

LE JEU DU GAGNANT-GAGÉ

TIRÉ DE L'OUVRAGE « APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE EN CLASSE »

Dans ce jeu, deux équipes se rencontrent. Dans un premier temps, le but est de réaliser des passes à dix pour marquer un point. A chaque point marqué, l'équipe handicape un de ses joueurs : main dans le dos, main attachée à la cuisse, cloche-pied, ... L'équipe qui arrive à handicaper tous ses membres remporte la première manche. Lors de la seconde manche, le jeu se fait à rebours.



Cycle 3

Corps et mouvement/ EP

Objectifs d'apprentissage
Progression des apprentissages

CM 32 – Consolider ses capacités de coordination et utiliser son corps comme moyen d'expression et de communication...

Entraînement des différents facteurs de la coordination (orientation, rythme, différenciation, réaction et équilibre)

FG 35 – Reconnaître l'altérité et la situer dans son contexte culturel, historique et social...

Mise en évidence de situations où l'intérêt individuel correspond ou non à l'intérêt commun et analyse des avantages et désavantages d'une concession consentie par l'individu

Les problématiques à travailler

Comment se sent-on dans la peau d'une personne avec un handicap ou une difficulté ?

Contribution à l'EDD

En plus de favoriser l'empathie, ce jeu permet le changement de perspective, qui peut être thématiqué. Pour cela, des moments de temps morts doivent être proposés régulièrement. Dans ces moments, les enfants discutent du handicap et de la prise en compte de l'autre avec ses difficultés. Les stratégies sont ensuite mises en action et, à la fin, évaluées avec le reste de la classe.

Tâche(s) orientée(s) EDD	Capacités transversales du PER mobilisées par la tâche EDD
Choisir collectivement la stratégie (choix du handicap).	Collaboration Communication
Discuter le changement de perspective (lié au handicap).	Démarche réflexive