

# Rencontre Jeux collectifs C1 Mamirolle



La demi-journée « Jeux collectifs » est organisée à Mamirolle.

Les classes sont accueillies sur une demi-journée avec pique-nique.

Début des activités en C1: 9 h 30, fin des activités: 11 h 30

Les ateliers sont gérés par les élèves de la classe de cycle 3 de Gennes. Les élèves et leurs accompagnateurs changent de zone toutes les 30 minutes. Les élèves des classes sont répartis de façon homogène sur les 4 zones.

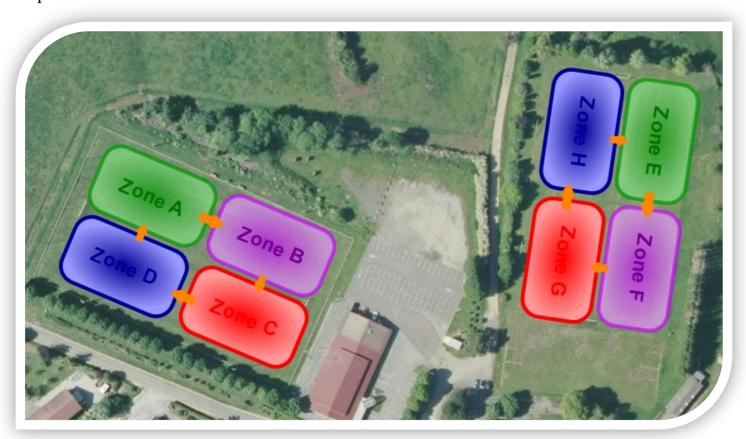
Les élèves sont regroupés par niveau PS / MS et GS.

Activités des PS/MS: Activités des GS:

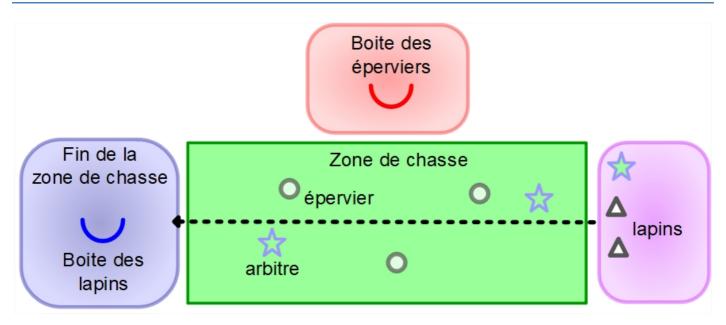
Zone A : Epervier Zone E : Jeu de poursuite étape 5 Zone B : Lapin couloir Zone F : Jeu de balles brûlantes Zone C : Transporteurs Zone G : Rivière aux crocodiles

Zone D : Chaîne des pompiers Zone H : Lapin couloir

# Le plan est le suivant :



# Zone A: épervier



#### Terrain:

Terrain d'environ 10 m x 10 m de côté.

# But du jeu:

Les lapins traversent la zone de chasse librement, ils doivent éviter les éperviers et réussir leur traversée pour déposer un objet de l'autre côté.

Un lapin touché dépose son objet dans la boîte des éperviers puis rejoint la zone des lapins et prend un nouvel objet.

L'équipe qui a transporté le plus d'objets a gagné.

# Déplacements:

Les éperviers peuvent se déplacer sur tout le terrain.

# Limites du terrain:

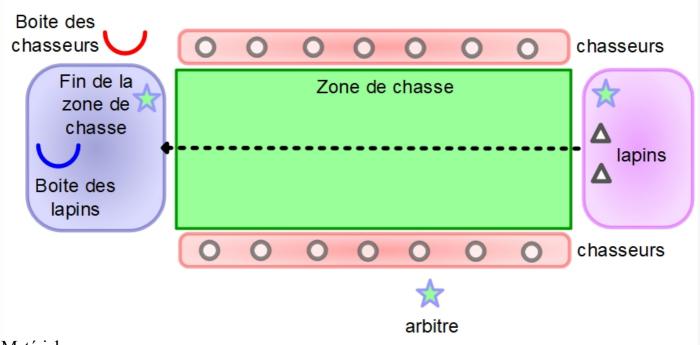
Si un lapin sort du terrain, il dépose son objet dans la boîte des chasseurs, rejoint la zone des lapins et prend un nouvel objet.

