

Les jeux collectifs

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Les instructions officielles :

CP	CE1
<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir, transporter, conquérir des objets - conquérir un territoire - courir pour fuir, courir et atteindre le refuge - toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles - juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). <p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon - se déplacer vers le but pour marquer - faire progresser le ballon collectivement - s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon - savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon 	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite - construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...) - s'orienter vers un espace de marque - s'engager dans des phases de jeu alternées <p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : <ul style="list-style-type: none"> • en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer • en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but - identifier son statut en fonction des actions - assurer le rôle d'arbitre - enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : <ul style="list-style-type: none"> • comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) • comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

CE2	CM1	CM2
Exemples pour le handball, le basketball, le football, et le rugby		
<p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. - progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (rugby : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière) - marquer : passer à un 	<p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement - progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu - marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...) <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer 	

<p>partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes - ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (rugby : bloquer le porteur selon la modalité convenue) - empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (rugby : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut). 	<p>très vite de statut (de défenseur à attaquant)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. - empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. - au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.
--	--

Jeux sans ballon

Situation 1 : « le chat perché »

Dispositif : un élève a le rôle de chat et les autres représentent des souris.

Consigne : le chat doit attraper l'une des souris. Lorsque celles-ci sont en hauteur et que leurs pieds ne touchent pas le sol, il ne peut pas les attraper. Lorsqu'une souris est touchée, elle devient chat.

Critères de réussite :

- pour le chat : attraper une souris
- pour les souris : ne pas se faire attraper par le chat

Variable didactique : pas le droit de se percher 2 fois de suite au même endroit

Situation 2 : « le chat couleur »

Dispositif : un élève a le rôle de chat et les autres représentent des souris.

Consigne : le chat doit attraper l'une des souris. Lorsque qu'il y parvient, il désigne une couleur. La souris, qui devient alors chat, doit toucher une autre souris qui porte sur ses vêtements la couleur énoncée.

Critères de réussite :

- pour le chat : attraper une souris qui porte la couleur énoncée
- pour les souris : ne pas se faire attraper par le chat

Variables didactiques :

- les souris ne peuvent pas être attrapées si elles touchent un objet de la couleur désignée
- le chat doit tenir la partie de son corps qui a été touchée par l'ancien chat

Situation 3 : « le chat glacé »

Dispositif : un élève a le rôle de chat et les autres représentent des souris.

Consigne : le chat doit attraper les souris. Lorsqu'il touche une souris, celle-ci écarte les bras et les jambes. Ses bras descendent petit à petit vers son corps. Si une autre souris passe entre ses jambes avant que ses bras n'atteignent son corps, elle est délivrée. Sinon, elle devient chat à son tour.

Critères de réussite :

- pour le chat : attraper les souris
- pour les souris : ne pas se faire attraper par le chat

Situation 4 : « tomate ketchup »

Dispositif : les élèves sont disposés en ronde. L'un d'entre eux est debout à l'extérieur de la ronde.

Consigne : il pose la main sur la tête de ses camarades et dit simultanément « tomate », « tomate », « tomate ». Lorsqu'il dit « ketchup » en touchant la tête d'un de ses camarades, il se met à courir autour de la ronde pour aller s'asseoir à sa place. Ce dernier doit tenter de le rattraper avant qu'il ne s'assoie.

Critères de réussite :

- pour l'élève debout : rejoindre la place de son camarade sans se faire rattraper
- pour l'élève assis : rattraper son camarade avant qu'il ne s'assoie

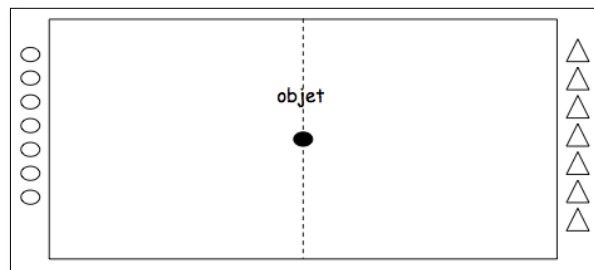
Variables didactiques :

- faire deux fois le tour de la ronde
- déposer un objet derrière un de ses camarades (« le facteur n'est pas passé »)

Situation 5 : « le béret »

Matériel : foulard

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes de 7 joueurs. Chaque équipe est disposée d'un côté du terrain. Au centre se trouve un foulard. Dans chaque équipe, un numéro de 1 à 7 est attribué à chaque joueur.



