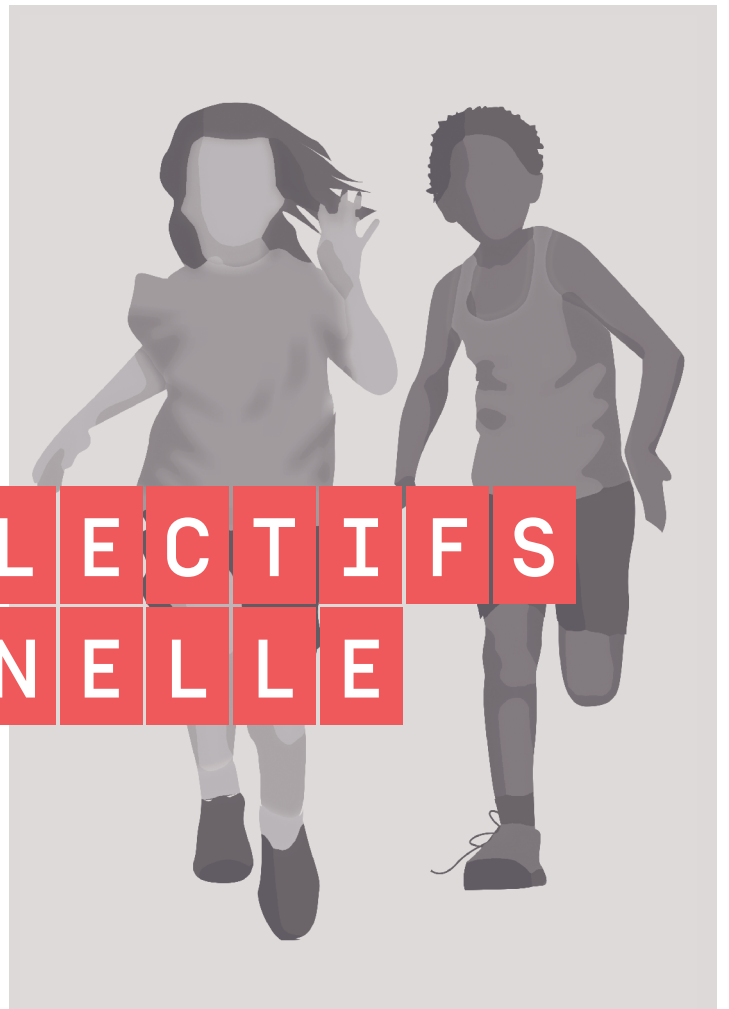
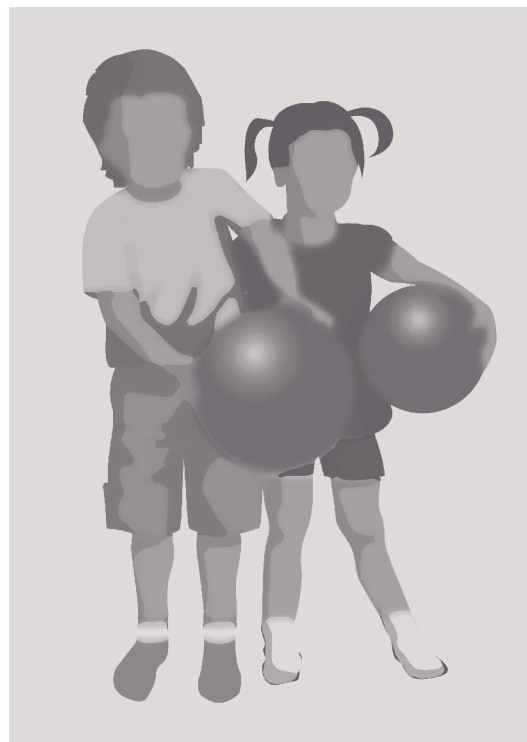


Cycle 1

Agir, s'exprimer,
comprendre à travers
l'activité physique



J E U X C O L L E C T I F S
E N M A T E R N E L L E



JEUX DE CONCURRENCE

COLLECTIVE

PS / MS / GS

LA CHAÎNE DES POMPIERS PS/MS (AVEC OBJETS À TRANSPORTER)

Jeu par équipes qui consiste à déménager des objets plus vite que les autres équipes. Les joueurs de chaque équipe sont placés dans un cerceau et se passent les objets un par un pour les transporter d'une caisse à l'autre. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Coopérer avec des partenaires dans un but commun.
- Ramasser et passer vite un objet.
- Identifier un sens de transport.
- Verbaliser les actions.
- Comparer des volumes d'objet, identifier le gain.

