

# CYCLE JEUX COLLECTIFS

**Classe :** TPS/ PS / MS

## **Compétences de fin de cycle:**

- *Coopérer et s'opposer collectivement, accepter les contraintes collectives*
- *Reconnaître et respecter ses pairs et adversaires*
- *Participer à des activités collectives*
- *Identifier et tenir son rôle dans un jeu collectif*
- *reconnaître ses partenaires et coopérer vers un but commun*
- *Coopérer avec la médiation d'un matériel*

## **Objectifs :**

- Participer avec confiance à des activités organisées
- Participer à des jeux collectifs simples
- Oser prendre des risques
- Coopérer, établir des relations de plus en plus nombreuses,
- Reconnaître l'autre, l'écouter, le respecter,
- Participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples

## **Echauffements possibles pour ce cycle :**

- Se déplacer librement dans l'espace de jeu et au signal faire la statue, faire le chien (à 4 pattes), le lapin, le kangourou, la grenouille (sauts), le poisson (bras), le crocodile (ramper), etc.
- Se mettre d'un côté du tapis et le traverser de différentes façons : à pied joint, à 4 pattes, en rampant en avant, à pas de géant, sur la pointe des pieds, en faisant l'ours...
- Courir dans tout l'espace et se regrouper par 2,3...par couleur de tee-shirt, par sexe, par couleur de cheveux... (but observer les autres et accepter un premier contact)

Retour au calme : petits jeux d'étirement et de relaxation.

# Progressivité des jeux.

## 1. Jeu pour commencer à s'approprier la notion de camp, d'équipe, d'espace précis de jeu

### Jeu 1: chacun sa maison

**Matériel :** drap de couleur

*Mise en place :* distribuer à chaque enfant un collier reprenant son groupe de couleur dans la classe :

- Amener les enfants à se regrouper sur le drap de la couleur de leur groupe.

**Consigne :** Se déplacer dans tout l'espace et au signal (tambourin ou arrêt de la musique être les plus rapide à être tous revenu dans sa maison

### Jeu 2 : Remplir sa maison

**Matériel :** drap, caisse d'anneaux

*Mise en place*

On détermine 4 groupes de couleurs (par exemple, les groupes effectués en classe pour les besoins des ateliers). Chaque groupe se voit attribuer une « maison », dans un coin de la salle. Au milieu, on placera la caisse remplie d'objets.

Au signal, les enfants devront aller chercher les objets, et les rapporter dans leur maison :

- pas de consigne particulière quant au nombre d'objets à prendre par voyage dans un premier temps, ni quant au mode de déplacement,
- dans un deuxième temps, consigne : ne prendre qu'un seul objet par voyage.

Après le signal « stop », on compte alors les objets ramassés, puis détermine l'équipe qui a gagné.

Pour les manches suivantes, on peut faire un autre signal pour que les enfants aillent replacer les objets dans la caisse centrale.

**But :** être l'équipe qui a amener le plus d'objets dans sa maison.

#### **VARIANTES :**

- limiter le nombre d'objets pouvant être transporté par enfant
- modifier les modes de déplacement ( à 4 pattes ; en rampant..)
- amener à ce que ce soit chacun son tour (type relai)
- se déplacer en respectant un parcours
- ne déplacer qu'un type d'objet
- retrouver les objets de sa couleur uniquement

### Jeu 3:les lapins dans leur terrier

**Matériel :** cerceau

*Mise en place* demander à chaque enfant de se placer dans un cerceau

**But** : Courir le plus vite possible sur une courbe pour revenir dans un terrier libre

**Règle à respecter** : ne pas rentrer dans un terrier déjà occupé.

**Consigne** :

Étape 1 : Quand la musique commence les lapins se déplacent, sortent et lorsque la musique s'arrête doivent retourner dans leur terrier.

**VARIANTE** :

- Plus de signal long mais un bref : coup de sifflet ou de tambour du maître
- Modifier le mode de déplacement des lapins
- De moins en moins de cerceau

## **Jeu : l'écureuil en cage**

**Matériel** :

*Mise en place* : distribuer à chaque enfant un collier reprenant son groupe de couleur dans la classe :

- Amener les enfants à se regrouper sur le drap de la couleur de leur groupe.

