LES 30 MIN APQ
Les jeux de cours par l'EPGV

Fédération Française EPGV

Proposition pédagogique

Temps d'activités de 30 min
Mettre rapidement des activités en place afin d'optimiser le « temps d'engagement moteur ». Proposition de situation pouvant aller de **15 à 25 minutes** (hors temps d'installation et de retour au calme : 5 min).

Effectifs hétérogènes
Proposer des situations pouvant être jouées à tout niveau, vécues en petit et en grand nombre, mais aussi de manière individuelle ou collective.

Matériel et lieu de pratique
Les situations proposées pourront se jouer dans des espaces restreints (dans le respect des principes sécuritaires d'utilisation de salle ; rapport espace/nombre d'élèves), sans matériel important.

Principe fort

Par l'intermédiaire de ces **7 intentions**, les objectifs seront de :

- Faire vivre différents temps de pratique en prenant en compte le temps d'activité et l'âge des enfants,
- Relever des challenges individuellement et/ou collectivement,
- Découvrir différentes activités source d'épanouissement et de réussite,
- Faire vivre des activités ludiques et des jeux traditionnels en s'appuyant sur des variantes sources d'apprentissage et de progression pédagogique.

Composante

Les jeux de cours à thèmes en **26 situations** de 15 à 25 min (hors temps d'installation et de retour au calme : 5 min).

7 intentions pour se déplacer et apprendre à connaître son corps autrement
L'objectif est de développer, par le jeu, des habiletés motrices transposables dans toutes les activités physiques et sportives rencontrées en EPS. Ces intentions permettent également d'acculturer les élèves – naturellement joueurs – à considérer l'activité physique comme un jeu essentiel à leur santé.

26 fiches sont classées par intention, par thème et par niveau de classe
Chaque fiche mobilise un type de challenge moteur (poursuite, relais, adresse, conquête, opposition, cachette, esquive) adapté au développement de l'enfant, de la petite section au CM2. Un challenge d'adresse est également proposé pour diversifier encore la pratique physique. Les niveaux de classe peuvent être modulés en fonction de l'environnement, du matériel disponible et des capacités du groupe.

Intention	Actions motrices	Savoir-faire / Savoir-être	Situations proposées 28 fiches activités	Niveau de classe préconisé
Poursuivre	- Courir pour attraper, toucher - Courir et esquiver - Poursuivre à plusieurs - S'échapper en étant seul contre plusieurs	- Réagir à un signal - Se repérer dans l'espace - Accepter de se faire attraper ou toucher - Mettre en place des stratégies pour s'engager dans un but à plusieurs	Minuit dans la bergerie Explorateurs - Gardiens Chat perché Accroche - Décroche L'épervier Le double drapeau Les 3 tapes	Cycle 1 Cycle 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 1
Esquiver	- Lancer avec précision sur une cible en mouvement - S'organiser individuellement contre plusieurs - Enchaîner attraper – viser – lancer - Adapter son action motrice en lien avec la situation pour esquiver	- S'organiser collectivement - Se repérer dans l'espace - Cibler plusieurs informations - Connaître son rôle et gérer les changements	La balle aux prisonniers Le ballon couloir Esquive ballon La balle assise La balle nommée	Cycle 1, 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 2 et 3
Se cacher	• Agir avec discrétion • Mobiliser les différents sens • Marcher et courir en étant dissimulé • Ramper et bondir pour surprendre	- Se repérer dans l'espace - Prendre des initiatives personnelles - Faire des choix et s'engager - Développer son acuité perceptive - S'organiser collectivement - Gérer des situations de stress	Les guetteurs	Cycle 1, 2 et 3
Coopérer	- Courir pour ramener - Réaliser plusieurs actions (lancer – courir – slalomer faire rouler, etc.) le plus vite - Agir avec précision	- Se repérer dans l'espace - Comprendre les règles - S'engager dans une action à plusieurs - Accepter de perdre	Remplir la maison Les déménageurs Le dernier cavalier L'horloge	Cycle 1 et 2 Cycle 1 et 2 Cycle 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3
Conquérir	- Lancer - frapper avec précision - Lancer différents objets - S'approprier les différentes dimensions de l'espace (loin près, haut – bas, côtés, etc.) - Enchaîner course – esquive - Agir avec réactivité : attraper – esquiver – lancer	- Situer son équipe - Reconnaître son camp - S'organiser collectivement - Connaître son rôle - Mettre en place des stratégies - S'engager dans un but à plusieurs	La cage aux écureuils La citadelle Les deux châteaux Les balles brûlantes	Cycle 1, 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3
S'opposer	- Attraper – esquiver - Se déplacer - Éviter - Adopter différentes positions	- Respecter les consignes de sécurité - Occuper différents rôles (attaquants – défenseurs) - Respecter les décisions	La queue du diable Le loup et les moutons L'île Brise chaine	Cycle 1, 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 2 et 3 Cycle 1, 2 et 3
Challenge adresse	- Lancer avec précision - Marcher en équilibre - Slalomer sans toucher - Faire rouler - Enjamber sans faire tomber	- Agir avec maîtrise - Gérer son énergie - Se concentrer	Les défis d'adresse	Cycle 1, 2 et 3

15 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 1

Minuit dans la bergerie

Action motrice prioritaire :
courir pour attraper, toucher

Aménagement/Matériel

- Terrain de 12 m de long par 10 m de large
- 1 loup et des moutons (les autres élèves)
- 1 tanière (2 x 2 m)
- 1 bergerie

Consignes/Rôles

Les moutons, vous allez vous promener dans la prairie. L'un d'entre vous demande au loup « Quelle heure est-il ? » S'il vous répond 4h, vous pouvez continuer à vous promener. Si le loup dit « Minuit », vous devez alors vous réfugier dans la bergerie sans vous faire toucher. Si vous vous faites toucher, vous devenez un loup.

Variables

1. Les moutons se tiennent par 2 par la main
2. Mettre une entrée dans la bergerie
3. 2 couleurs de moutons qui doivent rejoindre la bergerie correspondante
4. Mettre une queue aux moutons

Observables

Les moutons réagissent à un signal ; « Minuit »
Les moutons rejoignent la bergerie sans se faire toucher.
Le loup attrape le maximum de moutons.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 2-3

Explorateurs - Gardiens

Action motrice prioritaire : courir et esquiver

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Une réserve de petits bouts de papier avec des objets dessinés dessus (pièces d'or, voiture, bateau, etc.) Il peut être demandé aux élèves de les illustrer
- 1 camp de départ et 1 camp d'arrivée pour les explorateurs
- 1 aire de jeu entre les 2 camps pour les gardiens
- Des foulards en guise de vie
- Les objets doivent être accessibles



Consignes/Rôles

Chaque explorateur cache sur lui un petit bout de papier et tente de rejoindre le camp d'arrivée. Si un gardien attrape sa vie, il dispose de 10s pour le fouiller et trouver l'objet. S'il le trouve, il le conserve et le gardien retourne dans son camp de départ pour prendre un nouvel objet. Si au bout des 10s, le gardien n'a pas trouvé l'objet, il lui redonne sa vie, le laisse partir et compte jusqu'à 10 avant de pouvoir à nouveau le pourchasser.

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets.
Pour la 2nde manche, on inverse les rôles.