# Arbitrage:

Vérification des lapins touchés (2 arbitres).

Vérifie que les lapins placent la balle dans la bonne boite (1 arbitre).

#### Zone B: lapin couloir



#### Matériel:

Un terrain d'environ 15 m x 5 m de côté. Plusieurs ballons en mousse (1 par chasseur).

## But du jeu:

Les chasseurs doivent toucher le maximum de lapins avec les ballons. Les lapins traversent la zone de chasse par 2 ou 3, ils doivent éviter les tirs et réussir leur traversée pour déposer un objet de l'autre côté. Un lapin touché dépose son objet dans la boîte des chasseurs puis rejoint la file indienne et prend un nouvel objet.

L'équipe qui a transporté le plus d'objets a gagné.

# <u>Déplacements</u>:

Les chasseurs sont à des postes fixes. Les lapins peuvent se déplacer sur tout le terrain.

# Limites du terrain:

Si un lapin sort du terrain, il sort et dépose son objet dans la boîte des chasseurs.

# Lancer:

Interdiction de lancer au niveau de la tête. Si un enfant est touché à la tête, il n'est pas considéré comme touché.

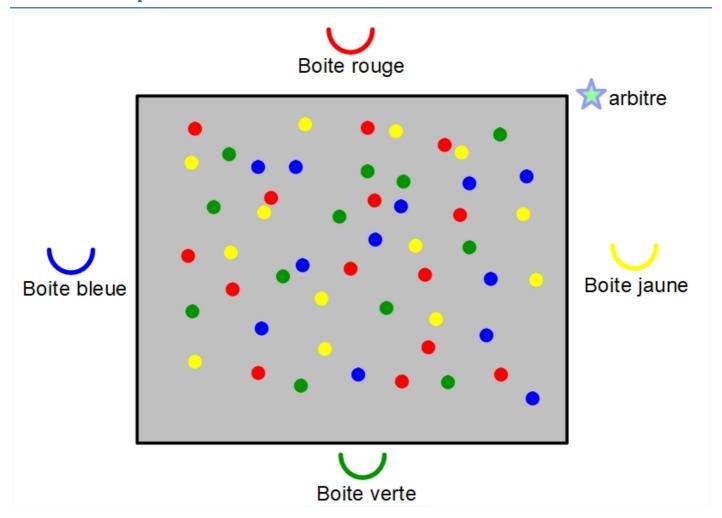
# Arbitrage:

Vérification des lapins touchés (1 arbitre).

Vérifie que les lapins placent la balle dans la bonne boite (1 arbitre).

Contrôler l'entrée des lapins dans le terrain (1 arbitre).

#### **Zone C: Transporteurs**



#### Matériel:

Un terrain d'environ 10 m x 10 m de côté. Un nombre identique de balles de 4 couleurs. Chasubles des 4 couleurs. 4 cônes des 4 couleurs. 4 boites.

# But du jeu (version finale):

Les élèves doivent récupérer les balles de leur couleur et les déposer dans leur boite.

L'équipe qui ramasse tous les objets de sa couleur en premier a gagné.

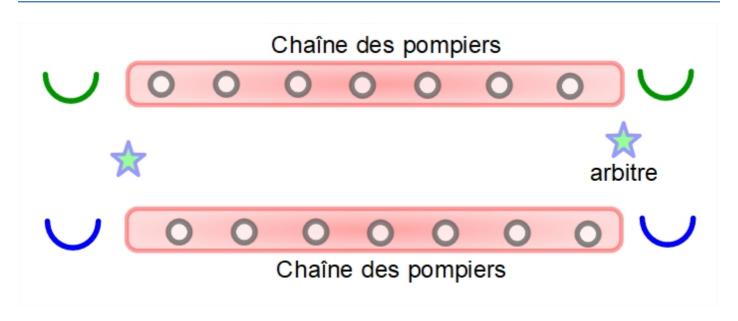
#### Variables:

- 1. Tous les élèves ramassent tous les objets, quelle que soit la couleur, un seul objet à la fois.
- 2. Les élèves peuvent ramasser plusieurs objets en un seul déplacement.
- 3. Les élèves ne peuvent ramasser que les objets de leur couleur, un seul objet à la fois.
- 4. Les élèves ne peuvent ramasser que les objets de leur couleur, plusieurs objets à la fois.

