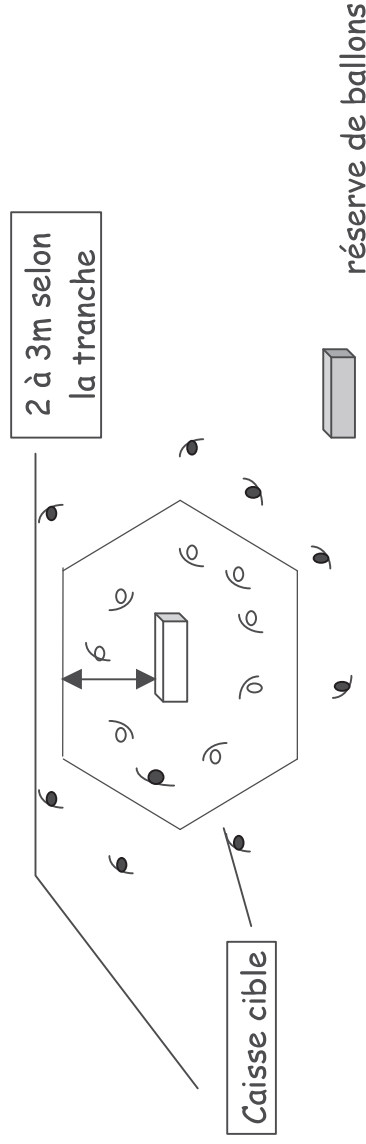


# **ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 2**

**REPLIR LA CAISSE**

**DISPOSITIF**



**Matériel :**

- 1 zone de jeu délimitée
- 2 caisses
- Plus de 16 objets (ballons, balles, sacs de graines, anneaux...)
- 1 chronomètre, 1 sifflet

Organisation de la classe :

- 2 équipes (dédoubler la classe selon l'effectif)

**CONSIGNES**

**LES ATTAQUANTS:**

Remplir la caisse de la zone gardée par les défenseurs, sans pénétrer dans la zone.

**LES DÉFENSEURS:**

Repousser les ballons qui ne sont pas entrés dans la caisse-cible, sans sortir de la zone.

- Changer les rôles.

L'équipe gagnante est celle qui a mis le plus de ballons, dans la caisse, dans un temps donné.

# CYCLE 2 EXEMPLE D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE JEUX COLLECTIFS

## SITUATION DE RÉFÉRENCE : Remplir la caisse

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<b>ACQUISITION</b> <u>Reconnaissance des rôles</u> SAVOIR VISÉ Ajuster ses actions en fonction des autres	<b>1</b>	Ne tient pas compte des autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Qui attrape ?</li> </ul>
	<b>2</b>	Choisit sa trajectoire en fonction de l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Le chat, les poules et les poussins.</li> </ul>
	<b>3</b>	Joue en fonction des adversaires et des partenaires.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</li> <li>o La rivière aux crocodiles.</li> </ul>
<b>ACQUISITION</b> <u>Contrôle de la motricité spécifique</u> SAVOIR VISÉ Coordonner des actions de déplacement et des maîtrises d'objets	<b>1</b>	Se déplace peu et touche peu de ballons (ou d'objets)	<ul style="list-style-type: none"> <li>o La balle nommée</li> </ul>
	<b>2</b>	Se déplace mais a des difficultés à récupérer, tirer ou intercepter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Le chat et le rat (pour la maîtrise de l'engin)</li> <li>o Le chef corsaire (pour les déplacements)</li> </ul>
	<b>3</b>	Se déplace, récupère, tire ou intercepte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</li> <li>o Éclate cerceaux</li> </ul>
<b>ACQUISITION</b> <u>Mouvement vers la cible</u> SAVOIR VISÉ Ajuster ses déplacements en fonction de sa prise d'informations	<b>1</b>	Ne tient pas compte de la cible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Le pose ballon</li> </ul>
	<b>2</b>	Orienté ses passes <u>ou</u> son déplacement vers la cible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o L'épervier et les démenageurs (avec relances)</li> </ul>
	<b>3</b>	Orienté ses passes <u>et</u> son déplacement vers la cible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</li> <li>o Ramener le ballon</li> </ul>

# ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS

## CYCLE 2

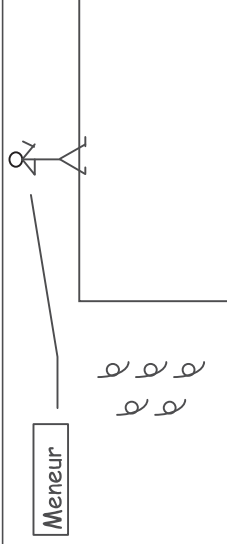
### Situation de référence : Remplir la caisse

ACQUISITIONS	Reconnaissance des rôles			Contrôle de la motricité spécifique			Mouvement vers la cible		
	Ajuster ses actions en fonction des autres			Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objet			Ajuster ses déplacements en fonction de la prise d'information.		
Savoirs	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Niveau	Ne tient pas compte des autres	Choisit sa trajectoire en fonction des adversaires	Joue en fonction des adversaires et des partenaires	Se déplace peu et touche peu de ballons	Se déplace mais à des difficultés à récupérer, tirer ou intercepter	Se déplace, récupère,, tire ou intercepte	Ne tient pas compte de la cible	Orienté ses passes ou son déplacement vers la cible	Orienté ses passes et son déplacement vers la cible
NOM Prénom									

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Ajuster ses actions en fonction des autres	NIVEAU 1	X
			NIVEAU 2		
			NIVEAU 3		

## QUI ATTRAPE ?

### DISPOSITIF



#### Matériel :

- 1 terrain délimité

#### Organisation de la classe :

Le maître, meneur du jeu, donne le nom du poursuivant qui déclenche la poursuite.

### CONSIGNES

**Traverser l'espace de jeu sans se faire attraper par l'enfant désigné.**

"Qui attrape?" ... C'est ... (enfant désigné)

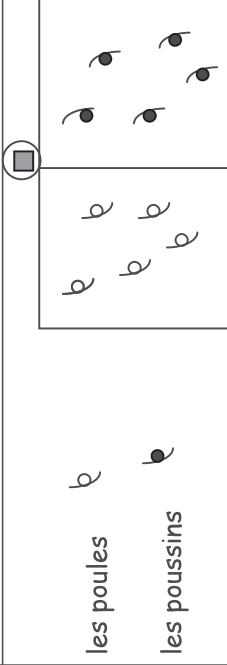
### RELANCES

- Donner 2 prénoms à la fois.
- Donner un signe distinctif : « celui qui a des lunettes »

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Ajuster ses actions en fonction des autres	NIVEAU 1	X
			NIVEAU 2		
			NIVEAU 3		

## LE CHAT, LES POULES ET LES POUSSINS

### DISPOSITIF



les poules

les poussins

le chat

#### Matériel :

- Des foulards ou des chasubles de couleurs différentes pour distinguer les équipes et le chat.

#### Organisation de la classe :

2 équipes et un chat (le maître ou un élève)

### CONSIGNES

**Le chat attrape les poussins.**

Au signal du chat: " miaou !", chaque poussin doit rejoindre une poule, chaque poule doit retrouver un poussin (avant que le chat n'attrape un poussin).

### RELANCES

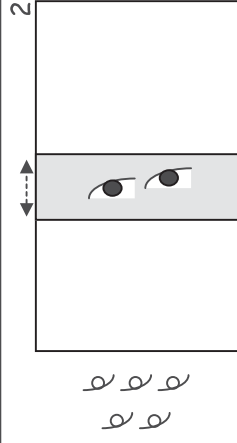
- Un poussin de plus que le nombre de poules.
- Désigner les couples poussin-poule par une couleur, un numéro...

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Ajuster ses actions en fonction des autres	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

### DISPOSITIF

à 3 m



#### Matériel

- un espace délimité
- de nombreux petits objets (graviers, jetons...)

