

I. L'activité

Les jeux collectifs sont des activités d'affrontement entre deux groupes, dont l'intention est d'atteindre un but et d'en protéger un autre, dans un espace délimité et en respectant des règles fixées.

Suivant les actions dominantes liées à leur pratique, les jeux peuvent être regroupés en catégories

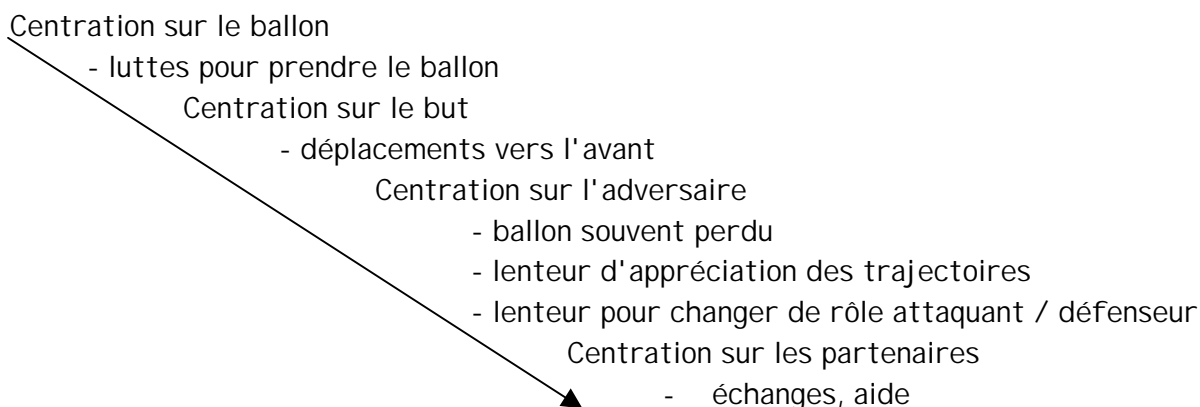
- les jeux de course consistent à attraper un adversaire ou à fuir pour lui échapper,
- les jeux de conquête d'objet demandent de s'emparer le premier d'un objet et de le rapporter dans son camp sans se faire prendre par l'adversaire,
- les jeux de prise de territoire ont pour but le déplacement d'un espace à un autre sans se faire prendre par l'adversaire,
- les jeux de lancers consistent à atteindre une cible malgré l'opposition des adversaires,
- les jeux de renvoi ont pour but d'envoyer le ballon dans le camp de l'adversaire, tout en protégeant le sien,
- les jeux de démarquage privilégient la circulation des joueurs et du ballon pour attaquer le but adverse,
- les jeux de combat consistent à faire parvenir le ballon dans un territoire dans des conditions d'affrontement corporel avec les adversaires.

La pratique des jeux collectifs à l'école permet à l'enfant de participer à un projet collectif, d'améliorer ses relations avec les autres, et de développer ses facultés de traitement des informations. Elle sollicite des capacités de perception, de décision, et d'anticipation pour élaborer des stratégies adaptées aux comportements de l'adversaire.

LES JEUX SANS BALLON		
INTENTIONS	ACTIONS	PRINCIPES
S'approcher du but, en évitant l'action des adversaires Atteindre le but ATTAQUER /DEFENDRE Protéger le but - Empêcher la progression des adversaires	ALLER VERS LE BUT (courir, feinter, éviter) TOUCHER, ATTRAPER (la cible, l'adversaire) EMPECHER L'ADVERSAIRE de toucher, attraper GENER	repérer l'espace, les déplacements Comprendre le but choisir le moment Viser Fuir, contrer Coopérer.

LES JEUX DE BALLONS		
INTENTIONS	ACTIONS	PRINCIPES
Conserver le ballon Progresser Marquer b S'opposer Intercepter Protéger	PASSER /RECEVOIR PASSER (à la main, au pied) ELIMINER (contourner, déborder) AVANCER (dribbler, courir, pousser) TIRER b ATTAQUER/DEPENDRE LUTTER BLOQUER b CONTRER CHARGER HARCELER DEVIER ATTRAPER SE PLACER (se replier) }	Se placer pour aider (appui, soutien) S'écarter progresser vite Choisir le moment S'interposer Ralentir, récupérer le ballon Surveiller

A. REPERES DE PROGRES



II. Contenus d'enseignement pour la section des petits

A. SITUATION DE REFERENCE

Participer ensemble à des jeux du patrimoine traditionnel.

B. SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

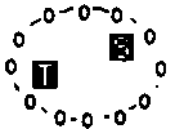
1. LA TAUPE ET LA SAUTERELLE

a) **OBJECTIF:**

Mémoriser des consignes d'attention dans des rôles différents.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Une ronde, dans laquelle se déplacent une "taupe" (yeux bandés) et une "sauterelle" (à 4 pattes, pieds attachés par un élastique). La taupe essaie d'entendre la sauterelle qui se déplace, pour pouvoir l'attraper.



c) **VARIABLES:**

Faire plusieurs ateliers.

- Mettre 2 taupes ou 2 sauterelles.
- Ne pas faire de bruit dans la ronde.

d) **EVALUATION:**

Concentration des enfants.

2. LE FILET DU PECHEUR

a) **OBJECTIF**

Différencier 2 espaces.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

La moitié de la classe forme une ronde (le filet).

Les autres enfants (les poissons) sont dispersés dans la salle.

Is entrent et sortent du filet.

Les enfants chantent une comptine et abaissent les bras à la fin.

Les poissons doivent sortir au bon moment pour ne pas être emprisonnés.



c) **VARIABLES:**

- Passer souvent dans le filet.
- Les poissons vident un panier situé dans la ronde, en prenant les objets un par un.

d) **EVALUATION:**

Nombres d'entrées et sorties dans la ronde.

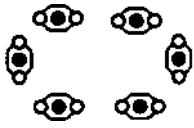
3. LA CAGE AU ECUREUIL

a) **OBJECTIF:**

Repérer un espace attribué.

b) DISPOSITIF ET BUT

Des couples d'enfants se tenant par les 2 mains forment des cages sur une ronde. Un écureuil dans chaque cage. Les écureuils se promènent. A un signal convenu, chacun doit rentrer dans sa cage.

**c) VARIABLES:**

Mettre des foulards de couleur.

Supprimer une cage : il faut vite trouver un refuge pour ne pas être le dernier.

d) EVALUATION:

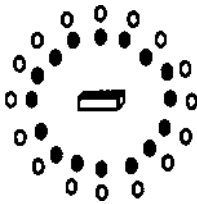
Rapidité du repérage.

4. LES LAPINS DANS LEURS TERRIERS**a) OBJECTIF**

Repérer rapidement un espace désigné.

b) DISPOSITIF ET BUT

Les lapins sont dans une ronde formée d'enfants debout, les jambes écartées. Les lapins sortent par leur terrier à un signal, font le tour de la ronde, et rentrent au même endroit. Essayer d'arriver le premier.

**c) VARIABLES:**

- Au retour, prendre un objet dans le panier (il manque un objet : le dernier arrivé a perdu).

d) EVALUATION:

Rapidité de réalisation.

5. ABATTRE LES QUILLES.**a) OBJECTIF:**

Lancer avec précision, plus vite que les adversaires.

b) DISPOSITIF ET BUT

2 équipes face à face, derrière des lignes distantes de 10 à 15m. 30 à 50 balles et ballons.

Des quilles rouges et bleues alignées entre les 2 équipes.

Attraper des balles, venir derrière sa ligne, et tirer sur les quilles de son équipe.

L'équipe qui a fait tomber toutes ses quilles la première a gagné.

**c) VARIABLES:**

- Récupérer vite les balles pour pouvoir tirer souvent.

- Accepter de se répartir des rôles dans l'équipe (ramasseurs, tireurs).

d) EVALUATION:

Rapidité de chacun pour organiser ses actions.

6. VIDER ET REMPLIR SA CAISSE

a) OBJECTIF:

Repérer des terrains séparés.

b) DISPOSITIF ET BUT

Un panier rempli de ballons, au milieu d'un terrain de 6m de côté. 2 videurs et 6 ramasseurs. Les videurs lancent les ballons dans le terrain. Les ramasseurs les rapportent dans la caisse. L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons dans son camp quand le maître arrête le jeu



c) VARIABLES:

- Le maître vide le panier.
 - Adapter les effectifs.
 - Lancer dans les parties du terrain où il n'y a pas de ramasseurs.
- Lancer le ballon en le frappant.
- Les ramasseurs peuvent se faire des passes.

d) EVALUATION:

Rapidité du repérage.

