

EXEMPLE de SEQUENCE JEUX COLLECTIFS en MS/GS

B. STRBA – CPC EPS

SEQUENCE JEUX COLLECTIFS MS/GS

Compétences travaillées :

- Entrer dans un jeu collectif
- Respecter les règles
- Savoir endosser différents rôles
- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives

Déroulement de la séquence :

Séance 1	Jeux inventés	Exploration
Séance 2	La prise de foulards	Situation de référence
Séance 3	Le filet du pêcheur	Différencier deux espaces, Construire la notion de limites d'espace de jeu
Séance 4	Lapins/Terriers	Différencier deux espaces, Construire la notion de limites de terrain
Séance 5	Les déménageurs	Courir vite, Acquérir la notion de camp
Séance 6	Lions Gazelles	Courir vite pour poursuivre ou pour s'échapper, coordonner ses gestes (attraper et courir en même temps)
Séance 7	La rivière aux crocodiles	Esquiver, Tenir différents rôles
Séance 8	Les sorciers	Esquiver et attraper, Tenir différents rôles
Séance 9	La queue du diable	Esquiver et attraper, Tenir différents rôles et en changer en cours de jeu, Elaborer une stratégie commune
Séance 10	La prise de foulards	Situation d'évaluation

Remarque : Les séances d'apprentissage 3 à 9 peuvent être reprises plusieurs fois, selon le niveau de maîtrise des élèves.

Séance 1 : Exploration

Matériel :

1 foulard par élève, glissé dans la ceinture pour faire une queue.

Organisation de la classe :

1/2 classe

Enseignant observateur

Dispositif :

En dispersion dans la cour ou dans la salle de motricité

Déroulement :

Consigne :

« S'amuser à attraper le foulard des autres »

→ Observation par l'enseignant de ce que font les élèves (Attrapent-ils les foulards ? Un ? Plusieurs ? Courent-ils ? Se mettent-ils à un ou à plusieurs sur un même foulard ? Que font-ils des foulards attrapés ? Partent-ils loin dans la cour ? ...)

Commencer à élaborer quelques règles du jeu (nécessité de caisses pour déposer les foulards, nécessité de limites au terrain)

Changer de groupe.

Séance 2 : Situation de référence « la prise de foulards »

Organisation de la classe :

4 équipes de 5 à 8 joueurs : deux équipes jouent pendant que deux équipes observent.

Matériel :

1 foulard par élève, glissé dans le pantalon pour faire une queue ,
deux caisses par équipe : une avec une réserve de foulards de sa couleur, une pour déposer les foulards pris à l'autre équipe.

Un terrain de jeu 10x25 m délimité de façon visible (marquage au sol).



But du jeu :

Prendre le maximum de foulards à l'équipe adverse dans un temps donné (2 à 4 min)

Déroulement:

Pour s'emparer du foulard d'un adversaire, il faut le défier en le touchant (important pour signifier à l'adversaire qu'on va entrer en duel contre lui), et essayer de lui prendre son foulard en un contre un.

L'élève qui prend le foulard va le déposer dans la caisse de collecte de son équipe.

Celui qui perd son foulard peut en reprendre un dans la réserve et retourner dans le jeu.

Remarque :

Les observateurs observent soit chacun un élève, soit chacun un critère donné.

L'enseignant s'appuiera sur leurs observations pour évaluer les élèves.

Variables :

Diminuer ou augmenter la taille du terrain

Critère de réussite pour l'élève :

Nombre de foulards attrapé durant le jeu et ramené dans la caisse de l'équipe

Critères d'évaluation pour l'enseignant :

- Participe au jeu / Retourne dans le jeu lorsque son foulard lui a été pris
- Respecte les règles
 - limites de terrain
 - foulards attrapés dans la bonne caisse (repère son camp)
 - un contre un
- Endosse différents rôles et adapte ses actions
 - Attaquant → repère un adversaire, va le défier, lui attrape le foulard
 - Défenseur → s'éloigne de l'adversaire, l'esquive
 - Arbitre/observateur → observe bien le(s) critère(s) donné(s) à observer
- Élabore des stratégies individuelles ou collectives
 - stratégie individuelle pour attraper les foulards
 - stratégie collective pour gagner (reprendre le plus vite possible un foulard quand on se l'est fait prendre, définir en équipe qui on va défier,...)

