

## JEUX COLLECTIFS

### CHAMPS D'APPRENTISSAGE : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL

#### PROGRAMMES

##### CYCLE 1

Compétences : Collaborer, coopérer, s'opposer

Attendus de fin de cycle : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

##### CYCLE 2 ET 3

Compétences :

❖ Cycle 2 :

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

❖ Cycle 3 :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycles :

❖ Cycle 2 :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

❖ Cycle 3 :

- En situation aménagée ou à effectif réduit :
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
  - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
  - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
  - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
  - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

---

## SITUATIONS

### CYCLE 1

---

#### JEUX DE POURSUITE

##### **MINUIT DANS LA BERGERIE**

***Courir pour fuir et réagir à un signal.***

But du jeu : rejoindre la bergerie sans se faire attraper.

Matériel : plots

Consignes : les enfants se promènent, ils demandent à l'enseignant, le loup, « quelle heure est-il ? » et lorsqu'il dit « minuit », il sonne l'alarme (le tambourin), les enfants doivent rejoindre au plus vite la bergerie.

Comportements attendus : réagir au bon signal, courir dans la direction du refuge et identifier les zones de jeu.

Variables :

En moyenne section, il est possible de retirer le tambourin, et de changer l'emplacement de la bergerie = discrimination spatiale. Le loup peut-être un enfant, il peut y avoir aussi plusieurs loups en leur mettant les chasubles pour qu'ils soient mieux identifier.

En grande section, celui qui est touché devient le loup (réversibilité des rôles), utiliser plusieurs bergeries, avec des couleurs différentes. Reconnaissance d'appartenance à une équipe. Ne pas éliminer les élèves, sinon ils ne développeront pas leurs capacités motrices.

##### **CHAT PERCHE**

***Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.***

But du jeu : se percher avant d'être touché par le chat.

Matériel : aucun, ou caisse, tapis.

La classe entière fait ce jeu dans un environnement avec des obstacles.

Consignes : l'enseignant est le chat, les souris perchées sont intouchables. En petite section, l'enseignant dit « chat perché ».

Critères de réussite : nombre d'enfant touché.

Comportements attendus : être attentif en permanence pour savoir qui est le chat. Pour les souris : décider rapidement du perchoir et s'adapter en fonction des autres (en grande section).

Variables :

Le chat n'est plus l'enseignant, c'est un enfant. Les souris font une ronde avec le chat au milieu. La ronde compte jusqu'à trois, puis les souris vont se perchées. En moyenne et grande section, on supprime du jeu un endroit trop facile pour se percher. Chaque souris touchée devient chat. Un souris ne peut se perché deux fois de suite au même endroit (spatialisation), en grande section, la souris touchée devient chat et le chat devient souris (réversibilités).

##### **LES SORCIERS**

But du jeu : pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de gazelle, pour les gazelles ne pas se faire toucher.

Matériel : foulard, chasubles.

Consignes : L'enseignant est le sorcier au début, puis les élèves. Les sorciers doivent toucher des gazelles, qui deviendront des statues (jambes écartées, mains sur la tête). Pas de limite de terrain, mais durée du jeu : 2 minutes maximum.

Critère de réussite : l'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles a gagné, l'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues, en un temps limité a gagné.

Comportements attendus : pour les sorciers, courir vite et poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner). Pour les gazelles, faire des feintes et aller dans un espace libre et prendre des informations sur la position des sorciers.

Variables : possibilité de délimiter un terrain, limiter le nombre de sorciers et de gazelles. Droit des joueurs : si ils sortent, ils deviennent des statues.

En cycle 2, pour libérer les statues, ils doivent passer entre les jambes des gazelles.

---

## CONQUETE – TRANSPORT D'OBJETS

### **REEMPLIR LA MAISON**

But du jeu : mettre le plus d'objet dans la maison.

Matériel : foulard, chasubles.

