

INTRODUCTION

De l'importance des jeux collectifs en maternelle

« Par la pratique d'activités qui comportent des règles, les enfants développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives. [...] En participant aux jeux,...les enfants acquièrent le goût des activités collectives. Ils s'intéressent aux autres et apprennent à coopérer... Ils font ainsi l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance. »¹

► Par les jeux collectifs les enfants apprennent à :

- S'approprier le langage
- Devenir élève
- Agir et s'exprimer avec son corps
- Découvrir le monde (se repérer dans le temps et dans l'espace)

► Les Jeux collectifs permettent d'impliquer tous les élèves en même temps (selon plusieurs rôles : joueurs, observateurs, arbitres...)

► La mise en œuvre matérielle des jeux collectifs est facile

► En jeu collectif, la part d'activité des élèves est importante et soutenue

► Les possibilités de relance et de complexification des situations sont nombreuses

► Les jeux collectifs peuvent s'appuyer fortement sur l'imaginaire (albums, histoires, comptines, chansons...)

Présentation de la progression

Les jeux présentés ci-après sont des jeux de conquête d'objets, sur le principe du jeu des déménageurs. Ils s'enchaînent en emboîtement : chaque nouveau jeu s'appuie sur les compétences acquises lors des jeux précédents. Il est possible de démarrer une séquence à n'importe quel stade de la progression proposée mais il conviendra de tenir compte de ce qui précède (jeux et schémas heuristiques² précédents).

Les jeux présentés visent à développer des compétences de plus en plus nombreuses et complexes en perspective de celles visées dans les sports collectifs au cycle 3.

Chaque jeu est accompagné d'un schéma heuristique qui répertorie des comportements des enfants et y associe des pistes de remédiation :

- par des questionnements
- par des rappels ou des nouvelles règles
- par des aménagements matériels, de lieux, de temps
- par des activités décrochées (ateliers ou jeux)

¹ Extrait du BO N°3 hors série du 19 juin 2008

² Schéma heuristique : représentation visuelle du cheminement associatif de la pensée

SOMMAIRE

► Le matériel, les organisations, les équipes, la différenciation en maternelle	Page 4
► Proposition de déroulement d'une séance en maternelle	Page 6
► Les compétences à acquérir en jeux collectifs	Page 7
► Trame de variance	Page 8
► JEUX :	
1. Remplir la maison	Page 10
2. Remplir les maisons	Page 12
3. Remplir sa maison par équipes	Page 14
4. Les facteurs dans la forêt	Page 16
5. Les facteurs et les loups en cage	Page 18
6. Les facteurs et les loups	Page 20
7. Les éperviers et les souris lanceuses	Page 22
8. Les souris passent et tirent	Page 24
9. Les souris lanceuses et les renards affamés	Page 26
► ANNEXES : les ateliers décrochés et les propositions de jeux	
• Jeu « Minuit dans la bergerie »	Page 29
• Jeu « Le chat perché »	Page 30
• Atelier « Tir dans une cible »	Page 31
• Atelier « Lancer / Attraper »	Page 32
• Jeu « L'horloge 1 »	Page 33
• Jeu « Les balles brûlantes 2 »	Page 34
• Jeu « Ecureuils gourmands »	Page 35
• Jeu « Les Belettes »	Page 36
► SCHEMAS D'ORGANISATION	Page 37
► ALBUMS EN LIEN AVEC LES JEUX COLLECTIFS	Page 49

« Nous tenons à remercier les enseignants des circonscriptions de Colmar et de Wittelsheim qui ont apporté leur contribution à l'élaboration de ce document. »

Le matériel, les organisations, les équipes, la différenciation en maternelle



► Le matériel :

- du matériel de balisage : bandes souples, cônes, lattes souples, coupelles, cerceaux plats...
- des foulards, chouchous ou des dossards de couleurs différentes éventuellement numérotés pour prévoir une alternance dans les rôles (arbitres, lanceurs / réceptionneurs, défenseurs / gêneurs...)
- des sifflets (poire ou à pile)

- des objets variés à transporter ou à lancer : *il est intéressant de prévoir des collections d'objets de même couleur pour certains jeux*



- o bouchons
- o coussins
- o sacs de graines
- o ballons légers, maniables, qui ne font pas mal, de tailles variées
- o volants de badminton...



- des caisses
- des cibles verticales, horizontales



► **Organisation :**

- Veiller à la sécurité des élèves en les protégeant du mobilier, des agrès, des radiateurs qui restent en place aux abords de la salle
- Matérialiser systématiquement les espaces d'évolution (cônes, lattes ou bandes souples,...)
- Prévoir et matérialiser un espace pour les regroupements (analyses, bilans, consignes...) ou pour les observateurs
- Privilégier des durées de jeu courtes (**une à trois minutes**) et nombreuses
- Si l'espace disponible est réduit, préférer un travail par demi-groupes
- Si l'espace disponible est vaste, en profiter pour diviser la classe en groupes qui fonctionnent en parallèle dans des zones bien délimitées
- Prévoir les différents rôles sociaux : joueurs, arbitres, organisateurs (remise en place du matériel avant et après chaque jeu)

► **Les équipes / différenciation : privilégier autant que possible la constitution de plusieurs équipes à effectifs réduits**

- Il est important de toujours différencier les équipes à l'aide de dossards.
- La priorité est que chaque élève puisse jouer pleinement et apprendre :
 - dédoubler les groupes :
 - exemple pour le jeu de l'horloge → constituer plusieurs horloges de 4 à 5 joueurs
 - pour les classes multi-cours, regrouper par niveaux à certains moments :
 - exemples :
 - 1. découverte du jeu : les équipes sont constituées d'élèves de niveaux différents
 - 2. pour approfondir : les équipes sont constituées d'élèves de même niveau (les règles et les contraintes peuvent alors être différenciées)

Les équipes peuvent être prévues en amont de la séance (comme le sera l'organisation spatiale et matérielle). Elles ne sont pas figées durant tout un cycle.

Proposition de déroulement d'une séance en maternelle

1. Mise en train³ : environ 5 minutes
2. Le jeu lors d'une séance :
 - a. première phase de jeu
 - b. regroupement pour mettre en évidence les réponses motrices constatées et
 - ⇒ si les compétences attendues sont acquises, avancer dans la progression des jeux proposés page 7
 - ⇒ si les compétences attendues ne sont pas acquises :
 - rappeler les règles ou
 - faire émerger des « comportements attendus » ou
 - organiser un atelier décroché...
 - c. deuxième phase de jeu
3. Retour au calme : dont un temps de structuration et reformulation des « comportements attendus »

Un même jeu peut faire l'objet d'une ou de plusieurs séances selon les réponses des élèves.

³ Un jeu de mise en train peut faire l'objet d'un apprentissage particulier par ailleurs, notamment en PS

Les compétences à acquérir en jeux collectifs

Jeux	Connaissances		Capacités													Attitudes			
	Connaître les règles	Reconnaître les espaces de jeu	Se déplacer en tenant compte des autres	S'orienter dans l'espace de jeu	S'informer pour agir	Courir vers	Transporter	Eviter un obstacle	Eviter un adversaire	Courir pour attraper un adversaire	Tirer sur une cible	Envoyer vers...	Attraper un objet	Envoyer vers... en évitant un défenseur	Intercepter un objet	Accepter de jouer	Accepter les autres	Jouer pour son équipe	Accepter de gagner ou de perdre
Remplir la maison	X	X	X	X	X	X	X									X	X		
Remplir les maisons	X	X	X	X	X	X	X									X	X		
Remplir sa maison par équipe	X	X	X	X	X	X	X									X	X	X	X
Les facteurs dans la forêt	X	X	X	X	X	X	X	X								X	X	X	X
Les facteurs et les loups en cage	X	X	X	X	X	X	X	X	X							X	X	X	X
Les facteurs et les loups	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						X	X	X	X
Les éperviers et les souris lanceuses	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X
Les souris passent et tirent	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X
Les souris lanceuses et les renards affamés	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Les compétences listées ci-dessus sont une base pour évaluer les acquis des enfants.

TRAME DE VARIANCE

► Objets :

- Nombre
- Taille - forme
- Couleur
- ...

► Obstacles/adversaires :

- Objets (bancs, cerceaux, caisses, pavés...)
- Elèves statues, élèves fixes qui peuvent bouger les bras, élèves mobiles)
- Nombre d'adversaires
- Zones d'intervention de l'adversaire (petite, moyenne, totale)

► Mode de transport :

- A la main
- Avec un contenant (panier, crosse, cône, seau, plateau...)
- ...

► Durée :

- Limitée par l'enseignant
- Quand il n'y a plus d'objets
- Quand une équipe a fini
- ...

► Maisons / cibles :

- Taille, orientation (verticale, horizontale)
- Une ou plusieurs identiques
- Maisons différentes : couleur, formes, accessibilité (hautes, dans une zone interdite), codage
- ...

► Espace de jeu

- Libre ou balisé
- Taille de la zone, distances de déménagement
- Cohabitation de plusieurs équipes dans un même espace (sans opposition directe)
- Espaces parallèles

Les jeux :

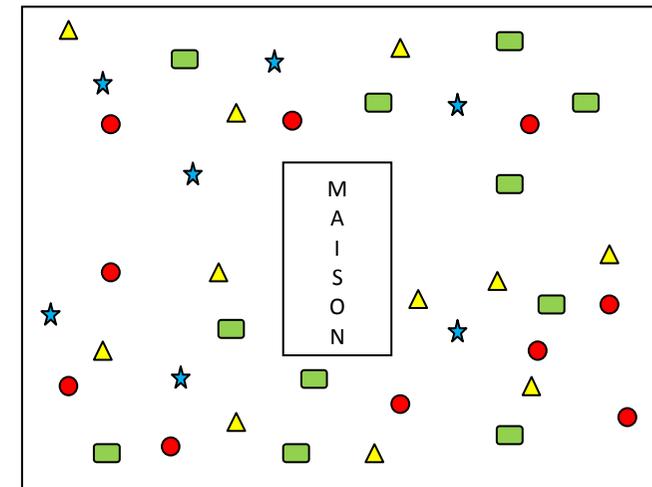
Présentation et démarche de traitement

1. REMPLIR LA MAISON

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître un espace de jeu - connaître et appliquer une règle simple - accepter de jouer - accepter les autres - courir vers - transporter - se déplacer en tenant compte des autres
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves jouent en même temps si la taille de la salle le permet - Le jeu s'arrête quand tous les objets sont dans la maison
Mise en train : ► consigne de départ :	<p>Installer le jeu ensemble : la caisse pleine d'objets est posée au milieu de la salle, et les enfants doivent prendre les objets (évolution : un à la fois) et les poser dans toute la salle.</p> <p>► « <i>Au signal, prenez un objet, et allez le poser ailleurs.</i> »</p>
But du jeu : ► consigne de départ :	<p>Les élèves doivent déposer tous les objets dans la maison.</p> <p>► « <i>Vous devez rapporter tous les objets dans la maison.</i> »</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - rapporter un objet à la fois - rapporter les objets d'une seule couleur - forme
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - dans la cour ou dans une salle assez grande, plusieurs espaces de jeu identiques en parallèle avec des objets en nombres et genres différents - en salle de jeu, baliser un espace spécifique pour les PS dans le terrain aménagé - attribuer une couleur, une forme, un mode de transport... spécifiques aux plus grands

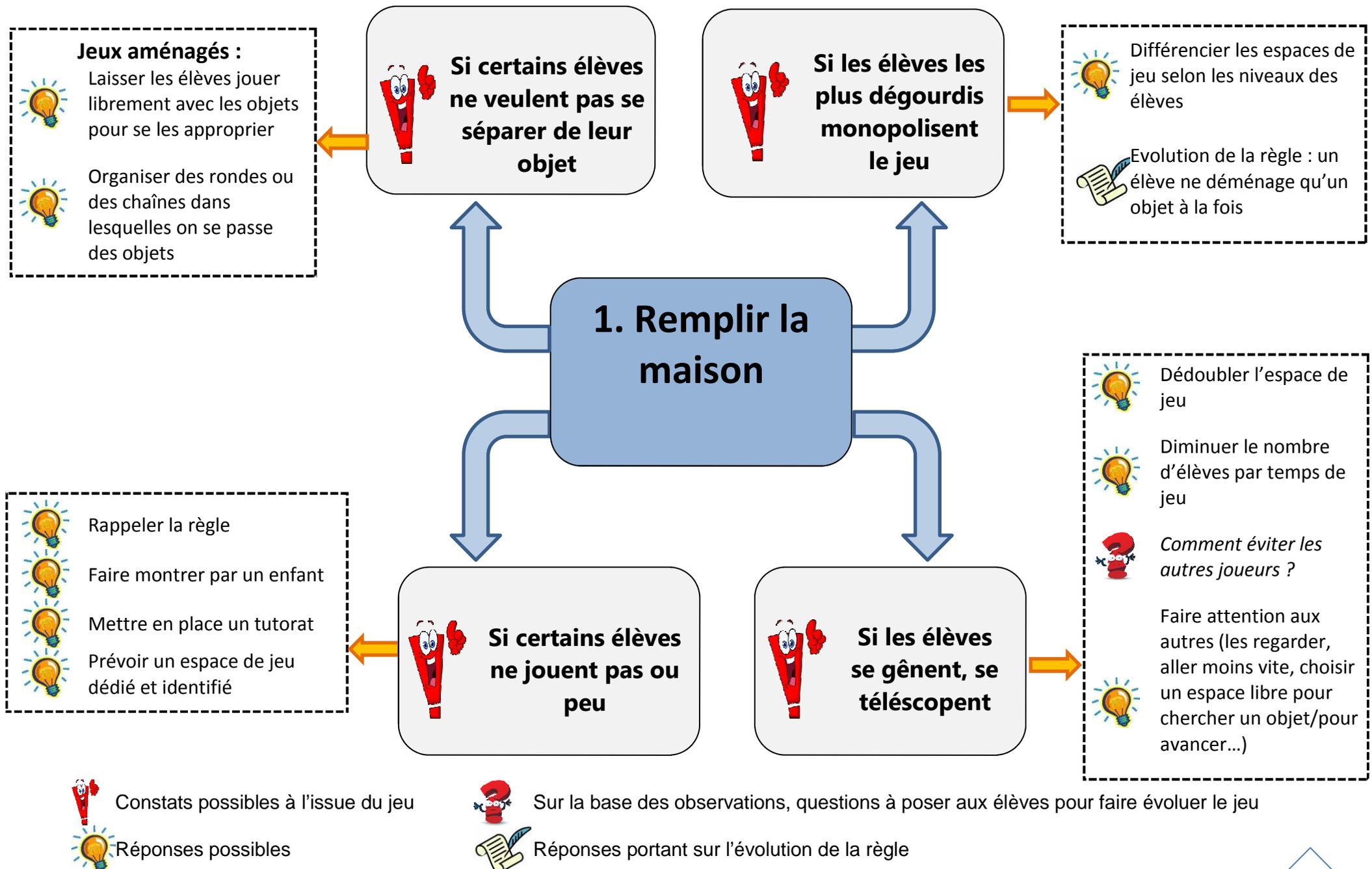
Aménagement



Matériel

- Beaucoup d'objets souples
- Une maison (grande caisse ou 4 bancs)

Pour les PS, on commencera par des jeux aménagés (voir schéma euristique page 11)

