

# Jeux Collectifs

## CII

### Sens de l'activité :

« les actions mettent en jeu les partenaires et les adversaires dans des situations de coopération et d'opposition ».

### Place de l'enfant dans l'activité :

AVANT

Aider, prévoir et installer le matériel  
Informé pour rendre compte.  
Emprunter du matériel à l'USEP.  
Prendre conscience de l'espace jeu utilisé.  
Désigner des responsables.

PENDANT

Accueil.  
Accepter le résultat.  
Développer son autonomie.  
Savoir respecter des règles plus élaborées.  
Veiller à sa propre sécurité.  
Expliquer les choix de l'illustration.

Contribuer à la rédaction d'un compte-rendu (écrit, photos, dessins, vidéos).

APRES

Journal scolaire.  
Ranger le matériel.  
Faire une enquête d'opinion.  
Enquête auprès des autres écoles.

### Références :

Guide de l'enseignant  
L'EPS de la maternelle au CM2  
Fichiers jeux

Revue EPS  
Revue EPS  
USEP



## LE CERCLE HONTEUX

### But du jeu :

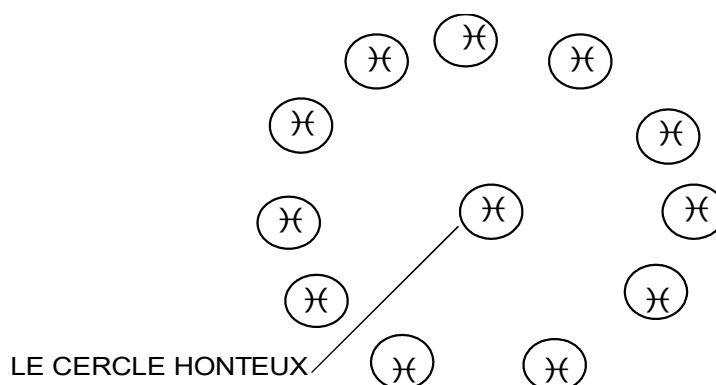
Trouver une maison libre pour ne pas aller dans le cercle honteux.

### Règles :

Au signal du maître (ou du prisonnier), tout le monde doit changer de maison. Le prisonnier se débrouille pour en trouver une. L'enfant qui n'a pas de maison doit aller dans le cercle honteux. On ne peut pas rester ou revenir dans sa maison.

### Dispositif :

### Organisation de la classe :



Autant de cerceaux qu'il y a de joueurs, dont un au milieu du jeu (le cercle honteux).

### Variantes :

Ne pas aller dans la maison à côté.

Aller dans une maison de la couleur de son foulard.

Se mettre par deux sans se détacher.

**À deux dans chaque cerceaux on doit obligatoirement changer de partenaire.**

## LES SORCIERS

### But du jeu :

Le sorcier doit toucher tous les autres le plus rapidement possible

### Règles :

Tout joueur touché par un sorcier est immobilisé sur place en statue.

Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il devient statue dans le terrain.

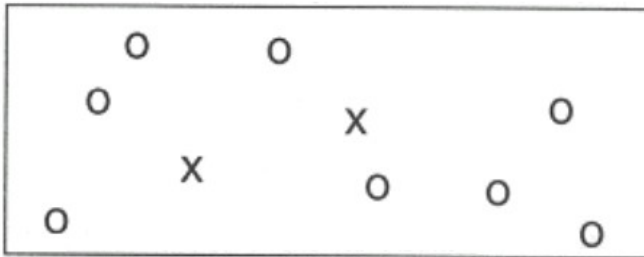
Le jeu est terminé quand tous les joueurs sont transformés en statues.

### Dispositif :

Maillot pour le sorcier

### Organisation de la classe :

1 sorcier pour 5 ou 6 joueurs. Foulard pour le sorcier.



x = sorciers

### Variantes :

- Augmenter le nombre de sorciers
- Mise en place de la notion de délivrance : pour être délivré, un joueur libre doit toucher la statue dans le dos ou passer entre ses jambes.

