

## 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 connaître des **pratiques sociales** répandues.

J.R Courtois

## 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.
- Adapter son action à celle des autres.
- Développer une **motricité adaptée**: courir pour attraper, pour fuir, transporter, lancer...

## 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;
- **anticiper** pour coordonner collectivement des actions efficaces dans le cadre d'une stratégie de groupe.

## 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

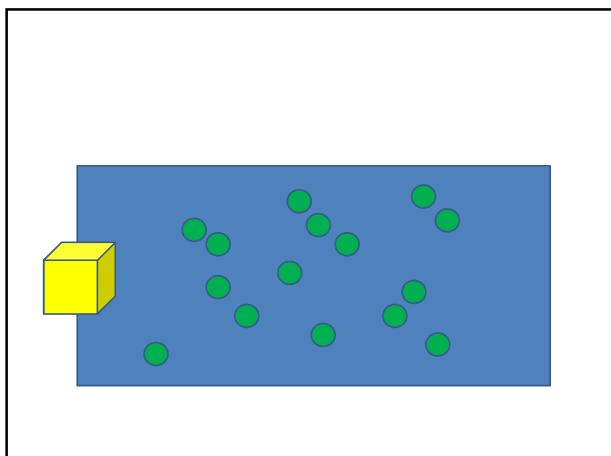
## Variables

- 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 projectiles, nombre de projectiles.
- Le **temps de jeu** (suffisant pour qu'il y ait apprentissage).

## 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)
  - une caisse pour tous
- Consigne: « Au signal, *allez chercher les objets un par un et apportez-les dans votre caisse.* »
- Critère de réussite: avoir rapporté tous les objets

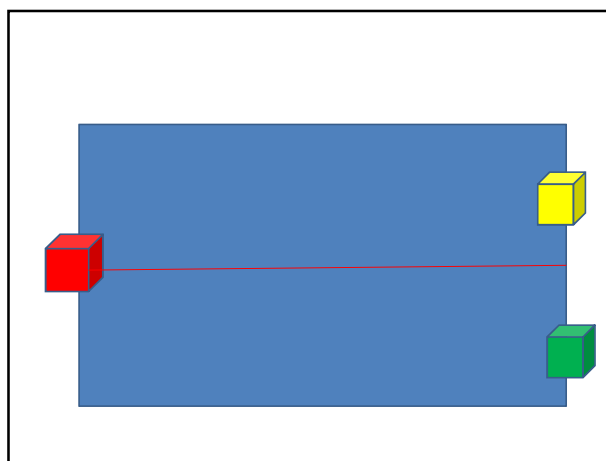
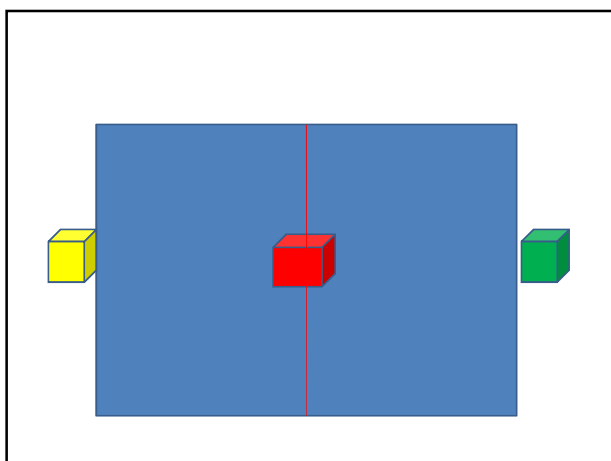


## Jeu des déménageurs

(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
- Organisation:
  - des objets ( 3 par enfant)
  - une caisse par équipe + la caisse réserve
- 2 équipes
- Consigne: « Au signal, allez chercher les objets dans la réserve, un par un, et apportez-les dans votre caisse. »
- Critère de réussite: avoir rapporté le plus d'objets dans sa caisse quand la réserve est vide.



## 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. »
- Critère de réussite: avoir rapporté les objets le plus vite possible dans son camp.

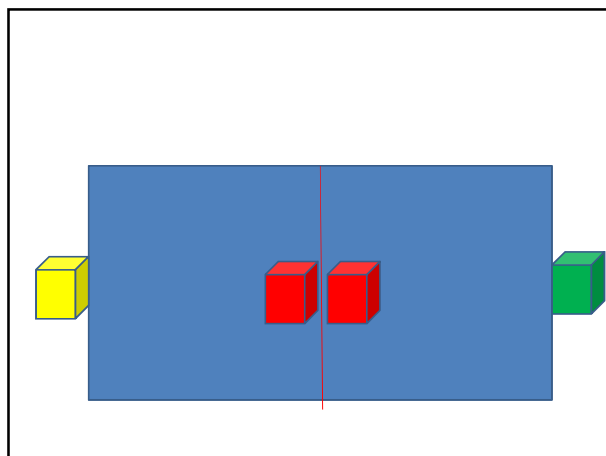
## Jeux des déménageurs 2

(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. »
- Critère de réussite: avoir rapporté le plus d'objets dans sa caisse quand la réserve est vide.