Consigne : lorsque l'enseignant annonce un numéro, les deux élèves désignés s'élancent pour s'emparer de l'objet en premier et le rapporter dans leur camp respectif sans se faire toucher par leur adversaire.

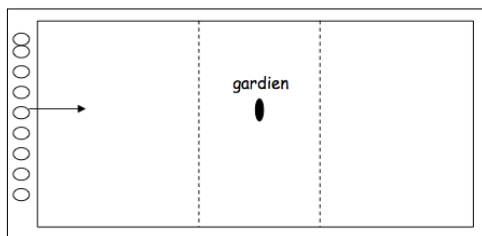
Variables didactiques :

- appeler deux numéros à la fois
- appeler un numéro en effectuant une opération (ex : $5 + 2$ pour appeler le n°7)

Situation 6 : « épervier en chasse »

Dispositif : les élèves sont au bout du terrain. Un épervier se trouve au centre.

Consigne : les élèves essaient de traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier. S'ils échouent, ils doivent rester sur place et gêner leurs camarades lors de leur traversée retour.



Critères de réussite :

- pour les élèves : traverser le bassin sans se faire toucher par l'épervier
- pour l'épervier : toucher un maximum d'élèves

Variables didactiques :

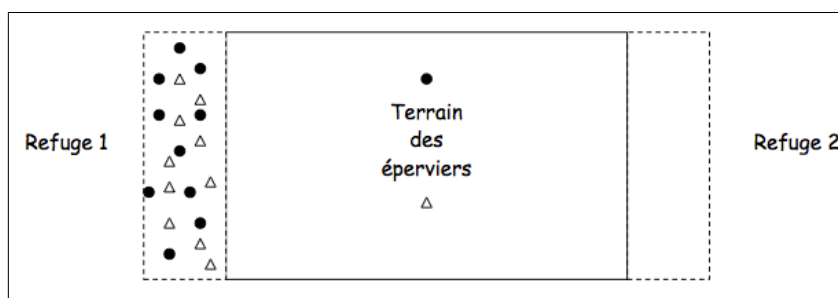
- introduire des obstacles
- mettre deux éperviers
- modifier le mode de déplacement des joueurs (par 2, en pas chassés, etc)
- introduire des objets à transporter d'une maison à l'autre
- réduire l'accès à la maison par deux plots

Situation 7 : « épervier par équipes »

Matériel : lignes matérialisées au sol, maillots

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes. Tous sont au bout du terrain. Au centre se trouve 1 épervier pour chaque équipe.

Consigne : au signal, les élèves doivent quitter le refuge n°1 et rejoindre le refuge n°2 sans se faire toucher par l'épervier de l'équipe adverse. S'ils échouent, ils deviennent eux-mêmes éperviers pour leur équipe, mais ont l'obligation d'être 2 par 2 avec un coéquipier et de se donner la main.



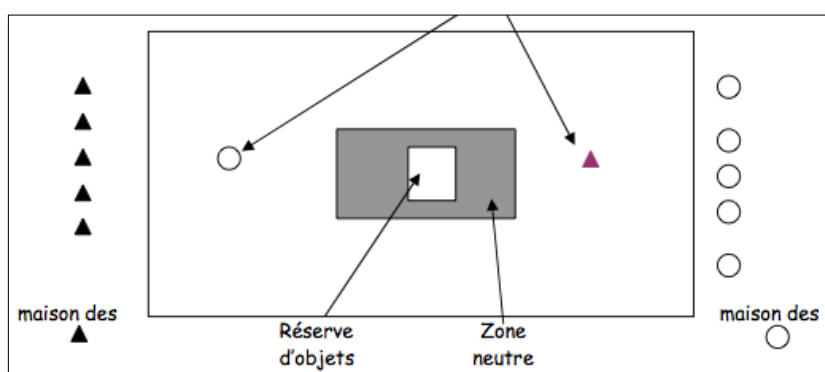
Critère de réussite : capturer tous les joueurs de l'équipe adverse le plus vite possible

Situation 8 : « le trésor des écureuils »

Matériel : caisse, objets divers (foulards, anneaux, balles)

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes. Chaque équipe se trouve dans sa maison, à un bout du terrain. Au centre se trouve une caisse remplie d'objets divers, une zone neutre, ainsi qu'un gardien pour chaque équipe.

