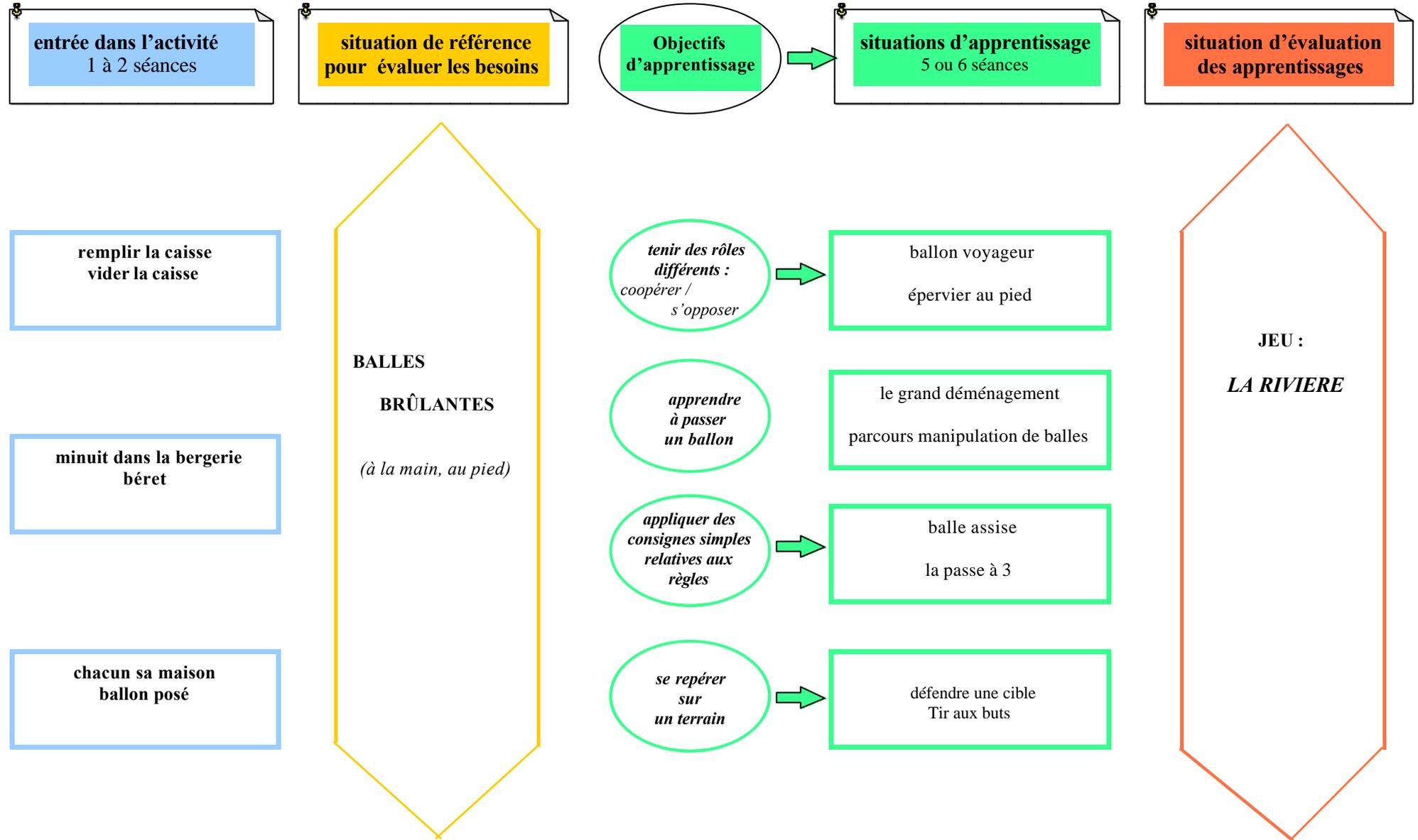


JEUX COLLECTIFS - cycle I - Unité d'apprentissage



C1
REEMPLIR LA CAISSE

Objectif de la tâche : Participer à un jeu collectif

But : remplir la caisse que le maître vide

Organisation matérielle

1 grande caisse au centre contenant beaucoup de ballons Une zone de tapis 1 m X 2m (pour variante MS)

Consignes

Les élèves, dispersés à l'extérieur des tapis, récupèrent les ballons et les ramènent dans la caisse

