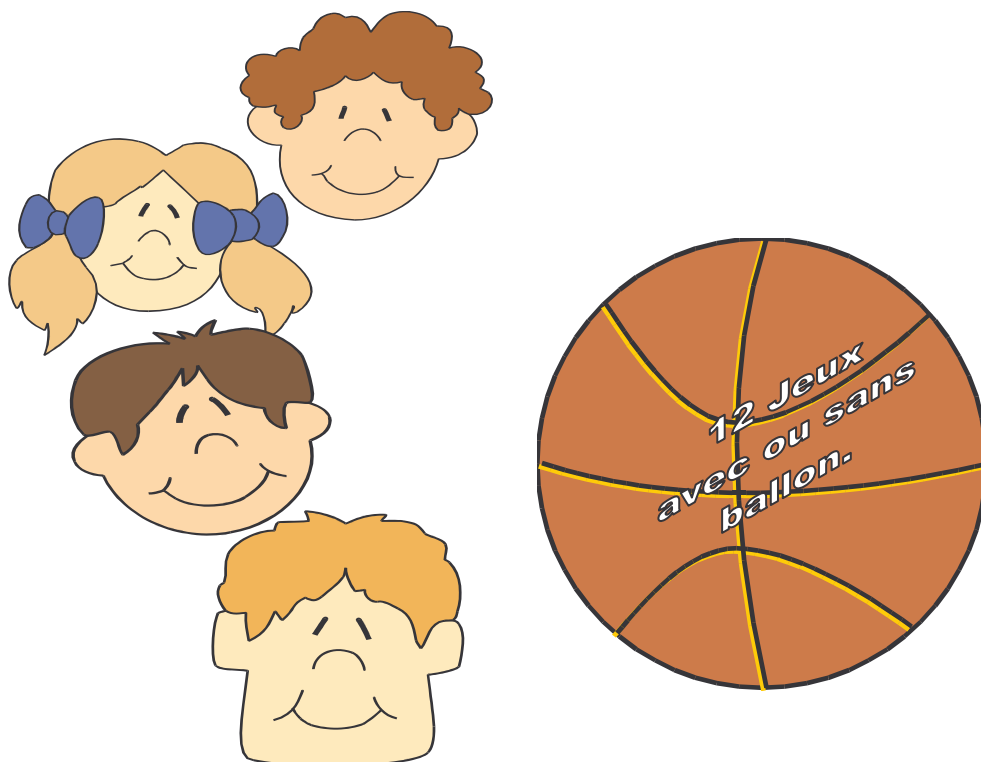


Circonscription de Lamballe.

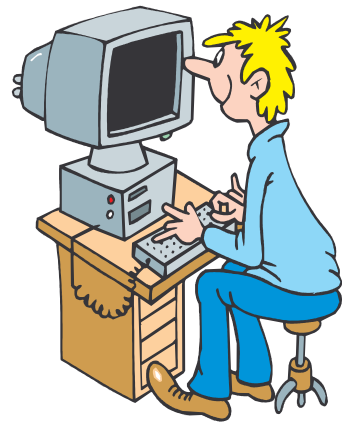
Des jeux pour:
Enseigner l'EPS au cycle 2
Participer à une rencontre de circonscription.



Sommaire

1– Jeux sans ballon

- **Le chat glacé**
- **Le chat couleur**
- **Poules, renards, vipères**
- **La course à l'objet**
- **Les voleurs de pierres.**
- **La chasse aux fennecs**
- **La baguette**



2– Jeux avec ballon

- **La balle assise**
- **Les carrés ruinés**
- **La balle au prisonnier**
- **La balle au capitaine.**
- **La passe à 5**

Descriptif.

