

Des jeux collectifs en maternelle



Des jeux collectifs...

de la petite section vers la grande section

- Une définition : le jeu collectif comporte **deux dimensions essentielles** :
- l'enfant doit coopérer avec les autres pour atteindre un but commun, il doit allier son action à celle des autres.
 - l'enfant doit empêcher les adversaires d'atteindre le but convoité, il doit opposer son action à celle des autres.

| | en Petite Section | en Moyenne Section | en Grande Section |
|---|---|--|--|
| Les objectifs | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mise en œuvre par l'enfant de ses potentialités. ❖ Construction de l'espace et du temps. ❖ Reconnaissance des autres. ❖ Adaptation aux règles. | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mise en œuvre par l'enfant de ses potentialités. ❖ Coordination des actions. ❖ Construction de l'espace et du temps. ❖ Adhésion et participation à une action collective. ❖ Coopération entre partenaires. | |
| Les savoir-faire le domaine moteur | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Repérer et utiliser les actions les plus efficaces dans des jeux de tâches individuelles. ❖ Agir au sein d'un groupe, d'une équipe. ❖ Courir, poursuivre, esquiver, lancer, transporter | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Repérer et utiliser les actions les plus efficaces dans des jeux de poursuite. ❖ Repérer et utiliser les actions les plus efficaces dans des jeux de ballon. ❖ Mettre en place un jeu connu, non connu, et le réaliser. ❖ Se faire des passes, relancer vite, intercepter, viser, attraper | |
| Les savoirs le domaine cognitif | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Connaître les règles du jeu. ❖ Reconnaître son groupe. ❖ Comprendre le but du jeu. | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Savoir identifier les jeux. ❖ Reconnaître ses partenaires, ses adversaires. ❖ Savoir désigner le groupe, l'équipe vainqueur. ❖ Savoir expliquer pourquoi le groupe a gagné ou perdu. ❖ Savoir lire les fiches de jeux. ❖ Savoir décoder la fiche d'un jeu connu et non connu. ❖ Tenir des rôles différents | |
| Les savoir-être le domaine affectif (vers le vivre ensemble) | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participer au jeu. ❖ S'intégrer dans le groupe. ❖ Respecter les règles. ❖ Vouloir réussir, vouloir gagner. | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Respecter les règles. ❖ Coopérer à une action collective. ❖ Tenir des rôles différents. ❖ Vouloir réussir. ❖ Accepter le résultat. ❖ Maîtriser ses émotions. | |
| Des jeux... | <p>... individuels, qui n'exigent aucune collaboration entre les enfants dans une situation collective. → ex : les déménageurs</p> | <p>... de groupe, où une coopération débute entre plusieurs enfants. → ex : les sorciers</p> | <p>... d'équipe, où les enfants sont répartis dans des équipes ayant le même nombre de joueurs, et où celles-ci sont soit séparées, soit imbriquées. → ex : la balle assise par équipe</p> |

Un jeu... des niveaux d'habileté

ex : les sorciers

| 1. Situation simplifiée | | | PS | MS | GS |
|---|--|---|----|----|----|
| Dispositif : un terrain carré de 15m sur 15, un dossard pour identifier le sorcier, un sorcier pour 7 à 8 joueurs. | Règle : un sorcier doit pétrifier les autres joueurs le plus vite possible (ils deviennent statues). | Variables pour faire évoluer le jeu : les dimensions du terrain, le mode de prise (toucher, prendre un foulard, ceinturer...) | •• | • | |
| <p>❖ 2 rôles bien définis et qui restent stables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le sorcier doit courir pour pétrifier les joueurs. ▪ Les joueurs doivent s'échapper pour ne pas être pétrifiés. <p>➔ les prises et le traitement de l'information sont réduits au minimum.</p> | | | | | |
| 2. Situation intermédiaire 1 | | | PS | MS | GS |
| Dispositif : un terrain carré de 15m sur 15, des dossards pour identifier les sorciers, 2 à 3 sorciers pour 7 à 8 joueurs, des cerceaux ou tapis pour matérialiser des refuges. | Règles : les sorciers doivent pétrifier les autres joueurs le plus vite possible (ils deviennent statues). Les joueurs ont à leur disposition des refuges où ils sont intouchables. | Variables pour faire évoluer le jeu : les dimensions du terrain, le mode de prise (toucher, prendre un foulard, ceinturer...), la disposition des refuges, leur nature (cerceau=1 seule place ou tapis=plusieurs places) | • | •• | • |
| <p>❖ 2 rôles bien définis et qui restent stables - des règles qui permettent des choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les sorciers doivent courir pour pétrifier les joueurs. Leur choix : rester seul ou s'entraider. ▪ Les joueurs doivent s'échapper pour ne pas être pétrifiés. Leur choix : courir ou se réfugier. <p>➔ les statues ont davantage d'informations à traiter car les sorciers sont plus nombreux.</p> | | | | | |
| 3. Situation intermédiaire 2 | | | PS | MS | GS |
| Dispositif : un terrain carré de 15m sur 15, des dossards pour identifier les sorciers, 2 à 3 sorciers pour 7 à 8 joueurs. | Règles : les sorciers doivent pétrifier les autres joueurs le plus vite possible (ils deviennent statues). Les statues peuvent être délivrées en étant touchées par un autre joueur. | Variables pour faire évoluer le jeu : les dimensions du terrain, le mode de prise (toucher, prendre un foulard, ceinturer...), la mise en place de refuges, la mise en place d'une prison (« une galerie ») pour les statues. | | • | •• |
| <p>❖ 2 rôles au départ bien définis. La règle (se délivrer) introduit des alternatives :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les alternatives des sorciers : courir pour pétrifier les joueurs ou protéger les statues. ▪ les alternatives des joueurs : s'échapper pour ne pas être pétrifiés ou délivrer leurs camarades. <p>➔ de nombreuses contraintes dans la prise d'information : les sorciers doivent juger de l'opportunité de pétrifier ou de défendre, les statues de l'urgence de se réfugier ou de l'opportunité de pouvoir délivrer.</p> | | | | | |
| 4. Situation complexifiée | | | PS | MS | GS |
| Dispositif : un terrain carré de 15m sur 15, des dossards pour identifier les sorciers, 2 à 3 sorciers pour 7 à 8 joueurs. | Règles : les sorciers doivent pétrifier les autres joueurs le plus vite possible (ils deviennent statues). Les joueurs pétrifiés deviennent à leur tour sorcier. | Variables pour faire évoluer le jeu : les dimensions du terrain, le mode de prise (toucher, prendre un foulard, ceinturer...), jouer avec un ballon (ou plusieurs) | | | • |
| <p>❖ 2 rôles bien définis et qui se succèdent au cours du même jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le sorcier doit courir pour pétrifier les statues, puis courir pour s'échapper lui-même. ▪ Les joueurs doivent s'échapper pour ne pas être pétrifiés, puis courir pour attraper eux-mêmes. <p>➔ les rôles sont instables, c'est la situation que l'on rencontre dans les jeux et sports collectifs selon que l'on soit possesseur du ballon (= les attaquants) ou, juste après, non-possesseurs quand on vient de perdre le ballon (= les défenseurs).</p> | | | | | |

Conduire un cycle d'apprentissage

ex : Le renard dans le poulailler

1. Choisir un jeu dans le répertoire (jeu de poursuite, de transport ou de ballons)

- Présenter aux enfants les conditions matérielles, en utilisant éventuellement un support visuel (**devrait se faire en classe avant la séance**) :
 - ❖ les limites du terrain (la basse-cour, le poulailler, la tanière)
 - ❖ les équipes (avec attribution de dossards, foulards... le renard, les coqs, les moutons...)
 - ❖ le matériel utilisé (tapis pour la basse-cour, ruban adhésif pour les limites)
 - ❖ les différents rôles (s'ils existent : arbitre, secrétaire...)
- Annoncer le but du jeu :
 - ❖ pour le renard, attraper le plus d'animaux possibles.
 - ❖ pour les animaux de la basse-cour, ne pas se faire attraper par le renard.
- Donner la (les) règle(s) minimale(s) :
 - ❖ le renard annonce « je vais manger les... coqs ».
 - ❖ les coqs sortent de la basse-cour et essaient de rejoindre le poulailler.
 - ❖ tout coq touché par le renard va dans la tanière.