Variantes

Varier le matériel de lancer

Des enfants aident le maître à vider la caisse

Augmenter la distance de lancer

Installer une zone de lancer matérialisée par des tapis 1 m X 2m

Critère de réussite : rapporter ou lancer le ballon dans la caisse

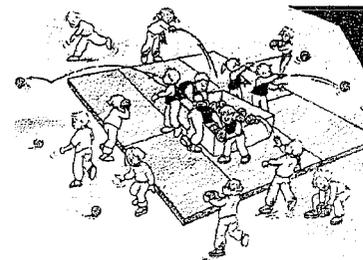
C1
VIDER LA CAISSE

Objectifs de la tâche : Participer à un jeu collectif
vivre des rôles différents (attaquants - défenseurs)

But : pour les uns vider la caisse, pour les autres lancer les ballons dans la caisse

Organisation matérielle

*1 grande caisse avec 30 ballons
Une zone de tapis 1 m X 2m 2 équipes de même nombre distinguées par des dossards*



consignes

Attaquants : remplir la caisse

Défenseur: vider la caisse

Variantes :

Varier le nombre de joueurs qui vident la caisse

Varier la distance de lancer Limiter le temps

Critères de réussite : attaquants : avoir le plus de ballons défenseurs : avoir le moins possible de ballons dans la caisse

Critère d'évaluation : à la fin, l'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons

C1 MINUIT A LA BERGERIE

Objectif de la tâche : participer à un jeu collectif

But : courir pour échapper au loup

Organisation matérielle :

1 terrain délimité avec un espace bergerie

Consignes

Au signal les moutons vont dans la bergerie sans se faire attraper par le loup

Variantes

Le loup peut-être un élève

Avoir plusieurs loups

Varié les signaux (auditifs, visuels, gestuels)

Différentes manières de se déplacer

Varié les dimensions, la forme de l'aire d'évolution

Critère de réussite : échapper au loup



C1 *LE BERET*

Objectif de la tâche : réagir à un signal

But : récupérer l'objet le plus rapidement possible

Organisation matérielle

Terrain matérialisé (cercle, rectangle)

Ballon, foulard, sac... en plusieurs exemplaires

Des cartes (animaux, fleurs, constellations, couleurs...) en double

Consignes :

A l'appel de leur carte, les 2 joueurs désignés vont chercher l'objet et le ramènent à leur place

Variantes

Symboliser les cartes

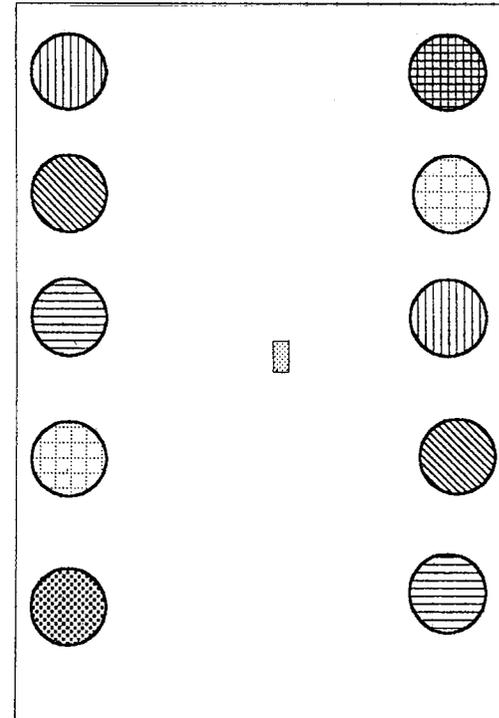
Varié les distances

Appeler plusieurs doublettes

Placer les joueurs en cercle

Critère de réussite : ramener l'objet

Critère d'évaluation : compter le nombre d'objets ramenés



C1

CHACUN SA MAISON

Objectifs de la tâche : se repérer dans l'espace
anticiper son déplacement

But : trouver une maison au signal

Organisation matérielle :

Des cerceaux

Consignes : au signal, se diriger vers une maison (cerceau) libre

Variantes

Variation des signaux

Variation des distances entre cerceaux Mettre
moins de cerceaux que de joueurs

Critère de réussite : trouver une maison le plus vite possible .

