

# Les jeux collectifs ...



... au Cycle 1

# La spécificité de l'activité

## L'essence :

L'activité « jeux collectifs » est une activité d'**opposition** entre deux groupes et de **coopération** au sein d'un même groupe dans laquelle il s'agit d'**atteindre une cible** et d'en **protéger une autre** dans un **espace délimité** tout en respectant un certain nombre de **règles**.

## Les problèmes posés :

Cette activité implique :

- Une évolution dans un milieu incertain.
- Une adaptation des actions aux déplacements de personnes ou d'objets.
- Une adaptation à des règles.
- Une prise de décision dans l'instant.
- La coopération avec ses partenaires.

## Les ressources sollicitées :

### Sur le plan cognitif

- Sélectionner des informations.
- Agir vite.
- Faire des choix tactiques.
- Connaître les règles du jeu.



### Sur le plan moteur

Mettre en œuvre des capacités :

- d'adresse.
- De force.
- D'équilibre
- De vitesse
- De dissociation



### Sur le plan affectif

- Oser prendre des risques.
- Respecter la règle.
- Tenir compte des autres.
- Changer de rôle.



# Les niveaux d'habileté

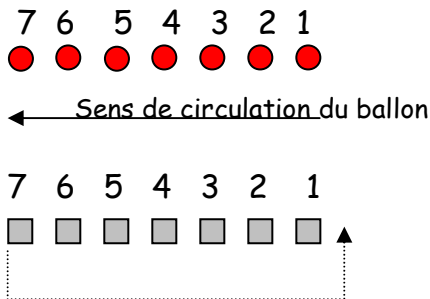
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Les règles du jeu</b>		
Respecte la règle dont il comprend l'utilité.	Organise ses actions en fonction de la règle.	S'approprie la règle pour un fonctionnement efficace.
<i>Respect de règles simples</i> → <i>Appropriation du code</i>		
<b>Les actions sur l'objet</b>		
Transporte et lance des objets.	Conduit et fait rebondir le ballon en présence d'adversaires.	Passe, reçoit, conduit un ballon malgré une opposition.
<i>Peu d'actions sur l'objet</i> → <i>Actions spécifiques plus nombreuses</i>		
<b>La coopération, l'opposition</b>		
Prend en compte des adversaires et du but à atteindre.	Prend en compte adversaires et but, partenaires et but. Prend en compte le partenaire situé dans son champ de vision pour passer et recevoir.	Utilise l'objet intentionnellement en tenant compte des adversaires, des partenaires et du but à atteindre. Anticipe sur la position de ses partenaires.
<i>Utilisation de stratégies individuelles</i> → <i>Mise en œuvre de stratégies collectives</i>		
<b>Le statut</b>		
Assure un statut à la fois.	Se reconnaît attaquant ou défenseur.	Passe dans le jeu du statut d'attaquant à celui de défenseur. Assume le rôle d'arbitre.
<i>Rôles fixes</i> → <i>Changement de rôles, réversibilité</i>		
<b>L'espace</b>		
Espace utilisé partiellement. Progression en grappe.	Utilisation en avant et en arrière. Progression en couloir.	Utilisation complète de l'espace.
<i>Utilisation réduite de l'espace</i> → <i>Utilisation rationnelle et efficace</i>		

# Les jeux ...

Objectifs	PS/MS	Page	MS/GS	Page	GS	Page
<b>Coopérer</b>	Passe ballon	5	Eperviers déménageurs	10	L'horloge	13
	Les sorciers	11				
<b>Elaborer des stratégies</b>					Le trésor des écureuils	12
<b>Agir vite</b>	Déménageurs	9	Eperviers- Déménageurs	10	Le trésor des écureuils	12
	Petites puces					
<b>Oser</b>	Les 3 tapes	15	Les sorciers	11	Les 10 foulards	17
	Lapin-chasseur	6				
<b>Utiliser l'espace</b>	Minuit dans la bergerie	14	Les sorciers	11	Le trésor des écureuils	12
	Déménageurs	7	Eperviers- déménageurs	10		
<b>Lancer, recevoir</b>	L'horloge	13	Passe ballon	5	Les tours du château	18
			Toute petite thèque	8		

# Passe ballon

<p>Savoirs à enseigner :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agir pour l'équipe</li> <li>- Accepter de passer le ballon</li> </ul>	<p>But du jeu :</p> <p>Passer le ballon le plus vite possible pour faire gagner son équipe.</p>
---	---



Lorsque le 7 reçoit le ballon, il court pour se placer devant le 1 et lui passe le ballon, ainsi de suite.