BUT DU JEU

- Déménager les objets plus vite que les autres équipes.

ORGANISATION

- Deux caisses par équipes, la caisse de départ est remplie d'objets; la caisse d'arrivée est vide.

- Les élèves sont par équipes de quatre ou cinq. Chaque joueur est placé dans un cerceau.
- Quatre équipes sont en concurrence.



MATÉRIEL

- Huit caisses.
- Des objets de couleurs différentes, ou de tailles différentes ou de formes différentes (prévoir trois ou quatre objets par enfant: briques, anneaux, coupelles, petits plots, sacs de graines...); dans un premier temps on pourra prévoir les mêmes objets pour les quatre équipes.



DÉROULEMENT

Mise en activité

- 1. Une mise en train peut être proposée pour préparer les élèves au jeu proprement dit: former une ronde avec les élèves; deux caisses à côté de l'adulte, une remplie, l'autre vide; l'adulte prend un objet dans la caisse, le passe au premier élève qui le passe au suivant, etc. jusqu'au dernier élève qui le posera dans la caisse vide.
- 2. *Idem* mais avec recherche de gain de la partie et deux tours de rondes (sans l'adulte): quel est le groupe le plus rapide?
- 3. Enchaîner sur le jeu La chaîne des pompiers. Dans un premier temps, on pourra placer les mêmes objets pour les quatre équipes sans se préoccuper ni des couleurs, ni des tailles, ni des formes (exemple: uniquement des sacs de graines). Au signal de l'enseignant, les joueurs doivent se passer les objets un par un pour transporter ceux-ci d'une caisse à l'autre. Le jeu se termine quand la première équipe a réussi à transporter tous ses objets jusqu'à la caisse d'arrivée.

Règles du jeu

- Ne pas prendre plusieurs objets à la fois et ne pas les lancer dans la caisse. Rester dans son cerceau.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Tous les objets dans la caisse sont identiques par la couleur, la forme, la taille.
- Chaque élève reste dans son cerceau.
- L'équipe vide sa caisse la première.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Accepter de donner l'objet à l'autre.
- Ne pas faire tomber l'objet, (choisir les bons objets).
- Être attentif et se préparer à recevoir l'objet, enchaîner les actions.

VARIABLES/VARIANTES

- Type d'objets: forme et taille variées.
- Modalités de passage des objets: à deux mains, au-dessus de la tête, sous les jambes...
- Distance entre les cerceaux.

CONSEILS

- Attention! Le problème de la symbolisation de l'espace persiste du fait de l'utilisation des cerceaux comme espace délimité par l'enseignant, le cerceau restant pour les élèves un objet manipulable comme les autres!
- La variable « prendre un objet de la couleur de la caisse à remplir » peut être oubliée par quelques élèves qui vont se centrer sur le fait d'aller vite. C'est donc sans doute pour eux une surcharge cognitive.

LES DÉMÉNAGEURS PAR ÉQUIPES PS/MS

Jeu par équipes qui consiste à transporter le plus d'objets possibles à la caisse d'arrivée dans un temps donné, en suivant un chemin déterminé. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Reconnaître son équipe.
- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Identifier un sens de déplacement.
- Ramasser et courir vite avec un objet ou deux dans les mains.
- Verbaliser les actions.
- Comparer des volumes d'objet, identifier le gain de la partie.

BUT DU JEU

- Déménager plus d'objets que les autres équipes dans un temps donné ou déménager tous les objets plus vite que les autres équipes.

