

Jeux collectifs en maternelle

L.Guérin CPC Fontaine Vercors

à partir de EPS 38 « jeux collectifs »

J.R Courtois

Les jeux collectifs:

*Activités d'**affrontement** entre deux groupes, dans lesquelles il s'agit d'**atteindre une cible** et d'en **protéger** une autre, dans un **espace délimité**, en respectant des **règles fixées**.*

Jean René Courtois

Les jeux collectifs

Activités de **coopération** et d'**opposition**
qui nécessitent une **organisation collective**

* pour atteindre un **but commun**,

* en **respectant les règles** de jeu,

* en jouant différents **rôles**.

Ce sont des jeux où l'on agit:

« avec ... pour » * **coopération**

ou « contre ... pour » * **opposition**.

Des jeux collectifs à l'école

Pour permettre à l'enfant:

- de développer son répertoire moteur
- d'accéder à plus d'autonomie par la mise en œuvre d'un projet collectif.
- de développer ses facultés de traitements des observations.
- d'améliorer ses relations avec les autres.
- de maîtriser ses réactions émotionnelles.
- de concevoir des pratiques sociales répondant

Développer des compétences

- Se reconnaître comme membre d'une équipe.
- Reconnaître partenaires et adversaires.
- Reconnaître un espace de jeu matérialisé.
- Identifier le but commun du jeu.
- Comprendre l'enjeu: savoir quoi faire pour gagner.
- Identifier les rôles.
- Connaître, accepter et respecter les règles de jeu.

Agir et s'exprimer avec son corps

- coordonner, enchaîner des actions de course, de lancer, d'équilibre pour atteindre un but donné;
- s'orienter dans un espace de jeu en prenant en compte les limites et les interdits;
- percevoir les positions spatiales des partenaires et des adversaires;
- repérer les trajectoires pour se placer ou se déplacer dans un espace orienté;

Les enjeux de socialisation

- La **dimension collective** des jeux est essentielle pour la **socialisation** des enfants. La question de la **règle** est centrale.
 - * Comprendre la **règle**, ce n'est pas seulement la respecter, c'est aussi comprendre sa fonction: à quoi sert-elle?
 - * Dès que possible, on associe les élèves à son **évolution** en fonction des problèmes et cas de figures rencontrés.
 - * On fait énoncer les **critères de réussite**

Unité d'apprentissage

- Aps (comportement attendus) * situation de référence : évaluation diagnostique (comportements observables)
- * Choix des situations de remédiation-apprentissages * retour à la situation de référence : évaluation bilan qui permet de mesurer les progrès.

Organisation

- 20 à 30 minutes peuvent suffire pour mettre en place un jeu et permettre aux élèves une pratique répétée
- au moins 2 fois par semaine
- pendant 4 ou 5 semaine (8 à 10 séances)

* Identifier clairement les équipes (maillots, foulards...)

* Identifier les espaces

Les phases de jeu visent:

* l'apprentissage progressif des règles

* la construction de conduites motrices

* l'appropriation de la logique du jeu

Variables

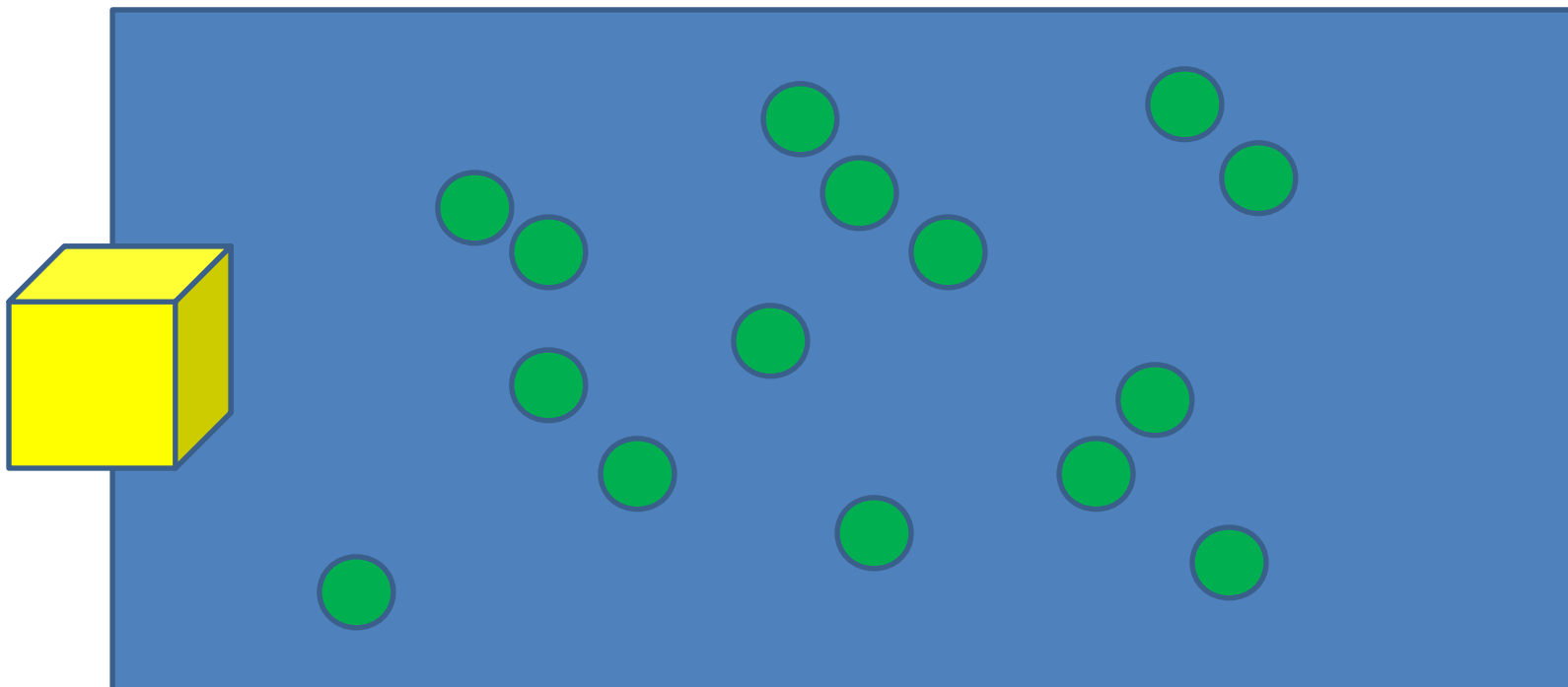
- L'**espace**: agrandir, réduire l'espace; distance de tir; localisation des objets...
- Le **nombre de joueurs**: nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.
- Les **droits et devoirs** des joueurs
- Le **statut des joueurs**: défenseur et/ou attaquant
- Le **matériel**: taille des cibles, type de

Jeu des déménageurs

(situation d'entrée)

Action: transporter en courant des objets d'un point à un autre

- Objectifs :
 - se déplacer avec un objet vers un espace défini
 - agir vite
- But: remplir la caisse avec les objets le plus vite possible
- Matériel:
 - des objets (de 3 à 5 par enfant)