#### Organisation de la classe

- les crocodiles
- chaque enfant, tient dans sa main 3 petits objets (graviers, jetons...)

### CONSIGNES

**Transporter les 3 objets de l'autre côté du terrain sans se les faire prendre.**

Les crocodiles capturent leurs proies sans sortir de la rivière « capturer c'est toucher »

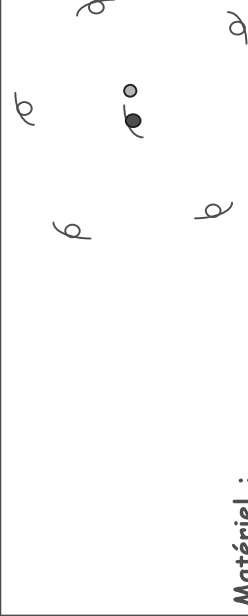
### RELANCES

- À chaque fois qu'un joueur est touché, il donne un objet au crocodile.

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LA BALLE NOMMÉE

### DISPOSITIF



#### Matériel

- 1 ballon souple

#### Organisation de la classe

groupe en ronde autour du porteur de balle

### CONSIGNES

**Pour le joueur nommé, toucher de volée, avec le ballon, un des autres joueurs.**

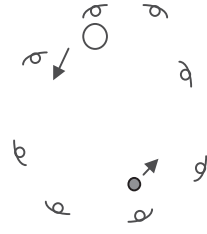
- Le joueur, placé au centre, lance le ballon en l'air, verticalement, en appelant un joueur de la ronde.
  - Le joueur nommé crie « STOP » dès qu'il est en possession du ballon.
  - Le ballon est attrapé de volée, le joueur nommé peut faire trois pas avant de tirer.
  - Le ballon touche le sol, le joueur nommé tire sans se déplacer.
  - Les autres s'éloignent et s'immobilisent au cri « STOP ».
- Deviens lanceur, le joueur touché ou le nommé maladroit.

### RELANCES

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LE CHAT ET LE RAT

### DISPOSITIF



**Matériel**

- 1 balle « le rat »
- 1 ballon « le chat »

**Organisation de la classe**

Les enfants sont placés en cercle

Au départ, la balle et le ballon sont diamétralement opposés.

### CONSIGNES

#### Le ballon ou la balle doivent se rattraper

- Les joueurs se font des passes sans « sauter » de partenaires.

### RELANCES

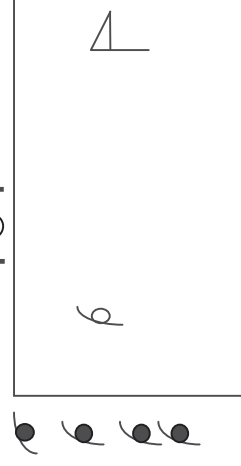
- Varier le type de balles ou d'objets à transmettre.
- Limiter le temps de jeu.

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LE CHEF CORSAIRE

### DISPOSITIF

Meneur



**Matériel :**

- 1 fanion

**Organisation de la classe :**

1 meneur

1 chef corsaire et des corsaires disposés en ligne derrière lui.

### CONSIGNES

#### Devenir chef corsaire en s'emparant du fanion

**1<sup>er</sup> temps :**

Le chef corsaire, avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires.

Les corsaires, ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés.

**2<sup>e</sup>ème temps :**

Au signal du meneur, les corsaires peuvent dépasser le chef et essaient de s'emparer du fanion.

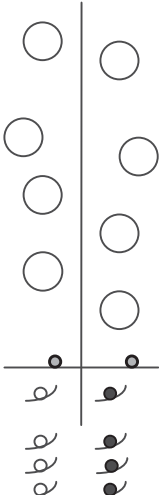
### RELANCES

- Le meneur impose le type de déplacement.
- Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé.

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## ÉCLATE CERCEAUX

### DISPOSITIF



**Matériel :**

- 1 cerceau par joueur
- 1 ballon par équipe, au premier de chaque colonne

**Organisation de la classe :**  
équipes de 6 à 8 joueurs en colonnes derrière la ligne de départ.

### CONSIGNES

**Être la première équipe à reconstituer la colonne derrière la ligne de départ.**

1<sup>er</sup> temps :  
Chaque joueur dépose son cerceau sur le terrain, librement et revient former sa colonne.

