



COOPERER

ET

S'OPPOSER

EN MATERNELLE

I PROGRAMMES 2008

CYCLE 1	CYCLE 2
Se repérer et se déplacer dans l'espace.	Réaliser une performance Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.
Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement; accepter les contraintes collectives.	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
S'exprimer sur un rythme musical ou non.	Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique et esthétique.
Décrire ou représenter un parcours simple.	

II ENJEUX EDUCATIFS

Construire un répertoire d'habiletés motrices.

3 grands thèmes sont développés à travers les jeux :

- ❖ La psychomotricité : c'est l'ensemble des conduites motrices développées par l'enfant joueur à travers la confrontation à l'espace-temps et à l'objet balle. L'enfant va apprendre à se repérer par rapport au terrain, à s'orienter, à se situer par rapport aux limites, aux zones interdites, à autrui... Il va occuper des espaces vides, mesurer des distances, changer de direction rapidement pour se démarquer. Dans la confrontation avec l'objet, l'enfant va essayer de maîtriser la balle à travers la manipulation : attraper, lancer loin, précis...
- ❖ La socio motricité va essayer de développer les réseaux de communication qui s'élaborent, s'établissent dans un jeu. L'enfant s'informe, opère des choix, prend des décisions. Il développe des stratégies individuelles et collectives.
- ❖ Sur le plan affectif, l'enfant dépasse ses peurs : de l'espace perçu trop insécurisant au départ pour certains, de la balle qui fait mal parfois, de l'adversaire trop proche qui représente un danger... progressivement l'enfant va découvrir ce plaisir de jouer en toute sécurité affective, il va prendre confiance en lui, s'affirmer, dépasser ses limites avec l'aide des autres.

L'enfant découvre le rapport à la règle, donc à la loi ; l'apprentissage de l'autonomie (s'approprier et respecter les règles d'un jeu, prendre l'habitude de remettre en place le matériel qui bascule...)

L'EPS vise l'accomplissement de la personne et n'est pas une activité performative.

Elle vise le développement corporel et sociologique de la personne par les conduites sociales qu'elle instaure.

III LOGIQUE INTERNE DES JEUX

Jouer c'est pour l'enfant dans un temps donné, avec des règles fixées, résoudre les problèmes posés par l'espace de jeu, le ou les rôles à tenir, les relations avec d'autres joueurs et un objet balle ou non.

Différentes variables à faire évoluer en fonction de l'âge des enfants.

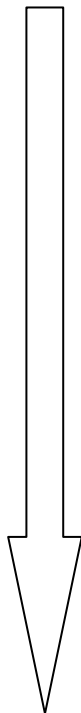
Dans ce document, il vous sera proposé une classification des jeux par rapport à trois objectifs à atteindre, qui sont en inter-action permanente et toujours présents dans tout jeu de balle.

Il s'agit :

- de la construction progressive des concepts « espace-temps »
- des habiletés motrices à développer à travers les manipulations (ballons, crosses, palets...)
- des stratégies individuelles et collectives à élaborer pour développer « l'intelligence de jeu ».

A. L'espace de jeu

L'enfant passe d'un espace affectif à un espace mental. L'espace peut-être :



SECURISANT ET REFERENT (en maternelle). Seul l'espace proche de l'enseignant est perçu par le jeune enfant. C'est l'espace adulte référent. Il faut s'appuyer dessus pour faire progresser les comportements des enfants. Ex : les petites maisons.

SECURISANT ET GARANTI Ceux qui sont avec moi sont mes partenaires. Ex : les balles brûlantes.

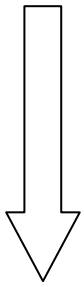
SECURISANT, NON GARANTI ET ORIENTE J'accepte de partager l'espace. Ex : la pelote basque.

GARANTI, NON SECURISANT Ex : les lapins chasseurs

GARANTI, INTERPENETRE DONC NON SECURISANT J'accepte de partager mon espace avec au moins un adversaire. Ex : la passe à dix par zone.

NON GARANTI, NON SECURISANT, C'EST-A-DIRE INTERPENETRE EN PERMANENCE L'enfant est prêt à affronter cette situation complexe. Ex : la balle au capitaine.

B. Les rôles



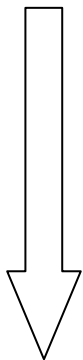
TOUS LES JOUEURS ONT LE MEME ROLE Ex : les balles brûlantes

UN JOUEUR A UN ROLE PRIVILEGIE Ex : Le sorcier ou l'épervier. Ce rôle donne souvent un pouvoir et peut valoriser l'enfant et lui donner confiance.

DES ROLES DIFFERENTS MAIS STABLES Ex : Les lapins et les chasseurs, la thèque.

DES ROLES DIFFERENTS ET INSTABLES Ex : Les sports collectifs.

C. Le réseau de relations du joueur



LE JOUEUR ET LA BALLE Le joueur ne s'engage que par rapport à la balle et joue seul. Ex : les balles brûlantes.

LE JOUEUR EST CENTRE SUR LA BALLE ET LA CIBLE Ex : la balle au panier.

LE JOUEUR ET SON PARTENAIRE Ex : les arbres et les lapins.

LE JOUEUR ET SES ADVERSAIRES Ex : les affreux géants.

LE JOUEUR EST CAPABLE D'INTEGRER TOUT CE RESEAU DE COMMUNICATION Partenaires, adversaires, balle(s), cible(s). Ex : hand, balle au capitaine.

D. Logique du comportement de l'enfant



NIVEAU 0 REFUS DE PARTICIPATION L'émotion est trop grande et l'enfant est insécurisé : balle qui fait peur, terrain sans repère...

NIVEAU 1 DECENTRATION PAR RAPPORT A L'ECHEC L'enfant accepte de jouer grâce au rôle affectif de la balle (matière qui rassure, elle donne la vie et le gain...), de l'espace connu (maison).

NIVEAU 2 CENTRATION DU JOUEUR SUR LA BALLE L'enfant a un jeu personnel et relié aux manipulations, à la cible ; en général c'est le comportement des cycles 1 et 2.

NIVEAU 3 CENTRATION AFFECTIVE DU JOUEUR PAR RAPPORT AU COPAIN (CYCLE 1) OU AU LEADER (CYCLE 2 ET 3) Il est important de prendre en compte cette donnée, de s'appuyer dessus pour faire évoluer les comportements.

NIVEAU 4 DECENTRATION AFFECTIVE L'enfant devient plus autonome, peut jouer avec tout le monde et commence alors à élaborer des stratégies individuelles pour communiquer.

NIVEAU 5 CENTRATION PAR RAPPORT A LA STRATEGIE COLLECTIVE L'enfant peut anticiper sur les actions des autres joueurs pour construire son jeu.

La capacité d'évolution de l'enfant s'évalue lorsque « l'espace mental remplace l'espace affectif ».

IV QUELS JEUX EN FONCTION DES TROIS CYCLES ?

Faire un cycle de jeux avec sa classe c'est mettre en relation les repères didactiques et la maturité d'âge des enfants, la respecter pour bien ajuster les apprentissages que l'on désire construire avec ses élèves.

Les jeux en cycle 1 : petite et moyenne section de maternelle.

Aborder des jeux avec eux c'est avoir conscience :

- ❖ Que pour le jeune enfant apprendre c'est avant tout construire du sens.
- ❖ Qu'il se nourrit de signaux (la perception est première chez lui).
- ❖ Que l'enfant n'agira que s'il se trouve en sécurité affective sans laquelle il n'y a pas d'apprentissage possible (utiliser le connu qui rassure).
- ❖ Que la prise de repères s'installe et s'inscrit dans la durée.
- ❖ Qu'il apprend par imprégnation, par répétition, qu'il faut faire et refaire, expérimenter encore et encore.

Développer des compétences à travers les jeux avec les petits c'est pour l'enseignant trouver ce lien entre « unité de mouvement et unité de sens ».

