



LES JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE

Equipe EPS premier degré (Calvados),2001

Sommaire

DEFINITION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE.....	2
Une unité de temps.....	2
Une unité d'acquisition (ou d'appropriation).....	2
Construction d'une unité d'apprentissage.....	2
Conseils pour construire une unité d'apprentissage en jeux collectifs	3/4/5
Les types de jeu.....	3
CYCLE 1.....	3
Pour les plus jeunes (2/4 ans).....	3
Pour les plus grands (4/6 ans).....	3
CYCLE 2 et 3	4
L'organisation pédagogique.....	3
CYCLE 1.....	3/4
Pour les plus jeunes (2/4 ans).....	3
Pour les plus grands (4/6 ans).....	4
CYCLES 2 et 3	4
La séance.....	5
CYCLE 1.....	5
CYCLES 2 et 3.....	5
Conseil pour faire évoluer une situation pédagogique de jeu collectif.....	5
Tableau A: Les savoirs à enseigner dans les jeux collectifs.....	6
Tableau B: Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel.....	7
Tableau C: La complexité des jeux collectifs et des jeux traditionnels du livret.....	8/9
PROPOSITIONS D'EMBOITEMENTS DE SITUATIONS POUR LE CYCLE 1.....	10
PROPOSITIONS D'EMBOITEMENTS DE SITUATIONS POUR LE CYCLE 3 (CE2).....	11

Les jeux :

Cycle 1	
▪ Minuit dans la bergerie	12
▪ Le chat perché.....	13
▪ Les sorciers 1	14
▪ Les 3 tapes.....	15
▪ Remplir la maison.....	16
▪ Les déménageurs.....	17
▪ Les éperviers déménageurs	18
▪ Les balles brûlantes.....	19
▪ L'horloge 1.....	20
Cycle 2	
▪ Les sorciers 2	21
▪ Chat couleur	22
▪ L'épervier.....	23
▪ Gendarmes et voleurs	24
▪ La chasse aux fennecs.....	25
▪ La baguette.....	26
▪ Double drapeau	27
▪ Les balles brûlantes 2.....	28
▪ L'horloge 2.....	29
▪ Les ballons voyageurs.....	30
▪ La passe à 5.....	31
Cycle 3	
▪ Les sorciers 3	32
▪ Poules, renards, vipères.....	33
▪ Le drapeau	34
▪ Le béret	35
▪ La balle assise.....	36
▪ Le béret ballon.....	37
▪ Le ramasse foulard.....	38
▪ Le ballon capitaine.....	39

DEFINITION DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

L'unité d'apprentissage est

Une unité de temps

C'est un ensemble de séances articulées et cohérentes destinées à faire progresser les enfants.

Elle se réfère à une action motrice (ex "agir sur l'objet" en cycle 1), un thème (ex "prise de risque") une Activité physique (ex "la danse") ou un domaine d'activité (ex "l'athlétisme").

Pour le cycle 1, l'unité d'apprentissage se compose d'un minimum de 5 à 8 séances

Pour les cycles 2 et 3, une unité d'apprentissage doit se composer de 7 à 15 séances. Elle peut varier selon l'activité support.

Une unité d'acquisition (ou d'appropriation)

L'enfant y construit ses savoirs.

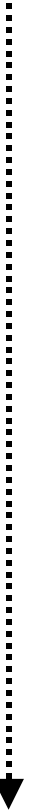
Il acquiert un niveau de pratique défini dans une activité ou domaine d'activités.

Il maîtrise des compétences définies par les programmes que l'on pourra évaluer à partir de critères de réussite déterminées et hiérarchisées.

LA CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE :

Schéma proposé pour les cycles 2 et 3

Activité de l'enseignant	Situations pédagogique	Activité de l'élève
-Fait découvrir -Anime -Incite	Situation de découverte de l'activité	Prend contact avec un milieu Découvre l'activité ACTIVITE D'EXPLORATION
-Observe les conduites de enfants -Situe le niveau -Fixe des objectifs à atteindre	Une situation de départ (ou "repère" ou "situation de référence")	Entre dans l'activité -Procède par essais-erreurs -S'auto-évalue
-Propose un ou des problèmes à résoudre	Situations d'apprentissages diversifiée et plus ou moins complexes	-Recherche la solution motrice -Formule sa façon de faire ACTIVITE D'ANALYSE ET DE RECHERCHE
-Constata les transformations -Fait prendre conscience des facteurs de réussite	« Situation repère" ou "situation de référence"	-Mesure, compare ses résultats -fait son bilan
Propose une nouvelle activité pour constater les acquis	Situations de réinvestissement	Réutilise les habiletés acquises



CONSEILS POUR CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE EN JEUX COLLECTIFS

Les types de jeu

Les propositions ci-dessous se basent sur des savoirs en jeux collectifs (savoir-faire, attitudes, connaissances) qui sont définis selon les classes d'âge (voir **tableau A**).

CYCLE 1

Pour les plus jeunes (2/4 ans):

Les 2 types de jeux que nous préconisons sont les jeux de poursuite et les jeux de conquête d'objets.

Dans les **jeux de poursuite**, l'action motrice est simple; il s'agit de courir vers un espace que l'on va identifier en réagissant à un signal.

L'action sollicitée pour les premiers **jeux de conquête d'objet** ne présente pas non plus de complexité : les enfants transportent des objets d'un point à un autre.

Pour les plus grands (4/6 ans) :

Il est important de reprendre les mêmes types de jeu (**jeu de poursuite et jeu de conquête d'objets**) en y incluant des variables liées à l'espace, aux tailles ou aux couleurs des objets.... Les enfants sont amenés à prendre en compte ces nouvelles contraintes dans un jeu qu'il connaît déjà.

Nous proposons d'aborder les **jeux de ballon** qui demandent un affinement de la motricité globale de l'enfant : il s'agit d'attraper, de lancer dans une direction....

CYCLE 2 et 3

Au fur et à mesure de la scolarité on s'orientera davantage vers le choix de jeux de ballons qui sollicitent particulièrement les ressources motrices et informationnelles¹. Certains jeux collectifs sans ballon sont riches

¹ Les jeux de ballons présentés construisent des compétences qui pourront être réinvestis dans la découverte des sports collectifs

également car ils supposent une compréhension des rôles parfois complexes et une organisation stratégique des équipes.

Les fiches de jeu sont proposées par niveau en tenant compte des paramètres qui nous paraissent caractériser la complexité d'un jeu (voir **tableau B**).

Dans le **tableau C**, pour chaque jeu (dans sa forme basique) nous avons évalué les niveaux de complexité (de ★ à ★★★) pour chacun des paramètres retenus. Ainsi un jeu peut être compliqué dans un domaine (ex : dans la manipulation des objets) et simple dans un autre (ex : des espaces de jeu séparés) . L'enfant de cycle 3 pourra aborder les jeux collectifs les plus complexes c'est à dire ceux qui posent à la fois des problèmes de traitement d'information et de motricité (manipulation d'objets, espace commun et limité, opposition équilibrée).

L'organisation pédagogique

Le choix de l'organisation pédagogique dépend :

- 1) des objectifs de l'enseignant
- 2) des types de jeux choisis
- 3) de l'âge des enfants
- 4) des conditions matérielles (en particulier de l'espace disponible)

Quelque soit le type d'organisation choisie, elle s'inscrit dans une perspective de conquête progressive de l'autonomie par les enfants (capacité du groupe à s'auto organiser, installer, ranger, arbitrer...)

L'enseignant se rend disponible pour observer, analyser, réguler, remédier en confiant de plus en plus aux élèves les tâches d'organisation, de gestion, d'évaluation.

CYCLE 1

Pour les plus jeunes (2/4 ans):

Dans un jeu, il y a le plus souvent 2 rôles à tenir (poursuivant/ poursuivi ou transporteur/ défenseur). Au départ, les enfants tiendront tous le même rôle face à l'enseignant qui pourra avoir le rôle d'opposant. En effet, les jeunes enfants ne se reconnaissent pas encore comme membre d'un groupe et encore moins d'une équipe ; ils se situent côte à côte, avec une seule référence : l'enseignant.

Pour les plus grands (4/6 ans) :

Dans ces différents jeux, ce n'est plus simplement l'enseignant la référence. Les enfants commencent à construire progressivement la capacité à tenir différents rôles (un enfant pourra être à certains moments le poursuivant ou le défenseur).

Les enfants deviennent capables de se reconnaître dans une groupe avec un projet collectif. Les confrontations entre équipes deviennent possibles. Petit à petit les enfants vont se situer dans une relation de coopération et comprendre la relation d'opposition.