# Arbitrage:

Vérification de l'équipe qui a fini de ramasser ses objets en premier.

# Zone D: chaîne des pompiers



#### Matériel:

4 boites. Des objets en nombre et de différentes dimensions.

# But du jeu:

Les élèves doivent récupérer les balles de leur couleur et les déposer dans leur boite.

L'équipe qui fait passé tous ses objets d'une boite à l'autre en premier a gagné.

# Déplacements:

Les pompiers n'ont pas le droit de se déplacer.

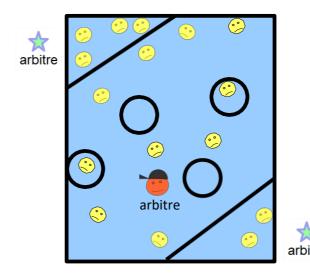
#### Variables:

- 1. Un seul objet dans la ligne à la fois.
- 2. Plusieurs objets peuvent être déplacés en même temps.
- 3. Nature des objets.
- 4. Si un objet tombe, il doit être rapporté dans la boite par celui qui l'a fait tomber. Dans le cas où plusieurs objets sont déplacés, les autres pompiers peuvent continuer à se passer les objets sans se déplacer. Ils peuvent donc essayer de se jeter les objets pour combler le trou créé par l'élève qui ramène l'objet tombé.

# Arbitrage:

Gestion des objets tombés (guider les élèves lorsqu'un objet tombe).

Vérification de l'équipe qui a fini de ramasser ses objets en premier.



# Objectifs:

Prendre des informations pour s'engager dans les espaces libres et atteindre les zones refuges et la cible. Organiser son déplacement en faisant varier la vitesse et la direction.

#### But:

Collecter un maximum de bracelets.

### Dispositif:

Organisation classe: « coureurs » et « attrapeurs »

2 zones cibles et 4 cerceaux = zones refuge individuelles

Espace suffisamment grand pour permettre les déplacements et les évitements.

Nombre suffisant de bracelets (élastiques) pour permettre un temps de jeu suffisamment long.

#### Règles du ieu:

Au signal se déplacer d'une zone à l'autre pour collecter des bracelets sans se faire toucher.

Chaque fois qu'un joueur atteint une zone après une traversée, il récupère un bracelet.

Au cours de son déplacement il peut s'arrêter dans un ou plusieurs cerceaux libres. Il ne peut alors être touché.

Une fois sorti de son cerceau il ne peut retourner dans le même cerceau.

L'attrapeur ne peut aller dans la zone refuge ou dans les zones cibles.

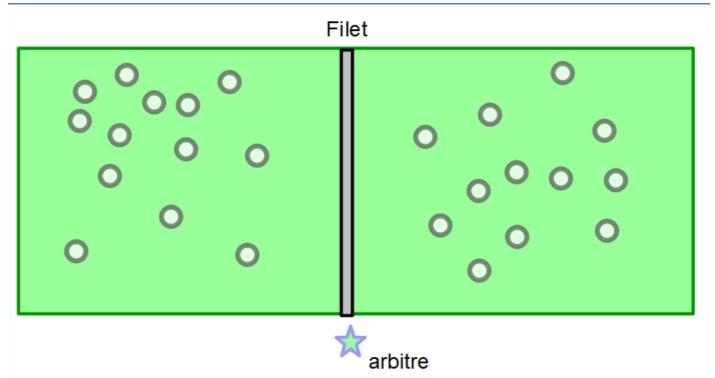
Le joueur touché doit donner un bracelet à l'attrapeur puis il peut reprendre part au jeu.

### Arbitrage:

Vérification des élèves touchés.

Distribution des élastiques dans chaque zone.

**Zone F**: jeu de balles brûlantes



Matériel: Filet, des ballons.

Objectif: Faire passer les ballons du côté adverse en les jetant par-dessus le filet.

#### But du jeu:

A la fin du temps de jeu, avoir moins de ballons de son côté que l'autre équipe.

# <u>Dispositif</u>:

Les dimensions de l'aire de jeu doivent permettre des lancers suffisamment longs.