Il faut à cet âge bien choisir la texture des ballons, faire preuve de disponibilité, donner à chacun l'envie d'agir, savoir matérialiser les maisons, les espaces trésors...

Les jeux au cycle 2 : en ce qui nous concerne grande section de maternelle.

Il est nécessaire de construire un projet finalisé, ce projet va favoriser l'adhésion des élèves.

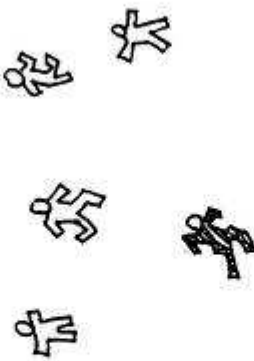
Il faut prévoir un cycle de 10 à 15 séances environ pour permettre des progrès.

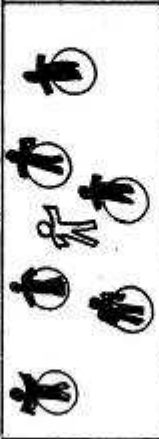
L'enseignant doit alors se positionner par rapport à 3 fondamentaux :

- L'évaluation diagnostique : Où en sont-ils ? Que savent-ils faire ? Que faut-il travailler en priorité ?
- la pédagogie de contrat pour aider, guider chaque élève à progresser.
- La gestion du cycle : l'organisation des séances, matérielle, des équipes, durée, l'autonomie et la responsabilisation des élèves.

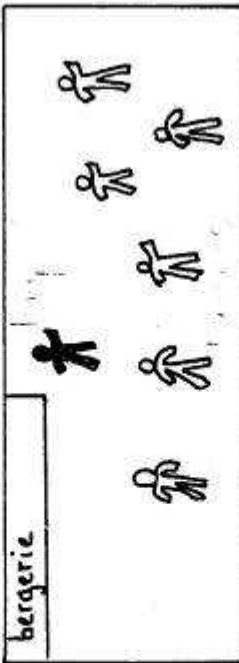
VI CATALOGUE DE JEUX COLLECTIFS EN CYCLE 1 et 2

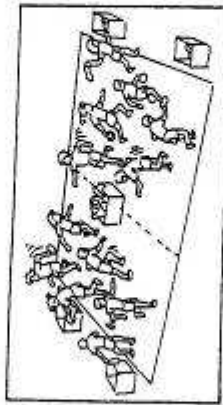
Documents Jeux sportifs.

Cycle 1 (PS)	Jeu de poursuite 1	Espace interpenétrés de sens contraire rôles différenciés sans engins
<p><u>But:</u> ⇒ attraper le joueur seul</p> <p><u>Matériel:</u> ⇒ aucun</p> <p><u>Organisation:</u> H : Tous contre un... Chaque joueur doit jouer le rôle de joueur seul. L'enseignant(e) peut aussi jouer ce rôle. M :</p>		
		
<p><u>Règles de fonctionnement:</u> Un joueur est désigné comme "proie". Les autres doivent, soit immobiliser ce joueur sans lui faire mal, soit le toucher 3 fois dans le dos</p> <p><u>Critères de réussites:</u> Ne pas être touché pour le joueur poursuivi. <u>Variables:</u> introduire deux, voire trois "proies".</p>		

Cycle 1	Chacun sa maison 2	Espace interpenétrés rôles différenciés sans objet
<p><u>But:</u> ⇒ changer de maison sans se faire prendre par le chat</p> <p><u>Matériel:</u> ⇒ autant de cerceaux que d'enfants (ou tout autre matériel susceptible de matérialiser les maisons individuelles) ⇒ un chapeau, ou un foulard afin de différencier le chat.</p> <p><u>Organisation:</u> H : M : un terrain de 15m x 20 m sur lequel on a disposé autant de "maisons" que d'enfants.</p>		
		
<p><u>Règles de fonctionnement:</u> ⇒ chaque enfant dispose d'une maison où il est invulnérable. ⇒ au signal du maître, tous les enfants doivent changer de maison sans se faire prendre par le chat. ⇒ lorsqu'un enfant est pris par le chat, celui-ci lui donne son signe distinctif.</p> <p><u>Critères de réussites:</u> ne pas devenir le chat</p> <p><u>Variables:</u> il y a une maison de moins que d'enfants : chaque enfant qui ne retrouve pas une maison "gagne" un élastique, un ruban... Gagne à la fin du jeu celui qui a le moins d'objets. (principe des chaises musicales).</p>		

Documents Jeux sportifs.

Cycle 1 et 2	Minuit dans la bergerie 3	Espaces interpénétrés rôles différenciés avec engin
<p>But : ⇒ pour le loup, attraper le plus de brebis possible. ⇒ pour les brebis ne pas se faire attraper par le loup.</p> <p>Matériel : ⇒</p> <p>Organisation : H : 1 loup pour 5 à 10 brebis. M : un terrain de 10 à 15m x 15 à 30m de long environ.</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement : ⇒ les brebis se promènent dans le champ. Un dialogue s'engage avec le loup: Loup, quelle heure est-il ? • il est 6 heures. • Loup, quelle heure est-il ? • il est 7 heures toutes les brebis essaient de rejoindre la bergerie et le loup essaie d'en toucher le plus possible. ⇒ la dernière brebis libre devient loup pour la manche suivante.</p> <p>Critères de réussites : ⇒ ne pas se faire toucher par le loup.</p> <p>Variabiles : ⇒ proposer un deuxième loup, ou une deuxième bergerie.</p>		

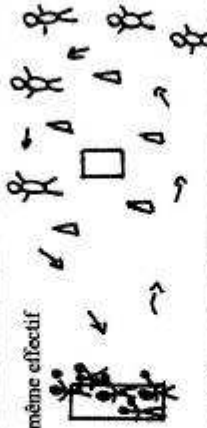
Cycle 1	Remplir sa maison 4	Espaces séparés rôles non différenciés avec objets
<p>But : ⇒ ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse.</p> <p>Matériel : ⇒ deux à trois fois plus d'objets divers que d'enfants (plus même si c'est possible...), ⇒ 5 grandes caisses.</p> <p>Organisation : H : 2 équipes de 6 à 8 joueurs. M : un terrain de 15m x 20 m comprenant à chacune de ses extrémités le camp de chaque équipe. Au milieu, la caisse servant de banque.</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement : ⇒ on ne peut transporter qu'un seul objet à la fois.</p> <p>Critères de réussites : le nombre d'objets ramené dans son camp.</p> <p>Variabiles : les dimensions du terrain, la nature et le nombre des objets.</p>		


Documents Jeux sportifs.

Cycle I	Le tir aux lièvres des petits 5	Espaces séparés rôles différenciés avec engins
<p><u>But :</u> ⇒ pour les chasseurs, toucher le lièvre (un gros ballon) avec les ballons.</p> <p><u>Matériel :</u> ⇒ 2 ou 3 ballons</p> <p><u>Organisation :</u> H : 2 équipes de 5 à 10 joueurs. M : un couloir de 6 à 10m x 15 à 30m de long environ.</p>		
<p><u>Règles de fonctionnement :</u> ⇒ les deux équipes de chasseurs sont réparties le long du couloir, chacune d'un côté. ⇒ l'enseignant fait rouler un gros ballon (le "lièvre") dans l'axe du couloir. ⇒ chaque tireur essaie d'atteindre le ballon quand il passe devant lui. ⇒ dès que l'autre équipe a récupéré les balles et s'est replacée, l'enseignant relance le ballon pour elle.</p> <p><u>Critères de réussites :</u> ⇒ compter le nombre de tirs réussis.</p> <p><u>Variables :</u> ⇒ les dimensions du couloir, la grosseur et la vitesse du lièvre.</p>		

Cycle I	Béret collectif 6	Espaces interpénétrés de sens contraire rôles non différenciés avec engin
<p><u>But :</u> ⇒ rapporter dans son camp le plus d'objets (ballons, foulards, anneaux...)</p> <p><u>Matériel :</u> ⇒ bien plus d'objets que de participants.</p> <p><u>Organisation :</u> H : 2 équipes de 6 à 10 joueurs M : un terrain de 10 m x 20m coupé par une zone centrale de 2 à 3 m de large.</p>		
<p><u>Règles de fonctionnement :</u> ⇒ au signal de la maîtresse, les enfants courent le plus vite possible et transportent les objets dans leur camp. ⇒ on ne peut transporter qu'un seul objet à chaque voyage. ⇒ l'objet doit être déposé dans le camp et non lancé.</p> <p><u>Critères de réussites :</u> ⇒ est gagnante l'équipe qui a ramené le plus d'objets</p> <p><u>Variables :</u> ⇒ le nombre d'objets, leurs formes et leur encombrement, ⇒ présence éventuelle de défenseurs.</p>		

Documents Jeux sportifs.

