

# **JEUX COLLECTIFS POUR LE CYCLE 1**

## **ORGANISATION GÉNÉRALE POUR UNE RENCONTRE:**

Formez des équipes de 6 à 8 enfants (ce qui correspond souvent à 4 équipes par classe). Sur chacun des jeux, 2 équipes jouent ou s'opposent. La plupart des jeux sont conçus de façon à ce qu'il y ait un vainqueur (particularité souvent retenue pour des jeux collectifs). Il peut être annoncé. Mais aucun classement final des différentes équipes n'est prévu au cycle 1. On peut toutefois faire un petit bilan à partir des feuilles de route.

- Pour une rencontre à 2 classes, choisissez 4 situations pour 8 équipes.
- Pour une rencontre à 3 classes, choisissez 6 situations pour 12 équipes.

Vous pouvez me solliciter pour avoir des feuilles de route ou diplômes correspondants.

Idéalement, cette rencontre doit se dérouler en extérieur car l'installation des terrains demande beaucoup d'espace.

Toutefois, on peut imaginer (mais c'est moins bien), une rencontre en salle (un des jeux proposés ci-dessous ne peut se dérouler qu'en salle (ballons de baudruche).

Parallèlement à ces contenus de rencontre « jeux collectifs cycle 1 », un document « cycle d'apprentissage » vous proposera d'organiser la présentation de ces jeux dans un ordre cohérent avec en appui des analyses et commentaires à mener avec vos élèves et parfois quelques situations décrochées permettant de travailler quelques objectifs en fonction de vos observations.

**LES SITUATIONS SONT DECRITES DANS LES FICHES SUIVANTES**

## CYCLE 1 - L'EPERVIER CERCEAU - (La situation décrite convient plutôt à des moyens ou des grands. Une variante est proposée pour les petits).

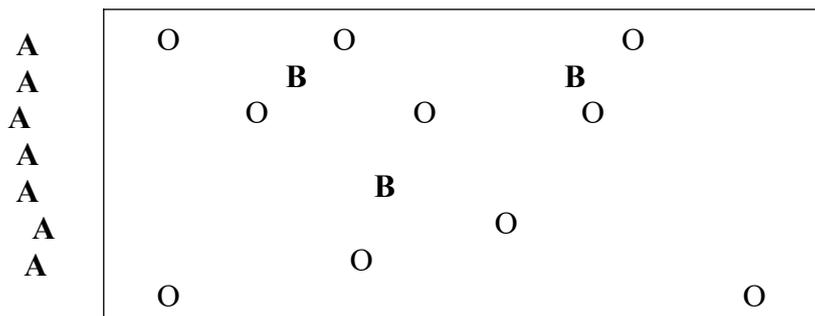
### Compétences spécifiques :

- S'orienter vers une cible en s'informant pour éviter un adversaire.

Aire de jeu : Environ 12 mètres sur 6 avec des cerceaux (une dizaine).

### Matériel :

- Boîte avec une douzaine de foulards
- 10 cerceaux
- 8 chasubles de couleur



Sur le côté, 3 joueurs B B B, en attente

### Description de la situation :

- Dix cerceaux sont disposés de manière aléatoire dans l'espace de jeu.
- Les enfants de l'équipe A disposent d'un objet dans la main (foulard, par exemple). Ils doivent, au signal traverser le terrain pour rejoindre l'autre côté. Un joueur A peut, au besoin, se réfugier dans un **cerceau libre** pour ne pas être pris. Mais attention, la traversée doit durer au total pas plus de 15 secondes (coup de sifflet de l'enseignant). A noter qu'un élève qui se trouve encore dans un cerceau au moment du coup de sifflet devra donner son foulard.
- La moitié de l'équipe B (3 ou 4 joueurs portant un chasuble) se trouve dans le terrain. Ces joueurs doivent tenter de toucher les enfants de l'équipe A qui vont traverser. L'autre moitié de l'équipe B attend sur le côté.
- Pour le retour qui s'effectuera dans l'autre sens, c'est l'autre moitié de l'équipe B qui va être sur le terrain.
- Quand un enfant A est touché, il doit donner son foulard et continuer son chemin, et pourra rejouer pour le retour (il reprendra un autre foulard dans la boîte « stock de foulards »).
- Après un aller / retour, on compte le nombre de foulards « capturés » par l'équipe B, ou mieux encore, on les pose au sol pour une comparaison terme à terme suite à la deuxième manche qui suivra.
- Puisqu'une deuxième manche est proposée où les rôles sont inversés