C1

BALLON POSE

Objectifs de la tâche : agir rapidement
circuler en courant dans l'espace libre

But : aller poser le ballon dans la maison le plus vite possible

Organisation matérielle : 1

*ballon par enfant Des
cerceaux*

Consignes

Au signal, aller poser son ballon dans le cerceau

Variantes

Associer couleur de maison et ballon

Variation des déplacements

Changer la forme et le placement des maisons

Critère de réussite : trouver une maison pour son ballon

C1

BALLES BRÛLANTES

Objectifs de la tâche : participer à un jeu collectif coopérer

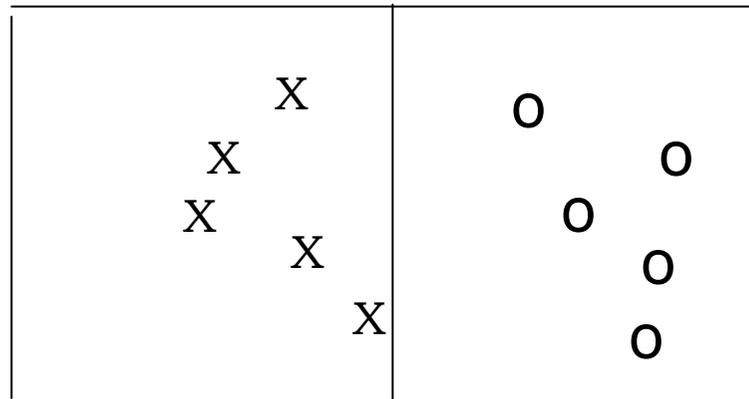
But : vider sa maison et lancer dans l'autre maison

Organisation matérielle

*Nombreux ballons et balles 2
équipes de même nombre 1
terrain divisé en 2*

Consignes

Vider rapidement sa maison



Variantes

Varier l'espace

Donner un temps limité

Varier les objets

Changer les manières de vider sa maison (pied, main, crosse, raquette...)

Critère de réussite : à la fin du jeu, avoir le moins possible de ballons dans son camp

C1 *BALLON VOYAGEUR'*

Objetif de la tâche : coopérer à une tâche commune

But : transporter le ballon en 2 temps

Organisation, matérielle

1 ballon pour 2 enfants

les joueurs sont en doublette A et B

Terrain matérialisé avec un couloir central de 1 m

Consignes

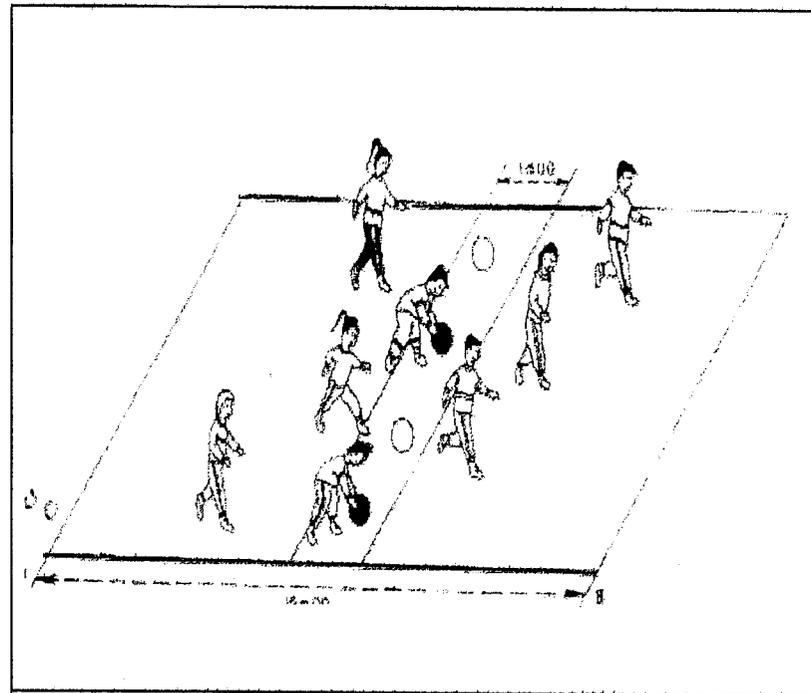
Au signal, le joueur A court pour déposer le ballon dans le couloir A l'instant où le ballon est posé dans le couloir; le joueur B part, récupère le ballon et rejoint son partenaire A Le plus vite sur la ligne d'arrivée

Variantes

Varier les dimensions du terrain

Critère de réussite : rejoindre son partenaire avec le ballon

Critère d'évaluation : la doublette gagnante est celle qui se reforme la première



C1
L'EPERVIER A UPIED

Objectif de la tâche, : se déplacer avec le ballon au pied

But : traverser un terrain

Organisation, matérielle

1 ballon par enfant

1 joueur « épervier ».