Cycle 1	La Thèque simplifiée 7	Espace non orienté rôles différenciés avec engins
<p>But: ⇒ Pour les lanceurs, faire le tour du cercle et revenir dans leur maison. ⇒ Pour les ramasseurs, ramasser les ballons et revenir dans leur maison.</p>		
<p>Matériel: ⇒ 6 plots (pour matérialiser le cercle) ⇒ autant de ballons que d'enfants dans chaque équipe (effectif classe 2) ⇒ de quoi matérialiser les deux maisons.</p>		
<p>Organisation: H : deux équipes de même effectif M :</p> 		
<p>Règles de fonctionnement: Les lanceurs ont chacun un ballon. Ils le lancent au signal donné par la maîtresse et portent pour faire un tour du cercle et revenir dans leur maison. Les ramasseurs doivent alors ramasser le plus vite possible les ballons et revenir dans la maison centrale.</p>		
<p>Critères de réussites: Pour les lanceurs : être tous revenus dans la maison avant que tous les ballons aient été ramassés. Pour les ramasseurs, être tous revenus dans la maison avec un ballon avant que tous les lanceurs ne soient revenus dans leur maison.</p>		
<p>Variables : faire varier : ⇒ la taille et la "texture" des ballons. ⇒ la taille du cercle.</p>		

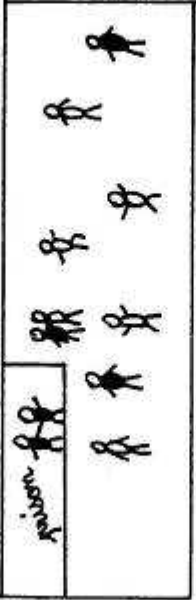
Cycle 2	Lions et gazelles 8	Espaces interpenétrés rôles différenciés avec engin
<p>But: ⇒ pour les lions rattraper les gazelles avant qu'elles n'aient atteint le refuge.</p>		
<p>Matériel: ⇒</p>		
<p>Organisation: H : 2 équipes de 5 à 10 joueurs. M : un terrain de 10 à 15m x 1,5 à 30m de long environ.</p> 		
<p>Règles de fonctionnement: ⇒ au signal, les lions poursuivent les gazelles et doivent les toucher avant que celles-ci ne regagnent leur refuge. ⇒ chaque lion ne peut toucher que "sa" gazelle associée. ⇒ après 5 départs, on change les rôles.</p>		
<p>Critères de réussites: ⇒ le nombre de touches effectuées par chaque joueur.</p>		
<p>Variables : ⇒ le signal de départ est donné par l'enseignant lorsque, au cours d'une histoire, celui-ci prononce un mot convenu.</p>		

Cycle 2	La rivière aux crocodiles 9	Espace orienté rôles différenciés sans objet
<p>But : ⇒ traverser la rivière sans se faire prendre par le crocodile.</p> <p>Matériel : ⇒ un dossard ou un foulard afin de différencier le crocodile.</p> <p>Organisation : H : M : un terrain de 15m x 20 m traversé en son milieu par une zone de 3 m.</p>		
<p>Règles de fonctionnement : ⇒ au signal du maître, toutes les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire prendre par le crocodile ⇒ lorsqu'un enfant est pris par le crocodile, il devient crocodile à son tour.</p> <p>Critères de réussites : ⇒ ne pas devenir crocodile.</p> <p>Variations : ⇒ élargir ou rétrécir la rivière, ⇒ augmenter le nombre initial de crocodiles ⇒ imposer aux gazelles une façon de traverser (sur 1 pied, à 4 pattes etc...)</p>		

Cycle 2	Chasse à courre 10	Espaces interpénétrés rôles différenciés avec engin
<p>But : ⇒ pour les chasseurs, éliminer le plus rapidement possible les cerfs ⇒ pour les cerfs, éviter le plus longtemps possible d'être touché par les chasseurs.</p> <p>Matériel : ⇒ 1 ballon, ⇒ 1 jeu de dossards par équipe. ⇒ 1 chronomètre.</p> <p>Organisation : H : 2 équipes de 5 à 10 joueurs. M : un terrain de 10 à 15m x 15 à 30m de long environ.</p>		
<p>Règles de fonctionnement : ⇒ les cerfs pénètrent 1 par 1 dans le terrain, le 2ème dès que le 1er est touché. ⇒ la balle part toujours du côté opposé au camp des cerfs, même après avoir touché un cerf. Elle doit obligatoirement passer par ce point pour être "régénérée". ⇒ lorsqu'une équipe (cerfs) est complètement éliminée, on échange les rôles.</p> <p>Critères de réussites : ⇒ comparer le temps mis par chaque équipe pour éliminer ses adversaires.</p> <p>Variations : ⇒</p>		

Documents Jeux sportifs.


Cycle 2	Déli-déto 11	Espaces interpénétrés de sens contraire rôles différenciés avec engins
<p>But : ⇒ toucher ou immobiliser le plus grand nombre de joueurs de l'équipe adverse, ⇒ ne pas se faire toucher ou immobiliser.</p> <p>Matériel : ⇒ 2 jeux de dossards pour différencier les équipes.</p> <p>Organisation : H : 2 équipes de x joueurs. M : un terrain d'au moins 20m X 20 m</p>		
<p>Règles de fonctionnement : ⇒ une équipe est attaquante, l'autre est défenseur, ⇒ chaque joueur "pris" (par toucher) doit s'immobiliser, ⇒ chaque joueur touché peut être délivré par un partenaire (par toucher). ⇒ Le jeu se joue en deux manches d'égale durée.</p> <p>Critères de réussite : ⇒ faire mieux que l'équipe adverse en comparant les résultats obtenus (nombre de prisonniers..).</p> <p>Variables :</p>		

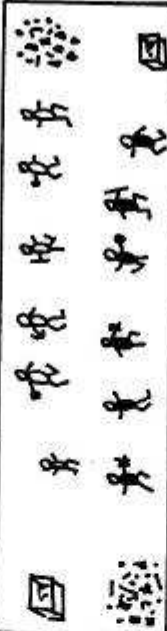
Cycle 2 & 3	Gendarmes et voleurs 12	Espaces interpénétrés de sens contraire rôles différenciés avec engins
<p>But : ⇒ pour les gendarmes, prendre le maximum de voleurs, ⇒ pour les voleurs, ne pas être pris.</p> <p>Matériel : ⇒ 2 jeux de dossards pour différencier les équipes.</p> <p>Organisation : H : deux équipes de x joueurs (non limité) M : terrain de dimensions les plus grandes possibles.</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement : ⇒ les gendarmes qui attrapent les voleurs les conduisent dans un espace réservé (prison) ⇒ les voleurs peuvent délivrer leurs prisonniers en pénétrant dans la prison sans se faire toucher par les gendarmes, ⇒ faire deux manches de 5 à 10 minutes en inversant les rôles.</p> <p>Critères de réussite : ⇒ faire mieux que l'équipe adverse en comparant les résultats obtenus (nombre de prisonniers..)</p> <p>Variables :</p>		

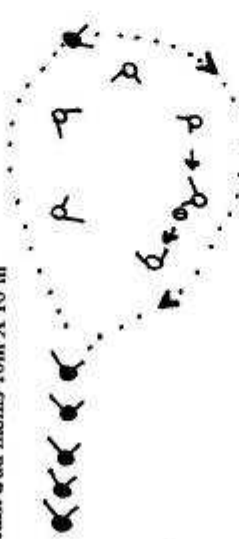
Documents Jeux sportifs.