Variables

1 Je peux me faire fouiller par 2 explorateurs à la fois

2 Limiter le temps de jeux à 10/15 min. Sur une séquence de 45 min, il est alors possible de faire 2 à 3 manches.

3 L'explorateur peut prendre autant d'objets qu'il le souhaite (jouer sur les stratégies).

Observables

Les explorateurs évitent les gardiens en anticipant leurs déplacements.

Les explorateurs développent des stratégies collectives pour amener les objets dans le camp d'arrivée.

Les gardiens s'organisent pour attraper les explorateurs.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 1-2-3

Chat perché

Action motrice prioritaire : courir pour attraper, toucher

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Cette situation connue de tous les élèves peut être une situation intéressante pour porter l'attention sur l'équilibre mais aussi le gainage des élèves.

- Disposer sur la surface de jeu différents objets pouvant mettre en jeu l'équilibre des élèves (Exemple une poutre, bancs, trottoirs de la cours, coussin mou, module en mousse, etc.

- **On veillera à éviter la dangerosité des perchoirs**

Consignes/Rôles

Les souris ne peuvent être attrapées si elles sont perchées.
Le chat doit attraper les souris avant qu'elles ne soient perchées. Une fois attrapées, celles-ci écartent les jambes et une autre souris doit passer en dessous pour la délivrer.

Variables

1 Imposer pour chaque atelier une posture (ex : quand je suis sur la poutre, je dois être sur un pied, quand je suis sur un module en mousse, je dois être en contact avec 3 appuis, etc.)

2 Débuter le jeu avec plusieurs chats

3 Donner aux souris des vies que le chat doit attraper avant qu'elles ne soient perchées

4 Les souris qui sont attrapées deviennent des chats (changement de rôle)

5 Interdire d'être à plusieurs sur le perchoir

6 Jouer au temps en comptabilisant le nombre de souris touchées sur le temps imparti

7 Jouer sur le nombre de perchoirs (plus, moins ou autant que de souris)

Observables

Sur le perchoir, les souris maintiennent la position d'équilibre.

L'occupation et l'organisation dans l'espace des souris pour qu'il y ait en permanence une souris à distance du ou des chats.

La prise d'information des souris pour éviter d'être à 2 sur le perchoir en même temps.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 2-3

Accroche - Décroche

Action motrice prioritaire :
s'échapper en étant seul contre plusieurs

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- On veillera à un espace important pour permettre une répartition dans l'espace
- Des binômes répartis dans l'espace et qui sont accrochés par le bras
- Diviser la classe en 2 groupes

Consignes/Rôles

Tirer au sort un chat et une souris.

Au top, la souris se sauve et tente de ne pas se faire attraper par le chat.

A tout moment, elle peut se réfugier dans son terrier en s'accrochant au bras d'un binôme. A ce moment, c'est celui qui est opposé à la souris (et qui vient de s'accrocher) qui devient la souris à attraper.

Si le chat attrape la souris, les rôles sont immédiatement inversés.

Variables

1 Jouer sur l'espace

2 Jouer sur le nombre de chats ou le nombre de souris (ex : 2 chats pour une souris ou inversement)

3 Jouer sur les changements de rôle : Chaque fois que la souris s'accroche, celui qui est à l'opposé devient chat. Par conséquent, celui qui était chat devient le chassé.

4 Ajouter des vies symbolisées par des foulards

Observables

La souris à l'opposé de celle qui vient de s'accrocher réagit au signal.
Les souris se situent dans l'espace mais aussi par rapport au chat.
Comportements d'évitement (jeu avec foulard symbolisant une vie) lors des duels en face à face.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 1-2-3

L'épervier

Action motrice prioritaire : poursuivre à plusieurs

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Aménager un camp de départ et un camp d'arrivée. Entre les deux, une zone pour le ou les éperviers.

- Connaître la chanson : « Où sont les cerfs ? Dans la clairière ! Que font-ils ? Ils vont gambader ! L'épervier s'est réveillé... Courez, traversez ! »

Consignes/Rôles

Au départ, les cerfs sont dans leur camp de départ. Au terme de la chanson (quand tous les élèves crient « Traversez ! »), les cerfs traversent le terrain. L'épervier (au centre de l'aire de jeu) devra les empêcher de traverser en touchant un maximum de cerfs. Les cerfs capturés restent immobiles et deviennent des pierres. Néanmoins, lorsqu'un cerf passe à côté d'une pierre, celle-ci peut le toucher.

Variables

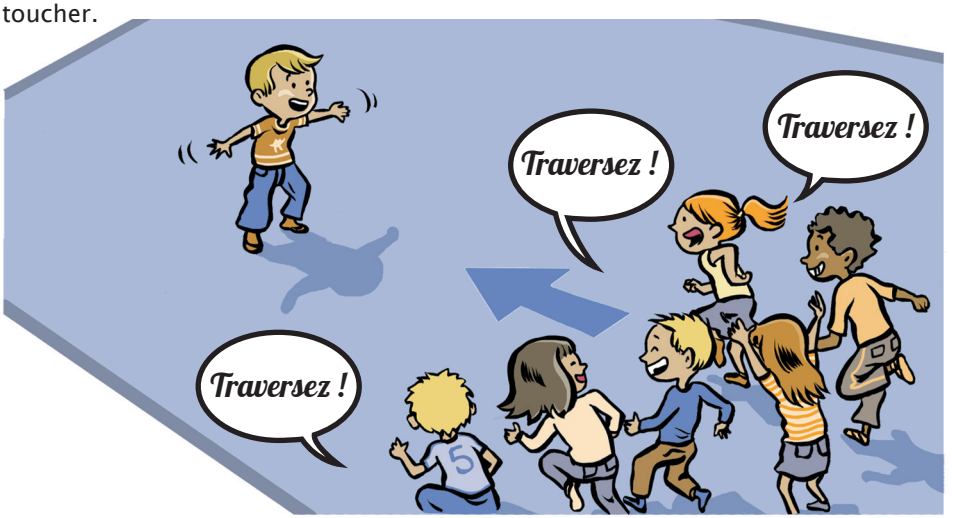
1 Les cerfs capturés forment une chaîne mobile qui empêche ou ralentit la traversée des cerfs. Dans ce cas précis, seul l'épervier est en mesure d'attraper.

2 On peut mettre en place plusieurs chaînes sur l'ensemble du terrain (une chaîne = 2 cerfs minimum)

3 Mettre au début du jeu plusieurs éperviers. Chaque cerf attrapé devient un épervier mobile.

Observables

Les stratégies mises en place par l'épervier.
Les stratégies mises en place par les cerfs.
La prise d'information des cerfs pour se situer dans l'espace en fonction de l'épervier, des pierres ou encore des chaînes.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 2-3

Le double drapeau

Action motrice prioritaire : courir et esquiver

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Un terrain de jeu de type Handball. Dans le sens de la largeur. Matérialiser 2 camps (A et B) séparés par la zone « prison »
- A chaque coin opposé aux camps, mettre un trésor (ex : anneau). Celui-ci devra être ramené dans son camp le plus rapidement possible
- Des chasubles pour identifier les équipes

Consignes/Rôles

L'équipe du camp A sélectionne 1 de ses joueurs. Celui-ci devra courir le plus vite possible vers le coin opposé, prendre le trésor et le ramener dans son camp. Les joueurs du camp B s'élancent à sa poursuite et tentent de le toucher avant qu'il ne regagne son camp. On change les rôles lorsque le joueur est touché.
Lors du 2ème passage, le 2ème à partir de l'équipe A peut délivrer en touchant le 1er à s'être élancé.