Vous trouverez dans ce document des propositions de jeux sportifs collectifs; Ces jeux sont simples quant à leur mise en œuvre et nécessitent peu de matériel. Bonnes séances à l'école et bonne préparation de rencontre.

jeux	Caractéristiques	Niveaux concernés
Le chat glacé	Jeu collectif sans ballon	GS CP CE1 CLIS
Le chat couleur	Jeu collectif sans ballon	GS CP CE1 CLIS
Poule renard vipère	Jeu d'équipes sans ballon	GS CP CE1 CLIS
La course à l'objet	Jeu collectif sans ballon	GS CP CE1 CLIS
Les voleurs de pierres	Jeu d'équipes sans ballon	GS CP CE1 CLIS
La baguette	Jeu d'équipes avec objet	GS CP CE1 CLIS
La chasse aux fenecs	Jeu d'équipes	GS CP CE1 CLIS
La balle assise	Jeu collectif avec ballon	GS CP CE1 CLIS
Les carrés ruinés	Jeu d'équipes avec ballon	CP CE1 CLIS
La balle au prisonnier	Jeu d'équipes avec ballon	GS CP CE1 CLIS
La passe à 5	Jeu d'équipe avec ballon	CP CE1 CLIS
La balle au capitaine	Jeu d'équipes avec ballon	CE1 CLIS

Déroulement possible le jour de la rencontre.

1– Accueil et début de la rencontre par un grand jeu concernant tout le groupe. **LE CHAT GLACE**

2– Répartition en 2 groupes (1 groupe jeux de ballons, 1 groupe jeux sans ballon).

Dans chaque groupe on jouera à 2 jeux en prenant le temps au départ de reformuler avec les enfants les buts du jeu et les règles. Puis les groupes tourneront.



1– Des ballons légers

2– Chasubles, maillots, foulards pour différencier les équipes.

3– Petits anneaux et sacs de graines.

4– Plots.



La balle assise

Principe du jeu	<i>Jeu sans rôle préétabli et sans contact physique. Le joueur qui s'approprie la balle peut toucher un autre joueur ou s'en faire un partenaire. Le joueur assis au sol peut s'auto délivrer ou délivrer un autre prisonnier.</i>
Structure du jeu	<i>Jeu paradoxal. Chacun pour soi.</i>
Compétences visées	<i>Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Aucun rôle n'est préalablement défini. Etre attentif pour attaquer ou se défendre. Assumer des rôles différents déterminés par les actions de jeu.</i>
Compétences spécifiques	<i>Tirer, esquiver, se déplacer, intercepter. Choisir son action entre plusieurs alternatives.</i>
Matériel	<i>Terrai délimité de 20 sur 10 1 ballon léger.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>Une classe de 25 à 30 Imprécise. En fonction de la réaction du groupe.</i>
Début du jeu	<i>L'enseignant lance la balle dans l'aire de jeu. Le joueur qui s'en saisit devient momentanément chasseur.</i>
Déroulement du jeu : <i>Le joueur qui a le ballon peut se déplacer de 3 pas au maximum et choisir entre 2 actions: Toucher un joueur de volée ou s'associer à un autre joueur en lui faisant une passe par rebond. Le joueur assis, s'il réussit à s'emparer du ballon peut se lever et s'auto délivrer ou délivrer un autre prisonnier en lui passant la balle avant de se lever. Le joueur qui reçoit alors le ballon se retrouve dès lors confronté aux mêmes choix. La chaîne de délivrance est rompue si un joueur se lève avec le ballon alors que d'autres joueurs sont encore assis.</i>	



La balle au prisonnier

Principe du jeu	<i>2 équipes s'affrontent en essayant de toucher à la volée les joueurs de l'équipe adverse</i>
Structure du jeu	<i>Duel symétrique entre 2 équipes.</i>
Compétences visées	<i>Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Etre attentif pour attaquer ou se défendre. Assumer des rôles différents déterminés par les actions de jeu.</i>
Compétences spécifiques	<i>Tirer, esquiver, se déplacer, intercepter. Choisir son action entre plusieurs alternatives.</i>
Matériel	<i>Un ballon léger ou une balle mousse. Un terrain délimité</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>Une classe de 25 à 30 Imprécise en fonction des résultats du jeu et des réactions du groupe.</i>
Début du jeu	<i>L'enseignant fait rebondir la balle au centre de l'aire de jeu. Le premier joueur qui s'en saisit peut toucher un adversaire dans le camp adverse.</i>
Déroulement du jeu : <i>Quand un joueur est touché, il sort de son camp et va se placer à l'extérieur autour du camp des adversaires. Les joueurs qui ont le ballon peuvent; se faire des passes pour se placer au mieux et toucher un adversaire, passer le ballon aux prisonniers qui pourront ainsi toucher un adversaire et se délivrer. Si un joueur du terrain bloque la balle à la volée, il n'est pas pris et élimine le lanceur qui devient prisonnier.</i>	