2. 1ère séance : la maîtresse anime le jeu

- Elle fait jouer plusieurs fois le même jeu en changeant le renard.
- Elle observe le jeu, incite les uns ou les autres (en encourageant les animaux de la basse-cour qui ne sortent pas), adapte la difficulté selon les possibilités de ses élèves...
- Elle rappelle les règles, si nécessaire (les prises par le renard, les limites du terrain à ne pas franchir, la tanière où il faut rester si on est pris...).
- Elle mène un court moment d'échanges oraux pour faire le point avec les élèves (**le retour sur la séance sera fait en salle de classe après la séance**).
- Elle relance éventuellement en utilisant une variante (le renard appelle deux sortes d'animaux à la fois).

3. Les séances suivantes : la maîtresse relance l'intérêt du jeu et suscite de nouveaux comportements

- Commencer une nouvelle séance en reprenant la dernière situation vécue lors de la séance précédente (**rappel en classe avant la séance**).
- La maîtresse revient sur des éléments de la règle qui posent problème (les enfants touchés ne se sentent pas pris : leur donner un foulard qui permet de visualiser les prises).
- Elle s'appuie sur les variantes (voir le répertoire du jeu) pour faire apparaître de nouveaux savoir-faire (ou savoirs, ou savoir-être) : modification de la règle (les coqs peuvent être délivrés...), du statut des joueurs (les coqs peuvent trouver un refuge avant le poulailler), de l'espace, du matériel utilisé... tout cela en fonction de ses intentions pédagogiques.

4. Dernière séance : la maîtresse évalue les progrès de ses élèves

- En utilisant une grille d'observation (ex : reconnaissance des rôles de renard et de poules : niveau 1 : peu actif, ne comprend pas son rôle - niveau 2 : ne comprend que le rôle de renard - niveau 3 : assume avec conviction le rôle attribué).

REPERTOIRE DE JEUX COLLECTIFS

| DES JEUX DE POURSUITE | PS | MS | GS |
|---------------------------------|----|----|----|
| 1. L'écureuil en cage | •• | | |
| 2. Minuit dans la bergerie | •• | • | |
| 3. Le renard dans le poulailler | | •• | • |
| 4. Le chat et les souris | | •• | • |
| 5. La rivière aux crocodiles | | •• | •• |
| 6. Les sorciers | | • | •• |
| DES JEUX DE TRANSPORT | PS | MS | GS |
| 7. Les déménageurs | •• | • | • |
| 8. Remplir sa maison | •• | • | |
| 9. Les lapins et les carottes | •• | • | |
| 10. La chaîne des pompiers | | •• | • |
| DES JEUX DE BALLON | PS | MS | GS |
| 11. Les balles brûlantes | •• | •• | •• |
| 12. Le chat et le rat | | •• | • |
| 13. Les tours du château | | •• | •• |
| 14. Le béret ballon | | • | •• |
| 15. La balle assise | | | •• |

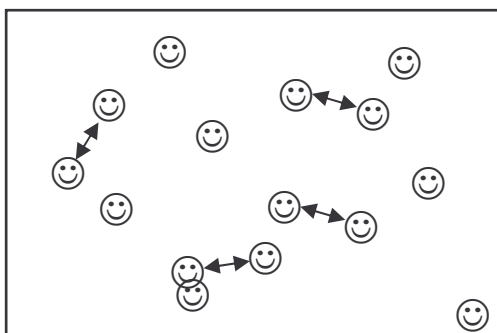
DES RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN...

(disponibles à la Bibliothèque Pédagogique de l'IEN de Sélestat)

- Agir dans le monde (notamment les chapitres Lancer et Courir). *Equipe des CPC EPS du Bas-Rhin - éditions Accès.*
- 48 fiches jeux. *M. Eisenbeis, N. Lamouroux, S. Pesquié - CRDP des Bouches-du-Rhône.*
- Enseigner l'éducation physique à la maternelle - 200 recettes, Tome 2. *M.P. Donnadieu - CRDP de Grenoble.*
- Education physique pour les moins de 5 ans. *M. Bonhomme, C. Jallon - Revue EPS1.*
- Activités physiques en maternelle. *C. Cabus - éditions Revue EPS1.*
- Organiser des rencontres en maternelle. Collectif - USEP du Bas-Rhin.

| jeu de poursuite | <h1>1. L'écureuil en cage</h1> | PS |
|--|--|-----------|
| jeu de ballon(s) | | |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | Objectifs sociaux | |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ ajuster ses déplacements en fonction de la cible ➤ s'informer des espaces libres ➤ réagir vite à un signal | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle ➤ participer au jeu ➤ comprendre et accepter une règle ➤ jouer avec autrui | |

Dispositif



Matériel : tambourin ou claves pour donner le signal.

Terrain : suffisamment vaste.

But du jeu : pour chaque écureuil, retrouver sa cage le plus rapidement possible.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, puis on change les écureuils.

Règles du jeu :

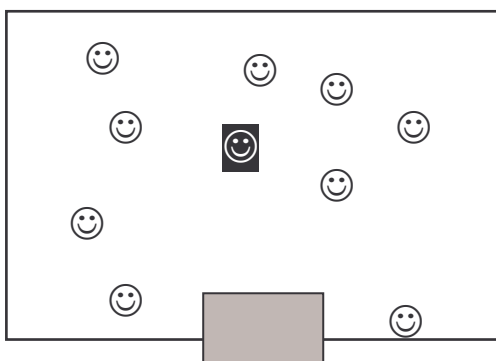
- les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu.
- parmi les trois, deux enfants, face à face, forment une cage en se donnant la main. Le troisième enfant, "l'écureuil", est dans sa cage.
- au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle.
- au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • varier l'emplacement des cages (sur un petit cercle, sur un grand cercle, dispersées dans la salle) : | ⇒ | diversifie les actions motrices des enfants. |
| <ul style="list-style-type: none"> • varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant...) : | ⇒ | oblige à adapter son action à un mode de déplacement différent. |
| <ul style="list-style-type: none"> • rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils : | ⇒ | augmente les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. |
| <ul style="list-style-type: none"> • permettre aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage : | ⇒ | augmente les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. |
| <ul style="list-style-type: none"> • remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages : | ⇒ | favorise l'activité des enfants. |
| <ul style="list-style-type: none"> • donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre la cage) : | ⇒ | complexifie la tâche des écureuils. |

D'autres jeux : minuit dans la bergerie, le chat et les souris, le renard dans le poulailler...

| jeu de poursuite | <h2>2. Minuit dans la bergerie</h2> | PS |
|---|---|-----------|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | Objectifs sociaux | |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir vite pour attraper, pour esquiver ➤ ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire. ➤ utiliser des changements d'appuis et de rythme pour varier les trajectoires de course. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle : loup ou mouton ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et accepter une règle ➤ participer au jeu ➤ prendre en compte le risque, le danger | |

Dispositif



Matériel : tapis, bancs ou adhésif pour délimiter la bergerie.

Terrain : indifférent (dans la cour ou dans la salle de motricité).

But du jeu : pour le loup, attraper le plus de moutons possible.
Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, ou lorsque tous les moutons sont attrapés (varier souvent les loups).

