

Equipe départementale E.P.S

LES

JEUX COLLECTIFS

AU CYCLE 1

*ANNEE 2004/2005*

**Aspects fondamentaux**  
**de l'activité**

**Définition de l'unité**  
**d'apprentissage**

## LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

### 1. DEFINITION:

Activité physique codifiée d'opposition et de coopération dans laquelle des équipes s'opposent dans le but d'atteindre une cible à l'aide d'un ballon dans un espace délimité.

### 2. ASPECTS FONDAMENTAUX :

Agir sur l'adversaire.

Agir avec le ballon.

Agir dans un espace déterminé.

### 3. COMPETENCES SPECIFIQUES :

#### Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

C'est à dire coopérer avec des partenaires et s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, se sauver.

#### Compétence à atteindre en fin d'école maternelle :

Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur.

### 4. OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :

1. Identifier la cible à atteindre et les façons de marquer (amener la balle ou le ballon dans la zone de marque et marquer, connaître le résultat (validation):
  - PS : amener un objet dans une cible.
  - MS : amener des objets dans des cibles repérées / imposées.
  - GS : amener le plus d'objets possible dans une ou des cibles et dans un temps donné.
2. Construire un espace de jeu orienté et s'y déplacer :
  - PS : aller d'un point à un autre.
  - MS : aller d'un point à un autre en repérant les limites.
  - GS : aller d'un point à un autre sans sortir des limites.
3. Connaître et respecter les contraintes liées aux règles de jeu ( moyens d'action sur le ballon, moyens d'action sur l'adversaire, déplacements dans l'espace):
  - PS : accepter les règles.
  - MS : connaître quelques règles.
  - GS : respecter et appliquer les règles.
4. Reconnaître son appartenance à un groupe et identifier différents rôles :  
attaquant (marquer ou essayer de marquer) ou défenseur (protéger la cible).

- PS : connaître un rôle : attaquant ou défenseur.
- MS : reconnaître son rôle.
- GS : maîtriser son rôle.

### **5. CONDITIONS DE PRATIQUE :**

Salle des motricité ou espaces extérieurs : préau, cour, aire gazonnée...

Du matériel pour :

- délimiter des espaces : plots, bandes, cordes, filet, ...
- matérialiser les cibles : caisses, paniers, mini cages, ...
- identifier les équipes : dossards, chasubles, tee-shirts, ... de couleurs différentes
- agir : balles, ballons, sacs de graines, ..., en nombre suffisant au moins 1 par enfant)

### **6. NIVEAUX DE JEU :**

<b><i>Identifier et atteindre la cible</i></b>	
Niveau 1	Se met en mouvement
Niveau 2	Se déplace vers la bonne cible.
Niveau 3	Se déplace vers la bonne cible et marque plusieurs fois.
<b><i>Construire l'espace de jeu</i></b>	
Niveau 1	Joue sans tenir compte de l'espace
Niveau 2	S'oriente et repère les limites
Niveau 3	Reste dans les limites.
<b><i>Comprendre les contraintes liées aux règles</i></b>	
Niveau 1	Comprend les règles mais les oublie en cours de route.
Niveau 2	Comprend les règles et en applique une.
Niveau 3	Respecte toutes les règles de jeu.
<b><i>Construire le rôle</i></b>	
Niveau 1	Ne se reconnaît pas attaquant ou défenseur, sait qu'il appartient à un groupe identifié.
Niveau 2	Se reconnaît attaquant ou défenseur
Niveau 3	Se reconnaît attaquant ou défenseur et a une action spécifique d'attaque ou de défense.



**Situation d'entrée dans**  
**l'activité :**

***1. Remplir le panier***

**TITRE :** REMPLIR LE PANIER

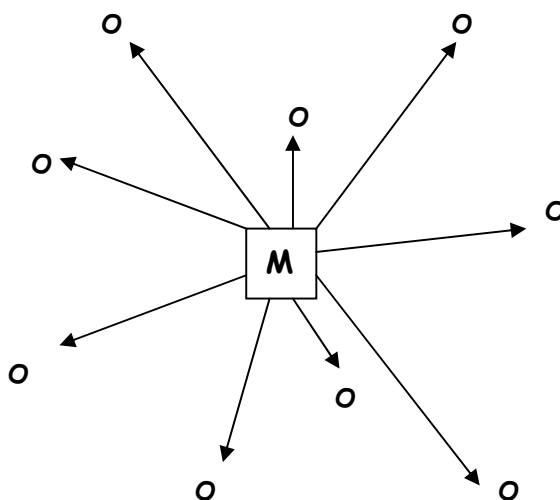
**OBJECTIFS :** Permettre à l' enfant de s'engager individuellement pour marquer

**BUT :** Remplir le panier.

**DISPOSITIF :**

Ballons de différentes couleurs dans le panier.