Les carrés ruinés

Principe du jeu	<i>4 équipes s'affrontent pour vider de leurs joueurs les carrés des adversaires.</i>
Structure du jeu	<i>Au départ il s'agit d'un duel symétrique.</i>
Compétences visées	<i>Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Etre attentif pour attaquer ou se défendre. Assumer des rôles différents déterminés par les actions de jeu;</i>
Compétences spécifiques	<i>Tirer, esquiver, se déplacer, intercepter. Choisir son action entre plusieurs alternatives.</i>
Matériel	<i>Un ballon léger Un terrain carré délimité et partagé en 4 espaces par ses médianes.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>Une classe de 25 à 30 divisée en 4 équipes Imprécise. En fonction des résultats du jeu et de la réaction du groupe. Mais on peut jouer sur plusieurs terrains avec des effectifs moindre par équipe.</i>
Début du jeu	<i>L'enseignant fait rebondir la balle au milieu de l'aire de jeu. Le premier joueur qui s'en saisit peut toucher un adversaire dans un des camps adverses.</i>
Déroulement du jeu : Une équipe gagne quand tous les joueurs se trouvent dans le même camp. Le joueur en possession du ballon doit toucher un joueur d'une autre équipe de volée. Le joueur touché vient rejoindre le camp de celui qui l'a touché. Le joueur touché relance le jeu de façon à ruiner les camps adverses.	



La balle au capitaine

Principe du jeu	<i>2 équipes s'affrontent en essayant de faire parvenir le ballon à 1 joueur capitaine situé dans une zone protégée.</i>
Structure du jeu	<i>Duel symétrique entre 2 équipes.</i>
Compétences visées	<i>Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense. Créer des déséquilibres numériques, conduire un ballon, passer, intercepter Anticiper, assumer des rôles différents.</i>
Compétences spécifiques	<i>Coopérer avec des partenaires contre des adversaires. Se démarquer, passer recevoir, faire progresser le ballon vers le but (joueur capitaine) Intercepter.</i>
Matériel	<i>Terrain délimité, ballon, signes distinctifs pour différencier les équipes.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>2 équipes de 4 à 6 joueurs Par période de 5 minutes.</i>
Début du jeu	<i>Chaque équipe choisit son capitaine. Les équipes se répartissent sur le terrain. Un signal sonore marque le début du jeu.</i>
Déroulement du jeu : <i>Chaque équipe doit passer le ballon à son capitaine. Les contacts entre les joueurs sont interdits. Chaque joueur peut faire 3 pas au maximum avec le ballon dans les mains. Pour toute faute ou balle sortie le ballon est rendu à l'équipe adverse sur le côté. Aucun joueur n'a le droit de rentrer dans la zone du capitaine. Un point est marqué quand le capitaine bloque de volée une passe de ses partenaires.</i>	



Les voleurs de pierres

Principe du jeu	<i>Pour chaque équipe: Aller dérober des pierres dans le camp adverse mais protéger aussi ses propres pierres.</i>
Structure du jeu	<i>C'est un duel symétrique entre 2 équipes.</i>
Compétences visées	<i>Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Etre attentif pour attaquer ou se défendre. Assumer des rôles différents déterminés par les actions de jeu.</i>
Compétences spécifiques	<i>S'orienter dans un espace et tenir un rôle en fonction de l'espace où l'on se trouve. Courir, observer, esquiver.</i>
Matériel	<i>Chasubles, sacs de graines, anneaux.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>Une classe de 30 divisée en 2 équipes Imprécise. En fonction des résultats du jeu.</i>
Début du jeu	<i>Les 2 équipes sont sur leur terrain et les pierres sont réparties en fond de terrain.</i>
Déroulement du jeu : <i>.Pour chaque enfant, l'enjeu est de sortir de son camp pour aller voler une pierre sans se faire toucher dans le camp adverse. S'il parvient à voler une pierre il vient la déposer dans le cerceau de son équipe. S'il est touché, il doit la ramener à sa place, retourner dans son camp avant d'envisager une autre tentative. Chaque joueur est à la fois voleur et gardien en fonction de l'endroit du terrain où il se trouve.</i>	