Objectif : Ramener le trésor dans son camp (sans le lancer à un camarade !) Si un joueur du camp des poursuivants franchit la ligne de son camp avant que le joueur adverse ne soit sorti, il passe 2 tours en prison.

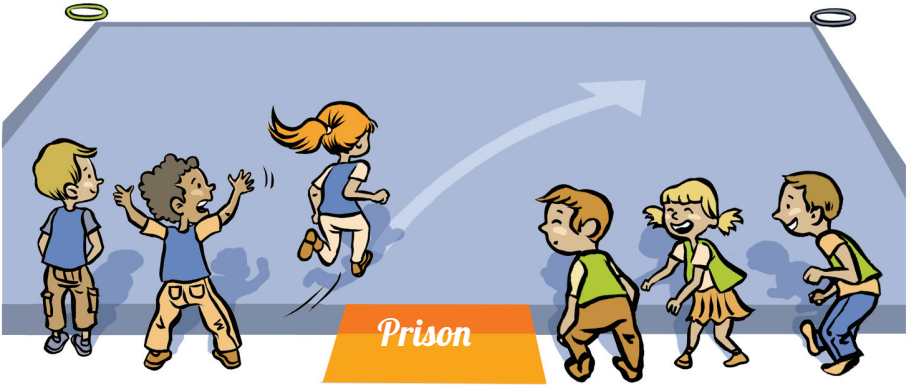
Variables

1 Jouer sur les dimensions du terrain

2 Le trésor peut être matérialisé par un ballon. Dès lors, les joueurs peuvent se faire des passes. Dès que le porteur de balle est touché, tous les membres de l'équipe s'arrêtent à l'endroit où ils se situent.

Observables

La réaction à un signal (départ du joueur qui s'élance vers le trésor).
L'organisation collective des poursuivants pour stopper l'équipe en jeu pour ramener le trésor.
L'organisation collective de ceux qui sont poursuivis pour ramener le trésor.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : poursuivre

Cycle 1

Les 3 tapes

Action motrice prioritaire :
s'échapper en étant seul contre plusieurs

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Terrain de 10 à 12 mètres de long par 6 mètres de large
- Former des groupes de 4 dont un joueur va défier les 3 autres (écart de 3 mètres entre les équipes)
- Matériel pour matérialiser le terrain de jeu
- On prêtera attention à la disposition des groupes pour éviter les collisions

Variables

1 Jouer sur les distances de courses (augmenter la longueur et la largeur)
2 Donner une vie symbolisée par un foulard à celui qui va défier les 3 autres joueurs
3 Mettre des obstacles sur le parcours (slalom entre plots, franchir des haies, etc.)
4 Les 3 joueurs partent pour attraper le « défieur » à la 3ème tape

Consignes/Rôles

Les 3 joueurs qui vont être défiés se trouvent derrière la ligne de jeu et ont les mains tendues. Le joueur qui va les défier, va taper 3 fois dans la main des joueurs. Il peut taper dans la main des 3 joueurs ou bien taper la main 3 fois d'un même joueur. Une fois les 3 tapes réalisées, il doit rejoindre sans se faire attraper par celui à qui il a donné la dernière tape. Si celui qui a défié gagne, il reste le «défieur». Sinon, on change les rôles.

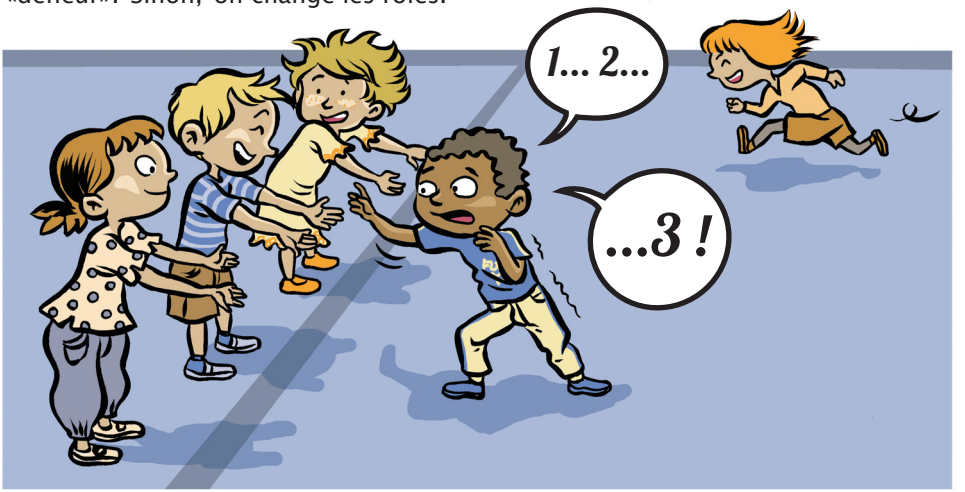
Observables

Réagir à un signal pour s'enfuir suite à la 3ème tape.

Réagir à un signal après s'être fait toucher la main en 3ème.

L'enchaînement des actions en lien avec les différents rôles (attaquant - défenseur).

Stratégie pour surprendre l'adversaire.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : esquiver

Cycle 1-2-3

La balle aux prisonniers

Fédération Française EPGV

Action motrice prioritaire :
lancer avec précision sur une cible en mouvement

Aménagement/Matériel

- Terrain de jeu avec deux camps (A et B). Derrière le camp A se trouve la prison pour les B et derrière le camp B celle des A.
- Des chasubles
- Un ou plusieurs ballons

Consignes/Rôles

Deux équipes se tirent dessus alternativement depuis leur camp avec un ballon sans franchir la ligne médiane. Les joueurs touchés vont en prison et dès qu'ils sont en possession du ballon peuvent toucher un joueur de l'équipe adverse pour se délivrer. Un joueur qui attrape le ballon de volée n'est pas prisonnier. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire prisonnier l'ensemble de l'équipe adverse.

Variables

1 Étendre la prison sur les côtés du camp adverse

2 Augmenter le nombre de ballons

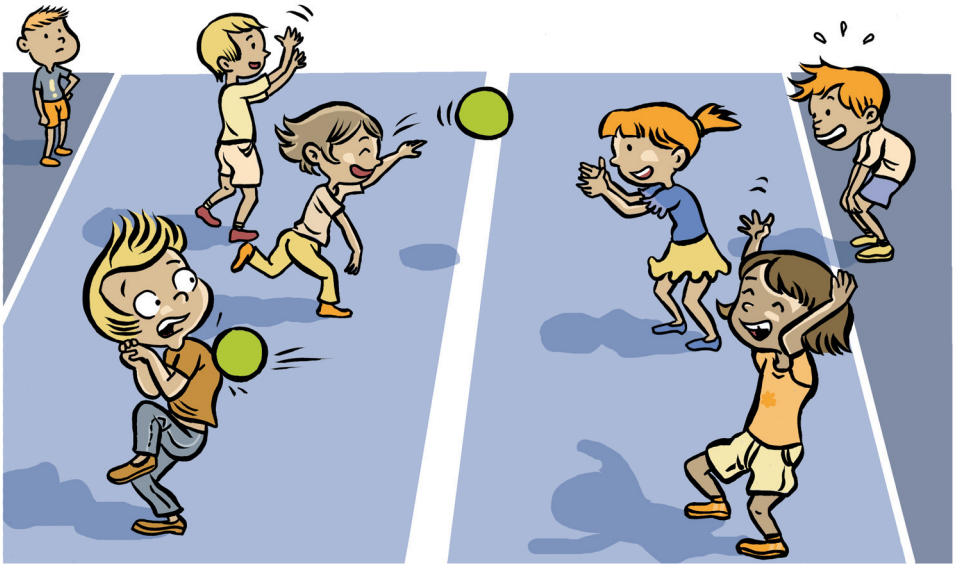
3 Avant de toucher l'adversaire, les joueurs doivent faire au moins deux passes.