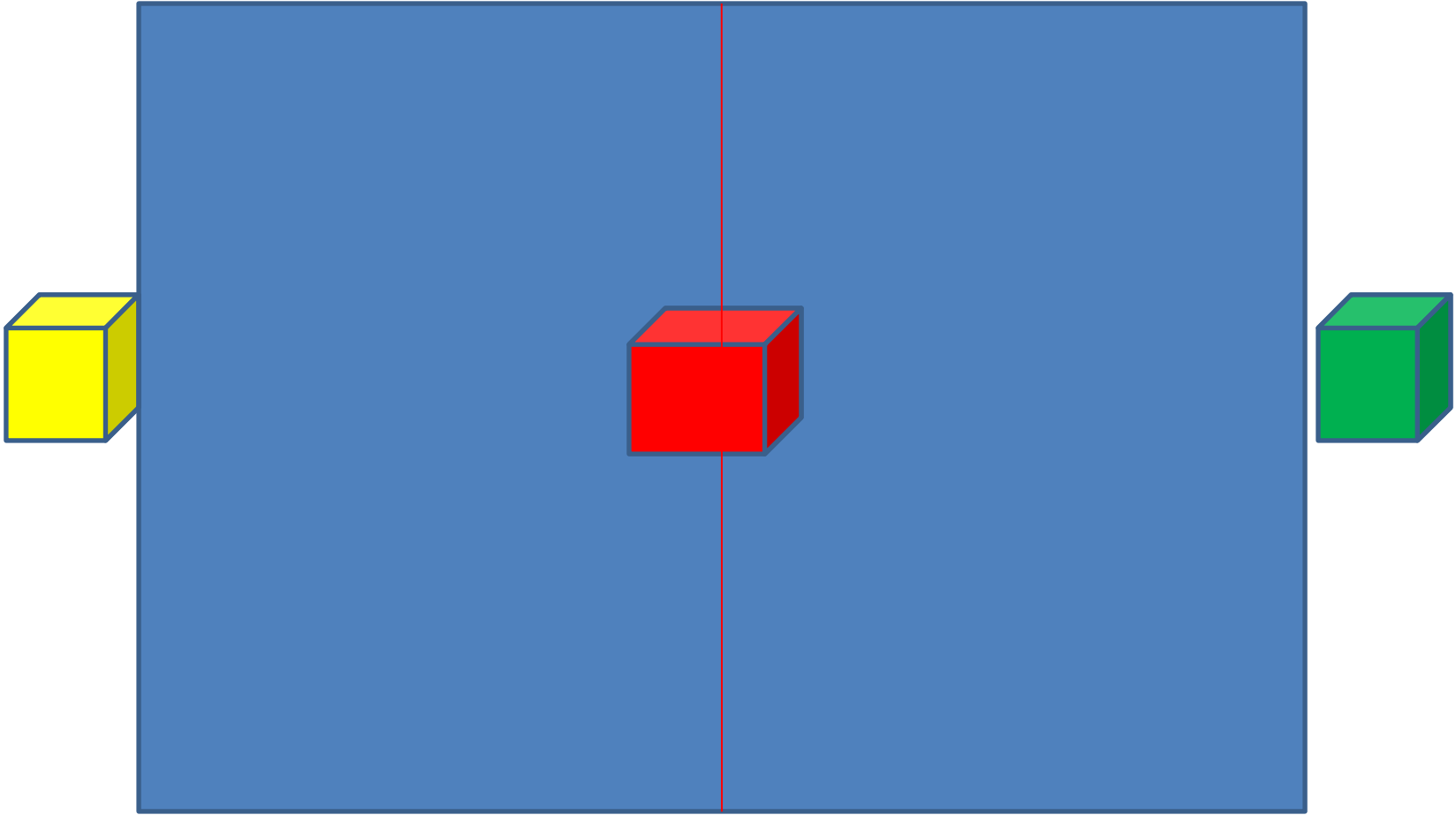


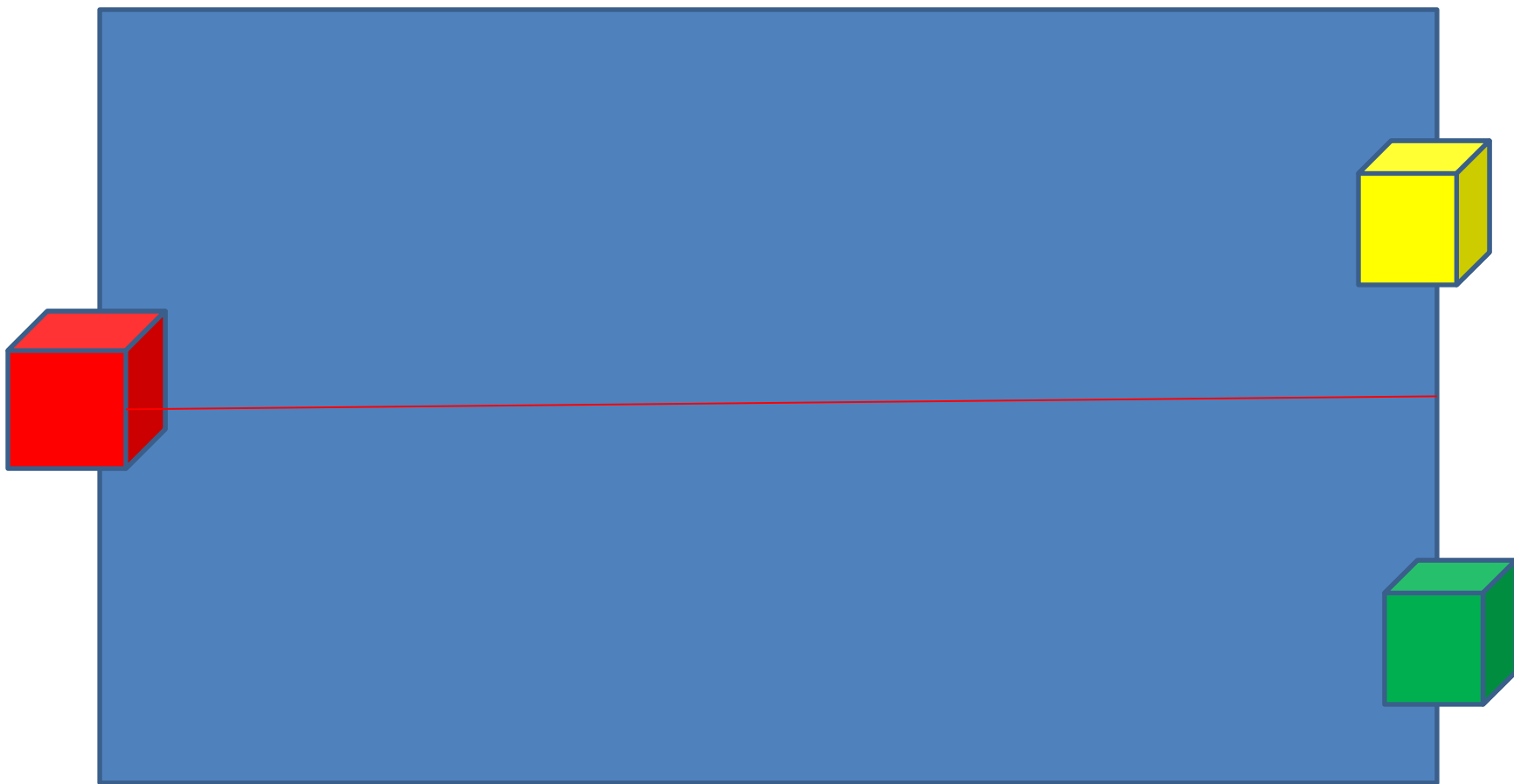
Jeu des déménageurs

(situation de référence: évaluation

diagnostique)
Action: avec son équipe transporter en courant des objets d'un point à un autre

- Objectifs:
 - se déplacer avec un objet vers son camp
 - agir vite
 - savoir reconnaître son camp, s'orienter
- But: remplir sa caisse avec les objets le plus vite possible