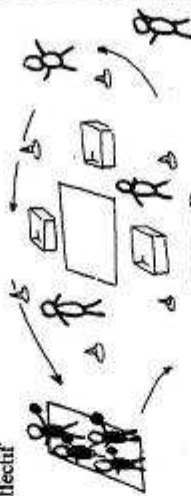
Cycle 2	Les sorciers 13	Espaces interpénétrés rôles différenciés sans objet
<p><u>But:</u> ⇒ pour les sorciers, transformer tous les joueurs en statues.</p> <p><u>Matériel:</u> ⇒ des dossards ou des foulards afin de différencier les sorciers. ⇒ un chronomètre.</p> <p><u>Organisation:</u> H : un joueur sur 4 est sorcier (ceux-ci sont nettement identifiés : dossards) M : un terrain nettement délimité de 15m x 20 m</p>		
<p><u>Règles de fonctionnement:</u> ⇒ tout joueur touché par un sorcier est transformé en statue. ⇒ si des joueurs sortent du terrain, ils sont transformés en statue à l'endroit où ils sont sortis. ⇒ les autres joueurs peuvent délivrer les statues en les touchant.</p> <p><u>Critères de réussites:</u> ⇒ pour les sorciers, transformer les autres joueurs en statue le plus rapidement possible.</p> <p><u>Variables:</u></p>		

Cycle 2	Le tir aux lièvres 14	Espaces séparés rôles différenciés avec engins
<p><u>But:</u> ⇒ pour les lièvres, traverser sans se faire toucher par les ballons ⇒ pour les chasseurs, toucher les lièvres avec les ballons.</p> <p><u>Matériel:</u> ⇒ 2 ou 3 ballons</p> <p><u>Organisation:</u> H : 2 équipes de 5 à 10 joueurs. M : un couloir de 6 à 10m x 1,5 à 30m de long environ.</p>		
<p><u>Règles de fonctionnement:</u> ⇒ les chasseurs sont répartis le long du couloir (des deux côtés), les lièvres sont placés à une extrémité. ⇒ au signal, les lièvres doivent s'élaner pour rejoindre l'autre extrémité du couloir sans se faire toucher. ⇒ les rôles sont échangés à chaque passage. ⇒ la balle doit toujours circuler (un chasseur ne peut pas la conserver et attendre le passage des lièvres)</p> <p><u>Critères de réussites:</u> ⇒ compter le nombre de lièvres touchés sur x parcours.</p> <p><u>Variables:</u> ⇒ les dimensions du couloir ⇒ le nombre de ballons (diminuer jusqu'à n'en avoir plus qu'un seul) ⇒ les lièvres partent les uns après les autres ou ensemble.</p>		

Cycle 2	Le trésor des écoreuils 15	Espaces séparés rôles non différenciés avec objets
<p>But. ⇒ ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse en évitant de se faire "prendre" par le gardien.</p> <p>Matériel. ⇒ deux à trois fois plus d'objets divers que d'enfants (plus même si c'est possible...), ⇒ 5 grandes caisses.</p> <p>Organisation. H : 2 équipes de 6 à 8 joueurs. Chaque équipe désigne un gardien. M : un terrain de 15m x 20 m comprenant à chacune de ses extrémités le camp de chaque équipe. Au milieu, la caisse servant de banque.</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement. ⇒ on ne peut transporter qu'un seul objet à la fois. ⇒ il faut rapporter l'objet pris dans la banque centrale jusqu'à la banque centrale sans se faire toucher par le gardien adverse. ⇒ on ne rentre dans le jeu que par la porte. ⇒ tout joueur touché par le gardien doit reposer l'objet dans la banque s'il en avait un en main, retourner dans son camp et passer par la porte pour revenir en jeu.</p> <p>Critères de réussites : le nombre d'objets ramené dans son camp.</p> <p>Variabiles : les dimensions du terrain, la nature et le nombre des objets, le nombre de gardiens</p>		

Cycle 2	Vider et remplir les caisses 16	Espaces interpenétrés de sens contraires rôles non différenciés avec objets
<p>But. ⇒ chaque équipe doit vider sa caisse et remplir la caisse de l'équipe adverse</p> <p>Matériel. ⇒ des dossard de couleurs différentes pour chaque équipe, ⇒ beaucoup plus d'objets que de joueurs, ⇒ 2 caisses</p> <p>Organisation. H : 2 équipes de 5 à 12 joueurs. M : un terrain nettement délimité de 15m x 20 m</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement. ⇒ au signal donné, les joueurs de chaque équipe prennent les objets de leur caisse et s'organisent pour faire progresser ces objets jusqu'à la caisse adverse. ⇒ on ne peut transporter qu'un seul objet à chaque voyage. ⇒ tout joueur qui sort du terrain avec un objet doit le remettre dans la caisse.</p> <p>Critères de réussites : ⇒ est gagnante l'équipe qui a le moins d'objets dans sa caisse en un temps donné.</p> <p>Variabiles : ⇒ le nombre d'objets, le temps donné, les dimensions du terrain. ⇒ On peut interdire de marcher avec un objet => obligation de faire des passes possibilité ou pas de "contrer" les adversaires, d'organiser une défense (faire tomber l'objet, ou faire obstruction...)</p>		

Cycle 2	Ballon-Horloge 17	Espaces séparés rôles différenciés avec engin
<p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ pour l'horloge, faire faire au ballon le plus de tours possibles, ⇒ pour les coureurs, courir le plus vite possible. <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1 ballon, ⇒ des plots pour matérialiser le cadran de l'horloge. <p>Organisation :</p> <p>H : 2 équipes de 6 à 12 joueurs. M : un terrain d'au moins 10m X 10 m</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ l'équipe de l'horloge se dispose en cercle autour des plots, l'équipe du relais se place à 3 mètres au dessus de 12h. ⇒ au signal, les membres de l'horloge se transmettent la balle le plus vite possible afin de réaliser le plus grand nombre de tours. ⇒ le temps de jeu sera limité par la durée du relais. Les relayeurs doivent donc se dépêcher... ⇒ la balle cesse de circuler lorsque le dernier relayeur arrive. On note le nombre de tours effectués par la balle. ⇒ on change de rôles pour la seconde manche. <p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ avoir effectué le plus grand nombre de tours avec la balle. <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 		

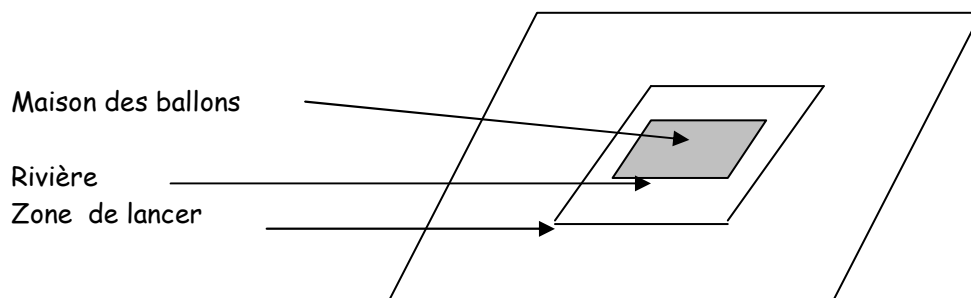
Cycle 2	La Thèque modifiée 18	Espace non orienté et ouvert rôles différenciés avec engins
<p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pour les lanceurs, faire le tour du cercle et revenir dans LEUR maison. ⇒ Pour les ramasseurs, ramasser les ballons, les porter dans les caisses et revenir dans LEUR maison. <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 6 plots (pour matérialiser le cercle) ⇒ autant de ballons que d'enfants dans chaque équipe (effectif classe 2) ⇒ de quoi matérialiser les deux maisons. <p>Organisation :</p> <p>H : deux équipes de même effectif</p>		
		