Observables

Les tireurs agissent vite pour surprendre l'adversaire.

Les stratégies mises en place permettent de toucher les adversaires avec efficacité.

Les joueurs se situent dans l'espace pour esquiver les ballons.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : esquiver

Le ballon couloir

Action motrice prioritaire :
s'organiser individuellement contre plusieurs

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Terrain de jeu en forme de couloir de 6 m de large et de 20 m de long.
- Des chasubles
- Un ou plusieurs ballons (on prêtera attention aux ballons en mousse ou balles sécurisantes)

Consignes/Rôles

1 équipe est positionnée à l'extérieur du couloir sur l'ensemble de la longueur et de part et d'autre de celui-ci. Les joueurs à l'extérieur disposent d'un ballon pour 2.
L'autre équipe est positionnée dans son camp de départ et va devoir rejoindre le camp d'arrivée en le traversant sans se faire toucher par les ballons. Une fois touchés, les joueurs restent immobiles. L'équipe qui gagne est celle qui a franchi le plus grand nombre de fois le couloir.

Variables

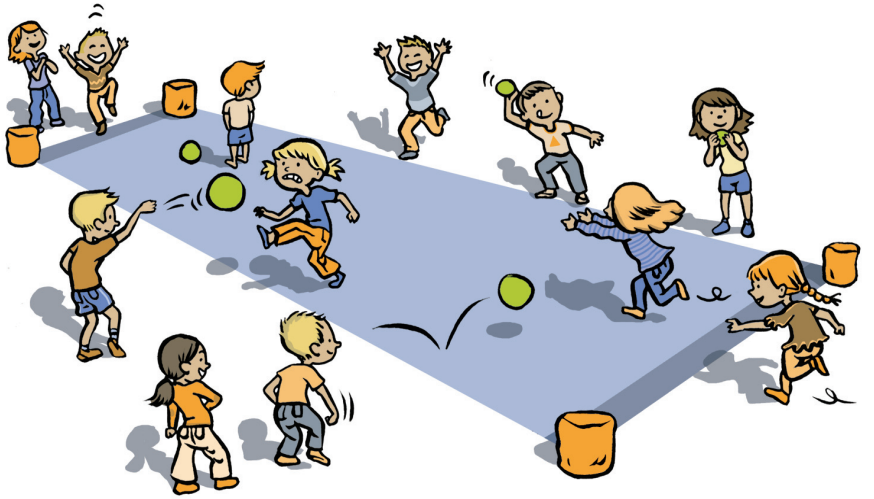
1 Augmenter/diminuer le nombre de ballons en jeu

2 Augmenter/diminuer la surface de jeu

3 Les joueurs touchés peuvent protéger ceux qui traversent mais sans bouger

Observables

Les lancers se réalisent avec précision et puissance.
La position des lanceurs au moment de lancer (bras de lancer opposé à la jambe d'appui devant).
La prise d'information de ceux qui traversent pour esquiver ou attraper les ballons et les stratégies mises en œuvre par les 2 équipes.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 2-3

Intention : esquiver

Esquive ballon

Action motrice prioritaire : enchaîner attraper - viser - lancer

Aménagement/Matériel

- Terrain de jeu en forme de cercle de 10 m de diamètre
- 2 équipes en nombre égal
- Des chasubles
- Des ballons en mousse
- On prêtera attention à des ballons doux et sécurisant, et à un diamètre du cercle suffisamment important pour éviter les collisions

Consignes/Rôles

Chaque équipe positionne à l'extérieur du cercle la moitié de ses joueurs avec au départ du jeu 1 ballon pour 2. L'autre moitié des 2 équipes se situe à l'intérieur du cercle et doit éviter de se faire toucher par un joueur de l'équipe adverse situé à l'extérieur. Lorsqu'un joueur est touché par un joueur adverse, le joueur adverse entre dans le cercle tandis que celui qui est touché se retrouve à l'extérieur. L'équipe qui gagne est celle qui au bout de 5 à 10 min a le plus de joueurs à l'intérieur.

Variables

1 Augmenter/diminuer le nombre de ballons en jeu

2 Augmenter/diminuer la surface de jeu

3 Augmenter le nombre d'équipes (3 équipes). Cette variante amène des jeux stratégiques (alliance)

Observables

Les lancers se réalisent avec précision et puissance.

La position des lanceurs au moment du tir (bras de lancer opposé à la jambe d'appui devant).

La prise d'information de ceux qui sont à l'intérieur du cercle.

Les stratégies mises en œuvre par les équipes.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 2-3

Intention : esquiver

La balle assise

Action motrice prioritaire :
lancer avec précision sur une cible en mouvement

Aménagement/Matériel

- Terrain de jeu d'une surface adaptée au nombre de joueurs (p.e. 1/2 terrain de handball)
- Un ou plusieurs ballons
- Veiller à la sécurité des élèves assis en limitant l'espace

Consignes/Rôles

Le joueur qui s'empare de la balle est le chasseur pendant le laps de temps qu'il a la balle. Les autres joueurs sont les gibiers. Ceux qui sont touchés (ballon qui touche le joueur puis ensuite le sol) sont fait prisonniers et s'assoient sur place et attendent d'être libérés. Pour se libérer, ils doivent récupérer une balle perdue. Les chasseurs ont la possibilité de faire 3 pas mais ne peuvent courir avec le ballon. Celui qui gagne : Le dernier survivant.

Variables

1 Augmenter/diminuer le nombre de ballons en jeu

2 Varier la forme et taille des ballons (balles de tennis, voire des volants)

3 Mettre 2 chasseurs ou plus. Pour se libérer, on peut toucher le chasseur. A ce moment il ne peut être touché de suite par le chasseur.
Personne ne s'assoit. On comptabilise le nombre de joueurs touchés à chaque fois que l'on a été chasseur.

Observables

L'enchaînement des actions (3 pas et tirer).
La prise d'information des gibiers pour se situer dans l'espace par rapport au chasseur.
Les stratégies d'esquives .