Consigne : au signal de l'enseignant, chaque joueur doit aller prendre un objet dans la caisse et le ramener dans sa maison sans se faire toucher par le gardien de l'équipe adverse. S'il est touché, il doit reposer l'objet dans la caisse et retourner dans sa maison pour pouvoir repartir. Le gardien n'a pas le droit de mettre les pieds dans la zone neutre. L'équipe qui ramène le plus d'objets dans sa maison remporte le jeu.

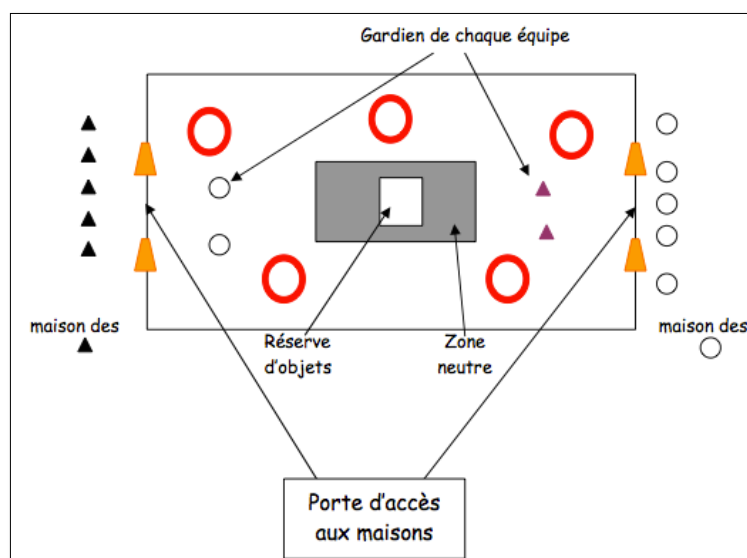


Critères de réussite :

- pour les élèves : rapporter le maximum d'objets sans se faire toucher
- pour les gardiens : toucher le maximum d'adversaires

Variables didactiques :

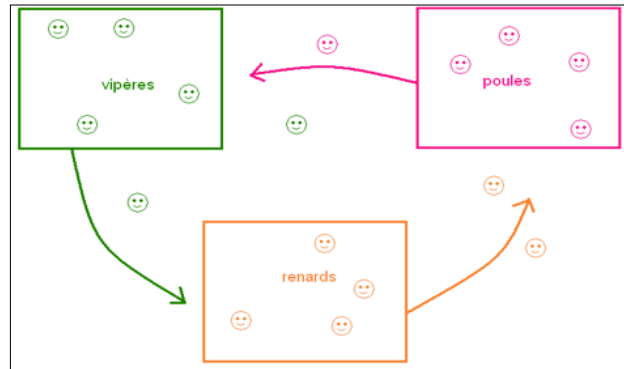
- prévoir des refuges pour les écureuils (cerceaux)
- réduire la zone d'accès aux maisons
- faire prisonnier les élèves touchés et permettre à leur équipe de rendre un objet pour les libérer
- permettre deux gardiens par équipe



Situation 9 : « poules, renards, vipères »

Dispositif : les élèves sont répartis en 3 équipes : les poules, les renards, et les vipères. Chaque équipe a un camp où se réfugier.

Consigne : au signal de l'enseignant, les poules doivent attraper les vipères, les vipères doivent attraper les renards, et les renards doivent attraper les poules. Lorsqu'un joueur est touché, il est fait prisonnier dans le camp adverse. Pour pouvoir être libéré, un de ses coéquipiers doit venir le toucher. A la fin du temps imparti, l'équipe qui a fait le plus de prisonniers l'emporte.