Jeux des déménageurs 1

(apprentissage)

- Objectifs :

- participer

- Organisation:

- des objets (3 par enfant)

- une caisse par équipe

- Chaque enfant a un objet dans la main avant le signal de départ.

Consigne: « *Au signal, allez déposer votre objet dans la caisse.* »

Jeux des déménageurs 2

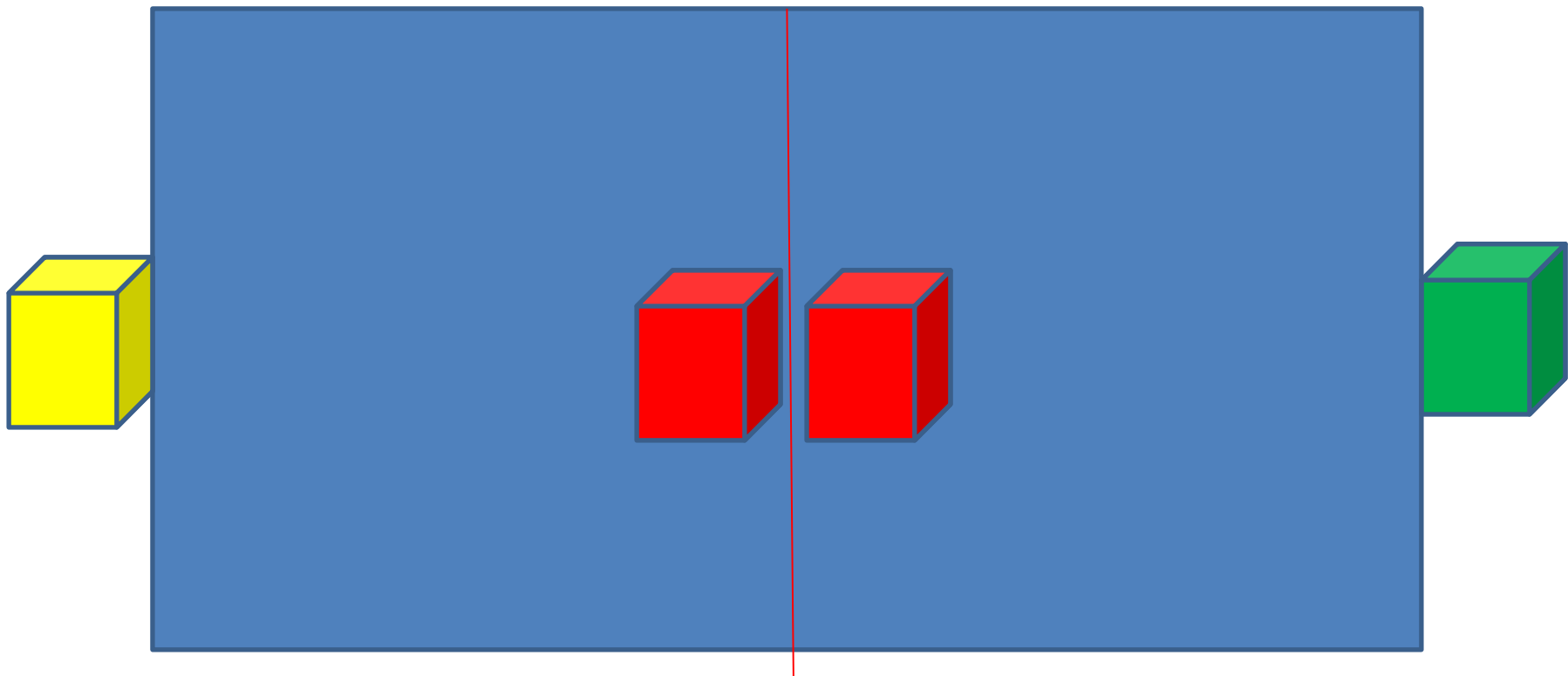
(apprentissage)

