



Jeux Collectifs CI

Sens de l'activité :

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

Place de l'enfant dans l'activité :

AVANT

Observer et aider à installer le matériel.
Avoir pratiqué les ateliers de la rencontre.
Prendre conscience de l'espace jeu utilisé.
Ranger le matériel.

PENDANT

Prendre part à l'activité.
Accepter le résultat.
Développer son autonomie.
Savoir respecter des règles.
Veiller à sa propre sécurité.
Se repérer dans l'espace.
Se repérer dans le fonctionnement.
Rencontrer les autres.
Récupérer ses affaires.
S'exprimer, réagir face à des illustrations.

APRES

Rappeler, en se faisant comprendre, un événement vécu collectivement.

Références :

Guide de l'enseignant

Revue EPS

Fichiers jeux

USEP

L'éducation physique à l'école maternelle

Revue EPS

Quatre activités d'EPS pour les 3-12 ans

Revue EPS

VIDER LES CAMPS

(situation d'apprentissage pour travailler la notion de camp, d'espace de jeu et d'orientation)

But du jeu :

Pour chaque équipe, nettoyer son camp en renvoyant les ballons dans le camp adverse.

Règles :

- Au signal de début de jeu : envoyer les ballons dans le camp adverse.
- Au signal de fin de jeu : poser les ballons dans les réserves (caisses).

Dispositif :

- 2 équipes de nombre égal.
- Au début du jeu, les ballons sont répartis entre les deux équipes dans les réserves (caisses).

Évolutions du jeu :

- Lancer le ballon.
- Frapper le ballon avec le pied.

JEUX DE CHATS

(situation d'apprentissage pour travailler le repérage des différents rôles et l'opposition)

But du jeu :

- Le chat doit attraper le plus de souris possible.
- Les souris ne doivent pas se faire toucher.

Règles :

- Un chat doit toucher le plus possible de souris en un temps donné (un chat pour 4/5 souris).
- Chaque joueur doit passer dans le rôle du chat.

Dispositif :

- 4 terrains réduits de dimensions et de formes différentes.
- Équipes de 5/6 joueurs.
- Un chat facilement repérable par une chasuble.

Évolutions du jeu :

- Chat simple (fuir)
- Chat baissé, perché (fuir et se protéger)
- Chat perché (fuir et se réfugier)
- Chat gelé (fuir et délivrer : passer entre les jambes pour délivrer)
- Qui accroche décroche... (fuir et se protéger)

QUITTER SA MAISON, LA RETROUVER, EN CHANGER

(situation d'apprentissage pour travailler la réaction à un signal et le repérage des espaces)

But du jeu :

Retrouver sa maison.

Règles :

- Au premier signal, les enfants sortent de leur maison et vont se promener entre les maisons.
- Au second signal, chacun rentre dans sa maison.

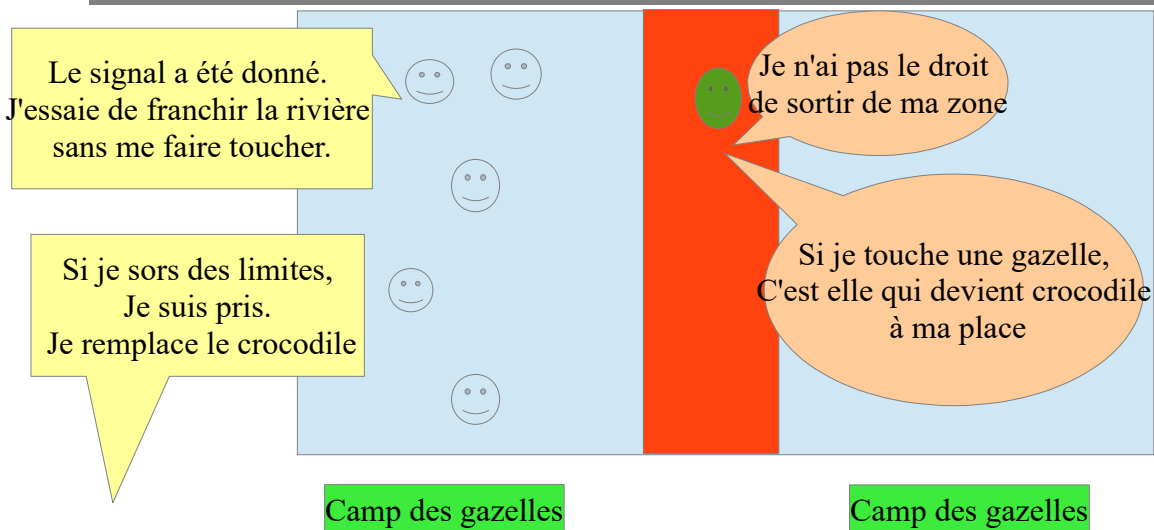
Dispositif :