Au départ, les n°1 ont le ballon. Les joueurs, sans bouger de place, se passent le ballon entre les jambes jusqu'au dernier de la colonne qui court et se place devant son n°1, et le ballon progresse à nouveau.

Quand un n°1 se retrouve à nouveau devant son équipe, celle-ci a gagné.

Matériel :

- 2 ballons.
- Eventuellement, des cerceaux pour placer les joueurs.

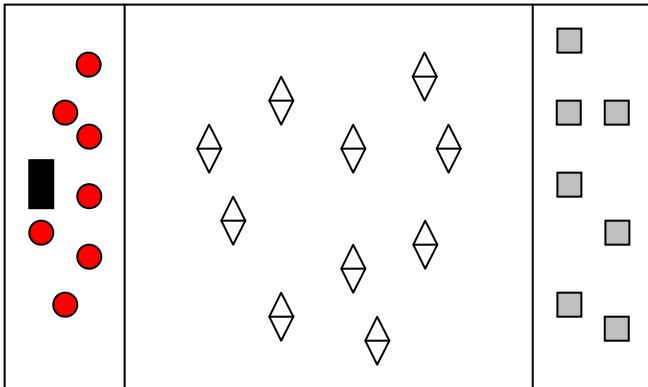
# Lapins Chasseurs

<p>Savoirs à enseigner :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre des risques</li> <li>- Accepter le contact</li> <li>- Reconnaître son camp</li> </ul>	<p>But du jeu :</p> <p>Ramener le plus de foulards possible dans son camp.</p>
---	--

Matériel :

- 10 foulards (carottes)
- 2 jeux de chasubles
- des plots
- 2 caisses

- Lapins    ■ chasseurs    ◇ carottes
- Réserve à carottes



7 joueurs par équipe.

Au signal, les lapins et les chasseurs sortent de leur camp.

Les lapins doivent ramasser un foulard ( et un seul) et le ramener dans leur camp. Quand il a ramené son foulard, le lapin peut repartir pour en prendre un autre.

Les chasseurs doivent les en empêcher en attrapant les lapins.

Le lapin n'a pas le droit de se débattre s'il est pris. Il doit alors repartir dans son camp et lâcher le foulard s'il en avait un. Il peut rentrer à nouveau en jeu.

Il est interdit de dépasser les limites du terrain.

Au bout de 2 minutes, le jeu s'arrête : on compte le nombre de foulards ramenés et on change les rôles.

L'équipe qui a ramené le plus de foulards remporte la partie.

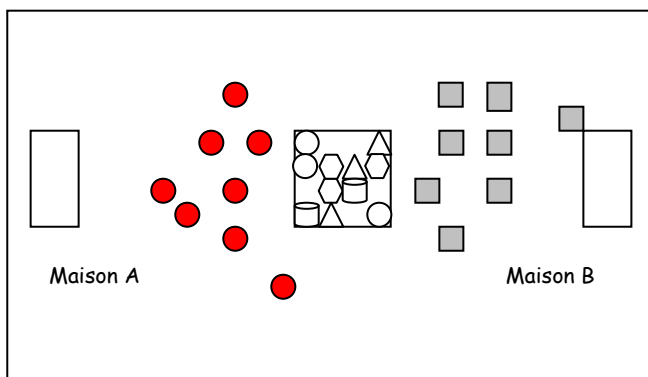
# Les déménageurs

## Savoirs à enseigner :

- Se repérer dans un espace orienté par des cibles.
- Découvrir la notion d'appartenance à une équipe.
- Reconnaître son camp.

## But du jeu :

Rapporter le plus d'objets possible dans sa maison.



## Matériel :

- 1 grand carton
- de nombreux objets divers
- 2 caisses aux couleurs des chasubles
- 2 jeux de chasubles

Un grand carton est placé au centre de l'aire de jeu.

2 équipes de huit enfants ( différenciées par des chasubles) se placent de part et d'autre du carton.