Critère de réussite : avoir fait plus de prisonniers que les autres équipes

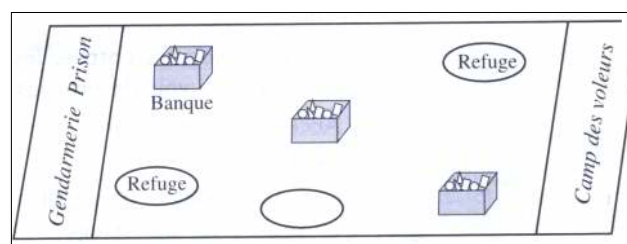
Variable didactique : les élèves n'ont pas de refuge

Situation 10 : « les gendarmes et les voleurs »

Matériel : objets quelconques, caisses, cerceaux

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les gendarmes et les voleurs. A gauche du terrain se trouve la gendarmerie et à droite se trouve le camp des voleurs. Au centre se trouvent des refuges ainsi que des objets quelconques dans des caisses.

Consigne : au signal de l'enseignant, les voleurs doivent récupérer les objets dans les caisses et les ramener dans leur camp. Les gendarmes doivent attraper les voleurs et les faire prisonniers à la gendarmerie. Les voleurs peuvent se faire libérer par une tape dans la main d'un de leurs coéquipiers.



Critères de réussite :

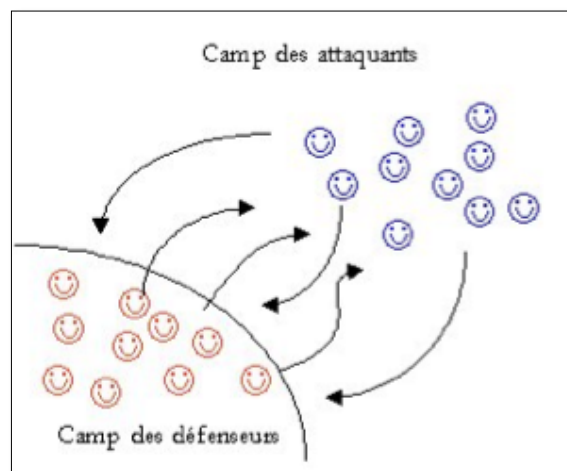
- pour les gendarmes : faire prisonniers le plus de voleurs possible
- pour les voleurs : ramasser le plus d'objets possible sans se faire toucher

Situation 11 : « la baguette »

Matériel : une petite baguette en bois

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les attaquants et les défenseurs. Chaque équipe dispose d'un camp respectif.

Consigne : au signal de l'enseignant, les attaquants tentent de rejoindre le camp adverse. L'un d'eux a la baguette en bois cachée sur lui. Il doit l'amener à destination sans se faire toucher par l'un des défenseurs. Les défenseurs, qui ignorent qui détient la baguette, doivent toucher le maximum d'attaquants. Un défenseur peut toucher un attaquant uniquement. Une fois que c'est fait, il reste à côté de ce dernier, immobile.



Critères de réussite :

- pour les défenseurs : toucher l'attaquant qui détient la baguette
- pour les attaquants : amener la baguette à destination en élaborant des stratégies

Variable didactique : disposer des cerceaux faisant office de refuges

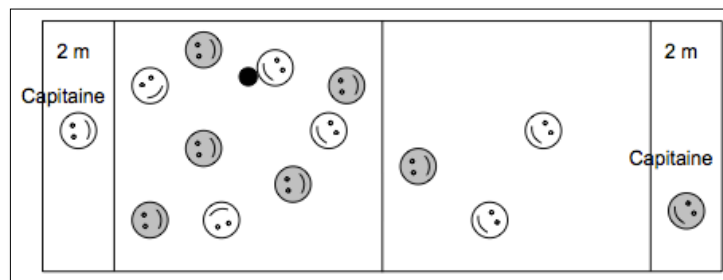
Jeux de ballon

Situation 1 : « balle au capitaine ! »

Matériel : ballon, lignes matérialisées au sol, maillots

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes. Chaque équipe a un capitaine qui est placé au bout du camp adverse, dans une zone délimitée de 2 mètres.