ORGANISATION

- Un sablier pour compter le temps.
- Matérialisation de deux, trois ou quatre espaces de jeu parallèles.
- Deux caisses par équipe, la caisse de départ est remplie d'objets; la caisse d'arrivée est vide.
- Les élèves sont répartis dans deux, trois ou quatre équipes de cinq à sept joueurs (selon le nombre d'élèves présents).

MATÉRIEL

- Des cordelettes ou des coupelles (seize) pour « tracer » les chemins, autant de caisses (quatre) que d'équipes de couleurs différentes. Prévoir deux à trois objets par enfant, les placer dans les caisses.
- Un tambourin ou un sifflet poire pour donner le signal.
- Des bancs (pour les variables).



DÉROULEMENT

- 1. Au signal, les joueurs doivent prendre un objet dans la caisse de départ et les transporter dans la caisse d'arrivée en suivant le chemin délimité par les coupelles, puis doit revenir chercher un autre objet... L'équipe qui a transporté le plus d'objets dans la caisse d'arrivée pendant le temps de jeu a gagné (ou l'équipe qui a transporté tous les objets dans la caisse a gagné). À la fin du jeu l'enseignant pose les deux caisses l'une à côté de l'autre et compare les quantités d'objets de chaque caisse.
- 2. **Première variable:** des bancs sont placés sur leur chemin, les élèves peuvent soit passer par-dessus soit par-dessous.
- 3. **Deuxième variable:** aborder la notion de concurrence, il faut vider sa caisse avant les autres.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

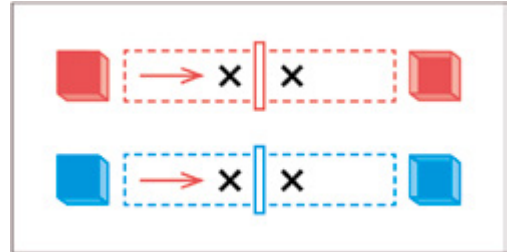
- Porter un seul objet ou deux à la fois, ne pas lancer les objets dans les caisses mais les déposer dedans, rester dans le chemin, respecter le sens des déplacements.
- Déménager tous ses objets plus vite que les autres équipes.

CRITÈRES DE RÉALISATION

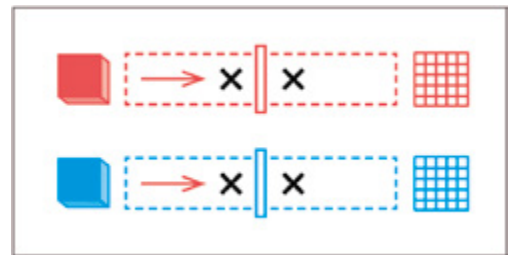
- Ne pas se gêner dans les déplacements, repérer le trajet à effectuer, bien choisir l'objet (poids et grandeur) pour pouvoir en prendre deux.
- Ramasser vite l'objet et courir vite.

VARIABLES/VARIANTES

- Proposer des modalités de transport ou des types d'objets différents...
- Placer différents obstacles sur le parcours avec des bancs par exemple.
- Prévoir un espace de retour ou pas.



- Matérialiser deux ou trois zones d'évolutions séparées par des bancs et demander aux joueurs de se transmettre les objets. Placer deux ou trois joueurs dans chaque zone. Avec obligation de rester dans sa zone (voir la fiche du jeu « Le relais déménageurs »).
- Remplacer la caisse d'arrivée par un damier de vingt cases à remplir.



CONSEILS

- Le jeu est expliqué en salle de classe au préalable.
- Deux essais sont effectués sans la notion de concurrence pour repérer les chemins et les couleurs des caisses.
- Puis deux essais sont effectués avec des obstacles (bancs) à franchir soit dessus soit dessous (certains enfants posent leur objet sur le banc pour le franchir).
- En fin de séance, la notion de concurrence est introduite, le but du jeu est de vider sa caisse le premier.