A chaque extrémité de l'aire de jeu, on place une caisse représentant « la maison ».

Chaque caisse est de la même couleur que l'équipe.

Au signal, chaque enfant court vers le carton, prend un objet et le dépose dans sa maison.

On ne transporte qu'un seul objet à la fois.

Le jeu s'arrête au bout de 2 minutes.

L'équipe ayant le plus d'objets dans sa maison gagne la partie.

### Variables (non prises en compte lors des rencontres)

- Lors des premiers jeux, ne pas imposer de temps limite : On continue jusqu'à ce que le carton soit vide.
- Débuter qu'avec une seule équipe sur le terrain.
- Limiter au début le nombre de joueurs.
- On peut jouer avec 3 ou 4 équipes en même temps ( avec des couleurs différentes)
- Changer les « maisons » de place.

## La toute petite thèque

### Savoirs à enseigner :

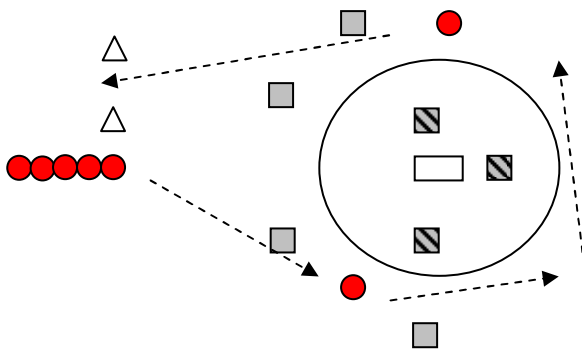
- Faire des passes
- Courir vite pour son équipe

### But du jeu :

- Faire le tour le plus vite possible.
- Faire des passes efficace pour ralentir les coureurs.

### Matériel :

- des plots
- 2 jeux de chasubles
- 1 ballon léger
- 1 caisse



Au signal, le lanceur ● envoie la balle le plus loin possible et part en courant autour du cercle.

Les ramasseurs ■ récupèrent la balle le plus vite possible et la passent à l'un des receveurs ▨ . Celui-ci la pose dans la caisse et crie « stop ».

A ce signal, le coureur s'arrête. Il repartira lorsque le second lanceur partira à son tour.

Lorsqu'il termine son tour, le lanceur doit passer entre les deux plots △.

Lorsque tous les lanceurs ont lancé, on compte le nombre de joueurs ayant terminé un tour.

On change alors de rôles.

L'équipe ayant fait le plus de tours a gagné.



# Les petites puces

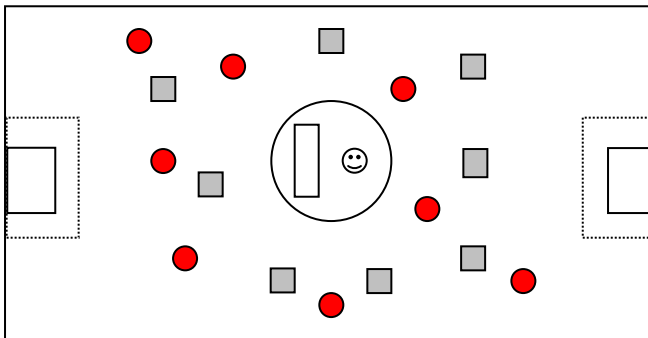
Source : Revue EPS 1  
N° 80

Savoirs à enseigner :

- Agir vite
- Enchaîner des actions
- Reconnaître son camp.

But du jeu :

Lancer le plus de balles possible dans sa caisse.



Le meneur de jeu ☺ lance les balles (les puces !) dans toutes les directions. Les enfants doivent les attraper et les lancer le plus vite possible dans la caisse de leur équipe. ☐

On ne prend qu'une balle à la fois. Il est interdit de dépasser la ligne de lancer placée à 1 m de la caisse et délimitée par des bancs. ☐

Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- 1 caisse pour la réserve de balles
- Des balles de tennis
- 1 caisse par équipe
- Des bancs

2 équipes de 8 enfants

Conseils pour la préparation du jeu :

- Jouer d'abord sans le lancer : dès qu'un enfant attrape une balle, il la dépose dans la caisse.
- Utiliser des caisses de la même couleur que les chasubles de chaque équipe.
- Introduire les 2 équipes après avoir joué individuellement.
- Varier les dimensions de l'aire de jeu, la distance entre les bancs et le carton, le type de balles, ...
- Varier la cible : cerceau ouvert pour permettre de faire rouler la balle, paniers de mini-basket pour les lancers hauts, ...
- Faire observer les différents types de lancers utilisés par les enfants.

## Éperviers déménageurs

**Savoirs à enseigner :**

- Prendre des risques
- Prendre des décisions dans l'action
- Reconnaître partenaires et adversaires.

**But du jeu :**

Avoir le moins de ballons possible dans sa caisse.

**Matériel :**

- 20 ballons de tennis
- des plots
- 2 caisses
- 2 jeux de chasubles

5 déménageurs, 2 éperviers par équipe.

Au signal, les déménageurs prennent une balle dans leur caisse et doivent la transporter jusqu'à la caisse adverse sans se faire toucher par les éperviers.

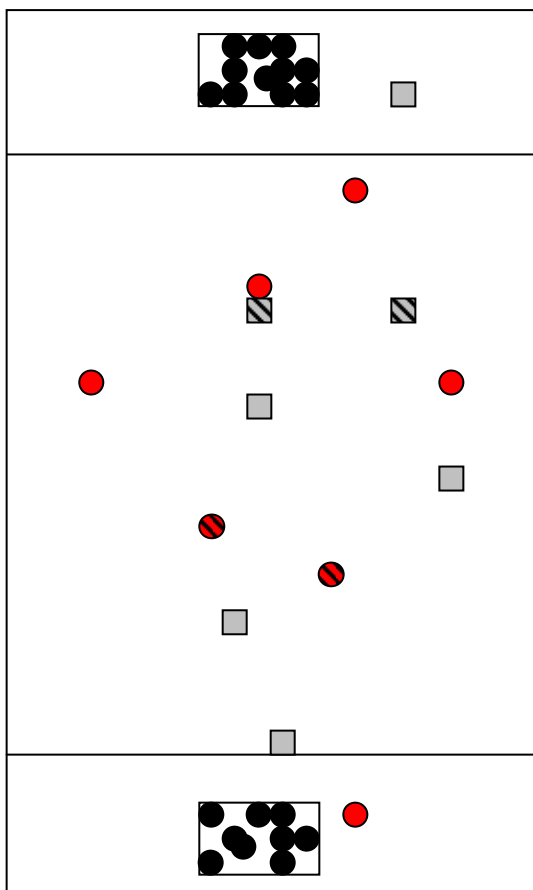
Seuls les éperviers ● ◑ peuvent toucher les déménageurs.

Lorsqu'un joueur est touché, il repart jusqu'à sa caisse pour y remettre sa balle et en reprendre une autre.

Chaque caisse contient 10 ballons au départ

Les éperviers ne peuvent pas entrer dans la zone neutre (refuge).

L'équipe ayant le moins de ballons à la fin des 3 minutes de jeu a gagné.



# Les sorciers

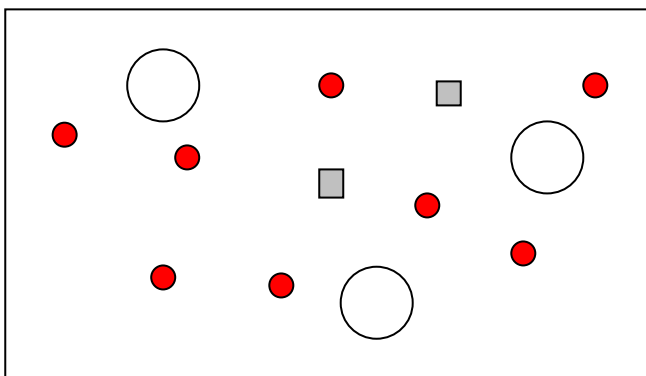
Source Guide de l'enseignant. T2

## Savoirs à enseigner :

- Respecter les limites du terrain.
- Prendre en compte l'adversaire.
- Coopérer.

## But du jeu :

Le sorcier doit toucher tous les autres le plus rapidement possible.



Les joueurs de l'équipe A sont dispersés dans l'aire de jeu.

2 joueurs de l'équipe B seront les sorciers.

Au signal, les sorciers doivent toucher le plus de joueurs de l'équipe A.

Lorsqu'un joueur est touché, il doit s'immobiliser à l'endroit où il a été touché, jambes écartées.

Un joueur peut se réfugier dans un cerceau où il est intouchable.

Pas plus de 2 joueurs dans un cerceau.

Pour être délivré, un équipier doit passer entre ses jambes.

Tout joueur qui dépasse les limites du terrain est considéré comme pris et doit s'immobiliser à l'endroit où il est sorti.

## Matériel :

- 2 chasubles de même couleur pour les sorciers.
- Des plots pour délimiter le terrain.
- 3 cerceaux

# Le trésor des écureuils

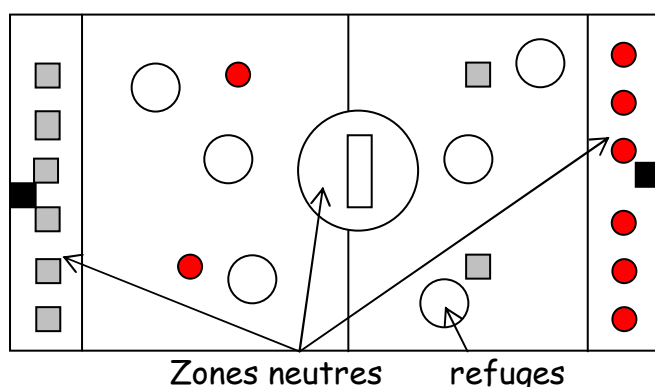
Source : Guide de l'enseignant T2 p259

## Savoirs à enseigner :

- Agir vite, faire des choix.
- Prendre en compte l'adversaire.
- Mettre en œuvre des stratégies.

## But du jeu :

Ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse.



6 écureuils équipés d'une vie glissée dans le col et portée dans le dos, 2 chasseurs.

Au signal, les écureuils partent en courant vers la banque. □

Ils s'emparent d'un seul objet qu'ils doivent ramener dans leur camp.

Lors de la traversée, les chasseurs doivent attraper la vie des écureuils. Un écureuil ne peut pas perdre sa vie dans une zone neutre ou dans un refuge.

## Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- 1 caisse pour « la banque »
- 2 caisses pour les réserves de vies.
- 36 objets.
- 36 « vies » : morceaux de tissus, foulards, ...
- 6 cerceaux pour les refuges ○

Lorsqu'un écureuil a perdu sa vie, il doit remettre l'objet dans la banque s'il en avait un et retourner dans son camp prendre une nouvelle vie dans la réserve. ■

Il peut tenter une nouvelle traversée vers la banque.

Les arbitres récupèrent les vies auprès des chasseurs au cours du jeu pour les replacer dans les réserves.

Une manche s'arrête au bout de 5 minutes ou lorsqu'il n'y a plus d'objets dans la banque.

Une partie se joue en deux manches.

# L'horloge

## Savoirs à enseigner :

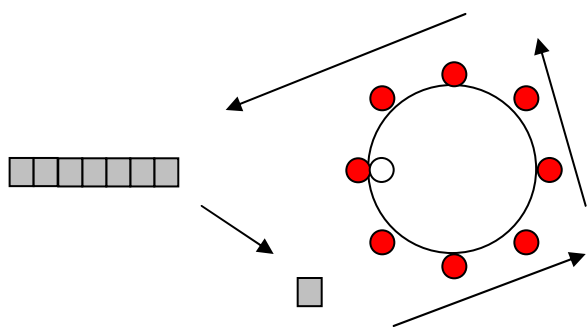
- Découvrir la notion d'appartenance à une équipe.
- Accepter de passer le ballon.
- Coopérer.

## But du jeu :

- Passer la balle le plus vite possible.
- Courir le plus vite possible.

## Matériel :

- 1 ballon
- 8 plots



2 équipes de 8 enfants.

La première équipe est disposée autour d'un cercle. Un enfant prend le ballon.

L'autre équipe se place en file indienne derrière une ligne. Le premier enfant tient un foulard dans la main.

Au signal, l'équipe située autour du cercle (l'horloge) fait circuler le ballon.