Règles du jeu :

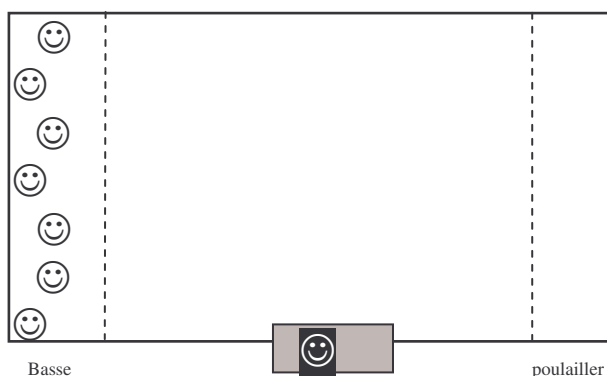
- les enfants "moutons" se déplacent à l'intérieur d'un espace défini.
- ils demandent régulièrement l'heure à un enfant "loup".
- ce dernier répond en donnant l'heure de son choix.
- quand il répond "minuit", il s'élance pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • augmenter le nombre de loups : | ⇒ | permet une stratégie de groupe pour les loups, favorise les prises. |
| <ul style="list-style-type: none"> • augmenter le nombre de bergeries, modifier leur emplacement (dans un coin, au milieu...) : | ⇒ | fait varier les trajectoires de course et complexifie la tâche du loup. |
| <ul style="list-style-type: none"> • attribuer à chaque mouton un foulard qu'il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons en leur prenant leur foulard : | ⇒ | concrétise l'action du loup et des moutons (matérialise le nombre de moutons attrapés). |
| <ul style="list-style-type: none"> • limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries : | ⇒ | augmente l'incertitude quant à la prise et au traitement de l'information. |
| <ul style="list-style-type: none"> • varier les modes de déplacement des moutons et/ou du loup, placer des obstacles (tapis, cerceaux...) : | ⇒ | oblige à adapter son action à un mode de déplacement différent et fait varier les trajectoires. |
| <ul style="list-style-type: none"> • demander aux moutons de prendre un objet au sol (anneau...) avant de pénétrer dans la bergerie : | ⇒ | complexifie la tâche des moutons. |

D'autres jeux : l'écureuil en cage, le chat et les souris, le renard et le poulailler...

| jeu de poursuite | <h1>3. Le renard dans le poulailler</h1> | MS |
|---|--|---|
| jeu de ballon(s) | | GS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir vite pour attraper, pour esquiver ➤ ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire ➤ utiliser des changements d'appuis et de rythme pour varier les trajectoires de course | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle : renard ou animal de la basse-cour ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et accepter une règle ➤ prendre en compte le risque, le danger |

Dispositif



Matériel : 4 jeux de dossards ou foulards de couleurs différentes pour 4 groupes différenciés : poulets, coqs, lapins, canards, des tapis, du ruban adhésif pour matérialiser les basse-cour et poulailler.

Terrain : 20m x 15m environ (dans la cour ou dans la salle de motricité).

But du jeu : pour le renard, attraper le plus d'animaux possible.
Pour les animaux, rejoindre le poulailler sans se faire attraper.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, ou lorsque tous les animaux sont attrapés (varier souvent les renards).

Règles du jeu :

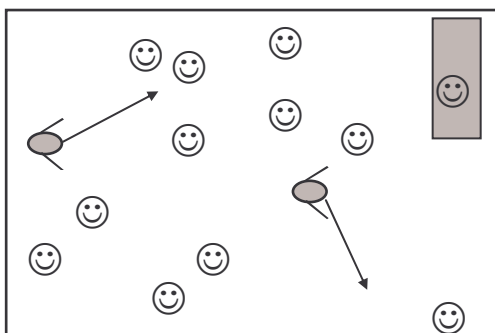
- de sa tanière, le renard annonce « je veux manger... les coqs ! ». Seuls les coqs sortent de la basse-cour.
- les coqs doivent traverser la cour sans se faire prendre par le renard et rentrer dans le poulailler.
- ceux qui sont pris sont conduits dans la tanière.
- Le renard reprend : « je veux manger... ».
- les animaux pris reprennent le jeu lorsque l'on change de renard.

| Variantes possibles | ➡ | Intentions |
|---|---|---|
| • augmenter le nombre de renards : | ➡ | permet une stratégie de groupe pour les renards, favorise les prises. |
| • varier la longueur du terrain : | ➡ | induit des temps de course plus ou moins longs. |
| • manger deux sortes d'animaux à la fois : | ➡ | facilite l'action du renard et multiplie les possibilités de prise. |
| • permettre aux animaux libres de délivrer ceux qui sont pris dans la tanière du renard : | ➡ | complexifie la tâche du renard, permet des choix tactiques pour les renards (prendre ou protéger la tanière). |
| • modifier la manière d'attraper (toucher, ceinturer) : | ➡ | enrichit et diversifie les actions motrices des enfants. |
| • modifier la forme du terrain (en carré, en rectangle, long ou moins long...) : | ➡ | augmente les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.. |

D'autres jeux : le chat et les souris, la rivière aux crocodiles, les sorciers ...

| jeu de poursuite | <h1>4. Le chat et les souris</h1> | |
|---|-----------------------------------|--|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | GS |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir vite pour attraper, pour esquiver ➤ s'informer des espaces libres ➤ s'orienter | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle ➤ participer au jeu ➤ connaître et respecter une règle ➤ s'impliquer dans un groupe ➤ s'organiser à plusieurs pour gagner |

Dispositif



Matériel : dossard pour visualiser le chat, tapis, bancs, adhésif pour matérialiser la maison des souris.

Terrain : salle de jeu avec un espace matérialisé (maison des souris). En extérieur, terrain matérialisé de 15 x 15m environ.

But du jeu : toucher le plus grand nombre de souris.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, puis on change les chats.

Règles du jeu :

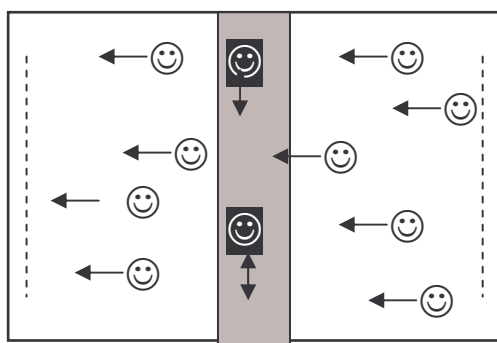
- les souris sont réparties sur le terrain.
- au signal, le chat essaie d'attraper les souris qui peuvent se réfugier dans leur maison.
- les souris ne peuvent pas être touchées dans leur maison.
- Les souris touchées s'assoient.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • augmenter le nombre de chats : | ⇒ | permet une stratégie de groupe pour les chats, favorise les prises. |
| <ul style="list-style-type: none"> • augmenter le nombre de maison, modifier leur emplacement (dans un coin, au milieu...) : | ⇒ | fait varier les trajectoires de course et complexifie la tâche du chat. |
| <ul style="list-style-type: none"> • permettre aux souris « libres » de délivrer les souris assises : | ⇒ | favorise l'activité des joueurs, complexifie la tâche des chats. |
| <ul style="list-style-type: none"> • limiter le nombre de souris pouvant pénétrer dans chacune des maisons : | ⇒ | augmente l'incertitude quant à la prise et au traitement de l'information. |
| <ul style="list-style-type: none"> • supprimer les maisons et les remplacer par une attitude pour empêcher la prise (se mettre en boule, toucher un objet, se percher...) : | ⇒ | diversifie les actions motrices des enfants. |

D'autres jeux : la rivière aux crocodiles, le renard dans le poulailler, les sorciers...

| jeu de poursuite | <h1>5. La rivière aux crocodiles</h1> | |
|--|---------------------------------------|--|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | GS |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir vite pour esquiver ➤ ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire ➤ utiliser des changements d'appuis et de rythme pour varier les trajectoires de course | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle : crocodile ou gazelle ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et accepter une règle ➤ prendre en compte le risque, le danger ➤ coordonner son action à celle des autres |

Dispositif



Matériel : cordes ou adhésif pour matérialiser la rivière. Un foulard par enfant.

Terrain : rivière matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres (dans un espace suffisamment vaste : cour ou salle de motricité).