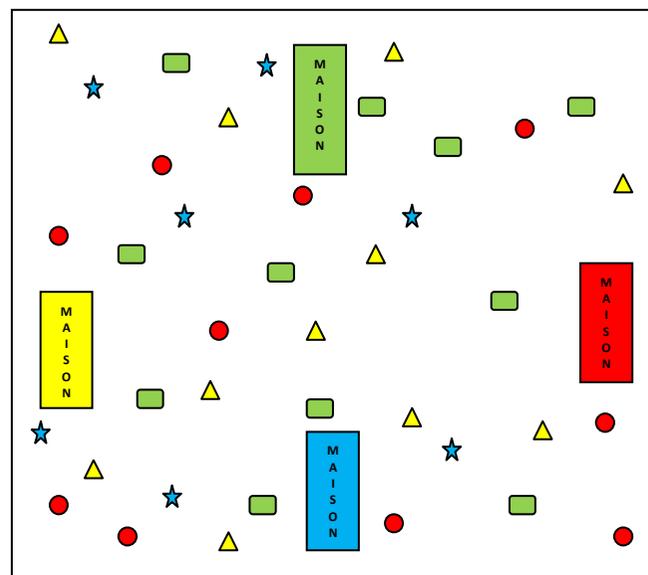


2.REEMPLIR LES MAISONS

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître un espace de jeu - connaître et appliquer une règle simple - accepter de jouer - accepter les autres - courir vers - transporter - se déplacer en tenant compte des autres - s'orienter dans l'espace de jeu - s'informer pour agir
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves jouent en même temps si la taille de la salle le permet - Le jeu s'arrête quand tous les objets sont dans les maisons
Mise en train :	<p>Se déplacer dans la salle sans toucher aux objets. Au signal, le maître montre une couleur et il faut aller toucher un objet ou une maison de cette couleur.</p> <p>Jeu « Les écureuils gourmands » (voir fiche annexe 7)</p>
But du jeu :	<p>Les élèves doivent rapporter chaque objet dans la maison de sa couleur.</p>
► consignes de départ :	<p>► « Vous devez rapporter chaque objet dans la maison de sa couleur. »</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - rapporter un objet à la fois - rapporter les objets d'une seule couleur
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - les plus petits ne remplissent que la maison bleue, et les objets bleus sont proches de la maison bleue - les plus avancés ne rapportent que les objets d'une seule forme
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	<ul style="list-style-type: none"> - un arbitre devant chaque maison pour signaler les erreurs et interdire la dépose de l'objet

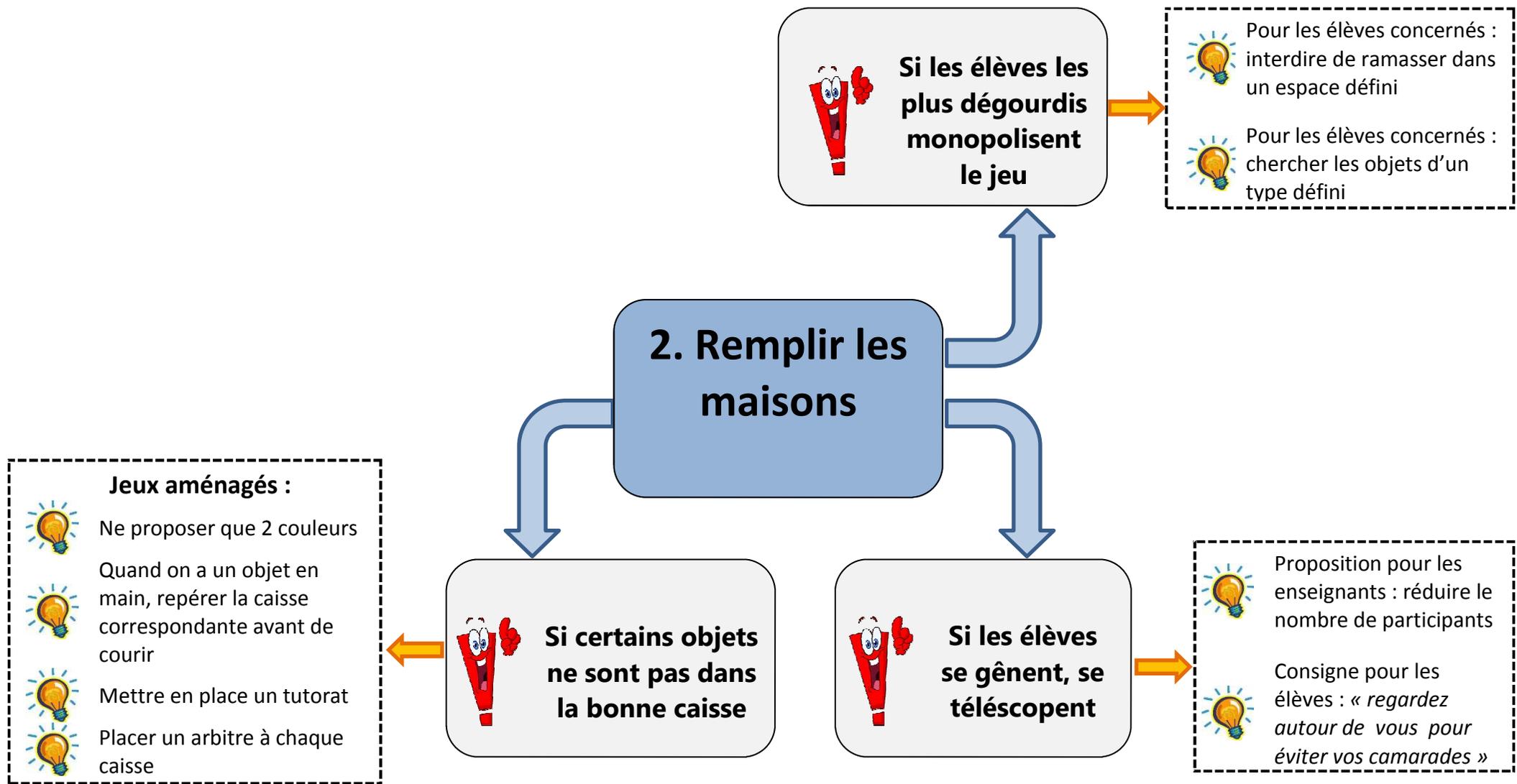
Aménagement



Matériel

- Beaucoup d'objets souples de 4 couleurs différentes
- 4 maisons (tapis, caisses, espaces délimités avec des bancs...) de 4 couleurs différentes (mêmes couleurs que les objets)

Pour les PS, on commencera par des jeux aménagés (voir schéma euristique page 11)



Constats possibles à l'issue du jeu

Réponses possibles

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu

Réponses portant sur l'évolution de la règle

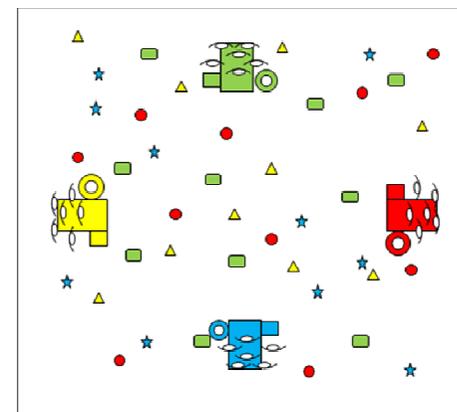
3. REMPLIR SA MAISON PAR ÉQUIPES

(CE JEU PEUT ÊTRE JOUÉ EN RELAIS)

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - jouer en équipe - accepter de gagner et de perdre - (<i>comprendre et appliquer le principe du relais</i>)
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves sont par équipes (de 5 ou 6) avec des dossards de couleurs. Ils se placent sur le tapis qui représente la porte de leur maison identifiée par un cône de couleur. - Le jeu s'arrête quand tous les objets sont dans les maisons.
Mise en train :	Les élèves portent leurs dossards. Ils se déplacent dans la salle, et au signal doivent rejoindre la maison de la couleur de leur dossard.
But du jeu :	Rapporter les objets dans sa maison (un objet à la fois). Le jeu est fini quand il n'y a plus d'objet à rapporter. L'équipe qui a gagné est la première à ne plus avoir d'objets à rechercher.
► consignes de départ :	► « <i>Vous devez rapporter dans votre maison tous les objets de la même couleur que celle-ci. Vous ne pouvez porter qu'un seul objet à la fois. Le jeu est fini lorsqu'il n'y a plus d'objet à chercher. La première équipe qui a rapporté tous ses objets a gagné.</i> »
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - jouer dans un temps donné : signal de fin de partie - ajouter quelques objets d'une autre couleur (leurres) - jouer en relais : chaque élève attend que son camarade ait déposé son objet dans sa maison pour démarrer.
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre d'équipes (2 à la fois, en 2 temps, petits puis grands) - varier le nombre d'objets et leur dispersion (les petits ont moins d'objets à rapporter) - varier les types d'objets (taille, nature, selon les équipes) - équipes mélangées et tutorat possible des plus petits
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	- un arbitre devant chaque maison pour signaler les erreurs

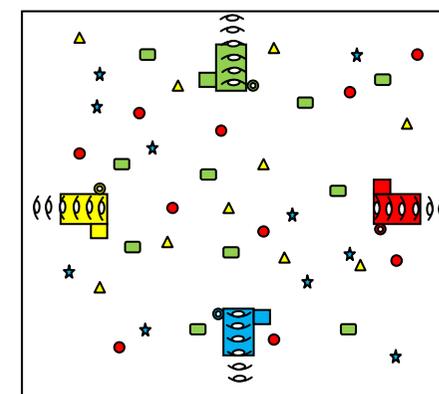
Aménagement de base

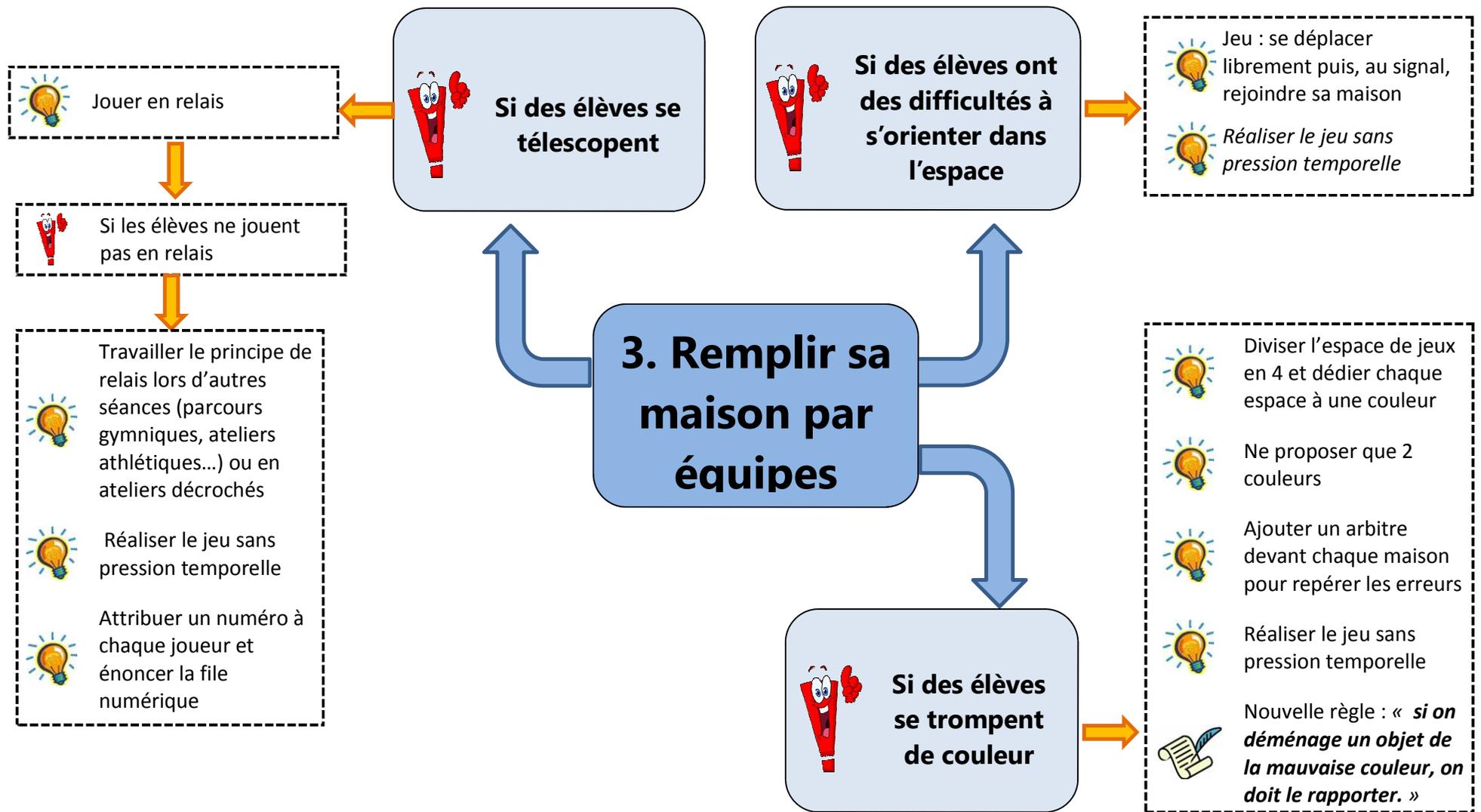


Matériel

- Un tapis, une caisse, un cône et des dossards de même couleur par équipe
- Des lots d'objets souples de même couleur en quantités égales