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 2-3

Intention : esquiver

La balle nommée

Action motrice prioritaire :
enchaîner attraper - viser - lancer

Aménagement/Matériel

- Terrain de jeu en forme de cercle de 6 à 8 mètres de diamètre
- Numéroter les joueurs de 1 à 5 (10 élèves pour commencer)
- Un ballon

Consignes/Rôles

Un joueur se place au milieu du cercle et lance le ballon en l'air, au-dessus de sa tête en appelant un numéro.
Le joueur portant le numéro appelé doit rattraper le ballon avant que ce dernier ne touche le sol. S'il le rattrape, il le lance à nouveau et appelle un numéro.
Si le ballon touche le sol, les autres joueurs s'éloignent du cercle jusqu'à ce que celui qui a été appelé récupère le ballon en criant « STOP ». A ce moment, tous les joueurs s'arrêtent. Le tireur dispose de 3 pas pour se rapprocher et tirer.
Si le joueur est touché, il a un gage, si le tireur n'a pas touché, c'est lui qui a un gage.

Variables

1 Jouer avec les prénoms de ses camarades

2 Augmenter/diminuer la taille du cercle

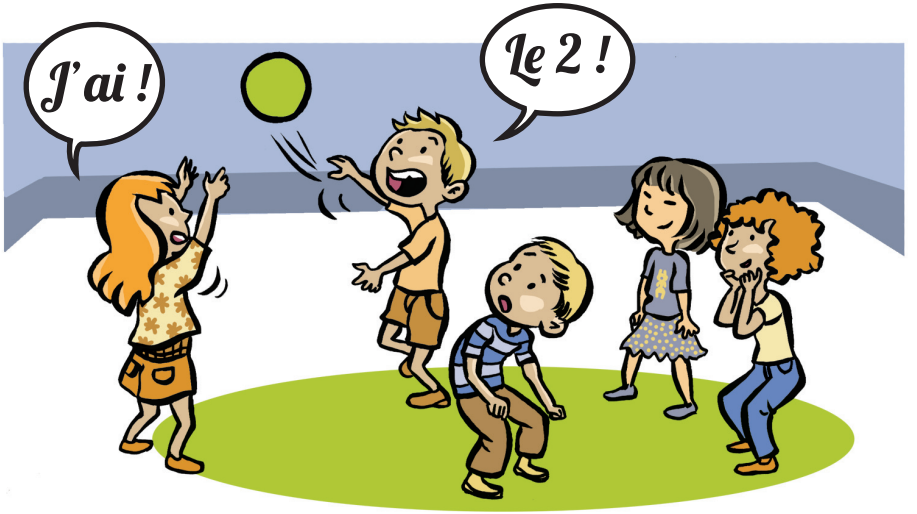
3 Augmenter le nombre de lanceurs (2 max) (veiller à la sécurité des élèves)

Observables

L'enchaînement des actions (3 pas et tirer).

La réaction à un signal quand le ballon touche le sol.

La réaction à un signal pour attraper le ballon quand on est appelé.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : se cacher

Les guetteurs

Action motrice prioritaire :
marcher et courir en étant dissimulé

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Un cercle de 5 à 8 m de diamètre au centre du terrain de jeu
- Un coffre avec plein de trésors à l'intérieur
- Des cachettes réparties sur le terrain de jeu
- Des queues pour symboliser les vies
- Des chasubles pour les voleurs
- Un coffre dans le camp des voleurs avec des vies à l'intérieur

Consignes/Rôles

Les guetteurs doivent défendre l'accès au trésor convoité par les chasseurs. Chaque voleur dispose d'une vie lui permettant d'être en jeu. Les guetteurs n'ont pas le droit de pénétrer dans le cercle. Les chasseurs se cachent pour s'approcher et pénétrer dans le cercle. Une fois dans le cercle, ils sont intouchables. Ils doivent ramener les objets du coffre dans leur camp sans se faire prendre leur vie en essayant de rester cachés. Si les guetteurs attrapent la queue, le chasseur est hors-jeu. S'il était en possession d'un objet du trésor, le chasseur le perd et le guetteur le ramène dans le coffre. Il repart dans son camp pour prendre une nouvelle vie.

Le jeu se termine quand les chasseurs n'ont plus de vies ou quand le trésor est vidé.

Variables

1 Augmenter/diminuer le nombre de guetteurs

2 Augmenter le nombre de cachettes (jouer en extérieur)

3 Jouer en formant des équipes (les guetteurs : 3 à 4 équipes de 5 joueurs). L'équipe qui gagne est celle qui à la fin du jeu a récupéré le plus d'objets du trésor.

Observables

La prise d'information pour se situer dans l'aire de jeu et se cacher en fonction de la position des guetteurs.

Les stratégies collectives mises en place pour récupérer les objets du trésor.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Cycle 1-2

Intention : coopérer

Remplir la maison

Action motrice prioritaire : courir pour ramener

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Des caisses avec différents objets à l'intérieur (compter entre 5 et 10 objets par élève)
- Les plots de couleurs différentes pour matérialiser les maisons (rouge, vert, bleu et jaune)
- 1 porte devant chaque maison
- Des chasubles au couleur des maisons

Consignes/Rôles

4 équipes de couleurs différentes sont réparties dans chacune des maisons. Les maisons se situent dans les 4 coins de la salle.
Au milieu sera placé un ou plusieurs coffres à trésor.
Au signal, les élèves courent chercher les trésors un à un et les rapportent dans leur maison en passant par la porte.

Une fois le trésor vidé, on compte ensemble les objets récupérés par chacune des équipes.

Variables

1 Varier les formes de déplacement (4 pattes – se déplacer par 2 – etc.)

2 Chaque équipe doit vider son propre coffre au trésor. L'équipe qui gagne est celle qui l'a vidé en 1er

3 Limiter le temps de jeu

Observables

Se repérer dans l'espace. Réagir à un signal.

Course des enfants (ligne droite).



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 1-2

Intention : coopérer

Les déménageurs

Action motrice prioritaire : courir pour ramener

Aménagement/Matériel

- Des caisses (une par équipe)
- Des trésors disposés au centre du terrain de jeu
- Des chasubles
- Des cerceaux

Consignes/Rôles

Des équipes de 3 à 4 enfants sont constituées.
Les élèves débutent le jeu en étant en ligne à côté de la caisse à remplir. Au signal, le premier de chaque équipe se lance vers le trésor, prend un objet et le ramène dans sa caisse. Lorsque l'objet est déposé, c'est le signal pour le second de partir vers le trésor au centre du jeu. L'équipe qui gagne est celle qui a mis le plus d'objets dans sa caisse.