But du jeu : les gazelles doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, ou lorsque toutes les gazelles sont attrapées (varier souvent les crocodiles).

Règles du jeu :

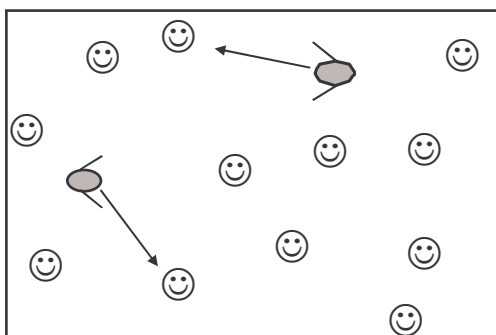
- les gazelles disposent d'un foulard placé à leur ceinture.
- au signal, les gazelles positionnées sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles qui se situent dans la rivière.
- les gazelles n'ayant plus de foulard deviennent à leur tour crocodile et remplacent les crocodiles précédents.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|--|
| • augmenter le nombre de crocodiles : | ⇒ | complexifie la tâche des gazelles qui doivent rejoindre l'autre rive sans se faire prendre le foulard. |
| • augmenter ou diminuer l'espace disponible pour traverser la rivière : | ⇒ | complexifie ou simplifie la tâche des crocodiles. |
| • varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant) des gazelles et/ou des crocodiles : | ⇒ | oblige les enfants à adapter leurs actions à un mode de déplacement différent. |
| • modifier la manière d'attraper (ceinturer, toucher etc...) : | ⇒ | enrichit et diversifie les actions motrices des enfants. |
| • diminuer l'espace entre les deux rives : | ⇒ | nécessite de répondre rapidement au signal. |

D'autres jeux : le chat et les souris, le renard dans le poulailler, les sorciers...

| jeu de poursuite | <h2>6. Les sorciers</h2> | |
|--|--------------------------|---|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | GS |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir pour esquiver ➤ courir pour attraper ➤ s'orienter | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ coordonner ses actions à celles des autres ➤ prendre en compte le danger ➤ s'allier ➤ communiquer |

Dispositif



Matériel : des dossards ou maillots pour les sorciers.

Terrain : carré (15x15m) ou rectangulaire (15x20m), bien délimité (plots, cônes...).

But du jeu : le sorcier doit pétrifier les autres joueurs le plus rapidement possible (1 sorcier pour 5 à 7 joueurs).

Durée : 4 à 5 minutes de jeu, ou lorsque tous les joueurs sont transformés en statues.

Règles du jeu :

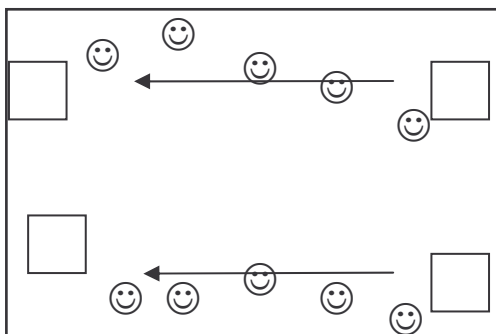
- les joueurs sont répartis sur le terrain. Au signal, les sorciers essaient de toucher les joueurs.
- tout joueur touché par un sorcier doit s'immobiliser sur place, il est transformé en statue.
- tout joueur qui sort des limites du terrain est lui aussi transformé en statue.
- les joueurs non statues restant sur le terrain sont les gagnants.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • un joueur libre peut délivrer une statue (passer entre les jambes, donner une ou trois tapes dans le dos de la statue) : | ⇒ | évite la non participation et l'ennui des joueurs transformés en statue. |
| <ul style="list-style-type: none"> • augmenter le nombre de sorciers (1 pour 4 joueurs) | ⇒ | permet une stratégie de groupe pour les sorciers, favorise les touches. |
| <ul style="list-style-type: none"> • mettre en place une prison : | ⇒ | favorise l'organisation des sorciers et des choix stratégiques : ils prennent ou gardent. |
| <div style="text-align: center;"> </div> | ⇒ | |
| <ul style="list-style-type: none"> • mettre en place des refuges pour les joueurs : | ⇒ | permet des choix tactiques pour les joueurs. |
| <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="margin: 0 10px;">ou</div> <div style="text-align: center;"> </div> </div> | ⇒ | |
| <ul style="list-style-type: none"> • limiter l'accès aux refuges... <ul style="list-style-type: none"> ... à un seul joueur par cerceau ... à un maximum de trois joueurs par tapis : | ⇒ | favorise la prise en compte des partenaires. |
| <ul style="list-style-type: none"> • jouer avec un ballon (ou plusieurs) : | ⇒ | favorise l'organisation et les choix stratégiques des sorciers (passer ou tirer), développe des comportements de tireur. |

D'autres jeux : minuit dans la bergerie, la rivière aux crocodiles, le chat et les souris...

| jeu de poursuite | <h1>7. Les déménageurs</h1> | PS |
|--|-----------------------------|---|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | GS |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir pour transporter ➤ réagir vite à un signal ➤ s'orienter | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle ➤ accepter de se séparer de son objet ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ coordonner ses actions à celles des autres : attendre son tour ➤ réagir vite à un signal |

Dispositif



Matériel : deux grands récipients et différents objets à manipuler par équipe (au moins trois objets par enfant).

Terrain : indifférent. Il sera intéressant de varier les terrains.

But du jeu : passer les objets d'un récipient à l'autre le plus vite possible.

Durée : 4 à 5 minutes de jeu, ou lorsque tous les objets ont été transportés.

Règles du jeu :

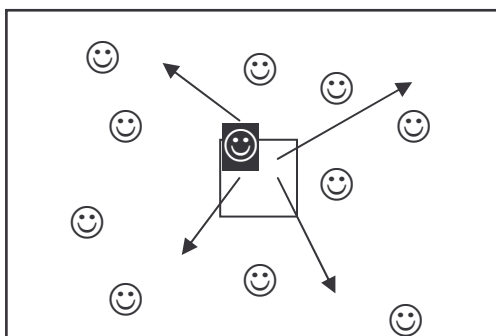
- les joueurs transportent un seul objet à la fois.
- tout objet déposé dans le récipient dans le temps imparti rapporte un point.
- le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a déménagé tous ses objets.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|--|
| • augmenter les distances : | ⇒ | permet des courses longues (jeu à l'extérieur). |
| • caisses de couleurs différentes avec des objets de couleurs différentes : | ⇒ | oblige à faire des choix rapides, à orienter sa course vers un but |
| • jouer sous forme de relais (le 1 ^{er} va chercher un objet, le ramène dans la caisse, puis le 2 ^{ème} ...) : | ⇒ | permet de se situer comme individu dans un groupe : partir quand le précédent dépose son objet, attendre son tour. |
| • réaliser une chaîne et se passer les objets : | ⇒ | favorise l'entraide, la coopération : prise en compte d'autrui, attitude d'attention pour le receveur... |
| • placer des obstacles sur le trajet : | ⇒ | introduit de nouveaux comportements moteurs : courir pour franchir. |
| • En GS : jouer avec un « défenseur » qui va intercepter les déménageurs et les obliger à remettre leur objet dans la 1 ^{ère} caisse : | ⇒ | permet d'occuper alternativement deux rôles différents : attaquant / attaqué. Oblige à prendre des risques. Favorise des comportements de jeux d'opposition : feinter, éviter... |

D'autres jeux : la chaîne des pompiers, remplir sa maison, les éperviers-déménageurs (GS), les lapins et les carottes...

| jeu de poursuite | <h2>8. Remplir sa maison</h2> | PS |
|---|-------------------------------|--|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir vite ➤ courir pour transporter ➤ attraper une balle, un objet ➤ lancer différents objets ➤ lancer précis | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ accepter de se séparer de son objet pour remplir la maison ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et accepter une règle ➤ participer au jeu ➤ agir au sein d'un groupe |

Dispositif



Matériel : une grande caisse et différents objets à lancer (ballons, sacs de graines, anneaux...).