Aménagement pour le jeu en relais





Constats possibles à l'issue du jeu



Réponses possibles



Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu

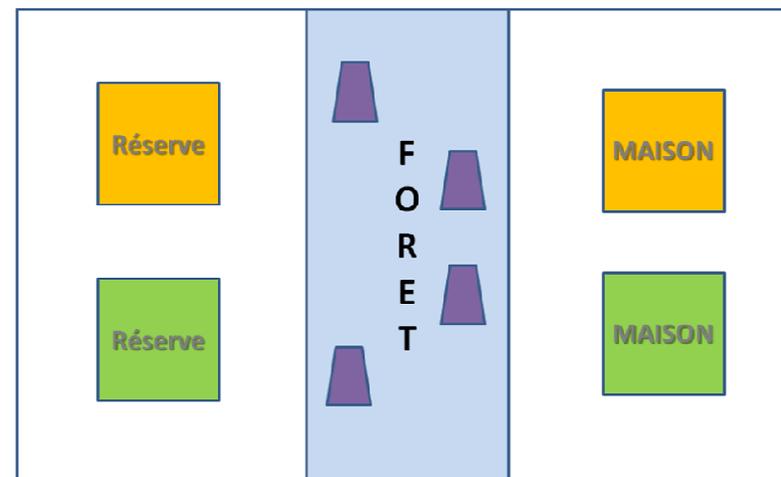


Réponses portant sur l'évolution de la règle

4. LES FACTEURS DANS LA FORÊT

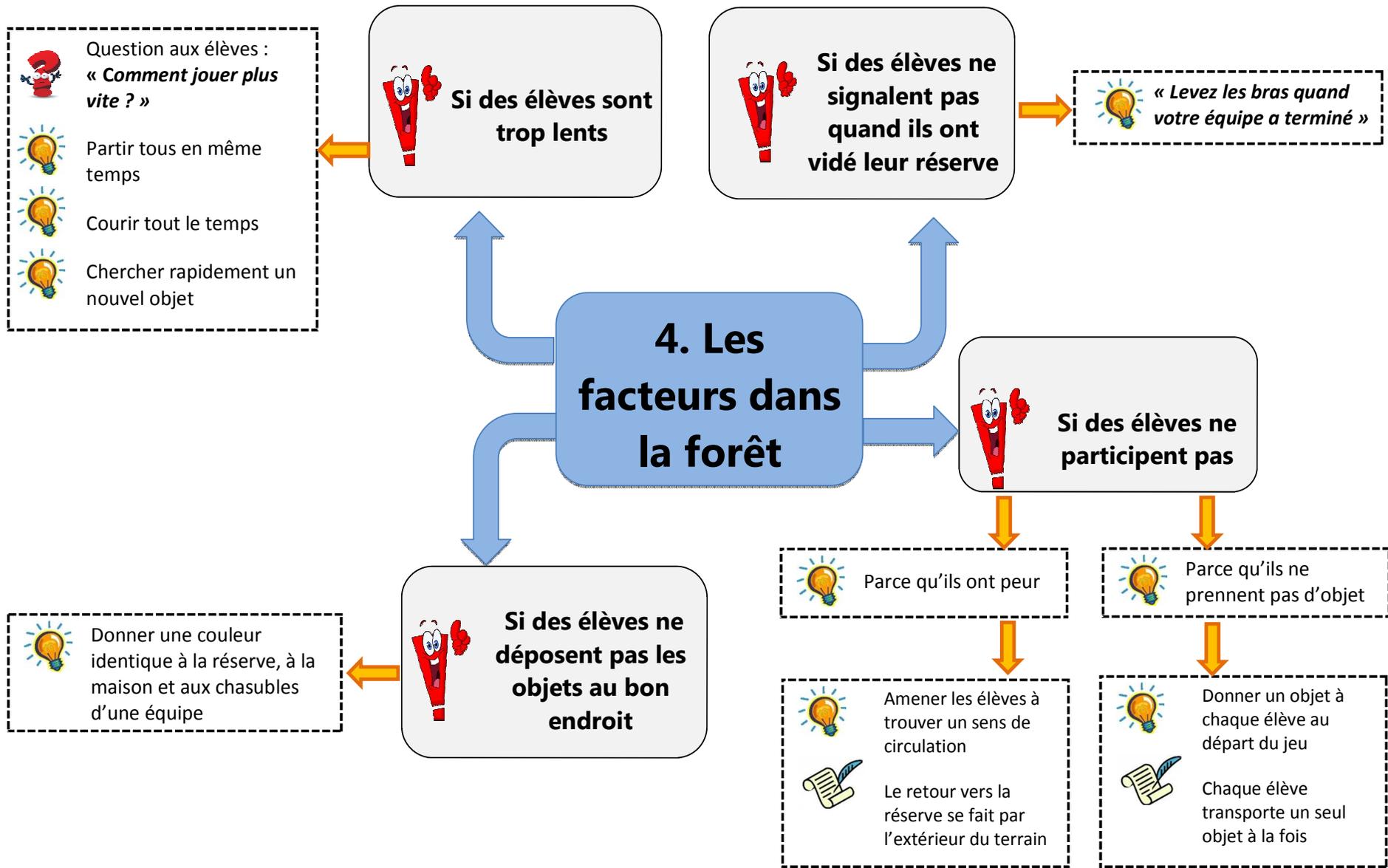
PRESENTATION DU JEU	
Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - courir vers (dans un espace orienté) - transporter - éviter un obstacle
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - jeu par équipe de 7 ou 8 facteurs - constituer deux groupes (joueurs – observateurs) qui alternent - les deux réserves contiennent les mêmes objets en nombre équivalent
Mise en train :	<p>Proposition 1 : placer divers objets dans la salle et se déplacer de différentes manières sans toucher ces objets.</p> <p>Proposition 2 : disposer des caisses d'objets dans la salle. Au signal, les élèves prennent un objet dans une caisse et le déposent dans une autre caisse.</p>
But du jeu : ► consignes de départ :	<p>Les facteurs doivent traverser la forêt en évitant les arbres et déposer leurs objets dans la maison le plus rapidement possible.</p> <p>► « Vous devez livrer vos objets dans votre maison située de l'autre côté de la forêt le plus vite possible en évitant les arbres. L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes de facteurs ont vidé leur réserve. »</p>
Variantes :	- inverser la place des deux maisons
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre et le type d'objets dans les réserves - varier la distance à parcourir - varier le nombre et/ou la dimension des obstacles pour faciliter le trajet ou le rendre plus difficile
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	- un arbitre à côté de chaque maison : pour vérifier que les élèves y déposent un objet à la fois

Aménagement



Matériel

- 4 caisses
- Marquage pour la forêt (cordes, bandes caoutchouc, craies, lattes, ...)
- Petits objets transportables (sacs de graines, balles, foulards, bouchons...)
- Chasubles de couleurs différentes par équipe (1 par élève)
- Obstacles hauts en nombre adapté à la dimension de la zone de jeu (cônes, cartons vides, ...)



 Constats possibles à l'issue du jeu

 Réponses possibles

 Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu

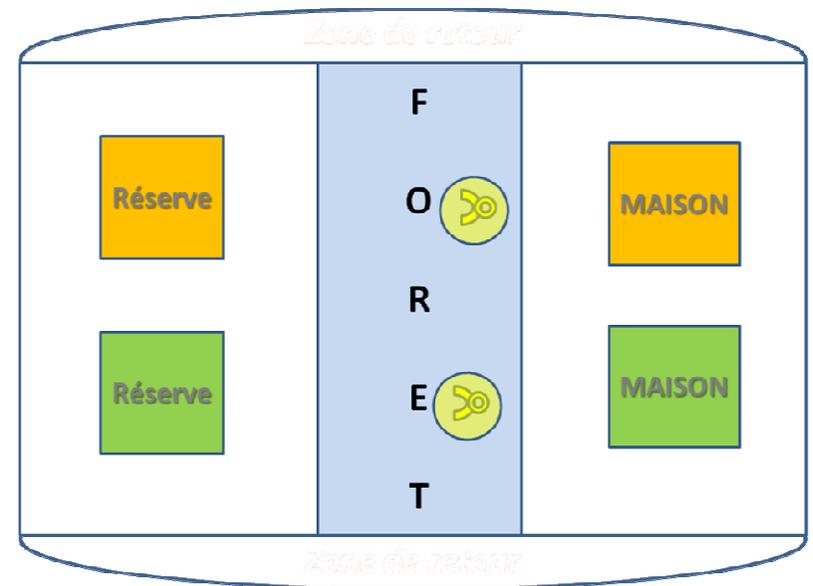
 Réponses portant sur l'évolution de la règle

5. LES FACTEURS ET LES LOUPS EN CAGE

PRESENTATION DU JEU

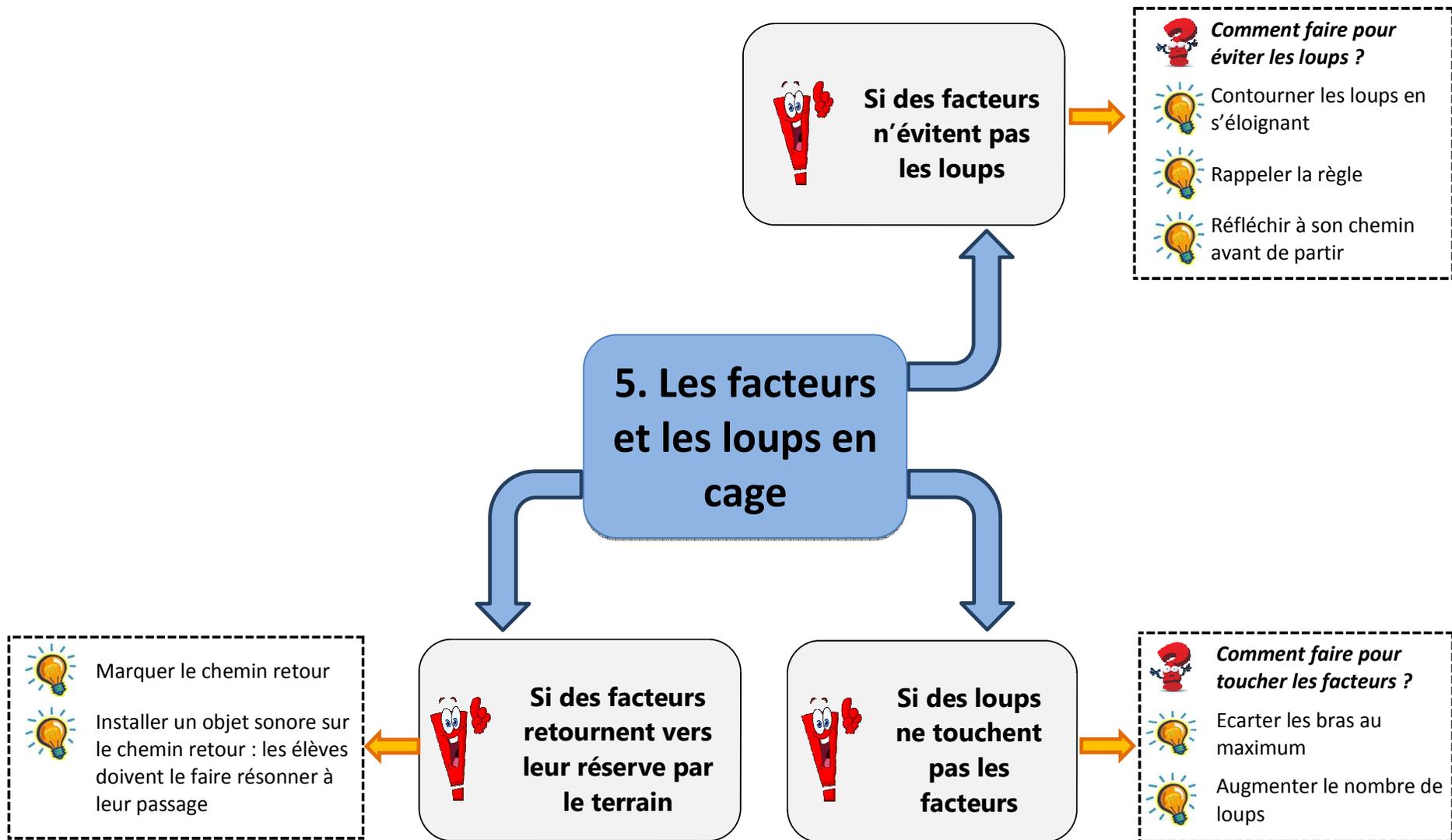
Principales compétences visées :	- courir vers (dans des espaces de jeu dédiés pour l'aller et le retour) - éviter un adversaire
Organisation :	- jeu par équipe de 7 ou 8 facteurs - constituer deux groupes (joueurs – observateurs) qui alternent - les deux réserves contiennent les mêmes objets en nombre équivalent - 2 loups dans les cerceaux cherchent à toucher les facteurs sans quitter les cerceaux - les facteurs reviennent vers leur réserve par l'extérieur du terrain (zones de retour)
Mise en train :	Proposition 1 : placer divers objets dans la salle et se déplacer de différentes manières sans toucher ces objets. Proposition 2 : disposer des caisses d'objets dans la salle. Au signal, les élèves prennent un objet dans une caisse et le déposent dans une autre caisse.
But du jeu :	Les facteurs doivent transporter les objets dans leur maison le plus rapidement possible, sans se faire toucher par un loup.
► consignes de départ :	<i>« Au signal, les facteurs transportent un objet à la fois de l'autre côté de la forêt, dans leur maison, sans se faire toucher par un loup. Les facteurs reviennent vers leur réserve par l'extérieur du terrain. Les loups restent les deux pieds dans le cerceau pour tenter de toucher les facteurs. Les facteurs qui se font toucher par un loup doivent retourner à leur réserve avec leur objet, avant de tenter un nouveau passage. L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes de facteurs ont vidé leur réserve. »</i>
Variantes :	- augmenter le nombre de loups - varier le type d'objet à transporter
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	- varier le nombre d'objets dans les réserves - varier la distance à parcourir
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	- un arbitre à côté de chaque maison pour vérifier que les élèves déposent un objet à la fois dans la maison et que les élèves touchés retournent à leur réserve - un arbitre dans chaque zone de retour pour vérifier que les élèves ne l'empruntent pas pour le trajet aller

Aménagement



Matériel

- 4 caisses
- Marquage pour la rivière (cordes, bandes caoutchouc, craies, lattes, ...)
- Petits objets transportables (sacs de graines, balles, foulards, bouchons...)
- Chasubles de couleurs différentes par équipe (1 par élève)



Constats possibles à l'issue du jeu



Réponses possibles



Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



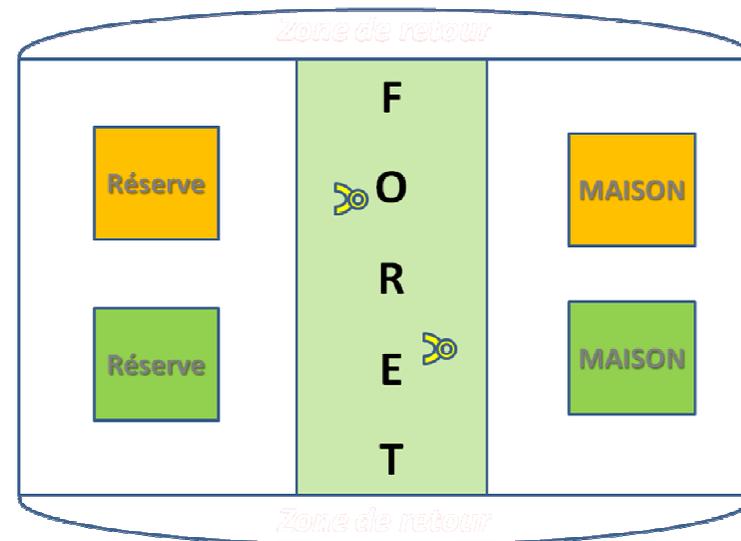
Réponses portant sur l'évolution de la règle

6. LES FACTEURS ET LES LOUPS

PRESENTATION DU JEU

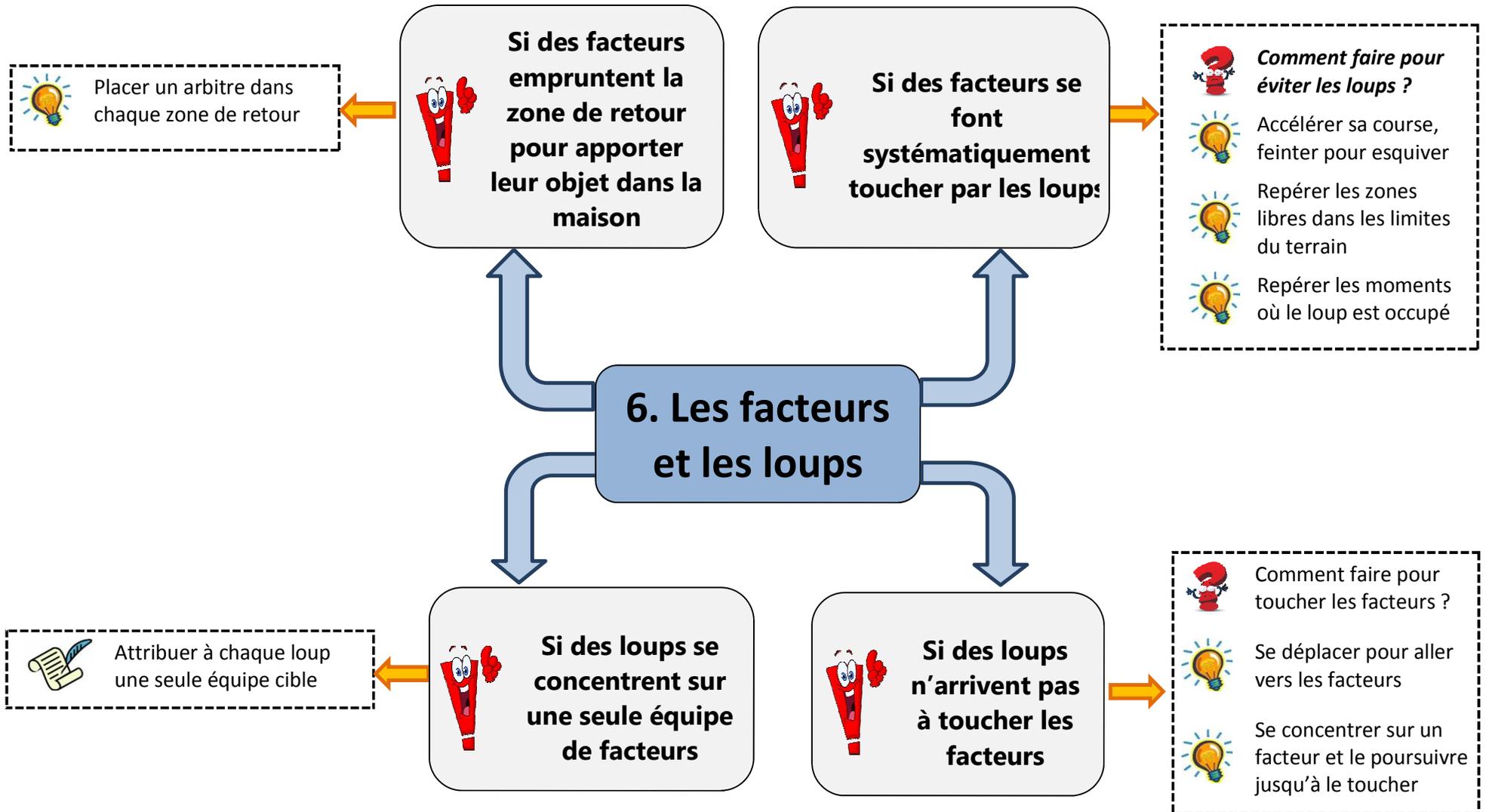
Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - courir vers (dans des espaces de jeu dédiés pour l'aller et le retour) - éviter un adversaire - courir pour toucher un adversaire
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - jeu par équipe de 7 ou 8 facteurs - constituer deux groupes (joueurs – observateurs) qui alternent - les deux réserves contiennent les mêmes objets en nombre équivalent - 2 loups peuvent se déplacer dans toute la forêt - les facteurs reviennent vers leur réserve par l'extérieur du terrain (zones de retour)
Mise en train :	<p>Minuit dans la bergerie (voir fiche annexe 1) Chat Perché (voir fiche annexe 2) Jeu « Les belettes » (voir fiche annexe 8)</p>
But du jeu :	<p>Les facteurs doivent transporter les objets dans leur maison le plus rapidement possible, sans se faire toucher par un loup.</p>
► consignes de départ :	<p>« Au signal, les facteurs transportent un objet à la fois de l'autre côté de la forêt, dans leur maison, sans se faire toucher par un loup. Les facteurs reviennent vers leur réserve par l'extérieur du terrain. Les facteurs qui se font toucher par un loup doivent retourner à leur réserve avec leur objet, avant de tenter un nouveau passage. L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes de facteurs ont vidé leur réserve. »</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - augmenter le nombre de facteurs - augmenter la taille de la forêt
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre d'objets dans les réserves - varier la distance à parcourir - aménager des zones refuges (cerceaux plats) pour organiser le trajet des facteurs les moins efficaces
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	<ul style="list-style-type: none"> - un arbitre à côté de chaque maison : pour vérifier que les élèves déposent un objet à la fois dans la maison et que les élèves touchés retournent à leur réserve - un arbitre dans chaque zone de retour pour vérifier que les élèves ne l'empruntent pas pour le trajet aller - un arbitre à côté de chaque réserve pour signaler qu'elle est vide et que les facteurs sont tous de retour

Aménagement



Matériel

- 4 caisses
- Chasubles de couleurs différentes par équipe (1 par élève)
- Marquage pour la forêt (cordes, bandes souples, craies, lattes, ...)
- Petits objets transportables (sacs de graines, balles, foulards, bouchons...)