## VARIANTE POUR LES PETITS

### Description de la situation :

- On peut tenter ce même jeu, avec l'équipe B au complet pour « attraper »
- En cas de difficulté, ce sont les adultes qui jouent le rôle de « loups ». Alors, les deux équipes ont des foulards de deux couleurs différentes. Comparaison des collections à l'arrivée.

## CYCLE 1 - LES CHATS ET LES SOURIS -

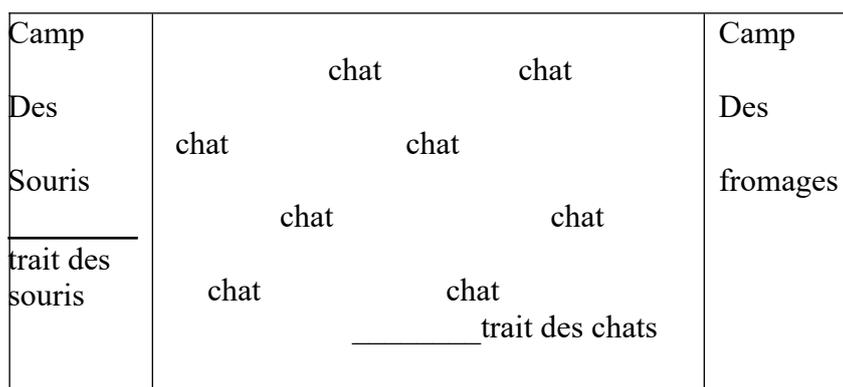
### Compétences spécifiques :

- S'orienter vers une cible en s'informant pour éviter un adversaire.
- Développer des stratégies individuelles ou collectives
- Développer des conduites motrices (accélération, changements de direction).

### Matériel :

- Des cartons fromages en grand nombre (une cinquantaine).
- Des chasubles (au moins pour les chats).

Aire de jeu : idéalement, une grande surface d'environ 20 mètres sur 8 .



### Description de la situation :

- Regroupez les 2 équipes et prélevez un tiers des enfants qui seront les chats (donc 2 fois plus de souris que de chats).
- Des fromages sont réunis dans un camp (exemple des petits morceaux de carton). A l'opposé de ce camp, le camp des souris.
- Les chats sont dispersés dans l'espace central.
- Les souris doivent aller chercher des fromages (un seul par voyage) et les ramener dans leur camp (les poser sur un trait de 2 à 4 mètres), sans se faire toucher par les chats. Le trait peut être remplacé par une distance à couvrir entre deux plots.
- Une souris touchée par un chat doit lui donner son fromage qui peut aller le poser sur son trait (de la même longueur que celui des souris).
- La première équipe, ayant totalement recouvert son trait de fromages a gagné.

### VARIANTE POUR LES PETITS : LES SOURIS ET LE CHAT

#### Compétences spécifiques :

#### S'orienter vers une cible en s'informant pour éviter un adversaire.

- Tous les enfants sont des souris. Ils sont dans leur camp. Ils doivent aller chercher les fromages dans le camp en face (un par voyage) et les ramener dans leur camp.
- Le chat est joué par le maître.
- Une souris touchée doit donner son fromage au chat. Pas de traits à recouvrir, mais seulement tous les fromages à ramener dans son camp.

**Variante pour GS et plus :** Une prison centrale peut être matérialisée. Quand une souris est touchée par un chat, elle doit non seulement donner son fromage mais aussi se rendre dans la prison centrale. Elle ne pourra être libérée que si elle est touchée par une souris (encore libre).