LES QUATRE ROUES DE LA VOITURE PAR ÉQUIPES MS

Jeu qui consiste à aller chercher, par groupes de deux, les quatre roues de la voiture (anneaux), une par une, et à les transporter à deux jusqu'à la voiture, accrochés tous deux d'une main à l'anneau, et ceci plus vite que les autres binômes (cinq équipes de deux sont en concurrence). Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Participer à une activité collective, reconnaître son équipe.
- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Identifier un sens de déplacement.
- Coopérer: se déplacer à la même vitesse, accepter de s'accrocher.

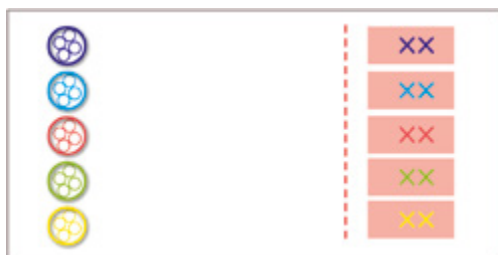
- Enchaîner plusieurs actions (ramasser, s'accrocher, se déplacer).
- Verbaliser les actions.

BUT DU JEU

- Aller chercher les quatre roues de la voiture plus vite que les autres équipes.

ORGANISATION

- Les élèves sont par groupe de deux assis derrière une ligne ou sur un tapis, c'est leur garage. Dans un cerceau placé à une dizaine de mètres se trouvent quatre anneaux (représentant les roues).
- Cinq équipes sont en concurrence.



MATÉRIEL

- Vingt anneaux.
- Cinq « garages » de départ et cinq cerceaux avec les quatre anneaux à l'intérieur.
- Un tambourin ou un sifflet poire pour donner le signal.
- Des plots pour slalomer autour (pour la variable).

DÉROULEMENT

Mise en activité

- Se déplacer par deux, accrochés à un anneau, marcher puis courir à la même vitesse sans se décrocher.

Jeu

- Au signal de l'enseignant, les deux partenaires partent de leur garage et courent chercher un anneau dans leur cerceau (ils portent un foulard de la même couleur). Ils s'accrochent tous les deux à l'anneau puis reviennent en courant

en tenant tous les deux l'anneau par une main. Ils posent ensuite l'anneau dans leur garage. Le jeu se termine lorsque les quatre roues de la voiture sont réunies dans le garage. L'équipe gagnante est celle qui a fini la première.

Règles à respecter

- Prendre un seul anneau à son passage.
- Si on fait tomber celui-ci, on doit repartir depuis le cerceau.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

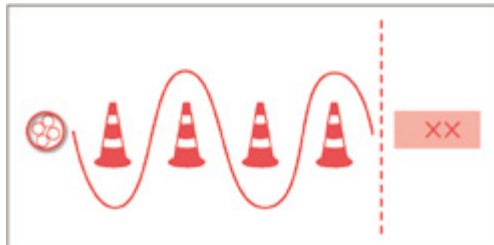
- L'équipe a réussi s'il y a les quatre anneaux dans la caisse (l'équipe entière doit arriver ensemble au « garage ») et si elle termine avant les autres sans faire tomber l'anneau au sol.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Organiser le couple, savoir qui prend l'anneau, ramasser vite l'anneau, ne pas se gêner dans les déplacements, repérer le trajet à effectuer, courir vite à la même vitesse, savoir qui pose l'anneau.

VARIABLES/VARIANTES

- Proposer un chemin sinueux (route avec virages).
- Proposer un chemin avec obstacles à franchir à deux.



- Proposer un chemin avec bancs pour ramper dessous à deux.

CONSEILS

- Réaliser un parcours court pour éviter que les élèves prennent trop de vitesse et se désynchronisent.

PASSER SOUS LE PONT PAR ÉQUIPES MS

Jeu qui consiste à déménager des objets en passant sous des ponts: le premier joueur de chaque équipe prend un objet dans la caisse, se retourne, passe sous les jambes de ses partenaires (les ponts), va poser l'objet dans la

caisse d'arrivée et se place à la fin de la file. Puis c'est au tour du suivant, etc. L'équipe gagnante est celle qui a vidé sa caisse la première. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Participer à une activité collective, reconnaître son équipe.
- Identifier un sens de déplacement.
- Ramper avec un objet dans les mains.
- Verbaliser les actions.
- Comparer des volumes d'objet, identifier le gain de la partie.
- Construire la notion de vitesse et de durée.

