



Equipe EPS 19 – janvier 2009

Jeux collectifs au cycle 1

(petite et moyenne section)

Les jeux collectifs au cycle 1

Pour identifier les compétences à acquérir par les élèves, pour élaborer une programmation autour de contenus structurés, il est nécessaire de s'appuyer sur les éléments de programmes

Programmes 2008 :

Les programmes font référence à la terminologie suivante :

-des jeux à règles

-des jeux de balle

et ainsi qu'aux verbes suivants :

-lancer, recevoir, transporter, attraper, se sauver.

Ils préconisent *des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive.*

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, les élèves développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives

Les jeux collectifs (jeux à règles et jeux avec balles ou ballons) : proposition de classification

Au cycle 1, le domaine des jeux collectifs peut être organisé selon les 2 familles proposées:

Jeux de poursuite : 2 types d'actions

- Courir pour trouver un espace défini
- Courir pour attraper et / se sauver

Agir en fonction de l'opposant (courir vers un espace en évitant, en contournant ...)

Jeux de balles et ballons : 2 types d'actions

- Lancer loin et précis d'un terrain à un autre.
- Transporter des objets (pour son équipe)

Agir pour faire gagner son équipe

Dans ce document nous proposons aux enseignant(es) de travailler à partir de 4 jeux, chacun étant le support de l'un de ces 4 types d'actions.

Les jeux, la progression :

Les propositions ci-dessus se basent sur des savoirs propres aux jeux collectifs. L'enfant agit au sein d'un groupe, parfois face à un ou plusieurs opposants.

- Pour les plus jeunes (2/4 ans):

Les 4 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 ballons** ne présente pas non plus de complexité : les enfants lancent ou transportent des objets d'un espace à un autre.

- Pour les plus grands (4/5 ans) :

Il est important de reprendre les mêmes types de jeu en y incluant des variables liées à l'espace, aux règles..... Les enfants sont amenés à prendre en compte ces nouvelles contraintes dans un jeu qu'il connaît déjà.

Nous avons retenu ces jeux car ils offrent des pistes de travail riches et évolutives.

En effet, ils permettent , en jouant sur plusieurs variables (espaces, nombres, de joueurs, rôles...) ...

- de proposer un traitement pédagogique évolutif à partir d'une situation simple,
- de construire de réels apprentissages sur une certaine durée (de 4 à 6 séances pour chaque jeu) et de transformer ainsi les conduites motrices des élèves ,
- de constituer une programmation annuelle et de cycle dans le domaine des jeux collectifs.

Place et rôle de l'enseignant :

Ils sont évolutifs :

- au début, pour la compréhension et la participation des enfants, l'enseignant peut participer et jouer l'un des rôles dans le jeu. Il aide ainsi certains enfants à s'investir et à mieux percevoir l'espace, le but du jeu, la règle.
- assez rapidement, il se dégage de ce rôle pour observer, relancer, encourager.
- ensuite, par son observation et son analyse des comportements, des difficultés, de l'intérêt de la situation (trop facile, peu intéressante...), il propose des modifications (règle, espace, rôles...) pour relancer et rendre la situation plus favorable aux apprentissages.

➤ 3 ou 4 variantes évolutives vous sont proposées pour chaque jeu dans ce document.

Pour compléter cette proposition de travail et de programmation nous proposons une liste de jeux faisant partie de notre patrimoine, classés par familles, pour permettre à chacun(e) d'approfondir et de diversifier son travail dans ce domaine d'activités.

Proposition de classification des jeux de poursuite et des jeux avec balles ou ballons

Courir pour retrouver un espace défini	Courir pour attraper et/ou se sauver	Lancer loin et précis d'un terrain à un autre	Transporter des objets avec son équipe
<ul style="list-style-type: none"> - Chacun dans sa maison ! (les lapins dans les terriers) - Les cercles mobiles - La course aux couleurs - 	<ul style="list-style-type: none"> - Vite au refuge ! (minuit dans la bergerie) - La rivière aux crocodiles - Quand le chat dort les souris dansent. - Chat perché - Le renard dans la basse cour - Les écureuils en cage - Qui attrape ? - 	<ul style="list-style-type: none"> - Vider son camp ! (les balles brûlantes, nettoyer sa maison) - 	<ul style="list-style-type: none"> - Les déménageurs - La rivière - La chaîne des pompiers -

Pour explorer puis approfondir le domaine des jeux collectifs, nous vous proposons dans ce document...