- En grand groupe, ou 2 ou 4 groupes.
- Un enfant dans chaque cerceau.

Evolutions du jeu :

- varier les signaux (auditifs, visuels).
- Varier la tâche à accomplir au signal (rentrer dans sa maison, dans une maison bleue...).
- Varier les modes de déplacement (marcher, sautiller, 4 pattes...).

LA RIVIERE AUX CROCODILES



Niveau 1 :

Dispositif:

1 crocodile pour $\frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{3}$ de classe
un $\frac{1}{2}$ terrain de basket

But du jeu:

crocodile: toucher une gazelle

gazelles: passer la rivière sans se faire toucher et rejoindre le camp en face.

Règles:

-Au départ du jeu, le crocodile est dans sa rivière, les gazelles dans un camp.

-Au signal du crocodile, les gazelles sortent et essaient de traverser la rivière sans se faire toucher.

-Quand une gazelle est touchée, le jeu s'arrête. La gazelle touchée remplace le crocodile. Les gazelles se retrouvent toutes dans le camp de l'autre côté et le jeu reprend avec le nouveau crocodile.

-Une gazelle qui sort des limites du terrain est considérée comme prise.

Niveau 2 :

🏹 Augmenter le nombre de crocodiles au départ du jeu.

🏹 La gazelle touchée devient aide du crocodile.

🏹 Élargir la rivière.

🏹 Changer le mode de déplacement des gazelles et/ou du crocodile (cloche-pied, 4 pattes...)

LE FACTEUR

Niveau 1 : les équipes sont en concurrence.

But du jeu :

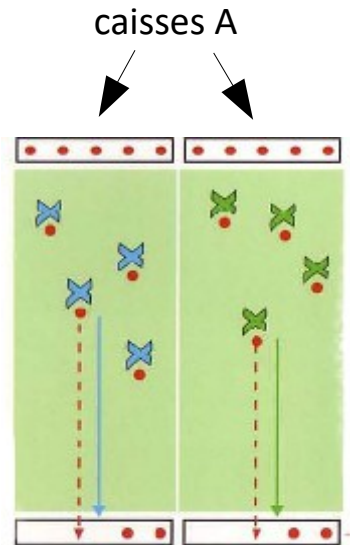
Pour chaque équipe, transporter les ballons d'une caisse à l'autre le plus vite possible. L'équipe gagnante est celle qui a vidé sa caisse avant l'autre.

Règles :

- Les joueurs ne peuvent transporter qu'un seul ballon à la fois.

Dispositif :

- 2 équipes de nombre égal.
- Au début du jeu les ballons sont tous dans la réserve (caisse A).



Niveau 2 : les équipes sont en opposition

But du jeu :