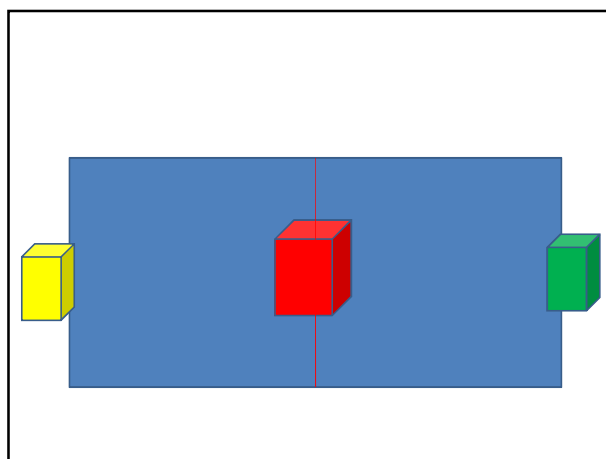
### Jeux des déménageurs 3 (apprentissage)

- 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
- Consigne: « Au signal, il faudra vider votre réserve le plus vite possible, en transportant un seul objet à la fois. »
- Critère de réussite: avoir vidé sa réserve avant l'autre équipe



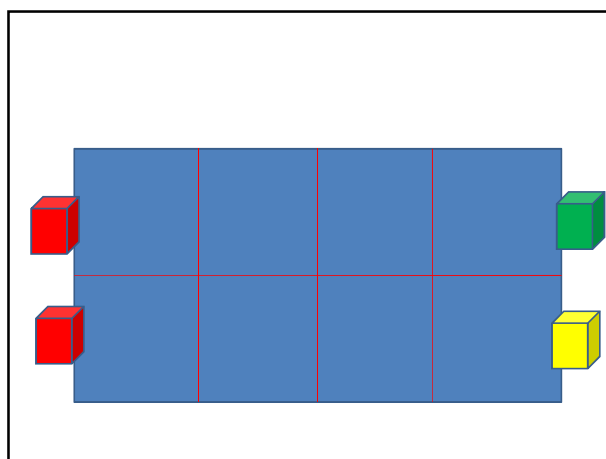
### Jeu des déménageurs 4 (apprentissage)

- 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)
  - des équipes
- Consigne: « Au signal, par deux, transporter une seul objet à la fois jusqu'à votre caisse.
- Critère de réussite: avoir vidé sa réserve avant l'autre équipe



### Jeu des déménageurs 5 (la chaîne) (apprentissage)

- Objectifs :
  - coopérer
  - agir vite
- Organisation:
  - 4 zones un enfant par zone.
  - des objets ( 3 à 4 par enfant)
  - une caisse par équipe + une réserve par équipe (même nombre d'objets)
  - des équipes
- Consigne: au signal, transporter une seul objet à la fois jusqu'à votre caisse. Vous ne pouvez pas sorti de votre zone. Vous devez vous faire passer les objets de zone à zone.
- Critère de réussite: avoir vidé sa réserve avant l'autre équipe

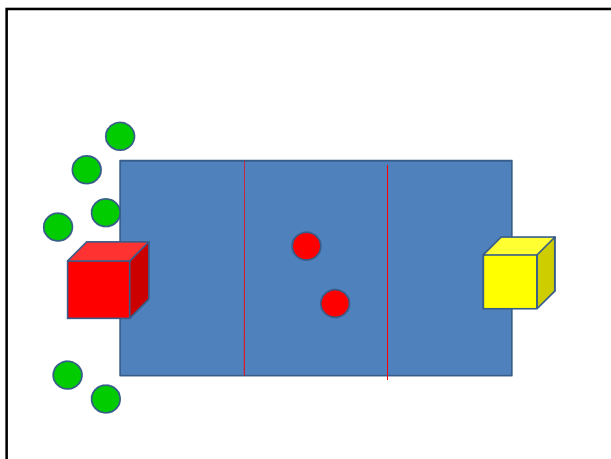


## Le jeu des déménageurs (situation de référence/évaluation)

- 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 réserve
- 4 équipes:
- Consigne: « *Au signal, allez chercher les objets dans la réserve, un par un, et apportez-les dans votre caisse.* »
- Critère de réussite: avoir rapporté le plus d'objets dans sa caisse quand la réserve est vide.

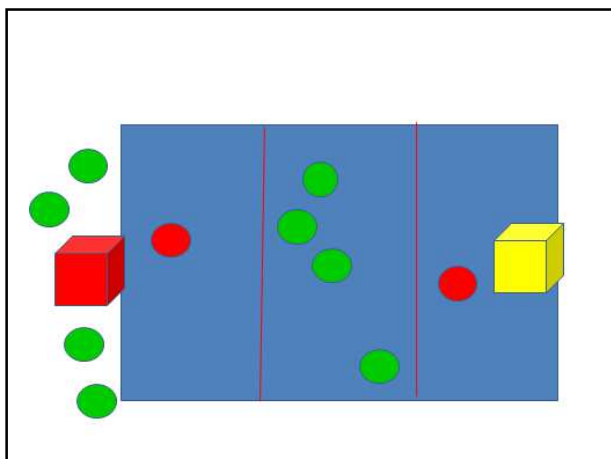
## Les éperviers déménageurs

- 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 réserve
- 4 équipes:
- Consigne: « *Au signal, allez chercher les objets dans la réserve, un par un, et apportez-les dans votre caisse sans vous faire toucher par l'épervier.* »
- Critère de réussite: avoir rapporté le plus d'objets dans sa caisse quand la réserve est vide.
- Variables:
  - les joueurs touchés deviennent éperviers
  - mettre dès le départ plusieurs éperviers
  - installer des zones refuge (modifier la distance)
  - modifier l'espace



## 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
  - une caisse matériel , une caisse à remplir
- 4 équipes:
- Consigne: « *Au signal, prenez un objet dans la réserve, traverser la première zone des voleurs, sans vous faire toucher, et donner l'objet à votre camarade, rejoindre votre zone par l'extérieur* »
- Critère de réussite: avoir transporté le plus d'objets possibles sans se faire toucher.



## 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 dans leur terrain pour former des obstacles...)