- Objectif :
 - savoir reconnaître son camp, s'orienter
- Organisation:
 - des objets (de 2 à 3 par enfant)
 - une caisse par équipe + la caisse réserve
 - des équipes
- Consigne: « *Au signal, allez chercher les objets dans la réserve, un par un, et apportez-les dans votre caisse.* »

Jeux des déménageurs 3

(apprentissage)

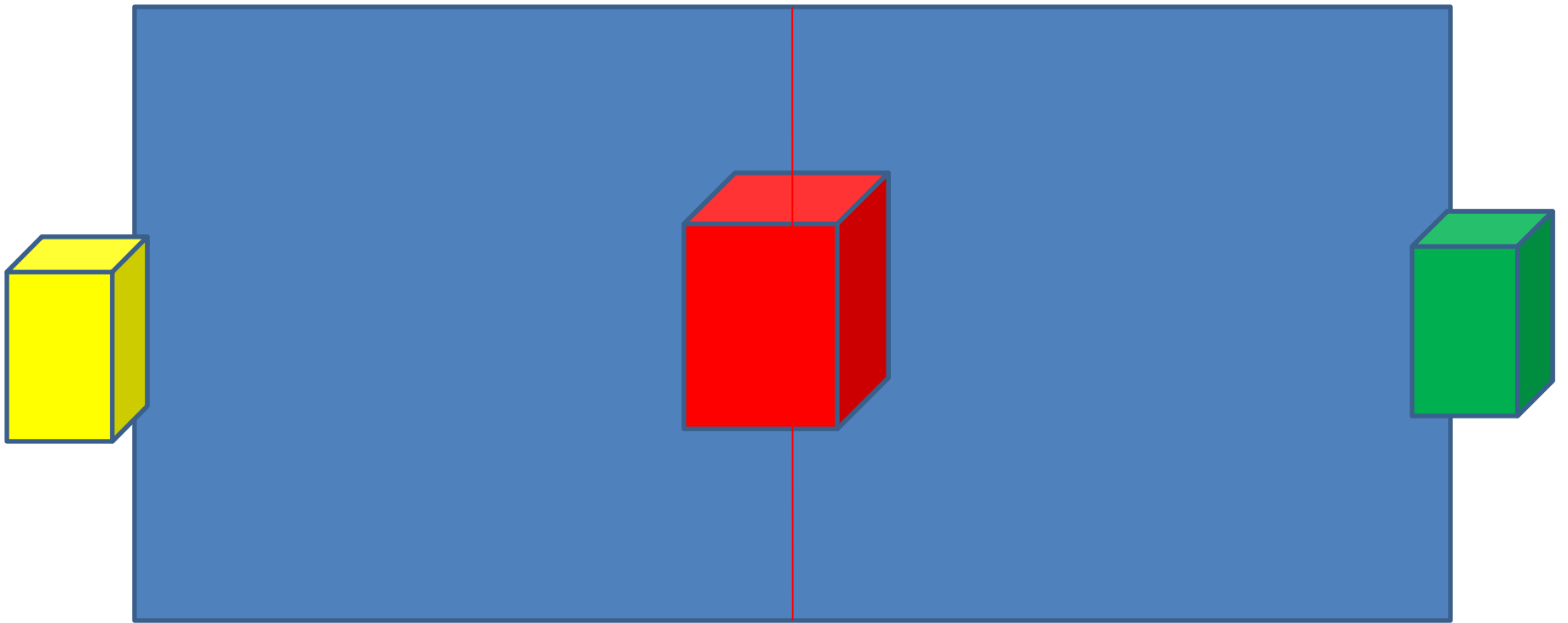
- Objectifs :
 - se déplacer avec un objet vers son camp
 - agir vite
- Organisation:
 - des objets (de 3 à 5 par enfant)
 - une caisse par équipe + une réserve par équipe (même nombre d'objets)
 - des équipes