Consignes : L'enseignant sort rapidement les objets que les enfants ont mis dans la maison. Les enfants doivent transporter le plus rapidement possible le plus d'objet dans la maison.

Critère de réussite : ramener le plus d'objet dans la maison durant le temps de jeu (3 minutes).

Comportements attendus : reste en activité du début jusqu'à la fin du jeu. Accepter de se débarrasser de l'objet. Accepter de laisser l'objet si un autre élève le prend aussi.

Variables : augmenter le nombre de maisons, mettre des plots de couleur devant les maisons et mettre des dossards de couleur aux élèves pour qu'ils identifient la notion de groupe. Ne prendre qu'un objet à la fois. Varier la taille des objets.

### **LES DEMENAGEURS**

But du jeu : remplir sa caisse le plus rapidement possible.

Matériel : deux caisses.

Consignes : au signal, chacun va chercher un objet pour les déposer dans la caisse de son équipe. Prendre un objet à la fois

Critère de réussite : mettre plus d'objet dans sa caisse que les équipes adverses.

Comportements attendus : reconnaître sa cible, courir avec un objet dans les mains, comprendre et respecter les règles, signaux de début à la fin de jeu.

Variables : en moyenne section, mettre trois équipes, trois plots de couleurs différentes, objets de couleurs différentes : discrimination. Utilisation des chasubles.

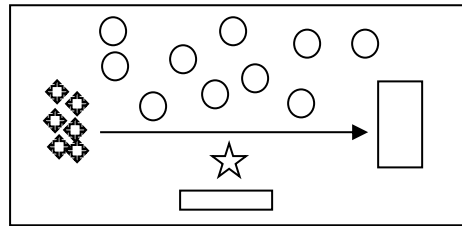
But du jeu : transporter les objets sans se faire toucher.

Matériel : deux caisses, (des cerceaux (refuges))

Consignes : au signal, les élèves doivent ramener des objets dans la caisse d'en face sans se faire toucher par la maîtresse, si elle en touche un, elle doit ramener l'objet dans sa maison.

Critère de réussite : à la fin du jeu, quand il n'y a plus d'objets, combien d'objets dans arriver dans la caisse.

Comportements attendus : repérer les zones libres et les limites du terrain, esquiver l'adversaire, accepter de se débarrasser de l'objet (notamment pour les petites sections).



Variables : mettre un enfant en tant qu'épervier, ajouter des zones de refuges (cerceaux) avec des limites de temps dans le refuge, en grande section changer le rôle en étant touché = devenir épervier (mettre une chasuble lorsque l'enfant est épervier), faire quatre équipes et mettre plus d'objets.

---

## JEUX AVEC BALLONS

### LES BALLE BRULANTES

But du jeu : lancer rapidement les balles adversaires.

Matériel : ballons. Attention : demi-terrain de handball : plus nombreux plus facile à se répartir sur le terrain.

Consignes : Lancer tous les ballons qui sont dans sa maison adverse pour s'en débarrasser. Durée du jeu : 3 minutes.

Critère de réussite : à la fin du jeu, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp à gagner.

Comportements attendus : adapte son lancer à l'engin proposé, participation active au jeu.

Variables : en moyenne section, remplacer les plots par un fil avec des piquets et des chasubles suspendus (= aménagement de milieu) : ils doivent lancer par-dessus le fil, si le ballon est lancer en dessous, il faut aller le chercher dans le camp adverse (perte de temps), le fil peut être monté plus haut : relancer le ballon de l'endroit où il a été récupéré → cela créé la nécessité de la passe mais diminuer le nombre de ballons. Jouer avec la taille des ballons.

## CYCLE 2 ET 3

---

## JEUX DE POURSUITE

### L'ÉPERVIER

***Savoir mis en jeu : courir pour fuir, esquiver, s'informer sur les paramètres du jeu, passer d'un rôle à l'autre***

But du jeu : courir sans être attrapé, toucher le plus grand nombre de joueur.

