

DES JEUX
COLLECTIFS

POUR

L'ECOLE
MATERNELLE

PRESENTATION

Ce fichier est l'aboutissement concret d'un travail réalisé par des enseignants de la circonscription de Commercy à l'occasion d'animations pédagogiques.

Il recense un certain nombre de jeux collectifs habituellement utilisés dans les classes maternelles en proposant pour chacun d'eux :

- les sections pour lesquelles ce jeu semble le plus adapté.
- Le but du jeu et un descriptif qui se veut le plus précis possible.
- Les conditions matérielles indispensables à sa mise en place.
- Les compétences qui y sont plus particulièrement visées en terme d'apprentissage.
- Un certain nombre de variables destinées à faire évoluer chaque jeu.

Il s'inscrit surtout délibérément dans une logique de l'apprendre plus que dans une logique du faire et replace l'Education Physique et Sportive dans ce qu'elle doit être vraiment :

Pour le groupe, le Conseiller Pédagogique

Patrick CHEVALLIER

L'ÉCUREUIL EN CAGE Petite Section

SECTION CONCERNEE

Petite section

BUT DU JEU :

Pour chaque écureuil, retrouver sa cage le plus rapidement possible.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu.

Parmi les trois, deux enfants, face à face, forment une cage en se donnant la main.

Le troisième enfant, "l'écureuil", est dans sa cage.

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : tambourin ou claves pour donner le signal.

Espace : dans la cour ou dans la salle de motricité (l'espace doit être suffisamment vaste).

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction de la cible.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Varier l'emplacement des cages (sur un petit cercle, sur un grand cercle, dispersées dans la salle).	Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.
Varier les modes de déplacement(à quatre pattes, en sautant, en rampant)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.	Augmenter la durée de jeu des enfants.
Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage)	Complexifier la tâche des écureuils.

LES TROIS REFUGES

Petite Section

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

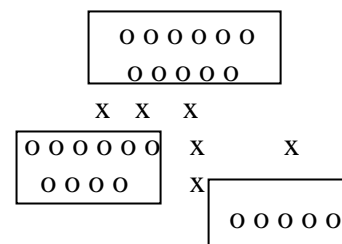
Pour les enfants (o) qui se trouvent dans un refuge, aller dans un autre refuge sans se faire prendre le foulard placé à leur ceinture.

Pour les enfants (x) situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'un enfant (o).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants (o), munis d'un foulard passé dans leur ceinture, sont répartis dans trois refuges. Au signal, ils doivent changer de refuge sans se faire prendre leur foulard par les enfants (x).

Les enfants (o) dépossédés de leur foulard deviennent (x) pour la partie suivante. Les enfants (x) qui ont pris un foulard deviennent (o) etc



CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : tapis, bancs ou adhésif pour matérialiser les refuges;
un foulard par enfant.

Espace : suffisamment vaste dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de la cible et de l'adversaire.

Maîtriser des changements de rythmes et d'appuis pour varier ses trajectoires de course.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTION PEDAGOGIQUES
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants (x).	Simplifier ou complexifier la tâche des enfants (o).
Définir le nombre d'enfants (o) devant se trouver dans chaque refuge au début et/ou à la fin du jeu (par exemple, 6 enfants dans chaque refuge au début du jeu, pas plus de 7 enfants par refuge à la fin du jeu).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Varié l'espace entre les différents refuges.	Simplifier ou complexifier la tâche des enfants (o) et rendre plus ou moins importante la nécessité de répondre rapidement au signal.
Définir un temps de jeu (pour gagner, les enfants devront avoir rejoint un refuge avec leur foulard mais aussi dans le temps de jeu imparti).	Complexifier la tâche des enfants (o).
Varié les formes de déplacement des enfants (o) et/ou (x) (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant, etc...)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Demander aux enfants (o) de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de rentrer dans un refuge.	Complexifier la tâche des enfants (o).
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

VIDER LES PANIERS

Petite Section

SECTIONS CONCERNEES :

Petite section

BUT DU JEU :

Pour les “videurs de panier”, vider les paniers le plus rapidement possible en envoyant les ballons dans l’espace d’action. Pour les “ramasseurs”, ramasser le plus rapidement possible les ballons pour les replacer dans les différents paniers et éviter ainsi qu’un panier soit complètement vide.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Deux ou trois enfants doivent vider le plus rapidement possible un ou plusieurs paniers contenant des ballons dans un espace d’action clairement identifié. Les autres enfants doivent ramasser les ballons au fur et à mesure et les replacer dans les différents paniers.

COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d’actions (déplacement, préhension, course, évitement).