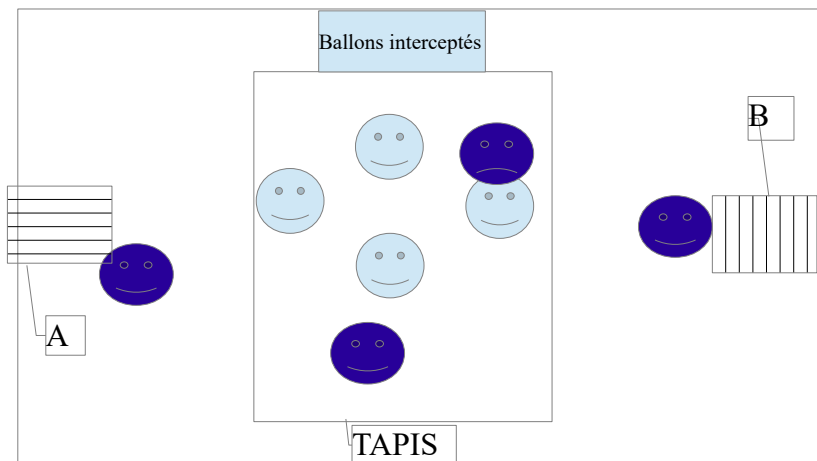
Pour les attaquants, porter les ballons dans la caisse B, en traversant la zone de tapis.
Pour les défenseurs, intercepter les porteurs de ballons pendant les passages des attaquants sur les tapis.
L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons.

Règles :

- Pour les attaquants : traverser la zone de tapis sans se faire prendre le ballon et le déposer dans la caisse.
- Pour les défenseurs : intercepter les ballons lors des passages des attaquants sur la zone de tapis. Déposer les ballons interceptés dans une caisse. On ne peut pas attraper un joueur qui n'a plus de ballon.

Dispositif :

- 2 équipes de nombre égal.
- Au début du jeu les ballons sont tous dans la réserve (caisse A).
- Temps de jeu : jusqu'à épuisement de la réserve.
- A la fin de la partie, changer de rôle.



Évolutions du jeu :

- 🎯 Modifier le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs.

LE CERCLE BRÛLANT

But du jeu :

Se déplacer dans l'espace de jeu entre les maisons (cerceaux) et au signal, entrer dans un cerceau libre.

Ne pas se retrouver dans le cercle du centre (le cercle brûlant).

Niveau 1 :

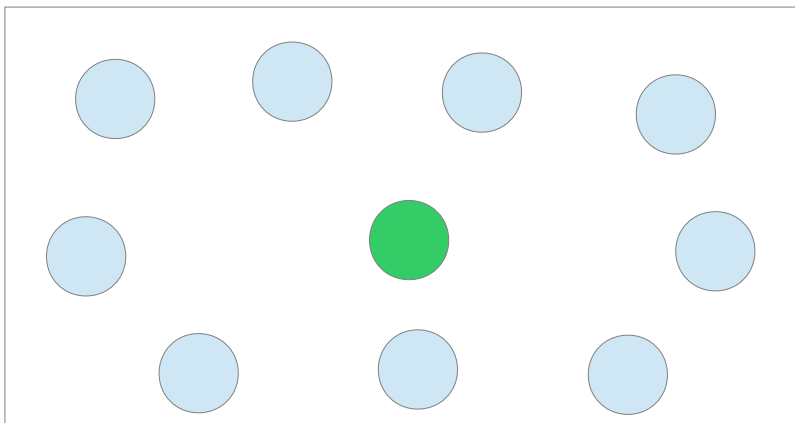
Règles :

- Ne pas entrer dans une maison déjà occupée.
- Celui qui se trouve dans le cercle brûlant donne le signal de la partie suivante.

Dispositif :

Pour 10 joueurs :

- 9 maisons : cerceaux de même couleur.
- 1 maison de couleur différente.



Niveau 2 :

- 🏹 Varier les signaux (auditifs, visuels).
- 🏹 Varier les modes de déplacement (marcher, sautiller, 4 pattes...).
- 🏹 Se déplacer par deux.
- 🏹 Varier le nombre de places dans une maison.
- 🏹 Imposer des contraintes de couleurs (foulards/cerceaux)

MINUIT DANS LA BERGERIE

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.





Règles :

Des 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'élanche pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.



Dispositif :

Tapis, bancs ou plots pour délimiter la bergerie.

Niveau 1 :

-  Augmenter le nombre de loups.
-  Varier les modes de déplacement des moutons et/ou du loup.
-  Attribuer à chaque mouton un foulard qu'il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons en leur prenant leur foulard.
-  Augmenter le nombre de bergeries.

Niveau 2 :

-  Encombrer l'espace d'évolution (tapis, cerceaux, etc...)
-  Dans le cas où il y a plusieurs bergeries, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries.