

Jeux collectifs – situations d'apprentissage

Les situations proposées visent à développer les compétences et savoirs cités ci-dessous qui sont en correspondance avec les attendus des programmes et du socle commun.

Pour vous guider dans leur utilisation dans le cadre de vos séances d'EPS, vous pouvez vous référer au second tableau qui associe à chacune des situations des obstacles qu'elles cherchent à faire dépasser et /ou des connaissances spécifiques qui sont visées. Celles-ci correspondent à des priorités dans une logique de jeu collectif mettant en jeu de la coopération / opposition.

Elles mettent aussi en jeu certaines habiletés individuelles (équilibre, adresse, vitesse...) qui ne constituent pas dans un premier l'axe d'apprentissage prioritaire.

Savoirs visés	imiter, marcher, courir trotter, se déplacer de différentes manières
Compétence de fin de cycle	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 : - 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 ...)
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

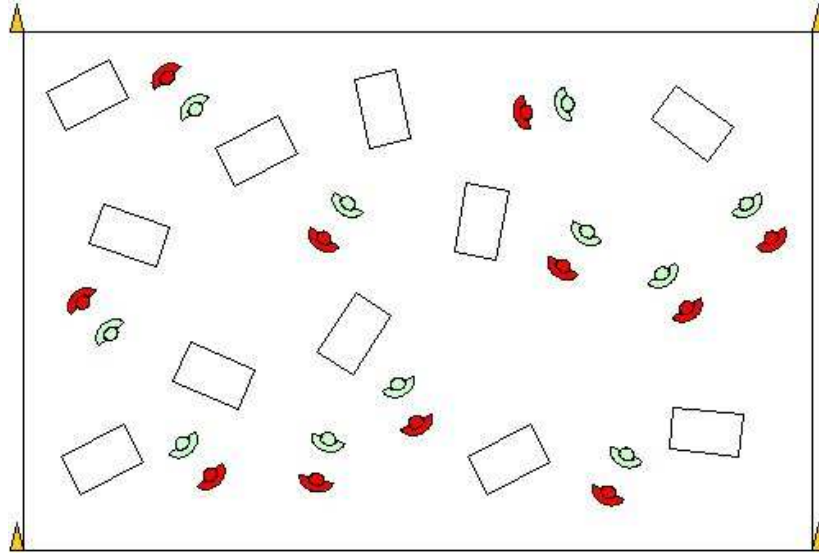
SOMMAIRE

Connaissances visées	Situation
<ul style="list-style-type: none"> ● Se situer et s'organiser dans une opposition de statuts (les deux partenaires ont des buts différents) ● Orienter son action dans l'espace en fonction de cibles ou de zones ● S'engager dans une action en réaction à un signal 	<u>Mon ombre me suit</u>
<ul style="list-style-type: none"> ● Orienter son action dans l'espace en fonction de cibles ou de zones et d'objets à déplacer 	<u>Les bons petits chiens</u>
<ul style="list-style-type: none"> ● Orienter son action dans l'espace en fonction de cibles ou de zones et d'objets à déplacer 	<u>Le passage du gué</u>
<ul style="list-style-type: none"> ● Orienter son action dans l'espace en fonction de cibles ou de zones et d'objets à déplacer 	<u>La course aux couleurs</u>
<ul style="list-style-type: none"> ● Se situer et s'organiser dans une opposition de statuts (les joueurs ont des buts différents et opposés) ● Orienter son action dans l'espace en fonction de cibles ou de zones 	<u>La fée et les petits lutins</u>
<ul style="list-style-type: none"> ● Se situer et s'organiser dans une opposition de statuts et une différenciation des rôles (les joueurs ont des buts différents et opposés). 	<u>Le chat, les poules et les poussins</u>

Mon ombre me suit

[retour sommaire](#)

Organisation



Les enfants sont par deux en ordre dispersé. Des tapis (ou caisse, ou cerceau dans le gazon) sont répartis dans l'espace de jeu.

Matériel : Tapis, foulards ou chouchou

Consigne

"Vous êtes par deux, un bleu et un rouge. Un est devant, c'est l'enfant(bleu), le deuxième est derrière, c'est l'ombre (rouge).

Les enfants se promènent dans tout le terrain. Leur ombre suit et fait exactement ce que vous faites : marcher courir, sauter, ramper, cloche pied, en avant, en arrière....

Au signal du maître les enfants s'enfuient et trouvent un refuge sur un tapis,

Critère de réussite :

- ne pas se faire attraper par son ombre
- attraper l'enfant qui est devant avant qu'il ne soit sur un refuge

Critères de réalisation :

Pour l'enfant devant :

- varier ses déplacements
- rester équilibré
- réagir vite au signal
- repérer un refuge libre
- s'enfuir et esquiver

Pour l'ombre

- suivre son partenaire
- être toujours prêt à réagir aux variations de son partenaire
- être attentif au signal du maître

Variables didactiques

- disposition des refuges
- nombre de refuges (même nombre que les couples, un de moins que de couple)
- dimension du terrain
- Matériel sur le terrain (table chaise, banc pour des sollicitations différentes)

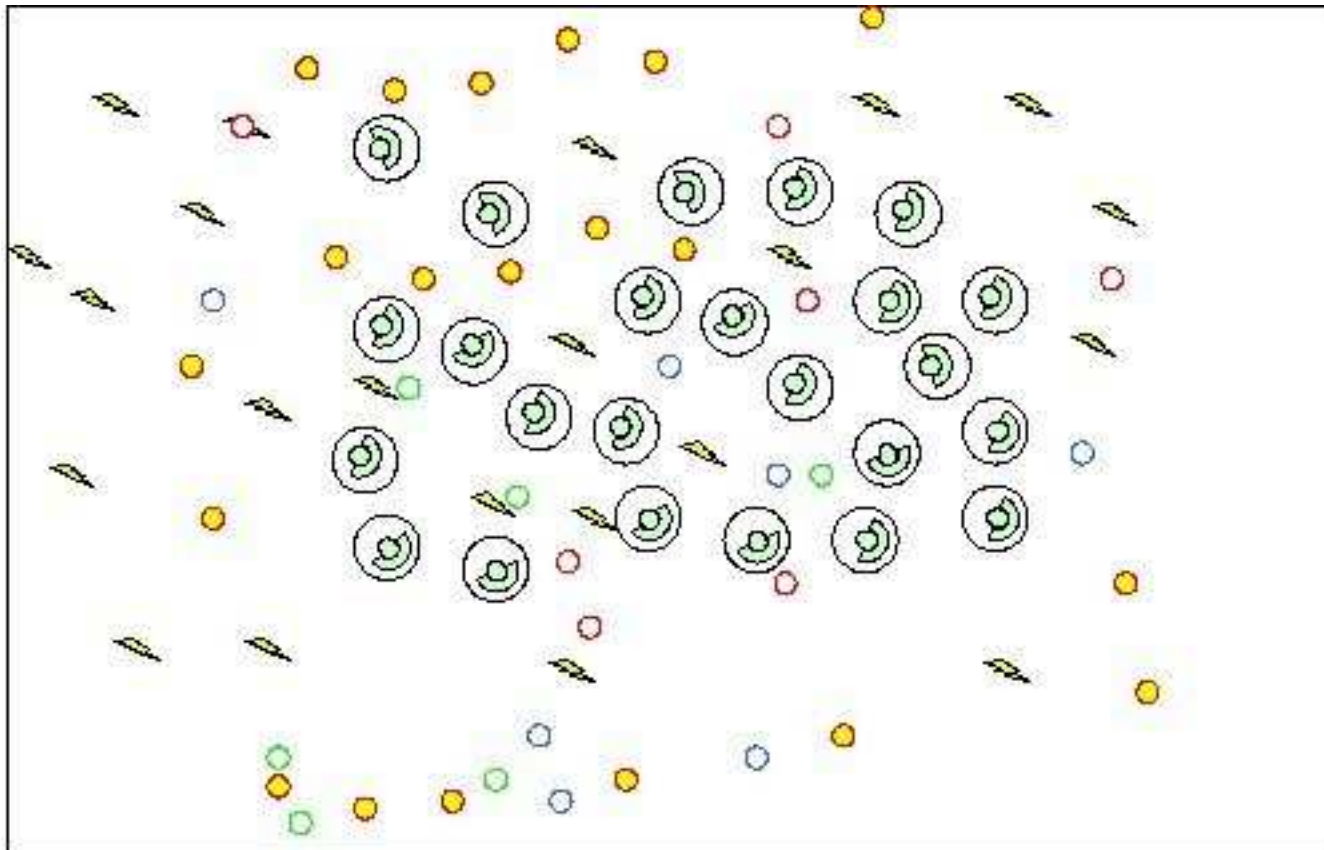
Observations

Les bons petits chiens

[retour sommaire](#)

organisation

Dans un espace qui permet un déplacement à 4 pattes. Les enfants sont placés dans un cerceaux assis. Des objets très variés sont dispersés dans la salle.