Constats possibles à l'issue du jeu

Réponses possibles

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu

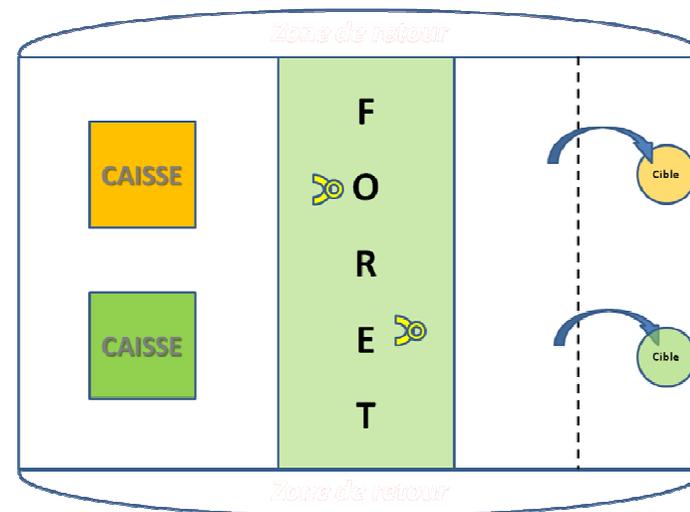
Réponses portant sur l'évolution de la règle

7. LES ÉPERVIERS ET LES SOURIS LANCEUSES

PRESENTATION DU JEU

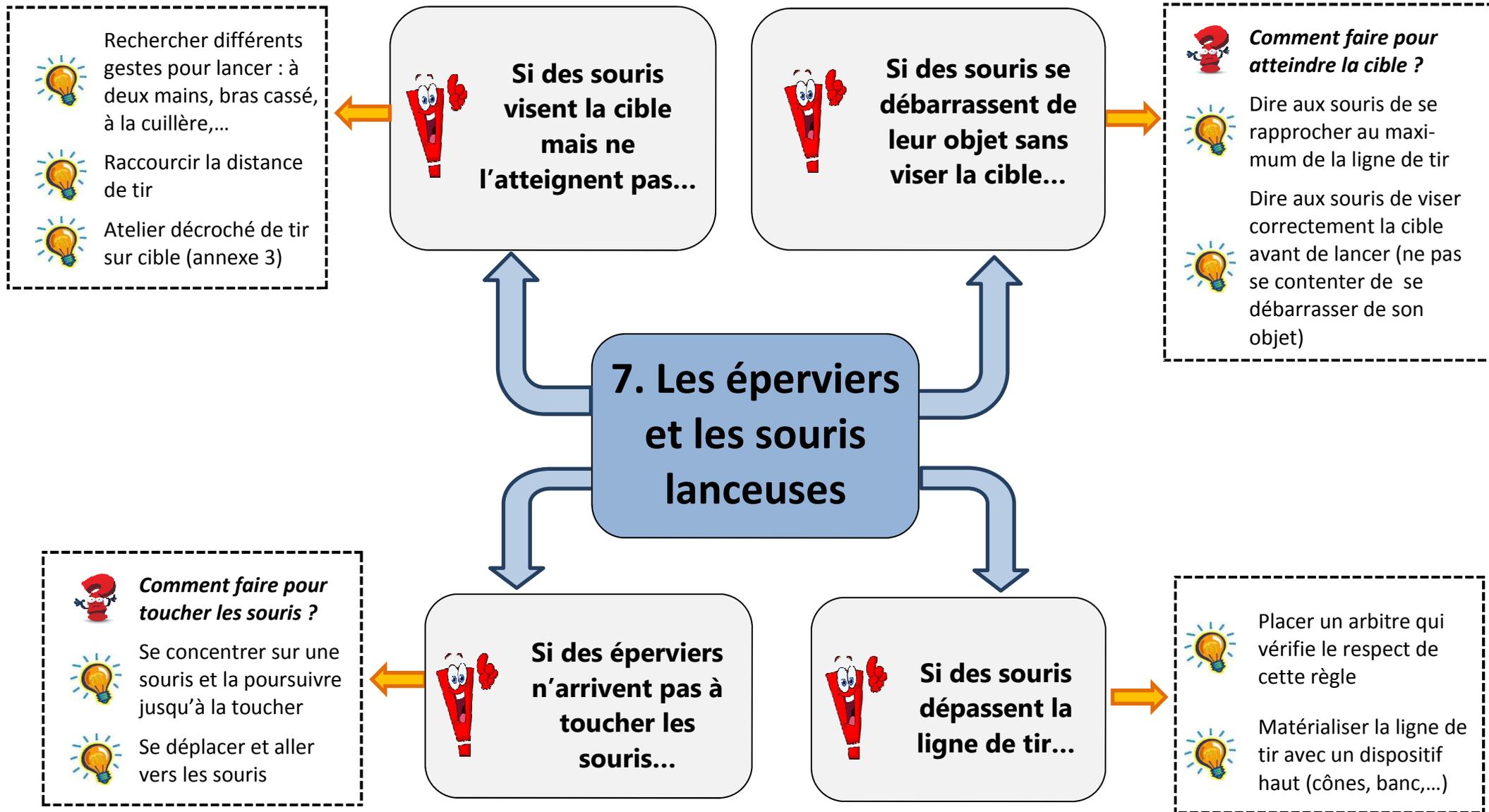
Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - éviter un adversaire - courir pour toucher un adversaire - lancer dans une cible
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - jeu par équipe de 7 ou 8 souris - constituer deux groupes (joueurs – observateurs) qui alternent - les deux caisses contiennent les mêmes objets en nombre équivalent - 2 éperviers peuvent se déplacer dans toute la forêt - les souris reviennent vers leur caisse par l'extérieur du terrain (zones de retour) - 2 cibles permettent de comptabiliser les réussites
Mise en train :	<p>Proposition 1 : jeu type « Jacques a dit » pour se familiariser avec les limites et zones du terrain (exemples : je me déplace dans la forêt, à l'extérieur de la forêt, dans la zone de retour, dans la zone de tir...)</p> <p>Proposition 2 : disposer les caisses d'objets dans la salle. Les élèves se déplacent dans la salle. Au signal, ils prennent un objet dans une caisse et le lancent dans une des cibles placées dans la forêt.</p>
But du jeu :	<p>Les souris doivent transporter les objets, le plus rapidement possible et sans se faire toucher par un épervier, puis les lancer vers une cible située derrière une ligne.</p> <p>► consignes de départ :</p> <p>« Au signal, les souris transportent un objet à la fois de l'autre côté de la forêt sans se faire toucher par un épervier. Sans dépasser la ligne de tir, elles lancent leur objet vers la cible. Les souris reviennent vers leur caisse par l'extérieur du terrain. Quand elles se font toucher par un épervier, elles doivent retourner au point de départ avec leur objet, avant de tenter un nouveau passage. L'équipe qui a marqué le plus de points aux lancers a gagné. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes de souris ont vidé leur caisse. »</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - changer les types de cibles (horizontales, verticales) - changer les objets à lancer - éloigner les cibles
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des cibles plus ou moins proches ou les valoriser différemment
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	<ul style="list-style-type: none"> - un arbitre à côté de chaque cible pour vérifier que les élèves lancent un objet à la fois, que les élèves touchés retournent à leur maison et pour compter les points - un arbitre à côté de chaque caisse pour signaler qu'elle est vide et que les souris sont toutes de retour

Aménagement



Matériel

- 2 caisses
- Chasubles de couleurs différentes par équipe (1 par élève)
- 2 cibles : horizontales (tapis, zones marquées, contenants...) ou verticales
- Marquage pour la forêt et la ligne de tir (cordes, bandes souples, craie, lattes, ...)
- Petits objets transportables et à lancer (sacs de graines, balles, foulards, cordes nouées, coussins...)



Constats possibles à l'issue du jeu



Réponses possibles



Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



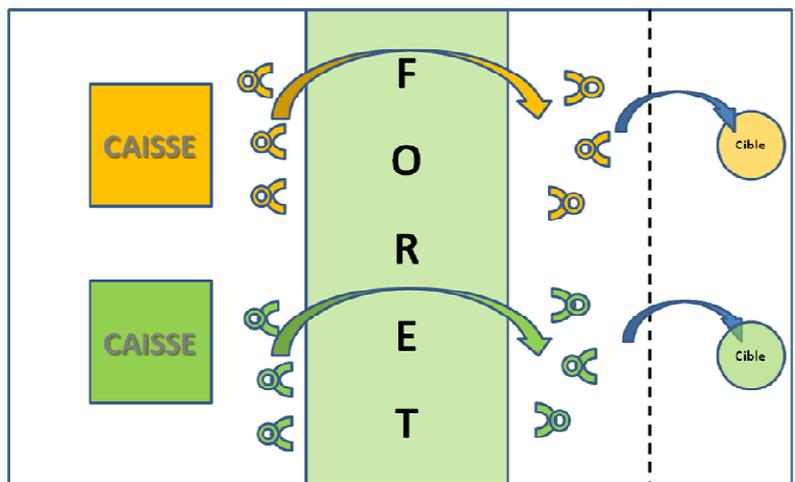
Réponses portant sur l'évolution de la règle

8. LES SOURIS PASSENT ET TIRENT

PRESENTATION DU JEU

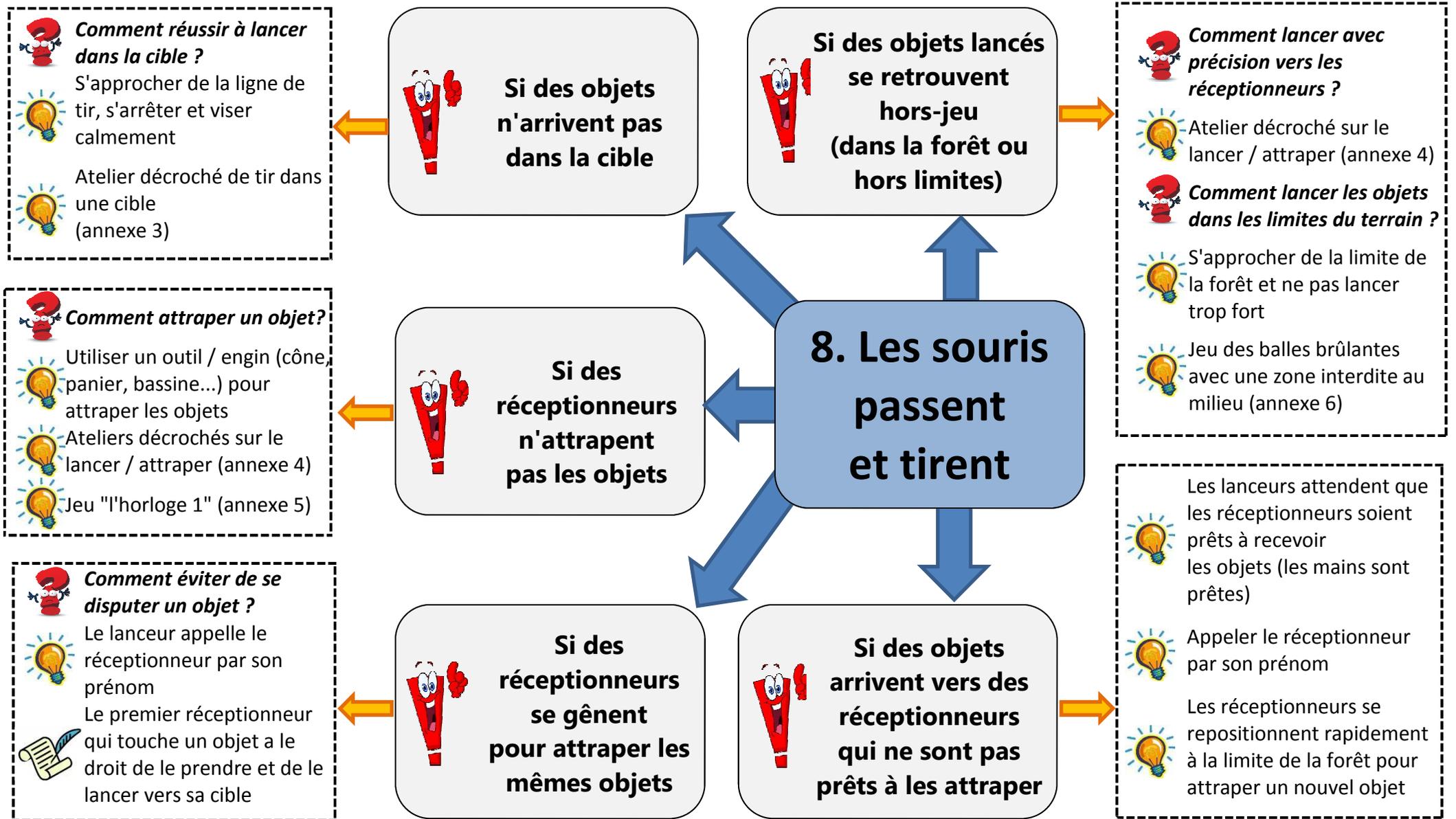
Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - faire une passe à un partenaire - attraper un objet - tirer sur une cible
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - constituer deux groupes (joueurs – observateurs) qui alternent - jeu par équipe de 7 ou 8 joueurs (chaque équipe est constituée de lanceurs et de réceptionneurs/tireurs) - les deux caisses contiennent les mêmes objets en nombre équivalent - les lanceurs et les réceptionneurs/tireurs échangent les rôles puis recommencent le jeu
Mise en train :	<p>Proposition 1 : se déplacer par deux (imiter celui qui est devant)</p> <p>Proposition 2 : se déplacer par deux et se transmettre un objet au signal sonore sans que l'objet ne tombe au sol</p> <p>Proposition 3 : les élèves se déplacent de part et d'autre de la forêt (tous les objets se trouvent d'un côté de la forêt). Au signal, ceux qui ont les objets les lancent par-dessus la forêt. Les élèves d'en face les récupèrent, se déplacent avec les objets et les relancent au signal suivant (varier les déplacements : pieds joints, 4 pattes avec objet stable (coussins, sacs de graine...) sur le dos)</p>
But du jeu :	<p>Les souris doivent lancer les objets par-dessus la forêt à leurs coéquipiers qui les attrapent pour les lancer vers une cible située derrière une ligne. Le jeu se joue en deux manches pour permettre à toutes les souris de jouer les rôles de lanceurs et réceptionneurs/tireurs.</p> <p>► consignes de départ :</p> <p>► « <i>Au signal, les souris prennent un objet à la fois et le lancent par-dessus la forêt. Les coéquipiers les attrapent et, sans dépasser la ligne de tir, les lancent vers la cible. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes ont vidé leur caisse. L'équipe qui a envoyé le plus d'objets dans sa cible a gagné.</i> »</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - changer les types de cibles - changer les objets à lancer (aller progressivement vers les balles) - varier la largeur / la hauteur de la forêt
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des cibles plus ou moins proches et les valoriser différemment - varier la taille de la forêt - varier les cibles ou leur taille
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	<ul style="list-style-type: none"> - deux arbitres de part et d'autre de la ligne de tir pour vérifier que les tireurs la respectent - deux arbitres de part et d'autre de la forêt pour vérifier que les joueurs la respectent (zone interdite)

Aménagement



Matériel

- 2 caisses
- Chasubles de couleurs différentes par équipe (1 par élève)
- 2 cibles : horizontales (tapis, zones marquées, contenants...) ou verticales
- Marquage pour la forêt et la ligne de tir (cordes, bandes souples, craie, lattes, ...)
- Petits objets transportables et à lancer (sacs de graines, balles, foulards, cordes nouées, coussins...)



