



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

MINISTÈRE DE  
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

# JEU DE TRADITION JEU COLLECTIF aux cycles 1 et 2

(avec 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*



## Classification des jeux de tradition et jeux collectifs (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)

Jeux	Paramètres		Espace		Type de jeu			Rôles	
	Equipes s'interpénètrent	Equipes ne s'interpénètrent pas	Renvoi	Démarquage	Combat	Attaquant	Défenseur		
- La balle au chasseur		X	Chasseur	Lapin		Chasseur	Lapin		
- Lapins chasseurs	X								
- La balle au chasseur par équipes	X		Chasseur	Lapin		Chasseur	Lapin		
- Esquive ballon	X								
- Les objets brûlants		X	X			X	X		
- Vider les camps		X	X			X	X		
- Les balles brûlantes		X	X			X	X		
- Nettoyer la maison		X	X			X	X		
- Le tir aux lièvres		X	Chasseur	Lièvre		Chasseur	Lièvre		
- Le ballon cordon		X	X	X		X	X		
- La rivière		X	X	X		X	X		
- Le ballon prisonnier		X	X	X		X	X		
- Le facteur			X		X	X	X		
- Le ballon château	X			X		X	X		
- Le ballon piquet	X			X		X	X		
- La passe à cinq	X		X	X		X	X		
- L'épervier ballon	X		X	X		X	X		

**Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)**

**A) déterminer les invariants pour les jeux du même type que « Nettoyer la maison »**

**OBJECTIF :**

- Jeux de renvoi

**COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES :**

- Savoir utiliser à son initiative ou quand c'est nécessaire un répertoire d'actions : attraper 1 ballon ou un objet et le lancer pour atteindre une cible
- Organiser ses actions en fonction de règles simples dont il comprend l'utilité
- Jouer alternativement le rôle d'attaquant et de défenseur ou simultanément
- Aller vers des projets collectifs d'action : stratégies d'attaque, de défense

**COMPÉTENCES TRANSVERSALES :**

- Ecouter les autres et le maître
- Respecter les consignes

<b>RÔLES</b>	Attaquant : viser 1 cible (zone) immobile	Défenseur : renvoyer
<b>COMPORTEMENTS OBSERVABLES (début de cycle)</b>	1 Lance sans souci de direction, sans chercher à atteindre la cible 2 Se déplace avec l'objet avant de lancer 3 Adapte son lancer à l'objet 4 Attend que « son » objet revienne	1 Regarde tomber les objets 2 Ne ramasse que les objets près de lui 3 Court après les objets sans se soucier de la place des autres défenseurs par rapport aux objets
<b>OBJECTIFS DE TRANSFORMATION</b>	Passer de jeter n'importe où à lancer vers une zone inoccupée, éloignée	Passer de ramasser n'importe où à s'organiser sur le terrain avec ses partenaires (notion de placement des joueurs) Passer d'une vision partielle à une vision globale du jeu
<b>SAVOIRS À CONSTRUIRE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Organiser ses lancers dans l'espace : lancer loin, en dehors de la présence des défenseurs</li><li>- Réagir vite</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anticiper sur le lieu de chute des objets</li><li>- Arriver à bloquer les objets de volée pour les renvoyer plus vite</li><li>- Réagir vite</li></ul>
<b>CONSEILS D'ORGANISATION</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dimensions du terrain adaptées en fonction de l'âge des enfants, espace clos (murs) pour récupérer facilement les objets</li><li>- Jouer avec des objets variés : forme, masse, volume, contact avant d'utiliser des ballons</li><li>- Commencer par des objets qui ne roulent pas</li></ul>	

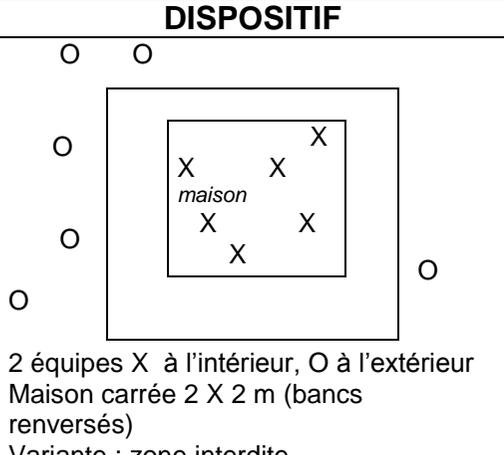
## Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)