2 – 4 ans	Jeux de poursuite → Jeux de conquête d'objet(s)
	<i>On s'oppose tous à la maîtresse</i>
4 – 6 ans	Jeux de poursuite Jeux de conquête d'objet(s) → Jeux de ballons
	<i>On s'oppose à quelques enfants Des équipes s'opposent</i>

CYCLES 2 ET 3

- Il est judicieux que les groupes ne soient pas trop nombreux
- D'une séance sur l'autre, il est souhaitable que les équipes soient constantes

En situation d'apprentissage, privilégier en cycle 2 les situations de surnombre (plus d'attaquants que de défenseurs) pour aller vers des équipes équilibrées en nombre en cycle 3)

Types d'organisation possibles en fonction des buts recherchés :

Rôle de l'enseignant	Types de regroupement	Dans quel but ?
L'enseignant organise le jeu avec toute la classe	Tous ensemble	Faire découvrir un jeu nouveau
L'enseignant organise le même jeu en parallèle	Plusieurs groupes égaux	Faire jouer avec des effectifs réduits
L'enseignant organise un jeu nouveau avec un groupe	Plusieurs groupes sur des jeux différents (le groupe en autonomie sur un jeu connu)	conduire les apprentissages avec un groupe restreint

La séance

CYCLE 1

Prévoir un seul jeu en le faisant évoluer.
Prévoir une situation de retour au calme.

CYCLES 2 ET 3

Dans chaque séance prévoir :

- un échauffement proposant des situations motrices utiles aux jeux collectifs (courir, lancer vers..., se déplacer avec un ballon...)
- deux situations évolutives qui mettent en jeu savoirs et compétences propres aux jeux collectifs (voir fiche « les savoirs... »)

Conseil pour faire évoluer une situation pédagogique de jeu collectif

L'évolution du jeu permet :

- de relancer l'intérêt des enfants
- de faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.
- De rééquilibrer les rapports de force entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les enfants prennent plaisir à jouer.

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents

Ces évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants :

- Le temps (types de signaux, temps du jeu)
- L'espace (les limites du jeu, les refuges....)
- Le nombre de joueurs (nombre de défenseurs...)
- Le droit des joueurs (sur les objets, dans les relations avec les autres...)
- Le matériel (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- La cible (taille, emplacement)

Tableau A : Les savoirs à enseigner dans les jeux collectifs

		Savoir-faire (actions motrices)	Savoirs (connaissances)	Savoir-être (relation avec les autres, attitudes...)
CYCLE 1	Petits 2-4 ans	Courir pour fuir Courir vers Transporter	Comprendre une règle simple Réagir à un signal Reconnaître son camp	Accepter de jouer le même jeu que les autres
	Grands 4-6 ans	Lancer vers Attraper Esquiver Poursuivre Conduire un palet Frapper un ballon	Comprendre le résultat Reconnaître le gagnant Connaître les différents rôles	S'engager dans un but à plusieurs Respecter les règles simples Accepter et comprendre la relation de coopération Accepter de perdre
CYCLE 2		Enchaîner 2 actions -courir/lancer -courir/attraper -sauter/attraper -conduire le palet frapper le palet	Comprendre et expliquer le résultat S'informer sur les paramètres de jeu (espace, partenaires, adversaires, objet), pour décider Passer d'un rôle à l'autre (attaquant /défenseur) Comprendre le rôle de défenseur et chercher à s'opposer	Assurer différents rôles (arbitre, juge) Respecter la décision de l'arbitre Mettre en place une stratégie collective
CYCLE 3		Enchaîner des actions spécifiques -courir/tirer/shooter -sauter/tirer -dribbler en se déplaçant -dribbler/tirer -dribbler/passé -conduire pour passer/tirer au pied	S'informer vite pour décider vite Elaborer à plusieurs une stratégie Passer rapidement d'un rôle à l'autre Assumer plusieurs rôles en même temps	Vivre un jeu en autonomie Accepter les décisions collectives

Tableau B :Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel

	Types d'action	Rôles	Espace	Objet	Opposition	Tâche terminale (cible)
Niveau 1	-Courir pour fuir -Courir pour toucher -Transporter -Lancer	-Un seul rôle dans le jeu	Pas de limite de jeu ou Espaces totalement séparés entre les équipes	Aucun objet Ou Une multitude d'objets	Pas d'opposition	Simple Largeur(s) et accessibilité de la (des) cible (s) (ex : un joueur partenaire)
Niveau 2	-Lancer/ attraper un ballon -Dribbler	2 rôles différenciés mais en alternance (les temps d'arrêt permettent à l'enfant de reconnaître son rôle)	En partie limité (avec des refuges)	Un objet à conquérir par équipe	Opposition limitée (en sous nombre ou en liberté de mouvement)	Moyennement difficile Accessibilité moyenne de la cible
Niveau 3	Combiner des actions et des trajectoires : -Lancer/ attraper en déplacement -Dribbler puis tirer	2 rôles dans le même temps de jeu (l'enfant doit repérer quand il est attaquant ou défenseur) NB quelques jeux prévoient que l'on puisse tenir plusieurs rôles <i>simultanément</i> (ex : poules/renards/vipères)	Espace totalement limité et interpénétré (tous les joueurs sont sur le même espace de jeu)	Un objet à conquérir pour le jeu	Opposition équilibrée	Complexe la cible est petite et défendue)

Tableau C : La complexité des jeux collectifs et des jeux traditionnels du livret

★ peu complexe ★★ assez complexe ★★★ très complexe

Nom du jeu	Cycle	Type de jeu	Page	Types d'action	Rôles	Espace	Objet	Opposition	Tâche terminale (cible)
Minuit dans la bergerie	1	➔	13	★	★	★	★	★★★	★
Chat perché	1	➔	14	★	★	★	★	★★	★
Les sorciers 1	1	➔	15	★	★	★	★	★★	
3 tapes	1	➔	16	★	★	★★	★	★★★	★
Remplir la maison	1	▲	17	★	★	★	★	★	★
Les déménageurs	1	▲	18	★	★	★	★	★	★
Éperviers déménageurs	1	▲	19	★	★	★	★	★	★★
Les balles brûlantes 1	1	●	20	★	★	★	★	★	★
L'horloge 1	1	●	21	★★	★	★	★★	★	
Les sorciers 2	2	➔	22	★	★★	★★	★	★★	
Le chat couleur	2	➔	23	★	★★	★	★	★★	
L'épervier	2	➔	24	★	★★	★★	★	★★	★
Gendarmes et voleurs	2	▲	25	★	★★	★★★	★	★★★	★★
La chasse aux fennecs	2	▲	26	★	★★	★★	★★	★★	★★

Nom du jeu	Cycle	Type de jeu	Page	Types d'action	Rôles	Espace	Objet	Opposition	Tâche terminale (cible)
La baguette	2	▲	27	★	★★	★	★★★	★★★	
Le double drapeau	2	▲	28	★	★★	★★	★★	★★	★
Les balles brûlantes 2	2	●	29	★★	★	★★	★	★	★
L'horloge 2	2	●	30	★★	★	★	★★	★★	
Les ballons voyageurs	2	●	31	★★	★★	★★★	★★	★★	★
La passe à 5	2	●	32	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	
Les sorciers 3	3	➔	33	★	★★★	★★★	★	★★	
Poules renards vipères	3	➔	34	★	★★★	★★	★★	★★★	
Le drapeau	3	▲	35	★	★★★	★★★	★★★	★★★	★
Le béret	3	▲	36	★	★★★	★★	★★★	★★★	★
La balle assise	3	●	37	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	
Le béret ballon	3	●	38	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★
Le ramasse-foulard	3	●	39	★★★	★★	★★★	★★	★★	★
Le ballon capitaine	3	●	40	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★

➔ = jeu de poursuite

▲ = jeu de conquête d'objet

● = jeu de ballon

PROPOSITIONS D'EMBOITEMENTS DE SITUATIONS POUR LE CYCLE 1

2-4 ans

1^{ère} unité
d'apprentissage

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
Minuit dans la bergerie	Minuit dans la bergerie (Variante espace)	Minuit dans la bergerie (Variante espace)	Chat perché	Chat perché (évolution 1)	Chat perché (évolution 2)	Minuit dans la bergerie
						Chat perché

2^{ème} unité
d'apprentissage

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
Remplir la maison	Remplir la maison (évolution 1)	Déménageurs	Déménageurs (évolution 1)	Eperviers Déménageurs	Eperviers Déménageurs (évolution 1)	2 jeux précédents

4 – 6 ans

1^{ère} unité
d'apprentissage

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
Minuit dans la bergerie (évolution 1)	Minuit dans la bergerie (évolution 2)	Remplir la maison (évolution 1)	Remplir la maison (évolution 2)	Eperviers Déménageurs (évolution 1)	Eperviers Déménageurs (évolution 2)	Balles brûlantes

2^{ème} unité
d'apprentissage

Situation
d'échauffement

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
Chat perché	Chat perché	Les 3 tapes	Les 3 tapes	Les 3 tapes	Les sorciers	Les sorciers
Balles brûlantes (évolution 1)	Balles brûlantes (évolution 2)	L'horloge	L'horloge (évolution 1)	Déménageurs de ballons (évolution 2)	Déménageurs de ballons (évolution 3)	Déménageurs de ballons (évolution 4)

PROPOSITIONS D'EMBOITEMENTS DE SITUATIONS POUR LE CYCLE 3 (CE2)