Matériel : Chasuble pour l'épervier si besoin

Consignes : L'épervier commence le jeu en disant « Eperviers sortez ! », tous les lapins doivent sortir.

Niveau 1 (tous les élèves découvrent le jeu) : tous les lapins touchés deviennent éperviers.

Niveau 2 : les lapins touchés doivent s'arrêter et se donner la main en formant des chaines de deux.

Niveau 3 : les prisonniers forment une seule chaine, mettre en place un projet d'action collectif Si la chaine casse, les lapins ne peuvent pas être touché.

Critère de réussite : ne pas se faire attraper.

Comportements attendus : courir jusqu'à la fin du jeu, ne pas révéler par sa conduite quel joueur il va poursuivre / être attentif sur la position de l'épervier et des prisonniers pour ne pas se faire attraper : avoir une stratégie de trajectoire, anticiper son déplacement en fonction de la place de l'épervier.

Variables : Délimiter le terrain.

## **LES SORCIERS**

**Savoir mis en jeu : courir pour fuir, poursuivre pour toucher – changer de trajectoire pour esquiver**

But du jeu :

- pour les sorciers : éliminer tous les joueurs adverses.
- pour les autres joueurs : ne pas être touché : être en vie à la fin du jeu.

Déroulement:

On désigne des sorciers ( $\frac{1}{4}$  de l'effectif environ). Les sorciers doivent, dans un temps donné, toucher un maximum de joueurs adverses qui deviennent alors statues (mains sur la tête, jambes écartées) et s'immobilisent là où ils ont été touchés.

Règles :

- jeu en temps limité (durée : 2 min pour une manche)
- un joueur non touché peut délivrer une statue en passant entre ses jambes.

Gain de la partie : A la fin du temps imparti, on compte le nombre de statues (1 pt par statue). Le groupe des sorciers gagnant est celui qui marque le plus de points ou qui a éliminé tous ses adversaires avant la fin du jeu.

Variante : Pour équilibrer les chances, on rajoute si nécessaire 1,2 ou 3 refuges pour les poursuivis (1 refuge-cerceau /1 joueur maxi / temps limité à l'intérieur)

**Par équipe :**

Constitution de 3 à 5 équipes (de 3 à 4 joueurs chacune). Une couleur pour chaque équipe. Chacune, à tour de rôle est l'équipe des sorciers.

Règle : un joueur non touché peut délivrer une statue....de son équipe.

Gain de la partie : A la fin de la manche, chaque équipe comptabilise le nombre de joueurs non pris. Chacune additionne les points de chaque manche. A la fin on compare les scores des différentes équipes.

## **POULES, RENARDS, VIPERES (CYCLE 3)**

**Savoirs mis en jeu** : Réagir vite, adapter sa course pour fuir – esquiver / toucher Faire des choix. Mesurer et gérer le risque prendre / être pris.

Dispositif :

Espace / organisation de la classe : 3 camps matérialisés (cercles de 5 m de diamètre) disposés en triangle et équidistants de 20 à 25 m. 3 équipes de 6 à 10 joueurs identifiables par une couleur (foulards ou chasubles) : les poules, les renards, les vipères.

Matériel : plots, foulards

But du jeu : chaque équipe doit prendre tous ses adversaires en les touchant et en les faisant prisonniers, sans être pris par la 3ème équipe.

Gain de la partie : Soit il n'y a plus de joueurs à chasser dans une équipe, soit l'enseignant fixe un temps de jeu et l'équipe gagnante est celle qui a le plus de prisonniers.

Déroulement : Chaque équipe est dans son camp. Au signal, les joueurs sortent de leur camp : Les renards ... mangent les poules Les poules ... picorent les vipères Les vipères ... piquent les renards.

Règles : Chaque joueur est invulnérable lorsqu'il se réfugie dans son camp. Chacun ne peut prendre qu'un joueur à la fois et doit le mener à sa prison ( située dans son propre camp) ; pendant ce trajet, le preneur est invulnérable.