Le premier de l'autre équipe part en courant autour du cercle. A la fin de son tour il donne le foulard à l'enfant suivant qui part à son tour.

Lorsque le dernier coureur arrive, on arrête le jeu et on compte le nombre de tours qu'a fait le ballon dans l'horloge.

On échange les rôles pour la deuxième manche. L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de tours.

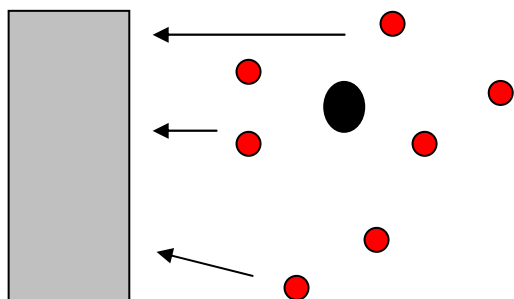
# Minuit dans la bergerie

Source : Document  
EQUIPE EPS 14

<b>Savoirs à enseigner :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir</li> <li>- Réagir à un signal</li> </ul>	<b>But du jeu :</b> Rejoindre la bergerie sans être touché.
---	--

**Matériel :**

- Refuge matérialisé (ligne)
- tambourin



Les moutons se promènent et interrogent le loup : « Quelle heure est-il ? ».  
L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand il répond : « Il est minuit ! » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite.

Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

**Comportements attendus :**

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

**Variantes :**

**Temps :** Supprimer l'utilisation du tambourin pour donner le signal.

**Espace :**

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

**Nombre de joueurs :**

La maîtresse peut être remplacée par un enfant avec dossard.

Celui qui est touché devient le loup.

**Droit des joueurs :** Les enfants doivent rejoindre la bergerie de leur couleur.

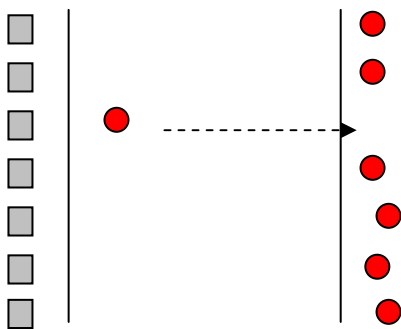
# Les 3 tapes

Source : Document  
EQUIPE EPS 14

<p>Savoirs à enseigner :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir pour fuir, esquiver</li> <li>• Poursuivre</li> <li>• Réagir à un signal</li> </ul>	<p>But du jeu :</p> <p>Taper 3 fois dans la main d'un adversaire et revenir dans son camp sans se faire toucher.</p>
---	--

**Matériel :**

- plots



L'enseignant appelle un enfant. Celui-ci va taper 3 fois dans la main d'un adversaire de son choix.

A la 3<sup>ème</sup> tape, ce dernier a le droit de franchir sa ligne et de poursuivre celui qui l'a défié.

S'il le touche avant qu'il n'atteigne son camp, il marque 1 point. S'il n'y parvient pas, c'est l'autre équipe qui marque un point.

L'adversaire qui franchit sa ligne avant la 3<sup>ème</sup> tape perd son duel.

Comportements attendus :

**Le tapper :** Se place dans le sens de la fuite  
Ruse pour compenser une supériorité physique de l'adversaire.

**Le poursuivant :** Se place et se concentre pour prendre un départ rapide. Ne part pas trop tôt ni en retard.

**Variantes :**

Elargir ou rétrécir la distance entre les lignes.

Délimiter le terrain sur les côtés.

# Remplir la maison

Source : Document  
EQUIPE EPS 14

## Savoirs à enseigner:

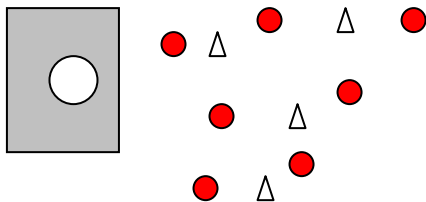
- Transporter
- Comprendre une règle simple
- S'engager dans un but à plusieurs

## But du jeu :

Mettre le plus d'objets dans la maison

## Matériel :

- 4 bancs
- des objets souples



L'enseignant est dans la maison et sort rapidement les objets.

Les enfants doivent les ramener à l'intérieur

Au signal de fin de jeu, tous les objets doivent avoir été ramenés.