## LE MELI-MELO

### But du jeu :

L'équipe A doit faire tomber tous les plots de la zone.

L'équipe B doit toucher les adversaires pour les faire sortir de la zone.

### Règles :

Un joueur de l'équipe A envoie le ballon dans la zone délimitée par les grands plots.

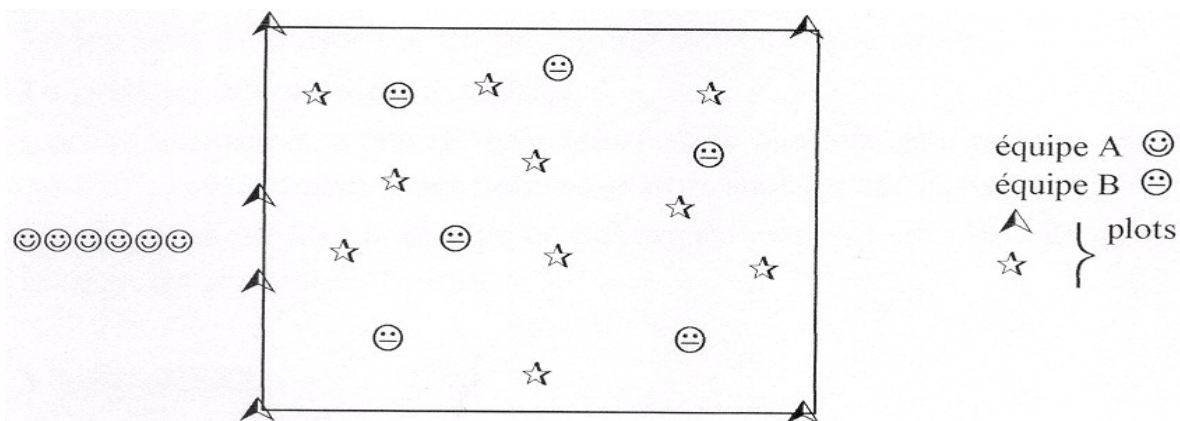
Il doit faire tomber les petits plots avec la main avant d'être touché. Les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et doivent toucher le joueur dans la zone par un tir de ballon.

Gain de la partie : tous les joueurs d'une équipe passent (on relève les quilles à chaque passage).

Addition des points et inversion des rôles.

### Dispositif :

1 ballon de type handball, une dizaine de petits plots et 6 grands pour délimiter la zone.



### Organisation de la classe :

2 équipes de 6 joueurs.

### Evolution du jeu :

De la poursuite du joueur A par le joueur B, on va vers des passes et l'interdiction de la course avec la balle.

## LA BAGUETTE

### **But du jeu :**

Pour les passeurs, transporter un objet, "la baguette" dans le camp adverse.

Pour les défenseurs, empêcher l'objet de rentrer dans son camp.

### **Règles :**

Constituer deux équipes de nombre égal.

Secrètement désigné par ses coéquipiers, un joueur de l'équipe des passeurs cache dans sa main la "baguette" (petit morceau de bois).

Au signal les passeurs vont essayer de faire passer la "baguette" dans le camp adverse.

Les défenseurs touchent les passeurs pour les arrêter mais ils n'ont le droit de n'en toucher qu'un seul.