### **B) Contenus d'apprentissage** : « Nettoyer la maison »

#### **OBJECTIF** :

- Jeux de renvoi

#### **I SITUATION DE RÉFÉRENCE**

<b>BUT DU JEU</b>	<b>DISPOSITIF</b>	<b>FONCTIONNEMENT</b>	<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>
Défendre sa zone en attaquant celle de l'adversaire Pour les X : lancer les ballons hors de la maison Pour les O : ramener les ballons dans la maison	 <p>2 équipes X à l'intérieur, O à l'extérieur Maison carrée 2 X 2 m (bancs renversés) Variante : zone interdite</p>	<b>Consignes</b> : <ul style="list-style-type: none"><li>- Au signal de début de jeu, les X lancent les objets hors de la maison, les O renvoient les objets dans la maison</li><li>- Au signal de fin de jeu, on pose les objets sur place</li></ul>	Compter les objets dans la maison en fin de jeu (jouer deux parties pour comparer) L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets

#### **II SITUATIONS D'APPRENTISSAGE**

<b>Comportements attendus</b>	<b>Variables</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1 Pour les 2 équipes : lancer loin</li><li>2 Pour les O : bloquer les objets de volée</li><li>3 Maîtriser la direction de son lancer</li><li>4 Lancer suffisamment haut pour que les objets retombent loin</li><li>5 S'organiser en équipes, passer rapidement d'attaquant à défenseur</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1 Installer une zone interdite aux joueurs autour de la maison, les objets qui tombent dedans sont comptabilisés pour les X en fin de jeu</li><li>2 Déposer les objets bloqués dans les panières, les comptabiliser</li><li>3 Fixer les O dans les cerceaux, les X doivent lancer entre les cerceaux afin que les O ne puissent ramasser les objets</li><li>4 Installer hors maison 1 ou 2 caisses larges : les O ne pourront renvoyer les objets lancés dedans par les X</li><li>5 Changer la forme du terrain</li><li>6 Au lieu de renvoyer un objet tombé au fond de sa zone, faire 1 passe à 1 joueur situé près du camp adverse</li></ol>

#### **ÉVALUATION** :

- pour le maître : retour à la situation de référence
- pour l'élève : évaluation individuelle (fiche avec j'ai joué dans ... j'ai joué hors de la ...) et (fiche avec des smileys)

**Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)**

**A) déterminer les invariants pour les jeux du même type que « La balle au chasseur par équipe »**

**OBJECTIF :**

- Jeux de démarquage

**COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES :**

- Utiliser à son initiative ou quand c'est nécessaire un répertoire d'actions : attraper 1 ballon et le lancer pour atteindre une cible
- Organiser ses actions en fonction des partenaires, adversaires (appartenir à une équipe)
- Aller vers des projets collectifs d'action : stratégies d'attaque, de défense

**COMPÉTENCES TRANSVERSALES :**

- Prendre des informations, faire des choix

<b>RÔLES</b>	Attaquant : se démarquer pour viser et atteindre une cible (immobile ou mobile)	Défenseur : A) est la cible, il évite de se faire prendre B) protège la cible, il marque l'adversaire
<b>COMPORTEMENTS OBSERVABLES (début de cycle)</b>	1 Se débarrasser du ballon sans tenir compte de la présence ou non d'un défenseur, sans être démarqué 2 Reste statique, sans chercher à se démarquer pour profiter d'un espace libre 3 Garde le ballon trop longtemps, paralyse le jeu 4 Veut à tout prix viser la cible, même s'il n'est pas le mieux placé pour cela	A) 1 Se fige devant l'attaquant 2 Fuit en perdant du regard la balle 3 Court jusqu'à essoufflement B) 1 Se fixe devant la cible sans aller au-devant de l'attaquant 2 Arrête seulement les balles qui viennent sur lui
<b>OBJECTIFS DE TRANSFORMATION</b>	Passer de se débarrasser du ballon ou garder le ballon trop longtemps à passer le ballon à 1 partenaire pour permettre au jeu d'évoluer, viser et atteindre la cible si on est démarqué	Passer d'un déplacement « anarchique » (l'affolement) à un déplacement permettant à tout moment d'intervenir là où se trouve le danger; avoir le ballon dans son champ de vision
<b>OBJECTIFS SPECIFIQUES SAVOIRS À CONSTRUIRE</b>	Observer pour anticiper et décider : <ul style="list-style-type: none"><li>- De viser et tirer à bon escient</li><li>- De passer à 1 partenaire</li></ul> Prendre des décisions de plus en plus rapidement	A) - Esquiver la balle : changement de direction, de vitesse, de mode de déplacement - Avoir une vision d'ensemble, réagir vite B) - Anticiper pour se placer sur la trajectoire de la balle - Se déplacer en fonction des partenaires, des adversaires