7. PASSER LE BALLON AU MAITRE

a) OBJECTIF:

Éviter l'interception.

b) DISPOSITIF ET BUT

Le maître est dans une "maison", entourée d'une zone de 4m de diamètre, et défendue par 2 joueurs. 5 attaquants, à l'extérieur, avec une réserve de 10 ballons. Les attaquants prennent les ballons un par un, pour les envoyer au maître. Si les défenseurs interceptent les ballons, ils les gardent dans leur zone. Qui, du maître ou des défenseurs, aura le plus de ballons ?

c) VARIABLES:

Ajuster les effectifs et les dimensions de la zone.
Il est interdit de se déplacer avec le ballon.



Choisir de passer à un partenaire quand le maître ne peut pas être atteint.

d) EVALUATION:

Décision de passer quand il n'y a pas de défenseur.

8. LE DEMENAGEMENT

a) OBJECTIF

S'opposer aux autres.

b) DISPOSITIF ET BUT

2 jeux parallèles de 8 attaquants contre 5 défenseurs. Une réserve de 15 ballons. Terrain de 8x4m, avec un tapis de 4x4m. Les attaquants doivent porter tous les ballons sur le tapis. Les défenseurs les en empêchent. L'équipe d'attaquants qui a fini la première a gagné.

c) VARIABLES:

- Diminuer le nombre de défenseurs.

d) EVALUATION:

Intention d'atteindre ou d'empêcher d'atteindre le but.

III. Contenus d'enseignement pour la section des moyens

A. SITUATION DE REFERENCE

Jeux pour coopérer avec des partenaires contre des adversaires.

B. SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

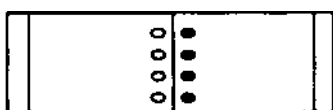
1. LES 3 TAPES

a) OBJECTIF

Réagir vite à un signal.

b) DISPOSITIF ET BUT

Chaque joueur est en face de son adversaire, de part et d'autre d'une ligne médiane. Le joueur désigné tape 3 fois dans la main de son adversaire. Il s'enfuit aussitôt vers son camp sans se faire rattraper. Changement de rôles au bout de 5 réussites.



c) VARIABLES:

- Se tenir prêt pour démarrer vite.

d) EVALUATION:

Concentration, attitude et vitesse de réaction.

2. LE BERET

a) OBJECTIF

Réagir vite aux actions de l'adversaire.

b) DISPOSITIF ET BUT

2 adversaires derrière une ligne, à flot de part et d'autre d'un objet (béret). S'emparer du béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire. 1 point est marqué par le joueur qui rapporte le béret, ou par l'autre s'il se fait toucher.



c) VARIABLES:

- Différencier les rôles : désigner à l'avance celui qui doit prendre le béret.
- Un béret pour 2 contre 2.

d) EVALUATION:

Attitudes, feintes.

3. 1-2-3 SOLEIL

a) OBJECTIF

Moduler sa vitesse pour aller vers un but.

b) DISPOSITIF ET BUT

Un enfant contre un mur, à 10m d'un groupe de 6 à 10 adversaires en ligne. Les enfants doivent atteindre le mur sans que le "soleil" les voie se déplacer.

L'enfant tourné vers le mur compte : "1 - 2- 3 - Soleil" et se retourne. S'il voit des enfants bouger, ceux-ci doivent retourner au départ.



c) VARIABLES

- Répartir sur le terrain des cerceaux-refuges intermédiaires (aller de cerceau en cerceau).

d) EVALUATION:

Attention et attitude préparatoire à l'arrêt.

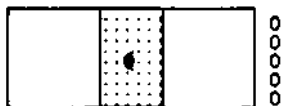
4. LA RIVIERE AUX CROCODILES

a) OBJECTIF

Repérer l'espace libre. Choisir le moment propice.

b) DISPOSITIF ET BUT

Terrain de 15 x 10m, coupé par une rivière de 3m de large. 10 enfants derrière une ligne de fond. Un crocodile dans la rivière. Les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par le crocodile. Les joueurs pris s'assoient dans la rivière, formant des obstacles.



c) VARIABLES:

- Profiter des moments où le crocodile est loin pour traverser.
- Placer plusieurs crocodiles.
- Élargir la rivière.

d) EVALUATION:

Modulation de la course, en vitesse et en direction.

5. LE BALLON CHASSE

a) OBJECTIF:

Lancer avec précision, en choisissant sa cible.

b) DISPOSITIF ET BUT

2 équipes face à face, derrière des lignes distantes de 10 à 15m. 30 à 50 balles pour tirer. Ballons alignés entre les 2 équipes.