Variables

1 Augmenter le nombre d'équipes

2 Varier les objets (lourds, légers, petits, volumineux, etc.) et les formes de déplacements (cloche-pied, multi-bonds, pieds joints, quatre pattes)

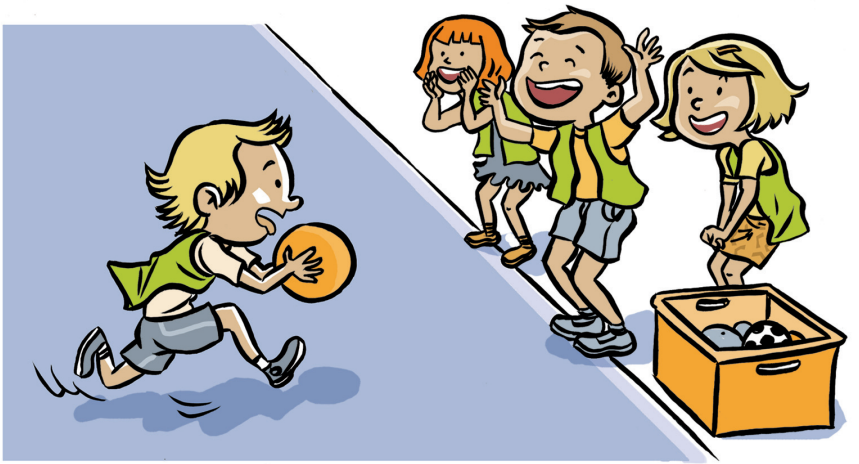
3 Mettre des objets de couleur identique à celle de l'équipe

4 Mettre un cerceau à 1-2 m de la caisse pour que l'élève lance le trésor dans son coffre

5 Mettre des étapes dans le déménagement en répartissant des zones de progression

Observables

L'organisation pour courir avec un objet dans les mains.
La prise d'information pour se situer dans l'espace et reconnaître la cible.
Réagir à un signal.
Respect des règles du jeu.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : coopérer

Cycle 2-3

Le dernier cavalier

Action motrice prioritaire : réaliser plusieurs actions

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Un cercle de 10 m de diamètre
- Les élèves sont par deux (un cavalier – un cheval)
- Des objets au centre du cercle (dans un premier temps en mettre autant puis ensuite une de moins que de binôme)
- Les ordres peuvent être variés (2 tours à droite, 1 tour à gauche et 1 à droite, etc.)
- On veillera à ce que les élèves s'assoient sur le bassin

Consignes/Rôles

Les élèves sont par deux. Au signal « Cavalier monté», le cavalier monte sur le dos du cheval qui est à 4 pattes. Le maître du jeu donne l'ordre suivant «1 tour à droite». Le cavalier descend du dos de son cheval et réalise un tour à droite en courant le plus vite possible.

Pendant que le cavalier court, le cheval se met debout et écarte les jambes.
Lorsque le cavalier a fait son tour à droite, il passe sous les jambes du cheval et prend une balle.
On inverse les rôles à chaque manche
L'équipe éliminée est celle qui n'a pas récupéré la balle.

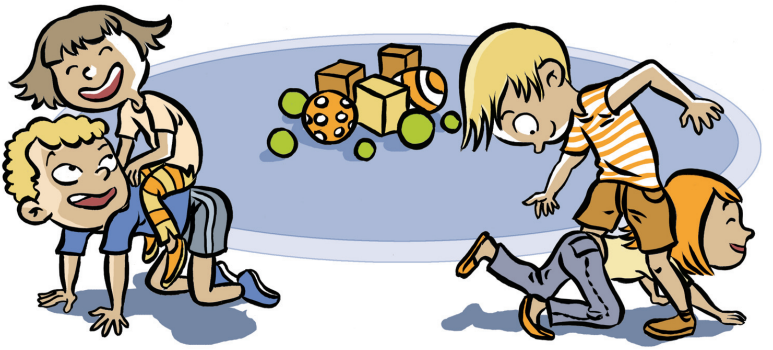
Variables

1 Varier les formes de déplacement (marche arrière – cloche pied – 4 pattes – faire le tour du cheval avant de passer sous les jambes – etc.)

2 Pour éviter l'élimination, jouer au nombre de points. Tout le monde joue mais seul les 5 premiers marquent des points avec un nombre de points dégressifs (1er = 5pts / 2ème = 4 pts – etc.) Jouer dix manches et comptabiliser

Observables

Réagir à un signal.
Respect des règles du jeu et l'ordre donné.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : coopérer

L'horloge

Action motrice prioritaire :
réaliser plusieurs actions le plus vite

Aménagement/Matériel

- Des plots pour matérialiser le parcours de course
- 1 ballon
- Des équipes de 5 joueurs avec des chasubles

Consignes/Rôles

1 équipe va être sur la ligne course de 10 à 15m matérialisée par des plots. Au « Top », un à un, les élèves vont s'élancer en courant le plus vite possible pour faire l'aller et le retour et taper dans la main du suivant.

Le « Top » est également signal pour les autres équipes positionnées en cercle de se faire le maximum de passes avec un ballon sans que celui-ci ne tombe au sol. Si le ballon touche le sol, on reprend le compte à 0.

Le jeu se termine lorsque toutes les équipes sont passées à la course. L'équipe qui gagne est celle qui a réalisé le plus de passes.

Variables

1 Varier les formes de course (marche arrière – 4 pattes – 6 pattes – slalom – mettre des obstacles à franchir)

2 Passer plusieurs fois (chaque coureur passe 2 – 3 fois)

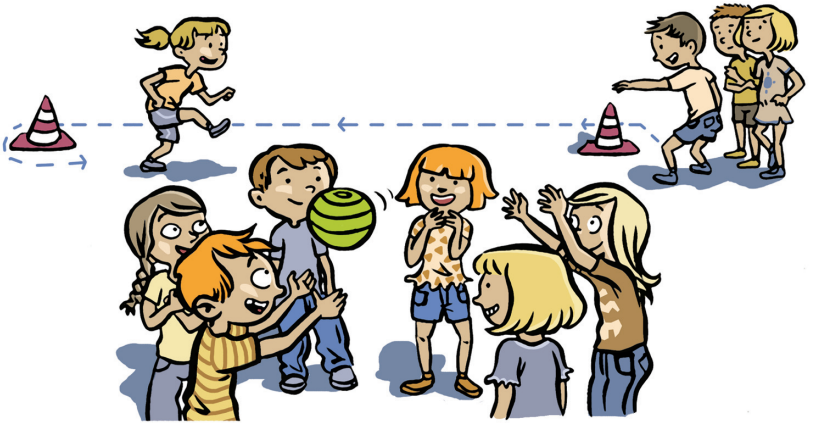
3 Associer la course avec des dribbles mains ou conduites de balle au pied, etc.

4 Introduire le handicap visuel sur les élèves en cercle (foulard sur les yeux) et/ou attacher les jambes des coureurs en ligne

Observables

Réagir à un signal.

Se préparer à recevoir la passe et lancer avec précision.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : adresse

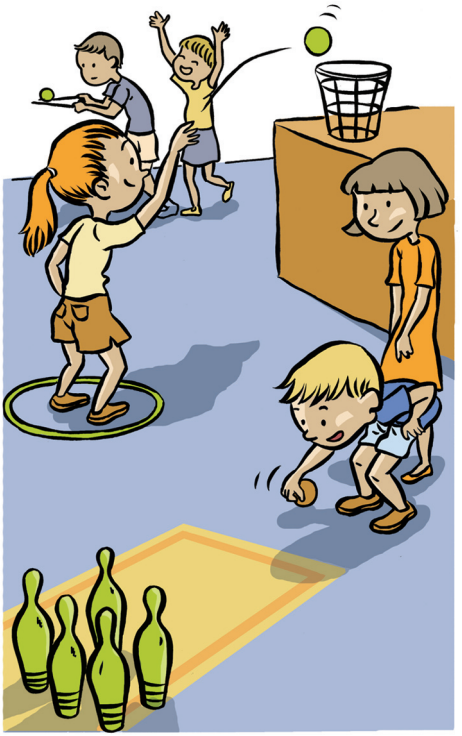
Les défis d'adresse

Action motrice prioritaire : lancer avec précision

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Ici, il s'agit d'organiser un ensemble d'ateliers où les élèves vont devoir faire preuve d'adresse.
- En fonction du matériel à votre disposition, vous devrez constituer des petits ateliers où chaque équipe composée de X élèves passera durant le temps des activités.
- Une carte score attribuée à chacune des équipes pour répertorier le prénom des élèves, le nom des ateliers et le score réalisé par chacun.