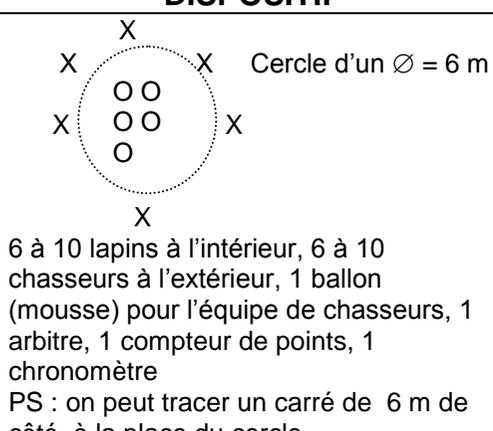
## Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)

### **B) Contenus d'apprentissage** : « La balle au chasseur par équipe »

#### **OBJECTIF** :

- Jeux de démarquage

#### **I SITUATION DE RÉFÉRENCE**

BUT DU JEU	DISPOSITIF	FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p><u>Pour les chasseurs</u> : tuer le plus possible de lapins</p> <p><u>Pour les lapins</u> : esquiver le tir des chasseurs</p>	 <p>Cercle d'un <math>\varnothing = 6</math> m</p> <p>6 à 10 lapins à l'intérieur, 6 à 10 chasseurs à l'extérieur, 1 ballon (mousse) pour l'équipe de chasseurs, 1 arbitre, 1 compteur de points, 1 chronomètre</p> <p>PS : on peut tracer un carré de 6 m de côté, à la place du cercle</p>	<p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Au signal de début de jeu, les chasseurs touchent de volée les lapins (tir dans la tête interdit), les lapins essayent d'esquiver</li></ul> <p>Changer les rôles toutes les 2 minutes</p> <p><u>Résultat du jeu</u> :</p> <p>1 point marqué par lapin touché</p>	<p>Marquer plus de points que l'adversaire</p>

#### **II SITUATIONS D'APPRENTISSAGE**

Comportements attendus	Variables
<ol style="list-style-type: none"><li>1 Récupérer rapidement le ballon pour les chasseurs</li><li>2 Réagir rapidement et tirer vite</li><li>3 Regarder toujours dans la direction de la balle (lapins)</li><li>4 Les chasseurs se placent bien pour tirer</li><li>5 Les lapins se placent hors de portée des chasseurs</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1 Matérialiser l'emplacement des chasseurs : sur le cercle déplacement autorisé entre sa place, celle du voisin et l'angle du carré si c'est l'espace carré qui est retenu</li><li>2 Dès qu'un chasseur a la balle, le compteur compte jusqu'à 3, au-delà de ce temps, le chasseur passe la balle au voisin</li><li>3 Le lapin qui repousse la balle à 2 mains n'est pas pris</li><li>4 Possibilité de mettre 2 terrains carrés de 10 X 10 m ; 1 équipe de lapins, 1 équipe de chasseurs, 1 ballon par terrain (identifier les équipes par des foulards)</li></ol>

#### **ÉVALUATION** :

- pour le maître : retour à la situation de référence ou réinvestissement dans un même type de jeu
- pour l'élève : évaluation individuelle (fiche avec j'ai joué à ... j'ai joué le rôle de ... : lapins, chasseurs) 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 (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)**

**A) déterminer les invariants pour les jeux du même type que « Le passage forcé »**

**OBJECTIF :**

- Jeux de combat (opposition par le corps à corps)

**COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES :**

- Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu 1 répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : courir, chuter, se relever, tenir, arracher à l'autre, attaquer l'autre...
- Oser réaliser une attaque, oser être confronté à 1 attaquant, en sécurité
- S'organiser pour attaquer ou défendre

**COMPÉTENCES TRANSVERSALES :**

- Respecter la règle : au sol, je lâche la balle
- Respecter les règles de sécurité