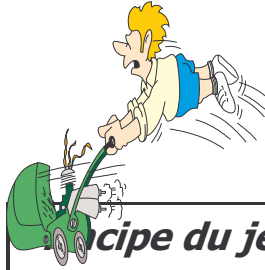
Le chat glacé

Principe du jeu	<p><i>Il s'agit pour les chats de toucher les souris afin de les immobiliser jambes écartées.</i></p> <p><i>Il s'agit pour les souris de ne pas se faire toucher et de délivrer les autres en passant entre leurs jambes.</i></p>
Structure du jeu	<p><i>Duel dissymétrique entre 2 équipes (les chats et les souris)</i></p>
Compétences visées	<p><i>Participer à une action collective en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i></p>
Enjeux d'apprentissage	<p><i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives. Être attentif. Anticiper.</i></p> <p><i>Mettre en œuvre des principes efficaces: Surveiller, attendre, agir.</i></p>
Compétences spécifiques	<p><i>S'organiser en fonction des rôles et du but du jeu. Choisir son action entre plusieurs alternatives. Prélever des indices dans un espace large.</i></p>
Matériel	<p><i>Terrain délimité de 20 m sur 10 m pour une classe.</i></p> <p><i>Signes distinctifs pour différencier les rôles.</i></p>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<p><i>Toute la classe avec un chat pour 7 souris</i></p> <p><i>Plusieurs manches de 3 à 5 minutes.</i></p> <p><i>Plus les enfants jouent en continu, plus le jeu s'installe et plus ils apprennent.</i></p>
Début du jeu	<p><i>On désigne les chats. Les souris se répartissent sur le terrain. Un signal sonore marque le début du jeu.</i></p>
Déroulement du jeu : <i>.Les chats immobilisent les souris en les touchant. Les souris se délivrent en passant entre les jambes. Le jeu se termine au bout des 3 ou 5 minutes ou si toutes les souris sont immobilisées.</i>	



Le chat COULEUR

Principe du jeu	<i>Il s'agit pour le chat de toucher une souris et de nommer une couleur afin d'orienter la suite du jeu. C'est un jeu de touche avec une forte contrainte..</i>
Structure du jeu	<i>Duel dissymétrique entre 1 chat et des souris</i>
Compétences visées	<i>Participer à une action collective en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives. Être attentif. Anticiper. Mettre en œuvre des principes efficaces: Surveiller, attendre, agir.</i>
Compétences spécifiques	<i>S'organiser en fonction des rôles et du but du jeu. Choisir son action entre plusieurs alternatives. Prélever des indices dans un espace large.</i>
Matériel	<i>Terrain délimité de 20 m sur 10 m pour un groupe. On peut donner aux enfants des foulards de couleurs différentes.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>Groupe de 10. (on doit pouvoir entendre le chat nommer la couleur). On laisse la partie se dérouler sur une manche de 3 à 5 minutes.</i>
Début du jeu	<i>On désigne Le chat. Les souris se répartissent sur le terrain. Un signal sonore marque le début du jeu.</i>
Déroulement du jeu :	<i>.Le chat touche une souris et nomme une couleur. Le nouveau chat doit toucher une souris porteuse de la couleur désignée. Si la couleur désignée n'est portée par personne, celui qui s'est trompé redevient chat. Les souris n'ont aucun refuge.</i>



La course à l'objet

Principe du jeu	<i>IL s'agit pour chaque enfant de réagir à un signal, de courir en respectant la consigne donnée par le meneur de jeu pour aller récupérer un objet. Il y a un objet de moins que de coureurs.</i>
Structure du jeu	<i>Un contre tous</i>
Compétences visées	<i>Participer à une action collective en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles. Être attentif. Anticiper.</i>
Compétences spécifiques	<i>Réagir à un signal. Choisir son action entre plusieurs alternatives. Réfléchir avant d'agir.</i>
Matériel	<i>Les objets à récupérer seront des foulards, des anneaux, des sacs de graines.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>La classe. Les enfants sont par 2 Plusieurs manches avec changement de rôles à chaque fois.</i>
Début du jeu	<i>Les enfants sont par 2 l'un derrière l'autre et forment une ronde. Celui de devant à les jambes écartées, l'autre est le coureur.</i>
Déroulement du jeu : <i>La ronde est formée. Au signal du meneur de jeu: « prêts pour 1 tour à droite...Partez » le coureur va effectuer 1 tour complet puis passer entre les jambes de son équipier, récupérer un objet, repasser entre les jambes puis se tenir debout avec l'objet bien en évidence à bout de bras. Un coureur sera forcément sans objet. On fera varier les signaux de départ et le sens de course. On peut aussi travailler sur les contraires à partir de signaux visuels ou de consignes données.</i>	