Séance 3 : Situation d'apprentissage « Le filet du pêcheur »

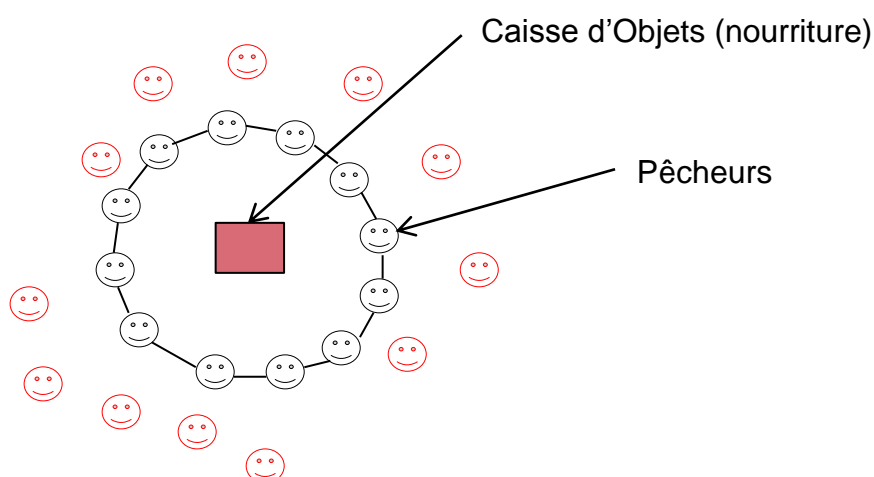
Objectifs spécifiques : Différencier deux espaces, Construire la notion de limites d'espace de jeu

Matériel :

Une caisse avec des objets

Organisation de la classe :

Classe partagée en deux groupes : un groupe forme les pêcheurs, l'autre les poissons
Quelques observateurs



But du jeu / critères de réussite :

Pour les poissons, ne pas se faire prendre dans le filet des pêcheurs en allant chercher sa nourriture (objets).

Pour les pêcheurs, attraper le maximum de poissons.

Déroulement:

Les pêcheurs forment une ronde (le filet) autour des appâts (caisse d'objets), en chantant une comptine.

Les poissons au début dispersés à l'extérieur du filet, vont y entrer pour aller chercher la nourriture (un seul objet à la fois) et en ressortent pour le ramener à la maison.

Au signal préalablement défini, les pêcheurs arrêtent de chanter et le filet tombe (les pêcheurs se baissent), les enfants comptent le nombre de poissons pris.

Changer les rôles.

Variables :

- Varier les moments pour baisser le filet (au début de la comptine, au milieu, à la fin)
- Changer la règle : les poissons pris deviennent pêcheurs.
- Changer la règle : l'équipe gagnante est celle qui a attrapé le plus de poissons en 3 parties.

Critères de réalisation :

Poissons :

- Entrer et sortir vite du filet
- Se répartir autour du filet pour ne pas se gêner

Pêcheurs :

- Observer le comportement des poissons pour décider le moment de la chanson où l'on baisse le filet (au début si les poissons se précipitent, plus tard si les poissons rentrent tout doucement...)

Séance 4 : Situation d'apprentissage « Lapins terriers »

Objectifs spécifiques : Différencier deux espaces, Construire la notion de limites de terrain

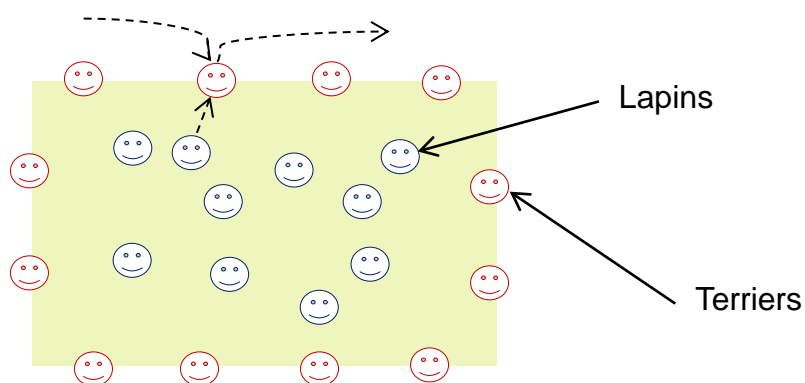
Matériel :