Variante : Les prisonniers font la chaîne en se tenant pas la main ; un prisonnier doit avoir au moins un pied dans le camp adverse. La chaîne est délivrée si un seul prisonnier est touché par un partenaire libre. Pour continuer à jouer, les prisonniers libérés doivent d'abord rentrer dans leur camp avant de repartir à la chasse.

---

## POURSUITE-CONQUETE D'OBJETS

### **LE BERET**

**Savoirs mis en jeu : Réagir vite, adapter sa course pour fuir – esquiver / toucher**

Espace / organisation de la classe : espace de jeu délimité (2 camps distants de 10 à 20m) / 2 équipes (1 dans chaque camp). Le « béret » est placé dans un cerceau au centre du terrain.

Matériel : plots, cerceau, « béret » : foulard, fanion, balle...

But du jeu : à l'annonce de son numéro, s'emparer du « béret » et regagner son camp sans être touché.

Gain du jeu / points : une équipe marque un point quand le joueur regagne son camp sans être touché. S'il est touché, l'équipe adverse marque un point.

Déroulement : Les joueurs de chaque équipe s'attribuent en secret un numéro (de 1 à ...) L'enseignant appelle un numéro. Les joueurs concernés se précipitent pour s'emparer du « béret » ...ou toucher l'adversaire si ce dernier a été plus rapide pour prendre le « béret ». Si les 2 opposants ne prennent pas d'initiative, au bout de quelques secondes, le meneur appelle un autre numéro en renfort. Les partenaires peuvent coopérer (se passer le « béret »).

Règles: pour prendre le béret ; rester en dehors du cerceau (ou de la zone) et garder un bras dans le dos. Le meneur peut, à tout moment, appeler plusieurs numéros. S'il appelle tous les numéros, il crie « salade ! ».

Variantes :

- Varier le placement des équipes au départ : ex : une équipe est placée sur un côté.
- Utiliser des portes (passage obligatoire) ou franchir une porte de sortie pour marquer un point.

---

## JEUX AVEC BALLONS

### **L'HORLOGE (CYCLE 2)**

**Savoirs mis en jeu : Passer avec précision / attraper, réagir vite.**

Espace / organisation de la classe : 2 ou 3 équipes de 6 à 8 joueurs en cercle (de 6 à 10m de diamètre)

Matériel : Plots ou cerceaux, témoin, 1 ballon pour chaque équipe.

But du jeu : attraper puis passer pour faire tourner le ballon autour du cercle le plus rapidement possible.

Gain de la partie : l'équipe gagnante est celle qui a réalisé le nombre de tours d'horloge déterminé le plus rapidement possible (ou le plus grand nombre de tours en un temps donné).

Déroulement : Les joueurs de chaque équipe forment un cercle en gardant une distance de 3 à 5 m les uns des autres. Au signal, ils se passent le ballon dans le sens des aiguilles d'une montre et comptent le nombre de tours. Chaque tour compte une heure.

Règles : Si le ballon est échappé, l'horloge s'arrête puis reprend à l'endroit où la passe a échoué. Ballon redonné au passeur qui relance au même joueur.

### **LE BALLON PRISONNIER (CYCLE 3)**

**Savoirs mis en jeu : Esquiver- faire des passes- attraper – tirer avec précision – coopérer**

Espace / organisation de la classe : Un terrain délimité (15m x 8m) avec 2 camps – 2 équipes de 6 à 12 joueurs

Matériel : 1 ballon type hand ou mousse, chasubles, plots.

But du jeu : Toucher un adversaire avec le ballon pour le faire prisonnier.

Gain de la partie : Lorsque tous les joueurs adverses sont prisonniers.

Déroulement : Chacune des 2 équipes se place dans un camp. Au début du jeu, le ballon est donné à l'une des 2 équipes (ex A).