**CYCLE 1 - LES DEMENAGEURS - (La situation décrite convient plutôt à des moyens ou des grands. Une variante est proposée pour les petits).**

**Compétences spécifiques :**

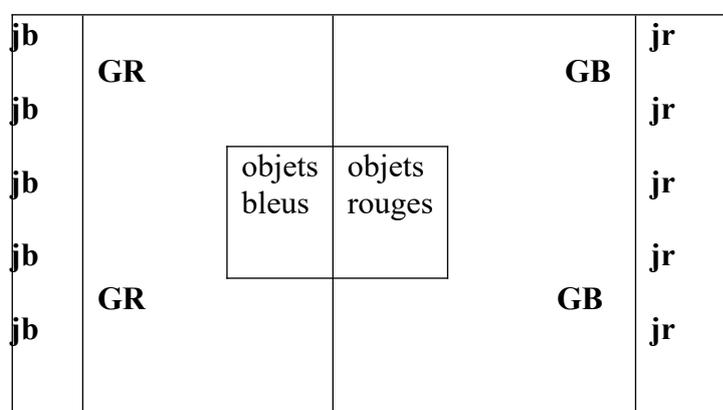
- Gestion de l'espace avec la reconnaissance d'un camp
- Respect d'une règle (un seul objet)
- S'orienter vers une cible en s'informant pour éviter un adversaire.

**Matériel :**

- Trente objets rouges et trente objets bleus
- Chasubles (au moins pour les gendarmes)
- Plots

**Aire de jeu :** Une grande surface d'environ 20 mètres sur 8 avec de chaque côté, des camps bien matérialisés.

**GR :** gendarme rouge  
**GB :** gendarme bleu  
**jr :** joueur rouge  
**jb :** joueur bleu



**Description de la situation : Collaboration avec confrontation avec une autre équipe dans des espaces dans des espaces communs.**

- Deux équipes d'un même nombre de joueurs.
- Deux stocks d'objets (pas dangereux pour le transport) disposés au centre du terrain mais bien séparés (exemple : un stock d'objets rouges posés sur un tapis rouge, un autre stock d'objets bleus posés sur un tapis bleu (même nombre)).
- Un camp d'un côté du terrain est attribué à une équipe. Un autre camp, de l'autre côté à l'autre équipe.
- Au départ du jeu, chacune des équipes est regroupée dans son camp.
- Au signal, tous les déménageurs peuvent partir vers leur stock d'objets pour les ramener dans leur camp (un seul objet par voyage).
- Un ou deux joueurs de l'équipe adverse sont des gendarmes qui se placent dans la partie de terrain de l'autre équipe. Ils tentent de toucher les déménageurs. Un déménageur touché doit aller remettre son objet là où il l'a pris et en reprendre un autre (donc perte de temps).
- La première équipe qui n'a plus d'objets dans son camp de départ a gagné. Cette règle permet d'éviter de ramener tous les objets dans le camp d'arrivée (cela devient souvent difficile en fin de jeu)

**VARIANTE POUR LES PETITS:**

**Aire de jeu :** La même avec des stocks d'objets sont plus éloignés l'un de l'autre.

- Même jeu de déménagement mais il n'y a plus de gendarmes.

- La première équipe qui a ramené tous ses objets dans son camp a gagné.

### CYCLE 1 - LES FACTEURS ET LES CHIENS -

(plutôt moyens ou grands, une variante est proposée pour les petits)

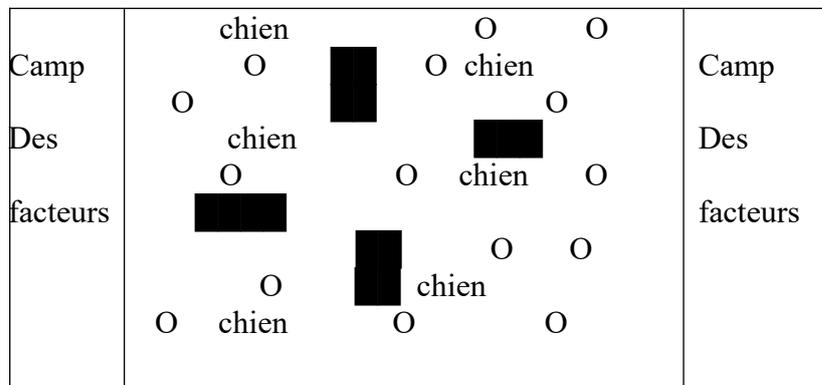
Compétences spécifiques :