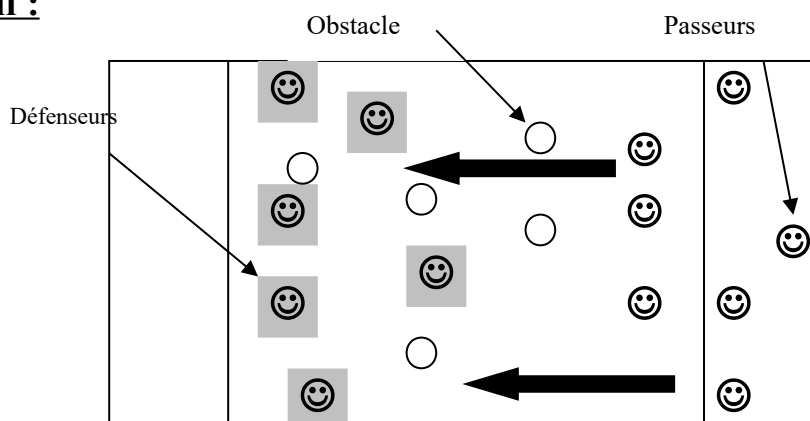
Lorsque le défenseur touche le passeur, les deux s'arrêtent et ne peuvent donc plus jouer.

Le jeu s'arrête si tous les passeurs sont touchés ou lorsque le joueur portant la baguette a réussi à atteindre le camp adverse.

L'équipe des passeurs marque un point lorsqu'elle a réussi à passer la "baguette".

On inverse les rôles à la manche suivante.

### **Dispositif :**



### **Organisation de la classe :**

Le nombre de joueur dans l'équipe dépend de la grandeur du terrain.

Prévoir un terrain avec quelques obstacles pour permettre les crochets d'esquive ou de provocation.

## ESQUIVE BALLON

### But du jeu :

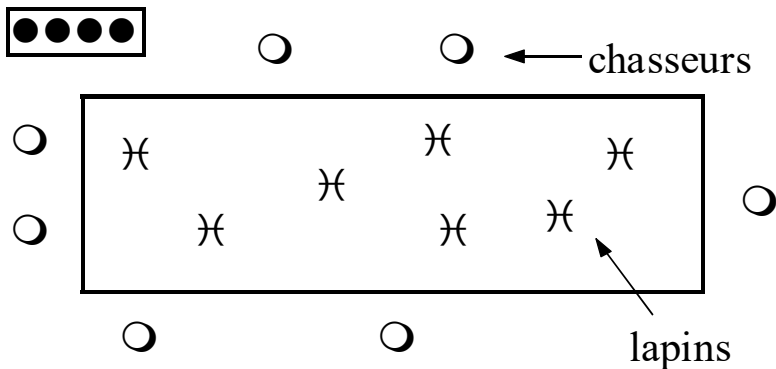
Toucher tous les lapins.

### Règles :

- Soit tout lapin touché par le ballon devient chasseur.
- Soit le chasseur marque un point (jeu en temps limité).

### Dispositif :

réserve à ballons



Terrain bien délimité.

La réserve permet de mettre un autre ballon en jeu sans temps d'arrêt, le jeu reste dynamique.

### Organisation de la classe :

Si 4 équipes : mettre 2 jeux en parallèle.

## LE BALLON-CHATEAU

### But du jeu :

Pour le gardien : défendre le château

Pour les joueurs : détruire le château

### Règles :

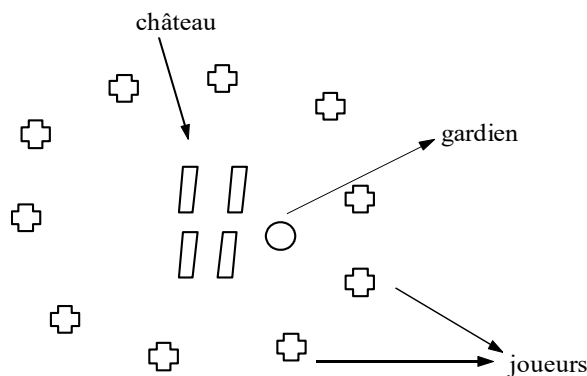
Les joueurs sont en cercle. 4 quilles sont placées en carré au centre du cercle, elles forment le château. Le gardien est au centre du cercle et défend le château.

Les joueurs tirent sur le château avec le ballon pour faire tomber les quilles.