# Règle:

Au signal, jeter les ballons par-dessus le filet.

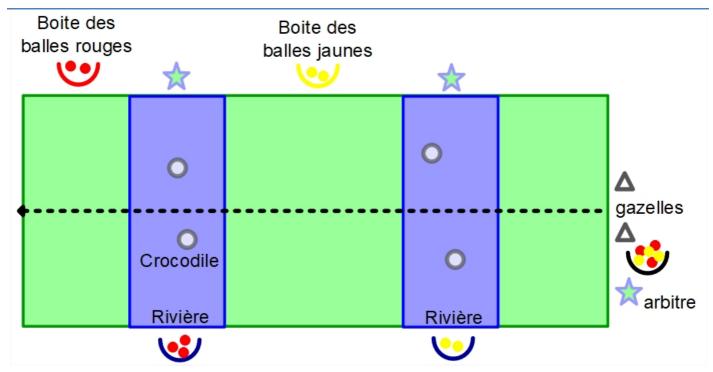
Il est interdit de continuer à jeter des ballons après la fin du temps de jeu.

# Arbitrage:

Au signal, vérifier que les élèves arrêtent de lancer ou ne tentent pas de faire rouler des ballons sous le filet.

Compter le nombre de ballons de chaque côté pour désigner l'équipe gagnante.

Zone G: rivière aux crocodiles



Matériel: Plots, chasubles, coupelles. 5 caisses. Balles rouges et jaunes.

Objectif : S'organiser pour éviter de se faire toucher.

#### But du jeu:

Transporter des balles de couleur sans se faire toucher par les crocodiles, dans la boite qui correspond à la couleur choisie.

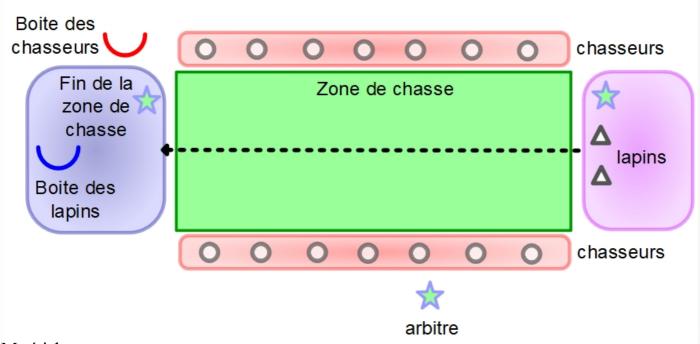
## Règle:

Les crocodiles ne peuvent pas sortir de leur rivière.

Les gazelles se déplacent librement. Elles choisissent une seule boule à la fois (une rouge ou une jaune). Chaque gazelle doit transporter sa boule dans la caisse de la bonne couleur sans se faire toucher par les crocodiles.

Si un crocodile touche une gazelle, celle-ci lui donne sa boule et retourne en chercher une nouvelle. Le crocodile doit alors aller déposer la boule dans sa caisse avant d'essayer de toucher une nouvelle gazelle.

#### Zone H: lapin couloir



#### Matériel:

Un terrain d'environ 15 m x 5 m de côté. Plusieurs ballons en mousse (1 par chasseur).

#### But du jeu:

Les chasseurs doivent toucher le maximum de lapins avec les ballons. Les lapins traversent la zone de chasse par 2 ou 3, ils doivent éviter les tirs et réussir leur traversée pour déposer un objet de l'autre côté. Un lapin touché dépose son objet dans la boîte des chasseurs puis rejoint la file indienne et prend un nouvel objet.

L'équipe qui a transporté le plus d'objets a gagné.

# <u>Déplacements</u>:

Les chasseurs sont à des postes fixes. Les lapins peuvent se déplacer sur tout le terrain.

## Limites du terrain:

Si un lapin sort du terrain, il sort et dépose son objet dans la boîte des chasseurs.

#### Lancer:

Interdiction de lancer au niveau de la tête. Si un enfant est touché à la tête, il n'est pas considéré comme touché.

# Arbitrage:

Vérification des lapins touchés (1 arbitre).

Vérifie que les lapins placent la balle dans la bonne boite (1 arbitre).

Contrôler l'entrée des lapins dans le terrain (1 arbitre).