Terrain : indifférent.

But du jeu : pour l'adulte : vider la maison. Pour l'enfant : remplir la maison.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, ou lorsque la maison est vide.

Règles du jeu :

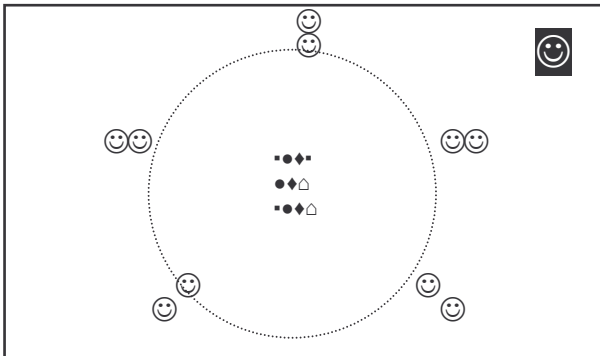
- les joueurs rapportent un seul objet à la fois.
- quand un objet est rapporté, on va en ramasser un autre.
- il ne faut pas que la maison soit vide.
- à la fin de la partie, compter le nombre d'objets qui sont dans la maison.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • un (ou plusieurs) enfant(s) prennent la place de l'adulte : | ⇒ | permet aux enfants d'occuper alternativement deux rôles différents : attaquant ou défenseur. |
| <ul style="list-style-type: none"> • une zone matérialisée par des bancs ou des tapis entoure la maison (1 à 2m) : | ⇒ | conduit à lancer vers une cible (maison) : lancer loin, lancer fort, lancer vite... |
| <ul style="list-style-type: none"> • introduction d'objets de formes et de taille différentes : | ⇒ | introduit de nouvelles formes de lancer liées à la nature de l'objet, développe des stratégies individuelles au sein du groupe. |
| <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants sont répartis en équipes qui ont des objets différents à rapporter : | ⇒ | oblige à faire des choix rapides, renforce la notion d'appartenance à une équipe qui a un but commun. |
| <ul style="list-style-type: none"> • Des « gardiens » défendent la maison devant les tapis : | ⇒ | favorise des comportements de jeux d'opposition : prise en compte de l'adversaire, nécessité de faire un choix, placement sur une trajectoire (pour les défenseurs)... |

D'autres jeux : vider son camp, les balles brûlantes, les lapins et les carottes,...

| jeu de poursuite | <h1>9. Les lapins et les carottes</h1> | PS |
|--|--|---|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir pour transporter ➤ réagir vite à un signal ➤ s'orienter | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître les différents rôles ➤ s'organiser par rapport à l'espace et à l'objectif ➤ comprendre et accepter les règles |

Dispositif



Matériel : des objets divers (anneaux, balles, quilles, sacs de graines, cubes...). Plus d'objets que d'enfants.

Terrain : indifférent (plusieurs jeux en parallèle).

But du jeu : pour chaque lapin, revenir derrière son arbre avec une carotte.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, ou lorsque tous les objets ont été transportés.

Règles du jeu :

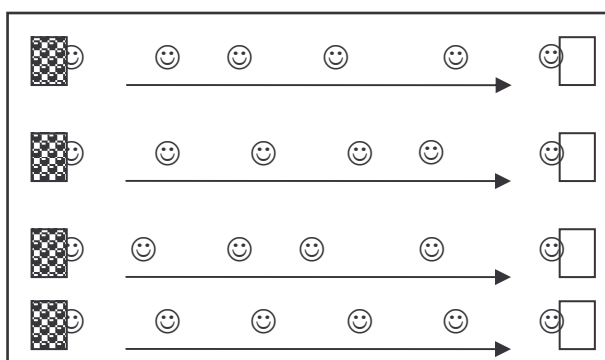
- les enfants sont répartis par couple en cercle. L'un (le lapin) se place derrière l'autre (l'arbre). Au centre, se trouvent des objets divers (les carottes) disséminés au sol (pas en tas, pour éviter les bousculades).
- au signal de la maîtresse, les lapins passent sous l'arbre (entre les jambes), courent chercher une carotte et reviennent à leur place.
- changer les rôles.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|--|---|---|
| • varier les dimensions du cercle : | ⇒ | permet des courses longues (jeux à l'extérieur). |
| • varier les objets en taille et en forme : | ⇒ | conduit à expérimenter d'autres gestes moteurs pour transporter. |
| • diminuer le nombre d'objets (moins de carottes que de lapins) : | ⇒ | complexifie la tâche des lapins en augmentant les contraintes liées à la prise d'information (mettre un foulard aux enfants qui ont déjà gagné une carotte).. |
| • placer des obstacles entre les lapins et les carottes : | ⇒ | introduit de nouveaux comportements moteurs : courir en franchissant. lancer. |
| • obliger les lapins à prendre des carottes d'une certaine couleur ou d'une certaine forme : | ⇒ | augmente l'incertitude quant à la prise et au traitement de l'information. |
| • imposer d'autres manières de se déplacer : à 4 pattes, en sauts de lapins... | ⇒ | oblige à adapter son action à un mode de déplacement différent (construction d'un répertoire moteur). |

D'autres jeux : remplir sa maison, vider son camp, les déménageurs...

| jeu de poursuite | <h1>10. La chaîne des pompiers</h1> | MS |
|---|-------------------------------------|---|
| jeu de ballon(s) | | GS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ lancer, se passer des objets rapidement ➤ attraper des objets de formes variées ➤ ajuster son action à la forme de l'objet ➤ lancer précis | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître les différents rôles ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ connaître et respecter les règles ➤ coopérer, s'organiser au sein de l'équipe |

Dispositif



Matériel : deux récipients (caisses, cartons, panier...) par équipe, l'un est vide, l'autre contient des objets variés (anneaux, balles, sacs de graines...)

Terrain : indifférent.

But du jeu : remplir son panier le plus vite possible, et avant l'autre équipe.

Durée : 3 à 4 minutes de jeu, ou lorsque tous les objets ont été transportés.

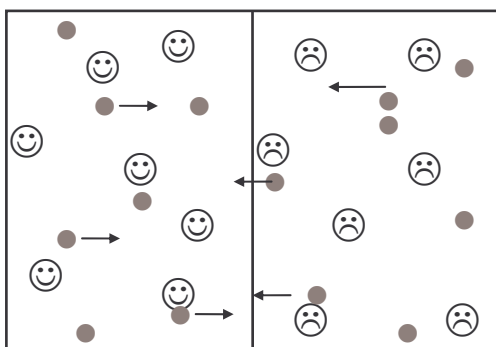
Règles du jeu :

- les enfants sont répartis par équipes de 6 à 8, chacune entre une caisse remplie et une caisse vide.
- les enfants doivent vider le plus vite possible le panier en se lançant (ou en se passant) les objets.
- l'équipe qui a rempli sa caisse avant les autres est déclarée gagnante.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|---|
| • augmenter les distances entre les coéquipiers : | ⇒ | complexifie la tâche du lanceur et du « rattrapeur ». |
| • introduire une zone matérialisée par des bancs ou des tapis qui éloigne la caisse : | ⇒ | conduit à lancer vers une cible : lancer loin, lancer fort, lancer vite.... |
| • proposer des objets de taille et de forme différentes : | ⇒ | introduit de nouvelles formes de lancer liées à l'objet. |
| • permettre aux enfants de se déplacer pour passer : | ⇒ | facilite des choix tactiques : courir avec l'objet ou lancer. |

D'autres jeux : les déménageurs, les lapins et les carottes, vider son camp ...

| | | |
|--|-----------------------------------|---|
| jeu de poursuite | <h1>11. Les balles brûlantes</h1> | PS |
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | GS |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ lancer dans les espaces libres ➤ intercepter, renvoyer vite ➤ se déplacer ou transporter ➤ adapter son lancer à la forme de l'objet | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ s'organiser pour occuper l'espace ➤ prendre des décisions dans l'action ➤ agir seul sans opposition |

Dispositif

Matériel : au moins autant de balles ou ballons que de joueurs. Deux ½ classes ou deux équipes de 6 à 8 joueurs.