La famille LAPIN

Principe du jeu	<i>IL s'agit pour chaque enfant de réagir à un signal, de courir en respectant la consigne donnée par le meneur de jeu pour aller récupérer un objet. Il y a un objet de moins que de coureurs.</i>
Structure du jeu	<i>Un contre tous</i>
Compétences visées	<i>Participer à une action collective en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles. Être attentif. Anticiper.</i>
Compétences spécifiques	<i>Réagir à un signal. Choisir son action entre plusieurs alternatives. Réfléchir avant d'agir.</i>
Matériel	<i>Les objets à récupérer seront des foulards, des anneaux, des sacs de graines.</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>La classe les enfants sont par 3: le père lapin, la mère lapine, et le petit lapin . Plusieurs manches avec changement de rôles à chaque fois.</i>
Début du jeu	<i>Les enfants sont groupés par 3 les uns derrière les autres. Dès que l'un d'entre eux est appelé pour courir les autres se placent jambes écartées..</i>
Déroulement du jeu : Idem course à l'objet mais il faudra passer sous les jambes de toute la famille.	



Poules, renards, vipères

Principe du jeu	<i>Les vipères mordent les renards, les renards mangent les poules, les poules mangent les vipères</i>
Structure du jeu	<i>Duel symétrique entre 3 équipes</i>
Compétences visées	<i>Participer à une activité collective en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives. Être attentif. Anticiper. Mettre en œuvre des stratégies efficaces: Surveiller, attendre, agir.</i>
Compétences spécifiques	<i>S'organiser en fonction des rôles et du but du jeu. Choisir son action entre plusieurs alternatives. Prélever des indices dans un espace large.</i>
Matériel	<i>Terrain délimité de 20m sur 10m pour une classe. Signes distinctifs pour différencier les rôles. 1 plot pour marquer le coin de chaque équipe</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>La classe est divisée en 3 équipes. Plusieurs manches de 5 minutes. Plus les enfants jouent plus ils apprennent.</i>
Début du jeu	<i>Les équipes sont constituées et les rôles distribués. Chaque équipe gagne son camp. Un signal sonore marque le début du jeu.</i>
Déroulement du jeu : <i>.Chaque joueur touché est fait prisonnier et amené dans le camp du « toucheur ». Les prisonniers forment une chaîne en se donnant la main et ils peuvent être délivrés si un membre de leur équipe touche la main du dernier de la chaîne. Le jeu peut s'arrêter au bout de 5 minutes ou si tous les membres d'une équipe sont prisonniers.</i>	