2<sup>ème</sup> temps :  
Au signal, les joueurs rejoignent leur cerceau et se passent le ballon. Quand le dernier joueur est en possession du ballon, la colonne se reconstitue derrière la ligne de départ

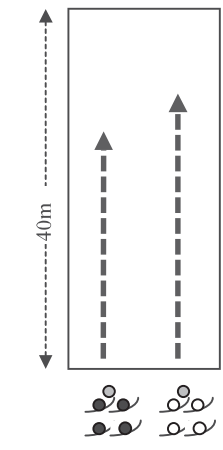
### RELANCES

- Partager le terrain en plusieurs zones avec un cerceau par zone

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Ajuster ses déplacements en fonction de la prise d'information	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LE POSE BALLON

### DISPOSITIF



**Matériel :**

- 1 ballon par équipe

**Organisation de la classe :**  
équipes de 4 à 5 joueurs

### CONSIGNES

**Être la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes.**

- Le ballon ne doit pas toucher le sol.
- Le porteur de ballon ne doit pas faire plus de 3 pas ni le redonner au dernier passeur.

### RELANCES

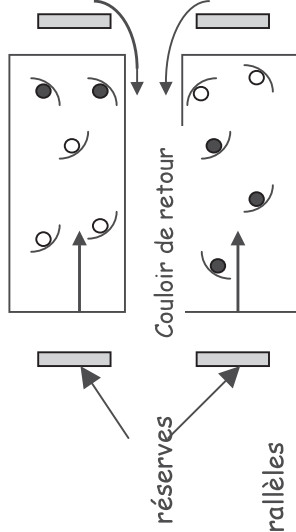
- Augmenter le nombre de ballons.
- Mettre des obstacles à contourner sur le parcours.



CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Ajuster ses déplacement en fonction de la prise d'information	NIVEAU 1	X
			NIVEAU 2		
			NIVEAU 3		

## L'ÉPÉRIER ET LES DÉMÉNAGEURS

### DISPOSITIF



#### Matériel :

- 2 aires de jeux parallèles
- des objets dans les réserves

#### Organisation de la classe

2 équipes comprenant chacune des épériers et des déménageurs.

### CONSIGNES

**Être l'équipe ayant transporté le plus d'objets dans sa caisse en un temps donné.**

#### Les déménageurs:

Traversent le terrain pour déposer un objet dans la caisse.

#### Les épériers:

Touchent les déménageurs adverses et rapportent leurs objets dans la réserve de départ.

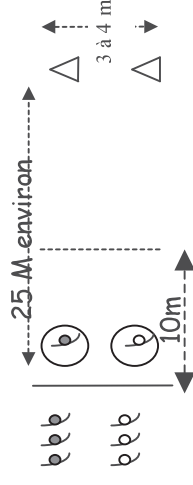
### RELANCES

- Augmenter le nombre d'épériers
- Augmenter le nombre d'objets
- Augmenter les dimensions du terrain

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Ajuster ses déplacement en fonction de la prise d'information	NIVEAU 1
			NIVEAU 2	
			NIVEAU 3	

## RAMENER LE BALLON

### DISPOSITIF



#### Matériel :

- 2 ballons, 2 cerceaux, 2 cônes.

#### Organisation de la classe :

2 équipes situées derrière leur lanceur placé dans le cerceau.

### CONSIGNES

**Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.**

Au signal du meneur:

Le lanceur:

Lance le ballon en avant, au moins derrière la ligne des 10 m.

Les partenaires:

Passent entre les cônes, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.

Ne pas marcher avec la balle

### RELANCES

- Mettre des gêneurs pour intercepter le(s) ballon(s) au retour.
- Récupérer le ballon adverse.

# ACTIVITÉ JEUX DE LUTTE AU CYCLE 2