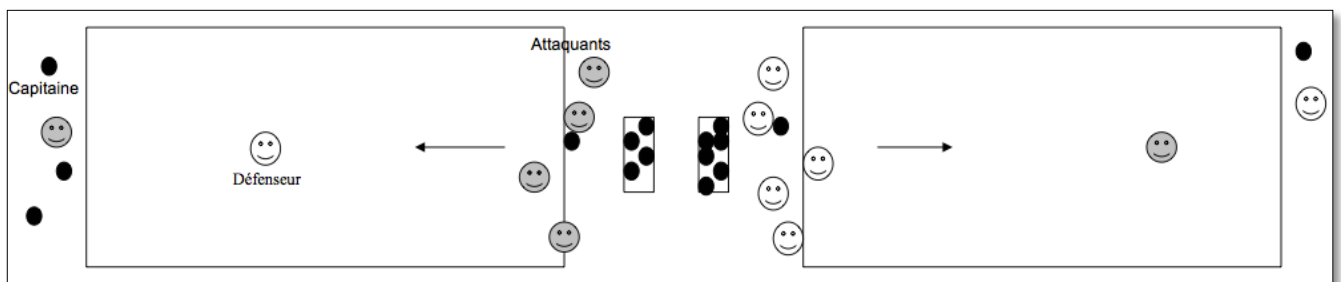
Consigne : les élèves de chaque équipe doivent passer le ballon à leur capitaine respectif qui doit le rattraper à la volée. Lorsque ce dernier rattrape le ballon, l'équipe gagne 1 point. Les joueurs ne peuvent pas faire plus de 3 pas avec la balle.



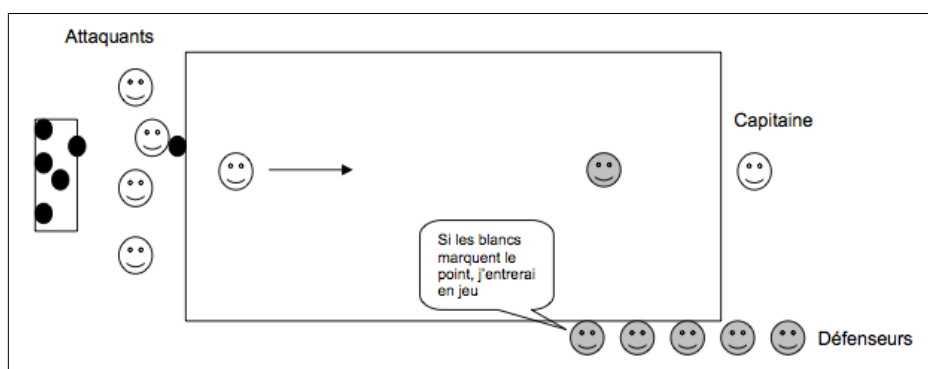
Critère de réussite : marquer plus de points que l'équipe adverse

Variables didactiques :

- l'élève qui a la balle en main ne peut pas se déplacer
- les équipes s'affrontent indirectement. Les attaquants jouent à tour de rôle et sont confrontés à un seul et unique défenseur.



Variable didactique : si les attaquants marquent un point, un autre défenseur intègre le jeu

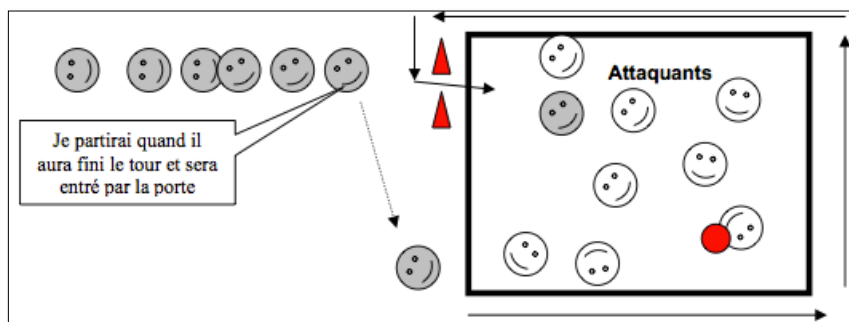


Situation 2 : « arrêter l'horloge »

Matériel : ballon, lignes matérialisées au sol, plots

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les attaquants, et les défenseurs. Les attaquants se trouvent dans la zone de jeu, et les défenseurs en dehors.