Constats possibles à l'issue du jeu

Réponses possibles

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu

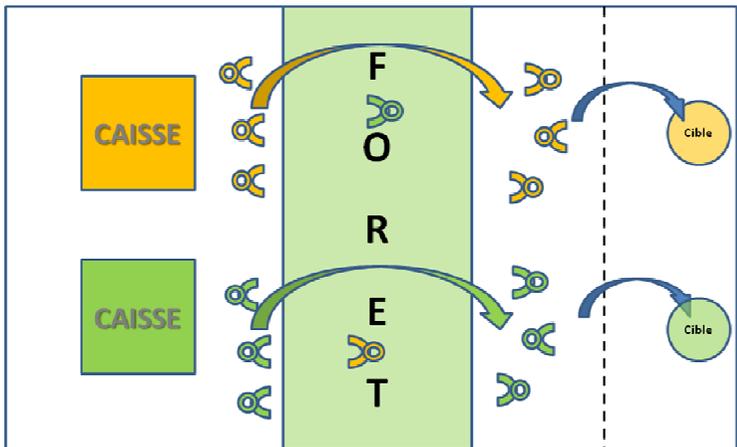
Réponses portant sur l'évolution de la règle

9. LES SOURIS LANCEUSES ET LES RENARDS AFFAMÉS

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées :	<ul style="list-style-type: none"> - envoyer vers...en évitant un défenseur - attraper un objet - tirer sur une cible - intercepter un objet
Organisation :	<ul style="list-style-type: none"> - constituer deux groupes (joueurs – observateurs) qui alternent - jeu par équipe de 7 ou 8 joueurs (chaque équipe est constituée de lanceurs et de réceptionneurs / tireurs) - 2 intercepteurs dans la forêt (1 pour chaque équipe de souris) - les deux caisses contiennent les mêmes objets en nombre équivalent - les élèves changent de rôle (lanceur, réceptionneur / tireur, intercepteur) puis recommencent le jeu
Mise en train :	<p><u>Proposition 1</u> : se déplacer par deux et se lancer (faire une passe) un objet au signal sonore sans que l'objet ne tombe au sol</p> <p><u>Proposition 2</u> : les élèves se déplacent de part et d'autre de la forêt (tous les objets se trouvent d'un côté de la forêt). Au signal, ceux qui ont les objets les lancent par-dessus la forêt. Les élèves d'en face les récupèrent, se déplacent avec les objets et les relancent au signal suivant. Dans la forêt, on placera des intercepteurs qui tentent d'empêcher la transmission des objets.</p>
But du jeu :	<p>Les souris doivent lancer les objets par-dessus la forêt à leurs coéquipiers qui les attrapent pour les lancer vers une cible située derrière une ligne. Deux renards qui se déplacent dans la forêt tentent d'intercepter les objets.</p> <p>► consignes de départ :</p> <p>► « <i>Au signal, les souris prennent un objet à la fois et le lancent par-dessus la forêt en évitant les renards. Les coéquipiers les attrapent et, sans dépasser la ligne de tir, les lancent vers la cible. Le jeu s'arrête lorsque toutes les équipes ont vidé leur caisse. L'équipe qui a envoyé le plus d'objets dans sa cible a gagné.</i> »</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - changer les types de cibles - changer les objets à lancer (balles) → adapter la cible
Pistes pour une classe à niveaux multiples :	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des cibles plus ou moins proches et les valoriser différemment - varier la taille de la forêt, le nombre de renards
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu :	<ul style="list-style-type: none"> - deux arbitres de part et d'autre de la ligne de tir pour vérifier que les tireurs la respectent - deux arbitres à côté des cibles pour retirer les objets lancés en-deçà de la ligne de tir.

Aménagement



Matériel

- 2 caisses
- Chasubles de couleurs différentes par équipe (1 par élève)
- 2 cibles : horizontales (tapis, zones marquées, contenants...) ou verticales
- Marquage pour la forêt et la ligne de tir (cordes, bandes souples, craie, lattes, ...)
- Petits objets à lancer (sacs de graines, balles, foulards, cordes nouées, coussins...)

- Revenir vite vers la forêt dès que le tir vers la cible est réalisé
- S'écarter du renard (bouger, se déplacer à gauche et à droite, reculer...)
- Se positionner en face d'un lanceur et lui faire signe
- Se répartir dans l'espace de jeu

Si des réceptionneurs n'attrapent pas les objets...

Si le renard ne parvient pas à gêner le jeu

- Se positionner face aux souris prêtes à lancer un objet
- Bouger les bras pour gêner

9. Les souris lanceuses et les renards affamés

- Comment éviter le renard ?**
- Attendre que le renard soit occupé ailleurs pour lancer
 - Lancer au-dessus du renard
 - S'écarter du renard (bouger, se déplacer à gauche et à droite, reculer...)

Si des lanceurs ne parviennent pas à éviter le renard...

Si le renard ne sait pas quoi faire des objets interceptés...

- Option 1 : Transmettre les objets interceptés à un assistant en bord de forêt pour les stocker dans un carton-trésor
- Option 2 : Transmettre les objets interceptés aux souris de son équipe



Constats possibles à l'issue du jeu



Réponses possibles



Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



Réponses portant sur l'évolution de la règle

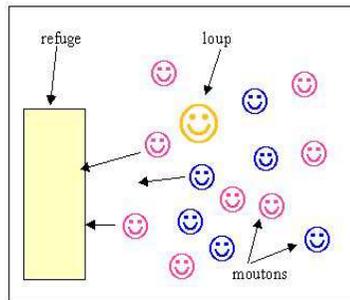
Annexes

Minuit dans la bergerie

But :

Rejoindre la bergerie sans être touché.

Aménagement :



Matériel
Un refuge matérialisé (lignes)
1 tambourin

L'enseignant fait le « loup »
Les enfants font les « moutons ».

Consignes :

Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle 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.

Critères de réussite :

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie

Cycle 1

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Réagir à un signal

Comportements attendus

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

Variantes

Temps

- MS : supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant du signal « minuit »)

Espace

- Changer l'emplacement de la bergerie
- Mettre une entrée dans la bergerie
- Installer plusieurs bergeries
- Varié 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 (ou plusieurs enfants)
- GS : celui qui est touché devient le loup

Droit des joueurs

- GS : les enfants sont partagés en 2 ou 3 groupes de couleurs différentes, ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur

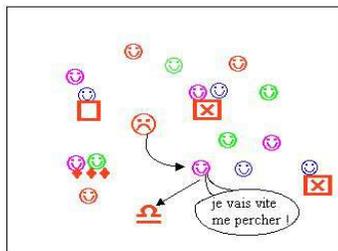


Le chat perché

But :

Se percher avant d'être touché par le chat

Aménagement :



Sans matériel

Avec la classe entière. Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...).

Consignes :

La maîtresse joue le rôle du chat, les enfants celui des souris. Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'enseignant regroupe les enfants autour de lui et annonce " Chat perché !

Critères de réussite :

Pour les souris, le nombre de fois où l'enfant a été touché.

Annexe 2

Cycle 1

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

Courir pour fuir, courir vers

Esquiver

Poursuivre

Comportements attendus

Pour les souris :

Etre attentif en permanence pour savoir qui est le chat

Décider rapidement du « perchoir » et s'adapter en fonction des autres (GS)

Pour le chat :

Se rendre imprévisible pour les autres

Variantes

Temps

MS / GS : Désigner un enfant comme chat, faire une ronde avec tous les joueurs et mettre le chat au milieu. La ronde compte jusqu'à 3 pour faire commencer le jeu. Reprendre ce mode de départ chaque fois que le chat ne parvient pas à toucher une souris

Espace

MS / GS : Supprimer du jeu un endroit trop facile pour se percher

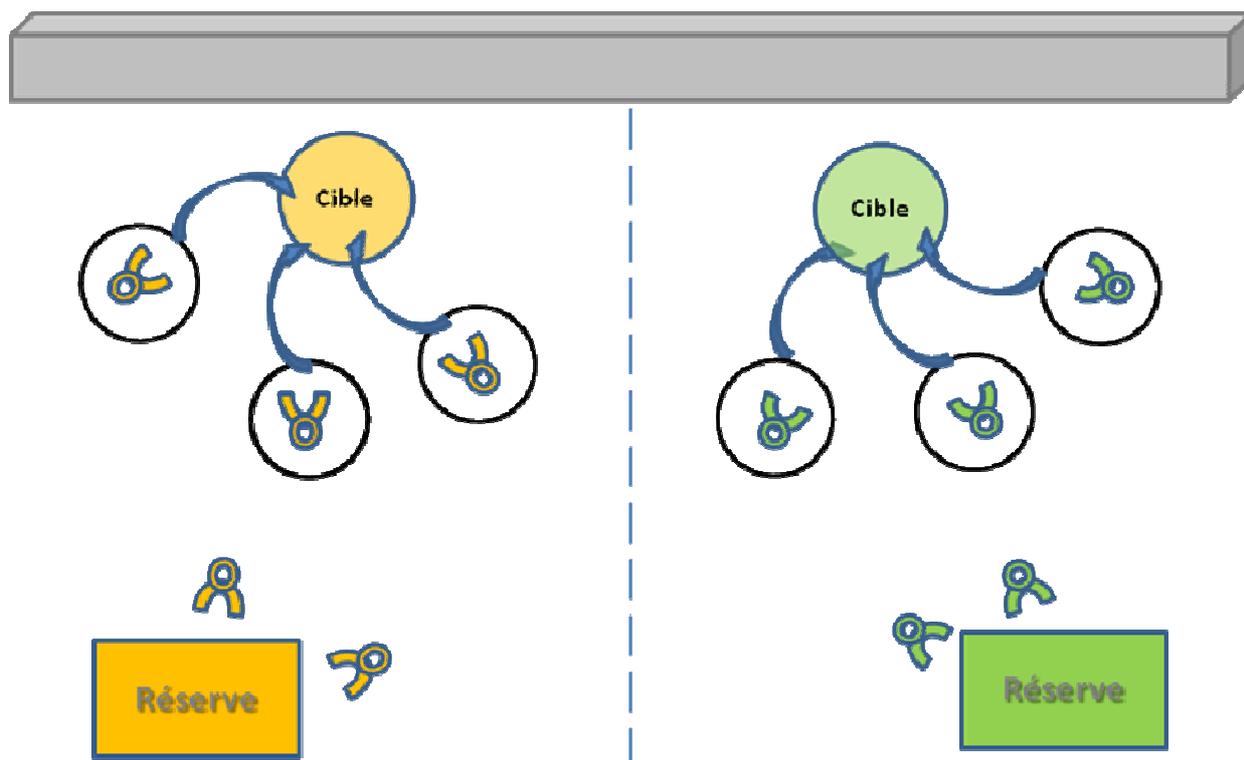
Nombre de joueurs

GS Chaque souris touchée devient chat

Droit des joueurs

MS / GS : Une souris ne peut se percher deux fois de suite au même endroit

GS une souris touchée devient chat et le chat devient souris



Objectif : lancer un objet dans une cible

Situation de travail : deux équipes d'élèves s'affrontent

Chaque équipe lance un maximum d'objets dans sa cible à partir de cerceaux disposés au sol. Chaque joueur lance un objet à la fois puis en recherche un autre dans sa réserve. Un capitaine désigné dans chaque équipe comptera le nombre d'objets parvenus dans sa cible.

Critère de réussite : lancer plus d'objets dans sa cible que l'équipe adverse

Savoir-faire à utiliser :

► **pour le lanceur :**

- s'orienter vers la cible (regard, corps...)
- doser son lancer
- s'arrêter et se mettre en position de tir
- essayer différents types de lancers (à deux mains par en-dessous, à deux mains en poussant la balle à partir de la poitrine...)

Matériel

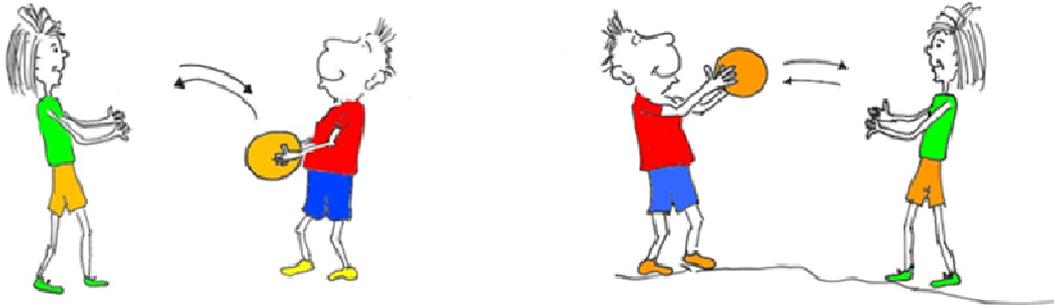
Des cerceaux (zone de tir)
Des objets à lancer (sacs de graines, coussins, balles...)
2 caisses réserves – 2 cibles (poubelles, cartons...)



Pratique : placer les cibles à proximité d'un mur pour éviter la dispersion des balles

Annexe 4

Atelier décroché pour travailler le « Lancer / Attraper »



Objectifs: lancer un objet à un récepteur
attraper un objet

Situation de travail : par paire d'élèves

De part et d'autre de la « forêt », se lancer un objet sans le laisser tomber.

Critère de réussite : réussir à se faire 3 passes sans laisser tomber l'objet

Evolution :

- si la paire réussit, l'un des deux joueurs recule d'un pas
- si la paire échoue* :
 - utiliser un objet plus léger, plus lent (coussin, balle paille, balle mousse, balle de plage...)
 - favoriser les trajectoires en cloche pour augmenter le temps
 - éventuellement, accepter la réception après rebond

Savoir-faire à utiliser :

► **pour le lanceur :**

- s'orienter vers le récepteur (regard, corps)
- doser son lancer
- viser le haut du corps entre la tête et le ventre
- essayer différents types de lancers (à deux mains par en-dessous, à deux mains en poussant la balle à partir de la poitrine...)

► **pour le récepteur :**

- s'orienter vers le lanceur (regard, corps)
- préparer les mains pour présenter une cible claire au lanceur
- suivre la trajectoire de la balle
- saisir la balle et la bloquer
- être mobile et se déplacer si besoin



- Niveau 1 : tendre les bras, attraper en corbeille, balle contre le buste
→ Niveau 2 : les mains saisissent la balle qui sera bloquée contre le buste
→ Niveau 3 : saisie de la balle uniquement avec les mains

Matériel
Des balles ou objets souples
(1 pour 2 enfants)
Des bandes souples pour
marquer la « forêt »

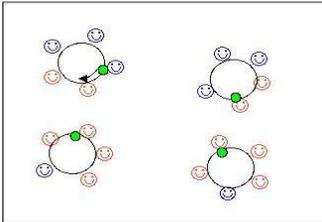
* **NB :** le temps de réaction d'un enfant de maternelle est le double de celui d'un adulte.
il convient donc de respecter une distance minimale entre les deux partenaires (2 m minimum)

L'horloge 1

But :

Faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure)

Aménagement :



Matériel

4 ballons ; 1 par équipe
4 jeux de maillots

4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge.
Temps limité : 40 s à 1 mn
Terrain non limité mais horloge fixe

Consignes :

Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure

NB : pour aider au comptage des points, on peut poser une ardoise au pied du 1^{er} joueur ; il fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains.

