



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

JEUX DE TRADITION JEUX COLLECTIFS aux cycles 1 et 2

(sans matériel ou objet à manipuler)

Bibliographie :

- 48 fiches jeux à l'école maternelle
- 120 jeux pour les petits (USEP Charente)
- Divers numéros de la Revue EPS

*Document rédigé par l'équipe départementale EPS 86 sous la direction de Monique Poindessault ,
Mis en forme par Jacques Brouleau CPD EPS*

Equipe départementale EPS 86

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>Thème : jeux de tradition, jeux collectifs <i>(sans matériel ou objet à manipuler)</i></p> | <p>Compétences visées : - Participer à des jeux - Respecter les règles et comprendre leur utilité</p> | <p>C1 et C2 Durée : 12 à 14 séances</p> | |
| <p>Situations globales Pour entrer dans l'activité</p> | <p>Pour apprendre et progresser</p> | <p>Pour évaluer les acquis</p> | |
| <p>JEUX SIMPLES <i>(situations de référence)</i></p> <p>1 Les lapins dans les terriers</p> <p>2 Vent du nord, vent du sud</p> <p>3 Le renard dans la basse cour</p> | <p>OBJECTIFS</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">1 Changer de place</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">2 Poursuivre et éviter</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">3 Intercepter et éviter</div> | <p>SITUATIONS</p> <p>Les arbres et les lapins Chacun dans sa maison La cage aux écureuils La course aux couleurs La locomotive et les wagons Le cercle honteux</p> <p>Les sorciers Promenons nous dans les bois Minuit dans la bergerie Le loup glacé La queue du diable Le chat, les poules et les poussins Les statues Le chien et les hérissons</p> <p>Le renard dans la basse cour La rivière aux crocodiles Les éperviers</p> | <p>FICHES ELEVES <i>(retour à la situation de référence)</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 20px;">J'ai joué à ... <i>(Citer les jeux)</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 20px;">J'ai joué le rôle de...</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;">Je sais . <i>Changer de place</i> . <i>Poursuivre un adversaire</i> . <i>Éviter un danger</i></div> |
| <p>Le maître « observe » : <i>évaluation diagnostique (2 à 4 séances)</i></p> | <p>Le maître « enseigne » : <i>évaluation formative (6 à 8 séances)</i></p> | <p>Le maître « compare » : <i>évaluation sommative</i></p> | |

Définition des jeux de tradition et jeux collectifs :

C'est s'affronter, seul ou en équipe et lutter, avec ou sans objet de jeu, pour gagner la partie en contrariant le jeu adverse par la mise en place de stratégies dans le respect de règles établies.

Objectif de l'activité physique et sportive :

Développement des compétences transversales (attitude, méthode)

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Construction de la personnalité- Acquisition de l'autonomie- Apprentissage de la vie sociale | <ul style="list-style-type: none">- Découvrir et reconnaître l'autre- Respecter la règle établie- Ecouter et respecter les autres- Accepter des rôles différents- Faire des choix et prendre des décisions- Développer le sens de l'organisation- S'organiser à plusieurs- Participer à l'élaboration de nouvelles règles |
|--|--|

Développement des ressources

| | |
|----------------|--|
| Motorices | <ul style="list-style-type: none">- Perceptions visuelle, tactile, kinesthésique- Coordination motrice |
| Cognitives | <ul style="list-style-type: none">- Prise d'information- Prise de décision- Analyse des processus par la verbalisation : « comment je fais » |
| Relationnelles | <ul style="list-style-type: none">- Engagement affectif- Contrôle des émotions- Confiance en soi et les autres- Maîtrise de soi |

Développement de la pensée tactique

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Avoir une attitude active et créatrice- Avoir des actions réfléchies : anticiper avant d'agir, élaborer un projet seul ou à plusieurs |
|--|