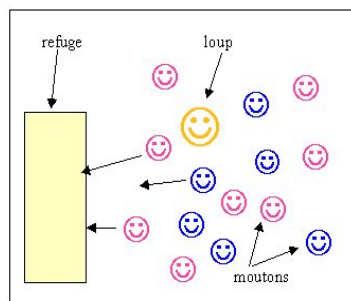
Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4 et 5	Séance 6 et 7	Séance 8
<p>Situation de référence °1 Course de relais</p> <p>Situation de référence 2 Ballon capitaine à 5 (règles de base pour le mini hand)</p>	<p>Echauffement Course de relais</p> <p>Horloge (+ évolution)</p> <p>Ballons voyageurs 2 (+ évolution 1)</p>	<p>Echauffement Balles brûlantes</p> <p>Horloge (+ évolution 1)</p> <p>Déménageurs de ballons (+ évolution 1) (+ évolution 2)</p>	<p>Echauffement Balles brûlantes Course de relais</p> <p>Horloge (+ évolution 1) (+ évolution 2) (+ évolution 3)</p> <p>Passé à 3</p> <p>Béret ballon (introduire peu à peu les notions de terrain et de remise en jeu)</p>	<p>Echauffement Béret ballon Passé à 3</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Passé à 5</p> <p>Déménageurs de ballons (+ évolution 2) (+ évolution 3) Puis augmenter le nombre de défenseurs</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Ballon capitaine</p>	<p>Situation de référence 2 Tournoi de Ballon capitaine</p>

Minuit dans la bergerie

But :

Rejoindre la bergerie sans être touché.

Aménagement :



Matériel
Un refuge matérialisé (lignes)
1 tambourin

L'enseignant fait le « loup »
Les enfants font les « moutons ».

Consignes :

Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

Critères de réussite :

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie

Cycle 1

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Réagir à un signal

Comportements attendus

- Réagir au bon signal
- Courir dans la direction du refuge
- Identifier les zones de jeu (bergerie...)

Variantes

Temps

MS : supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant du signal « minuit »)

Espace

- Changer l'emplacement de la bergerie
- Mettre une entrée dans la bergerie
- Installer plusieurs bergeries
- Varié la taille de l'entrée
- Ajouter une zone neutre autour de la bergerie

Nombre de joueurs

La Maîtresse peut être remplacée par un enfant avec dossard (ou plusieurs enfants)
GS : celui qui est touché devient le loup

Droit des joueurs

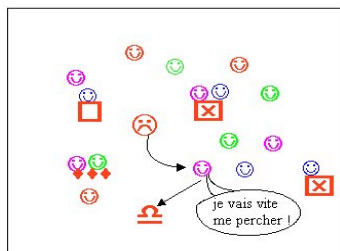
GS : Les enfants sont partagés en 2 ou 3 groupes de couleurs différentes, ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur

Le chat perché

But :

Se percher avant d'être touché par le chat

Aménagement :



Matériel
Sans matériel

Avec la classe entière. Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...)

Consignes :

La maîtresse joue le rôle du chat, les enfants celui des souris. Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'enseignant regroupe les enfants autour de lui et annonce " Chat perché !

Critères de réussite :

pour les souris :
le nombre de fois où l'enfant a été touché

Cycle 1

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

Courir pour fuir ; Courir vers
Esquiver
Poursuivre,

Comportements attendus

Pour les souris :

être attentif en permanence pour savoir : qui est le chat
Décider rapidement du « perchoir » et s'adapter en fonction des autres (GS)

Pour le chat :

se rendre imprévisible pour les autres

Variantes

Temps

MS / GS : Désigner un enfant comme chat, faire une ronde avec tous les joueurs et mettre le chat au milieu. La ronde compte jusqu'à 3 pour faire commencer le jeu. Reprendre ce mode de départ chaque fois que le chat ne parvient pas à toucher une souris

Espace

MS / GS : Supprimer du jeu un endroit trop facile pour se percher

Nombre de joueurs

GS Chaque souris touchée devient chat

Droit des joueurs

MS / GS : Une souris ne peut se percher deux fois de suite au même endroit

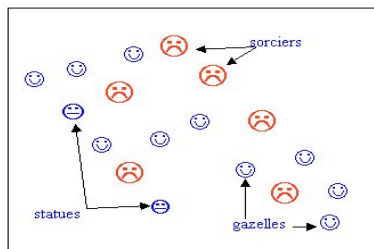
GS une souris touchée devient chat et le chat devient souris

Les sorciers 1

But :

- pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher.

Aménagement :



Matériel

(foulard, chasuble, ...)
pour une équipe.

- cour de récréation, gymnase, aire de jeu
- La maîtresse seule puis 1 ou 2 joueurs.

Consignes :

- les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- pas de limite de terrain pour PS et MS.
- Jeu en temps limité (1mn30-2mn) en comptant le nombre de statues ou jeu jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).

Critères 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 temps limité a gagné.

Cycle 1

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Esquiver, varier ses courses
- Poursuivre

Comportements attendus

sorciers:

- courir vite
- poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner)

gazelles:

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides
- prendre des informations sur la position des sorciers

Variantes

Espace

Terrain limité (1/2 terrain de handball, terrain de basket-ball)

Nombre de joueurs

Variation des proportions de gazelles et de sorciers

Droit des joueurs

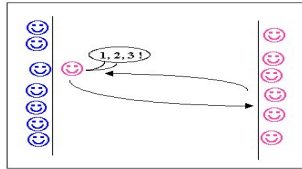
Interdiction de sortir des limites sinon, on devient statue

Les 3 tapes

But :

taper trois fois dans la main d'un adversaire et revenir dans son camp sans se faire attraper

Aménagement :



Matériel
sans matériel

La classe entière divisée en deux équipes égales, dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites parallèles tracées à 10, 20 ou 30 m l'une de l'autre figurent les camps des joueurs. L'espace entre les lignes est le domaine de jeu.

Au début du jeu, chaque équipe est derrière la ligne de son camp.

Consignes :

On tire au sort l'équipe qui commence.

L'enseignant appelle un enfant. L'enfant appelé va taper trois fois dans la main d'un adversaire de son choix. A la 3^{ème} tape, son adversaire a le droit de franchir la ligne et de le poursuivre. S'il le touche avant son camp, il fait gagner un point à son équipe. S'il n'y parvient pas, c'est celui qui fuyait qui fait gagner son équipe.

Quand tous les joueurs d'une équipe ont donné les 3 tapes, on inverse.

L'adversaire ne peut retirer sa main pendant les tapes.

L'adversaire qui franchit sa ligne avant la 3^{ème} tape a perdu

Critères de réussite :

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points à la fin de la partie

Cycle 1

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

Courir pour fuir, esquiver
Poursuivre,
Réagir à un signal

Comportements attendus

Le tapeur :

se placer dans le sens de la fuite pour profiter du temps de retard de l'autre ; compenser par la ruse la supériorité physique de son adversaire.

Le poursuivant :

se placer, se concentrer pour s'élaner très vite ;
ne pas se laisser distraire par le tapeur ;
rester attentif quelle que soit la durée pour recevoir les 3 tapes ;
veiller à la correspondance entre geste et paroles avant de s'élaner.

Variantes

Espace

MS/GS : Élargir la distance entre les deux lignes pour faciliter la poursuite

MS/GS : Rétrécir la distance entre les lignes pour favoriser l'effet de surprise

MS/GS : Délimiter le terrain sur les côtés. Le joueur qui franchit la ligne a perdu

Droit des joueurs

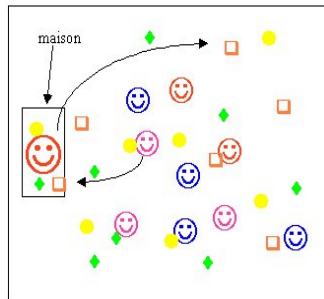
MS / GS : Tous les joueurs de l'équipe défiée tendent la main. Après avoir été défié, le joueur cache ses mains. Il ne peut plus être défié.

Remplir la maison

But :

Mettre le plus d'objets dans la maison

Aménagement :



Matériel
4 bancs
Des objets souples

L'enseignant est dans la maison (limitée par les 4 bancs)
Les enfants à l'extérieur

Consignes :

La maîtresse sort rapidement les objets de la maison.
Les enfants les ramènent dedans

Critères de réussite :

Avoir ramené tous les objets au signal de fin de jeu

Cycle 1

Jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

Transporter
Différencier dedans / dehors
Comprendre une règle simple
S'engager dans un but à plusieurs

Comportements attendus

- Rester en activité (transporter du signal de départ au signal de fin)
- Accepter de se débarrasser de l'objet.
- Chercher un nouvel objet quand un autre le prend avant soi

Variantes

Espace

Mettre 4 maisons avec des couleurs différentes: mettre les objets de couleur dans la « bonne » maison.

