



**JEUX COLLECTIFS
EN
MATERNELLE**

FR Décembre 2018

JEUX COLLECTIFS EN MATERNELLE

Vos pratiques...

I- Qu'observe-t-on dans les jeux collectifs?

II- Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

→ L'espace de jeu

→ L'opposition

→ Le gain

→ La règle

→ Les rôles

III- Les familles de jeux collectifs

IV- Comment faire évoluer les jeux collectifs?

→ La trame de variance

Vos pratiques...

✉ **Jeux utilisés :**

Déménageurs, balles brûlantes, rivière aux crocodiles, attaque du château, queue du diable, ballon prisonnier, chat souris...

✉ **Réussites:** mise en activité des élèves

✉ **Besoins:** gérer le groupe classe; connaître de nouveaux jeux; construire une progression d'école; évaluer; travailler en classe avant/après

I- Qu'observe-t-on dans les jeux collectifs?

Des formes d'opposition de plus en plus complexes :

Opposition différée

chacun fait à son retour et on voit le résultat: « vider remplir la caisse »



Opposition en parallèle

les uns à coté des autres : « les déménageurs », « les relais »



Opposition simultanée

action des uns et des autres contradictoire et simultanée : exemple « balle brûlante », « je remplis pendant que d'autres vident »



Opposition plus ou moins interpénétrée

« corbeaux renards » « attaquer et défendre la tour », « la balle au capitaine »

Des formes de coopération de plus en plus complexes

Résultat d'une équipe = somme des actions individuelles
(déménageurs simple)



Résultat = prise en compte progressive du partenaire
(loup glacé avec délivrance, les queues du diable)



Résultat = action conjointe des partenaires
on agit ensemble pour atteindre le but commun (plus le nombre est important, plus la coopération est riche mais difficile). Les rôles se différencient.

Des formes de **coopération** de plus en plus complexes

Ce qui implique...

...des espaces qui évoluent...

Les espaces sont **séparés**



Les espaces sont **différenciés** : zone des corbeaux, zone protégée ...



Les espaces sont **interpénétrés**

II-Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

Jouer...

- ✉ « Jouer, c'est explorer notre rapport au monde dans un **cadre circonscrit** où le joueur sait que le monde qui est là a été **construit**, que ce n'est pas « pour de vrai », qu'il est « en miniature » avec des **caractéristiques grossies** pour être plus lisibles et « manipulables ».
- ✉ Les **rôles** ne sont pas définis, mais **tournent** pour que, précisément, chacun s'essaye « à blanc » à chacun d'eux.
- ✉ On offre à un sujet un **espace-temps symbolique**, bien **délimité** qui permet de dire ce qui n'est pas « du jeu », ce qui n'est pas « un jeu ».

Les jeux traditionnels

Les jeux traditionnels sont des activités ludiques ayant marqué une époque et/ou région précise.

- ❑ Les jeux traditionnels regroupent aussi bien les jeux d'adresses que les jeux de réflexion.
 - ❑ Fruit d'une histoire et de la création **d'une culture**
 - ❑ Ancrés pour beaucoup dans une **tradition locale**.
 - ❑ Ils représentent un véritable **patrimoine corporel fondé sur une mise en scène de l'action motrice** : les façons de jouer et de faire vivre son corps témoignent d'une culture
 - ❑ A ce titre on peut les rapprocher des **contes**, on y retrouve d'ailleurs les mêmes héros : le chat, la souris, le loup...
-

Sports collectifs Vs jeux traditionnels

- ✉ Le jeu se termine **parfois sans vainqueur, ni vaincu** : on joue pour le **plaisir** des péripéties ludo motrices elles-mêmes (la balle assise) ; Parfois le **vainqueur est connu avant** même que la partie ne commence (l'épervier) ;
- ✉ Souvent, la **coopération a un statut important** qui s'inscrit dans le score lui-même (la passe à 10).
- ✉ Le jeu traditionnel entraîne **un rapport aux engins, à l'espace, au temps** différent des sports collectifs.
- ✉ Les jeux traditionnels entraînent des **communications motrices** très différentes de celles des sports co...
- ✉ Ils proposent des **confrontations beaucoup plus souples, fluctuantes, parfois contradictoires, où le pouvoir de chacun est plus important**