Terrain : rectangulaire (20 à 30m sur 10 à 15m), bien délimité. L'espace doit obligatoirement être clos.

But du jeu : avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse à la fin du jeu.

Durée : 3 à 4 minutes de jeu, ou lorsque toutes les balles sont dans le même camp.

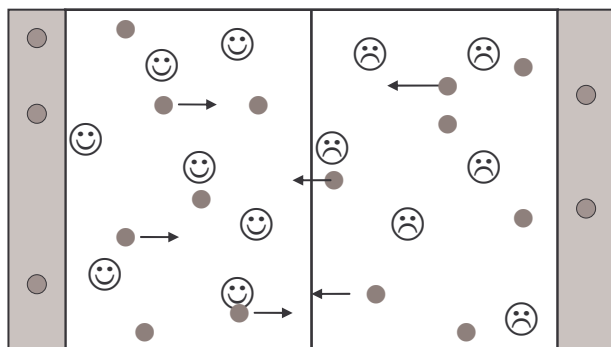
Règles du jeu :

- chaque équipe est dans son camp, avec autant de balles de chaque côté.
- au signal de début de jeu, les joueurs commencent à lancer.
- on reste dans son camp.
- les joueurs lancent dans le camp adverse, on relance les balles qui arrivent dans le camp adverse.
- au signal de fin de jeu, on arrête de lancer.

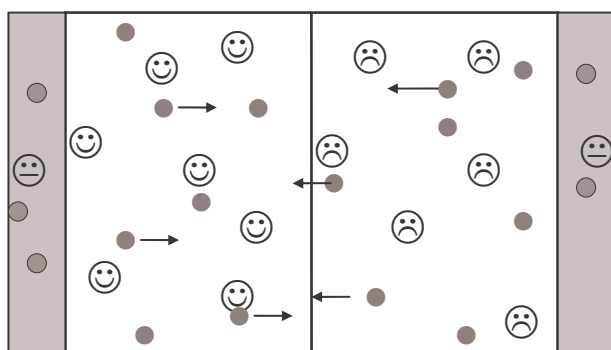
| Variantes possibles | Intentions |
|---|--|
| • diminuer la surface de jeu : | ⇒ augmente la rapidité des actions et la vitesse de réaction. |
| • augmenter la longueur du terrain : | ⇒ favorise les lancers puissants et loin, l'occupation des espaces libres, la visée dans les « trous ». |
| • diminuer le nombre de balles : | ⇒ favorise l'interception et l'organisation. |
| • utiliser de gros ballons ou des ballons légers : | ⇒ permet un blocage facilité, permet de renvoyer par frappé du poing. |
| • utiliser de petites balles : | ⇒ favorise le lancer. |
| • matérialiser la frontière (filet à 2 m de haut, élastique tendu...) : | ⇒ induit des formes de lancer, permet de varier les trajectoires, facilite les interceptions (alignement ballon-mains-regard). |
| • imposer un type de lancer (au pied) : | ⇒ conduit à des habiletés motrices spécifiques (le contrôle et le tir). |
| • interdire les déplacements : | ⇒ favorise l'organisation, les passes. |
| • utiliser d'autres objets (volants, baudruches, anneaux, frisbee...) : | ⇒ induit d'autres formes de lancer. |

D'autres jeux : la balle assise, le béret ballon, le chat et le rat...

| | | |
|--|-------------------------------------|-----|
| jeu de poursuite | 11 bis. Les balles brûlantes | GS |
| jeu de ballon(s) | | CP |
| jeu de transport | | CE1 |
| D'autres dispositifs pour faire évoluer le jeu, en utilisant les mêmes règles et les mêmes variables... | | |

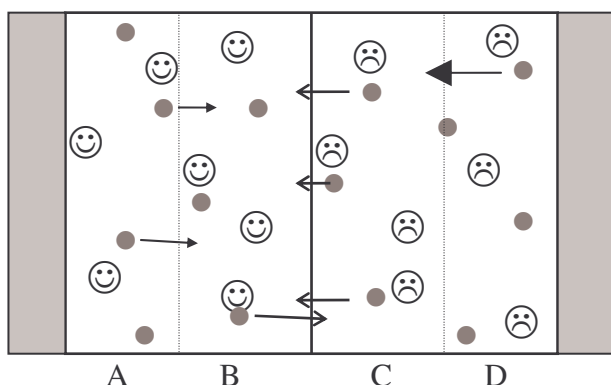


Les balles qui franchissent la ligne de fond de terrain sont déclarées « balles mortes » (zone en grisé). On ne peut les relancer au cours de la même partie.



Un gardien des balles mortes se place dans la zone en grisé. Il récupère les balles sorties du terrain ou qui reviennent sur le terrain après avoir rebondi sur le mur du fond.

niveau fin CP - CE1



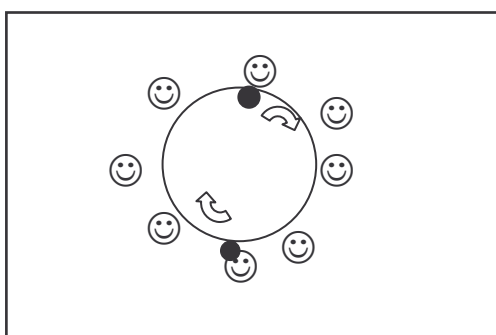
Les ½ terrains sont tous deux partagés en deux zones (avec ou sans zone en grisé). Les zones B et C sont réservées aux lanceurs, les zones A et D aux réceptionneurs-passeurs.

- chaque équipe reste dans sa zone.
- on peut lancer d'où on veut (choix de faire la passe ou de tirer pour les zones A et D).

inverser les rôles dans une seconde manche.

| jeu de poursuite | <h1>12. Le chat et le rat</h1> | MS |
|---|--------------------------------|--|
| jeu de ballon(s) | | GS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ lancer, attraper ➤ ajuster son geste en fonction de la taille et du déplacement des ballons ➤ courir vite ➤ agir au sein d'un groupe | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle ➤ connaître et accepter les règles ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ coopérer à une action collective ➤ accepter le résultat (ballon-chronomètre) |

Dispositif



Matériel : un ballon (le chat) et une balle (le rat) par jeu. plusieurs jeux peuvent être mis en place en parallèle.

Terrain : indifférent. Tous les enfants forment un cercle.

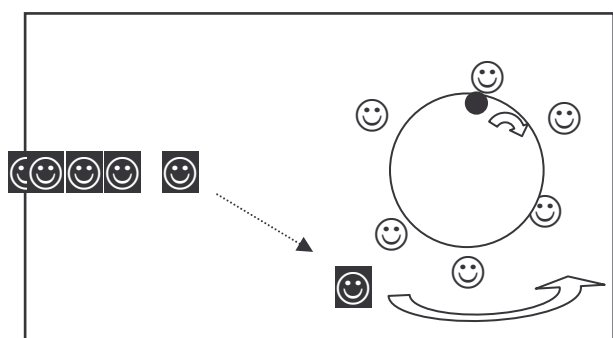
But du jeu : se passer la balle et le ballon le plus vite possible.

Durée : 2 à 3 minutes de jeu, ou lorsque tous les coureurs sont passés (ballon-chronomètre).

Règles du jeu :

- les joueurs sont disposés en cercle.
- un ballon (le chat) et une balle (le rat) sont en jeu et diamétralement opposés au départ.
- le ballon et la balle circulent de main en main, dans le même sens.
- celui qui perd la balle ou le ballon va le récupérer et reprend sa place pour continuer le jeu.