BUT DU JEU

- Déménager tous les objets plus vite que les autres équipes en passant sous les jambes des partenaires (sous les ponts).

ORGANISATION

- Une caisse et un cerceau par équipe, la caisse de départ est remplie d'objets et le cerceau d'arrivée est vide.
- Les élèves sont par équipes de quatre joueurs, ils portent des foulards de la même couleur.
- Cinq équipes sont en concurrence.
- Dans chaque équipe, au début de la partie: trois joueurs forment trois ponts en alignement près de la caisse de départ, le joueur restant se place devant la caisse de départ pour prendre un objet.

MATÉRIEL

- Dix caisses ou cerceaux.
- Objets de couleurs différentes, ou de tailles différentes ou de formes différentes (prévoir trois ou quatre petits objets par enfants: anneaux, coupelles, petits plots, sacs de graines...).



DÉROULEMENT

- L'enseignant constitue des groupes de quatre élèves.

Mise en activité

- Les élèves se déplacent en marchant par quatre en petit train en dispersion dans la salle (mains sur les épaules). Au signal de l'enseignant (il frappe dans ses mains), les quatre enfants s'arrêtent. Les trois derniers s'arrêtent, jambes écartées, pour former trois ponts, le premier se retourne et passe en

rampant sous les trois ponts et se place derrière. Puis les quatre élèves repartent en petit train et marchent dans la salle en dispersion.

Jeu

- Les élèves sont par équipe.
- Au signal de l'enseignant, le premier joueur de chaque équipe prend un objet dans la caisse de départ, se retourne, passe sous les jambes de ses trois partenaires et va poser son objet dans le cerceau d'arrivée. Puis il se place à la fin de la file.
- L'équipe gagnante est celle qui a vidé sa caisse la première.

Règles à respecter

- Ne pas prendre plusieurs objets à la fois et ne pas lancer les objets dans la caisse.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Ne pas perdre l'objet en route.
- L'équipe a réussi s'il y a tous les objets dans la caisse et que chacun est bien passé sous les jambes de son partenaire.
- L'équipe a réussi si elle a transporté tous ses objets plus vite que les autres.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Ramasser rapidement l'objet, ramper rapidement pour passer « sous le pont » et bien écarter les pieds pour laisser passer le partenaire, enchaîner les actions sans s'arrêter.

VARIABLES/VARIANTES

- On peut modifier la distance entre les joueurs qui forme le pont, la position des ponts, la manière de ramper (sur le ventre ou sur le dos). On peut complexifier pour les GS: le premier joueur de chaque équipe doit aller prendre un objet dans la caisse de départ puis passe sous les jambes du premier pont puis donne l'objet à son partenaire qui passe sous les jambes du second pont, etc.; le dernier joueur « pont » pose l'objet dans la caisse d'arrivée et retourne au départ.

CONSEILS

- Dans la mise en train, l'enseignant doit insister pour que les élèves ne courent pas et se déplacent en marchant. Il effectue une démonstration avec deux ou quatre élèves avant la situation. Les élèves doivent apprendre à écarter les deux jambes et rester immobiles chacun leur tour avant de jouer par équipe.
- Pour le jeu, l'enseignant démontre avec une équipe le fonctionnement du jeu.

LES BALLES BRÛLANTES PS/MS/GS

Jeu qui consiste à vider son camp en un temps donné; deux équipes, placées chacune dans un demi-terrain face à face, doivent vider leur camp en lançant leurs objets dans celui de l'équipe adverse qui en fait autant. L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

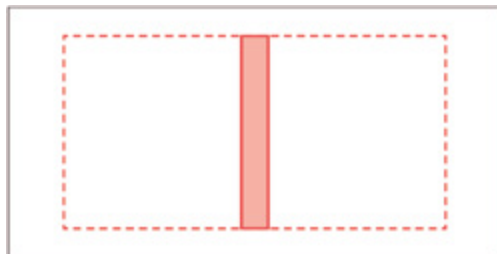
- Respecter les consignes et les règles du jeu.
- Coopérer, prendre en compte l'intérêt commun.
- Viser et lancer avec force, rapidité et précision.
- Adapter son geste en force et direction.
- Verbaliser les actions, identifier le gain et compter le score.