Attraper des balles, venu derrière sa ligne. Tirer sur les ballons pour les envoyer dans le camp adverse

L'équipe qui a fait rouler le plus de ballons derrière la ligne adverse a gagné.

c) VARIABLES:

- Récupérer vite les balles pour pouvoir tirer souvent.
- Accepter de se répartir des rôles dans l'équipe (ramasseurs, tireurs).
- Être prêt à attaquer et défendre.

d) EVALUATION:

Rapidité de chacun pour organiser ses actions.

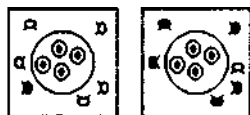
6. BALLON-CHATEAU

a) OBJECTIF:

Coopérer avec des partenaires pour atteindre une cible.

b) DISPOSITIF ET BUT

Équipes de 6 joueurs, chacune dans un terrain de 5 x 5m. Au centre du terrain, un château (4 quilles) entouré d'une zone interdite (cercle de 3m de diamètre). Chaque équipe envoie un défenseur dans le terrain adverse, pour protéger le château. Les attaquants doivent abattre toutes les quilles avec un ballon avant les autres équipes.



c) VARIABLES:

- Ne tirer que lorsqu'on est sûr de réussir, sinon passer le ballon à un partenaire bien placé.

- Augmenter le nombre de défenseurs.
- Agrandir le cercle central. - Remplacer les quilles par des bornes plus stables.

d) **EVALUATION:**

Décision de passer ou tirer suivant le placement du défenseur.

7. LES BALLE BRULANTES

a) **OBJECTIF**

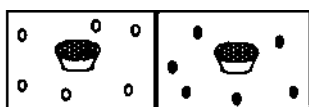
Choisir rapidement ses actions en fonction des trajectoires.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

2 jeux parallèles, avec 2 équipes de 6 8 8 joueurs.

Terrain de 20 x 10m séparé par une ligne. Chaque équipe dans son camp, avec 8 à 10 ballons.

Renvoyer les ballons pour qu'il en reste le moins possible dans son camp au signal de fin de jeu.

c) **VARIABLES:**

- Les ballons ne doivent pu tomber à l'extérieur du terrain adverse
- Séparer les 2 camps pu un filet bas.
- Se répartir des rôles dans l'équipe pour jouer vite.
- Renvoyer le ballon en le frappant.

d) **EVALUATION:**

Rapidité de circulation des ballons.

8. LE VOLEUR DE BALLON

a) **OBJECTIF**

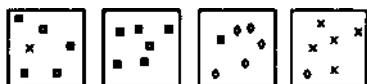
Se démarquer pour permettre les passes.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Équipes de 5 à 8 joueurs, chacune dans un terrain de 6 8m de côté, avec un ballon en mousse.

Chaque équipe envoie un voleur dans le terrain voisin.

La 1^{ère} équipe qui réussit à se faire 10 passes, sans que le voleur intercepte le ballon, a gagné.

c) **VARIABLES:**

- Changer de valeurs. Désigner des arbitres.
- Ne pas se déplacer avec le ballon, ne pas laisser tomber, ne pas bousculer les adversaires.
- Envoyer 2 voleurs, puis 4 contre 3.

d) **EVALUATION:**

Placement des partenaires du porteur du ballon.

9. LUTTER POUR LE BALLON

a) **OBJECTIF**

Accepter le contact corporel.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Les enfants sont par 2. L'un d'eux a un ballon.

Pendant une minute, le possesseur du ballon ne doit pas se le faire prendre par son adversaire.

c) **VARIABLES:**

- Limiter un terrain de 4 x 4m.
- Se tourner pour protéger le ballon.

d) **EVALUATION:**

Distance de contact entre les 2 joueurs.

10. MARQUER L'ESSAI CONTRE UN DEFENSEUR

a) OBJECTIF:

Vaincre l'appréhension du contact.

b) DISPOSITIF ET BUT

1 attaquant, avec une réserve de 10 ballons, contre 1 défenseur. Terrain de 6 x 2m, avec un tapis comme zone d'essai. L'attaquant doit aller poser le ballon dans la zone d'essai. Après avoir changé les rôles, le gagnant est celui qui aura marqué le plus de points.



c) VARIABLES:

- Ajuster les cimentations du terrain.

d) EVALUATION:

Recherche de solutions différentes en attaque et en défense.