Hiérarchie des comportements des joueurs :

| NIVEAU 1 | NIVEAU 2 | NIVEAU 3 |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Oublie les règles en cours de jeu- Refuse de changer de rôle- Change de rôle en cours de jeu sans consignes- Joue pour s'approprier l'objet- Evite l'affrontement | <ul style="list-style-type: none">- Comprend des éléments des règles du jeu- Accepte les règles- Accepte de changer de rôle- Se reconnaît attaquant ou défenseur- Elabore ses premières stratégies : il appelle l'autre- Se débarrasse de l'objet- Ose affronter l'espace insécurisant | <ul style="list-style-type: none">- Accepte et comprend les règles- Se reconnaît attaquant ou défenseur- Adapte son action en élaborant de stratégies- Renvoie l'objet dans des jeux où les échanges sont adaptés en vitesse et en trajectoire- Accepte l'affrontement, la lutte pour la conquête d'un objet ou d'un territoire- Accepte d'agir dans un milieu instable |

Classification des jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

| Jeux | Type de Jeu | | | Temps | Rôle | Espace |
|---|------------------|---------------------|------------------------|--------------------|---|---|
| | Changer de place | Poursuite Évitement | Interception Évitement | | | |
| - Les trois tapes | | x | | Vitesse | 2 différenciés Enfant / Enfant | Limité 2 lignes parallèles |
| - Famille Lapins - La pomme | x | | | Vitesse | 1 unique Enfant / Groupe | Zone à courir extérieure Zone cible |
| - Vent du nord / vent du sud - Les sorciers - Les statues - Le loup glacé | | | | Limité | 2 différenciés Enfant / Groupe | Indivisé |
| - Les éperviers - La rivière aux crocodiles - Le renard dans la basse-cour | | | X X X | Vitesse Limité | 2 différenciés Enfant / Groupe | Limité 2 zones de refuge |
| - La queue du diable | | X | | Vitesse, limité | 3 différenciés | Indivisé |
| - Le béret | | X | | Vitesse | Identique Enfant / Enfant | Limité |
| - Les lions et les gazelles | | X | | Vitesse | Différenciés | Limité Zones parallèles |
| - Le chien et les hérissons | | X | | Limité | 2 différenciés | Indivisé |
| - J'accroche, je décroche - Le chat et la souris | | X X | | Vitesse Vitesse | 2 différenciés, changement instantané | Zone de refuge Zone à courir extérieure |
| - Promenons-nous dans les bois - Quand le chat dort, les souris dansent - Minuit dans la bergerie | | X X X | | Vitesse Vitesse | Différenciés Différenciés Enfant / Groupe | Indivisé Indivisé 2 zones de refuge 1 zone de danger |
| - Les arbres et les lapins - Les lapins dans la clairière - La cage aux écureuils | X X | | | Vitesse | 2 différenciés Enfant / Groupe | Zone de refuge Zone à courir extérieure |
| - La chandelle | | X | | Vitesse | 2 différenciés Changement instantané | Cercle |
| - Le chat, les poules et les poussins | | X | X | Vitesse | 3 différenciés | Zone cible Zone de refuge |
| - Les lapins dans les terriers - Chacun sa maison | X X | | | Vitesse | 1 unique | Zone de refuge Indivisé |
| - Le filet de pêcheur | X | | | Vitesse | 2 différenciés | Cercle Zone à courir extérieure |

Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

A) déterminer les invariants pour les jeux du même type que « Les lapins dans les terriers »

OBJECTIF :

- Changer de place
- Prendre la place de l'autre

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES :

- Participer à des jeux
- Respecter les règles et comprendre leur utilité

COMPÉTENCES TRANSVERSALES :

- Ecouter les autres et le maître
- Respecter les consignes de vie au sein du groupe

| | |
|---|---|
| RÔLES | Attaquant (A) : Retrouve son espace ou en occupe un autre |
| COMPORTEMENTS OBSERVABLES (début de cycle) | 1 N'ose pas quitter son espace 2 Se déplace avec hésitation et lentement 3 Semble inhibé par ce qui se passe autour de lui 4 Réagit lentement 5 N'anticipe pas les actions des autres |
| OBJECTIFS DE TRANSFORMATION | Passer d'un comportement inhibé et lent à une réaction rapide et un déplacement intentionnel et efficace, conséquente de l'anticipation |
| SAVOIRS À CONSTRUIRE | (A): <ul style="list-style-type: none">- Tenir compte des autres- Prendre des informations- Réagir vite à un signal- Faire des choix- Prendre des repères dans l'espace- Choisir une ou des stratégies de déplacement efficace |
| CONSEILS D'ORGANISATION | <ul style="list-style-type: none">- Proposer des espaces plus ou moins grands- Utiliser des matériels différents : forme, couleur, etc.- Le maître joue avec les enfants |