Matériel : cerceaux, balles, ballons, comètes, foulards, sacs de graines

Consigne

Au signal du maître (tambourin). Les petits chiens sortent de leur niche et doivent rapporter le plus d'objets possible dans leur niche (cerceau).

Quand il n'y a plus d'objets dans l'espace, les petits chiens retournent dans leurs niche et on compte combien chacun à d'objets. Attention on ne peut prendre qu'un seul objet à la fois, et on se déplace comme les petits chiens à 4 pattes.

Critère de réussite :

- avoir ramené le plus d'objets.

Critères de réalisation :

- retenir le lieu de sa niche
- se déplacer vite
- repérer les objets restant
- prendre d'abord les objets les plus proches de sa niche et ensuite les objets lointains

Variables didactiques

Nombre d'objets

Taille des objets

Façon de tenir les objets (posés sur le dos, tenu mais sans les mains...)

Façon de se déplacer

Jeu individuel ou par équipe (cerceaux de la même couleur pour une même équipe)

Observations

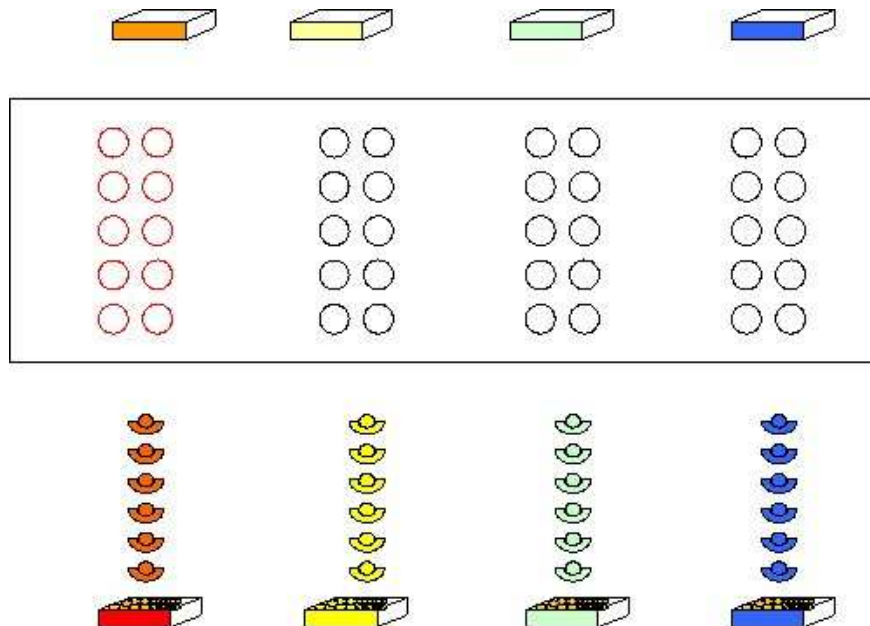
Le passage du gué

[retour sommaire](#)

Organisation

Les enfants sont en équipe de 4/5 joueurs.>

Ils sont placés d'un côté d'un espace délimité qui représente une rivière. Ils ont une caisse d'objets à côté d'eux



Matériel : Cerceaux plats ou petits tapis de gymnastique, nombreux objets : anneaux, ballons, cartons, balles, foulards...

Consigne

Vous devez transporter vos provisions (objets dans la caisse de l'autre côté de la rivière sans vous mouiller les pieds.

Vous pouvez sauter de rocher en rocher.

Le jeu commence au signal et se termine quand une équipe a transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.

Si on tombe dans la rivière on repart au départ.

On ne peut être qu'un seul à la fois sur un rocher.

On revient en sautant également de rocher en rocher.