Le gardien défend le château des attaques des joueurs en renvoyant le ballon avec les mains, les pieds ou tout autre parti de son corps.

Lorsque toutes les quilles sont tombées on change le gardien.

### Dispositif :



### Variantes :

Le gardien peut reconstruire on château en remettant les quilles tombées.

**2 gardiens.**

## L'HORLOGE

### But du jeu :

Pour les relayeurs : courir le plus rapidement possible autour de l'horloge

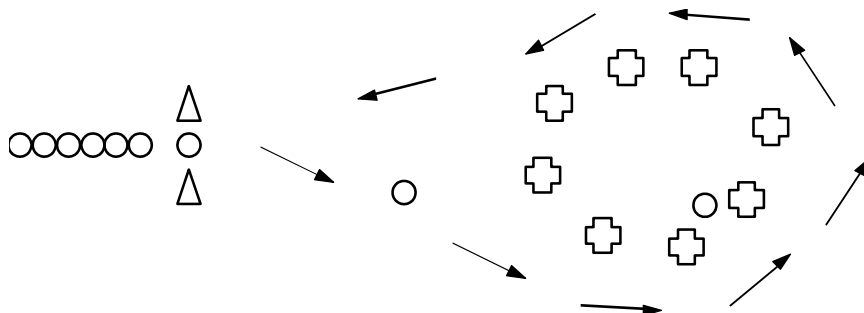
Pour l'horloge : Se passer le ballon le plus rapidement possible avec les mains.

### Règles :

Les relayeurs courent autour de l'horloge et se tape dans les mains pour se passer le témoin

Les joueurs de l'horloge se passent la balle avec les mains.

### Dispositif :



### Organisation de la classe :

Partager le groupe en deux équipes de même nombre de joueurs.



## ACCROCHE DECROCHE

### But du jeu :

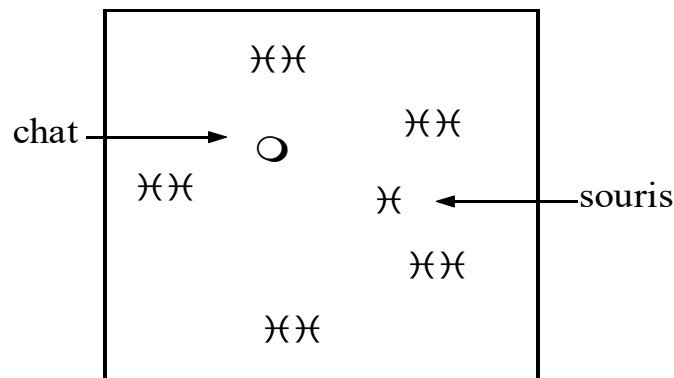
Chat : toucher la souris.

Souris : ne pas se faire toucher par le chat.

### Règles :

- La souris touchée devient chat.
- La souris fatiguée ou menacée se contente d'accrocher le bras d'un joueur.
- Le joueur en surnombre (de l'autre côté) devient alors la souris.
- Le chat ne touche que la souris libre.

### Dispositif :



Les enfants se donnent le bras par 2.

Le bras libre, main sur la hanche, forme une anse pour que la souris s'accroche.

Organisation de la classe :

Tous les élèves en binôme plus un chat et une souris.

Changer le chat s'il tarde à toucher la souris.

## LA RIVIERE AUX CROCODILES

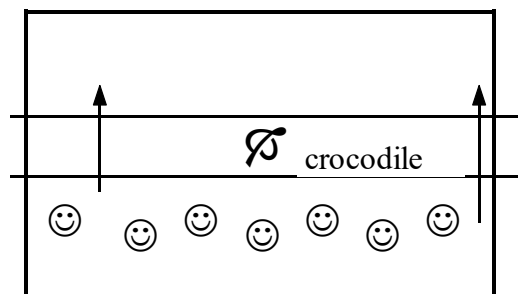
### But du jeu :

Traverser la rivière aux crocodiles sans se faire toucher par ceux-ci.