- Reconnaissance de différentes fonctions pour différents espaces délimités.
- Respect d'une règle (un seul objet)
- S'orienter vers une cible en s'informant pour éviter un adversaire.

Matériel :

- Des cartons (une trentaine par équipe).
- Des plots
- Des chasubles.
- Des cerceaux

Aire de jeu : Terrain d'environ 20 mètres sur 10 (cerceaux = refuges, tapis = maisons)



Description de la situation :

- Une équipe « facteurs », une équipe « chiens ».
- Au départ, les facteurs sont dans l'un de leurs 2 camps avec les lettres en grand nombre (vous pouvez utiliser une quarantaine de petits morceaux de papier ou de carton, répartis dans les 2 camps).
- Les facteurs ont pour but de distribuer le courrier dans les maisons (poser une lettre par voyage sur un des tapis disposés dans l'espace). On peut poser sur un tapis qui a déjà des lettres.
- Les chiens, (l'autre équipe), doivent tenter de toucher les facteurs porteurs de lettres.
- Un facteur touché doit donner sa lettre au chien.
- Un facteur qui veut se protéger d'un chien peut se réfugier dans un cerceau. Il est alors intouchable et pourra repartir plus tard vers sa destination.
- Quand il n'y a plus de lettres, décompte des lettres postées ou récupérées et inversion des rôles.

### VARIANTE POUR LES PETITS : LES FACTEURS

Aire de jeu : on enlève les tapis.

- Tous les enfants sont des facteurs et doivent poser une lettre par cerceau ou anneau vide (une lettre par voyage).
- Un seul chien peut les toucher (un enfant ou un adulte) qui récupère alors le courrier.

VARIANTE encore : 2 terrains identiques sont juxtaposés et une équipe joue sur chaque terrain, avec un ou deux chiens par terrain. L'équipe qui s'est fait prendre le moins de courriers par le(s) chien (s), a gagné.

### CYCLE 1 - FAIRE ROULER LES BALLE DE L'AUTRE CÔTÉ -

**Collaboration avec confrontation à une autre équipe dans un espace de jeu commun.**

**Compétences spécifiques :**

- Respecter les limites d'un espace attribué.
- Se déplacer pour intercepter des objets roulants (pour les intercepteurs).
- Repérer et utiliser les espaces libres (pour les passeurs).

**Matériel :**

- Balles (type tennis ou autres)
- Plots
- 2 Caisses ou 2 cerceaux

**Aire de jeu : une zone centrale (une rivière) de 6 à 8 mètres de largeur bien matérialisée (entre des bancs, des tapis ou des rubans).**

Camp De Départ Des Balles  6 enfants équipe A	Joueur B    Joueur B  Joueur B  Joueur B    □ caisse B  Joueur B  Joueur B                  Joueur B  Joueur B	Camp D' Arrivée Des Balles   □ caisse A 2 enfants équipe A
--	--	---

**Description de la situation :**

- D'un côté de la rivière, des enfants d'une équipe « A »(les passeurs), tentent de faire passer des ballons ou des balles à des partenaires se trouvant de l'autre côté de la rivière **en les faisant rouler** (plus facile avec des petites balles type tennis). On joue avec les mains
- De l'autre côté de la rivière, 2 enfants de l'équipe « A » stockent dans une caisse les balles qui sont passées au travers des joueurs de l'équipe « B ».
- Dans la zone centrale (la rivière) se trouve l'autre équipe (« B »,les intercepteurs) qui eux tentent de récupérer les ballons ou balles qui passent au travers de leur zone. Les objets interceptés sont posés dans leur caisse (posée au milieu de leur camp).
- Décompte des balles et des ballons à la fin du jeu, et inversion des rôles.