La maîtresse lance les ballons dans l'espace de jeu, les enfants rapportent les ballons dans le panier



**CONSIGNES :**

Au signal, récupère un ballon et rapporte le dans le panier.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Caisse vide : la maîtresse a gagné. 1 ballon au moins dans la caisse, les élèves ont gagné.

**VARIABLES :**

- Temps de jeu
- Couleurs des ballons
- Remplacer la maîtresse par des enfants « videurs »
- Changer de rôles
- Jouer dans un espace orienté
- Ajouter des obstacles.

**Situations de référence et fiche**  
**d'observation :**

- 1. Petite section (ou première U.A jeux collectifs)***
- 2. Moyenne section (ou deuxième U.A jeux collectifs)***
- 3. Grande section (ou troisième U.A jeux collectifs)***



**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 1 (ou 1<sup>ère</sup> unité d'apprentissage)

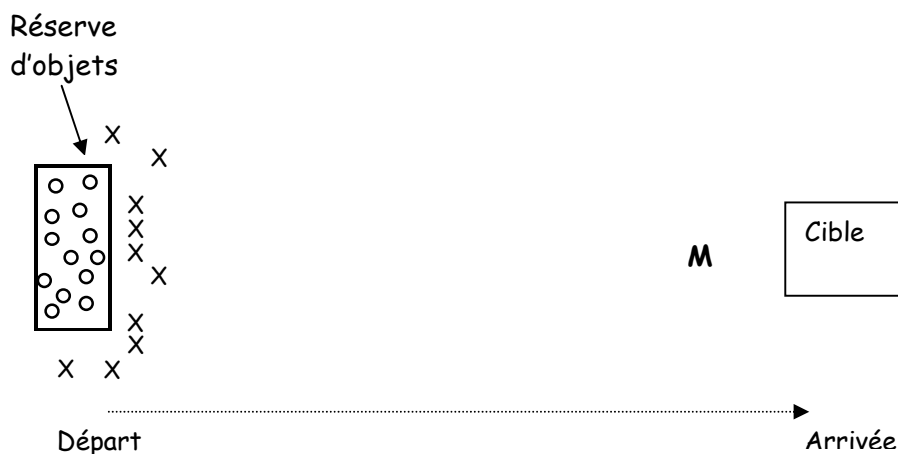
**OBJECTIFS :** Evaluer et déterminer les niveaux de jeu

**BUT :** Aller déposer le ballon dans la cible.

**DISPOSITIF :** pour un groupe de 10 élèves

Plus de ballons que d'élèves.

Temps de jeu limité (utiliser une comptine connue de tous)



**Légende :**

X : Elève attaquant

M : Maîtresse (obstacle mobile par rapport à la cible, gêne physique qui joue le rôle de défenseur)

**CONSIGNES :**

Au signal, prends un ballon et va le déposer dans la cible et recommence plusieurs fois jusqu'à la fin du temps.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Au moins un ballon déposé dans le temps de jeu.

**VARIABLES :**

**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 2 (ou 2<sup>ème</sup> unité d'apprentissage)

**OBJECTIFS :** Evaluer et déterminer les niveaux de jeu

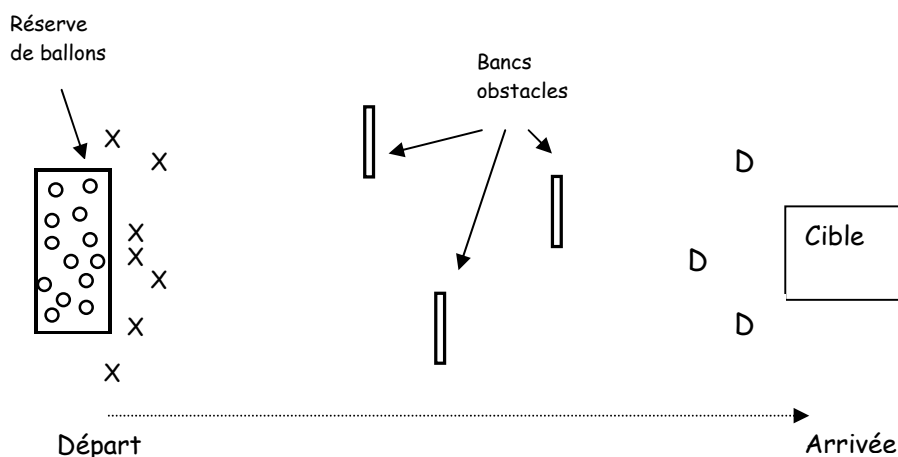
**BUT :** Pour les attaquants : aller déposer le ballon dans la cible.  
Pour les défenseurs : ramener les ballons dans la réserve.