La BAGUETTE

Principe du jeu	<p><i>Pour les attaquants: amener la baguette dans le camp des défenseurs.</i></p> <p><i>Pour les défenseurs: toucher le porteur de baguette.</i></p>
Structure du jeu	<i>Jeu de conquête d'objet par équipe</i>
Compétences visées	<p><i>Courir pour fuir.</i></p> <p><i>Poursuivre.</i></p> <p><i>Passer d'un rôle à l'autre.</i></p> <p><i>Mettre en œuvre une stratégie collective.</i></p>
Enjeux d'apprentissage	<p><i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives. Être attentif. Anticiper.</i></p> <p><i>Mettre en œuvre des stratégies efficaces, Surveiller, attendre, agir.</i></p>
Compétences spécifiques	<p><i>Attaquants: Simuler le porté de baguette</i></p> <p><i>Accepter la frustration de ne pas être porteur. Inventer ensemble une stratégie d'attaque. Se faire prendre pour neutraliser un défenseur.</i></p> <p><i>Défenseurs: Observer les partenaires</i></p> <p><i>Inventer des stratégies pour prendre tous les attaquants et protéger son camp.</i></p>
Matériel	<p><i>Un jeu de chasubles.</i></p> <p><i>Une petite baguette pouvant être cachée dans la main.</i></p>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<p><i>La classe est divisée en 4 équipes.</i></p> <p><i>Les manches se font en 5 points.</i></p> <p><i>Ce jeu va vite.</i></p>
Début du jeu	<i>Chaque équipe est dans son camp. Les attaquants se réunissent en secret pour savoir qui va transporter la baguette.</i>
<p>Déroulement du jeu : <i>Les attaquants s'élancent. Un d'entre eux possède la baguette cachée dans sa main. Il doit la porter (ne pas passer ou lancer) dans le camp adverse.</i></p> <p><i>Les défenseurs s'y opposent par simple toucher. Chacun d'entre eux ne peut toucher qu'une seule fois. Il reste alors à côté du joueur touché. Le jeu s'arrête quand le porteur de baguette lève le bras et crie « BAGUETTE ! » dans le camp adverse ou quand le défenseur ayant touché le porteur de la baguette fait de même.</i></p>	



LA CHASSE AUX FENNECS

Principe du jeu	<i>Les fennecs doivent aller déposer leur queue dans le camp adverse. Les lions s'y opposent en attrapant les queues attachées à la ceinture des fennecs</i>
Structure du jeu	<i>Jeu collectif de conquête d'objet</i>
Compétences visées	<i>Courir pour fuir, pour poursuivre. S'informer sur les paramètres de jeu (repérer les espaces libres) Mettre en place des stratégies collectives.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives. Être attentif. Anticiper. Mettre en œuvre des stratégies efficaces, Surveiller, attendre, agir.</i>
Compétences spécifiques	<i>FENNECS: S'informer de la position des lions et adapter sa course. Inventer des stratégies de groupe pour « déborder » les lions. LIONS: Courir vite et s'informer en permanence de la position des fennecs.</i>
Matériel	<i>Foulards de différentes couleurs. 1 terrain de hand-ball</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>2 ou 3 lions et une dizaine de fennecs. On peut monter 2 terrains de jeu. De 3 à 5 minutes par manche</i>
Début du jeu	<i>Lions et fennecs sont en place. Le jeu commence au signal sonore.</i>
Déroulement du jeu : <i>Les fennecs doivent traverser le terrain pour aller porter leur queue dans un cerceau ou une caisse. Les lions s'y opposent en prenant les queues au passage. Ils la déposent alors dans leur caisse. Un fennec qui perd sa queue continue de jouer en allant chercher une autre queue. VARIANTE On travaille avec 2 couleurs de foulards. Chaque lion ne peut attraper qu'une couleur.</i>	



La passe à 5

Principe du jeu	<i>Faire 5 passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point.</i>
Structure du jeu	<i>Jeu de ballon.</i>
Compétences visées	<i>Courir, attraper Attraper, passer S'informer sur les paramètres du jeu(se démarquer, marquer) Passer d'un rôle à l'autre.</i>
Enjeux d'apprentissage	<i>Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives. Être attentif. Anticiper. Mettre en œuvre des stratégies efficaces, Surveiller, attendre, agir. Maîtriser un objet</i>
Compétences spécifiques	<i>Passer à une ou 2 mains Bloquer et passer rapidement. Se démarquer</i>
Matériel	<i>2 ballons 4 jeux de maillots</i>
Nombre de joueurs Durée du jeu	<i>4 équipes de 5 à 6 joueurs Temps limité (environ 2 fois 3 mn par match) 2 terrains rectangulaires (environ un demi terrain de hand-ball)</i>
Début du jeu	<i>Les équipes sont en place. L'arbitre fait rebondir la balle au sol.</i>
<p>Déroulement du jeu : <i>L'équipe en possession du ballon tente de réaliser 5 passes. L'arbitre ou les joueurs comptent à haute voix. Pas d'agression sur le porteur du ballon Ballon sorti, point marqué ou faute: la balle est remise à l'équipe adverse. Pas de déplacement avec le ballon en main. Pas de dribble. Passe avec rebond autorisée.</i></p>	