Critères de réussite :

Est déclarée gagnante, l'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures.

Annexe 5

Cycle 1

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Passer, attraper

Comportements attendus

Type de passe adapté au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).
Blocage à deux mains, les pieds au sol ou en sautant

Variante

Espace

Jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebond...)

Nombre de joueurs

Introduire un « enquiquineur » pris dans une autre équipe. Son rôle : faire perdre du temps à l'équipe adverse en interceptant le ballon et en l'envoyant le plus loin possible

Matériel

Jouer sur la taille des ballons (du plus gros vers le plus petit).



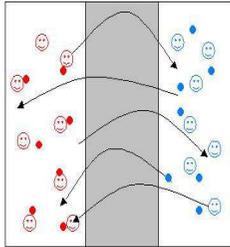
Extrait de : « Les jeux collectifs à l'école » rédigé par l'équipe EPS premier degré du Calvados, 2001.

Les balles brûlantes 2

But :

Avoir le moins possible de ballons dans son camp à la fin du jeu.

Aménagement :



Matériel

1 ballon par joueur
1 chronomètre
1 sifflet

Terrain clos avec une zone neutre au milieu du terrain de préférence limitée par des bancs.
Effectifs : 2 équipes de 8 joueurs.

Consignes :

Lancer tous les ballons, qui sont dans son camp, dans le camp adverse. Il faut que le ballon retombe dans le camp adverse pour être comptabilisé.
Le jeu dure 3 min

Critères de réussite :

Au signal de fin de jeu, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

Cycle 2

Jeu avec ballon

Annexe 6

Savoirs à enseigner

- S'informer sur les paramètres du jeu (lancer vite dans des espaces vides)
- Mettre en place une stratégie collective (se répartir les rôles)

Comportements attendus

- Respecte et fait respecter les règles. Auto-arbitrage. Occupation stratégique de l'espace.
- Reste dans les limites du terrain.
- Lance dans un espace vide. Lance d'une manière adaptée à l'engin.
- Passé à un partenaire mieux placé pour gagner du temps et/ou assurer le lancer.

Variante

Espace

Tailles et formes du terrain, avec filet (*lancer adapté aux nouvelles données*) (CE1)

Droit des joueurs

Lancer uniquement à la main ou frapper uniquement au pied (*lancer adapté aux nouvelles données*) (CP)

Différenciation des rôles : récupérateurs et lanceurs (*coopération*) (CE1)

Interdire de marcher ballon en main

Introduire un défenseur par camp dans la zone neutre.

Matériel : Différentes tailles et formes des ballons (*lancer adapté aux nouvelles données*)

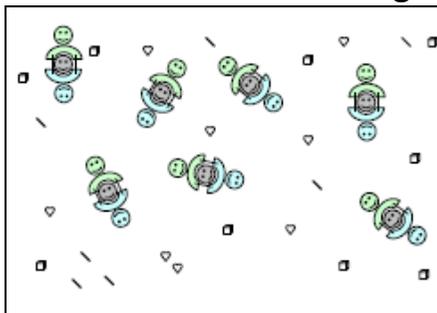
Les écureuils gourmands

Annexe 7

But :

Regagner sa cage avec un objet, le plus rapidement possible.

Aménagement :



Matériel

- divers petits objets (au moins autant d'objets que d'élèves)
- Tambourin pour donner le signal

Consignes :

Les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu. Parmi les trois, deux enfants sont face à face et forment une cage en se donnant la main. Le troisième enfant, «l'écureuil», est dans sa cage.

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle pour récupérer un objet qui se trouve placé au sol. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

Puis ils ressortent et recherchent un 2^{ème} objet et ainsi de suite. Echanger les rôles après 3 sorties.

Critères de réussite :

Récupérer le nombre d'objets demandé.

Cycle 1

Jeu de déplacement

Savoirs à enseigner

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et de la cible.

Comportements attendus

- respecte la consigne et participe activement au jeu.
- repère sa cage.
- réagit au signal.

Variantes

Déplacement :

- Varier le mode de déplacement (en sautant, à 4 pattes,...)

Matériel :

- Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.

Droit des joueurs :

- Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.
- Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).
- Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher un foulard, puis un plot,...)

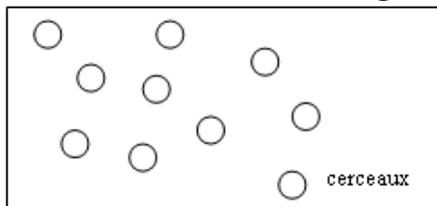
Les belettes

Annexe 8

But :

S'emparer d'un terrier libre.

Aménagement :



Matériel

- autant de cerceaux (-3) que d'enfants.

- 3 enfants font les belettes.
- tous les autres enfants font les lapins.

Consignes :

Au début du jeu, chaque lapin se situe dans un terrier.
Trois belettes se promènent autour des terriers.
Au signal, tous les lapins doivent changer de terrier.
Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre.
Les 3 lapins qui ne trouvent pas de terrier deviennent des belettes.

Critères de réussite :

Ne pas être belette 2 fois de suite ou être belette le moins de fois possible.

Cycle 1 *Jeu de déplacement en réaction à un signal, avec évitement*

Savoirs à enseigner

- courir vers
- réagir à un signal
- passer d'un rôle à l'autre
- enchaîner des actions (courses et évitements)

Comportements attendus

- repère les zones libres.
- accepte de prendre des risques (sortir de son terrier et aller vers un terrier libre qui est un peu plus loin que le sien).
- s'élançe très vite au signal.

Variantes

Espace

- Varier l'espace entre les terriers dans la salle de motricité, dans la cour.
- Encombrer l'espace d'action.

Nombre de joueurs

- Varier le nombre de belettes.

Déplacement:

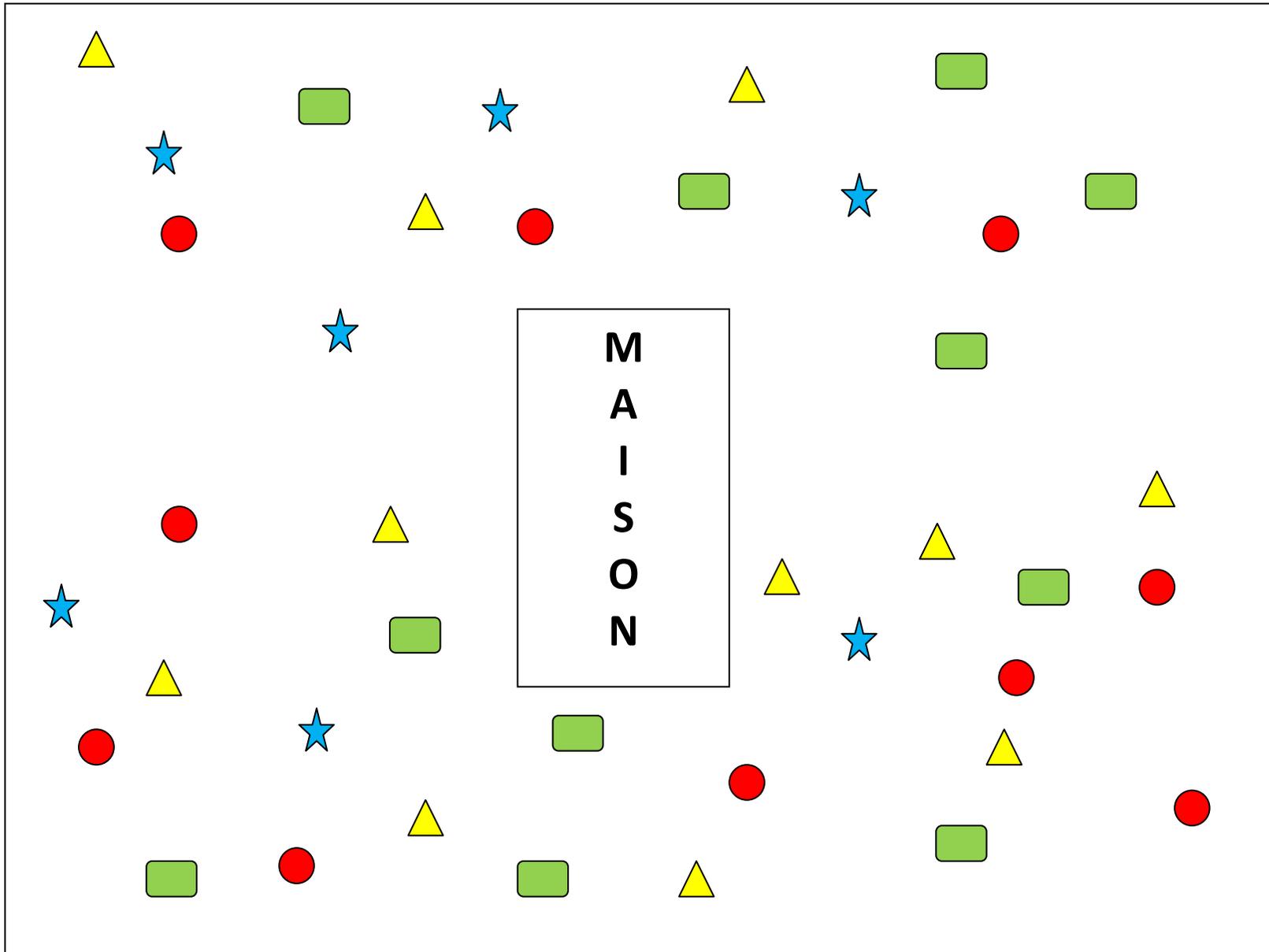
- Varier le mode de déplacement des lapins ou des belettes (à cloche-pied, à 4 pattes, en marchant rapidement,...)

Matériel:

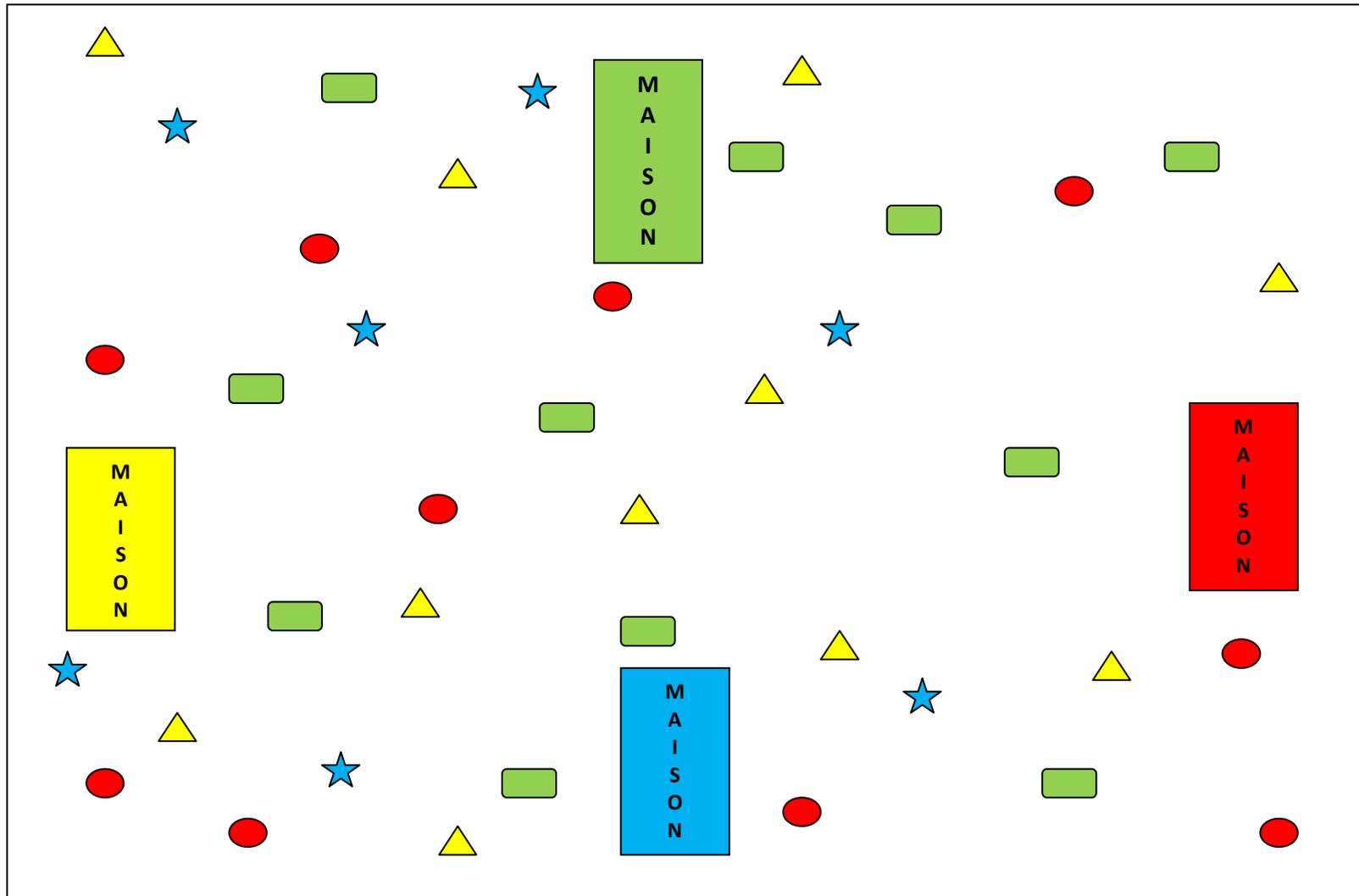
- Différencier les terriers (en utilisant des cerceaux de couleurs différentes...)

