

## Jeux collectifs OUTIL ÉCOLE GS CP



### Compétences à travailler en GS/CP :

- *Effectuer une passe directe à bras cassé, sans puis avec déplacement* .....
- *Réceptionner une balle qui rebondit* .....
- *Réceptionner une balle en l'air en position statique* .....
- *Passer, shooter au but en mouvement* .....
- *Se placer en opposition sans contact* .....
- *Se placer dans l'espace libre* .....
- *Sauter pour intercepter* .....
- *Identifier si je dois attaquer ou défendre* .....



Situations d'Entrée dans l'activité

SE DEPLACER, SE REPERER DANS UN ESPACE DE JEU  
 CONDUIRE LA BALLE ( PORTEE)

## - JEU DU DEMENAGEUR

- AVEC TRI (prévoir couleur et formes)
- AVEC RIVIERE (prévoir cordes ou plots)
- Remarque : il s'agit d'une OPPOSITION INDIRECTE

## - JEU DU SORCIER Avec prison / refuge

### Habiletés motrices à travailler en GS/CP :

- Effectuer une passe directe à bras cassé, sans puis avec déplacement.
- Réceptionner une balle qui rebondit
- Réceptionner une balle en l'air en position statique.
- Passer, shooter au but en mouvement.
- Se placer en opposition sans contact.
- Se placer dans l'espace libre.
- Sauter pour intercepter
- Identifier si je dois attaquer ou défendre.

Situation de référence  
 Évaluation diagnostique

Capacités à atteindre

Situations d'apprentissage

Évaluation finale  
 Sommative ou normative

PASSER, LIRE LA TRAJECTOIRE ET SE POSITIONNER POUR RECEVOIR LA BALLE,  
 TIRER, SHOOTER, ATTAQUER ET DÉFENDRE

En opposition indirecte / directe

- La course au fanion  
 - l'étoile

- Le ballon chronomètre

Travail de passes et de réceptions en opposition indirecte / directe

- Concours de passes  
 - Le béret passe

- les potions magiques

Tirer sur une cible

- Le mille passes  
 Variable : Le ballon doit voler en relais

CONSTRUIRE UNE STRATÉGIE COLLECTIVE D'OPPOSITION EFFICACE EN GÉRANT L'ESPACE ET EN TENANT DIFFÉRENTS RÔLES.

Gérer l'espace et le temps pour avancer rapidement et collectivement

**La OLA 1**  
 Varier le nombre de possessions de ballons par joueur

- Le Ballon anglais  
 Varier la position du capitaine mobile ou fixe

Auto évaluation

Les châteaux de la sorcière

(oppositions directe et indirecte)

**OLA 1**  
 La défense de l'empereur

## Situations d'Entrée dans l'activité

### LES SORCIERS

**But:** Pour le sorcier, transformer en statue ceux qu'il touche

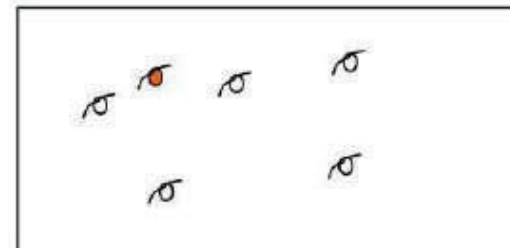
**Déroulement:**


- Pour le sorcier, toucher les autres joueurs.
- Pour les joueurs éviter de se faire toucher par le sorcier
- Le jeu se termine quand tous les enfants sont pétrifiés.
- Faire jouer à tous le rôle du sorcier

**Variables:**

- Limiter le temps de jeu
- Mettre un magicien qui peut désensorceler les statue mais qui peut lui-même être statufié.
- Varier le nombre de sorciers