**DISPOSITIF :** pour un groupe de 10 élèves

Plus de ballons que d'élèves.

Plusieurs temps de jeu limités (voir SR1)

Changement de rôles à chaque temps de jeu.



**Légende :**

X : Elèves attaquants (7)

D : Elèves défenseurs (3)

**CONSIGNES :**

**Pour les attaquants :** au signal, prends un ballon, va le déposer dans la cible et recommence plusieurs fois jusqu'à la fin du temps.

**Pour les défenseurs :** ramène les ballons dans la réserve, et recommence plusieurs fois jusqu'à la fin du temps.

**CRITERES DE REUSSITE :**

**Attaquants :** ballon (s) déposé (s) ou ayant atteint la cible (lancés)

**Défenseurs :** ballon (s) ramenés (s) et action de gêne par rapport à la cible.

**VARIABLES :**

**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 3 (ou 3<sup>ème</sup> unité d'apprentissage)

**OBJECTIFS :** Evaluer et déterminer les niveaux de jeu

**BUT :** Pour les attaquants : aller déposer le ballon dans la cible.  
Pour les défenseurs : prendre le ballon des attaquants.

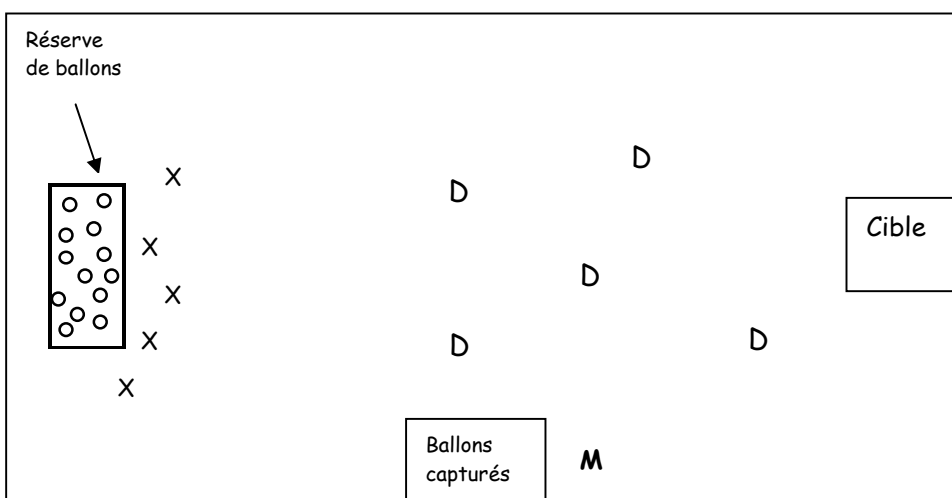
**DISPOSITIF :** pour un groupe de 10 élèves

Plus de ballons que d'élèves.

Plusieurs temps de jeu : le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la réserve. On compte les ballons dans la cible (pour les attaquants) et dans la caisse de la maîtresse (pour les défenseurs).

Changement de rôles à chaque temps de jeu.

Terrain délimité.



**Légende :**

- X : Elèves attaquants (7)
- D : Elèves défenseurs (3)

**CONSIGNES :**

**Pour les attaquants :** au signal, prends un ballon, va le déposer dans la cible et recommence plusieurs fois jusqu'à épuisement de la réserve.

**Pour les défenseurs :** attrape le ballon de l'attaquant et ramène-le dans la caisse de la maîtresse.

( les ballons ayant atteint la cible ou étant capturés ne sont plus jouables).

**CRITERES DE REUSSITE :**

Rapport entre le nombre de ballons dans la cible et le nombre de ballons capturés.