## CYCLE 1 - BALLE ET BALLONS AU PIED -

### Compétences spécifiques :

- **Habilité avec l'accessoire (voir selon les variantes)**
- **Reconnaissance de son camp**
- **Reconnaissance de l'adversaire et acceptation de son rôle opposant.**

### Matériel :

- **Une trentaine ou quarantaine d'objets variés.**
- **Des plots**
- **Des chasubles (pas obligatoires, mais peut aider l'observation du maître)**

### Aire de jeu : 8 m x 16m environ:

A	objet	objet		objet		objet		B
A			objet		objet			B
A	objet		objet		objet		objet	B
A		objet		objet		objet		B
A								B
A								B
A			objet		objet		objet	B

### Description de la situation :

- 2 équipes de 6 à 8 joueurs s'affrontent sur un terrain.
- Dans la zone centrale de objets divers sont dispersés de manière aléatoire (mais équitable (ballons, balles plus ou moins roulantes, mais aussi pourquoi pas des anneaux, des objets divers « pas roulants, pas dangereux et qui ne craignent pas les coups de pied).
- Au départ du jeu, tous les joueurs sont dans leur camp.
- Au signal, tous les joueurs partent vers la zone centrale et tente de ramener le maximum d'objets dans leur camp uniquement en les poussant du pied.
- Les joueurs peuvent donc prendre un objet libre (c'est à dire dont personne ne se préoccupe), mais ils peuvent aussi prendre un objet déjà pris en charge.
- Quand il n'y plus aucun objet dans la zone centrale, un décompte permet de désigner un vainqueur. L'enseignant peut former des lignes de 10 objets pour proposer des comparaisons juxtaposées.

**Variante pour faciliter l'évaluation du vainqueur :** Si vous disposez de beaucoup d'objets de deux couleurs différentes, vous pouvez attribuer une couleur à une équipe. Dans ce cas, une équipe s'occupe de tous les objets verts pendant qu'une équipe prend en charge les objets rouges (même nombre d'objets de chaque couleur et répartition dans l'espace équitable). L'équipe qui en premier n'a plus d'objets dans l'aire centrale, a gagné.

### Variantes :

Pour les petits, on ne prend pas un objet déjà pris en charge par un autre enfant, et on joue avec des objets pas trop roulants.

## CYCLE 1 - LA RIVIERE -

### Compétences spécifiques :

- Se reconnaître un but commun
- Lancer un ballon à un partenaire.
- Rattraper un ballon lancé par un partenaire.
- Exécuter ces actions avec rapidité.

### Matériel :

- Plots
- Beaucoup de ballons et balles (mêmes différentes) (une trentaine par équipe).

### Aire de jeu :

<b>Stock ballons A</b>	<b>Zone N°1 Moitié EQUIPE A</b>	<b>Rivière (1m50 à 2m50)</b>	<b>Zone N°2 Autre moitié EQUIPE A</b>	<b>Boîte à ballons d'arrivée EQUIPE A</b>
<b>Stock ballons B</b>	<b>Zone N°1 Moitié EQUIPE B</b>	<b>Rivière (1m50 à 2m50)</b>	<b>Zone N°2 Autre moitié EQUIPE B</b>	<b>Boîte à ballons d'arrivée EQUIPE B</b>

### Description de la situation :

- Au signal, chaque joueur de la première moitié (Zone N°1) peut prendre **un** ballon, et se déplacer **jusqu'à** la rivière (zone interdite à tous les joueurs).
- De là, il lance son ballon vers la zone N°2, de préférence à un de ses camarades dans la zone 2.
- Que le ballon soit rattrapé ou pas, un joueur de la zone N°2 doit le récupérer et le transporter jusqu'à sa boîte d'arrivée. On espère que des passes, et réceptions vont apparaître. Au pire, nous aurons quand même des lancers et des courses pour ramassages.