Consignes

Au signal, les joueurs traversent le terrain sans se faire prendre le ballon par l'épervier,

Variantes

Plusieurs éperviers

Variation des dimensions du terrain

Si l'épervier arrive à faire sortir le ballon d'un joueur hors du terrain, ce joueur devient à son tour épervier

C1

LE GRAND DEMENAGEMENT

Objectifs de la tâche : coopérer, faire des passes

But : amener le ballon le plus vite possible dans son but

Organisation matérielle

Nombreux ballons

1 terrain matérialisé en 3 zones

2 équipes réparties dans les zones A B C 2

but sur le même côté du terrain

Consignes

A récupère le ballon lancé par le maître

A le passe à B, B passe à C et C marque dans le but

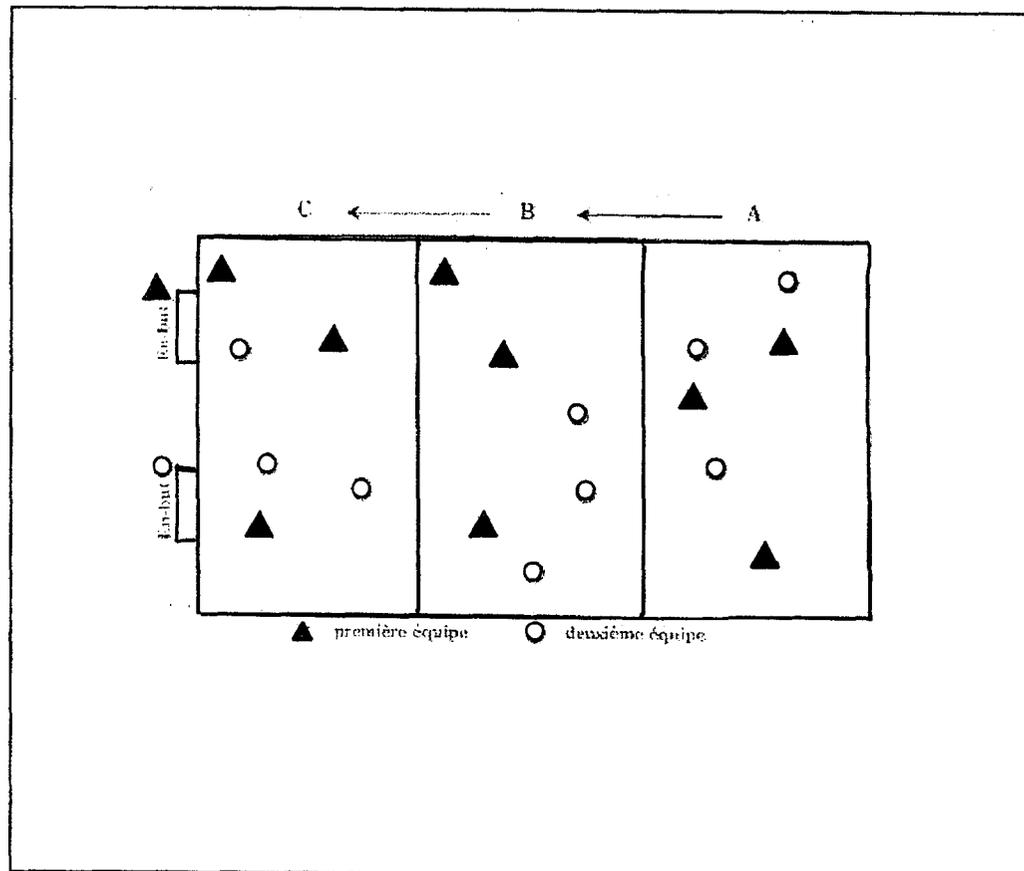
Variantes

limiter le nombre d'enfants par équipe

Changer les buts de place Mettre des

joueurs en défense

Critère de réussite : apporter le plus de ballons possible dans son but



Critère d'évaluation : l'équipe gagnante marque 1 point

C1

PARCOURS DE MANIPULATION DE BALLONS

Objectif de la tâche : développer l'activité motrice avec le ballon

But : réaliser un parcours avec le ballon

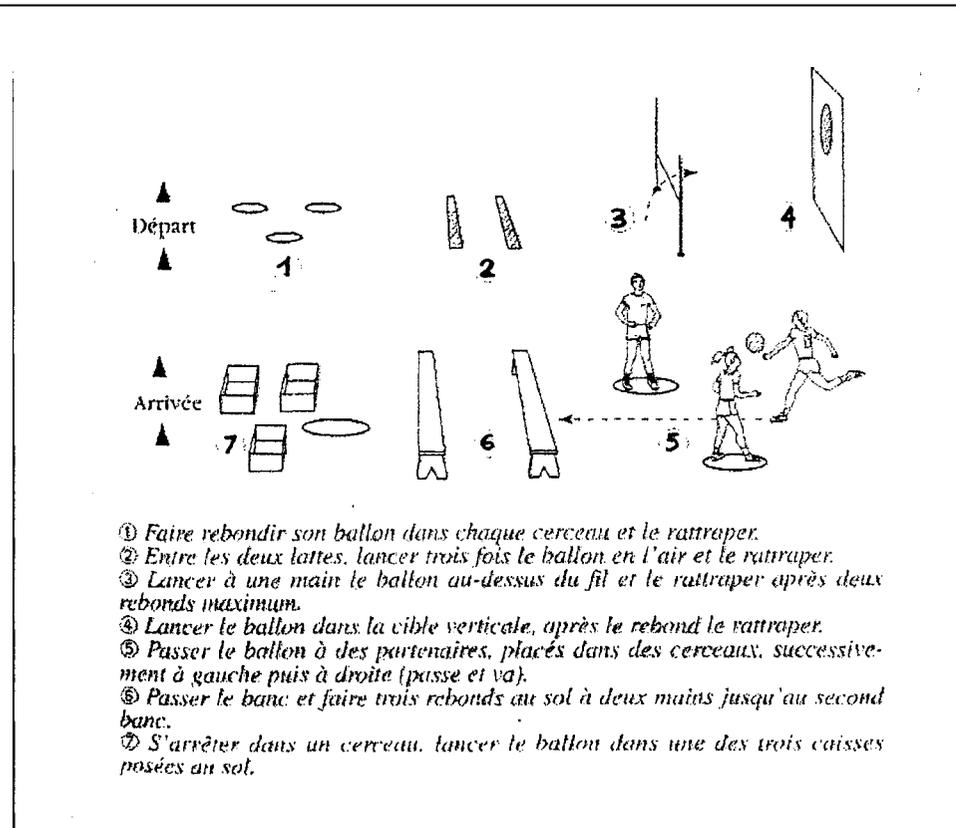