Jeu des déménageurs 4

(apprentissage)

- Objectifs :
 - se déplacer avec un objet vers son camp
 - agir vite
 - coopérer
- Organisation:
 - des objets encombrants (1 par enfant)
 - une caisse par équipe + une réserve par équipe (même nombre d'objets)



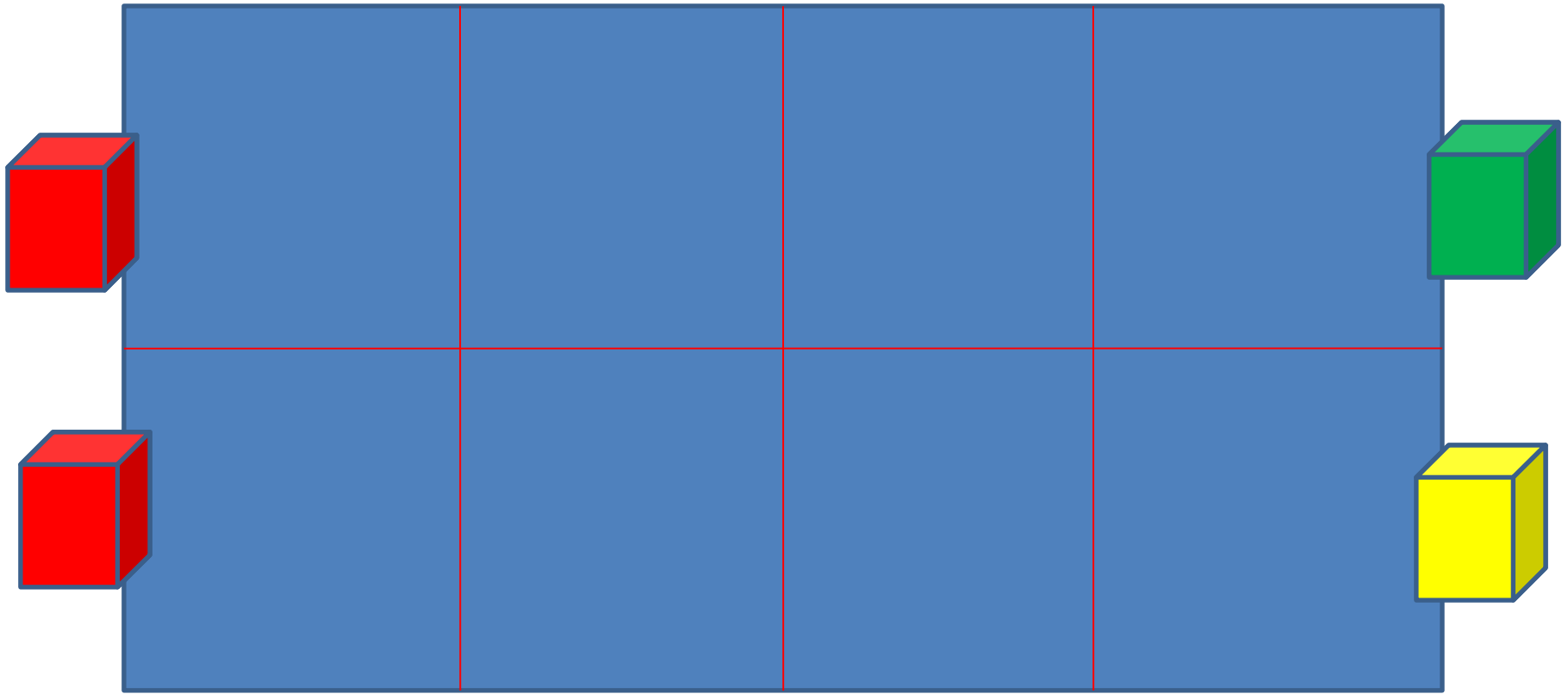
Jeu des déménageurs 5

(la chaîne) (*apprentissage*)

- Objectifs :

- coopérer

- agir vite



Le jeu des déménageurs

(situation de référence/évaluation)