Critère de réussite :

transporter tous ses objets le plus vite possible

Critères de réalisation :

Sauter de rocher en rocher : foulée bondissante, pieds joints

Ne pas prendre un chemin compliqué (grande distance entre les rochers)

Construire un chemin aller et un chemin retour
Ne pas perdre son objet en sautant

Variables didactiques

Nombre de rochers

Distance à parcourir dans la rivière

Distance entre les rochers

Nombre d'objets

Taille des objets

Liberté donnée aux enfants de poser comme ils le veulent leurs rochers dans la rivière avant de jouer

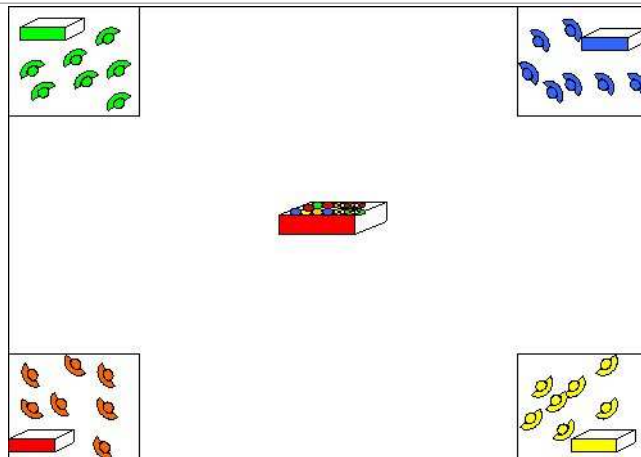
Observations

La course aux couleurs

[retour sommaire](#)

Organisation

Les enfants sont répartis en 4 groupes, à chaque groupe correspond une couleur.
Chaque groupe a une caisse dans un coin identifiée par une couleur.
Au centre dans une grande caisse se trouvent des objets. Il y a autant d'objets pour chaque couleur.



Matériel : Foulards, 5 caisses, objets de 4 couleurs en nombres identiques(4 à 5 par enfants) : balles, anneaux, cubes, foulards...

Consigne

Au signal du maître les joueurs de chaque équipe vont chercher un objet de la couleur de leur équipe au centre du terrain et le ramène dans leur caisse.
Le jeu se termine quand tous les objets d'une couleur ont été mis dans la bonne caisse.

Critère de réussite :

Prendre les objets de la bonne couleur le plus vite possible

Critères de réalisation :

- reconnaître les couleurs
- ne pas prendre les autres couleurs
- comparer sa couleur de foulard (dossard) avec les objets...
- courir vite et repartir pour finir le jeu le plus vite possible

Variables didactiques

Nombre d'objets

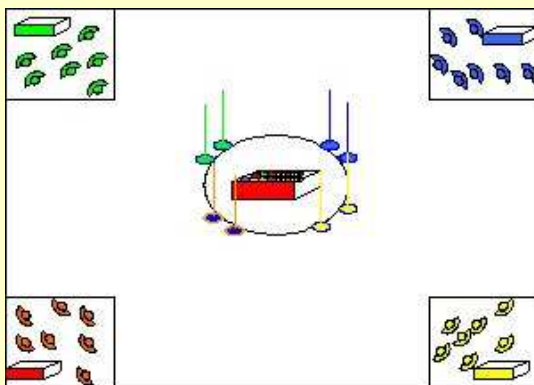
Nombre de couleurs

Seulement des objets des 4 couleurs

Les objets des 4 couleurs sont mélangés à des objets d'autres couleurs

Distance entre les caisses

Porte de passage et zone où il ne peut y avoir qu'un seul joueur par équipe pour éviter les bousculades



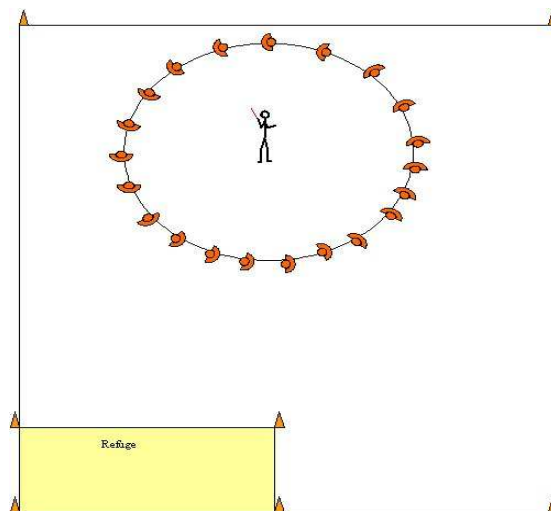
Observations

La fée et les petits lutins

[retour sommaire](#)

Organisation

Les enfants sont en cercle autour de la maîtresse sur un espace défini (cercle tracé, carré délimité...) La maîtresse (au départ) est la fée. Elle est au centre du cercle et les petits lutins sont autour.