4 types d'actions

Jeux à règles : jeux de poursuites

- Courir pour trouver un espace défini
- Courir pour attraper et / se sauver

Jeux de balles et ballons : jeux d'équipes

- Lancer loin et précis d'un terrain à un autre.
- Transporter des objets (pour son équipe)

4 jeux

- Chacun dans sa maison

p 7 et 8

- Vite, au refuge !

p 9 et 10

- Vider son camp

p 12 et 13

- Les déménageurs

p 14 et 15

Jeux à règles : jeux de poursuites...

Présentation du jeu : ce jeu est parfois appelé « Les lapins dans leurs terriers ». Chaque enseignant peut proposer sa propre mise en scène...

Apprendre à :

Identifier puis se déplacer rapidement vers un espace choisi.

Nombre de séances : 4 à 6

But du jeu :

Retrouver un cerceau libre le plus rapidement possible

Dispositif matériel :

Cerceaux (1 par joueur) , chasubles (1 par joueur).

Situation de départ :

- Un cerceau de moins que le nombre d'enfants,
- Les joueurs se déplacent dans un espace identifié. Au signal, chaque joueur doit rejoindre le plus rapidement un cerceau libre et marque un point.

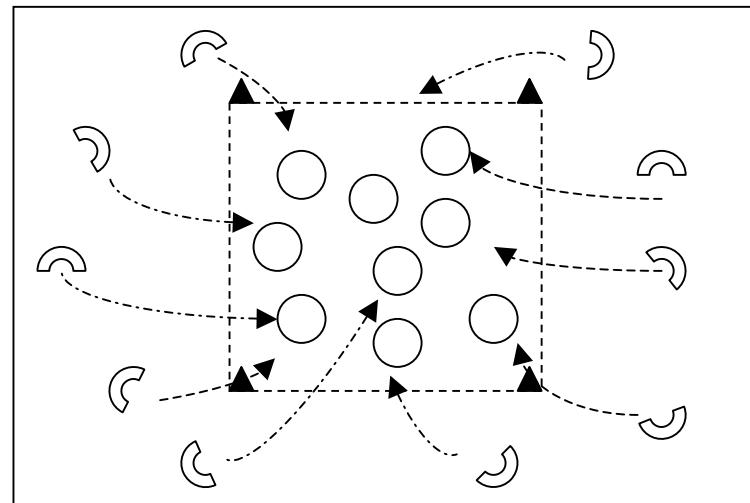
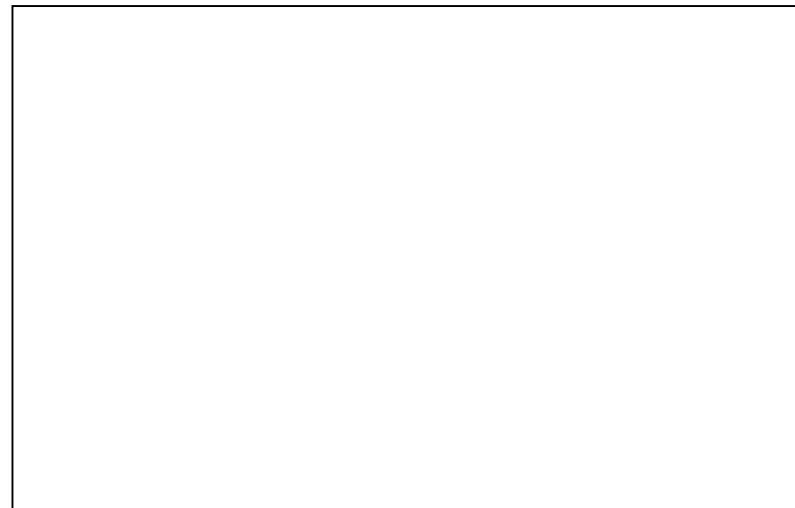
Critère de réussite : *Celui qui n'a pas de cerceau a perdu. Il ne marque pas de point.*

*NB : pour comprendre le jeu on pourra au préalable proposer une forme simple
Autant de cerceaux que d'enfants.*

Au signal, chacun rejoint un cerceau.