<p>Règles de fonctionnement :</p> <p>Les lanceurs ont chacun un ballon. Ils le lancent au signal donné par la maîtresse et partent pour faire un tour du cercle et revenir dans leur maison. Les ramasseurs doivent alors ramasser le plus vite possible les ballons, les placer dans les cartons et revenir dans la maison centrale.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Pour les lanceurs : être TOUS revenus dans la maison avant que TOUS les ballons aient été ramassés. Pour les ramasseurs, avoir déposé TOUS les ballons dans les cartons avant que TOUS les lanceurs ne soient revenus dans leur maison.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ la taille et la "texture" des ballons.. ⇒ la taille du cercle. 		

VI PARTICULARITE DE LA PETITE SECTION : un exemple de progression sur 17 séances

SEANCE 1

REPLIR LA CAISSE

Compétences visées : Participer à un jeu collectif et en saisir l'enjeu.
Entrer dans un rôle et accepter de perdre son ballon pour remplir la caisse
Courir, attraper, viser et lancer.



Aménagement matériel : Un quadrilatère formé par des bancs renversés contenant une trentaine de ballons.
Une zone interdite autour du quadrilatère (rivière).
L'enseignant dans la zone avec les ballons.
Les enfants de l'autre côté de la rivière.

But du jeu : Pour l'adulte : vider la caisse
Pour les enfants : remplir la caisse ;

Règles : Lancer le ballon dans « sa maison » sans marcher dans la rivière.

Critère de réussite : Il y a toujours au moins un ballon dans la caisse.

Variables : Un groupe d'élève avec l'enseignant.
Un seul ballon par voyage.
Dimension de la maison des ballons et de la rivière.

ECHANGER EN SE LANCANT DES BALLONS

SEANCE 2

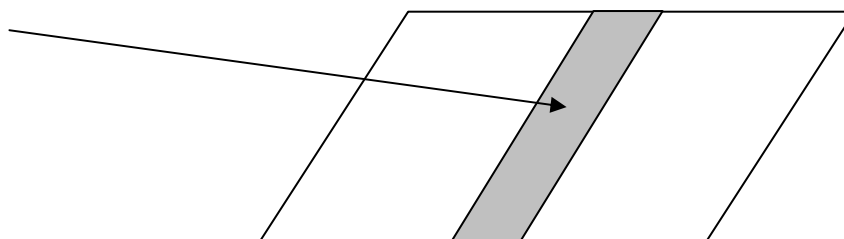
REPLIR LA CAISSE ECHANGER EN SE LANCANT DES BALLONS

SEANCE 3

BALLES BRULANTES

Compétences visées :	Vivre des rôles différents : attaquant et défenseurs. Construire la notion de camp.
Aménagement matériel :	Espace rectangulaire partagé en deux camps par des bancs disposés sur la largeur du terrain. La moitié de la classe dans un camp, l'autre dans l'autre camp. Un ballon par élève.

Zone interdite



But du jeu :	Lancer les ballons dans le camp d'en face.
Règles :	Rester dans son camp. Ne pas franchir la zone interdite Durée : 1 min 30 Au signal on arrête de lancer les ballons et on s'assoit.
Critère de réussite :	Avoir le moins de ballon dans son camps à l'issue de la partie.
Variables :	Taille des ballons. Durée de la partie. Nombre de ballons.

REPLIR LA CAISSE

SEANCE 4

BALLES BRULANTES

VIDER LA CAISSE

Compétences visées :	Vivre des rôles différents au cours des diverses parties d'un même jeu : attaquant et défenseur. Développer des stratégies individuelles au sein du groupe. Lancer loin et fort. Courir, viser, lancer.
----------------------	--

Aménagement matériel :	Des bancs renversés dans lesquels on place des ballons. Une zone interdite autour des bancs. Un groupe d'enfant (un tiers environ) à l'intérieur de la zone. Deux autres groupes à l'extérieur. Distinguer les 3 groupes avec des dossards.
But du jeu :	Pour les uns vider la caisse. Pour les autres, lancer les ballons dans la caisse pour qu'elle ne soit jamais vide. Ne pas franchir la zone interdite.
Règles du jeu :	Démarrer le jeu au signal. Ne pas franchir la zone interdite. Durée de la partie : 1 min 30. Au signal de la fin de la partie, arrêter de lancer les ballons et s'asseoir. Changement des rôles par tiers de classe.
Critères de réussite :	N'avoir plus aucun ballons dans la maison au cours du jeu et avant l'écoulement du temps de jeu.
Variables :	Nombre de ballons par enfant. Espace et distance de lancer.

SEANCE 5

VIDER LA CAISSE REEMPLIR LA CAISSE

SEANCE 6

VIDER LA CAISSE BALLES BRULANTES

SEANCE 7

REEMPLIR LA CAISSE BALLES BRULANTES

SEANCE 8

TIRER SUR DES CIBLES

Compétences visées :	Lancer, viser pour marquer Respecter les règles de fonctionnement et de sécurité.
Aménagement matériel :	Des cibles : quilles, plots légers, bouteilles disposés sur un banc ; des cerceaux accrochés à des caissettes. Des zones de départ devant chaque cible. Des balles et des ballons pour lancer. Au moins un par enfant.

But du jeu :	Faire tomber les quilles avec le ballon. Lancer le ballon à travers le cerceau.
Règles :	Se placer derrière la zone de départ pour lancer. Lancer chacun son tour et récupérer sa balle. Au signal on change d'atelier.
Critère de réussite :	La cible est atteinte.
Variables :	Taille des ballons. Distance des cibles.

BALLES BRULANTES

SEANCE 9

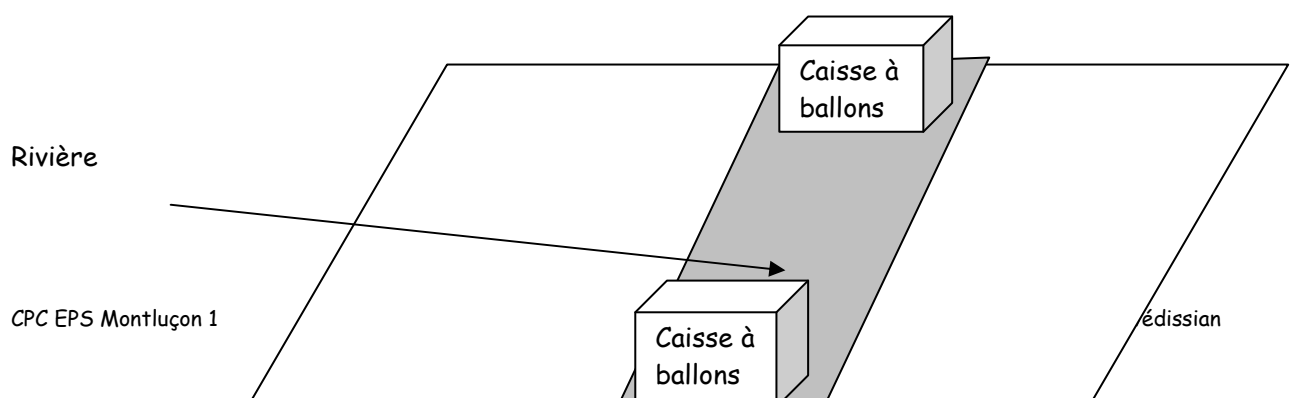
TIRER SUR DES CIBLES **VIDER LA CAISSE**

SEANCE 10

VIDER LA CAISSE **ATTRAPER LES BALLONS**

Compétences visées :	Construire la notion de camp. Vivre des rôles différents au cours des diverses parties d'un même jeu. Mettre en relation score et résultat de l'action. Lancer haut et fort.
----------------------	---

Aménagement matériel :	Un espace rectangulaire coupé au milieu par une « rivière ». Un tiers de « crocodiles » dans la rivière. Deux tiers répartis dans les deux camps de part et d'autre de la rivière. Des caisses aux extrémités pour récupérer les ballons interceptés par les crocodiles. Les groupes sont distingués par des maillots de couleur.
------------------------	---



But du jeu : Pour les uns, lancer son ballon par-dessus la rivière.
Pour les autres (crocodiles) intercepter le plus de ballons possible.