La compétence travaillée dans les jeux collectifs

C4 : *Collaborer, coopérer, s'opposer*

A travers des pratiques physiques individuelles ou collectives,
Savoir jouer ensemble : pouvoir partager un espace, un temps,
une règle, des relations

Faire équipe

Continuer à jouer ensemble

Apprendre à s'opposer



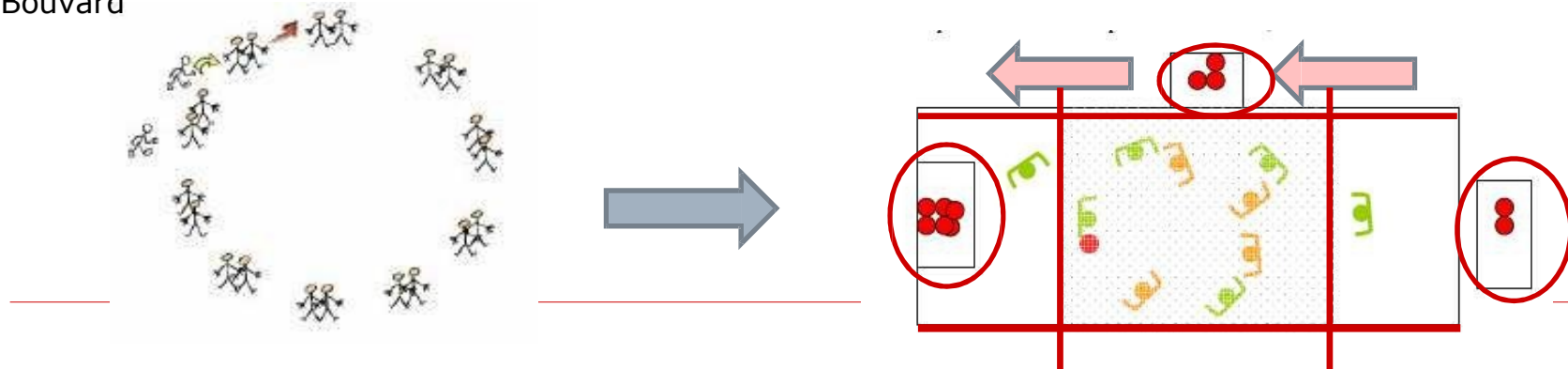
Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

	CYCLE 1
Enjeu éducatif pour le cycle	<ul style="list-style-type: none">• Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations
Progrès identifiables	<ul style="list-style-type: none">• Actions motrices de base (courir attraper lancer)• Règles de sécurité• Règles de fonctionnement
Connaissances	<ul style="list-style-type: none">• Espace de jeu/non jeu• Début/fin de jeu• Connaissances des règles, de l'autre• Comprendre notion de gain <p>Règles du jeu : but, CR, dispositif</p>
Compétences	<p>Accepter l'enjeu : perdre/gagner S'engager dans le jeu avec une intention Respecter les règles Respecter l'autre/les autres</p> <p>Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective</p>

1-L'espace de jeu

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
L'espace de jeu	<ul style="list-style-type: none">• Distinguer l'espace de jeu de l'espace de non jeu• Jouer dans un espace délimité,• Jouer dans un espace orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps	<ul style="list-style-type: none">• bien délimiter les espaces : bien matérialiser les aires de jeu bien installer les non joueurs