Nombre de joueurs

- Remplacer la maîtresse par un enfant (ou des enfants)
- GS : 4 équipes différentes (permet de comparer les performances)

Droit des joueurs

Ne prendre qu'un objet à la fois.(variable à introduire rapidement

Matériel

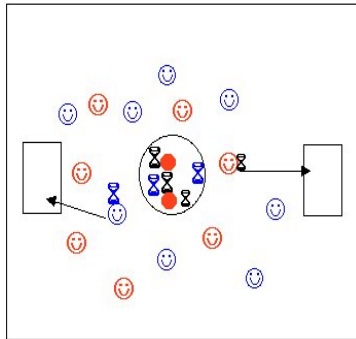
Variation de la taille et de la forme des objets

Les déménageurs

But :

Remplir sa caisse le plus rapidement possible

Aménagement :



Matériel

- 2 caisses (une par équipe)
- Des objets dans un cercle central

Consignes :

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

Critères de réussite :

Mettre plus d'objets dans sa caisse que les équipes adverses

Cycle 1

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Transporter un objet vers sa cible
- Reconnaître son camp
- S'engager dans un but à plusieurs

Comportements attendus

- Reconnaître sa cible
- Courir avec un objet dans les mains
- Comprendre et respecter les règles : un seul objet à la fois et signaux de début et fin de jeu.

Variantes

Nombre de joueurs

3 équipes (en MS)

Droit des joueurs

- Mettre des objets de couleurs ou de formes différentes (autant pour chaque équipe) : chacun prend la couleur ou la forme de son équipe, l'équipe gagnante est celle qui a terminé la première. (permet de mesurer les progrès).

Matériel

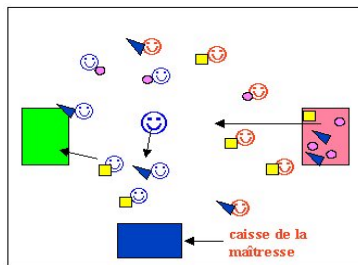
- Mettre des objets de formes et de tailles différentes.
- Ajouter des ballons
- Ne garder que des ballons

Éperviers déménageurs

But :

Transporter les objets sans se faire toucher

Aménagement :



La classe

Un épervier (peut être la maîtresse)

Matériel
3 caisses
Une réserve d'objets

Consignes :

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois, de l'autre côté sans se faire toucher par l'épervier (d'une caisse à l'autre).

La maîtresse ne touche qu'un porteur d'objet et confisque l'objet (qu'elle place dans sa caisse)

L'enfant continue à jouer.

Critères de réussite :

Le nombre d'objets transportés

Cycle 1

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Transporter
- Esquiver
- Reconnaître son camp

Comportements attendus

- Repérer les zones libres et les limites du terrain.
- Esquiver l'adversaire
- Accepter de se débarrasser de l'objet

Variantes

Espace

- Aménager des zones refuges (cerceaux) (permet d'organiser les trajectoires des attaquants. Et aide l'attaque)

Nombre de joueurs

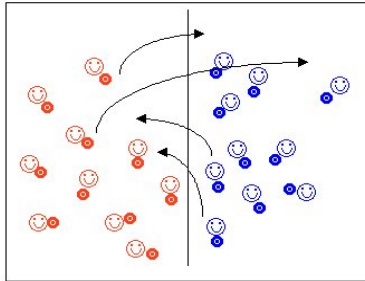
- Les joueurs touchés deviennent eux aussi éperviers.
- On peut diviser la classe en 4 groupes ; à chaque jeu, un groupe différent est épervier (mesure les progrès des groupes).

Les balles brûlantes 1

But :

Lancer rapidement les balles dans le camp adverse

Aménagement :



Matériel

2 jeux de chasubles
1 chronomètre
1 sifflet
1 ballon par joueur

-Terrain de tennis ou ½ de hand (si possible en salle)
-2 équipes de 8 à 12 joueurs (en fonction de la taille du terrain et de l'âge des enfants)

Consignes :

-Lancer tous les ballons qui sont dans sa maison dans la maison adverse pour s'en débarrasser.
-Le jeu dure trois minutes.

Critères de réussite :

Au signal de fin de jeu (sifflet), l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

Cycle 1

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Lancer vers
Reconnaître son camp

Comportements attendus

Adapte son lancer à l'engin proposé.
Participation active au jeu. Témoignant d'un réel plaisir

Variantes

Espace

Modifier les dimensions et la forme du terrain.
MS Séparer les deux camps par un obstacle de faible hauteur (banc...). Les ballons doivent passer au dessus de l'obstacle.

Droit des joueurs

MS : Jouer uniquement à la main.
GS : Interdire de se déplacer ballon en mains.

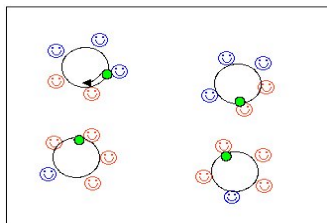
Matériel :Jouer sur la taille et la forme des ballons

L'horloge 1

But :

Faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure)

Aménagement :



Matériel
4 ballons ; 1 par équipe
4 jeux de maillots

4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge.

Temps limité : 40 s à 1 mn

Terrain non limité mais horloge fixe

Consignes :

Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure

NB : pour aider au comptage des points, on peut poser une ardoise au pied du 1^{er} joueur ; il fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains.

Critères de réussite :

Est déclarée gagnante, l'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures.

Cycle 1

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Passer, attraper,

Comportements attendus

Type de passe adapté au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).

Blocage à deux mains, les pieds au sol ou en sautant

Variantes

Espace

Jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebond...)

Nombre de joueurs

Introduire un « enquiqueur » pris dans une autre équipe. Son rôle : faire perdre du temps à l'équipe adverse en interceptant le ballon et en l'envoyant le plus loin possible

Matériel

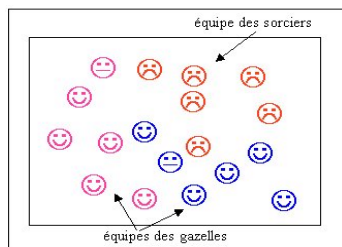
Jouer sur la taille des ballons (du plus gros vers le plus petit).

Les sorciers 2

But :

- pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher

Aménagement :



Matériel

(foulard, chasuble, ...)
pour une équipe.

- 1/2 terrain de handball ou terrain de Basket-ball
- répartition: faire 3 ou 4 équipes et à tour de rôle, une équipe, les sorciers, porte un signe distinctif (foulard, chasuble...).

Consignes :

- chaque équipe, à tour de rôle, est sorcier.
- les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- à partir de la GS, terrain limité (voir aménagement) et interdiction de sortir des limites sinon on devient statue

Critères 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 temps limité a gagné

Cycle 2

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver,
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Mettre en place une stratégie collective

Comportements attendus

Sorciers :

- courir vite
- poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner)
- être capable de toucher tous ceux qui passent à portée de main

gazelles :

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides
- prendre des informations sur la position des sorciers
- savoir profiter des statues (obstacles)

Variantes

Espace

CP :- augmentation du terrain, cela favorise les gazelles (esquive, course, ...)
- quelques zones de repos: grande zone (cercle de 2m de D;) pour 2-3 joueurs en même temps (différenciation des niveaux).

CE1 :- diminution du terrain, cela favorise les sorciers (joueurs plus proches, petites courses) mais plus difficile pour les gazelles (temps de réaction plus rapide)
- quelques zones de repos: petites zones (cerceaux) pour un joueur à la fois (différenciation des niveaux)

Nombre de joueurs

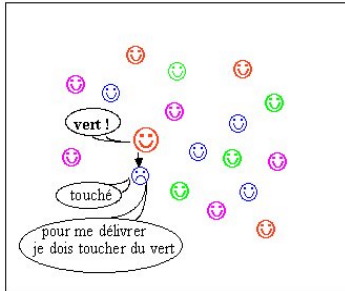
augmentation des gazelles, cela facilite le jeu des sorciers (attention à la durée du jeu)

Chat couleur

But :

Ne pas devenir chat

Aménagement :



Matériel
Aucun matériel

Avec la classe entière

Environnement étendu (cour de récréation, gymnase...)

Consignes :

On va jouer à chat couleur. Vous êtes tous des souris sauf un qui fera le chat. Quand le chat touche une souris, il nomme une couleur. Le nouveau chat doit toucher une souris qui porte la couleur désignée. Si la couleur n'est portée par personne, celui qui s'est trompé redevient chat. Les souris n'ont aucun refuge.

Critères de réussite :

pour les souris : le nombre de fois que l'enfant a été chat ; Anticiper le choix d'une couleur pour le cas où l'on est touché par le chat.

pour le chat :

la rapidité à toucher une souris ;
la ruse utilisée pour attraper une souris par surprise.
l'observation des autres pour donner une couleur portée par ses camarades

Cycle 2

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- courir pour fuir , esquiver
- poursuivre
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Passer d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Pour le chat

parvenir à choisir sa « victime » en fonction de ses capacités et non par affectivité.
accepter les taquineries des autres sans se vexer.