Règles : Chaque groupe reste dans son camp et n'a pas de droit d'en sortir.
Les ballons interceptés par les crocodiles sont déposés au fur et à mesure dans les caisses pour y être comptabilisés.
Durée de la partie : 1 min 30.
Rotation des groupes après 2 parties dans le même rôle.

Critère de réussite : Comptabilisation des ballons attrapés par chaque groupe de crocodiles.

Variables : Dimension de la rivière.
Taille des ballons.

SEANCE 11

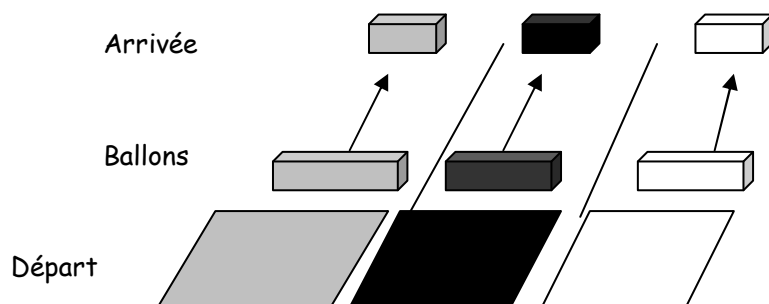
ATTRAPER LES BALLONS TIRER SUR DES CIBLES

SEANCE 12

TRANSPORTER DES BALLONS

Compétences visées : Saisir l'enjeu de la confrontation en parallèle.
Respecter l'espace de jeu et la cible de l'équipe à laquelle on appartient
Courir vite et respecter une trajectoire avec un ballon dans les mains.

Aménagement matériel : 3 groupes de huit enfants environ.
Chaque groupe dispose de 2 caisses éloignées d'une quinzaine de mètres avec dans l'une d'elle 20 ballons.
Trois espaces de jeux séparés par des plots.
Chaque groupe est distingué par des couleurs différentes.



But du jeu :	Transporter le plus vite possible tous les ballons d'une caisse à l'autre.
Règles :	Transporter tous les ballons dans l'autre caisse.
Critère de réussite :	Etre la première équipe à avoir transporté tous les ballons dans l'autre caisse.
Variable :	Distance entre les deux caisses. Types d'objets à transporter plus ou moins volumineux, plus ou moins lourds.

ATTRAPER LES BALLONS

SEANCE 13

TRANSPORTER DES BALLONS TIRER SUR DES CIBLES

SEANCE 14

ATTRAPER LES BALLONS

RAPPORTER DES BALLONS DANS SON CAMP

Compétences visées :	Repérer son camp et sa cible. Vivre des rôles différents : attaquant/défenseur. Transporter, courir, viser, lancer.
Aménagement matériel :	4 groupes de 6 joueurs sur 2 espaces en parallèle. Dans chaque espace de jeu, chaque groupe possède une maison de départ et une caisse vide ; en face, à une quinzaine de mètres se trouve une caisse commune aux 2 groupes remplie d'une trentaine de ballons. Dossards de couleurs pour les 2 groupes.
But du jeu :	Rapporter le plus possible de ballons dans sa caisse.
Règles :	On ne transporte qu'un ballon à la fois. Quand il n'y a plus de ballons dans la caisse commune on va s'asseoir dans sa maison.
Critère de réussite :	Avoir beaucoup de ballons dans sa caisse, en avoir plus que les autres.
Variation :	Dimension du terrain.

SEANCE 15

RAPPORTER DES BALLONS DANS SON CAMP TRANSPORTER DES BALLONS

SEANCE 16

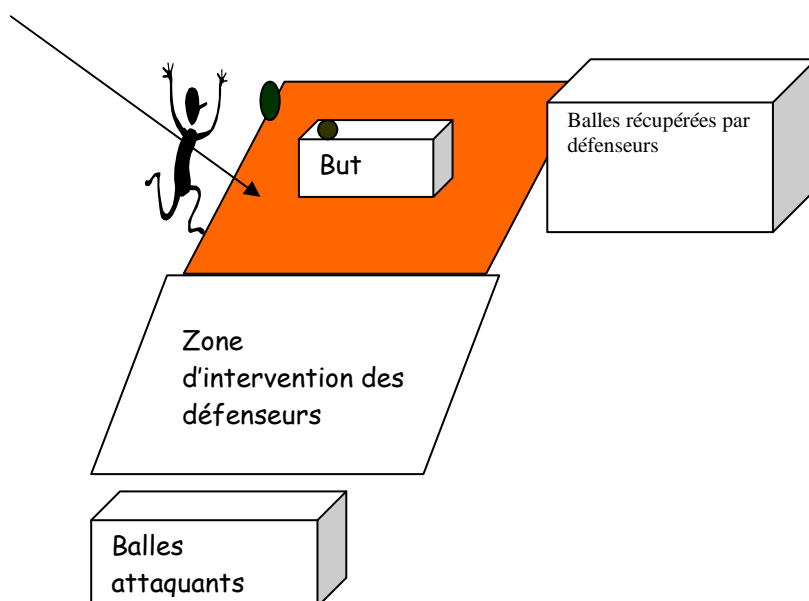
RAPPORTER DES BALLONS DANS SON CAMP

DEFENDRE UNE CIBLE

Compétences visées :
Repérer son camp et sa cible
Comprendre et conserver son rôle d'attaquant ou de défenseur le temps de la partie.
Transporter, courir, viser, lancer.
Mettre en relation score et résultat de l'action.

Aménagement matériel :
4 groupes de 6 joueurs sur deux espaces en parallèle.
Dans chaque espace 6 attaquants et 6 défenseurs.
Les attaquants disposent d'une caisse remplie d'une quinzaine de ballons.
Une caisse vide est située à une quinzaine de mètres, elle est gardée par les défenseurs qui sont à l'extérieur de la rivière qui entoure la caisse.
Une caisse est également à la disposition des défenseurs pour y mettre les ballons qu'ils ont récupéré.

Zone interdite



But du jeu :	Pour les attaquants : transporter les ballons d'une caisse à l'autre sans se les faire prendre. Pour les défenseurs : intercepter les ballons avant qu'ils ne soient dans la caisse.
Règles :	Pour les attaquants : ne transporter qu'un ballon à la fois. Pour les défenseurs : le ballon est placé dans le carton. Pour les 2 groupes : ne pas marcher dans les zones interdites.
Critère de réussite :	Comptabilisation du nombre de ballons interceptés par les défenseurs ceux dans le but.
Variables :	Rapport du nombre d'attaquant/défenseur. Dimension des zones interdites. Noter les scores sur un tableau avec gommettes.

SEANCE 17

TRANSPORTER DES BALLONS DEFENDRE UNE CIBLE

VI LES JEUX D'OPPOSITION

A. Spécificité de l'activité

Elle développe la motricité :

- ❖ Par la sollicitation de tous les groupes musculaires, contractions, extensions, coordination.
- ❖ Par des situations favorisant le développement foncier (musculaire et cardiovasculaire) et l'équilibre dynamique (prises d'appuis variés, feintes).