Consignes/Rôles

Constituer différentes équipes de 4 joueurs max.
Mettre 1 atelier de plus que le nombre d'équipe afin d'éviter les temps d'attente.
Chaque élève par équipe dispose de 3 essais et peut donc sur chaque atelier ramener 3 points à son équipe (12 points sont possibles par atelier).

Quelques exemples d'ateliers :

Le golf : Mettre une balle dans un trou situé à 3 mètres

Le basket : Mettre 3 paniers

Le pont : Faire rouler une balle sur un banc pour qu'elle tombe dans un seau situé à l'opposé de celui-ci

Le bowling : Lancer 3 balles pour faire tomber toutes les quilles

Les baguettes chinoises : En appui sur un support, tenir deux baguettes de manière parallèle. Poser un petit ballon dessus. Le faire rouler et écarter les baguettes pour qu'il tombe dans une bassine
Etc.

Chaque atelier devra être adapté à l'âge et aux possibilités de l'élève (varier les distances, la taille des ballons, les hauteurs, etc.)
L'équipe qui gagne est celle qui a réalisé le plus grand nombre de points.

Observables

En fonction de chaque atelier mis en place.

Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : conquérir

Cycle 1-2-3

La cage aux écureuils

Action motrice prioritaire : enchaîner course - esquive

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Pas de matériel

Consignes/Rôles

Les élèves se regroupent par 3 sauf 2 ou 3 élèves qui sont libres. Dans le groupe de 3, chacun s'attribue un numéro de 1 à 3. Les n° 1 et 2 se tiennent par les mains et forment ainsi une cage pour le n°3. Dans cette configuration il y a plus d'écureuils que de cages.

Au top, chaque écureuil dans sa cage, sort pour en trouver une autre permettant ainsi à ceux qui n'en avaient pas d'en rejoindre une.

Variables

1 A chaque fois qu'un écureuil rentre dans une cage, il prend la place d'une des parties de la cage (remplace)

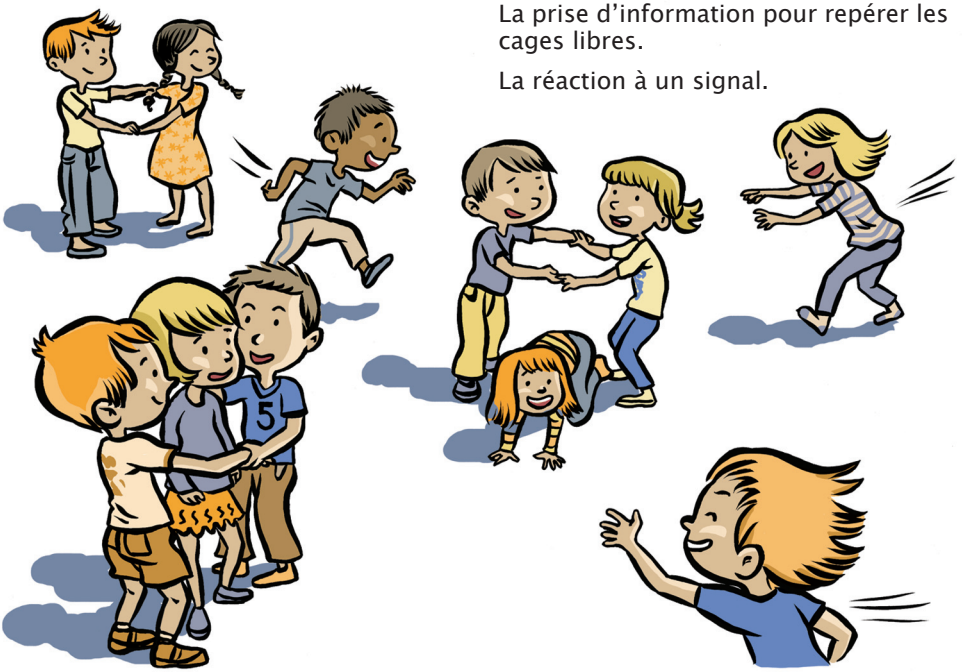
2 On peut ajouter un ou plusieurs loups dans le jeu. Quand il touche un écureuil, celui-ci devient loup et le loup devient écureuil. Dans cette configuration, les cages deviennent des maisons dans lesquelles l'écureuil est protégé.

Observables

Organisation des élèves pour changer de cage (reste à côté - communique avec d'autres pour s'entendre et s'organiser - etc.)

La prise d'information pour repérer les cages libres.

La réaction à un signal.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : conquérir

La citadelle

Action motrice prioritaire :
s'approprier les différentes dimensions de l'espace

Aménagement/Matériel

- 3 trésors dans chaque équipe
- Des vies symbolisées par des queues
- Une grande aire de jeu (extérieur sécurisé)

Consignes/Rôles

2 équipes de 10 joueurs minimum.
Chaque équipe dispose de 3 trésors qu'elle doit cacher dans son camp. Chaque équipe doit définir un mot de passe d'appartenance afin d'identifier lors de la conquête qui sont les membres de l'équipe et qui sont les opposants.

Le jeu débute. Chaque membre de l'équipe part à la conquête des trésors adverses qui sont cachés. Un joueur ne peut être actif que s'il est en possession de sa vie. Dans le cas contraire, il retourne dans son camp et attend qu'un membre de son équipe lui ramène une vie récupérée lors d'un duel avec un opposant.

L'équipe qui gagne est celle qui a trouvé les 3 trésors adverses.

Variables

1 Augmenter le nombre de trésors dans les camps

Observables

L'organisation collective pour s'emparer des trésors adverses et pour protéger ses propres trésors.

Gestion des duels en face à face.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

25 min (mini)

Cycle 2-3

Intention : conquérir

Les deux châteaux

Action motrice prioritaire :
agir avec réactivité (attraper - esquiver - lancer)

Aménagement/Matériel

- Terrain composé de deux camps séparés par des obstacles.
- Dans chaque camp, un château (des objets, au même nombre dans les deux camps, empilées les unes sur les autres)
- Des chasubles
- Des vies symbolisées par des queues

Consignes/Rôles

2 équipes de 10 joueurs minimum.

Au top conquérir le camp adverse, sans se faire attraper sa vie, afin de prendre les différentes parties du château adverse et le reconstituer dans son propre camp.

L'équipe qui gagne est celle qui a réussi à conserver son château et à construire celui de la partie adverse dans son propre camp.

Lorsqu'un joueur a perdu sa vie, il est hors-jeu, retourne dans son camp et attend qu'un coéquipier lui ramène un foulard qu'il aura récupéré. S'il avait une partie du château adverse dans les mains, il perd celle-ci.

