

Jeux collectifs

Module de 6 séances au cycle 2

Des jeux collectifs de poursuite, sans ballon aux jeux collectifs avec ballon.

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 2

COMPETENCE 3 : S'opposer et coopérer individuellement et collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Reconnaître son équipe et identifier les rôles

<p>SEANCE n°1 : Les lions et les gazelles Jeux collectifs de poursuite, sans ballon</p>	
<p>Compétence visée : Reconnaître son équipe</p>	
<p>Mise en activité</p>	<p>2 équipes (lions/gazelles) sont dispersées dans un espace limité. L'enseignant raconte une histoire. Dès qu'il prononce le mot « lion », les lions rejoignent leur camp. Dès qu'il prononce le mot « gazelle », les gazelles rejoignent leur camp.</p>
<p>Situation 1</p>	<p>But : Pour les gazelles : retourner dans leur territoire. Pour les lions : attraper les gazelles en décrochant leur foulard. Pour gagner : attraper plus de foulards que l'autre équipe.</p> <p>Description :</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p>---- lions _____ gazelles</p> <p>Les lions sont placés à 2 m derrière les gazelles. Au signal, les gazelles rejoignent leur territoire, les lions (un foulard en brassard) tentent d'attraper la queue (le foulard accroché à la ceinture des gazelles). On comptabilisera le nombre de foulards attrapés avant le changement de rôle.</p> <p>Variables : changer les positions de départ, varier la distance de départ entre les lions et les gazelles, varier la taille du territoire des gazelles.</p>
<p>Situation 2</p>	<p>But : idem situation 1.</p> <p>Description :</p> <p>Les lions sont positionnés par l'enseignant à des places fixes (croix, cercles). Les gazelles se placent sur la ligne de départ.</p> <p>Variables : varier le signal de départ (2 signaux différents)</p>
<p>Situation 3</p>	<p>But : idem situation 1.</p> <p>Description :</p> <p>Chaque équipe est divisée en 2 groupes. Les lions jaunes attrapent les gazelles jaunes, les lions rouges attrapent les gazelles rouges.</p>

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 2

COMPETENCE 3 : S'opposer et coopérer individuellement et collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Reconnaître son équipe et identifier les rôles

SEANCE n°2 : La queue du diable Jeux collectifs de poursuite, sans ballon	
Compétence visée : Identifier les rôles	
	<u>Mise en activité</u> Les lions et les gazelles : voir fiche précédente.
	<u>Situation 1</u> But : attraper les queues (foulards). Pour gagner : attraper le plus de queues possible. Description : Phase individuelle Dans un espace limité, au signal, tentent d'attraper les queues des autres diables. Les diables ayant perdu leur queue sont pétrifiés (immobiles). Le temps de jeu est court : entre 30 s et 1 min. Variable : allonger le temps de jeu
	<u>Situation 2</u> But : attraper les queues (foulards) de l'équipe adverse. Pour gagner : attraper plus de queues que l'équipe adverse. Description : Phase collective La classe est divisée en 3, une couleur de foulard par équipe de diables. 2 équipes se rencontrent et 1 équipe observe. Le temps de jeu est court : entre 30 s et 1 min. L'équipe qui gagne est remplacée par l'équipe observatrice. Au signal, les diables tentent d'attraper les queues de l'équipe adverse. Les diables ayant perdu leur queue sont pétrifiés (immobiles). Variables : - installer des refuges (cerceaux) - installer des refuges (une couleur de cerceaux par couleur d'équipe).

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 2

COMPETENCE 3 : S'opposer et coopérer individuellement et collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Reconnaître son équipe et identifier les rôles

SEANCE n°3 : Poules, Renards, Vipères Jeux collectifs de poursuite, sans ballon	
Compétence visée : Identifier les rôles	
	<p><u>Mise en activité</u> But : Rejoindre son refuge.</p> <p>Description : 3 équipes différenciées : les poules, les renards et les vipères. Les joueurs sont dispersés dans l'espace. Au signal, chaque équipe rejoint son refuge.</p>
	<p><u>Situation</u> But : Toucher les joueurs de l'équipe que l'on poursuit sans se faire toucher par les joueurs qui nous poursuivent. Pour gagner : Au bout de 5min, avoir le plus de prisonniers dans son camp.</p> <p>Description : 3 équipes différenciées : les poules, les renards et les vipères. Les poules ne mangent que les vipères, les vipères ne mordent que les renards et les renards ne mangent que les poules. La prise se fait par simple toucher. Après le signal de départ, les animaux sortent de leur camp mais peuvent brièvement y revenir à l'abri. Un animal qui ramène un prisonnier ne peut être pris. Les prisonniers forment une chaîne dont un élément a un pied dans le camp du prédateur. Toute la chaîne est délivrée si l'un d'eux est touché par un partenaire.</p> <p>Variables : - possibilité d'utiliser des foulards, attachés à la ceinture, pour être attrapé. - dans ce type de jeu, le gain n'est pas primordial mais le groupe peut décider d'une règle pour désigner le gagnant : meilleur différentiel sur un temps donné.</p>