**Consigne** : 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.

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

**VARIANTES** :

Variation l'emplacement des cages (sur un petit cercle, sur un grand cercle, dispersées dans la salle).

Variation les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant)

Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.

Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).

Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.

Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage)

## **Jeu 2 : les belettes**

*Mise en place* un grand drap pour le camp à atteindre

**Consigne** :

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 ...

**VARIANTES** :

Variation le nombre de belettes.

Variation l'espace entre les terriers.

Variation les modes de déplacement des lapins et/ou des belettes (à cloche-pied, à quatre pattes, en rampant, etc...).

Variation différencier les terriers (en utilisant des cerceaux de couleurs différentes par exemple).

Variation encombrer l'espace d'action

## **Jeu 2 : les trois refuges**

*Mise en place* un grand drap pour le camp à atteindre

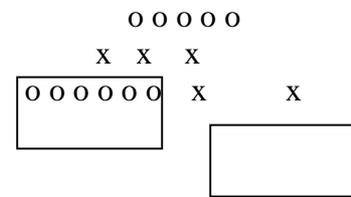
**Consigne** :

Les enfants (o), munis d'un foulard passé dans leur ceinture, sont

o o o o o o

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



**But :** 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).

### VARIANTES :

Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants (x).

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).

Variation l'espace entre les différents refuges.

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).

Variation les formes de déplacement des enfants (o) et/ou (x) (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant, etc...)

Demander aux enfants (o) de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de rentrer dans un refuge.

Encombrer l'espace d'action

## 1. Jeu avec ballons

### Jeu 1 : les bons petits chiens

*Mise en place* un grand carton rempli de ballons

**Consigne :**

**Le maître joue seul contre les élèves. Mettre une musique bien connue des enfants. Expliquer que pour battre la maîtresse il faut qu'il y ait moins de ballons en dehors du carton que dedans.**

But : Remettre les ballons dans le carton avant la fin de la chanson.

### VARIANTES :

- Amener des élèves à rejoindre le groupe de la maîtresse
- Amener les élèves à amener les objets dans un endroit précis selon couleur du ballon, forme de l'objet....

### Jeu 2 : les balles brulantes

*Mise en place* séparer l'espace de jeux en deux

**Consigne :**

Renvoyer tous les ballons dans le camp adverse

### VARIANTES :

### Jeu 3 : vider le panier

*Mise en place* des cartons, des ballons

But : 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

**Consigne :**

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.

### VARIANTES :

Varié la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...)

Varié la quantité de ballons.

Varié l'espace d'action

Varié le nombre et la position des paniers (position des paniers dans la salle, distance entre les paniers, nombre de ballons par panier).

Associer les ballons à des paniers (en utilisant des couleurs différentes)

Varié le nombre et la nature des objets à rapporter (rapporter 2 ballons à la fois, rapporter 2 ballons identiques, 2 ballons différents etc...)

Encombrer l'espace d'action.

## **Jeu 2 : les ballons cerclés**

*Mise en place* un grand drap pour le camp à atteindre

### **Consigne :**

Former 4 ou 5 équipes (en fonction de l'effectif de la classe). Chaque équipe dispose d'une couleur de dossard différente.

A chaque équipe est associé un ballon de la même couleur que leur dossard.

Les enfants sont répartis dans l'ensemble de l'espace disponible (sans tenir compte des groupes).

Le jeu débute lorsque le maître lance tous les ballons (de manière aléatoire).

Les enfants doivent alors s'organiser par groupe pour récupérer leur ballon, former une ronde en positionnant le ballon au centre de cette ronde.

### VARIANTES :

Ne pas attribuer de couleur de ballon aux différentes équipes.

Augmenter l'espace d'activité.

Attribuer 2 ballons par groupes (les deux ballons devront se trouver au centre de la ronde).

Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants par groupe.

Modifier la position initiale des enfants (positionner chaque groupe à un coin de la salle).