Pour la souris

être attentif en permanence pour savoir : qui est le chat ; par où fuir en cas de danger
savoir quoi faire si on devient chat ;
Faire la différence entre taquineries et moqueries et s'interdire la seconde conduite

Variantes

Droit des joueurs

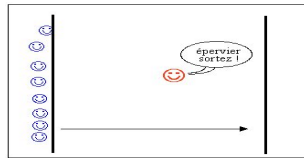
- 1 le chat couleur n°2. Le joueur poursuivi ne peut être pris s'il touche tout objet de la couleur nommée
- 2 le chat blessé. Le chat doit tenir en permanence la partie de son corps qui a été touchée et par où il est devenu chat.
- 3 le chat coupé. Lorsqu'une souris est poursuivie par le chat, elle peut être sauvée par une autre souris à condition que celle-ci traverse la trajectoire. Le chat est obligé de poursuivre la souris qui a "coupé le fil" invisible qui reliait le chat à la souris qu'il poursuivait.

L'épervier

But :

*Courir sans être attrapé
Pour l'épervier : toucher tous les joueurs qui
passent dans son domaine*

Aménagement :



Matériel
Pas de matériel

Avec la classe entière,
dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites
tracées à 20 ou 30
Au début du jeu, les lapins sont tous derrière la même ligne.
L'épervier est au milieu de son domaine

Consignes

c'est l'épervier qui commence le jeu en disant la phrase
« Epervier sortez ! ». Tous les lapins doivent changer de
camp. (la suite dépend de l'âge et de l'expérience des élèves)

Niveau 1 (pour les élèves qui découvrent le jeu) :

- Les lapins touchés deviennent des éperviers.

Niveau 2 :

- Les lapins touchés sont prisonniers. Ils doivent se donner la
main par deux (puis 3 puis 4...).

Niveau 3:

- Les prisonniers forment une seule chaîne. Seuls ceux qui
sont aux extrémités peuvent prendre. Si la chaîne casse, elle
ne peut plus prendre.

Un lapin qui est rentré dans un camp, ne peut plus en ressortir
avant que l'épervier donne le nouveau signal de jeu. On ne peut
pas revenir dans le camp d'où l'on vient.

Critères de réussite :

Etre le dernier lapin pris. Dans ce cas, il devient l'épervier de la
partie suivante.

Cycle 2

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir; poursuivre
- Esquiver
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Passer d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Pour l'épervier et les prisonniers :

- Courir jusqu'à la fin du jeu ;
- ne pas révéler par leur conduite quel joueur ils vont poursuivre ;
- coincer un joueur dans un coin de l'espace de jeu (prise en tenaille) ;

Pour les lapins ;

- être attentifs avant de changer de ligne et pendant le trajet ;
- avoir une course imprévisible pour l'épervier ;
- se placer sur la ligne en fonction de la place de l'épervier sur le trajet.

Variantes

Espace

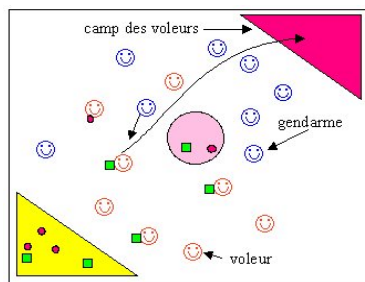
- Allonger l'espace entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier.
- Réduire l'espace entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins.
- Délimiter le terrain sur les quatre côtés. L'enfant qui sort du terrain est prisonnier, mais ceux qui le poursuivaient ne sont pas pénalisés.

Gendarmes et voleurs

But :

- gendarmes: éliminer les voleurs en les touchant
- voleurs: rapporter tous les objets dans leur camp

Aménagement :



- terrain de Handball
- toute la classe en 2 équipes équilibrées
- 2 camps (angles opposés) et une zone centrale pour objets à rapporter

Consignes :

- les voleurs doivent rapporter les objets un par un dans leur camp.
- les gendarmes doivent toucher les voleurs, même si ceux-ci ne portent pas d'objet.
- les voleurs touchés avec un objet le rapportent au milieu. et forment une chaîne qui commence dans le camp des gendarmes.
- les prisonniers peuvent être libérés par une touche.

Critères de réussite :

- pour les gendarmes, il faut éliminer les 2/3 des voleurs.
- pour les voleurs, il faut rapporter tous les objets dans son camp

Cycle 2

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

- courir pour fuir, poursuivre
- Mettre en place une stratégie collective

Comportements attendus

gendarmes:

- courir vite
- poursuivre un ou des adversaires jusqu'au bout (ne pas papillonner)
- s'organiser pour toucher (occupation de l'espace, 2 contre 1, ...)
- s'organiser pour toucher et/ou garder

voleurs:

- accepter de prendre des risques (sortir de son camp)
- avoir des stratégies pour atteindre son but (prendre un objet et le rapporter) par des courses variées, des feintes,...
- faire des bons choix (fuir, prendre un objet)

Variante

Espace

- GS/CP: Installer quelques zones de repos (cercles de 2-3m de D.) où plusieurs voleurs peuvent s'installer en même temps. (différenciation des niveaux)
- augmenter la dimension du terrain pour laisser plus de mouvement aux voleurs.

Nombre de joueurs

- CE1:- mettre plus de voleurs que de gendarmes pour privilégier les tactiques collectives des voleurs, (soit attirer les gendarmes pour prendre des objets, soit attirer les gendarmes pour libérer des prisonniers.)

Matériel

- Avoir plus d'objets que de joueurs

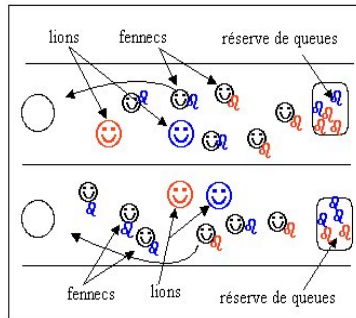
La chasse aux fennecs

But :

Lions : s'emparer de la queue des bons fennecs

Fennecs : mener leur queue dans leur réserve

Aménagement :



Matériel
Foulards de différentes couleurs

Terrain de hand-ball

2 ou 3 lions avec chacun une couleur

2 jeux en parallèle ou + selon l'effectif de la classe

Consignes :

-Les fennecs doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture) de la zone A à la zone B. Ils effectuent des retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.

-Les lions ne peuvent prendre que la queue de la même couleur qu'eux et la pose dans la réserve avant de continuer le jeu.

-Un fennec qui perd sa queue, continue de jouer en allant rechercher une queue. Il choisit la couleur qu'il veut

Critères de réussite :

Jeu en temps limité

Rotations des équipes. L'équipe des fennecs ayant totalisé le plus de points a gagné

Cycle 2

Jeux de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, pour poursuivre.
- S'informer sur les paramètres de jeu (repérer les espaces libres).
- Mettre en place des stratégies collectives

Comportements attendus

Fennecs :

- S'informer de la position du lion et adapter sa course.
- Evaluer ses propres aptitudes en s'adaptant au niveau du lion. (choisir la couleur)
- Inventer des stratégies de groupe pour « déborder » le lion.

Lions :

- Repérer rapidement la couleur des fennecs.
- Courir vite en continuant à s'informer de la place et de la couleur des fennecs

Variantes

Droit des joueurs

- Possibilité de passer sans foulard (permet chez les fennecs d'élaborer de nouvelles stratégies de leurre)

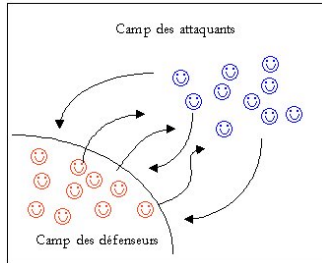
La baguette

But :

Attaquants : amener la baguette dans le camp des défenseurs

Défenseurs : toucher le porteur de baguette.

Aménagement :



La classe divisée en 2 équipes de même nombre
-Un camp de défenseurs

Matériel.

Un jeu de chasubles par équipe.(ou foulards)
-Une petite baguette (pouvant être cachée dans la main)

Consignes :

Les attaquants possèdent la baguette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs, inconnu des défenseurs, la tient dans sa main. La baguette doit être portée (ne peut être passée ni lancée).

Les défenseurs s'y opposent par simple toucher. Chacun d'entre eux **ne peut toucher qu'une seule fois**. Il reste alors à côté du joueur touché.

Critères de réussite :

Le jeu s'arrête quand le porteur de baguette lève le bras : quand il est entré dans le camp (=1 point pour les attaquants) ou quand il est touché (=1 point pour les défenseurs)
Après chaque arrêt, les rôles sont inversés
La partie se joue en ...5, 10 points

Cycle 2

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- poursuivre
- Passer d'un rôle à l'autre
- Mettre en place une stratégie collective.(ruser)

Comportements attendus

Attaquants :

- Simuler le porté de baguette.
- Accepter la frustration de ne pas être porteur.
- Inventer ensemble une stratégie d'attaque (ex se faire prendre pour neutraliser un défenseur)

Défenseurs :

- Observer les adversaires
- Inventer une stratégie pour prendre tous les attaquants et protéger le camp.