Elle développe les capacités perceptives

Par le traitement d'informations nombreuses et simultanées sur soi, sur l'autre ou sur l'équipe :

- ❖ Déplacements, rapidité de réaction, anticipation.
- ❖ Sur les mouvements, sur la force de l'adversaire.
- ❖ Sur le placement dans les jeux d'équipe, de relais.
- ❖ Sur l'élaboration de stratégies à partir de toutes ces prises d'informations.

Elle favorise le contrôle de son agressivité

- ❖ En passant de la notion d'agressivité à celle de combativité maîtrisée.
- ❖ En maîtrisant ses émotions, son affectif, son agressivité.
- ❖ Par la prise de conscience de son corps, de sa force.
- ❖ Par l'épanouissement de la personnalité.

Elle favorise de développement social

- ❖ Par l'établissement et le respect scrupuleux de règles incontournables.
- ❖ Par le changement de rôles : attaquant, défenseur, arbitre, observateur.
- ❖ Par la gestion du groupe ou de l'équipe.

B. Plusieurs niveaux d'habileté

Composantes	Niveau 1	Niveau 2
Contacts	Saisit l'adversaire de temps en temps (éventuellement par le biais d'un objet)	Change de saisie Change de partenaire
Temps	Respecte les signaux de départ et de fin	Réagit vite aux signaux. Surprend parfois son adversaire
Espace	Reste à l'intérieur de l'aire de «combat »	Utilise des déplacements variés.
Conquêtes	Défend son territoire ou son objet sans trop d'efficacité.	Défend avec des actions variées.
Retournements	Retourne son adversaire avec une seule technique. Résiste pour ne pas être retourné.	Utilise plusieurs techniques. Résiste au retournement en écartant ses appuis.
Immobilisations	Essaie d'immobiliser son adversaire avec une seule technique.	Utilise la force de son poids et des appuis des jambes pour bloquer l'adversaire. Résiste à l'immobilisation.
Déséquilibres	Renverse son adversaire avec une seule technique. Résiste pour ne pas être déséquilibré.	Utilise plusieurs techniques de déséquilibre ou renversement. Résiste au renversement en écartant ses appuis.
Arbitrage	Sait observer le respect du temps (signaux de début et de fin de combat) et de l'espace (aire de combat).	Sait gérer en plus le critère de respect de la consigne et des adversaires.

C. Règles de sécurité

Attention règle d'or en jeux de lutte.

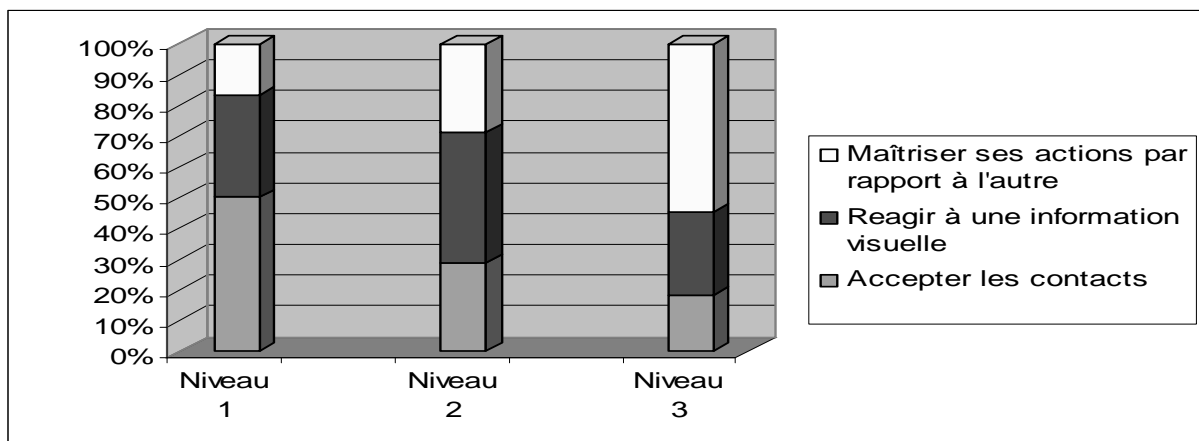
Ne pas faire mal
Ne pas se laisser faire mal
Ne pas se faire mal

Enlever bijoux (bracelet, collier, montre, boucles d'oreilles...); lunettes ; barrettes dans les cheveux.

Imposer lors des oppositions un genou au moins au sol pour éviter une chute de sa hauteur.

Toujours commencer l'activité par une mise en train de plus en plus intense et terminer par un retour au calme.

D. Equilibre des compétences à travailler pour un niveau



Les jeux se déroulent toujours sur une zone de tapis. Les enfants doivent toujours être à genoux pour éviter toute chute de sa hauteur qui pourraient être traumatisantes.

A. ACCEPTER LES CONTACTS CORPORELS

Les pantins

But : S'approcher du partenaire sans le toucher

Organisation : deux groupes (les pantins et les promeneurs). Les pantins sont allongés sur le ventre bras et jambes écartés).

Critère de réussite : ne pas toucher les pantins.

Variantes : les positions des pantins (allongés sur le dos, yeux ouverts...).

La confiance

But : se laisser conduire par un partenaire

Organisation : les couples sont debout ; un joueur a les yeux fermés, l'autre le guide dans ses déplacements

Critère de réussite : l'acceptation du guidage.

Variantes : les formes de conduite et les points de contact.

La queue du diable

But : pour les uns, ne pas se faire prendre son foulard. Pour les autres, attraper le foulard.

Organisation : un joueur doit attraper les foulards de ses camarades qui se déplacent dans une zone limitée. Lorsque le foulard est attrapé on s'assoit.

Critère de réussite : attraper tous les foulards pour l'un ; pour les autres, résister le plus longtemps.

Variantes : Nombre de chasseurs, forme de déplacement (4 pattes, accroupis...), objet à attraper (cordelette, foulards, pinces à linge...), espace de jeu, 1 contre 1.

La chenille

But : se déplacer d'un point à un autre en restant unis.

Organisation : par groupes de 2, puis de 4 les enfants se tiennent par un endroit de leur choix et avancent sans lâcher l'autre.

Critère de réussite : réussir 3 fois sur 5

Variantes : nombre d'élèves constituant la chenille, obstacle à franchir...

Voler les ballons

But : pour les uns, ne pas se faire prendre le ballon ; pour les autres, prendre le ballon et l'apporter à l'extérieur pour le faire comptabiliser.

Organisation : Un groupe de joueurs à 4 pattes avec un ballon, chacun répartis sur la zone de jeu. Un groupe de « voleurs » à l'extérieur de la zone. Des dossards de couleurs pour différencier les deux groupes. Une caisse pour récupérer les ballons volés.

Critère de réussite : nombre de ballons récupérés par chaque groupe.

Variantes : 1 contre 1, 2 contre 1. Taille des ballons, plus ils sont gros plus ils sont faciles à attraper.

Les fourmis dans la fourmilière

But : empêcher les fourmis de sortir de la fourmilière (zone centrale).

Organisation : les fourmis sont à 4 pattes dans leur zone, les autres sont à genoux. Au départ, il y a autant de fourmis que d'enfants qui doivent les empêcher de sortir.

Critère de réussite : empêcher toutes les fourmis de sortir de leur territoire pendant le temps du jeu.

Variantes : nombre d'enfants qui empêchent les fourmis de sortir.

Entrer dans l'espace de l'autre

But : sortir le plus de joueurs du tapis (attaquer) ; résister pour rester dans son territoire.

Organisation : une équipe est à l'extérieur et essaie de sortir l'équipe adverse des tapis.

Critère de réussite : ne pas se faire prisonnier pendant tout le temps du jeu.