**VARIABLES :**

**Fiche d'observation et d'évaluation pour déterminer les niveaux de jeu**

<b>Nom :</b>		
<b>Prénom :</b>		
<b>Identifier et atteindre la cible</b>		
Niveau 1	Se met en mouvement	
Niveau 2	Se déplace vers la bonne cible.	
Niveau 3	Se déplace vers la bonne cible et marque plusieurs fois.	
<b>Construire l'espace de jeu</b>		
Niveau 1	Joue sans tenir compte de l'espace	
Niveau 2	S'oriente et repère les limites	
Niveau 3	Reste dans les limites.	
<b>Comprendre les contraintes liées aux règles</b>		
Niveau 1	Comprend les règles mais les oublie en cours de route.	
Niveau 2	Comprend les règles et en applique une.	
Niveau 3	Respecte toutes les règles de jeu.	
<b>Construire le rôle</b>		
Niveau 1	Ne se reconnaît pas attaquant ou défenseur, sait qu'il appartient à un groupe identifié.	
Niveau 2	Se reconnaît attaquant ou défenseur	
Niveau 3	Se reconnaît attaquant ou défenseur et a une action spécifique d'attaque ou de défense	

## **Situations de transformation**

*Pour identifier et atteindre la cible :*

1. Les balles brûlantes.
2. Le ballon château.

**TITRE : LES BALLE BRULANTES**

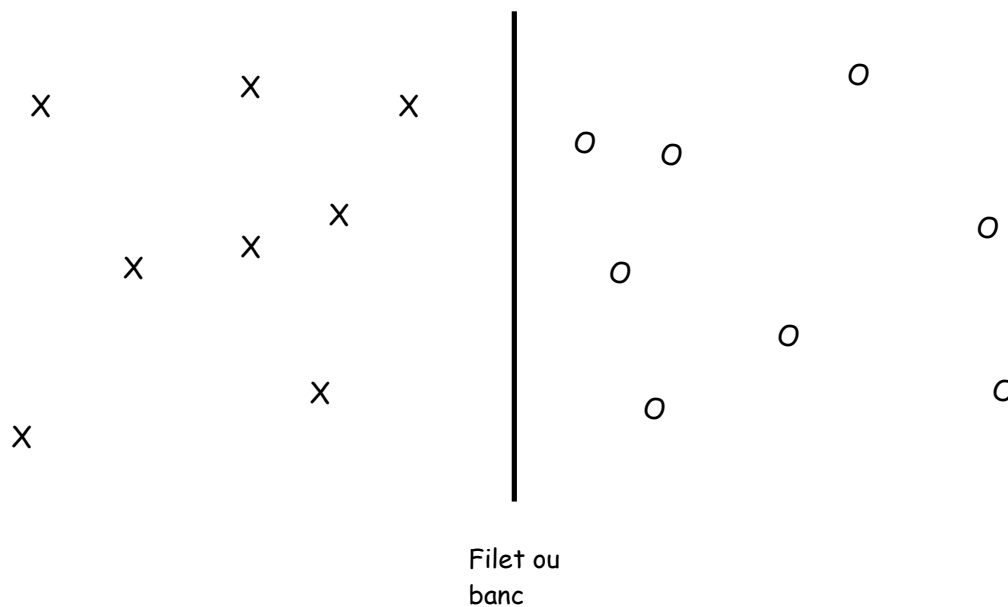
**OBJECTIFS :** Identifier la cible (l' espace de jeu adverse)

**BUT :** Envoyer l' objet dans le camp adverse = cible.

**DISPOSITIF :**

Un objet par enfant (objets qui ne roulent pas).

Temps de jeu : 1 min 30.



A la fin du jeu, on compte les objets dans chaque cible (camp).

**CONSIGNES :**

Au signal, lance ton objet dans le camp adverse et renvoie aussitôt ceux qui arrivent dans ton camp.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Avoir le moins d'objets dans son camp à la fin du jeu.

**VARIABLES :**

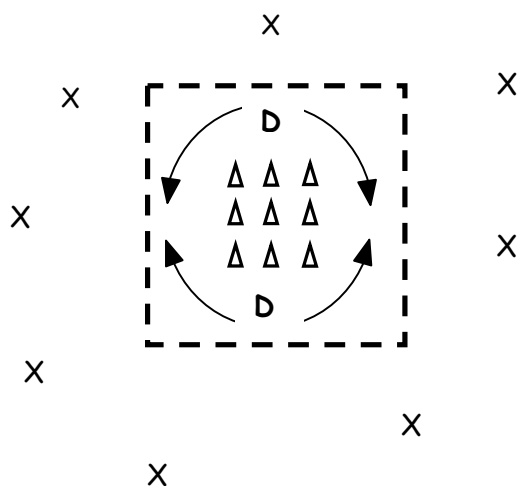
- nature de l'objet : aller vers des objets qui roulent, qui rebondissent.
- Cibles délimitées : camp (zone adverse) délimitée, puis cibles dans le camp adverse (zones, caisses, paniers)
- Nature des limites : de la limite physique à la ligne au sol.