Schémas d'organisation

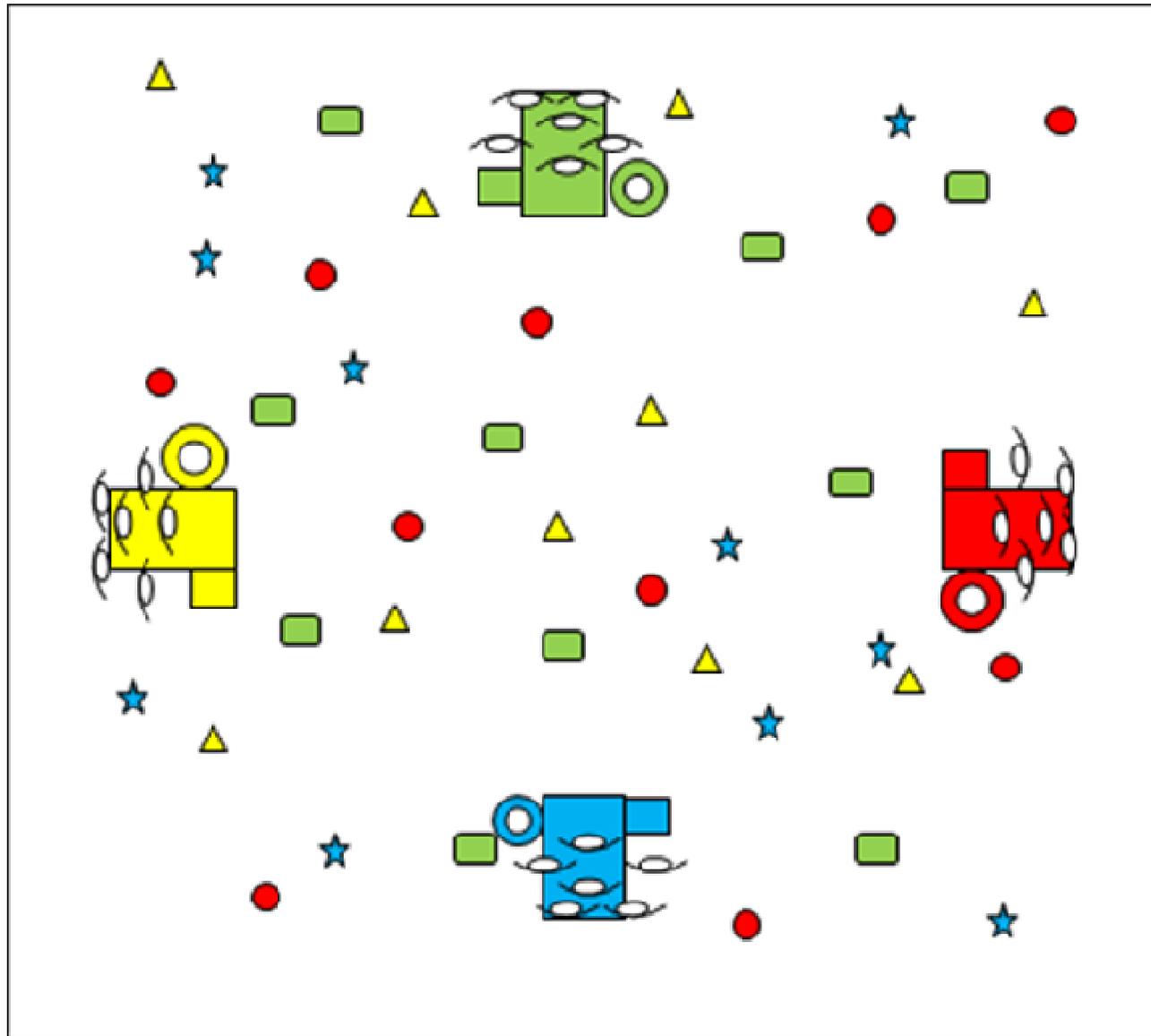
Remplir la maison



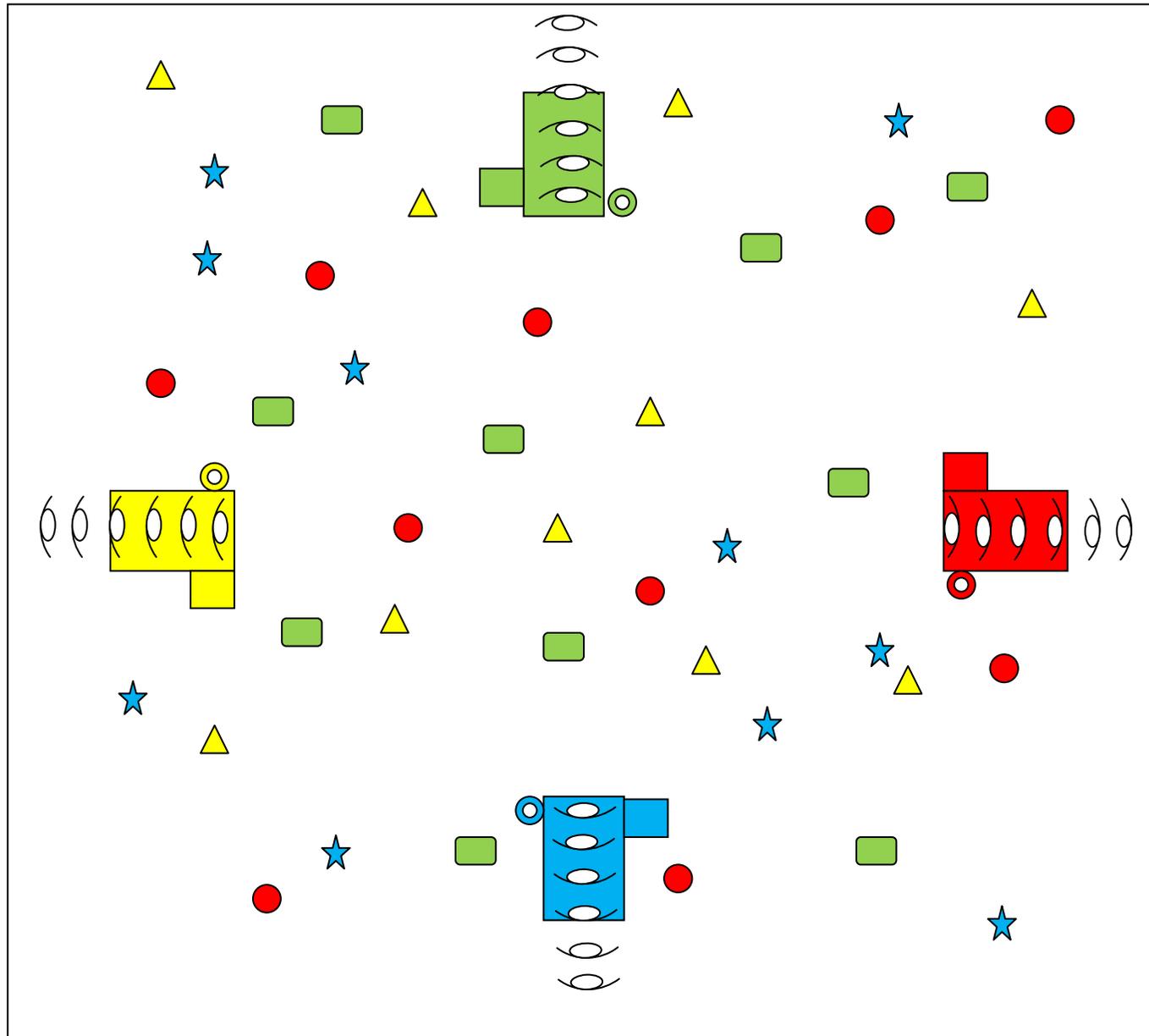
Remplir les maisons



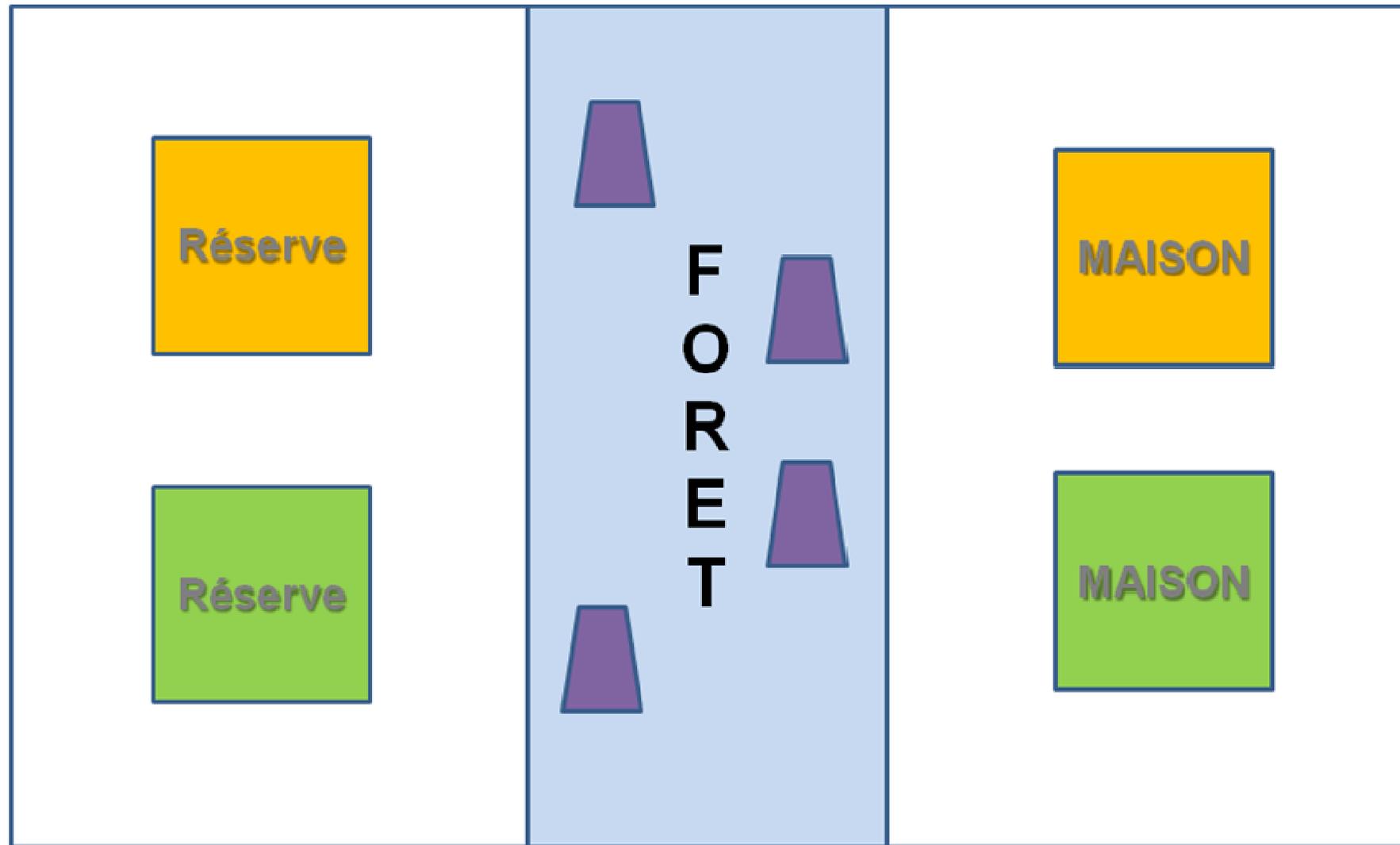
Remplir sa maison par équipes



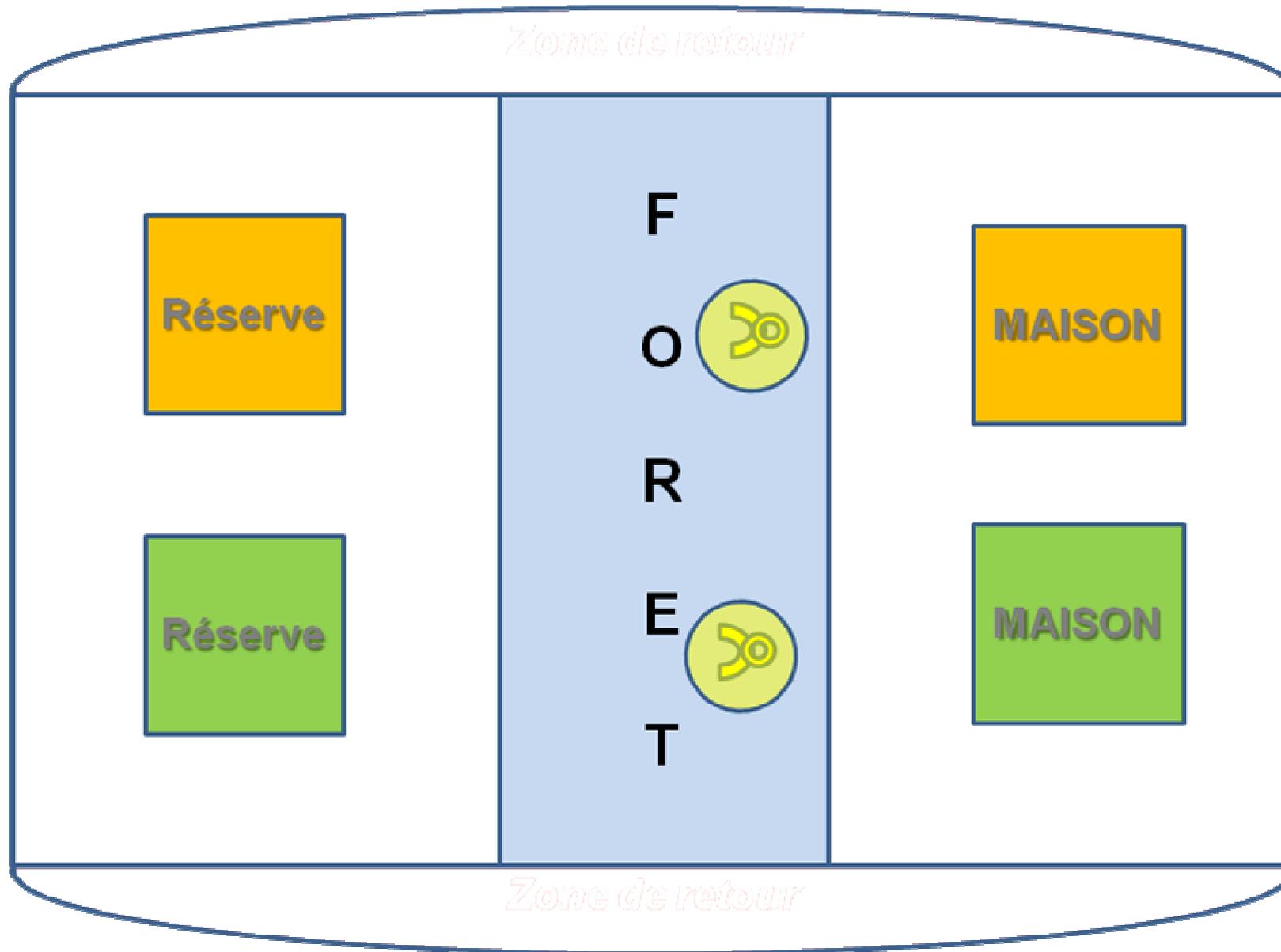
Remplir sa maison par équipes en relais



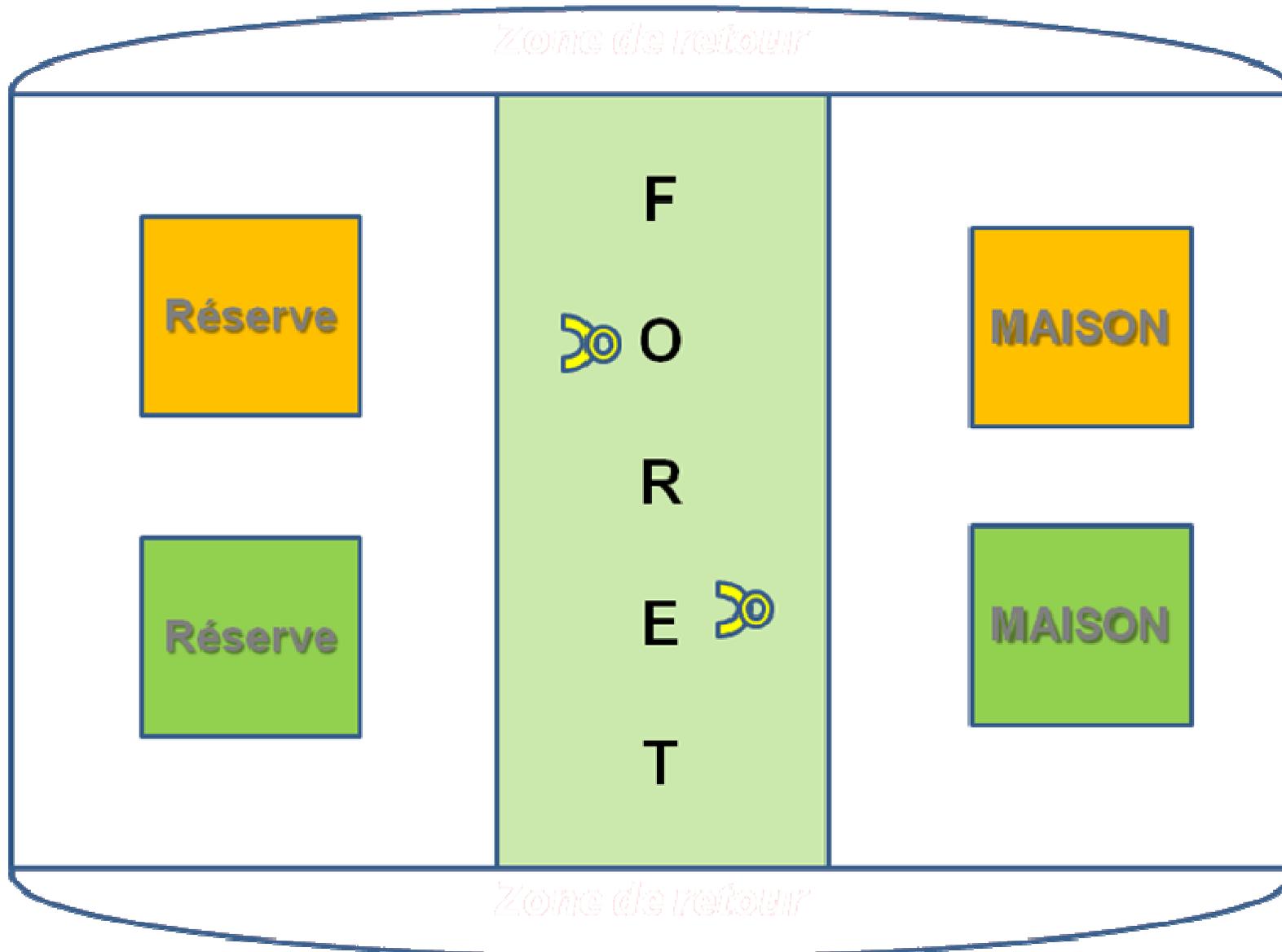
Les facteurs dans la forêt



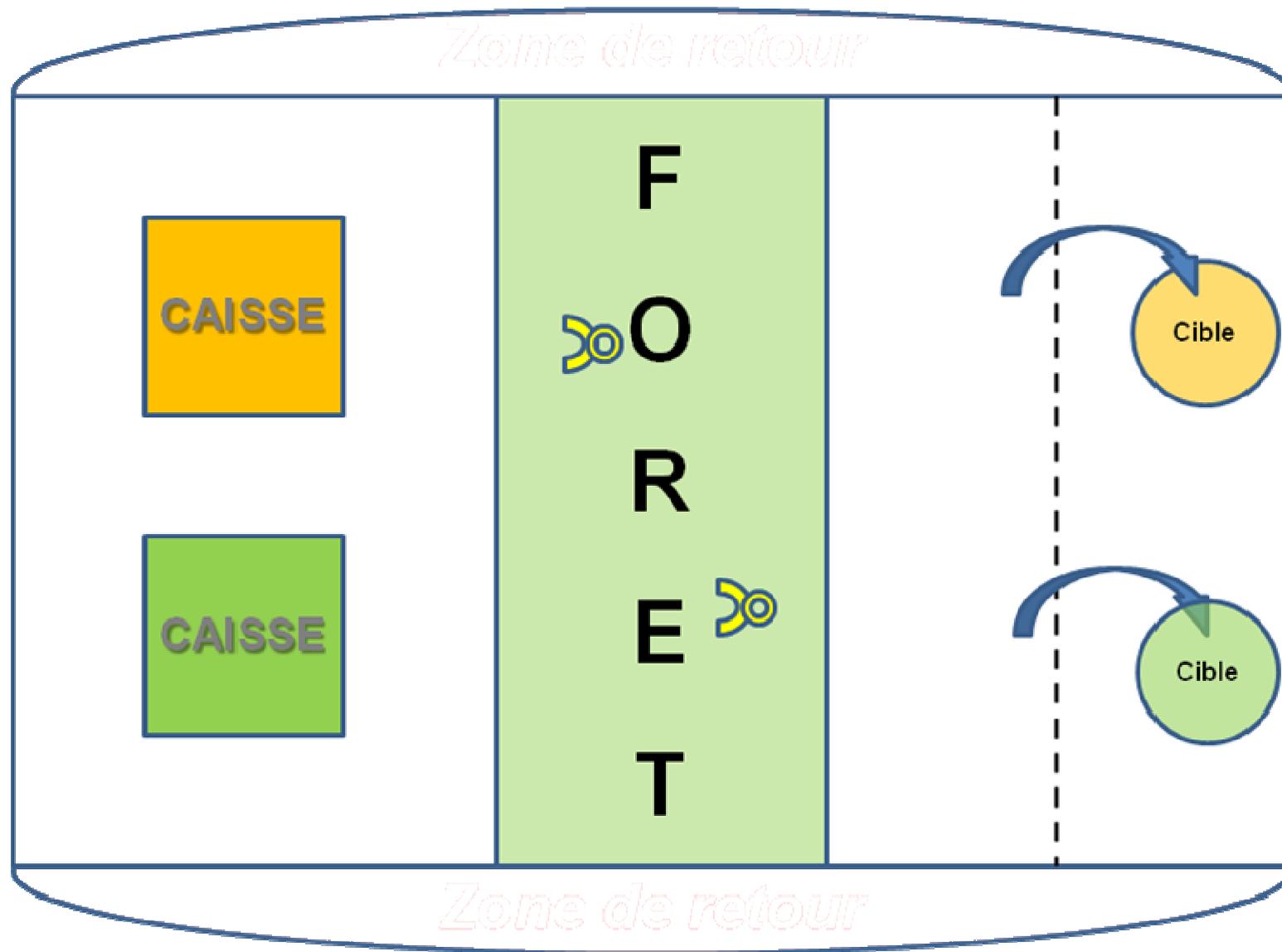
Les facteurs et les loups en cage



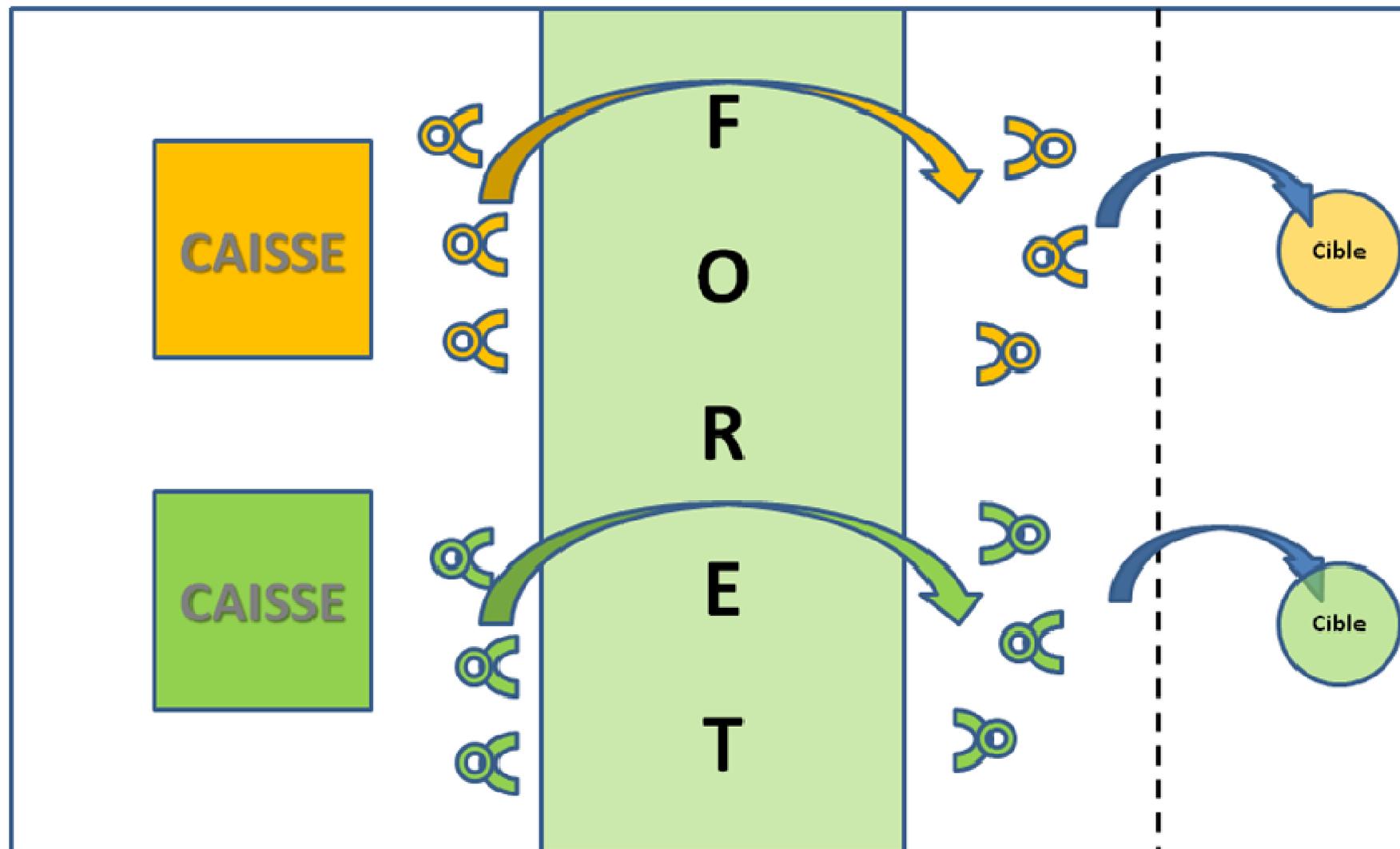
Les facteurs et les loups



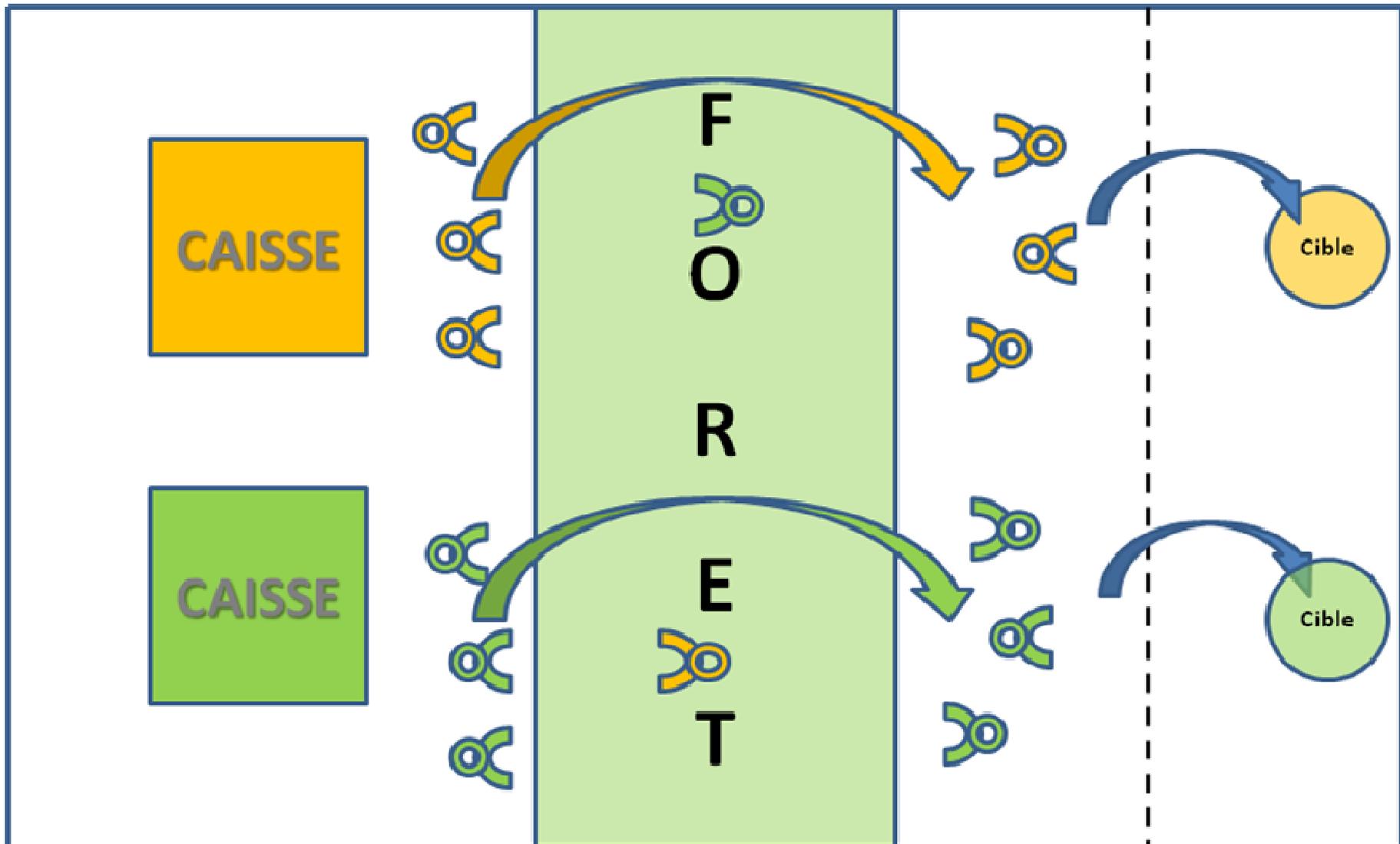
Les éperviers et les souris lanceuses



Les souris passent et tirent

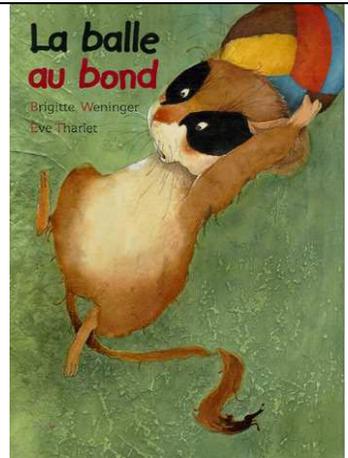
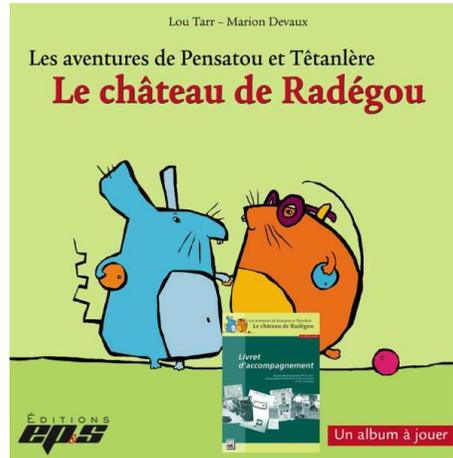


Les souris lanceuses et les renards affamés

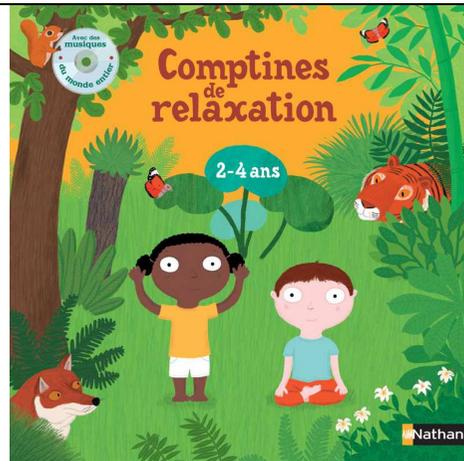


Albums en lien avec les jeux collectifs

Pour jouer...

 <p>La balle au bond Brigitte Weninger Eve Tharlet</p>	<p>Sim, le petit souriceau joue tranquillement dans la prairie avec ses amis lorsque surgit leur voisin Rico. Celui-ci n'est guère le bienvenu : c'est un trouble fête qui sème toujours la pagaille. Et en effet, à peine arrivé, le voilà qui chipe le ballon avant de déguerpir. Les cinq amis sont furieux. Mais au moment où ils récupèrent enfin leur balle, quelque chose d'inattendu se produit : au lieu de la garder, le petit souriceau la relance au fond du terrier de Rico en l'invitant à venir jouer avec eux. Celui-ci acceptera-t-il ? Une balle partagée peut parfois tout changer...</p>	<p>Brigitte Weninger Eve Tharlet</p>	<p>Minedition ISBN 978-2-35413-003-9</p>