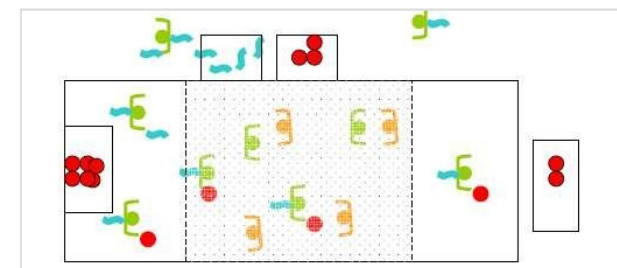
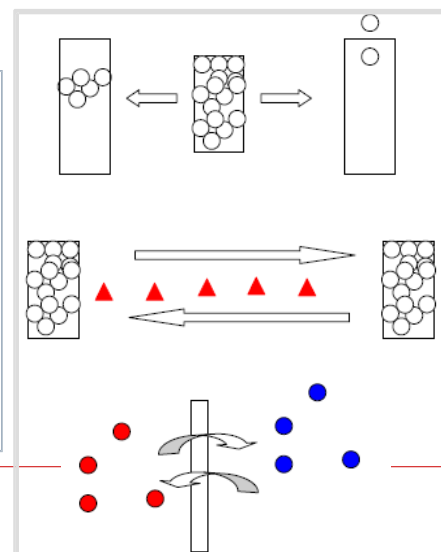
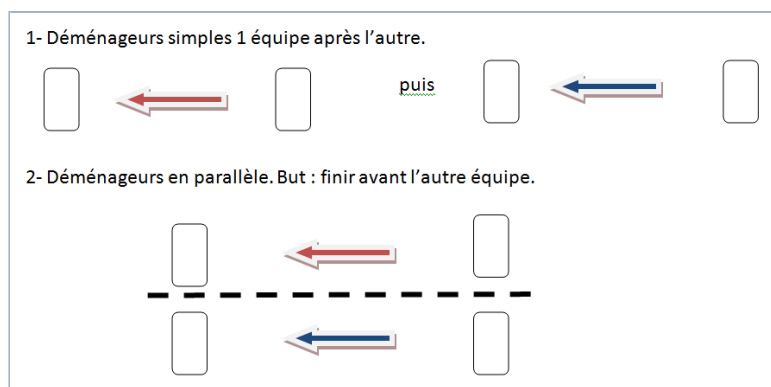
P. Bouvard



2-L'opposition

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
L'opposition	<p>Jouer à des jeux avec une opposition qui va être progressivement complexifiée</p> <ul style="list-style-type: none"> • différée • en parallèle, • simultanée • interpénétrée avec des statuts différenciés 	Penser les jeux de manière évolutive :

P. Bouvard



3- Le gain

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
Le gain	S'intéresser progressivement au le résultat de la partie et de la rencontre.	Progressivement en PS, rapidement en MS et GS donner la possibilité de matérialiser le gain du jeu (réserves à ballon, à sacs etc) Possibilité de comparer les résultats, de les coder sur une fiche, un abaque

P. Bouvard

C'est fini!



C'est gagné!



C'est gagné 4 parties à 2!

4- La règle

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
La règle	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles d'or • Connaître les règles du jeu • Distinguer les règles d'or des règles du jeu • De Connaître et respecter la règle du jeu • Faire évoluer une règle pour mieux jouer ensemble 	<p>Les règles d'or sont répétées et connues. Leur non-respect exclut temporairement du jeu La règle du jeu doit d'abord être connue et partagée par tous En termes de : BUT (ce que l'on doit faire) CRITERE DE REUSSITE (c'est réussi quand...) DISPOSITIF MATERIEL (ce qu'il faut pour jouer)</p>

P. Bouvard

Je connais le but du jeu



Je connais le but du jeu et les règles du jeu



Je connais le but et les règles du jeu ; Je connais quelques règles d'action efficaces

5- Les rôles

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
Les rôles	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i> Se reconnaître membre d'une équipe, par la couleur du maillot, par le statut, par le rôle, par l'espace occupé. Accepter de changer de rôle	Cette disposition est à construire en classe : affiche avec les photos des enfants, possibilité de se reconnaître selon plusieurs critères d'appartenance : couleur, animal . + Dès la MS donner des (petits) rôles d'organisateur, de maître du temps, de surveillant, de compteur...