**TITRE :** BALLON - CHATEAU

**OBJECTIFS :** Atteindre la cible.

**BUT :** Faire tomber les quilles

**DISPOSITIF :**



**Légende :**

X : attaquant

D : défenseur

**Situation 1 :** Chaque enfant a un ballon et le groupe a deux minutes pour faire tomber les quilles.

**Situation 2 :** Idem Situation 1 mais avec une zone interdite.

**Situation 3 :** Idem Situation 2 mais avec deux défenseurs pour protéger le château (adultes ou enfants)

**CONSIGNES :**

**Situation 1 :** Au signal, lance ton objet pour abattre les quilles.

**Situation 2 :** Au signal, lance ton objet pour abattre les quilles sans entrer dans la zone interdite.

**Situation 3 :** *Pour les attaquants :* Idem situation 2

*Pour les défenseurs :* Empêche les ballons d'atteindre les quilles. Renvoie-les.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Nombre de quilles tombées.

**VARIABLES :**

**Situation 1 :** - Temps

- Nature de la cible ( stable, haute, basse, horizontale, verticale, suspendue, ...

**Situation 2 :** - Idem situation1 + dimension de la zone.

**Situation 3 :** - Nombre de défenseurs. (le porteur de balle ne court pas avec le ballon).

## *Situations de transformation*

*Pour construire l'espace de jeu :*

- 1. Minuit dans la bergerie.*



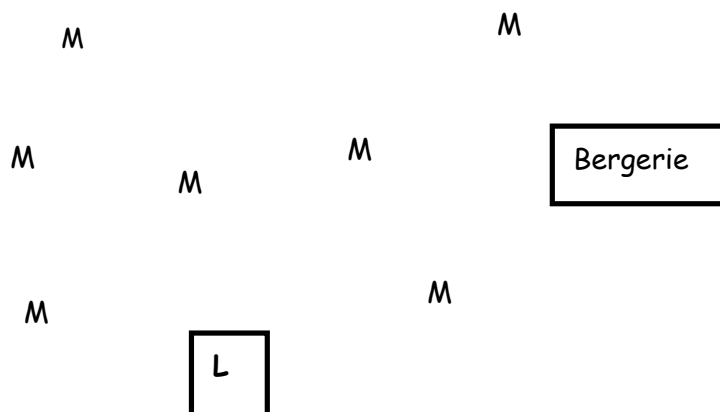
**TITRE :** MINUIT DANS LA BERGERIE

**OBJECTIFS :** Construire l'espace de jeu.

**BUT :** Se mettre à l'abri dans la bergerie sans se faire attraper.

**DISPOSITIF INITIAL :**

Pour lancer le jeu, utiliser la chanson.



**Légende :**

L : loup

M : mouton

**CONSIGNES :**

Dès que le loup sort de sa tanière, (il est minuit) les moutons rejoignent la bergerie.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Ne pas se faire croquer.

**VARIABLES :**

- Introduire d'autres bergeries (taille, forme induisant un choix stratégique)
- Aller chercher des objets dans une réserve pour les porter dans la bergerie (le loup n'attrape que des porteurs d'objets).
- Introduire des refuges individuels.
- 2 équipes : ballons et bergerie de même couleur.
- Rajouter un loup.
- Définir des limites latérales.
- Temps limité.

## **Situations de transformation**

*Pour identifier les contraintes liées aux règles de jeu :*

### ***1 . Le béret***

**TITRE :** LE BERET

**OBJECTIFS :** Respecter les règles de jeu.

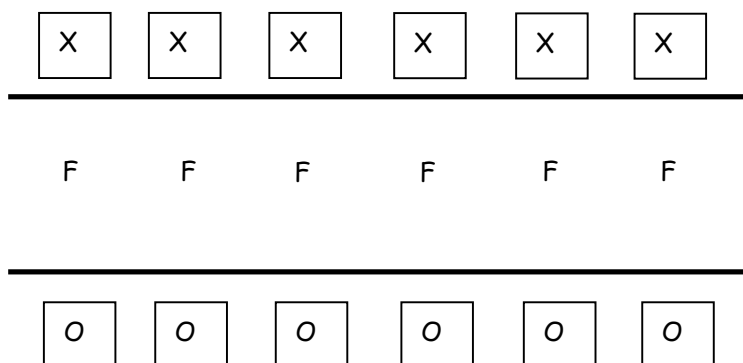
**BUT :** Ramener un objet dans son camp.