Chasubles de deux couleurs différentes

Organisation de la classe :

Classe divisée en deux groupes : les lapins et les terriers

Un terrain de jeu rectangulaire délimité de façon visible (marquage au sol + plots pour les angles)



But du jeu / critères de réussite :

Pour les lapins, être le premier à retourner dans son terrier.

Déroulement:

Les lapins sont dans le terrain et se promènent.

Les terriers sont placés tout autour du terrain (sur les limites, espacés de façon régulière) debout les jambes écartées. Ils représentent les portes des terriers.

Au signal, les lapins sortent de leur terrier en passant par une porte (passent entre les jambes d'un enfant), font le tour du terrain et rentrent au même endroit.

Le gagnant est celui qui est arrivé premier.

Changer les rôles.

Remarque :

Au préalable, former des binômes lapins/terriers et déterminer le sens de rotation.

Variables :

- Diminuer ou augmenter la taille du terrain
- Changer les binômes lapins/terriers
- Changer le sens de rotation

Critères de réalisation :

- Ne pas trop s'éloigner de la sortie en début de jeu
- Réagir vite au signal
- Passer rapidement de la position debout à la position à 4 pattes pour entrer et sortir du terrier
- Courir vite

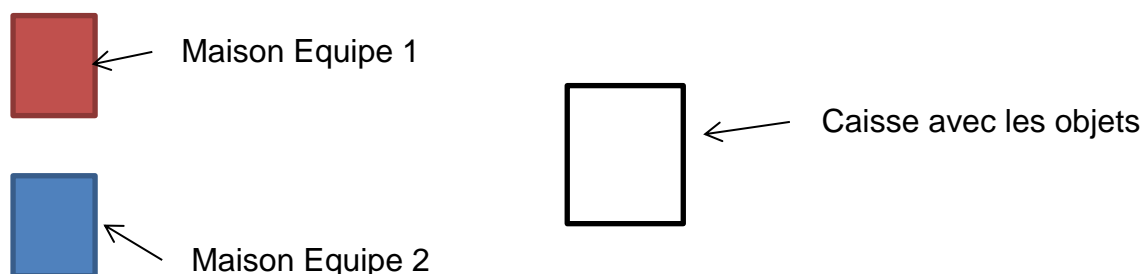
Séance 5: Situation d'apprentissage « Les déménageurs »

Objectifs spécifiques : Courir vite, Acquérir la notion de camp

Matériel :

2 lots de chasubles de couleurs différentes

3 caisses dont une remplie d'objets divers, les deux autres aux couleurs des chasubles.

**Organisation de la classe :**

Classe partagée en deux équipes.

But du jeu / critères de réussite:

Apporter le plus d'objets possibles à sa maison dans le temps donné (2 min).

*Séquence en partie élaborée lors du stage « Agir et s'exprimer avec son corps en maternelle »
Circonscription Gap Embrun St Bonnet – mai 2015*

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets.

Déroulement:

Les équipes se tiennent derrière leur maison.

Au signal le jeu débute : chaque enfant va chercher un objet dans la caisse et le ramène dans la maison de son équipe. Puis repart chercher un objet,...

Lorsque le temps de jeu est écoulé, on compte le nombre d'objet rapporté par chaque équipe.

Variables :

- Varier la distance de course (éloignement des caisses)
- Obliger les enfants à passer par une zone définie (porte)
- Mettre des obstacles à éviter
- Mettre les maisons de part et d'autre de la caisse d'objets

Critères de réalisation:

- Reconnaître sa maison
- Courir vite
- Ne pas perdre de temps, enchaîner les courses

Séance 6: Situation d'apprentissage « Lions gazelles »

Objectifs spécifiques : Courir vite pour poursuivre ou pour s'échapper, coordonner ses gestes (attraper et courir en même temps)

Matériel :

1 foulard pour deux élèves

Un terrain rectangulaire



Organisation de la classe :

Classe partagée en deux groupes : les lions et les gazelles.