## Comportements attendus :

Rester en activité du début à la fin.

Accepter de se débarrasser de l'objet.

Chercher un autre objet quand un autre joueur le prend avant soi.

## Variantes :

**Espace** : Mettre 4 maisons de couleurs différentes : mettre les objets de couleur correspondante dans la bonne maison.

**Nombre de joueurs** : Remplacer l'enseignant par un élève. En GS, faire 4 équipes.

**Droit des joueurs** : Ne prendre qu'un objet à la fois.

**Matériel** : varier la taille et la forme des objets.



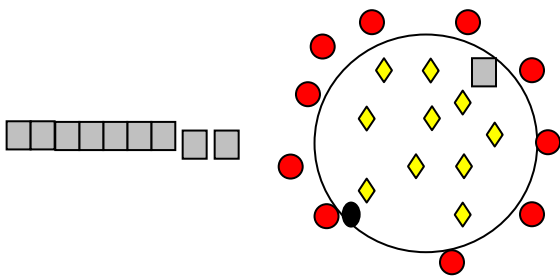
G.S

## Les 10 foulards

<p>Savoirs à enseigner :</p> <p><b>Pour les lanceurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Coopérer</li><li>• Lancer/recevoir/passer</li></ul> <p><b>Pour les ramasseurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Prendre des informations</li><li>- Oser</li></ul>	<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lanceurs : toucher le ramasseur avec le ballon avant qu'il ne sorte du cercle.</li><li>- Ramasseur : Ramasser le plus de foulards sans se faire toucher.</li></ul>
--	--

Matériel :

- 1 ballon
- 8 plots



Une équipe est autour du cercle.

L'autre en file indienne à l'extérieur du cercle.

10 foulards sont répartis à l'intérieur du cercle.

Au signal, un joueur □ entre dans le cercle à l'endroit de son choix (loin du porteur du ballon).

Il tente alors de ramasser des foulards sans se faire toucher.

Les joueurs ● s'organisent pour essayer de toucher □ avec le ballon.

Celui-ci peut sortir du cercle quand il le souhaite avec un ou plusieurs foulards : il remporte alors un nombre de points correspondant au nombre de foulards ramassés. Il est interdit de rentrer dans le cercle après en être sorti.

S'il est touché, il repose les foulards et ne marque aucun point.

Les 10 foulards sont remis en jeu à chaque passage. Le nombre de points obtenu par chaque ramasseur est additionné. L'équipe qui a eu le plus de points (après changement de rôles) a remporté la partie.

### Comportements attendus :

- Lanceur : Tirer sur le ramasseur, faire une passe à un lanceur plus près du ramasseur.
- Ramasseur : Oser entrer dans le cercle, savoir où se trouve le ballon, prendre des risques.

### **Variantes :**

L'espace : varier la taille du cercle et l'espace entre les lanceurs.

Les contraintes : Le ramasseur est touché directement ou après rebonds.

GS

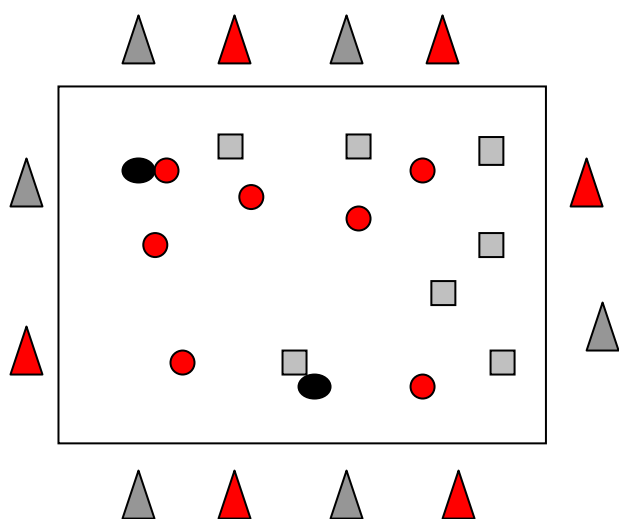
## Les tours du château

Savoirs à enseigner :

- Tirer, passer, recevoir
- S'organiser collectivement
- Changer de rôle :  
attaquer/défendre

But du jeu :

Abattre les tours du château adverse avant l'autre équipe.