Variantes

Espace

la taille du camp peut évoluer en fonction du rapport de forces (plus grande, elle favorise les attaquants)

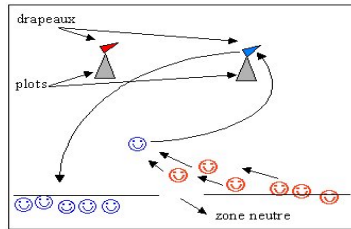
Cycle 3 : On peut délimiter le terrain ce qui incite les enfants à identifier les limites de l'espace de jeu (contrainte supplémentaire pour les attaquants)

Double drapeau

But :

Ramener son drapeau dans le camp

Aménagement :



2 équipes de nombre égal

Matériel

1 fanion par équipe
(peut être planté dans un cône)
-des chasubles (ou dossards)

Consignes :

Le jeu se joue en alternance : à chaque manche, une équipe est attaquante, l'autre est défenseur (poursuivants)

A un signal précis **un joueur A** (attaquant) sort pour tenter de ramener son drapeau. Dès sa sortie, **tous les joueurs B** (défenseurs) sortent à sa poursuite. Quand l'attaquant est pris il reste à l'emplacement de la prise : « pétrifié ».

Dès que le dernier des défenseurs rentre dans son camp, son équipe devient attaquante. Nouveau signal : un joueur B sort comme attaquant.....

Quand il y a 1 ou plusieurs joueurs de son équipe « pétrifiés », le joueur attaquant peut tenter de délivrer son partenaire (ou ses partenaires) et/ ou aller directement vers son drapeau

Le drapeau peut être passé d'un joueur à l'autre (de la main à la main)

NB : si 2 attaquants sortent, l'équipe perd son tour d'engagement.

Critères de réussite :

Ramener son foulard

Cycle 2

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- S'informer sur les paramètres du jeu (réagir vite)
- Elaborer une stratégie collective

Comportements attendus

En attaque :

Simuler des sorties (attention dès qu'un joueur dépasse la ligne il est en jeu) pour prendre de vitesse les défenseurs.

Se concerter pour décider qui sortira

Choisir une tactique individuelle : se faire prendre dans une position stratégique ou aller vers le drapeau.

-En défense (les poursuivants)

Se partager les tâches entre la poursuite du joueur qui engage, de ceux qui ont été délivrés ou de celui qui porte le drapeau

Variantes

Espace

-Ecarter les fanions (permet de favoriser l'attaque)

-Faire un décalage entre l'équipe qui attaque et l'équipe qui défend : les défenseurs se retirent derrière la ligne (permet de favoriser l'attaque)

Droit des joueurs

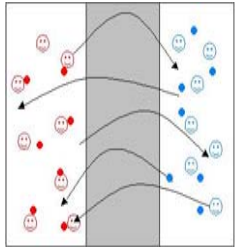
Cycle 3 : Quand le jeu est assimilé il est important de ne plus donner de signaux pour l'engagement : le jeu prendra une dynamique par les alternances rapides entre attaque de l'un et défense de l'autre

Jeux brûlantes 2

But :

Avoir le moins possible de ballons dans son camp à la fin du jeu.

Aménagement :



Matériel

- 1 ballon par joueur
- 1 chronomètre
- 1 sifflet

Terrain clos avec une zone neutre au milieu du terrain de préférence limitée par des bancs.
Effectifs : 2 équipes de 8 joueurs.

Consignes :

Lancer tous les ballons, qui sont dans son camp, dans le camp adverse. Il faut que le ballon retombe dans le camp adverse pour être comptabilisé.
Le jeu dure 3 mn

Critères de réussite :

Au signal de fin de jeu, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

Cycle 2

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

- S'informer sur les paramètres du jeu (lancer vite dans des espaces vides)
- Mettre en place une stratégie collective (se répartir les rôles)

Comportements attendus

- Respecte et fait respecter les règles. Auto-arbitrage. Occupation stratégique de l'espace.
- Reste dans les limites du terrain.
- Lance dans un espace vide. Lance d'une manière adaptée à l'engin.
- Passé à un partenaire mieux placé pour gagner du temps et/ou assurer le lancer.

Variantes

Espace

Tailles et formes du terrain, avec filet (*lancer adapté aux nouvelles données*) **CE1**

Droit des joueurs

Lancer uniquement à la main ou frapper uniquement au pied (*lancer adapté aux nouvelles données*) **(CP)**

Différenciation des rôles : récupérateurs et lanceurs (*coopération*) **(CE1)**

Interdire de marcher ballon en main

Introduire un défenseur par camp dans la zone neutre.

Matériel

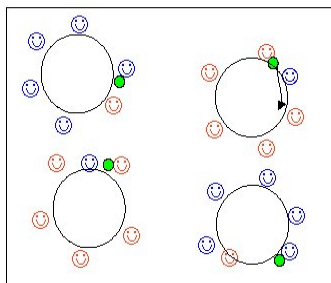
Différentes tailles et formes des ballons (*lancer adapté aux nouvelles données*)

L'horloge 2

But :

Faire tourner le ballon le plus vite possible
(1 tour = 1 heure)

Aménagement :



Matériel
4 ballons
4 jeux de maillots

1 ballon par équipe Temps limité : 40 s à 1 mn
Terrain non limité mais horloge fixe
4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge. Dans chaque groupe, un « enquiqueur » pris dans une autre équipe

Consignes :

Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure.
L'enquiqueur cherche à intercepter et à envoyer le ballon le plus loin possible.

Critères de réussite :

Est déclarée gagnante, l'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures

Cycle 2

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper / passer vite
- S'informer sur les paramètres du jeu (sur la place de ses partenaires)
- Puis jouer en mouvement et se démarquer

Comportements attendus

Type de passe adapté au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).
Blocage à deux mains, les pieds au sol ou en sautant
Comprend et respecte les règles
Propose des aménagements de la situation et / ou des règles
Accepte la défaite.
Participe activement au jeu et avec plaisir

Variantes

Nombre de joueurs

Introduire un deuxième « enquiqueur » (quand les attaquants sont « habiles »)

Droit des joueurs

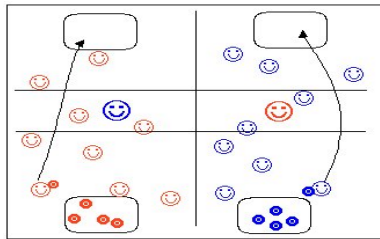
Dès que l'enquiqueur récupère trop facilement la balle :
- Autoriser le déplacement sans ballon. Puis limiter le terrain (pour rééquilibrer la défense par rapport à l'attaque).

les ballons voyageurs

But :

- Pour les déménageurs : transporter les ballons de la maison de départ vers la maison d'arrivée le plus rapidement possible.
- Pour le gêneur : intercepter le ballon et le ramener à la maison de départ

Aménagement :



Matériel

Deux jeux de maillots
Un chronomètre,
Un même nombre de ballons par équipe (nb conseillé 10)

- Deux terrains en parallèle dans la largeur d'un terrain de handball
- Deux équipes de 6 à 8 joueurs (selon l'âge des enfants)

Consignes :

- Faire progresser un seul ballon à la fois.
- Prendre un nouveau ballon uniquement lorsque le précédent est posé dans la maison d'arrivée.
- Le gêneur intercepte le ballon dans une zone délimitée (cf plan) ; lorsqu'il intercepte le ballon, il sort de sa zone et le ramène à la maison de départ.
- Les joueurs de champ peuvent se déplacer sur tout le terrain.

Critères de réussite :

La première équipe qui a transporté tous ses ballons ou celle qui en a transporté le plus grand nombre au bout de 2 mn a gagné

Cycle 2

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper et passer (pour faire progresser le ballon vers la cible)
- S'informer sur les paramètres du jeu (éviter les défenseurs)

Comportements attendus

- Elaboration d'une stratégie avec répartition des rôles sur le terrain du type avant / arrière
- Passes longues, passes lobées et surtout passes orientées vers l'avant.
- Jeu « agressif » pour conquérir le ballon de la part du gêneur

Variantes

Espace

Jouer sur la largeur du terrain

Nombre de joueurs

Ajouter un second gêneur (CP).

Droit des joueurs

- CP : le gêneur s'oppose à la montée du ballon sur tout le terrain. - Le gêneur qui intercepte le ballon le pose dans une corbeille

Matériel

Jouer sur la taille des ballons (petit ballon ==> vers le lancer à bras cassé ou gros ballon vers la passe à deux mains).

Cible

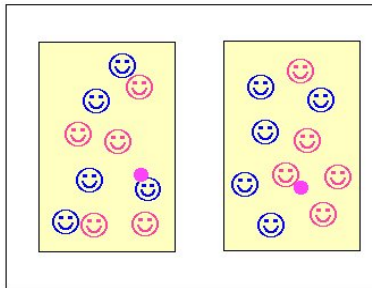
- CE1 : remplacer la maison d'arrivée par un joueur but (ou capitaine) qui peut, soit se déplacer derrière la ligne de fond, soit être fixe dans un cerceau et doit bloquer le ballon. ==> Autoriser la passe avec rebond dans un premier temps puis imposer au joueur but de bloquer le ballon « de volée ».