Conduites observables :

- Agit sans comprendre le jeu : ne prend pas d'initiative, suit les autres enfants.
- Se déplace dans l'espace sans intention.
- Réagit vite au signal et se dirige rapidement vers un cerceau libre.



Chacun dans sa maison (suite)

A partir de la situation initiale, il est important de faire évoluer le jeu en faisant varier certains paramètres et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1^{ère} forme (PS-MS) :

- 2 groupes identifiés par des couleurs (chasubles, foulards...)
- Des cerceaux de couleurs correspondantes.
- Un cerceau de moins que d'enfants dans chaque couleur.
- Chaque enfant doit rejoindre rapidement un cerceau de sa couleur.

2^{ème} forme (PS-MS) : " Les habitants "

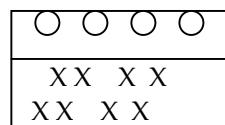
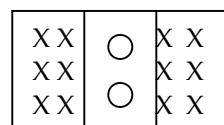
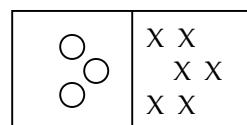
- 1 ou 2 cerceaux de moins que d'enfants.
- 2 ou 3 enfants sont « habitants » de la zone des cerceaux et se déplacent à l'intérieur de cette zone. Au signal, ils rejoignent la maison (cerceau) de leur choix, les autres enfants pénètrent dans la zone et rejoignent l'un des cerceaux restés libres.

3^{ème} forme (MS) :

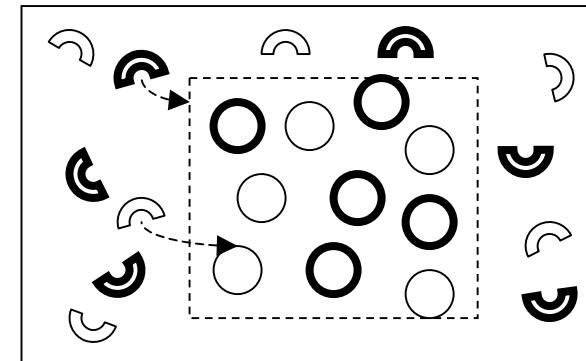
2 groupes sont identifiés par des couleurs, dans chaque groupe un enfant est désigné comme "habitant". Au signal, « l'habitant » qui se déplace à l'intérieur de la zone rejoint un cerceau de sa couleur, les autres enfants sortent du camp de départ et rejoignent l'un des cerceaux restés libres de leur couleur.

Variante:

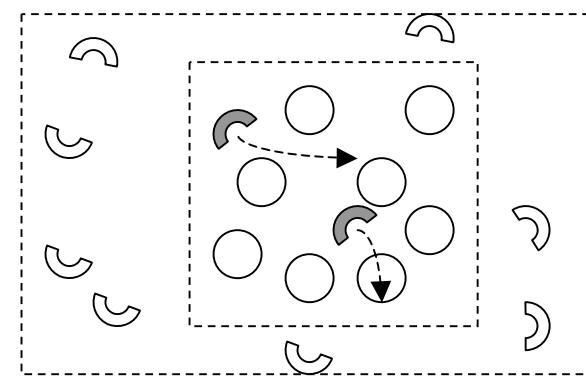
- Règle du jeu : des foulards sont placés à plusieurs endroits dans l'espace. Au signal, chaque enfant doit aller chercher un objet et l'amener dans l'un des cerceaux.
- Espace : l'espace est partagé en 2 ou en 3, les cerceaux sont alignés...



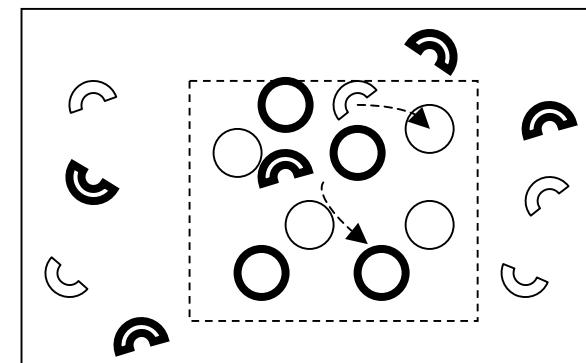
1



2



3



Courir pour attraper et / se sauver

Vite au refuge ! (Minuit dans la bergerie)

La présentation du jeu : ce jeu est traditionnellement appelé « Minuit dans la bergerie ! » et met en scène des moutons poursuivis par un ou plusieurs loups. Il peut être parfois perturbant pour les petits de s'identifier à ces « personnages », aussi nous nous contenterons de présenter ce jeu avec des poursuivants et des poursuivis qui doivent rejoindre le plus rapidement possible leur refuge. Chaque enseignant peut donc proposer sa propre mise en scène...

Apprendre à :

Se situer rapidement dans l'espace et se déplacer en évitant le poursuivant (loup, épervier...)

Nombre de séances :

4 à 6

But du jeu :

Poursuivis : rejoindre le refuge sans être attrapé
Poursuivants : toucher le plus d'enfants possible

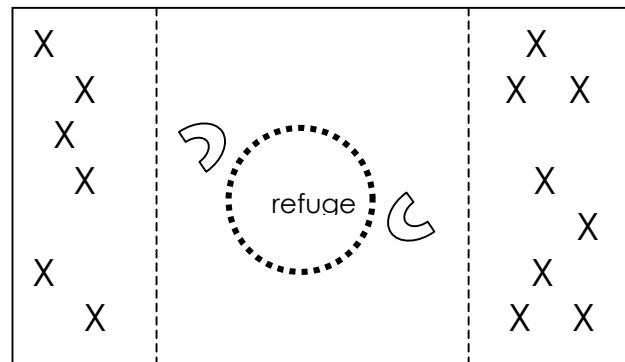
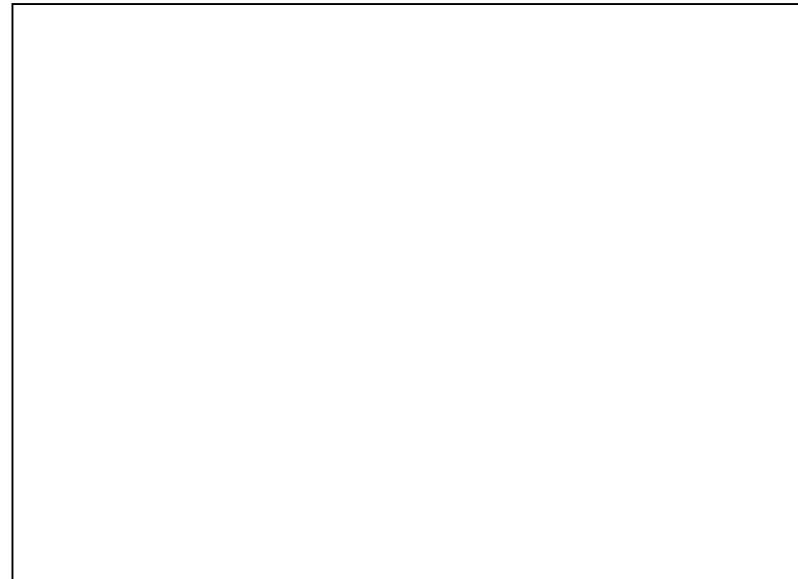
Dispositif matériel :

Matérialisation du refuge, espaces spécifiques délimités suivant le niveau de jeu

Situation de départ :

- L'enseignant identifie un ou deux enfants (chasuble, foulard...) qui jouent le rôle de poursuivant. Le refuge est un espace central ouvert, les poursuivants se déplacent autour de la bergerie. Les poursuivis se déplacent dans tout l'espace ou aux extrémités de la salle (espaces de départ) en attendant le signal.

Au signal, les enfants rejoignent le refuge en évitant de se faire toucher. Les enfants pris s'assoient en dehors de l'espace de jeu.



A partir de la situation initiale durant laquelle les enfants s'approprient le jeu (consignes, but, espace ...) et découvrent les 2 rôles, il est important de faire évoluer celui-ci en faisant varier certains paramètres et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1^{ère} forme (PS-MS): aménager l'espace-refuge, faire varier le nombre de poursuivants

- *un refuge central* : augmenter ou diminuer la taille du refuge, installer des portes d'entrée...
- poursuivants : 3 ou plus

2^{ème} forme (PS-MS):

- *deux refuges* : proches, au centre de l'espace
- poursuivants : 2 ou plus. Ils interviennent dans tout l'espace de jeu après le signal .

3^{ème} forme (PS-MS):

- Le refuge est installé sur un côté de la zone de jeu
- Le(s) poursuivant(s) interviennent dans tout l'espace de jeu après le signal .

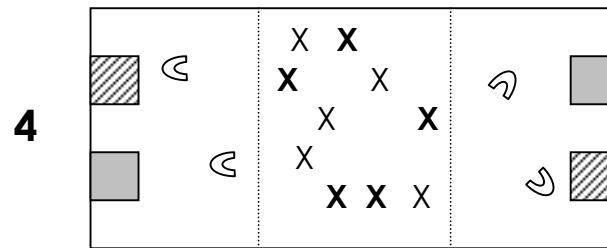
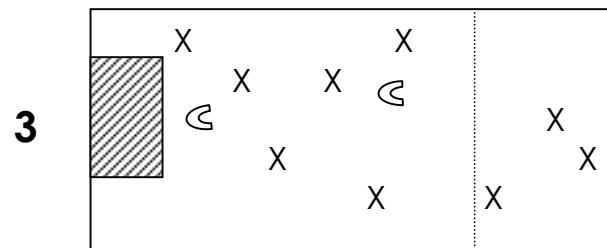
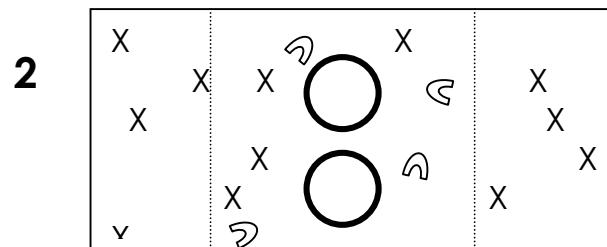
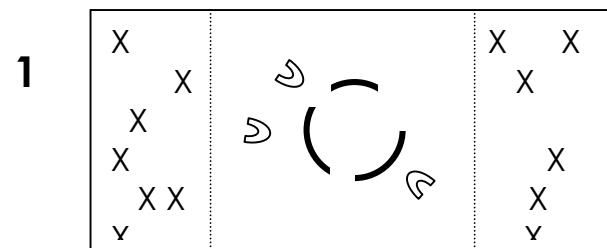
Variantes : augmenter ou diminuer la taille du refuge, installer des portes d'entrée, 2 refuges (un à chaque extrémité)...

4^{ème} forme (MS):

- Plusieurs refuges de couleurs différentes, poursuivis avec chasubles de couleurs correspondantes.
- 2 à 4 poursuivants.

Rejoindre le refuge de sa couleur

- faire varier les espaces refuges et le nombre de poursuivants comme dans les formes précédentes.



Jeux de balles et ballons : jeux d'équipes

Lancer loin et précis d'un terrain à un autre

Vider son camp (Les balles brûlantes, vider sa maison)

La présentation du jeu : ce jeu est parfois appelé « les balles brûlantes ». Chaque enseignant peut proposer sa propre mise en scène...