### Règles :

- Tout joueur touché devient crocodile.
- Le crocodile reste à sa place jusqu'au terme de la manche.
- Le crocodile capture ses proies sans sortir de la rivière.
- Les joueurs s'élancent tous ensemble au signal pour traverser la rivière.
- Il est interdit de sortir du terrain par les côtés.
- La partie est finie lorsqu'il n'y a plus que des crocodiles

### Dispositif :



### Organisation de la classe :

Choisir un crocodile au début de chaque manche, tous les autres traversent la rivière.

## NE PAS ARRIVER LE DERNIER

### But du jeu :

Retrouver sa maison.

Ne pas arriver le dernier dans sa maison.

### Règles :

- Au premier signal, les enfants sortent et vont se promener.
- Au deuxième signal, chacun rentre dans sa maison.

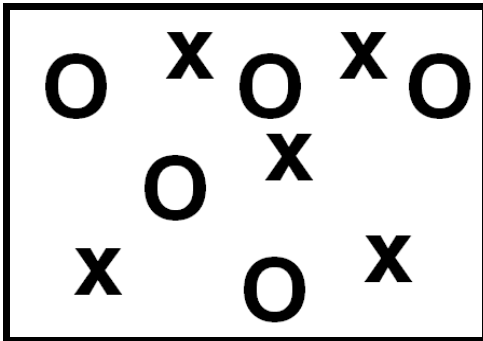
### Dispositif :

En grand groupe, ou deux ou quatre groupes.

Un enfant dans chaque cerceau.

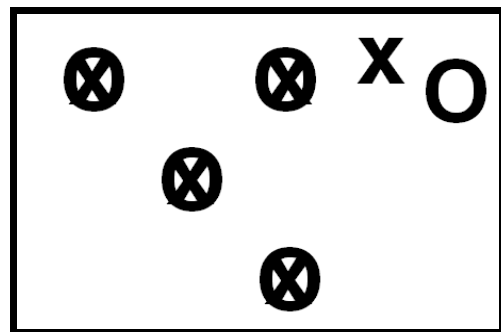
#### *1er signal :*

les enfants sortent des cerceaux



#### *2ème signal :*

les enfants rentrent dans les maisons



**Le dernier rentré a perdu !**

### Organisation de la classe :

Si l'effectif classe est important, faire 3 ou 4 jeux

### Variantes :

- Varier les signaux : auditifs (verbal / musical) ou visuels.
- Varier la tâche à accomplir au second signal (rentrer dans sa maison, dans une autre, dans une bleue...)
- Varier les modes de déplacement (marcher, sautiller, à 4 pattes...)

## LES 4 COINS

### But du jeu :

Changer de coin.

### Règles :

On tire au sort celui qui va occuper la base centrale.

Les 4 joueurs non tirés au sort prennent place sur les 4 bases d'angle et le joueur désigné par le sort s'installe sur la base centrale.

Au signal du joueur placé au centre, tous les joueurs changent de place et celui du centre tente de se placer sur une base d'angle.

Celui qui se trouve sans "coin" a perdu et se place au centre du carré.

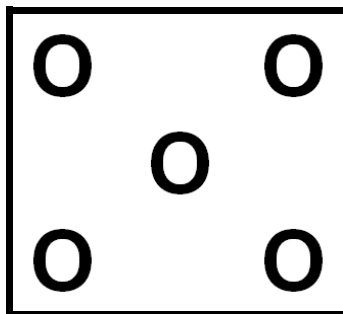
Les joueurs recommencent

### Dispositif :

Un grand carré

Un rond à chaque coin. Ces ronds sont les bases.

Un rond au centre du carré.



### Organisation de la classe :

Plusieurs groupes de 5.

### Variante :

- deux élèves dans chaque base (accrochés ou non)
- feuille de marque pour noter le nombre de fois où chaque élève est passé au milieu.