<b>RÔLES</b>	<b>Attaquant : transporter le ballon</b>	<b>Défenseur : s'emparer du ballon</b>
<b>COMPORTEMENTS OBSERVABLES (début de cycle)</b>	1 Sort du terrain pour éviter le défenseur 2 Hésite à franchir la ligne dangereuse 3 Commence 1 avancée, puis reculer 4 Lâche la balle sans lutter dès qu'apparaît 1 défenseur 5 Tient le ballon à bout de bras 6 Refuse de lâcher la balle quand il est au sol 7 Franchit la zone dangereuse à n'importe quel moment	1 Reste immobile dans la zone d'attaque 2 Evite le contact avec l'attaquant, essaye de toucher le ballon 3 Ne respecte pas l'espace de jeu imparti 4 Ne réagit pas assez vite
<b>OBJECTIFS DE TRANSFORMATION</b>	Passer de craindre la traversée dangereuse à accepter le risque du danger, rechercher le contact Passer de traverser sans prise d'information à observer et traverser au moment opportun (espace libre, défenseur occupé)	Passer d'être surpris par l'attaquant à anticiper sur son déplacement Passer de subir l'attaquant à résister à son avancement
<b>SAVOIRS À CONSTRUIRE</b>	Observer la position des défenseurs, repérer les espaces libres, réagir vite Protéger le ballon (saisie-proximité du corps) S'organiser avec ses partenaires	Résister à l'attaquant en utilisant tout son corps Déséquilibrer l'attaquant S'organiser à plusieurs pour un même attaquant
<b>CONSEILS D'ORGANISATION</b>	Adapter les dimensions du terrain à l'âge des enfants Avec les plus jeunes : le maître peut être l'attaquant, confronté à 2 ou 3 défenseurs	

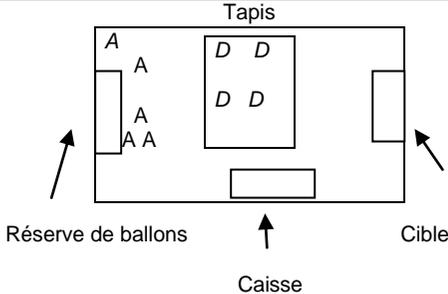
## Unité d'apprentissage : jeux de tradition et jeux collectifs (avec objets à manipuler et/ou balles et ballons)

### B) Contenus d'apprentissage : « Le passage forcé »

#### OBJECTIF :

- Jeux de combat (opposition par le corps à corps)

#### I SITUATION DE RÉFÉRENCE

BUT DU JEU	DISPOSITIF	FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p><u>Pour les attaquants A</u> : porter les ballons sur la cible en traversant la zone de tapis</p> <p><u>Pour les défenseurs B</u> : intercepter les ballons pendant les passages des attaquants sur les tapis</p>	 <p>2 équipes (attaquants en surnombre)  <u>Au début du jeu</u> : tous les ballons sont dans la réserve (environ 15)  <u>Temps de jeu</u> : jusqu'à épuisement des ballons  <u>Match suivant</u> : changer de rôle et inverser le sens du déplacement  <u>Attention</u> : zone d'élan réduite</p>	<p><u>Consignes</u>  <u>Pour les attaquants</u> :          Traverser la zone de tapis sans se faire prendre le ballon          Le lâcher lorsqu'on est à terre</p> <p><u>Pour les défenseurs</u> :          Intercepter les ballons lors des passages des attaquants sur la zone de tapis          L'action directe est possible mais on ne peut attaquer 1 joueur qui n'a plus de ballon. Déposer les ballons pris dans la caisse.</p> <p><u>Attention</u> : ne pas saisir au cou, ôter montres et bijoux</p>	<p>Nombre de ballons dans la cible, dans la caisse          L'équipe qui gagne est celle qui en a le plus</p> <p><u>Critère d'évaluation</u> :          L'équipe gagne 1 fois sur 2</p>

#### II SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Comportements attendus	Variables
<p><u>Pour A</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Oser affronter les D</li> <li>2 Traverser au moment opportun</li> <li>3 Protéger son ballon avec tout le corps</li> </ol> <p><u>Pour D</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Saisir efficacement le ballon</li> <li>2 Mettre les A à terre</li> </ol> <p><u>Pour A et D</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 S'organiser collectivement</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Avec des MS, notamment : D à 4 pattes sur le tapis</li> <li>2 Moins de D que de A (4 D pour 8 A), limiter le temps à 2 min</li> <li>3 Deux équipes jouent, la 3<sup>ème</sup> observe le comportement des attaquants (utiliser de gros ballons, type basketball ou de rugby ; mettre autant ou plus de D que de A)</li> <li>4 On ne garde que les ballons volés dans les mains</li> <li>5 Elargir la zone de tapis, les D disposeront de plus de temps pour inverser les A (3 X 4 m)</li> <li>6 On compte le nombre de ballons dans chaque caisse, en fin de jeu et on totalise quand chaque équipe a joué les deux rôles</li> <li>7 Mettre moins de ballons que de joueurs</li> </ol>