La passe à 5

But :

Faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point

Aménagement :



Matériel
2 ballons
4 jeux de maillots

4 équipes de 5 ou 6 joueurs
Temps limité (environ 2 fois 3 mn par match)
2 terrains rectangulaires (taille variable en fonction du nombre de joueurs par équipe, environ un demi terrain de hand-ball)

Consignes :

Pas d'agression sur le porteur du ballon
Ballon sorti, point marqué ou faute : le ballon est remis à l'adversaire.
Pas de déplacement ballon en main.
Dribble interdit
Passe avec rebond autorisé

Critères de réussite :

Gagne la partie l'équipe qui a marqué un point la première ou qui a marqué le plus de points dans un temps donné.

Cycle 2 et 3

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

Courir / Attraper
Attraper / passer
S'informer sur les paramètres du jeu (se démarquer / marquer)
Passer d'un rôle à l'autre (attaquant défenseur).

Comportements attendus

Passer (à une ou à deux mains) en passes tendues et rapides ou en lob
Bloquer et passer rapidement
Se démarquer

Variantes

Espace

Jouer sur la dimension et la forme du terrain

Nombre de joueurs

Faire jouer en 3 contre 3 et limiter le nombre de passes à 3 pour marquer le point.

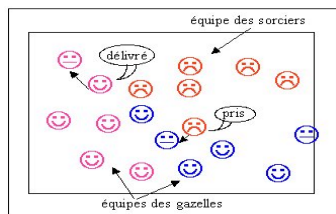
Matériel

Jouer avec des ballons de différentes formes et de différentes tailles

But : Les sorciers 3

- pour les sorciers, toucher et garder le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher et libérer les statues

Aménagement :



Matériel

(foulard, chasuble, ...) pour une équipe.

- ½ terrain de handball ou terrain de Basket-ball
- répartition: faire 3 ou 4 équipes et à tour de rôle, une équipe, les sorciers, porte un signe distinctif.

Consignes :

- Chacune des équipes, à tour de rôle, sera l'équipe des sorciers.
- Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- Interdiction de sortir des limites: on devient statue.
- Les gazelles peuvent libérer les statues : toucher un pied, passer entre les jambes...
- Soit on joue en temps limité (2mn-2mn30) et on compte le nombre de statues. (attention, jeu très intense)
- Soit on joue jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).

Critères 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 temps limité a gagné

Cycle 3

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver
- S'informer vite pour décider vite
- Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

Sorciers :

- courir vite
- toucher et garder sa/ses gazelle(s)
- s'organiser en équipe (répartition des rôles, choix tactique de poursuite)

gazelles :

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides utiliser les statues comme obstacles
- penser à libérer les statues

Variantes

Espace

CM2: autre organisation avec 4 terrains plus petits pour 4 équipes.

Chaque équipe choisit 2 sorciers qui vont dans le terrain à côté et le jeu se déroule en parallèle sur les 4 terrains. La 1ère équipe de sorciers qui élimine ses gazelles gagne et arrête le jeu sur les 4 terrains. Ensuite changer de sorciers. Cela permet plus de jeu, une plus grande activité de tous les joueurs et des changements de rôles plus fréquents.)

Nombre de joueurs

CM1-CM2: diminution des sorciers. Cela favorise les gazelles qui ont plus de temps pour « voir le jeu » et choisir entre la fuite ou libérer un partenaire.

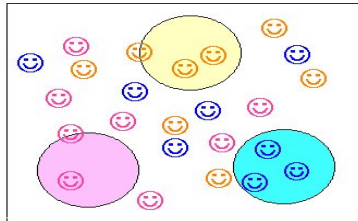
Droit des joueurs : Les statues peuvent être regroupées dans un secteur

Poules, renards, vipères

But :

Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.

Aménagement :



Matériel
3 jeux de foulards de couleurs différentes (1 couleur par équipe)

- Classe divisée en 3 équipes de même nombre
- Les foulards sont glissés à la ceinture
- 3 camps (4 à 5 m de diamètre)

Consignes :

Au signal, on peut sortir de son camp. Les « poules » peuvent prendre les « vipères » qui peuvent prendre les « renards » qui prennent eux-mêmes les « poules ». Dans leur camp les joueurs sont intouchables. Les prises se font en attrapant le foulard; on emmène alors le joueur touché vers son camp, sans que l'on puisse être pris.

Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par simple toucher. Dans ce cas ils rentrent dans leur camp levant le bras avec le foulard ; ce qui signifie qu'ils sont hors-jeu jusqu'à leur camp

Critères de réussite :

Pas de vainqueurs désignés (car toucher tous ses adversaires signifie que l'on se retrouve totalement vulnérables!!!!). Le plaisir du jeu n'est pas dans la victoire mais dans l'aventure renouvelée...

Cycle 3

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- S'informer vite pour décider vite.
- Assumer plusieurs rôles en même temps
- Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

Comportements attendus

Courir vite

Reconnaître rapidement ses adversaires : ceux qui nous prennent et ceux que l'on prend.

Observer plusieurs joueurs en même temps.

Construire des tactiques visant à se débarrasser d'un poursuivant.

Construire des alliances provisoires avec des adversaires

Variantes

Espace

- Augmenter l'espace de jeu et/ ou jouer dans un espace boisé

Droit des joueurs

- La prise peut se faire par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture)

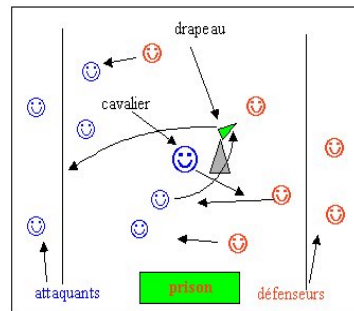
Le drapeau

But :

Attaquants : Ramener le drapeau dans son camp

Défenseurs : toucher le porteur du drapeau

Aménagement :



Matériel

- Un fanion (peut être planté dans un cône)
- Des chasubles ou des maillots

2 équipes :

- Attaquants avec un cavalier (avec une marque distinctive).
- Défenseurs

Consignes :

Au signal, (quand le cavalier touche le drapeau et crie « *drapeau* ») les attaquants protégés par le cavalier (qui a seul droit de prise sur les défenseurs) essaient de s'emparer du drapeau pour le ramener.

Les défenseurs ont droit de prise sur tous les attaquants sauf sur le cavalier. Les joueurs pris sortent du terrain.

Critères de réussite :

Manche gagnée par les attaquants quand ils rapportent le drapeau, gagnée par les défenseurs quand ils touchent tous les attaquants ou s'ils touchent le porteur.

Cycle 3

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- S'informer vite pour décider vite
- Elaborer une stratégie collective.
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

Attaquants :

- Cavalier : courir vite et longtemps.
- Se concerter pour déborder les défenseurs.
- Utiliser une situation de surnombre quand par exemple des défenseurs ont « fait campagne » (voir variante « droit des joueurs)et sont donc inoffensifs pendant un moment.

Défenseurs :

Variantes

Espace

- Varier les distances par rapport au fanion pour privilégier l'attaque ou la défense

Droit des joueurs

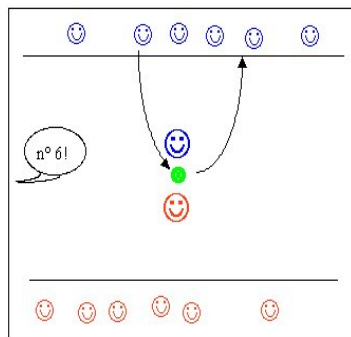
- Permettre aux défenseurs de « faire campagne » (ils peuvent se réfugier dans le camp des attaquants : dans ce cas, ils doivent retourner dans leur camp avant de pouvoir retrouver leur droit de prise)
- Permettre aux attaquants de « faire campagne » (Ils peuvent se réfugier dans le camp des défenseurs : on peut alors leur permettre de prendre le drapeau en sortant.
- Donner la possibilité de se passer le drapeau

Le béret

But :

Ramener le foulard dans son camp

Aménagement :



Matériel
Un foulard

2 équipes de nombre égal (chaque joueur est numéroté)
Le foulard au milieu

Consignes :

A l'appel de son numéro par le maître, les 2 joueurs concernés, une main derrière le dos, s'efforcent de prendre le foulard et le ramener dans son camp.

Quand le joueur adverse s'est emparé du foulard, on peut l'arrêter en le touchant

Critères de réussite :

Ramener le foulard avant d'être pris ou toucher le porteur du foulard.

Cycle 3

Jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Esquiver
- Réagir à un signal sonore,
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

- Réagir vite à l'appel de son numéro.
- Faire le choix opportun (saisir le foulard en fonction de l'action de l'adversaire)
- Prendre l'initiative d'attaquer
- Courir en esquivant l'adversaire.

Variantes

Droit des joueurs

CM1-CM2

-Ce jeu peut être utilisé avec un ballon : permet de travailler les conduites de balle.

Individuellement ou par paires : Voir : **Béret-ballon**

-Appeler les numéros en anglais

Matériel

-Ce jeu peut être utilisé avec un ballon : permet de travailler les conduites de balle.