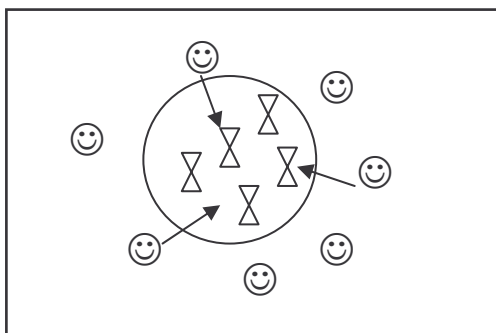
| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|--|
| • augmenter les distances, varier les distances : | ⇒ | oblige à ajuster le lancer. |
| • varier le nombre de joueurs : | ⇒ | augmente le niveau de vigilance demandé, permet de solliciter chacun plus souvent. |
| • varier le matériel (ballons plus légers...) : | ⇒ | permet de répondre aux difficultés constatées (perte de balle) et oblige à adapter le lancer à l'objet (tailles différentes). |
| • changer de sens au signal : | ⇒ | favorise la réaction à un signal (auditif, visuel...), augmente le niveau de vigilance demandé. |
| • jouer au ballon-chronomètre (GS) : | ⇒ | <p>Les ☺ courent en relais autour du cercle, alors que les ☹ se passent un ballon le plus vite possible en comptant le nombre de tours effectués. Le jeu s'arrête quand toute l'équipe a couru. On change alors de rôle. L'équipe gagnante est celle ayant atteint le plus grand nombre de tours.</p> <p>varier les formes de déplacements, les distances entre les lanceurs (et donc la distance pour les coureurs), le matériel, changer de rôle (tenir des rôles différents)...</p> |



D'autres jeux : le béret ballon, tous les relais...

| jeu de poursuite | <h1>13. Les tours du château</h1> | |
|--|-----------------------------------|---|
| jeu de ballon(s) | | MS |
| jeu de transport | | GS |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ lancer une balle ➤ attraper une balle ➤ viser pour marquer ➤ intercepter (lire une trajectoire) | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et respecter une règle ➤ participer au jeu ➤ agir au sein d'un groupe ➤ construire la notion de camp ➤ comprendre et conserver son rôle d'attaquant ou de défenseur le temps de la partie |

Dispositif



Matériel : des quilles (les tours), un ballon par enfant.

Terrain : une zone matérialisée : cercle de 5m de diamètre, carré de 5m de côté (le château).

But du jeu : faire tomber les tours du château.

Durée : 4 à 5 minutes de jeu, ou lorsque les tours sont toutes tombées..

Règles du jeu :

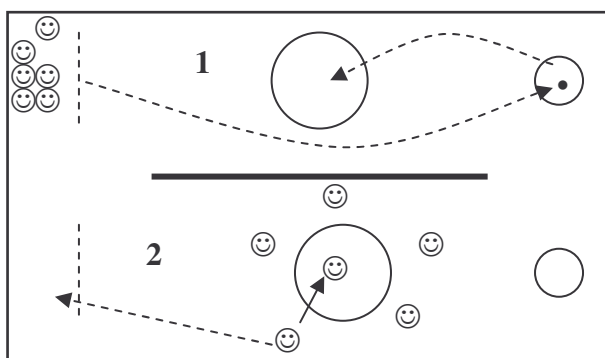
- les joueurs se répartissent autour du château.
- ils doivent faire tomber les tours en lançant le ballon sans pénétrer dans le château.
- les ballons peuvent être récupérés, puis relancés depuis l'extérieur du château.
- on compte le nombre de tours restant debout à la fin de la partie.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|--|---|--|
| • diminuer ou augmenter le rayon du cercle : | ⇒ | relance l'intérêt du jeu en fonction des échecs ou des réussites constatés (cibles trop « faciles » ou trop « difficiles »). |
| • lancer avec le pied : | ⇒ | introduit de nouvelles habiletés motrices. |
| • mettre en place deux châteaux : | ⇒ | facilite l'attaque et favorise le développement de stratégies d'équipe (en GS). |
| • une seconde zone matérialisée entoure le château (1 à 2m) ; des défenseurs occupent cette zone pour défendre les tours : | ⇒ | conduit à occuper alternativement des rôles différents, favorise des comportements de jeux d'opposition : prise en compte de l'adversaire, nécessité de faire un choix, placement sur une trajectoire (pour les défenseurs)... |
| • plusieurs jeux sont menés en parallèle : | ⇒ | permet de mettre en rapport la chute des quilles et le gain de la partie, de renforcer la notion d'appartenance à une même équipe au but commun. |

D'autres jeux : la balle assise, les balles brûlantes, ...

| jeu de poursuite | <h1>14. Le béret ballon</h1> | MS |
|--|------------------------------|--|
| jeu de ballon(s) | | GS |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ courir vite ➤ lancer et attraper un ballon ➤ lancer précis | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ appartenir à une équipe ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ connaître et respecter les règles ➤ coopérer, s'organiser au sein de l'équipe |

Dispositif



Matériel : quatre cerceaux et quatre ballons. 4 séries de dossards de couleurs différentes.

Terrain : 4 cercles tracés au sol : les maisons (diamètre 5m).

But du jeu : réaliser toutes les actions plus vite que les autres équipes.

Durée : 3 à 4 minutes de jeu, ou lorsque tous les enfants sont passés dans le rôle du passeur.

Règles du jeu :

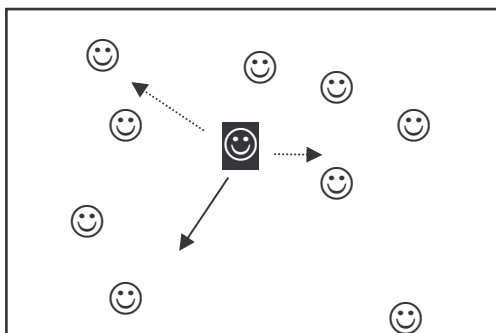
- les enfants sont répartis par équipes de 6 à 8, à chacun est attribué un numéro de 1 à 6 (ou 8).
- la maîtresse appelle un numéro : l'enfant appelé court jusqu'au cerceau, ramasse la balle et vient se placer au centre de la maison (*dessin 1*). Les autres enfants se placent autour de la maison.
- le numéro appelé passe successivement la balle à tous ses coéquipiers qui lui renvoient (dès qu'un joueur a renvoyé le ballon, il regagne sa place *dessin 2*). Il court ensuite reposer le ballon dans le cerceau et regagne sa place.
- celui qui a été le plus rapide donne un point à son équipe.
- on joue jusqu'à ce que tous les numéros aient été appelés.

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|--|
| • varier le diamètre de la maison : | ⇒ | oblige à adapter le lancer à la distance. |
| • proposer des objets de taille et de forme différentes : | ⇒ | introduit de nouvelles formes de lancer liées à l'objet. |
| • interdire de porter la balle en se déplaçant : | ⇒ | permet de nouvelles habiletés motrices : conduire au pied, dribbler... |
| • augmenter la longueur du terrain : | ⇒ | favorise les courses longues et les lancers longs et précis. |
| • imposer un type de lancer (au pied) : | ⇒ | conduit à des habiletés spécifiques : le contrôle et la passe au pied. |

D'autres jeux : le chat et le rat, la balle assise, les tours du château ...

| jeu de poursuite | <h1>15. La balle assise</h1> | GS |
|--|------------------------------|--|
| jeu de ballon(s) | | |
| jeu de transport | | |
| Objectifs moteurs | | Objectifs sociaux |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ ajuster son action en fonction de la cible et de la balle ➤ réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, lancer, interception, réception, esquivé) ➤ se déplacer en fonction du porteur de balle | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître son rôle ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et accepter une règle ➤ s'allier, communiquer |

Dispositif



Matériel : un ballon.

Terrain : nécessairement clos, taille indifférente.

But du jeu : toucher un ou plusieurs adversaires pour les faire prisonniers. Pour les autres, éviter de se faire toucher ou essayer de se délivrer en touchant le ballon.