Matériel : Plots , une baguette, marques au sol pour limiter le refuge et le cercle (si besoin)

Consigne

Les enfants vous êtes des petits lutins et vous devez faire ce que dit la baguette magique de la fée :

- si la baguette est montrée le ciel les petits lutins doivent courir
- si la baguette est montrée la terre les petits lutins marchent.
- si la baguette est posée les lutins s'enfuient vers leur refuge, avant que la fée ne vous attrape.

Remarque : Les enfants attrapés ne sont pas éliminés. Pour des petites sections, il ne faut pas donner toutes les consignes d'un seul coup mais commencer par deux puis 3, puis ...amener les variables lorsque le jeu est bien compris.

Critère de réussite :

- respecter les consignes
- ne pas se faire attraper par la fée

Critères de réalisation :

- observer la fée, ne pas la quitter des yeux
- réagir aux différents signaux
- courir vite en fin de jeu
- échapper à la fée en feignant, esquivant

Variables didactiques

Nombre de gestes avec la baguette (2, 3, 4, 5 consignes différentes...): exemple montre le ciel, la terre, posée, tenue par le petit bout, tenue par le milieu, tenue à deux mains...

Lorsque la baguette est posée, le premier lutin dans le refuge devient la fée.

Observations

Le chat, les poules et les poussins

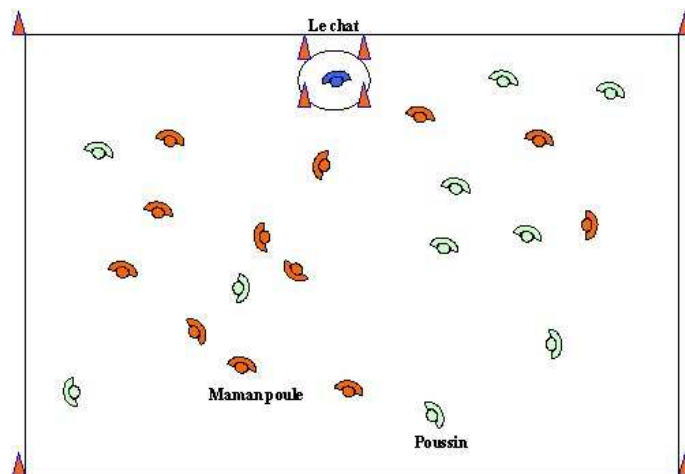
[retour sommaire](#)

Organisation

La classe est divisée en deux groupes égaux. Un groupe a des foulards (ou dossards d'une couleur, ce sont les poules. l'autre groupe n'a pas de foulard, ce sont les poussins. il y a un ou deux poussins de plus que de poules. Un enfant est désigné pour être le chat.

Faire deux ou trois parties avec le même chat et les mêmes poules, puis changer les rôles.

Il serait bon que tous les enfants passent aux différents rôles au cours des différentes séances consacrées à ce jeu.



Matériel : - foulards ou dossards, plots, une chasuble

Consigne

Attention le chat, les poules et les poussins se promènent dans le terrain délimité par les plots. Le chat est dans sa maison, il dort. Quand le chat le veut, il crie "miaou". A ce moment les poules s'arrêtent sur place, les poussins essaient de trouver une maman poule, sans se faire toucher par le chat.

Si un poussin est attrapé il a perdu.

Si un poussin est accroché (tient une poule) le chat ne peut pas le toucher.

Le jeu s'arrête quand tous les poussins sont soit pris, soit avec leur maman.

Critère de réussite :

- pour les poussins, ne pas se faire attraper par le chat
- pour les chats, attraper une souris

Critères de réalisation :

- regarder le chat pour savoir ce qu'il fait.
- être attentif au signal du chat
- repérer des mamans poules libres
- s'éloigner du chat, se tenir à distance de lui
- courir vite pour trouver une maman

Variables didactiques

Les terrains des poules et poussins sont séparés au départ, au signal les poussins doivent rejoindre les mamans dans le terrain des mamans.