Organisation matérielle ballons de différentes tailles / parcours aménagé

Consignes : Se déplacer avec le ballon en respectant les obstacles en respectant les consignes données (pied, main...)

Variantes

Varier les déplacements et actions

Critère de réussite .: ne pas perdre son ballon



C1
BALLE ASSISE

Objectif de la tâche : savoir tirer sur un joueur en mouvement

But : tirer sur un joueur

Organisation matérielle

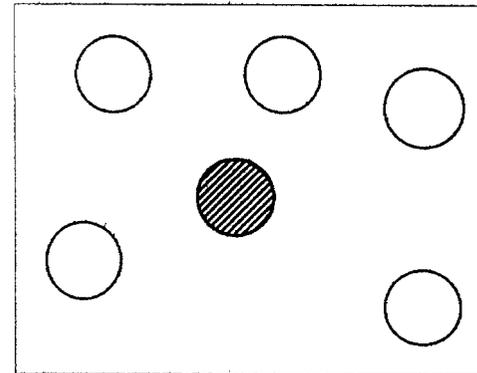
ballon

Terrain délimité

Consignes :

Le joueur qui possède le ballon, vise un autre joueur qui s'assoit

Si le prisonnier s'empare à nouveau du ballon qui passe à sa portée il est délivré



Critères de réussite -. ne pas se faire toucher
pour le tireur : réussir son tir

C1
PASSE A 3

Objectif de la tâche : apprendre à se faire des passes malgré l'opposition

But : faire 3 passes consécutives sans laisser tomber le ballon

Organisation matérielle

1 ballon

2 équipes A et B de même nombre distinguées par des dossards 1 terrain matérialisé

Consignes

L'équipe A réalise 3 passes sans faire tomber le ballon, l'équipe B s'oppose et essaie de récupérer le ballon pour réaliser à son tour 3 passes

