronde des objets
Consigne	<i>En ronde, passez-vous ces objets de mains en mains.</i>
Critère de réussite	Les élèves portent les objets sans les faire tomber. Ils passent les objets de mains en mains en variant les positions.
Variables didactiques	Se passer des objets de différents types : plus gros, plus petits, plus lourds... Varier les positions des élèves (côte à côte, dos à dos, assis...) et types de passes l'objet (par-dessus, par-dessous, sur le côté...).
Dispositif et organisation :	<p><i>En ronde, faire tourner un objet, puis deux, puis un certain nombre de tailles et de formes différentes... On peut faire tourner un objet imaginaire....</i></p> 
Variante	<p>Sous forme de relais avec deux équipes (dispositif « chenille »). L'équipe gagnante est l'équipe qui fait passer l'objet le plus rapidement d'un point à un autre, ou sur un aller-retour.</p> 

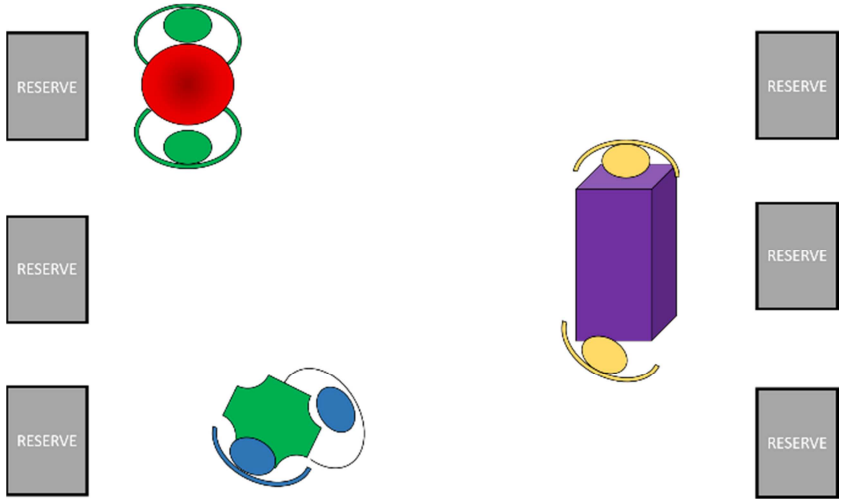
Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Expérimenter en portant / soulevant, SEUL
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à soulever/porter et passer un ou des objets.
But pour l'élève	Porter /soulever un objet.
Jeu	De la ronde des objets à la chaîne des pompiers
Consignes	<i>1/ Au signal récupérez le ballon le plus vite possible. 2/ Mettez-vous en colonne derrière l'élève qui a le ballon 3/ Faites passer le plus rapidement possible le ballon du premier au dernier de la colonne puis en sens inverse. Aller (avant-arrière) : au-dessus de la tête. Retour (arrière-avant) entre les jambes L'équipe gagnante est celle qui termine l'aller / retour la première.</i>
Critère de réussite	Un des élèves récupère le ballon. Les autres viennent se placer en colonne derrière celui-ci. Le ballon circule au-dessus des têtes à l'aller et entre les jambes au retour.
Variables didactiques	Varié les types de ballon : rugby, petit, gros... Varié les types de passes le ballon : sur le côté puis de l'autre...
Dispositif et organisation : Ballons différents, reconnaissables par les équipes	

Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Porter/soulever/transporter un objet seul pour le déplacer <u>"loin/près/sur/dans/entre/jusqu'à/dans"</u>
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à soulever/porter et déplacer un ou des objets.
But pour l'élève	Vider la réserve en déposant des objets dans les espaces autour.
Jeu	Vide ton panier
Consigne	<i>Prends un objet dans la réserve et dépose-le dans la maison de ton choix. Puis retourne à la réserve, prends un autre objet et dépose-le à nouveau dans la maison que tu veux. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets dans la réserve.</i>
Critères de réussite	Chaque élève est en activité : il soulève, porte, transporte et dépose un objet à la fois dans une maison. Il recommence tant qu'il reste des objets.
Critères de réalisation	Soulever et porter de la façon la plus appropriée à l'objet
Variables didactiques	Varier le nombre de maisons. Varier les distances entre la réserve et les maisons. Porter en continu. Temps limité. Critères de tri pour les maisons : objets et maisons de couleurs ; objets et maisons par taille (grand, moyen, petit) ...
Dispositif et organisation :	<p>Une réserve est placée au centre, avec divers objets (forme, taille, poids) à l'intérieur. Plusieurs "maisons" (caisses, cartons, zones délimitées...) vides sont disposées autour de cette réserve (dispositif en étoile).</p> 
Variantes	Vider la réserve dans des espaces éloignés en suivant un ou des parcours tracé(s) au sol (itinéraires).
	Vider la réserve dans des espaces éloignés en franchissant des obstacles.

Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Porter/soulever/transporter un objet seul pour le déplacer <u>“loin/près/sur/dans/entre/jusqu’à/dans”</u>
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à soulever/porter et déplacer un ou des objets.
But pour l'élève	Vider sa réserve avant l'équipe adverse.
Jeu	Les déménageurs
Consigne	<i>Prends un objet dans la réserve et dépose-le rapidement dans ta maison. Puis retourne vite à la réserve, prends un autre objet et dépose-le à nouveau dans ta maison. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets dans ta réserve. L'équipe qui gagne est celle qui a vidé sa réserve en premier.</i>
Critère de réussite	Chaque élève est en activité : il soulève, porte, transporte et dépose un objet à la fois dans une maison. Il recommence tant qu'il reste des objets. Il agit avec rapidité, précision et habileté.
Critères de réalisation	Soulever et porter de la façon la plus appropriée à l'objet
Variables didactiques	Variation du nombre d'objets. Variation des distances entre la réserve et la maison. Porter en continu.
Dispositif et organisation : Deux équipes : chacune a une réserve à une extrémité et une "maison" (zone délimitée, carton, caisse...) à l'autre extrémité de l'espace de jeu (dispositif en parallèle).	
Variante	Dispositif avec une seule réserve pour les deux équipes, et une maison par équipe. L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets dans sa maison quand la réserve est vide.
	Vider sa réserve dans des espaces éloignés en franchissant des obstacles.

Étape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Expérimenter en portant/soulevant, à plusieurs <i>Jeu de construction (empilement)</i>
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à porter pour empiler, à équilibrer des objets empilés
But pour l'élève	Réaliser une construction/un empilement.
Jeu	Jeu des rochers
Consigne	<i>Portez et empilez des objets les uns sur les autres.</i>
Critères de réussite	L'enfant soulève et porte un gros objet seul ou à plusieurs. Il empile plusieurs objets.
Critères de réalisation	Prendre des appuis larges, stables, alignés. Fléchir pour soulever. Avertir son camarade porteur si fatigué.
Variables didactiques	Nombre et type d'objets à empiler. Modèle de construction à reproduire.
Dispositif et organisation : Vider des réserves sans sortir de son cerceau et en choisissant un itinéraire.	

Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Porter/soulever/transporter un objet à plusieurs pour le déplacer <u>“loin/près/sur/dans/entre/jusqu'à/dans”</u>
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à déplacer un objet imposant d'un espace à un autre en toute sécurité
But pour l'élève	Vider la réserve en déposant des “meubles” dans les espaces autour.
Jeu	Le dépose-meubles
Consigne	<i>Prends un meuble dans la réserve et dépose-le dans la maison de ton choix. Puis retourne à la réserve, prends un autre meuble et dépose-le à nouveau dans la maison que tu veux. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de meubles dans la réserve.</i>
Critère de réussite	Chaque élève est en activité : ils collaborent pour soulever, porter, transporter et déposer un objet à la fois dans une maison. Ils recommencent tant qu'il reste des objets.
Critères de réalisation	Soulever et porter ensemble de la façon la plus appropriée à l'objet Prendre des appuis larges, stables, alignés. Fléchir pour soulever. Avertir son camarade porteur si fatigué.
Variables didactiques	Varié le nombre de maisons et le nombre de “meubles”. Varié les distances entre la réserve et les maisons. Porter en continu.
Dispositif et organisation	<p>Une réserve est placée à une extrémité de l'espace de jeu, avec divers objets imposants à l'intérieur (cartons, bancs, blocs, gros ballons, tapis...).</p> <p>Plusieurs “maisons” (zones délimitées) vides sont disposées dans l'espace de jeu, à différentes distances (dispositif en modules).</p> 
Variantes	Vider la réserve dans des espaces éloignés en déposant des meubles dans toutes les maisons (façon “meubles mouillés”), avec ou sans itinéraires à suivre.
	Déplacer les meubles dans toutes les pièces de la maison en franchissant des obstacles.

Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	Saisir, porter, soulever, pour déplacer Porter/soulever/transporter un objet à plusieurs pour le déplacer <u>"loin/près/sur/dans/entre/jusqu'à/dans"</u>
Objectif pour l'enseignant(e)	Amener les élèves à apprendre à déplacer un objet imposant d'un espace à un autre en toute sécurité
But pour l'élève	Vider sa réserve en déposant des meubles dans toutes les pièces de sa maison. L'équipe qui gagne est celle qui a vidé sa réserve en premier et qui a des meubles dans toutes les pièces.
Jeu	Les déménageurs à plusieurs
Consigne	<i>Prends un meuble dans la réserve et dépose-le dans la pièce de ta maison de ton choix. Puis retourne à la réserve, prends un autre meuble et dépose-le à nouveau dans la pièce que tu veux. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de meubles dans ta réserve et qu'il y ait des meubles dans toutes les pièces de ta maison.</i>
Critères de réussite	Chaque élève est en activité : ils collaborent pour soulever, porter, transporter et déposer un objet à la fois dans une maison. Ils recommencent tant qu'il reste des objets. Ils observent et s'organisent pour déposer des objets dans toutes les pièces de la maison.
Critères de réalisation	Soulever et porter ensemble de la façon la plus appropriée à l'objet
Variables didactiques	Variation du nombre de pièces et du nombre de "meubles". Variation des distances entre la réserve et les pièces de la maison. Porter en continu.
Dispositif et organisation	<p>Une réserve est placée à une extrémité de l'espace de jeu, avec divers objets imposants à l'intérieur (cartons, bancs, blocs, gros ballons, tapis...). Plusieurs "pièces" (zones de couleurs délimitées) vides sont disposées dans l'espace de jeu, à différentes distances. Le dispositif est organisé en parallèle.</p> 
Variante	<p>Déplacer les meubles dans toutes les pièces de sa maison en franchissant des obstacles.</p> <p>Jeu du parachute : déplacer un objet à deux ou plus en utilisant le « parachute » (un torchon, un morceau de tissu, une serviette...) d'une réserve à une autre.</p> 