Consigne : au signal, le défenseur n°1 fait le tour de la zone de jeu en courant et entre par la porte. Lorsqu'il est entré, le défenseur n°2 peut partir à son tour. Au signal, les attaquants se font des passes avec le ballon. Celui qui a le ballon en mains ne peut pas se déplacer.



Critères de réussite :

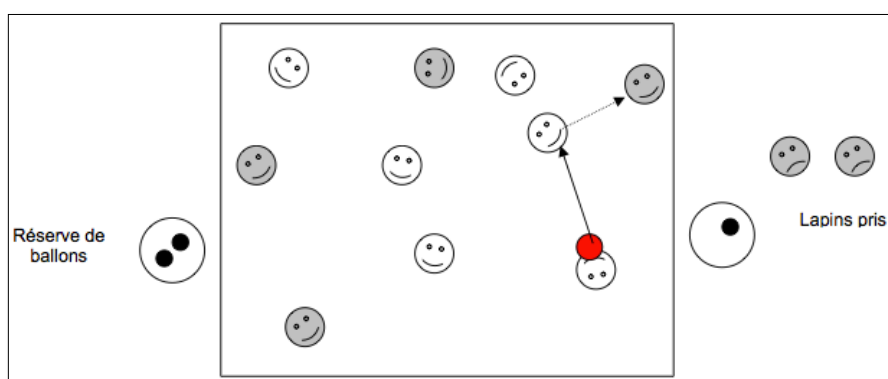
- pour les attaquants : se faire le plus de passes possible
- pour les défenseurs : intercepter le ballon le plus vite possible

Situation 3 : « tirer les lapins »

Matériel : ballons, lignes matérialisées au sol, cerceaux, maillots

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les chasseurs et les lapins. Tous se trouvent dans la zone de jeu. Des cerceaux sont disposés en dehors et constituent la réserve de ballons.

Consigne : au signal, les chasseurs doivent toucher le plus de lapins possible avec le ballon. Le chasseur qui a la balle en main ne peut pas se déplacer. A la fin du temps imparti, on permute les rôles.



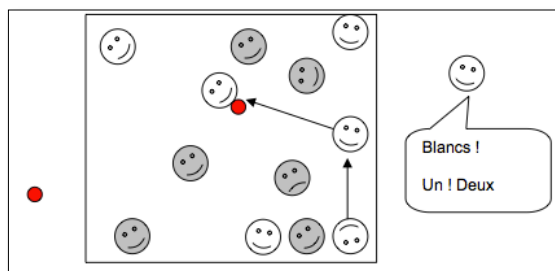
Critère de réussite : avoir touché plus de lapins que l'équipe adverse

Situation 4 : « quel est ton rôle ? »

Matériel : ballons, maillots

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes. Chaque équipe dispose d'un ballon.

Consigne : les élèves de chaque équipe se font des passes. Tout à coup, l'arbitre annonce le nom d'une équipe qui devient alors attaquante et doit se faire plus de passes possible. Les élèves de la deuxième équipe deviennent quant à eux défenseurs et doivent intercepter le ballon.



Critères de réussite :

- pour l'élève : comprendre rapidement son rôle, son statut
- pour l'équipe : réaliser plus de passes que l'équipe adverse

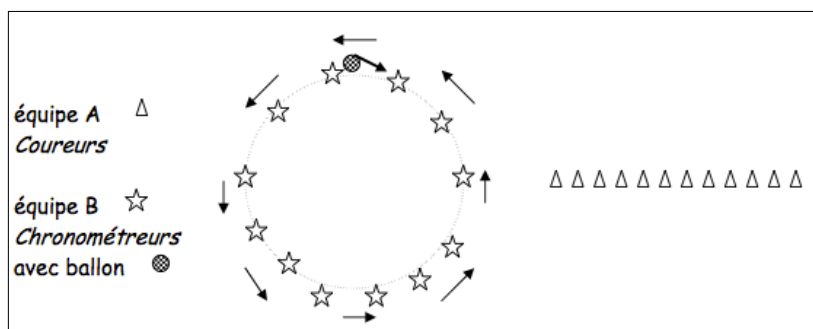
Variable didactique : l'attaquant qui détient le ballon ne peut pas se déplacer

Situation 5 : « ballon chronomètre »

Matériel : ballon, foulard

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les coureurs, et les chronométreurs. Les chronométreurs forment un cercle, et les coureurs forment une ligne.