P. Bouvard

Statut: ce que je suis dans le jeu

Rôle: ce que je fais dans le jeu, ou hors du jeu (« rôles sociaux »)

-1 statut
-1 rôle



-Statuts fixes
-Plusieurs rôles



-Statuts variables
-Rôles variés

« Vider la caisse »

« gendarmes voleurs »

« quand je suis touché je deviens sorcier »

III-Les familles de jeux collectifs

1-Les jeux de repérage PS/MS/GS

Nom du jeu	Niveau	Type de jeux	Actions
Le filet du pêcheur	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Courir
Jacques a dit	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Actions diverses
Grand mère que veux tu ?	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Se déplacer
1 2 3 soleil	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Réagir à un signal
Chacun dans sa maison*	PS	Repérage	Courir s'orienter
Les écureuils en cage	MS/GS	Repérage	Courir se repérer
Les lapins dans la clairière	MS/GS	Repérage	Courir se repérer
Les belettes	PS/MS	Repérage	Courir s'orienter
Mon ombre me suit	MS/GS	Repérage/Poursuite	Se déplacer/ s'orienter

2-Les jeux de poursuite sans objet

Jeux	Type de Jeu			Temps	Rôle	Espace
	Changer de place	Poursuite Évitement	Interception Évitement			
- Les trois tapes		x		Vitesse	2 différenciés Enfant / Enfant	Limité 2 lignes parallèles
- Famille Lapins - La pomme	x			Vitesse	1 unique Enfant / Groupe	Zone à courir extérieure Zone cible
- Vent du nord / vent du sud - Les sorciers - Les statues - Le loup glacé				Limité	2 différenciés Enfant / Groupe	Indivisé
- Les éperviers - La rivière aux crocodiles - Le renard dans la basse-cour			X X X	Vitesse Limité	2 différenciés Enfant / Groupe	Limité 2 zones de refuge
- La queue du diable		X		Vitesse, limité	3 différenciés	Indivisé
- Le béret		X		Vitesse	Identique Enfant / Enfant	Limité
- Les lions et les gazelles		X		Vitesse	Différenciés	Limité Zones parallèles
- Le chien et les hérissons		X		Limité	2 différenciés	Indivisé
- J'accroche, je décroche - Le chat et la souris		X X		Vitesse Vitesse	2 différenciés, changement instantané	Zone de refuge Zone à courir extérieure
- Promenons-nous dans les bois - Quand le chat dort, les souris dansent - Minuit dans la bergerie		X X X		Vitesse Vitesse	Différenciés Différenciés Enfant / Groupe	Indivisé Indivisé 2 zones de refuge 1 zone de danger
- Les arbres et les lapins - Les lapins dans la clairière - La cage aux écureuils	X X			Vitesse	2 différenciés Enfant / Groupe	Zone de refuge Zone à courir extérieure
- La chandelle		X		Vitesse	2 différenciés Changement instantané	Cercle
- Le chat, les poules et les poussins		X	X	Vitesse	3 différenciés	Zone cible Zone de refuge
- Les lapins dans les terriers - Chacun sa maison	X X			Vitesse	1 unique	Zone de refuge Indivisé
- Le filet de pêcheur	X			Vitesse	2 différenciés	Cercle Zone à courir extérieure

4-Les jeux de ballon (GS)

Les balles brûlantes*	PS/MS/GS	Jeu de ballon	Ramasser lancer
Remplir le but	GS	Jeu de ballon	Ramasser lancer intercepter
La balle assise	GS	Jeu de ballon	Lancer viser recevoir
Ballon vole	PS/MS/GS	Jeu de ballon	Lancer attraper
Les ballons voyageurs	GS	Jeu de ballon	Lancer recevoir esquiver

+ Corbeaux renards...

Jeux collectifs et apprentissages en maternelle.pdf
Module jeux collectifs MS CPD Rhône.pdf
Module jeux collectifs GS CPD Rhône.pdf



IV-Comment faire évoluer les jeux collectifs?

La trame de variance