IV. Contenus d'enseignement pour la section des grands

A. SITUATION DE REFERENCE

Tournois par équipe.

B. SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

1. LA QUEUE DU DIABLE

a) OBJECTIF:

Choisir entre 2 stratégies: attaquer et se défendre.

b) DISPOSITIF ET BUT

Plusieurs terrains de 9 x 9m. 1 diable (avec un foulard dans la ceinture) et 5 joueurs par terrain

Le diable peut éliminer ses poursuivants: s'il les touche, ils doivent s'asseoir.

Un enfant assis est délivré s'il touche le diable passant à sa portée.

c) VARIABLES:

- Faire face au danger.
- Ne pas sortir du terrain.
- 2 diables - 1 contre 1 - 2 contre 2 - 2 contre 1...

d) EVALUATION:

Attitudes et distance de sécurité.

2. L'EPERVIER

a) OBJECTIF:

Repérer l'espace libre. Choisir le moment propice.

b) DISPOSITIF ET BUT

Terrain de 20 x 15m. 10 enfants derrière une ligne de fond. Un épervier dans le terrain.

Les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.

Les joueurs pris deviennent éperviers en se tenant par la main par groupes de 2 ou 3.



c) VARIABLES:

- Profiter des moments où l'épervier est loin pour traverser.
- Déménager le plus d'objets vers des paniers individuels, placés de l'autre côté.
- Répartir des cerceaux-refuges dans le terrain.

d) EVALUATION:

Modulation de la course, en vitesse et en direction.

3. LA PETITE THEQUE

a) OBJECTIF

Rapidité et précision des transmissions aux partenaires.

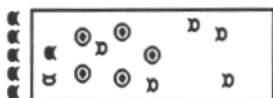
b) DISPOSITIF ET BUT

Ateliers de 2 équipes de 6 joueurs.

Terrain de 20 x 12m, à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes distantes de 5m.

Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain, et font le plus de tours possibles des bornes avant que les ramasseurs aient rapporté la balle au point de départ

L'équipe qui a fait le plus de tours au total a gagné.



c) **VARIABLES:**

- Changer les rôles des équipes quand tous les coureurs sont passés.
- Les ramasseurs ne peuvent pas courir avec la balle.
- Un coureur touché par la balle est éliminé.
- Jouer avec un ballon de rugby.
- Frapper la balle avec une raquette.

d) **EVALUATION:**

Déplacements. Attitude préparatoire pour recevoir et passer.

4. LA BALLE ASSISE

a) **OBJECTIF:**

Tirer vite et précis sur un adversaire qui fort.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Groupes de 10 enfants, répartis dans des terrains de 10 x 10m. S'emparer du ballon lancé par le maître, pour tirer sur les adversaires. Un joueur touché doit s'asseoir. Le dernier joueur qui reste debout a gagné.

c) **VARIABLES:**

- Un joueur assis qui touche le ballon est délivré. - Mettre 2 ballons en jeu.

5. GAGNE-TERRAIN

a) **OBJECTIF**

Appréciation des trajectoires

b) **DISPOSITIF ET BUT**

2 adversaires se font face à face, à 15m l'un de l'autre, sur un terrain long faire reculer l'adversaire jusqu'à la ligne de fond en lui lançant le ballon le plus loin possible. Le receveur renvoie de l'endroit où il a pu bloquer le ballon.

c) **VARIABLES:**

Envoyer le ballon en frappant

d) **EVALUATION:**

Rapidité d'intervention vers le point de chute

6. PROTEGER SON BALLON EN ATTAQUANT CELUI DES AUTRES

a) **OBJECTIF**

Se déplacer parmi les adversaires.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Toute la classe dans un terrain de 12 x 12m. Chaque enfant dispose d'un ballon. Se déplacer en protégeant son ballon, tout en essayant de faire sortir du terrain celui des autres.

c) **VARIABLES:**

- Jouer 8 la main en dribblant, au pied.
- Ne pas sortir du terrain ni bousculer les adversaires.

d) **EVALUATION:**

Prises d'informations sur les déplacements des autres.

7. L'EPERVIER-VOLEUR

a) **OBJECTIF:**

Repérer l'espace libre au bon moment, pour aller vers le but avec un ballon.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Terrain de 20 x 15m.