Encombrer l'espace d'action

## **2. Jeu amenant à une opposition 1 contre tous et une évolution de son rôle au cours du jeu**

### **Jeu 2 : monsieur l'ours**

*Mise en place* un grand drap pour le camp à atteindre

### **Consigne :**

: Faire la chanson de l'ours. L'ours est assis au milieu de la ronde. A la fin de la comptine il essaie d'attraper le plus possible d'enfants qui deviennent à leur tour des ours

But : Rejoindre le camp sans se faire toucher par l'ours

### VARIANTES :

### **Jeu 5 : le chat et les souris !**

*Mise en place* Espace délimité par des plots, quatre espaces refuges matérialisés. Brassard pour le chat

### **Consigne**

lorsque le chat dort, les souris sortent de leur refuge, courent dans tout l'espace. Quand le chat se réveille il fait miaou et part attraper les souris. Quand une souris est attrapée elle s'assoit.

But : se déplacer dans un espace sans se faire attraper. Courir vite avec des changements de direction.

## **Jeu 2 : minuit dans la bergerie**

*Mise en place* un grand drap pour le camp à atteindre

### **Consigne :**

Des enfants "moutons" se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure à un enfant "loup". Ce dernier répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond "minuit", il s'élançe pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.

But : Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

### **VARIANTES :**

Augmenter le nombre de loups.

Définir un espace de départ pour les moutons.

Attribuer à chaque mouton un foulard qu'il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons en leur prenant leur foulard.

Encombrer l'espace d'évolution (tapis, cerceaux, etc...)

Modifier l'emplacement de la bergerie (dans un coin, au milieu de l'espace).

Augmenter le nombre de bergeries.

Dans le cas où il y a plusieurs bergeries, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries.

Varié les modes de déplacement des moutons et/ou du loup.

Demander aux moutons de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de pénétrer dans la bergerie.

## **2. Jeu traditionnel pouvant être joué isolément**

### **JACQUES A DIT**

But : exécuter le commandement du meneur dans un temps extrêmement bref.

Déroulement. Lecture de l'album Jacques a dit pour faire ressortir les règles du jeu. Un enfant au centre du cercle donne des ordres aux autres joueurs qui doivent l'exécuter ou non en fonction de la formulation de la demande.

Variable : pipelet. Un élève dit pipelet sans cesse en tapant sur ces genoux. Il intercale des ordres d'ordres topologiques aux autres.

### **DANS LA MARE**

But : exécuter le commandement du meneur dans un temps extrêmement bref

Déroulement. Les joueurs sont placés autour du cercle et suivent l'ordre du meneur qui précise leurs positions par rapport à la mare (dedans, sur la rive..)

### **LE FURET**

But : Trouver dans quelle main est l'anneau. Suivre des yeux un objet.

Déroulement : Placer les enfants en cercle avec un anneau à se faire passer. Les enfants chantent la comptine du furet, au moment où la comptine dit qui l'a l'enfant au centre du cercle doit dire quel est l'enfant qui possède alors l'anneau.

### **L'ÉPERVIER :**

But : Ne pas se faire attraper.

Organisation : épervier avec brassard.

Déroulement. Les joueurs essaient de traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier. Les joueurs pris deviennent à leur tour épervier et peuvent se donner la main.

### **FILET DU PECHEUR :**

But : Ne pas se faire attraper.

Organisation : classe séparée en 2 le filet des pêcheurs (ronde) et les poissons.

Déroulement. Les pêcheurs décident d'un chiffre, ils chantent la chanson des petits poissons et finissent par compter jusqu'au chiffre choisit . Ils se baissent alors pour refermer le filet, tous les poissons au milei de la ronde sont pris et deviennent pêcheurs.

### LE LOUP GLACE

But : ne pas se faire attraper

Organisation : un ou plusieurs loup identifiés par des dossards.

Déroulement ; les moutons court lorsqu'ils sont touchés ils se statufient. Les loups ont gagnés quand tout le monde est pris. Faire évoluer en permettant de libérer les moutons en passant entre les jambes.

### LE FACTEUR

But : ne pas se faire attraper

Organisation : une ronde et un anneau.

Déroulement ; Le facteur tourner autour de la ronde en chantant la chanson de la semaine, au dimanche il pose l'anneau derrière le dos de l'enfant devant lequel il tombe puis court autour de la ronde une fois pour prendre sa place avant qu'il ne l'attrape.