Consigne : au signal, les chronométreurs se font des passes avec le ballon. Le coureur n°1 s'élance, fait le tour du cercle, puis passe le foulard au coureur n°2, etc. Quand tous les coureurs sont passés, les chronométreurs s'arrêtent puis on inverse les rôles.



Critère de réussite : réaliser plus de passes que l'équipe adverse.

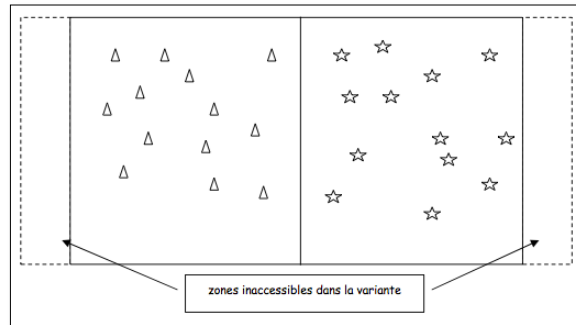
Variable didactique : modifier le type de déplacement des coureurs (ex : par 2, à cloche pieds, en pas chassés, etc).

Situation 6 : « les balles brulantes »

Matériel : ballons, lignes matérialisées

Dispositif : les élèves sont répartis en deux équipes. Chaque équipe se trouve d'un côté du terrain. Au début de la partie, tous ont un ballon en mains.

Consigne : au signal de l'enseignant, les élèves lancent leur ballon dans le camp adverse puis renvoient ceux qu'on leur lance. A la fin du temps imparti, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp l'emporte.



Critère de réussite : avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse

Variation didactiques :

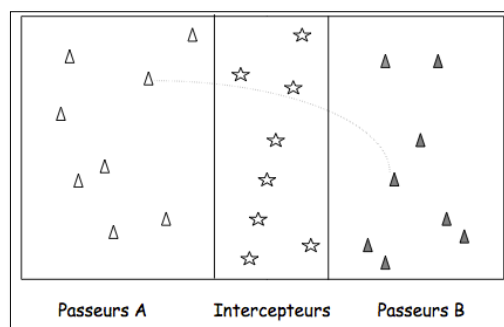
- rajouter un filet au milieu du terrain
- tout ballon qui franchit la ligne de fond de terrain ne peut être récupéré

Situation 7 : « les ballons interceptés »

Matériel : lignes matérialisées, ballons

Dispositif : les élèves sont répartis en 3 équipes : les passeurs A, qui se trouvent d'un côté du terrain, les passeurs B, qui se trouvent de l'autre côté du terrain, et les intercepteurs, qui se trouvent au centre. L'équipe des passeurs A détient 10 ballons.

Consigne : au signal, les passeurs A doivent lancer les ballons aux passeurs B qui doivent immédiatement leur renvoyer sans qu'elles ne se fassent intercepter. Lorsque tous les ballons ont fait un aller-retour, on permute les rôles.



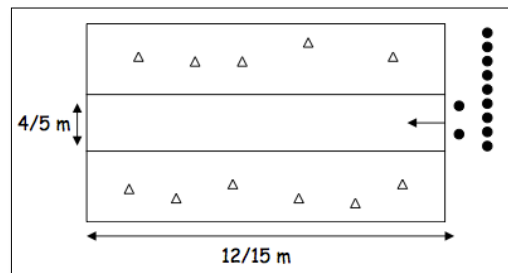
Critère de réussite : intercepter plus de ballons que ses adversaires

Situation 8 : « le ballon couloir »

Matériel : lignes matérialisées, ballons

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les coureurs, qui sont placés au bout du terrain, et les tireurs, qui sont placés en ligne sur toute la longueur du terrain. Chaque tireur dispose d'un ballon.