Apprendre à :

- se déplacer pour lancer le ballon dans des espaces libres
- adapter son lancer à l'espace et à l'action de l'adversaire

Nombre de séances :

4 à 6

But du jeu :

Lancer le ballon dans les espaces libres du camp adverse pour faire gagner son équipe

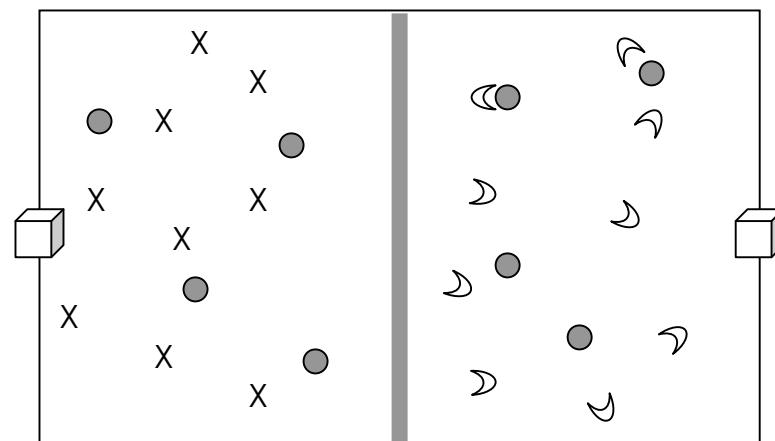
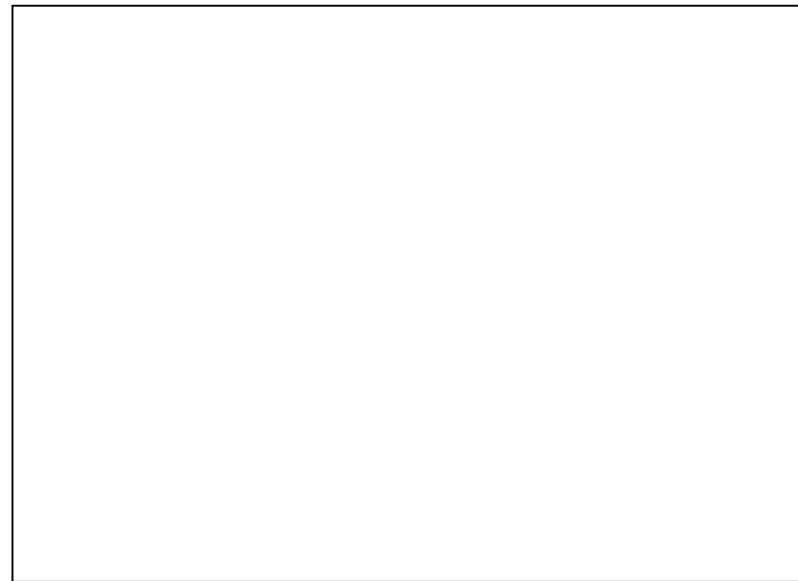
Dispositif matériel :

Un camp central matérialisé qui occupe 50% de l'espace de jeu un ballon par enfant minimum.

Ballons mousse ou à défaut ballons divers peu gonflés (qui rebondissent peu)

Situation de départ :

- 2 équipes de 6 à 10 enfants,
- un espace divisé en deux camps,
- une équipe dans chaque camp.
- la moitié des ballons dans chaque camp.
- Au signal, les enfants de chaque équipe lancent les ballons dans le camp adverse et relancent ensuite les ballons qui arrivent dans leur camp. temps du jeu 2mn. Au signal de fin, les enfants s'assoient, les ballons sont comptés dans chacun des camps.



A partir de la situation initiale durant laquelle les enfants s'approprient le jeu (consignes, but, espace ...) , il est important de faire évoluer celui-ci en faisant varier certains paramètres et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1^{ère} forme (PS-MS)

Matérialiser une zone neutre, pour inciter les enfants à s'approcher du camp adverse avant de lancer. Les ballons qui roulent dans la zone neutre sont remis en jeu par la maîtresse.