S’informer des espaces libres.

Ajuster son action en fonction de la cible et de l’engin.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Varier la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...)	Adapter ses actions (lancer, ramasser, transporter) à la nature des objets.
Varier la quantité de ballons.	Faciliter ou complexifier la tâche des lanceurs et des ramasseurs.
Varier l’espace d’action	Faciliter ou complexifier la tâche des lanceurs et des ramasseurs.
Varier le nombre et la position des paniers (position des paniers dans la salle, distance entre les paniers, nombre de ballons par panier).	Adapter ses actions à la position des paniers.
Associer les ballons à des paniers (en utilisant des couleurs différentes)	Adapter son action à une nouvelle contrainte (chaque ballon doit être remis dans son panier)
Varier le nombre et la nature des objets à rapporter (rapporter 2 ballons à la fois, rapporter 2 ballons identiques, 2 ballons différents etc...)	Adapter son action à une nouvelle contrainte.
Encombrer l’espace d’action.	Faire varier les trajectoires de course.

LA BALLE ASSISE

Moyenne Section et Grande Section

SECTION CONCERNEE :

Grande section.

BUT DU JEU :

Quand l'enfant est possesseur du ballon, toucher un ou plusieurs adversaires pour les "faire" prisonniers.

Quand l'enfant n'est pas possesseur du ballon, éviter de se faire toucher.

Quand l'enfant est prisonnier, essayer de se délivrer en touchant le ballon.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace d'action. Le maître lance un ballon.

Le premier qui attrape le ballon peut "tirer" sur n'importe quel joueur pour le "faire" prisonnier (les déplacements avec le ballon sont autorisés dans le jeu initial). Le joueur touché doit immédiatement s'asseoir.

Le ballon, rendu disponible, peut être pris par un autre enfant qui peut de nouveau "tirer" sur un autre joueur etc...

Les joueurs prisonniers peuvent être libérés s'ils parviennent à toucher le ballon.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: un ballon

Espace: espace clos

COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, lancer, réception, évitement).

Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter le nombre de ballons.	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Varié l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré etc...).	Adapter ses actions motrices à la nature de l'espace de jeu.
Interdire le déplacement avec le ballon.	Augmenter l'intensité du jeu.
Donner des contraintes de déplacement avec le ballon (en dribblant, en le limitant à trois pas etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Modifier la nature du ballon (plus ou moins lourd, de volume différent etc...).	Modifier et enrichir les actions de réception, de préhension et de lancer.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

LES BELETTES

Moyenne Section et Grande Section

SECTIONS CONCERNEES :

Toutes les sections.

BUT DU JEU :

S'emparer d'un terrier libre.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, chaque lapin se situe dans un terrier.

Trois belettes se promènent autour des terriers.

Au signal, tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes etc ...

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers.

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité. L'espace doit être suffisamment important pour permettre aux enfants de changer de terrier sans se bousculer.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

Enchaîner des actions (courses et évitements).

S'informer des espaces libres.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Varié le nombre de belettes.	Faciliter ou complexifier l'action des lapins.
Varié l'espace entre les terriers.	Faciliter ou complexifier l'action des lapins.
Varié les modes de déplacement des lapins et/ou des belettes (à cloche-pied, à quatre pattes, en rampant, etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Différencier les terriers (en utilisant des cerceaux de couleurs différentes par exemple).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

LES OURS DANS LEUR TANIÈRE

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

Pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière (matérialisée par des tapis).

Pour les attaquants (les chasseurs), “déloger” le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en 2 équipes : l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs.

Au départ du jeu, tous les ours se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs doivent dans un temps défini “déloger” le maximum d'ours de leur tanière.

Dans la deuxième partie du jeu, les ours deviennent chasseurs, les chasseurs deviennent ours et la même situation est reproduite.

L'équipe gagnante est celle qui aura “délogé” le plus d'ours dans le temps défini.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : plusieurs tapis réunis pour former un espace important (prévoir au moins un mètre carré par ours pour matérialiser la tanière).

Spécificité de l'activité: ce jeu faisant partie de la famille des jeux d'opposition, mettre en place très rapidement des “règles d'or” (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer etc...) et prévoir un échauffement musculaire important.

COMPETENCES VISEES :

Se situer dans un rôle d'attaquant ou de défenseur dans une situation d'opposition corporelle directe. Mettre en place des stratégies d'équipe.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter ou diminuer l'espace matérialisant la tanière.	Simplifier ou complexifier la tâche des chasseurs.
Augmenter ou diminuer le temps de jeu.	Augmenter l'intensité des actions.