Variantes

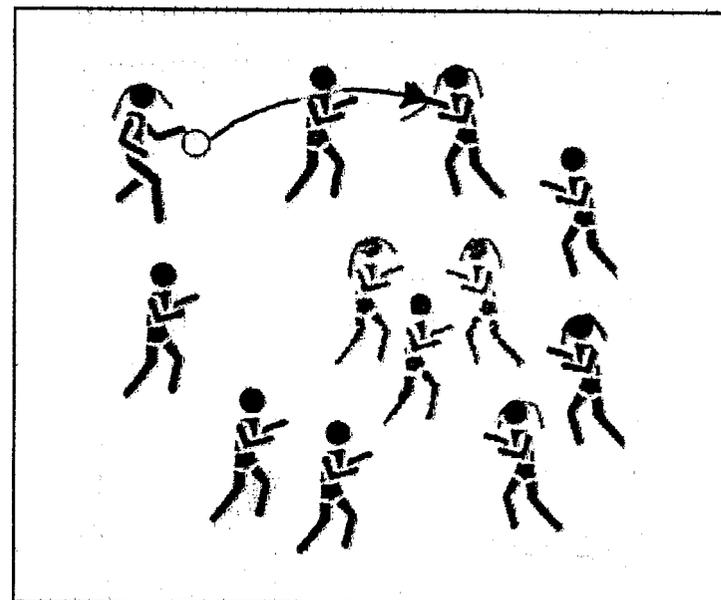
Augmenter le nombre de passes

Limiter le temps

Critère de réussite : à chaque réalisation de 3 passes consécutives on marque 1 point

Critères d'évaluation : le nombre de points obtenus par chaque équipe dans un temps donné

le nombre de fois que les joueurs récupèrent le ballon sans le faire tomber



C1 *DEFENDRE UNE CIBLE*

Objectif de la tâche : repérer son camp et sa cible

But : transporter des ballons dans son but sans interception

Organisation matérielle

2 équipes de même nombre distinguées par des dossards des ballons dans une caisse

1 caisse vide placée sur des tapis, gardée par les défenseurs

Consignes :

Les attaquants transportent les ballons d'une caisse à l'autre sans se faire prendre

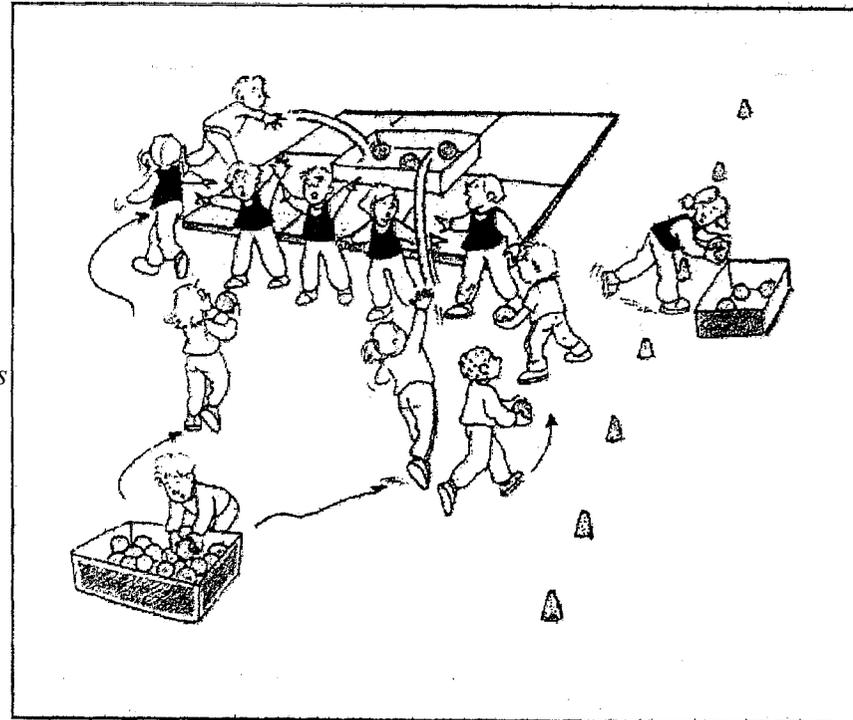
Les défenseurs, placés hors des tapis interceptent les ballons avant qu'ils ne soient dans la caisse

Variantes :

Plus d'attaquants que de défenseurs 1

temps limité

Critère de réussite : transporter le plus de ballons



Critère d'évaluation : compter le nombre de ballons à l'aide de gommettes