 <p>Lou Tarr - Marion Devaux Les aventures de Pensatou et Tétanlère Le château de Radégou</p> <p>EDITIONS EPS Un album à jouer</p>	<p>Cet "album à jouer" invite les enfants de 3 à 7 ans à vivre un grand jeu collectif. Un vrai plaisir pour les petits et leurs enseignants qui y trouveront un support à de multiples apprentissages (EPS, lecture, écriture, maquettes...). Le livret d'accompagnement explique la démarche dans le détail et propose de multiples pistes de travail : fiches, photos, traces de classe réalisées lors de l'expérimentation du projet. Une superbe production, joyeuse et subtile !</p>	<p>Lou Tarr Marion Devaux</p>	<p>Editions revue EPS</p>

Pour le retour au calme...



À travers les univers très colorés des 5 continents, ce livre-CD accompagne l'enfant dans la découverte de son corps. Chaque continent est associé à une partie du corps et couple l'écoute de sons de la nature (cri des animaux, bruits de vagues?), des comptines avec indications gymnastiques et des exercices de relaxation ou de massage. L'auteur éveille en douceur l'enfant ou lui permet de trouver le sommeil plus facilement.

En quatrième de couverture, une présentation de Gilles Diederichs, musicothérapeute, sur l'importance de la musique, des sons et des massages dans le développement de l'enfant. Pas de conseils directifs, mais des pistes de partage parents/enfants autour du livre.

Gilles
Diederichs

Nathan
ISBN : 978-2-
09-251849-6