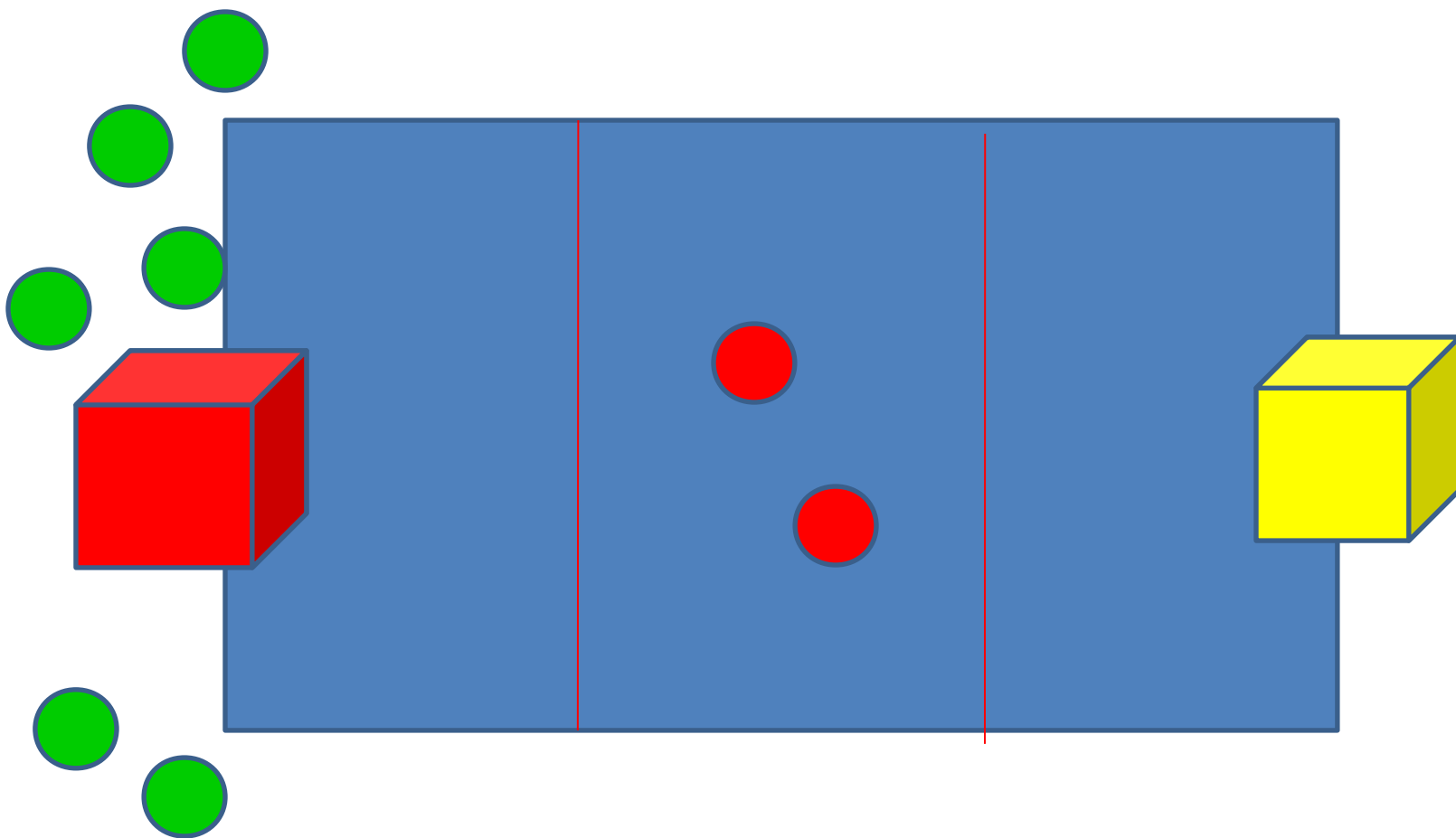
- Objectifs :
 - se déplacer avec un objet vers son camp
 - agir vite en coopération
- But: remplir sa caisse avec les objets le plus vite possible
- Organisation:
 - des objets diversifiés (encombrants, balles, briques etc...) (au moins 3 par enfant)

