

Annexe n°1

Le projet du sablier

Le projet proposé s'appuie sur un document pédagogique EPS¹. Il tente de mettre en relation les jeux collectifs et la structuration du temps au cycle 2.

1^{ère} étape : Situation EPS

- C'est un jeu de « déménageurs » : il s'agit pour chaque joueur de transporter une seule perle à la fois de la maison de départ de son équipe à celle d'arrivée. Il y a 2 équipes. Celle qui gagne est celle dont le plus de perles ont été déménagées (celle qui aura fabriqué le collier le plus long).
- Le nombre de souris est identique dans les deux équipes et les distances à parcourir sont les mêmes. Lors du jeu, un panneau « chat » peut être brandi devant une maison d'arrivée, imposant alors aux souris de cette équipe de rester dans leur maison de départ. Toutefois, les durées d'apparitions des deux chats sont très différentes, de façon à ce qu'une équipe de souris ait pu courir beaucoup plus et donc gagner largement.
- C'est ainsi que la recherche de la raison de l'équipe gagnante aboutit à la notion de durée.

2^{ème} étape : Situation classe

- La durée ayant été découverte sur la situation EPS, se pose maintenant la question de savoir comment faire pour la mesurer afin de jouer dans des conditions égalitaires.
- Le sablier est proposé comme instrument de mesure de la durée.
- Les élèves émettent des hypothèses à propos de la durée d'écoulement de quatre sabliers contenant des quantités de semoule différentes. Les élèves expérimentent pour valider ou non leurs hypothèses et, ainsi, comprennent que le sablier permet de mesurer la durée.

3^{ème} étape : Situation classe

L'enseignante utilise les constats de l'expérience pour faire émerger la nécessité de durée égale dans les jeux collectifs.

4^{ème} étape : Situation EPS

Le jeu collectif vécu en étape 1 est rejoué avec un sablier par équipe tenu par des « arbitres du temps ».

¹ Il s'agit d'un document vidéo « LE TEMPS DU SABLIER », conçu par le CRDP de Dijon.

Le projet du sablier, variante

Présentation rapide du projet :

EPS

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement « Jeux collectifs de poursuite ».

Objectifs :

Participer à un jeu collectif en respectant ses règles.

Compétences :

- * Distinguer les trois statuts et agir en fonction d'eux (arbitre – chat – souris).
- * Identifier ses partenaires de jeu.
- * Verbaliser ses actions / décisions en tant que « gardiens du temps ».

Le sablier :

Construction & Manipulation

OBJECTIFS:

* **Mettre en jeu son activité de manière ordonnée**, et notamment accès à la démarche scientifique (*Hyp. / Expé. / Valid*).

*** MAÎTRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE :**

Maîtrise du langage oral : communiquer & maîtrise du langage de l'évocation.

Mathématiques

Grandeurs et mesure

Compétences :

- * « Volumes (contenances) » : Comparer la contenance de 2 récipients en utilisant un récipient étalon.
- * « Repérage du temps » : Utiliser un sablier pour comparer ou déterminer des durées.

Démarche poursuivie :

1 ^{ère} étape	Apparition du problème : comment désigner le gagnant du jeu de chat (EPS)
2 ^{ème} étape	Construction d'un sablier pour jouer avec le même temps (Découvrir le monde). Stabilisation des compétences relatives à l'appartenance à une équipe, au respect de l'espace de jeu et au fait d'agir en fonction d'un score (EPS) à partir de jeux en parallèles (quatre équipes).
3 ^{ème} étape	Manipulation du sablier (Découvrir le monde). Résolution du problème en grand groupe : désigner l'équipe chat gagnante (EPS).

Contenus proposés :

- **En mathématiques :** cf « le projet sablier initial ».
- **En EPS :**

<i>Etape 1</i>	<p style="text-align: center;"><i>Un jeu de chat / souris :</i></p> <p>- Deux équipes dans la classe, chacune d'elle tour à tour est chat sur des durées très contrastées (30'' à 3', par exemple) et l'autre souris.</p> <p>But pour les élèves chats : prendre le plus de « queues possibles (un foulard qui pend derrière le coureur qui l'a glissé entre son pantalon et son dos / ses fesses) ».</p> <p>But pour les élèves souris : ne pas perdre sa queue. Si c'est le cas s'en procurer une autre en allant vers les « réserves à foulards » pour continuer à jouer.</p> <p>- Au bout de deux parties, on identifie l'équipe « chat » gagnante et on émet des hypothèses (celle qui sera attendue est relative à la durée de jeu).</p>
<i>Etape 2</i>	<p>Les élèves ne disposant pas de moyens pour mesurer le temps de jeu, le « chat/souris » est organisé à partir de quatre équipes et de deux terrains de jeux. Ceci permet de comparer les chats les plus performants (dans des conditions de prises d'informations moins complexes) et en introduisant des « arbitres » (appartenant aux « chats » ou composant une équipe indépendante = tournoi à 3 équipes sur chaque terrain).</p> <p style="text-align: center;"><u>Les variables permettant de faire évoluer la situation seront :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La densité en joueurs de l'espace de jeu. - La place de la réserve, dans l'espace de course ou en dehors. - L'introduction d'une « super » souris qui détient « les vies » (elle remplace les réserves) puis d'un jeu de délivrance habituel (toute souris en action peut redonner vie).
<i>Etape 3</i>	<p>Jeu de chat – souris avec les dernières règles établies, à partir de trois équipes : une équipe de chat, une de souris et une d'arbitres. La meilleure équipe « chat » sera désignée à la suite des trois parties car elles auront duré le même temps (grâce au sablier manipulé par des arbitres).</p>