Variables

1 Augmenter le nombre de parties du château

2 Remplacer les vies par un touche ballon (les joueurs sont hors-jeu quand ils sont touchés par un ballon)

3 Les parties du château adverse ne peuvent plus être reprises

Observables

L'organisation collective pour s'emparer du château adverse et pour protéger ses propres trésors.
Gestion des duels en face à face.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : conquérir

Les balles brûlantes

Action motrice prioritaire : lancer différents objets

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Terrain composé de deux camps séparés par une zone ou si possible un filet (badminton par exemple)
- De nombreux objets volants sont de part et d'autres du filet (balles de différentes tailles et formes, volants de badminton, foulards, etc.)
- Des cerceaux

Consignes/Rôles

Constituer 2 équipes.
Au top, les 2 équipes se mettent à envoyer et à renvoyer dans le camp adverse les objets de manière à ne plus en avoir dans son camps lors du coup de sifflet de fin de manche.
L'équipe qui gagne est celle qui, au coup de sifflet, a le moins d'objets dans son aire de jeu.
Faire verbaliser les élèves sur les formes de lancers en fonction du type d'engin renvoyé.

Variables

1 Modifier la hauteur du filet

2 Placer des cerceaux à différents endroits du terrain = zones de renvoi pour que les objets soient lancés dans le camp adverse.

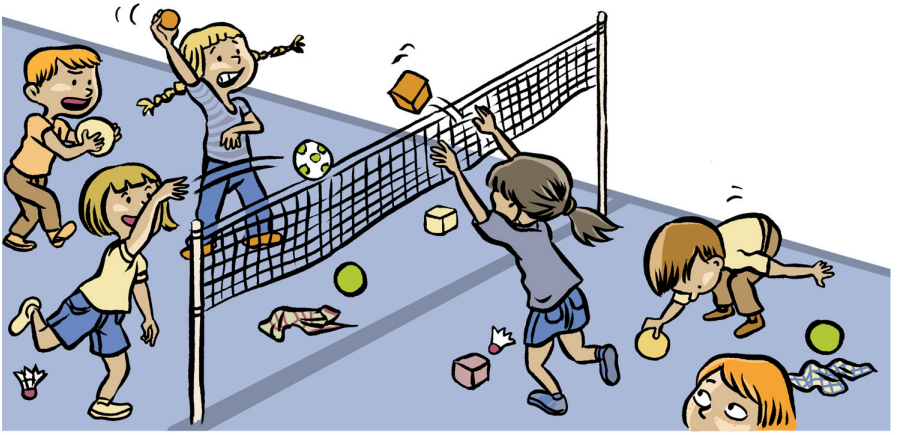
3 Jouer sur les objets, mettre des obstacles ou encore des contraintes gestuelles (lancer avec le bras gauche pour les droitiers et vice versa pour les gauchers)

4 Tournois 2 contre 2 en montée descente par match de 30 sec : les gagnants montent et les perdants descendent

Observables

L'organisation collective pour renvoyer les objets dans le camp adverse.

L'adaptation de l'élève aux types d'engins lancés (exemple avec le volant de badminton).



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Intention : s'opposer

Cycle 1-2-3

La queue du diable

Action motrice prioritaire : attraper - esquiver

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Une aire de jeu en forme de cercle de 2 à 3 mètres de diamètre.
- Un foulard dans le dos du diable
- 4 plots matérialisant une prison située à 10 ou 15 cm du cercle

Variables

1 Si le diable touche un seul joueur, il a gagné

2 Remplacer la queue du diable par des pinces à linge que le diable disposera à plusieurs endroits

Consignes/Rôles

Le diable est au centre d'un cercle avec un foulard placé dans son dos. Quatre ou cinq joueurs sont positionnés en dehors du cercle autour de lui. Ceux-ci doivent essayer d'attraper la queue du diable sans se faire toucher. Les joueurs touchés doivent courir jusqu'à la prison et revenir pour attraper la queue du diable. Le jeu dure 1min30.

Observables

La stratégie collective pour attraper la queue du diable sans se faire toucher.

La prise d'information du diable pour se situer et repérer les joueurs autour du cercle.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 2-3

Intention : s'opposer

Le loup et les moutons

Action motrice prioritaire : se déplacer

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Des foulards
- Des ballons

Consignes/Rôles

Un loup est face à un berger et quatre moutons qui sont à la queue leu leu et qui se tiennent par les hanches.
Le loup doit aller toucher le dernier mouton de la chaîne.
Le berger doit l'en empêcher en restant en permanence devant lui et en se déplaçant sans casser la chaîne de moutons. Les bras du berger sont placés le long du corps.

La séquence de jeu dure 1m30s.
Le loup gagne s'il touche le dernier mouton ou si la chaîne se brise.

Changement de rôle: Le loup devient berger, le berger passe 1er mouton qui deveint 2ème etc. Le dernier mouton passe loup.

Variables

1 Le dernier mouton, ainsi que le loup ont une queue dans le dos

2 Le loup a un ballon à la main avec lequel il peut toucher le dernier mouton (dans ce cas, on compte le nombre de fois où le loup a touché le dernier mouton)

Observables

La stratégie collective pour empêcher le loup de toucher le dernier mouton.

Vitesse de réaction de la chaîne.

L'organisation du loup pour prendre de vitesse le berger et les moutons.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 2-3

Intention : s'opposer

L'île

Action motrice prioritaire : adopter différentes positions

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- Zone de jeu en forme de cercle
- Veiller à mettre en jeu des gabarits proches

Consignes/Rôles

Organisation en trinôme avec 1 attaquant, 1 défenseur et 1 arbitre.
Une zone en forme de cercle, l'île (1m de diamètre) dans laquelle se trouve un joueur à l'intérieur. Un autre est à l'extérieur et a pour but de le déloger. Pour cela, il tire, il pousse, il attrape, il porte, etc.
Si le joueur sur l'île met un pied dehors, il perd.

On inverse les rôles.

Variables

1 Taille de l'île

2 Le joueur à l'intérieur de l'île doit être sorti intégralement

3 Le joueur sur l'île est en position allongée sur le ventre et l'attaquant à genou n'a pas le droit de se lever

4 Le défenseur a les mains dans le dos

Observables

L'organisation des joueurs pour attaquer et défendre.

Résister efficacement.

Les actions utilisées (bras – jambes – rouler – tirer – etc.) pour faire sortir le joueur de l'île.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen

15 min (mini)

Cycle 1-2-3

Intention : s'opposer

Brise chaîne

Action motrice prioritaire : s'organiser pour éviter

Fédération Française EPGV

Aménagement/Matériel

- 2 équipes de 5 à 10 joueurs
- Veiller aux règles de sécurité

Consignes

Les gardiens sont en cercle et se tiennent par la main. Ils entourent les prisonniers qui tentent de s'échapper pendant 2 minutes.
Les prisonniers deviennent les gardiens et vice-versa.
Au terme du jeu, l'équipe qui gagne est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'évasions.
La chaîne ne doit pas se rompre.

Variantes

1 Complexification : Les gardiens ont les mains libres. Dans cette configura-tion, il est nécessaire de bien s'organi-ser collectivement.

2 On peut jouer à genou. Cette variante nécessite un sol mou (tapis de sol, herbe, etc.)

Observables

Organisation des prisonniers pour s'échapper.

Organisation des gardiens pour maintenir la chaîne fermée.



Document réalisé par la **FFEPGV**. Toute reproduction doit être soumise à approbation de l'auteur conformément à l'article L122-4 du code de la protection intellectuelle. **Graphisme** : W. Petersen **Illustrations** : S. Prud'homme/ W. Petersen