Il y a deux ballons en jeu.

Les joueurs tentent de faire tomber les plots adverses avec le ballon.

L'équipe gagnante est celle qui a abattu les plots adverses ou qui en a abattu le plus dans le temps imparti.

Lorsque la balle sort du terrain, elle revient à l'adversaire.

Matériel :

- 2x6 plots de couleur différente
- 2 jeux de chasubles
- 2 ballons

Un joueur peut défendre sa tour en s'interposant entre elle et le porteur du ballon.

Il est interdit de toucher les adversaires.

**Variantes :**

L'espace : Varier la distance entre les limites du terrain et les plots.

Le temps : varier le temps de jeu

Les contraintes : Interdire le déplacement avec le ballon en main.

Ne mettre qu'un seul ballon en jeu avec possibilité d'intercepter le ballon.

## Proposition d'unité d'apprentissage 2/4 ans

Séances	Situations d'apprentissage	Savoirs à enseigner	
1 Evaluation diagnostique	Minuit dans la bergerie		
2	Minuit dans la bergerie  Les 3 tapes	Courir pour fuir. Réagir à un signal.  Idem + Poursuivre	Avec variantes : - Changer de signal - Ajouter une zone neutre autour de la bergerie.
3	Les 3 tapes  Les déménageurs	Courir pour fuir. Réagir à un signal. Poursuivre.  Se repérer dans un espace orienté par des cibles. Découvrir l'appartenance à une équipe. Reconnaître son camp.	Avec variantes : - Mettre des limites latérales. - Jouer sur la distance entre les camps.
4	Les déménageurs  Minuit dans la bergerie	Se repérer dans un espace orienté par des cibles. Découvrir l'appartenance à une équipe. Reconnaître son camp.  Courir pour fuir. Réagir à un signal.	Avec variantes : - Jouer avec 3 équipes - Changer les maisons de place.  Avec variantes : - Mettre une entrée dans la bergerie. - Un enfant fait le loup.
5	Les 3 tapes  Lapins chasseurs	Courir pour fuir. Réagir à un signal. Poursuivre.  Prendre des risques. Accepter le contact. Reconnaître son camp.	
6	Lapins chasseurs  Les déménageurs		
7	Rencontre inter-classes ou inter-écoles autour de 3 jeux : Ex Minuit dans la bergerie Lapins chasseurs Les déménageurs		

## Proposition d'unité d'apprentissage 4/6 ans

Séances	Situations d'apprentissage	Savoirs à enseigner	Variantes
1 Evaluation diagnostique	Les Sorciers  Eperviers-déménageurs	Respecter les limites du terrain. Prendre en compte l'adversaire. Coopérer.  Oser. Prendre des décisions dans l'instant. Reconnaître partenaires et adversaires.	
2	Les sorciers  Toute petite thèque	Respecter les limites du terrain. Prendre en compte l'adversaire. Coopérer.  Faire des passes. Courir vite pour son équipe.	Varié le nombre de sorciers.
3	Eperviers-déménageurs  Toute petite thèque	Oser. Prendre des décisions dans l'instant. Reconnaître partenaires et adversaires.  Faire des passes. Courir vite pour son équipe.	
4	Les 10 foulards  Les sorciers	Coopérer Lancer, recevoir, passer Prendre des informations Oser  Respecter les limites du terrain. Prendre en compte l'adversaire. Coopérer.	
5	Eperviers-déménageurs  Les 10 foulards	Oser. Prendre des décisions dans l'instant. Reconnaître partenaires et adversaires.  Coopérer Lancer, recevoir, passer Prendre des informations Oser	
6	Les 10 foulards  Toute petite thèque		
7	Rencontre inter-classes ou inter-écoles autour de 3 jeux : Ex Les 10 foulards Eperviers-déménageurs Toute petite thèque		

Liens :

<http://www.ac-caen.fr/calvados/eps/pdf/doc%20jeux%20co.pdf> : Livret pédagogique de l'équipe EPS 14 « Les jeux collectifs à l'école »

<http://www.reunion.iufm.fr/dep/eps/jeux%20collectifs%20pe%20w/liste%20des%20jeux%20collectifs%20cycle%201.htm> : Jeux simples, de poursuite, avec ballon.