### VARIANTES :

- Selon le niveau, vous pouvez augmenter ou diminuer la largeur de la rivière (de 1m50 à 2m50).
- Selon le niveau, les objets à lancer et à rattraper (ballons pour plus petits pour des plus grands).

### VARIANTE EN CAS DE MANQUE DE BALLONS :

Si vous n'avez pas assez de ballons, vous pouvez ce jeu de manière à ce qu'une boîte qui se remplit puisse être vidée par l'autre équipe dans l'autre sens. Dans ce cas, une vingtaine de ballons suffiront (type classique déménageurs).

## CYCLE 1 – LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS

### Compétences spécifiques :

- **Se reconnaître un but commun.**
- **Identifier des espaces aux fonctions différentes.**
- **Manipuler des objets avec différents accessoires.**

### Matériel :

- **Une quarantaine d'objets divers (sacs de graines, anneaux, vieux crayons, autres objets pas trop roulants).**
- **Des raquettes en plastique**
- **Des crosses de hockey**
- **Autres objets pouvant servir comme prolongement de la main (vieille ardoise).**

### Aire de jeu :

	objet	objet		objet		objet	
A			objet		objet		B
A							B
A	objet		objet		objet		B
A		objet		objet		objet	B
A			objet				B
A							B
A			objet		objet		B
						objet	

### Description la situation :

- Au signal, chaque joueur de chaque équipe (A et B), muni d'un accessoire (raquette, crosse, vieille ardoise, etc...), sort de son camp et tente de ramener un à un le plus d'objets possible dans son camp.
- Quand il n'y a plus d'objets dans l'aire de jeu, décompte par l'enseignant.

**VARIANTE :** Si vous disposez de beaucoup d'objets de deux couleurs différentes, vous pouvez attribuer une couleur à une équipe. Dans ce cas, une équipe s'occupe de tous les objets verts pendant qu'une équipe prend en charge les objets rouges (même nombre d'objets de chaque couleur et répartition dans l'espace équitable). L'équipe qui en premier n'a plus d'objets dans l'aire centrale, a gagné.

### VARIANTE POUR LES TPS PS :

La cueillette peut s'effectuer à la main (sans accessoire).

## CYCLE 1 – JE RAMASSE ET JE POSE DANS MON CERCEAU

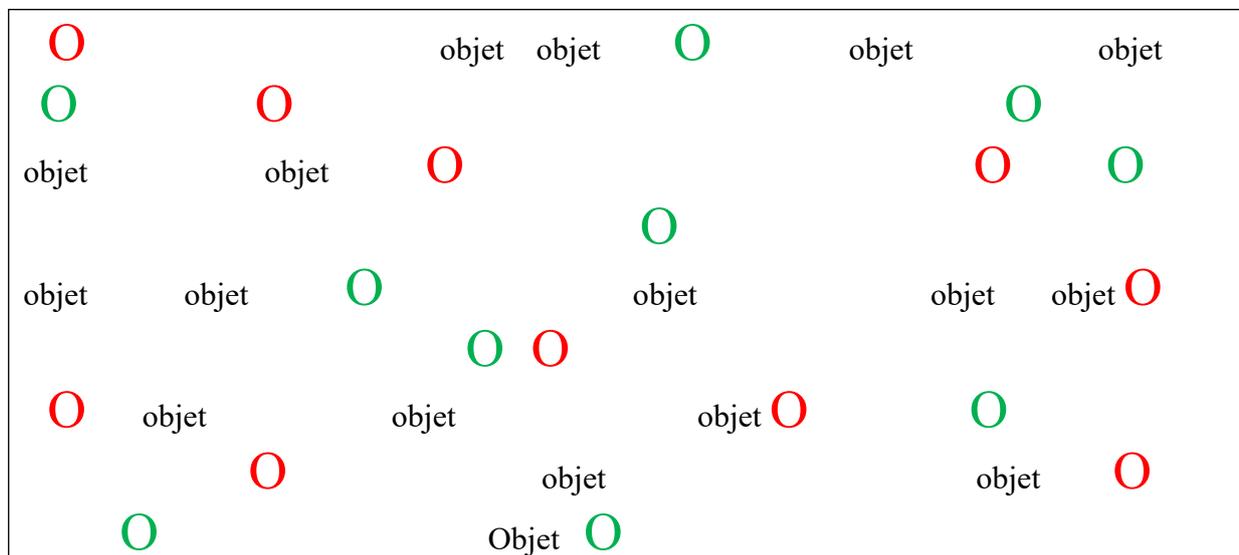
### Compétences spécifiques :