Durée : 4 à 5 minutes de jeu, ou lorsque tous les joueurs sont assis.

Règles du jeu :

- les enfants sont répartis sur le terrain. La maîtresse lance un ballon.
- le premier qui attrape le ballon peut "tirer" sur n'importe quel joueur pour le faire prisonnier
- le joueur touché doit immédiatement s'asseoir.
- le ballon, rendu disponible, peut être pris par un autre enfant qui peut à nouveau "tirer" sur un autre joueur etc...

| Variantes possibles | ⇒ | Intentions |
|---|---|---|
| • modifier l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré, etc.) : | ⇒ | augmente les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. |
| • varier les ballons (plus ou moins lourd, de volume différent etc.) : | ⇒ | enrichit les actions de réception, de préhension et de lancer. |
| • placer des obstacles sur le terrain : | ⇒ | fait varier les trajectoires de course. |
| • Permettre au joueur assis de se délivrer en récupérant le ballon : | ⇒ | favorise l'activité des joueurs. |
| • donner des contraintes de déplacement avec le ballon (en dribblant, en le limitant à trois pas etc.). | ⇒ | oblige à adapter son action à un mode de déplacement différent. |
| • autoriser le chasseur à délivrer un joueur assis : | ⇒ | favorise les alliances et les désalliances. |
| • utiliser deux ballons : | ⇒ | augmente la vitesse de jeu et les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. |

D'autres jeux : les balles brûlantes, le béret ballon, le chat et le rat ...

Des critères d'évaluation ... pour les jeux collectifs

| LES COMPETENCES SPECIFIQUES | | PS | MS | GS |
|--|--|----|----|----|
| ❖ | court pour retrouver un espace défini (chacun dans sa maison) | •• | •• | |
| ❖ | court pour se sauver et/ou pour attraper dans les jeux de poursuite (loup y es-tu ? minuit dans la bergerie, le renard dans le poulailler, chat et souris) | • | •• | • |
| ❖ | lance individuellement des balles, ballons, objets légers sur des cibles variées = lancer précis (tir sur cibles, lapins et chasseurs) | | • | •• |
| ❖ | lance collectivement d'un terrain à un autre = lancer loin et précis (balles brûlantes) | | • | •• |
| ❖ | avec son équipe, transporte en courant des objets d'un point à un autre (déménageurs) | •• | •• | |
| ❖ | idem, sans se faire toucher (épervier déménageurs) | | | •• |
| ❖ | coopère avec des partenaires et s'oppose collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif | | | •• |
| LES COMPETENCES TRANSVERSALES | | PS | MS | GS |
| S'engager dans l'action | ❖ accepte de prendre différents rôles dans les jeux de poursuite (loup, souris...) | • | •• | •• |
| | ❖ accepte de collaborer avec les autres (jeux de transport) pour gagner | | • | •• |
| | ❖ de jouer avec n'importe quel partenaire / adversaire | | • | •• |
| | ❖ accepte les règles | •• | •• | •• |
| | ❖ accepte les règles sans tricher | | | •• |
| | ❖ accepte de perdre | | • | •• |
| Faire un projet d'action | ❖ assure son rôle tout au long du jeu - poursuivant, poursuivi, arbitre | • | •• | •• |
| | ❖ découvre, connaît et nomme des éléments des jeux (espace, matériel, rôles...) | • | •• | •• |
| | ❖ propose de nouveaux jeux, de nouvelles règles - avec l'aide de l'enseignant | | | •• |
| Identifier et apprécier les effets de l'activité | ❖ reconnaît ses partenaires, l'adversaire (le loup) | • | • | •• |
| | ❖ apprécie les distances et le moment de l'intervention (prend des repères dans l'espace et le temps pour être efficace) | | • | •• |
| | ❖ se positionne en fonction du but visé | | | • |
| | ❖ observe l'autre pour anticiper ses actions | | | • |
| | ❖ expérimente le jeu, les règles, les rôles | • | •• | •• |
| | ❖ prend des risques calculés - s'éloigne de son « refuge » | | • | •• |
| | ❖ adopte une stratégie en fonction de l'adversaire | | | • |
| se conduire dans le groupe en fonction de règles | ❖ s'engage dans le jeu | • | • | •• |
| | ❖ respecte l'autre | | • | •• |
| | ❖ accepte de coopérer | | • | •• |
| | ❖ respecte les règles de vie collective (ne pas se disputer un objet) | | • | •• |
| | ❖ respecte des règles de jeu simples | •• | •• | •• |

Extrait des documents d'accompagnement en EPS pour la maternelle

JEUX TRADITIONNELS ET JEUX COLLECTIFS

| Compétences spécifiques | |
|---|--|
| Ces compétences correspondant à un niveau à atteindre en fin de grande section. | |
| Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement | <p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour retrouver un espace défini (« Chacun dans sa maison »). - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...). - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...). - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...). |
| Compétences transversales | |
| Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités. Des exemples de mises en oeuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous. | |
| S'engager dans l'action | <p>* Oser s'engager dans des jeux à règles et où l'on peut jouer différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de poursuite : accepter le rôle du poursuivi (mouton...), du poursuivant (loup...). - Jeux de transport où tous jouent le même rôle: accepter de collaborer avec d'autres enfants pour un résultat d'équipe (les déménageurs...). - Jeux de transport par équipes avec rôles différents : accepter d'être « l'épervier » (enfant défenseur qui peut toucher les porteurs d'objets). - Pour tous les jeux : accepter les règles sans tricher. <p>* Éprouver, ressentir, accepter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des sensations motrices inhabituelles : vitesse, accélérations, décélérations, changements de direction... - des émotions : plaisir de courir, joie de réussir à atteindre son but (ne pas se faire toucher, trouver un refuge...), déplaisir d'avoir « perdu », « peur » à être poursuivi, colère de voir des enfants qui trichent... <p>* Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - J'aime être le loup : je me sens le plus fort pour faire un peu peur aux autres « pour de rire ». |
| Faire un projet d'action | <p>* Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer de nouveaux jeux ou de nouvelles règles à un jeu : ajouter un chat, agrandir ou diminuer le terrain...</p> <p>* Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : assurer son rôle tout le long du jeu (poursuivant ou poursuivi, observateur/arbitre, compteur de points ...).</p> <p>* Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différents jeux : les espaces de jeu, les limites des terrains, les objets à transporter, les balles ou ballons à lancer, les cibles à atteindre (lancer sur, lancer dans), les dossards, les différents rôles à tenir (poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...).</p> |
| Identifier et apprécier les effets de l'activité | <p>* Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (Pays des loups...). - Nature des cibles : caisses à remplir, cerceaux à viser, briques à faire tomber... - Un adversaire-poursuivant bien identifié (loup, renard, chat, épervier...). <p>* Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer dans un espace libre pour mettre l'adversaire en difficulté (Balles brûlantes). - Repérer un cerceau-refuge pour échapper à l'épervier (Épervier déménageur). <p>* Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre de cibles atteintes, d'objets transportés ou d'enfants transformés en statue... - J'ai couru en zig-zag pour échapper au loup, mon équipe a gagné le jeu en allant plus vite... <p>* Ajuster ses actions en fonction des buts visés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je vais courir du côté opposé au « loup ». <p>* Mesurer les risques pris (ou à prendre) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je vais essayer de passer dans le pays des loups sans me faire toucher. <p>* Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire qui a respecté les règles, qui a gagné ou non. |
| Se conduire dans le groupe en fonction de règles | <p>* Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : - Un atelier de lancers de balles. - Un jeu de « déménageurs ». - Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective, par ex : ne pas se disputer pour un objet - Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité, par ex : <ul style="list-style-type: none"> ▪ De jeu : le loup n'a pas le droit de sortir avant « minuit ». ▪ De sécurité : on respecte les signaux de début et de fin des jeux. <p>Connaître et assurer des rôles différents dans les jeux : poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...</p> |