Les gazelles portent les foulards à la ceinture derrière (comme des queues).

But du jeu / critères de réussite:

Pour les lions : attraper les queues des gazelles

Pour les gazelles : ne pas se faire attraper la queue.

L'équipe qui a gagné est celle qui a attrapé le plus de queues.

Déroulement:

Les lions et les gazelles sont chacun dans leur zone respective.

Au signal, les lions poursuivent les gazelles et tentent de leur attraper la queue avant qu'elles n'aient atteint leur refuge.

On compte le nombre de queues attrapées par l'équipe.

Variables :

- Varier la taille des zones des lions et des gazelles → varier la distance de départ entre lions et gazelles
- Varier la distance de course.
- Former à l'avance des binômes lion/gazelle

Critères de réalisation:

- Se tenir le plus près possible de la ligne de départ
- Réagir vite au signal
- Courir vite
- Pour les lions : regarder la queue de la gazelle

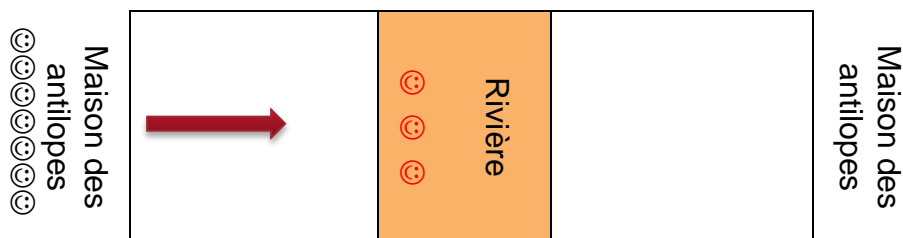
Séance 7: Situation d'apprentissage « La rivière aux crocodiles »

Objectifs spécifiques : Esquiver, Tenir différents rôles

Matériel :

Des chasubles pour identifier les crocodiles

Un terrain rectangulaire avec une « rivière » bien visible

**Organisation de la classe :**

2 ou 3 enfants sont les crocodiles

Les autres sont les antilopes.

But du jeu / critères de réussite:

Les antilopes doivent traverser la rivière sans se faire toucher par les crocodiles pour changer de maison.

Déroulement:

Au signal les antilopes doivent quitter leur maison pour en changer.

Les crocodiles doivent les toucher. Chaque antilope prise s'assoit dans la rivière, formant des obstacles.

Le jeu recommence jusqu'à qu'il n'y ait plus qu'une seule antilope.

Reprendre le jeu et changer les rôles.

Variables :

- Varier la distance de course
- Elargir ou diminuer la largeur de la rivière

- Augmenter ou diminuer le nombre de crocodiles
- Augmenter ou diminuer le nombre d'antilopes

Critères de réalisation:

Pour les antilopes :

- Attendre le moment où les crocodiles sont loin pour traverser
- Courir vite
- Changer brusquement de direction devant un crocodile

Pour les crocodiles :

- Regarder les antilopes
- Réagir vite

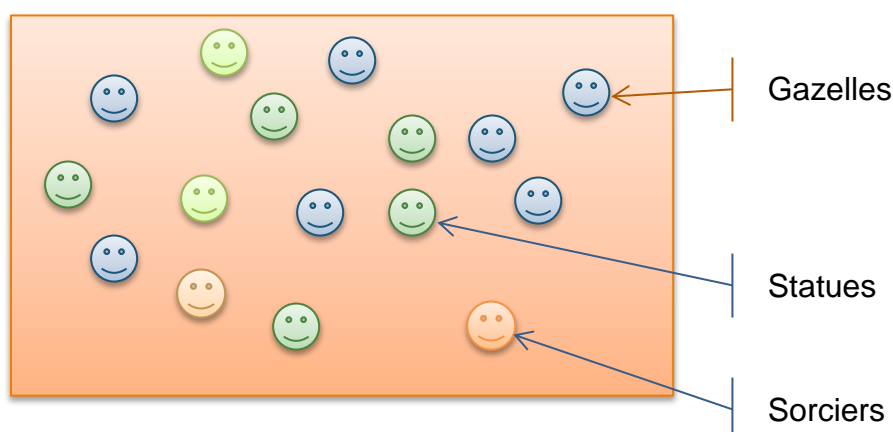
Séance 8: Situation d'apprentissage «les sorciers»

Objectifs spécifiques : Esquiver et attraper, Tenir différents rôles

Matériel :

Des chasubles pour identifier les sorciers

Un terrain rectangulaire bien délimité.