2^{ème} forme (MS)

Mise en place d'une zone « morte » aux extrémités au delà de laquelle les ballons doivent être lancés.

Chaque ballon qui arrive dans cette zone marque 1 point, il est mis dans une caisse par un joueur prévu à cet effet.

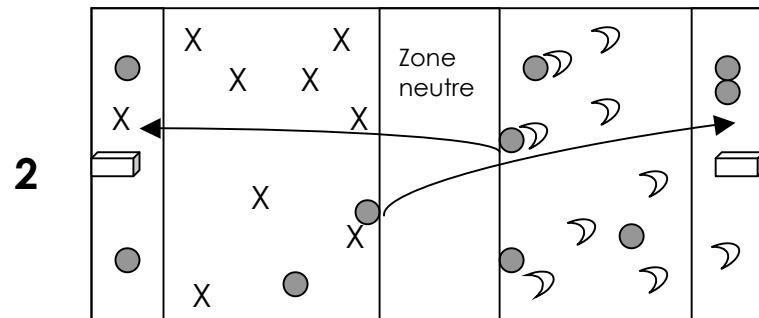
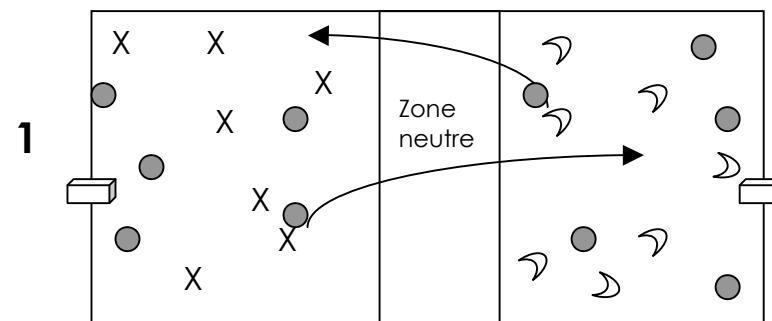
Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ballons en jeu.

Relance : L'enseignant dispose de ballons supplémentaires qu'il distribue à l'une ou l'autre équipe lorsqu'il ne reste plus qu'un ballon en jeu.

Conduites attendues :

Actions efficaces :

- s'avancer pour lancer dans un espace libre
- reculer, s'interposer pour intercepter



Transporter des objets (pour son équipe)

Les déménageurs

Apprendre à :

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

Nombre de séances :

4 à 6

But du jeu :

Remplir sa caisse plus vite que l'équipe adverse

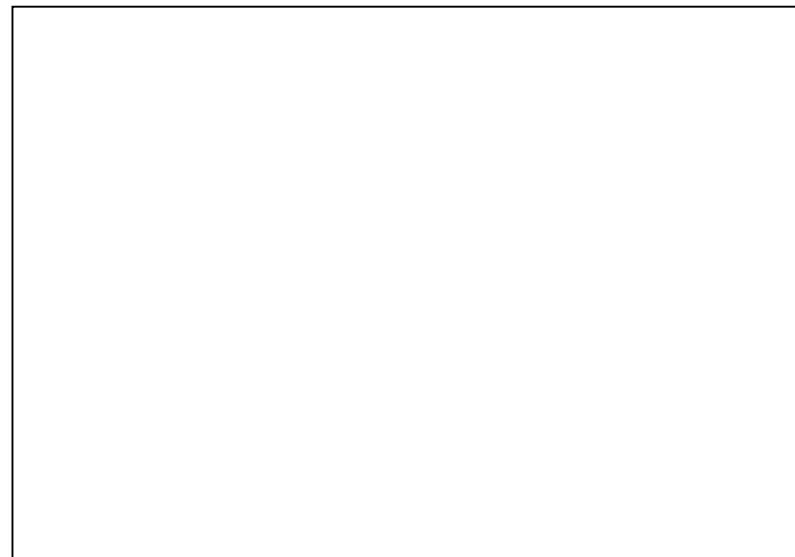
Dispositif matériel :

La classe est partagée en équipes de 6 à 10, des parcours sont installés en parallèle ou en étoile.