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 2

COMPETENCE 3 : S'opposer et coopérer individuellement et collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Reconnaître son équipe et identifier les rôles

SEANCE n°4 : La balle assise Jeux collectifs avec ballon	
Compétences visées : - Comprendre et utiliser les règles d'un jeu simple - Etre capable de s'opposer individuellement	
	Mise en activité Jeux de chats, sans ballon Ex : Chat glacé : l'élève touché s'arrête en statue, jambes écartées. Il peut être délivré par un joueur qui passe sous ses jambes.
	Situation But : Tout porteur de balle est « chat ». Il doit toucher le maximum de non porteurs de balle « souris ». Le gagnant est le dernier joueur restant en jeu. Description : Matériel : ballon. Si constitution d'équipes : prévoir des dossards Organisation : Toute la classe est en jeu Les joueurs se dispersent sur le terrain et le ballon est mis en jeu en chandelle. Tous les joueurs peuvent être chasseurs (chat) ou chassés (souris) Règles de départ : Le porteur de ballon doit toucher une souris avec le ballon Toute souris touchée doit s'asseoir à l'endroit où elle a été touchée. Toute souris assise pour se libérer doit : toucher le ballon qui passe ou arrêter le ballon Variables : - utiliser 1 ou plusieurs ballons - varier la taille : passer d'un ballon léger à une balle molle - d'un terrain large à un terrain restreint - d'un temps long à un temps court, imposé - / règles de jeu : - un joueur est touché seulement si le tir est direct (sans rebond) - un joueur assis qui récupère la balle peut délivrer un joueur souris assis en lui passant la balle - si un joueur bloque la balle de volée alors le tireur doit s'asseoir - possibilité de jouer en désignant 2 équipes.

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 2

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement et collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Identifier des rôles : attaquants, défenseurs

SEANCE n°5 : La passe à 5 Jeux collectifs avec ballon	
Compétences visées : - Passer d'un rôle à l'autre : attaquant, défenseur - Courir / attraper et attraper / passer	
	<u>Mise en activité</u> Déplacements variés et réaction à un signal. Toute la classe trotte dans l'espace. Au signal sonore (ou visuel), par exemple, s'arrêter équilibré, changer de direction, changer de mode de déplacement (course, se déplacer en pas chassés), toucher le sol puis sauter sur place...
	<u>Situation</u> But : L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de points. Description : Matériel : - 2 ballons : 1 pour 2 équipes - 2 à 4 jeux de dossards - plots ou craies Organisation : Toute la classe joue. Elle est divisée en 4 équipes s'opposant 2 à 2 sur un terrain matérialisé Sur chaque terrain, le ballon est mis en jeu en chandelle entre 2 joueurs. Règles de départ : <u>Pour l'équipe en possession de la balle, les attaquants</u> Faire 5 passes de suite sans que la balle touche le sol pour marquer 1 point <u>Pour l'équipe adverse, les défenseurs</u> Intercepter la balle Si la balle sort du terrain, il revient à l'adversaire. Variables : - varier la taille et la forme du ballon - d'un terrain large à un terrain restreint - d'un temps long à un temps court, imposé - nombre de joueurs : 6 contre 6, 8 contre 8 - / règles de jeu : - interdire de repasser la balle à celui qui vient de la passer. - faire varier le nombre de passes : 5 à 10.

FICHE - JEUX COLLECTIFS - CYCLE 2

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

Objectif du module d'apprentissage : Identifier des rôles : attaquants, défenseurs

SEANCE n°6 : La balle aux prisonniers Jeux collectifs avec ballon	
Compétences visées : - Etre capable de s'organiser collectivement - Tirer, esquiver, faire des choix	
	<p>Mise en activité Course de relais Cette mise en activité proposera des situations motrices utiles pour les jeux collectifs, par exemple : courir en marche avant, en marche arrière, en pas chassés, en se passant, se lançant un ballon...</p>
	<p>Situation But : Toucher tous les joueurs de l'équipe adverse. Description : Matériel : - ballon léger ou une balle en mousse - prévoir des dossards pour constituer des équipes Organisation : Toute la classe est en jeu. On pourra prévoir deux jeux en parallèles. Chaque équipe occupe un camp du terrain et le ballon est mis en jeu en chandelle. Un espace est prévu, sur les 3 côtés de chaque camp, pour y mettre les prisonniers.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p>Règles de départ : Tout joueur touché de volée par un adversaire va en « prison » autour du camp adverse. Un joueur peut bloquer la balle de volée pour en prendre possession mais s'il la laisse tomber au sol il est considéré comme touché Un prisonnier se délivre en touchant un joueur adverse de volée.</p> <p>Variables : - utiliser 1 ou plusieurs ballons - / règles de jeu : - ne pas tirer 2 fois de suite - faire au moins trois passes avant de tirer.</p>