10 enfants derrière une ligne de fond, chacun avec un ballon. Un épervier dans le terrain. Les enfants doivent traverser le terrain avec leur ballon (à la main en dribblant ou au pied). L'épervier essaie d'envoyer leurs ballons hors du terrain. Les joueurs pris s'assoient dans le terrain pour former des obstacles.



c) **VARIABLES:**

Traverser quand l'épervier est loin. - Placer des cerceaux-refuges.

d) **EVALUATION:**

Choix des trajets et du moment. Changements de vitesse.

8. BALLE ASSISE PAR EQUIPES

a) **OBJECTIF**

Coopérer en attaque.

b) **DISPOSITIF ET BUT**

Groupes de 7 équipes de 6 e 8 joueurs, avec un ballon mousse, dans des terrains de 12 x 12m.

S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires.

Un joueur touché doit s'asseoir, mais il est délivré s'il touche le ballon venant d'un adversaire

L'équipe qui réussit à éliminer l'autre a gagné.

c) **VARIABLES:**

- Coopérer pour être efficace.

- Limiter le nombre de tirs.

- Possibilité de se défendre en repoussant le ballon avec les mains.

d) **EVALUATION:**

Déplacements des partenaires du porteur du ballon.

9. LA THEQUE-BUT

a) **OBJECTIF:**

Attaquer contre un défenseur.

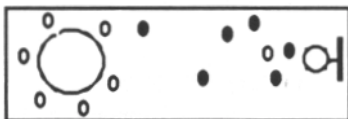
b) **DISPOSITIF ET BUT**

Une équipe de 6 à 8 joueurs sur un cercle se fait des passes et désigne un défenseur à tour de rôle.

L'autre équipe essaie de marquer un but (ballon dans une caisse, un panier de basket, un but de foot...).

Le défenseur est changé à chaque point marqué.

Les 2 équipes sont permutées quand tous les joueurs de la 1^{ère} équipe ont été défenseurs une fois.



L'équipe qui aura réussi le plus grand nombre de passes a gagné.

c) **VARIABLES:**

- Ne pas se déplacer avec le ballon.

- Introduire un 2^{ème} défenseur.

d) **EVALUATION:**

Décision de tirer quand il y a beaucoup de chances de réussite.

10. RUGBY 1 CONTRE 1

a) OBJECTIF:

Gagner le ballon et atteindre vue le but.

b) DISPOSITIF ET BUT

2 adversaires et un arbitre sur un terrain de 10 x 4m. Les zones d'essai sont des tapis de 4 x 2m.

Mise en jeu au centre du terrain :gagner le ballon pour aller marquer un essai.

Le 1^{er} quia marqué 5 fois a gagné.

c) VARIABLES:

- Lâcher le ballon quand on est plaqué.

d) EVALUATION:

Dissociation lutte pour le ballon / progression vers le but.

11. RUGBY 2 CONTRE 1

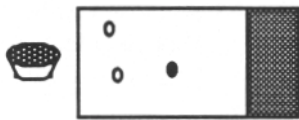
a) OBJECTIF

Fixer l'adversaire, soutenir le partenaire.

b) DISPOSITIF ET BUT

2 attaquants et 1 défenseur, sur un terrain de 10 x 4m. La zone d'essai est un tapis de 4 x 2m.

Une réserve de 6 ballons. Les attaquants doivent aller poser le ballon dans la zone d'essai sans que les défenseurs le touchent. Réussir 5 fois sur 6. Puis permuter les rôles.



c) VARIABLES:

- On peut se passer le ballon sans le lancer.
- On peut se lancer le ballon si le receveur est placé en arrière.

d) EVALUATION

Placement du joueur qui ri a pas le ballon.

12. L'EPERVIER DEMENAGEUR

a) OBJECTIF:

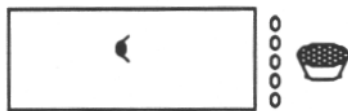
Repérer les espaces libres.

b) DISPOSITIF ET BUT

Terrain de 20 x 15m. 10 enfants derrière une ligne de fond avec une réserve de ballons. 1

épervier. Transporter les ballons de l'autre côté du terrain, sans se faire toucher par l'épervier.

Les joueurs pris deviennent éperviers en se tenant par la main par groupes de 2 ou 3.



c) VARIABLES:

- Ne pas lancer les ballons et n'en porter qu'un à la fois.
- Profiter des moments où l'épervier est loin pour traverser.
- Répartir des cerceaux-refuge

d) EVALUATION:

Modulation de la course, en vitesse et en direction.