une caisse par équipe + la caisse réservée

Les éperviers déménageurs

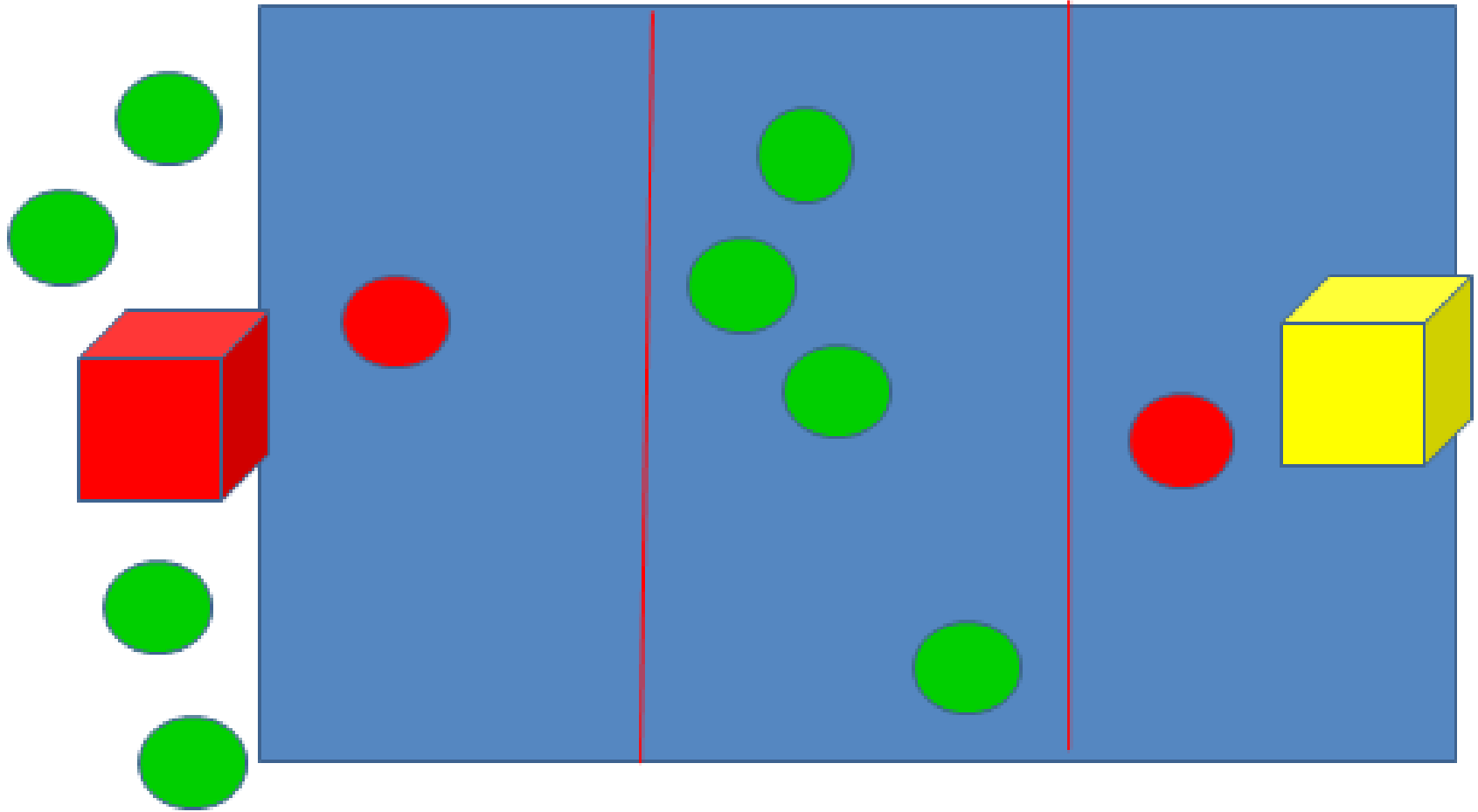
- Objectifs :
 - se déplacer avec un objet vers son camp
 - agir vite en coopération
- But: remplir sa caisse avec les objets le plus vite possible
- Organisation:
 - des objets diversifiés (encombrants, balles, briques etc...) (au moins 3 par enfant)

une caisse par équipe + la caisse réservée



Les déménageurs et les voleurs

- Objectifs :
 - se déplacer avec un objet vers son camp
 - agir vite en coopération
- But: remplir sa caisse avec les objets le plus vite possible sans se faire toucher .
- Organisation:
 - des objets diversifiés



Variables : les déménageurs

- distance camp/ réserve (augmenter/diminuer)
- obligation de passer par un endroit précis (porte etc...) pour se rendre à la réserve
- forme et taille des objets
- utilisation de ballons
- modes de déplacements (dribbler...)
- taille des équipes
- rôles des élèves touchés (éliminés, s'assoient