Consigne : au signal, les coureurs doivent franchir le couloir sans se faire toucher par les tireurs. Chaque coureur qui réussit rapporte 1 point à son équipe. Une fois tous les coureurs de l'autre côté du couloir, on permute les rôles.



Critères de réussite :

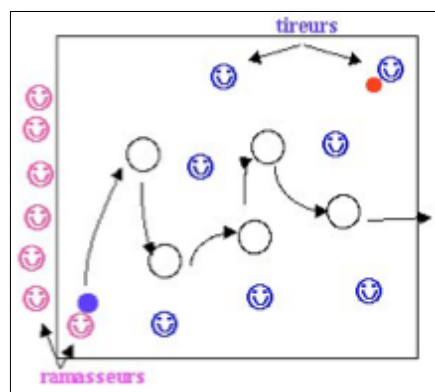
- pour l'élève : franchir le couloir sans se faire toucher
- pour l'équipe : marquer plus de points que ses adversaires

Situation 9 : « le ramasse foulards »

Matériel : ballons, foulards

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes : les ramasseurs, et les tireurs. Les ramasseurs sont en ligne et jouent chacun leur tour. Les tireurs sont éparpillés sur le terrain. Chaque équipe dispose d'un ballon. Des foulards jonchent sur le sol.

Consigne : le ramasseur n°1 doit dribbler jusqu'à un foulard et le ramasser sans se faire toucher par **le ballon** des tireurs. S'il y parvient, il peut aller ramasser un 2^{ème} foulard, sinon, il donne **le ballon** au ramasseur n°2. Les tireurs peuvent se déplacer sur le terrain sauf s'ils ont **le ballon** en mains. Lorsque tous les ramasseurs ont joué, on permute les rôles.



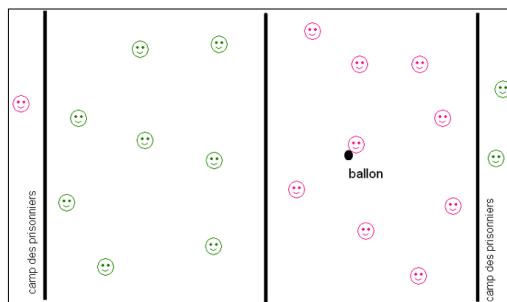
Critère de réussite : avoir ramassé plus de foulards que ses adversaires

Situation 10 : « la balle aux prisonniers »

Matériel : ballon, lignes matérialisées au sol

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes, chacune placée d'un côté du terrain. Derrière chaque équipe se trouve une prison.

Consigne : les élèves de chaque équipe doivent tirer sur leurs adversaires. Lorsqu'ils y parviennent, l'élève touché récupère la balle et doit aller en prison. Afin de se libérer, il doit toucher à son tour un élève de l'équipe adverse.



Critères de réussite :

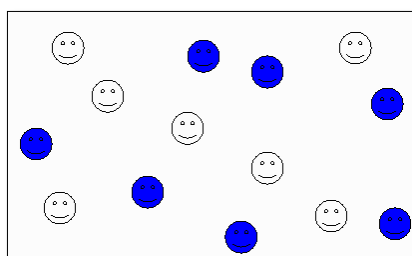
- pour l'élève : éviter la balle et viser juste pour toucher ses adversaires
- pour l'équipe : envoyer tous les élèves de l'équipe adverse en prison

Situation 11 : « la balle assise »

Matériel : ballon, maillots

Dispositif : les élèves sont répartis en 2 équipes et sont placés sur un terrain.

Consigne : les élèves doivent tenter de toucher les joueurs de l'équipe adverse. La touche doit être directe, sans rebond. Chaque élève touché s'assoie sur place. Lorsque le ballon sort des limites du terrain, il est remis à l'équipe adverse. Lorsque tous les élèves d'une équipe sont assis, le jeu s'arrête.



Critère de réussite : avoir touché tous les élèves de l'équipe adverse

Variables didactiques :

- les élèves assis peuvent être délivrés par une passe d'un coéquipier
- les élèves assis peuvent être délivrés s'ils interceptent le ballon
- jouer avec deux ballons