BUT DU JEU

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

ORGANISATION

- Un terrain de 20 m × 30 m.
- Deux équipes s'affrontent, chaque équipe est dans son camp et possède une réserve d'objets, le temps est donné par un sablier.
- PS ou MS et GS joueront séparément, un groupe joue pendant que l'autre observe avec des consignes d'observation précises.



MATÉRIEL

- Quatre grands plots, deux grandes cordelettes pour délimiter les zones neutres (dernière variable), deux poteaux, un élastique ou une grande cordelette pour séparer les deux camps, une réserve d'objets non rebondissant (sacs de graines et comètes).
- Six cerceaux pour les cibles (variable).

DÉROULEMENT

- Au signal, les deux équipes prennent les objets dispersés sur tout le terrain et lancent les objets dans le camp adverse.
- Le jeu se termine lorsque la durée du sablier est écoulée, l'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans son camp.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Repérer les limites de terrain, réussir à renvoyer par-dessus la cordelette en respectant la consigne (par dessous, dans le cerceau, dans la zone neutre).

CRITÈRES DE RÉALISATION

- En défense occuper tout l'espace, se répartir dans tout le terrain.
- En attaque, ramasser rapidement et lancer fort, ne pas lancer au hasard, repérer les espaces libres, viser un espace libre ou viser le fond du terrain; Pour les GS utiliser des relais pour faire des passes et envoyer plus loin.

VARIABLES POUR LES MS/GS

- Placer l'élastique plus ou moins haut, les objets peuvent être lancés par-dessus ou par dessous.
- Placer une zone neutre (une zone de deux mètres sépare les deux camps), puis un filet et une zone neutre en fond de terrain (tout objet retombant dans la zone neutre ne peut pas être repris).
- Placer des cibles.
- Lancer un type d'objets annoncés par le meneur.

CONSEILS POUR LES MS/GS

- Le jeu est expliqué en salle de classe au préalable avec l'aide d'un schéma pour une meilleure compréhension des règles.
- Commencer le jeu en posant l'élastique au sol puis avec l'élastique à 1 m du sol (les élèves lancent par-dessus ou par-dessous).
- Ensuite on introduit une zone neutre de 2 m interdite aux joueurs dans laquelle les objets ne peuvent pas être repris.
- Puis les élèves doivent viser des cerceaux cibles placés dans le terrain adverse → un objet dans un cerceau n'est plus récupérable. Les élèves lancent à bras cassé pour la grande majorité. On observe aussi des lancers type pétanque lors du lancer en dessous du filet. Les stratégies trouvées et énoncées par les enfants sont les suivantes: courir et lancer pour avoir plus de puissance, se rapprocher le plus possible du filet, se répartir dans le terrain ceux de devant arrêtant les objets pour les relancer aussitôt, ceux de derrière assurant les autres lancers.

AGIR POUR VOUS ACCOMPAGNER AU QUOTIDIEN

L'ouvrage analyse les besoins et les capacités des enfants de cycle 1 et inscrit la pratique des jeux collectifs en maternelle comme un enseignement de connaissances et de savoirs fondamentaux. La classification des jeux selon les apprentissages visés facilite leur exploitation pédagogique.

Les auteures proposent aux enseignants un guide méthodologique complet, basé sur les programmes et les compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Jeux collectifs en maternelle vise à favoriser les apprentissages cognitifs, moteurs, affectifs et sociaux par la pratique des jeux collectifs. Les exemples de mise en œuvre en classe et les retours d'expériences accompagneront au mieux les enseignants, et plus particulièrement les débutants.

Sylvia Bouchère, professeure, ÉSPE de Nevers.

Michèle Lahaix, conseillère pédagogique départementale EPS DSDEN 58.

Cet ouvrage existe en version imprimée.