**DISPOSITIF INITIAL :**

Jeu en 1 contre 1 .

Maisons matérialisées.

Objet placé entre les deux maisons.



**Légende :**

X et O : joueurs

F : objet à ramener

**CONSIGNES :**

Au signal, va chercher l'objet et ramène-le dans ta maison.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Etre le premier à ramener l'objet.

**VARIABLES :**

- **Moyens d'intervention sur le porteur d'objets :** queue du diable, toucher, attraper, bloquer, arracher l'objet, ...
- **Moyens d'action sur le transport de l'objet :** porter, lancer dans sa maison, faire rouler, ...
- **Espace :**
  - Limité
  - Amener l'objet dans la maison adverse
  - Jouer sur le sens du déplacement
  - Emplacement des maisons
- **Jouer à plusieurs.**

## **Situations de transformation**

*Pour identifier le rôle :*

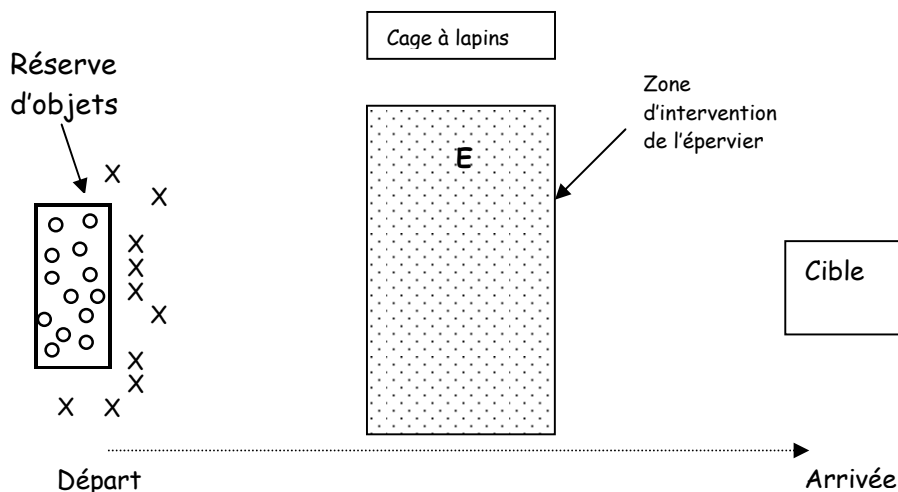
- 1. L'épervier et les lapins.*

**TITRE :** L'EPERVIER ET LES LAPINS

**OBJECTIFS :** Identifier son rôle : attaquant ou défenseur

**BUT :** pour les attaquants : porter un objet d'un point à un autre sans se faire attraper.  
Pour les défenseurs : sans sortir de la zone, attraper les attaquants.

**DISPOSITIF INITIAL :**



**Légende :**

X : Lapin = élève attaquant

E : Epervier = élève défenseur (au départ, la maîtresse joue ce rôle)

**CONSIGNES :**

Pour les attaquants : au signal, prends un ballon dans la caisse et amène-le dans la cible sans te faire attraper par l'épervier et recommence jusqu'à épuisement de la réserve (le lapin attrapé est éliminé et retourne avec son objet dans la cage à lapins).

Pour les défenseurs : sans sortir de la zone, attrape les lapins.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Pour les attaquants : atteindre la cible.

Pour le défenseur : attraper le lapin.

**VARIABLES :**

- Défenseur : passer de la maîtresse épervier à l'élève épervier puis à plusieurs éperviers.
- Changer les rôles.
- Limiter l'espace : limites latérales puis terrain dans son entier.
- Elargissement ou suppression de la zone dangereuse : l'épervier peut agir sur tout le terrain
- Moyens d'intervention du défenseur sur l'attaquant : de toucher à bloquer, plaquer, prendre le ballon, etc...

## *Pour mesurer les progrès*

- 1. Retour à la situation de référence.*
- 2. Rencontre inter-classe.*