- **Prise d'informations**
- **Vitesse d'exécution.**
- **Changements de direction**

### Matériel :

- Une trentaine de cerceaux ou de caissettes (15 d'une couleur, 15 d'une autre couleur).
- Trente petits objets (si possible pas des mêmes couleurs que les cerceaux ou caissettes).
- Chasubles (pas obligatoires, mais aidant, pour l'observation de l'enseignant).
- Des plots

Aire de jeu : environ 12m sur 6m.



### Description de la situation :

- Au départ du jeu, tous les objets sont hors des cerceaux.
- Deux équipes sont identifiées (équipe verte / équipe rouge)
- Au signal, tous les enfants entrent dans le terrain et vont déposer un objet dans un cerceau de « leur couleur ». Attention, un objet par cerceau. Si le cerceau est occupé, on doit en chercher un autre.
- Il peut aussi prendre un objet dans un cerceau de l'autre équipe et le mettre dans un de ses cerceaux.
- Il peut aussi prendre un objet dans un cerceau de l'autre équipe et le poser hors cerceau.
- On joue durant 2 minutes.
- Au coup de sifflet, l'équipe qui a le plus de cerceaux avec un objet a gagné.

## CYCLE 1 - LES BALLONS DE BAUDRUCHE -

(Ce jeu ne peut se jouer qu'en salle, en choisissant un autre si la rencontre s'effectue dehors)  
(La situation décrite convient plutôt à des moyens ou des grands. Une variante est proposée pour les petits).

**Compétences spécifiques :**

- Se reconnaître un but commun.
- Développer son habileté avec l'accessoire.
- Gérer l'espace (notion de camp).

**Aire de jeu :** une ligne de départ et une ligne d'arrivée (6 à 8 mètres plus loin).



**Description de la situation : Collaboration sans confrontation avec une autre équipe**

- Des ballons de baudruche sont lancés en l'air au niveau de la ligne de départ par le maître ou accompagnants (régulez la mise en jeu des ballons en fonction de la disponibilité des enfants près de cette ligne).
- Les enfants d'une même équipe ont pour but d'amener les ballons par frappes successives jusqu'à la ligne d'arrivée. Les ballons ne peuvent pas être pris dans les mains. Si un ballon tombe au sol, on peut le ramasser et le remettre en jeu soi-même (frappes successives). On peut progresser seul (option la plus probable), ou en se faisant des passes.

**VARIANTE 1 : Avec confrontation avec une autre équipe dans des espaces séparés.**

Une deuxième équipe évolue sur un terrain à côté. La première équipe qui a fait parvenir son stock de ballons derrière la ligne d'arrivée a gagné.

**VARIANTE 2 : Avec confrontation avec une autre équipe dans des espaces communs.**

(pour moyens, voire grands) : Principe des déménageurs : les deux équipes évoluent sur un même terrain (la ligne d'arrivée des uns est la ligne de départ des autres). Un même nombre de ballons est mis en jeu de chaque côté. Une équipe essaie de faire avancer les ballons dans un sens tandis que l'autre tente de les faire avancer dans l'autre sens. A la fin du temps de jeu, l'équipe qui a fait parvenir le plus de ballons dans le camp de l'autre équipe, a gagné.

**VARIANTE POUR LES PLUS PETITS :** Il leur suffit d'attraper les ballons lancés par les adultes et de les transporter (sans frapper) jusque derrière la ligne d'arrivée pour les mettre dans une grande caisse. Si un ballon tombe au sol, on peut le ramasser et continuer à jouer.