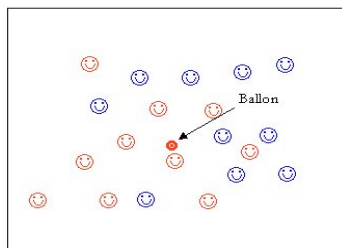
Individuellement ou par paires : voir **Béret ballon**

La balle assise

But :

Eliminer les joueurs adverses en les touchant

Aménagement :



Terrain : ½ terrain de hand
2 équipes de 8 joueurs

Matériel

Chasubles
1 ballon type hand
1 chronomètre
1 sifflet

Consignes :

Chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de toucher les joueurs adverses. La touche doit être directe, c'est à dire sans rebond et une touche à la tête ne compte pas. Chaque adversaire touché s'assoit sur place. On garde le ballon tout pendant qu'il n'est pas intercepté par un membre (encore en jeu) de l'autre équipe. Lorsque le ballon sort des limites du terrain, il est remis à l'équipe adverse qui passe alors en attaque

Critères de réussite :

- soit lorsque toute l'équipe adverse est touchée
- soit en comparant le nombre de joueurs encore debout après un temps donné

Cycle 3

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Attraper / passer vite
S'informer vite pour décider vite (se placer pour recevoir et tirer)
Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives

Comportements attendus

Occupe bien l'espace.
Choisit et réalise l'action la plus efficace pour l'équipe (passe ou tir).
Enchaîne rapidement une réception et un tir (ou passe)
Propose des aménagements de la situation et/ou des règles
Entre dans un projet collectif d'action.

Variantes

Espace

Modifier la taille du terrain (plus grand favorise les attaquants)

Droit des joueurs

La touche ne compte pas si le ballon est bloqué "de volée" (*sûreté du geste de réception*), les rôles sont alors immédiatement inversés (**CM1**).

On peut être délivré quand on est assis soit en interceptant un ballon, soit en recevant une passe d'un partenaire (**CM1**). Ne pas redonner le ballon à "son père" (*le jeu concerne plus de joueurs*).

Matériel

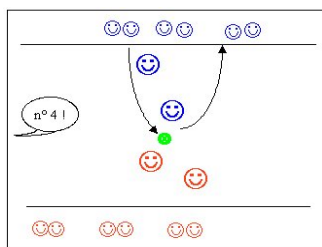
Jouer avec 2 ballons (multiplie et complexifie les prises d'information, mais permet d'être plus souvent sollicité)

Le béret ballon

But :

Par paire, ramener en dribble ou en passes le ballon dans son camp pour marquer un point pour son équipe

Aménagement :



Matériel
2 jeux de chasubles
1 ballon

La classe est partagée en deux équipes ayant le même nombre de joueurs (nombre pair si possible)
Chaque paire de joueurs a un numéro au sein de son équipe (Ex : de 1 à 6).
Terrain non délimité (jouer sur la largeur d'un terrain de handball).
Temps illimité

Consignes :

A l'appel de son numéro, chaque paire s'élance pour aller chercher à la main le ballon qui est à égale distance des deux équipes. L'équipe en possession du ballon doit le ramener en passes ou en dribble dans son camp afin de marquer un point.

L'autre équipe essaie de récupérer le ballon

Critères de réussite :

La première équipe totalisant dix points a gagné.

Cycle 3

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Dribbler et passer
S'informer vite pour décider vite
Passer rapidement d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Passer et bloquer rapidement
Jouer orienté vers une cible (son camp)
Accepter l'opposition directe
Savoir éviter les contacts inévitables dans un jeu en opposition directe

Variantes

Espace Délimiter le terrain. En cas de sortie du terrain, c'est l'équipe adverse qui remet en jeu

Nombre de joueurs

Jouer en tripléte
Jouer avec des équipes non équilibrées (3 contre 2...)

Droit des joueurs

Jouer au pied

Matériel

Varié les types de ballon

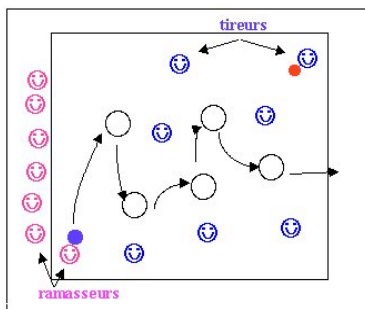
Cible En final, marquer un panier ou un but plutôt que de ramener la balle dans son camp

Le ramasse foulards

But :

Ramasser des foulards sans être touché

Aménagement :



Matériel

- 1 ballon de Basket
- 1ballon de hand.
- 5 foulards

½ terrain de hand
5 cercles de 1m de diamètre avec 5 foulards
1 équipe de 7 « dribbleurs-ramasseurs » +1 équipe de 7 tireurs

Consignes :

-Dribbleurs-ramasseurs : Chacun son tour ramasse un ou plusieurs foulards en dribblant sans se faire toucher par les tireurs. Arrêt du dribble autorisé pour ramasser.

-Tireurs : Sur le terrain. Ils peuvent se déplacer quand ils n'ont pas la balle ; sinon il faut passer ou tirer. La balle part du coin opposé aux dribbleur-ramasseurs. On ne peut tirer que par touche directe (sans rebond) et autrement qu'à la tête. Il est interdit de gêner les dribbleurs-ramasseurs.

Critères de réussite :

En additionnant le nombre de foulards ramassés par son équipe, celle qui en a le plus a gagné

Cycle 3

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper / passer vite
- Esquiver
- Dribbler en se déplaçant (et ramasser)
- S'informer vite pour décider vite

Comportements attendus

Pour les ramasseurs :

- Coordination du dribble et du ramasser.
- Dribble rapide en évitant les tirs

Pour les tireurs :

- Enchaînement de passes et tirs précis.
- Occupation stratégique de l'espace

Variantes

Espace

- Jouer sur l'écartement des cercles

Nombre de joueurs

- Autoriser 2 dribbleurs ramasseurs

Droit des joueurs

- Ne toucher qu'après 5 passes (*situation plus facile pour le dribbleur et oblige l'équipe des tireurs à s'organiser rapidement*)
- Arrêt du dribble interdit (*plus difficile pour le dribbleur*)

Matériel

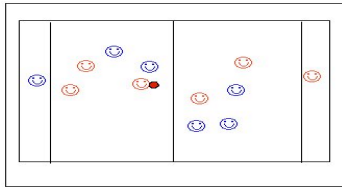
- Foulards avec différentes valeurs : ceux qui sont les plus éloignés comptent plus (*entraîne une plus grande prise de risque pour les dribbleurs : stratégie à mettre en place*)

Le ballon capitaine

But .

Faire parvenir le ballon à son capitaine

Aménagement :



terrain de hand en entier ou
½ terrain, avec, à chaque extrémité, un couloir de 2 m de large

Matériel

Chasubles ou maillots
1 ballon type hand
1 chronomètre
1 sifflet

Consignes :

Chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de faire parvenir le ballon à son capitaine pour marquer 1 point. A l'engagement, chaque équipe occupe la moitié de terrain opposée à son capitaine (voir dessin).

Le ballon est mis en jeu par l'arbitre, au centre du terrain, par un entre-deux. Ensuite il est remis en jeu au centre du terrain par l'équipe qui vient de perdre 1 point. Pour l'équipe qui attaque (qui est en possession du ballon), il est interdit : de marcher ou courir avec le ballon, de sortir des limites du terrain. Sanction : ballon remis à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

Pour les défenseurs : il ne doit y avoir aucun contact sur le porteur du ballon.

Pour le capitaine : le ballon doit être bloqué " de volée " et dans le couloir.

A chaque remise en jeu, partenaires et adversaires doivent se trouver à au moins 3m du porteur du ballon

Critères de réussite :

Nombre de points marqués à la fin du temps imparti

Cycle 2 et 3

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Attraper / passer vite
Passer rapidement d'un rôle à l'autre
S'informer vite pour décider vite
Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

Comportements attendus

- En attaque : Enchaîne les déplacements avec des attraper et lancer
 - En défense : Participe à la reconquête du ballon (en gênant ou en interceptant)
 - Le capitaine se déplace dans son couloir en fonction de la position de la balle.
- Occupation stratégique de l'espace.(regarde le ballon mais aussi les partenaires et les adversaires)
Propose des aménagements de la situation et / ou des règles.

Variantes

Espace Créer une zone neutre d'environ 2m de large pour protéger le capitaine (favoriser l'attaque)

Nombre de joueurs : Augmentation ou diminution du nombre de joueurs
Joueurs relais sur les côtés (*surnombre des attaquants*).

Droit des joueurs Déplacement en dribble autorisé (apprentissage technique – préalable aux sports collectifs) (CM1)

Ne pas redonner le ballon à " son père " (*le jeu concerne plus de joueurs*)

Matériel Différentes tailles, formes et nombre de ballons. Le frisbee à la place du ballon (*adaptation du geste à l'engin*).

Cible Capitaine dans un cerceau : (implique d'ajuster sa passe)