Variantes : les dimensions de l'espace de jeu, imposer une prise pour faire sortir les joueurs qui restent sur le tapis ; imposer un déplacement aux joueurs qui défendent leur territoire...

Sortir de sa maison

But : pour les souris ne pas se faire prendre sa queue ; pour les chats, attraper le plus de queues possible.

Organisation : des espaces « maisons » matérialisés par 2 tapis. 2 caisses une réserve de foulards une autre pour que les chats puissent y mettre les queues attrapées. Les espaces maison sont répartis (5 ou 6 espaces) ; les chats et les souris se déplacent à 4 pattes. Les souris sortent de leurs maisons et doivent conserver leur queue le plus longtemps possible. Les chats ont interdiction de rentrer dans les maisons des souris.

Critère de réussite : comptabilisation des foulards attrapés par chaque groupe de chats à l'issue du jeu.

Variante : interdiction de reprendre une queue après se l'être fait prendre par un chat, réduction de l'espace de jeu, du nombre de chats, place du foulard...

B. REAGIR A UNE INFORMATION VISUELLE

La forêt

But : réaliser une forêt dense : la traverser en passant dans les espaces libres : suivre un chemin.

Organisation : deux groupes (la forêt et les promeneurs). La forêt ne bouge pas.

Critère de réussite : pendant le temps de la «promenade », ne pas toucher les arbres, les rivières, les rochers.

Variante : les modes de déplacements, les vitesses de déplacements, le nombre d'obstacles.

Les voitures sur la route

But : se déplacer sur la route sans rien toucher.

Organisation : deux groupes (les obstacles et les voitures à 4 pattes) : les obstacles représentent des ponts, des rivières... les voitures qui touchent doivent se garer : les élèves « obstacles » sont observateurs.

Critère de réussite : ne pas se garer pendant le temps du jeu.

Variante : vitesse de déplacement et nombre d'obstacles.

La queue du diable

But : pour les uns, ne pas se faire prendre son foulard. Pour les autres, attraper le foulard.

Organisation : les attaquants doivent attraper les foulards de leurs camarades qui se déplacent dans une zone limitée. Lorsque le foulard est attrapé on s'assoit.

Critère de réussite : attraper tous les foulards pour l'un ; pour les autres, résister le plus longtemps.

Variante : Nombre de chasseurs, forme de déplacement (4 pattes, accroupis...), objet à attraper (cordelette, foulards, pinces à linge...), espace de jeu, 1 contre 1, manière d'attraper le foulard (avec les pieds par exemple).

Arracher les pinces

But : attraper le plus de pinces possible dans un temps donné.

Organisation : par 2, dans un espace de 2m sur 2m ; un enfant a 6 à 8 pinces à linge, accrochées à ses vêtements (devant, derrière...) ; le défenseur ne doit pas sortir du périmètre.

Critère de réussite : le nombre de pinces arrachées.

Variante : temps de jeu, emplacement des pinces à linges, accepter ou non le contact.

Traverser un territoire

But : pour les lapins, traverser le territoire et arriver dans son terrier sans se faire prendre sa queue. Pour les renards, attraper le plus de queues possible.

Organisation : un espace rectangulaire avec au milieu une zone de tapis. Un groupe de lapins avec une queue chacun, un terrier matérialisé avec une réserve de foulards. Un groupe de renards répartis sur la zone centrale sans queue.

Critère de réussite : comptabilisation des foulards attrapés par chaque groupe de renards à l'issue des 3 passages.

Variante : place du foulard, espace de jeu...

C. MAITRISER SES ACTIONS PAR RAPPORT A L'AUTRE

Chat touché

But : rechercher le contact.

Organisation : un joueur désigné doit toucher le plus d'enfants possible en restant dans l'espace de jeu.

Critère de réussite : le nombre d'enfants touchés dans le temps imparti.

Variante : mode de déplacements des joueurs, espace de jeu, nombre de chats.

Pousser les voitures

But : déplacer un enfant en le poussant vers une zone libre.

Organisation : un joueur désigné debout doit pousser la voiture (un enfant à 4 pattes) qui résiste dans une zone du tapis.

Critère de réussite : la voiture est dans la zone cible.

Variante : l'espace de jeu.

Les déménageurs

But : déménager une équipe le plus rapidement possible.

Organisation : une équipe représente les meubles, une autre, les déménageurs. Les enfants doivent choisir quel meuble ils sont et doivent prendre l'attitude correspondante (tapis : mou ; table : rigide...).

Critère de réussite : vitesse avec laquelle les déménageurs ont apporté les meubles chez eux.

Variante : plusieurs enfants pour un meuble, imposer « une forme de transport ».

Voler les ballons

But : pour les uns, ne pas se faire prendre le ballon ; pour les autres, prendre le ballon et l'apporter à l'extérieur pour le faire comptabiliser.

Organisation : Un groupe de joueurs à 4 pattes avec un ballon chacun répartis sur la zone de jeu. Un groupe de « voleurs » à l'extérieur de la zone. Des dossards de couleurs pour différencier les deux groupes. Une caisse pour récupérer les ballons volés.

Critère de réussite : nombre de ballons récupérés par chaque groupe.

Variante : 1 contre 1, 2 contre 1. Taille des ballons, plus ils sont gros plus ils sont faciles à attraper.

Les ours dans leur tanière

But : sortir les ours de la zone centrale du tapis.

Organisation : les ours sont assis ou à 4 pattes dans une zone centrale de l'espace de jeu. Au signal, l'équipe des attaquants doit sortir les défenseurs de la zone en un minimum de temps.

Critère de réussite : le temps que les attaquants ont mis pour sortir tous les ours.

Variantes : les ours se déplacent et résistent. Les attaquants parvenus à sortir un ours retournent s'asseoir.

Le piège

But : amener l'adversaire dans une zone délimitée.

Organisation : par binôme, les rôles sont identifiés, l'attaquant doit mettre en contact une partie du corps de l'adversaire avec le tapis de la zone matérialisée. Les joueurs sont à genoux.

Critère de réussite : le temps nécessaire pour y parvenir

Variantes : indiquer les parties du corps devant toucher la zone, espace de jeu.

Le crabe

But : le crabe doit se retourner et retourner sur la rive.

Organisation : Le crabe est couché sur le dos au milieu de l'aire de jeu. Le pêcheur est à genou à côté de lui, mains posées sur lui.

Critères de réussite : le crabe a gagné lorsque la moitié de son corps est sur la rive.

Variantes : l'espace de jeu.

Le ver de terre

But : le ver doit se déplacer et attraper la salade (un foulard).

Organisation : le ver est couché sur le ventre

Critère de réussite : lorsque le ver est parvenu à s'emparer de la salade.

Variantes : position de départ, espace de jeu, durée de jeu.

Les fourmis et les araignées

But : pour les fourmis traverser le territoire sans se faire arrêter. Pour les araignées empêcher les fourmis de passer en les arrêtant. Quand la fourmi est arrêtée trois secondes elle est relâchée et l'araignée marque un point.

Organisation : une zone de jeu bien délimitée, un groupe fourmis, un groupe araignées bien identifié.

Critère de réussite : nombre de points marqués à chaque passage.

Variantes : réduction des espaces, modifier le nombre de fourmis ou d'araignées.

BIBLIOGRAPHIE

Document « jeux sportifs » de Gilles Pinard CPC EPS Brie 1 Seine et Marne

Dossier « Les jeux à l'école » de Jacky Lascar professeur d'EPS à l'IUFM de Melun avec le concours des PE2 des années 1998 à 2000.

Livre « 4 activités d'EPS pour les 3-12 ans » de C. Catteau ; C. Duffau ; AM Havage ; O Havage revue EPS

Projet pédagogique de P. Deleplanque ETAPS à Montluçon

Document internet « intervention de Roland Michaud CPD Rhône (le 16.12.02 à Châlons)