Organisation de la classe :

1, 2 ou 3 enfants sont les sorciers.

Les autres sont les gazelles.

But du jeu / critères de réussite:

Les sorciers doivent toucher le plus grand nombre de gazelles.

Les gazelles ne doivent pas se faire toucher par les sorciers..

Déroulement:

Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues (et forment ainsi des obstacles).

Le jeu se finit quand :

- le temps est écoulé (1min30 à 2min), on compte alors le nombre de statues,
- ou bien, toutes les gazelles ont été attrapées, on compte alors le temps écoulé.

Reprendre le jeu et changer les rôles.

Variables :

- Varier le nombre de gazelles et/ou de sorciers.
- Augmenter ou diminuer la taille du terrain.
- Créer des refuges (cerceaux, tapis,...) pour permettre aux gazelles de se reposer.
- Rajouter des obstacles sur le terrain.
- Varier les modes de déplacements (à quatre pattes, en sautant, en rampant, en marchant,...)

Critères de réalisation:

Pour les sorciers :

- Courir vite.
- Poursuivre un adversaire jusqu'au bout.

Pour les gazelles :

- Prendre des informations sur la position des sorciers.
- Prendre des informations sur la position des statues.
- Aller dans les espaces vides
- Courir vite, faire des feintes.

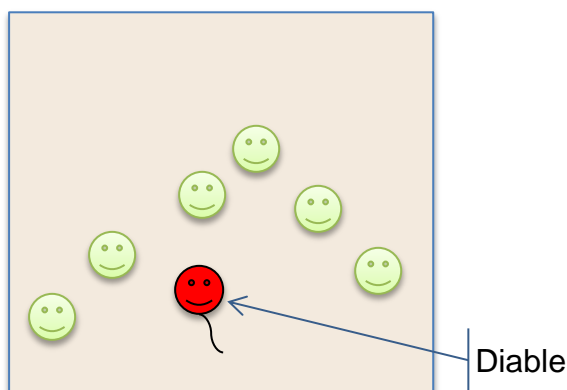
Séance 9: Situation d'apprentissage «la queue du diable»

Objectifs spécifiques : Esquiver et attraper, Tenir différents rôles et en changer en cours de jeu, Elaborer une stratégie commune

Matériel :

Un foulard glissé dans la ceinture du diable, pour faire une queue.

Autant de terrains rectangulaires ou carrés bien délimités que de groupes dans la classe.



Organisation de la classe :

Faire des groupes de 7 : 1 diable pour 6 attaquants.

But du jeu / critères de réussite:

Les attaquants doivent attraper la queue du diable.

Le diable doit toucher les attaquants pour les neutraliser.

Déroulement:

Les joueurs essaient d'attraper la queue du diable. Celui qui la prend devient alors le diable.

Tout joueur touché par le diable est immobilisé et devient un obstacle.

Si le diable sort de l'espace délimité, il perd sa queue.
Un attaquant qui sort de l'espace délimité est éliminé.

Reprendre le jeu et changer les rôles.

Variables :

- Mettre plusieurs diables.
- Augmenter ou diminuer la taille du terrain.
- Donner la possibilité de délivrer les joueurs immobilisés : en touchant, en passant entre les jambes,...

Critères de réalisation:

Pour le diable :

- Prendre des informations sur la position des attaquants.
- Aller dans les espaces vides.
- Prendre en compte les limites du terrain.

Pour les attaquants :

- Prendre des informations sur la position du diable.
- Prendre en compte les limites du terrain.
- Elaborer une stratégie pour « coincer » le diable.

Séance 10 : Situation d'évaluation « la prise de foulards »

Reprise de la situation de référence (séance 2) et mesurer les progrès des élèves.