Différents types d'objets sont déposés dans des caisses au départ. (même nombre d'objets pour chaque équipe pour les parcours en parallèle, tous les objets dans une même caisse pour les parcours en étoile) .

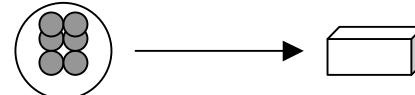
Situation de départ: Au signal, les équipes remplissent le plus rapidement leur caisse.

On ne prend qu'un objet à la fois.



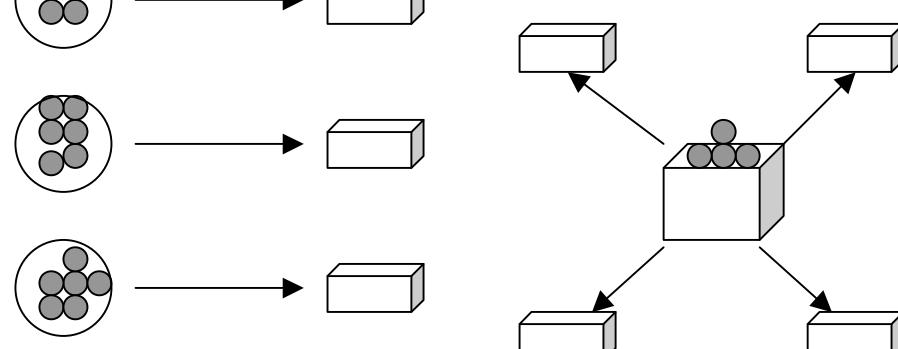
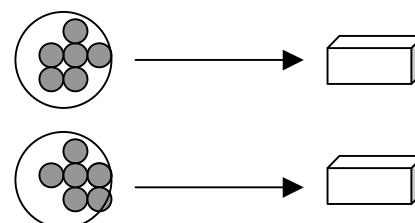
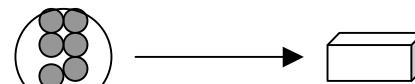
Critères de réussite :

L'équipe qui a gagné est celle qui a rempli sa caisse le plus rapidement



Critères de réussite :

L'équipe qui a gagné est celle qui a le plus grand nombre d'objets dans sa caisse



« En étoile »

A partir de la situation initiale durant laquelle les enfants s'approprient le jeu (consignes, but, espace ...) , il est important de faire évoluer celui-ci en faisant varier certains paramètres et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1^{ère} forme (PS-MS) :

Chaque équipe se partage en deux, les « videurs » et les « remplisseurs ». Au signal, les « videurs » prennent un seul objet et courrent le poser sur le banc. Les « remplisseurs » prennent les objets sur le banc et vont les déposer dans leur caisse.

Etre la 1^{ère} équipe à remplir sa caisse.

2^{ème} forme (PS-MS)

2 équipes jouent en même temps dans 2 espaces séparés dans le sens de la longueur. Une zone à franchir est organisée au centre de l'espace (2 rangées de bancs). Les videurs doivent lancer leur objet par dessus la zone centrale en direction de leurs partenaires.

Etre la 1^{ère} équipe à remplir sa caisse.

Variante : une seule caisse au départ avec tous les ballons > Avoir plus de ballons que l'autre équipe dans sa caisse.

3^{ème} forme (MS)

Les 2 équipes jouent dans le même espace (pas de séparation dans le sens de la longueur). La zone centrale est élargie. Les remplisseurs peuvent récupérer les objets dans tout l'espace ou intercepter un objet lancé par un adversaire. Une seule caisse au départ avec tous les ballons > Avoir plus de ballons que l'autre équipe dans sa caisse.

Conduites attendues : actions efficaces

- s'avance dans l'espace pour lancer
- lance avec précision vers un partenaire
- adapte son déplacement pour réceptionner
- adapte son déplacement pour intercepter.