Un joueur A doit toucher un joueur B situé dans l'autre camp :

- Si un joueur B est touché, B est prisonnier et il se dirige avec le ballon dans sa prison située derrière le camp des A. Il tente alors de se libérer en touchant un joueur A.
- Si le joueur B visé n'est pas touché : Le ballon roule au sol, un joueur B le ramasse et le relance vers un joueur A. Le ballon sort des limites du terrain, un joueur le récupère et le relance (voir règles).
- Si le joueur B visé bloque le ballon : Il n'est pas prisonnier et peut le relancer directement sur un joueur A ou faire une passe à un prisonnier pour le délivrer (voire à un coéquipier de son camp).

Règles:

- Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas prisonnier.
- Un prisonnier peut se libérer s'il récupère un ballon et touche un adversaire.
- Le ballon qui sort en dehors des limites est attribué à l'équipe la plus proche du point de sortie (joueurs ou prisonniers).

### **LA PASSE A CINQ**

**Savoirs mis en jeu : courir, attraper, passer, s'informer sur les paramètres du jeu (se démarquer, marquer, passer d'un rôle à l'autre).**

But du jeu : faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point.

Matériel : terrain hand pour les CE2, 4 équipes : 5 joueurs max. Temps de jeu : 3 à 4 minutes.

Consignes : ballon sorti point marquer ou faute, le ballon est remis l'adversaire, pas de déplacement ballon en main (impose de se démarquer), passe avec rebond autorisé.

Critère de réussite : l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points dans un temps donné.

Comportements attendus : passer à une ou deux mains en passes tendues ou au rebond (attention aux passes en lobes (passes par au-dessus) : bloque la progression pour la suite : pas de démarcation), bloquer et passer rapidement, se démarquer.

Variables : dimension du terrain : plus le terrain est resserré, plus c'est difficile.

- **En cycle 3** : atteindre un but commun, utiliser l'espace de jeu en fonction de la cible et des phases de jeu, identifier l'enjeu, identifier et assurer des rôles différents selon les phases de jeu : attaquant / défenseur, arbitre, observateur. Organiser une activité motrice adaptée : courir, lancer, attraper, tirer, se démarquer, feinter et gêner l'adversaire.

## **LA BALLE AU CAPITAINE**

**Savoir enseigner : attraper, passer vite, passer rapidement d'un rôle à l'autre, s'informer vite pour décider, élaborer à plusieurs une stratégie, accepter les décisions collectives.**

But du jeu : faire parvenir le ballon à son capitaine.

Matériel : plots, balles de tennis percées (pour ne pas que ça rebondisse), cela favorise les lanceurs et met en difficulté les receveurs.

Consignes : il s'agit de progresser vers la zone de son capitaine d'équipe pour lui envoyer la balle. A l'engagement, chaque équipe occupe la zone opposée à son capitaine. Le joueur qui doit recevoir le ballon, est dos aux autres joueurs, donc il peut se déplacer comme il le souhaite. Lorsque qu'une équipe marque un point, le capitaine va donner la balle à ses adversaires. Si la balle sort, il y a faute, donc elle est remise à l'équipe qui ne l'a pas fait sortir. Un joueur de l'équipe qui n'a pas sorti la balle, place son pied sur la ligne, les autres joueurs se placent à 3 mètres de lui.

Un point est marqué en envoyant la balle au capitaine et on gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Comportements attendus : enchaîner les déplacements avec des attraper-lancer. En défense : participe à la reconquête du ballon en gêner ou en interceptant. Le capitaine se déplace en fonction de la balle, il ne doit pas rester immobile.

Variable : Plusieurs niveaux possibles :

- On peut se déplacer avec la balle. Mais il n'y a pas d'agression du porteur de balle (faire obstacle est possible mais il ne doit pas y avoir de contact, sinon faute). Le déplacement de la balle se fait en dribble.
- Interdiction de se déplacer avec la balle. Le capitaine doit recevoir la balle sans la faire tomber. Eviter les situations d'alignement (passe en cloche).
- Evolution du jeu : possibilité de prendre le ballon au porteur de balle. Augmentation de l'incertitude.