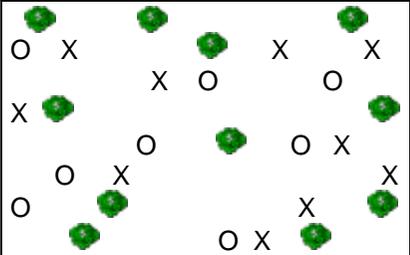
Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

B) Contenus d'apprentissage : « Les lapins dans les terriers »

OBJECTIF :

- Changer de place
- Prendre la place de l'autre

I SITUATION DE RÉFÉRENCE

| BUT DU JEU | DISPOSITIF | FONCTIONNEMENT | CRITÈRES DE RÉUSSITE |
|---|--|--|---------------------------|
| <p>Rôle unique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les lapins doivent au signal, changer de terrier |  <p>X = lapin O = terrier ● = salade</p> <p>1 cerceau par enfant, pose au sol, de différentes couleurs</p> | <p>Règle du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque enfant est dans un terrier (cerceau, corde, tracé au sol ...) - Le maître invite les enfants à sortir du terrier pour aller manger des salades - Au signal (sonore, visuel ...) tous les enfants doivent retrouver un terrier <p>Résultat du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver un autre terrier - Si possible, ne pas arriver le dernier dans un terrier | <p>Occuper un terrier</p> |

II SITUATION D'APPRENTISSAGE

| Comportements attendus | Variables |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 Réagir au plus vite 2 Tenir compte des autres, faire des choix 3 Coopérer 4 Se reconnaître dans un groupe | <ol style="list-style-type: none"> 1 Diminuer le nombre de terriers (ne pas se placer dans les deux terriers les plus proches) 2 Utiliser les cerceaux de couleur identique aux foulards des lapins (se réfugier dans un cerceau de la même couleur sur son foulard) 3 Par deux, se déplacer en se donnant la main sans la lâcher et rejoindre un terrier autre que le sien 4 Mobilité des joueurs, mobilité des terriers <p>Plusieurs joueurs d'une même couleur = 1 terrier par couleur Au signal, retrouver le terrier de l'équipe</p> |

Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

A) déterminer les invariants pour les jeux du même type que: « Vent du sud, vent du nord »

OBJECTIF :

- Poursuivre et éviter
- Délivrer

| RÔLES | Celui qui poursuit (A) | Celui qui est poursuivi (B) | Celui qui délivre (C) |
|---|--|--|---|
| COMPORTEMENTS OBSERVABLES (début de cycle) | 1 Choisit une cible unique 2 Se disperse, ayant l'intention de prendre tout le monde | 1 Fuit devant le danger suivant une trajectoire rectiligne 2 Fuit et sort du terrain 3 Fuit et heurte d'autres joueurs 4 Ne prend pas d'informations sur l'évolution de la situation | 1 Repère difficilement les joueurs figés 2 Délivre en priorité son copain 3 Prend des informations partielles 4 A un temps de réaction plus ou moins rapide |
| OBJECTIFS DE TRANSFORMATION | Passer d'une action dispersée et inefficace à un choix opportun entraînant un résultat positif (cible accessible dans son environnement proche ou son champ visuel) | Passer d'une course à trajectoire rectiligne et d'un temps de réaction plus ou moins long, à une réduction du temps de réaction, une fuite par évitement, feinte, esquive, changement de direction en utilisant des obstacles (partenaires, joueurs figés) | Passer d'une vision trop globale ou trop sélective à une prise d'information pertinente permettant une action rapide et une réaction de plus en plus rapide et efficace |
| SAVOIRS À CONSTRUIRE | <p style="text-align: center;">Agir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer pour anticiper (prendre des informations de plus en plus pertinentes) - Utiliser les obstacles pour mieux surprendre | <p style="text-align: center;">Réagir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier la course (feinte, zigzag, changement de rythme) - Utiliser les obstacles pour éviter de se faire prendre | <p style="text-align: center;">Agir et réagir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer la course du joueur qui poursuit - Réagir vite (même avec un handicap de temps) |
| CONSEILS D'ORGANISATION | L'espace (terrain) sera limité et matérialisé <ul style="list-style-type: none"> - Varier ses formes (carré, rectangle, cercle) - Varier ses dimensions, en fonction du nombre d'enfants ou des objectifs spécifiques développés - Multiplier le nombre de terrains, en fonction du nombre d'équipes, du niveau d'autonomie des enfants | | |

Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

B) Contenus d'apprentissage : « Vent du sud, vent du nord »

OBJECTIF :

- Poursuivre et éviter
- Délivrer

I SITUATION DE RÉFÉRENCE

| BUT DU JEU | DISPOSITIF | FONCTIONNEMENT | CRITÈRES DE RÉUSSITE |
|--|--|--|---|
| A) Pour le VENT du NORD : VN - Figurer le plus grand nombre de joueurs B) Pour le joueur de champ : - Eviter d'être touché par le VN C) Pour le VENT du SUD : VS - Délivrer les joueurs figés en les touchant | Un ou deux terrains de 10 m X 10 m ou de 10 m X 20 m Foulards de couleur différente pour VN et VS Durée du jeu : manches de 1 ou 2 min Changer le VN et VS à chaque manche Organisation de la classe : <ul style="list-style-type: none">- 1 équipe par terrain- 1 VN et 1 VS- 2 observateurs (compter les touches du VN et les joueurs délivrés par VS) | <u>Règle du jeu</u> : Le VN touche un joueur qui se fige instantanément <ul style="list-style-type: none">- Le VS délivre le joueur figé en le touchant, il peut alors reprendre le jeu.- Le VN et le VS partent en même temps <u>Consignes</u> : Les VN et VS touchent les joueurs avec la main Tous les joueurs doivent évoluer à l'intérieur des limites du terrain | VN : réaliser un écart de prises le plus grand possible (entre prises VN et délivrances VS) VS : réaliser un écart le plus faible possible entre prises VN et délivrances VS |

II SITUATION D'APPRENTISSAGE

| Comportements attendus | Variables |
|---|---|
| 1 Eviter que le VS ne suive le VN 2 Augmenter l'activité du VS et celle des joueurs de champ 3 Augmenter l'activité du VN 4 Augmenter l'activité et diversifier les stratégies des joueurs de champ 5 Développer les stratégies d'attaque du VN | 1 Donner un avantage de temps de VN (2' à 5') 2 Mettre en jeu deux VN simultanément 3 Mettre en jeu deux VS simultanément 4 Mettre en jeu deux VN et deux VS 5 Lorsqu'il y a deux VS, le VN peut figer un VS qui pourra être délivré par son homologue (en cours de jeu, au signal donné) |

ÉVALUATION :

- pour le maître : s'assurer que tous les élèves ont joué les trois rôles et qu'ils en ont compris le sens
- pour l'élève : évaluation individuelle (fiche avec j'ai joué à ... j'ai joué le rôle de ... : VS, VN, joueur de champ) et (fiche avec des smileys pour le contentement : j'ai joué avec peu de plaisir 😞 moyennement de plaisir 😐 beaucoup de plaisir 😊)

Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

A) déterminer les invariants pour les jeux du même type que « Le renard dans la basse-cour »

OBJECTIF :

- Eviter
- Intercepter

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES :

- Organiser ses actions en fonction de règles, de rôles et communiquer avec les autres
- Contrôler ses émotions et leurs effets en situation de difficulté ou situation problème
- Se reconnaître puis accepter les autres

COMPÉTENCES TRANSVERSALES :

- Ecouter les autres et le maître
- Respecter les règles de vie au sein du groupe

| RÔLES | Attaquant : traverser l'espace de jeu sans se faire attraper | Défenseur : attraper les attaquants dans l'espace de jeu ou sa zone |
|---|--|--|
| COMPORTEMENTS OBSERVABLES (début de cycle) | 1 Ne repère pas la position du défenseur 2 Part vite et tout droit 3 N'ose pas partir 4 part trop tard et se retrouve seul face au défenseur 5 Sort des limites du terrain | 1 Tente d'attraper plusieurs attaquants à la fois 2 Vise 1 seul attaquant et laisse passer les autres (n'offre aucune opposition) |
| OBJECTIFS DE TRANSFORMATION | Passer de la seule préoccupation d'échapper au défenseur à tenir compte des actions du défenseur et des limites de jeu pour adapter sa course en utilisant des accélérations, des arrêts et des changements de direction | Passer d'une hésitation entre plusieurs attaquants à un choix estimé à sa portée et s'y tenir |
| SAVOIRS À CONSTRUIRE | <ul style="list-style-type: none">- S'organiser dans l'espace pour éviter le défenseur- Faire des choix et éviter la dispersion- Tenir compte de l'environnement du jeu- Tenir compte des actions de l'adversaire | |
| CONSEILS D'ORGANISATION | Dimensions adaptées en fonction de l'âge (L = 15 à 20 m ; l = 6 à 10 m) Avec les plus jeunes, le maître peut être le défenseur ou jouer avec les attaquants | |

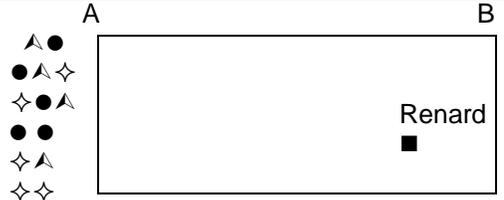
Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (sans ballon, sans objet à manipuler)

B) Contenus d'apprentissage : « Le renard dans la basse-cour »

OBJECTIF :

- Eviter
- Intercepter

I SITUATION DE RÉFÉRENCE

| BUT DU JEU | DISPOSITIF | FONCTIONNEMENT | CRITÈRES DE RÉUSSITE |
|---|---|---|--|
| <p>Pour le renard : Prendre le plus grand nombre de poules, coqs, canards ... pendant leur traversée</p> <p>Pour les poules, coqs, canards ... : Traverser l'espace sans se faire prendre</p> | <p>A B</p>  <p>Renard ■</p> <p>Terrain matérialisé : 6 X 15 m ou 10 X 20 m Foulards : 1 couleur différente par équipe Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 repaire par catégorie d'équipe, matérialisé (même couleur que le foulard de l'équipe)- Changer le renard (à chaque partie, à chaque série) | <p>Règle du jeu :</p> <p>Chaque catégorie d'animal doit sortir quand il est appelé. Les volailles interceptées vont dans le repaire du renard qui correspond à la couleur de leur foulard. Le renard peut agir sur tout le terrain sauf dans les refuges des volailles A et B</p> <p>Consignes :</p> <p>Lorsque le renard appelle les poules, celles-ci doivent sortir. Il essaie de les attraper et les conduit dans leur repaire s'il y a prise. Manches de 3, 4 ou 5 passages par équipe</p> | <p>Renard : au moins une prise par passage</p> <p>Poules, coqs, canards : nombre de passages sans se faire prendre</p> |

II SITUATION D'APPRENTISSAGE

| Comportements attendus | Variables |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1 Adapter la course aux actions du renard2 Adapter son comportement face aux 2 dangers simultanés par des déplacements variés : trajets/obliques/accélération/arrêt/démarrage3 Prendre des informations, choisir une stratégie différente ou renforcée, s'adapter rapidement4 Enchaîner des actions d'esquive | <ol style="list-style-type: none">1 Créer 1 zone d'évolution du renard de 2 m de large2 Placer 2 renards dans une zone étroite (3 à 4 m de large) ou aménager des zones interdites matérialisées au sol (cerceaux, tapis, cônes)3 Créer 1 double danger sur 1 zone profonde |

ÉVALUATION :

- pour le maître : s'assurer que tous les élèves ont joué tous les rôles.
- pour l'élève : évaluation individuelle