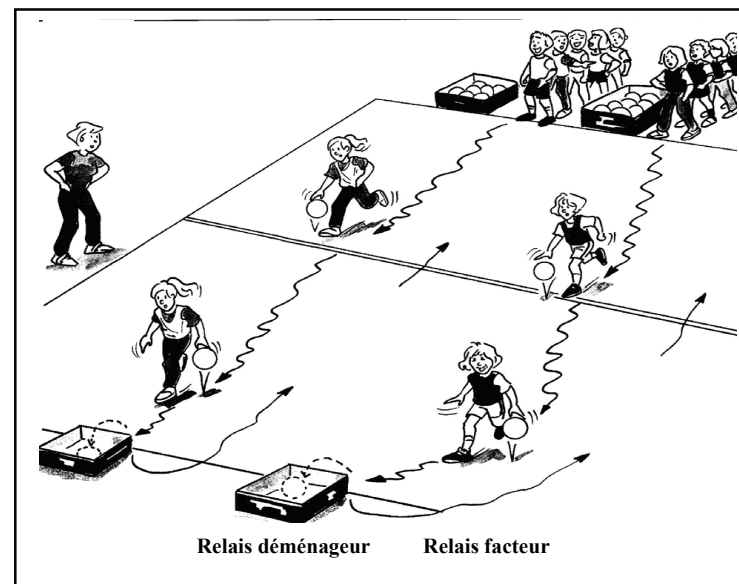
**Dispositif:**



Le sorcier est distingué par un dossard. 

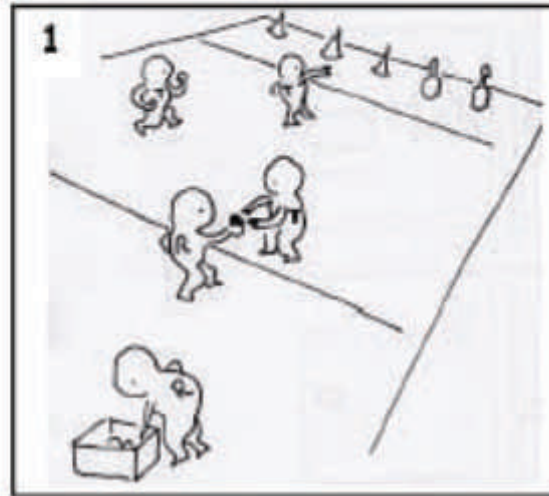
### RELAIS DEMENAGEUR

Vider la caisse de ballons avant l'autre équipe. Changer de main au milieu.



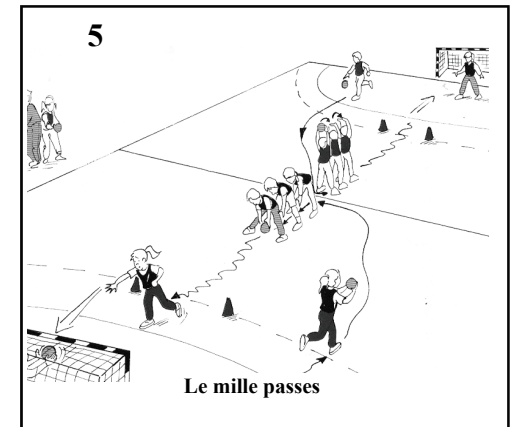
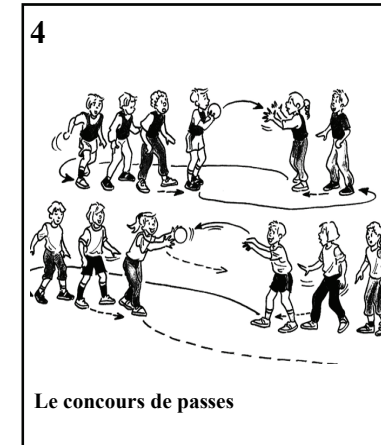
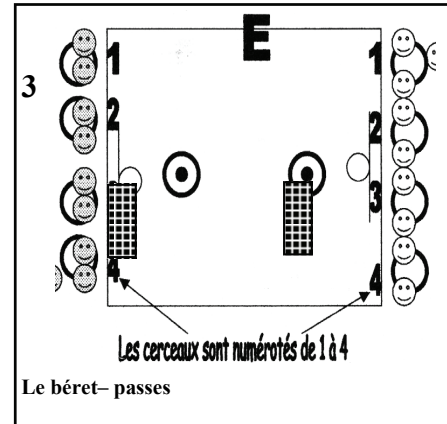
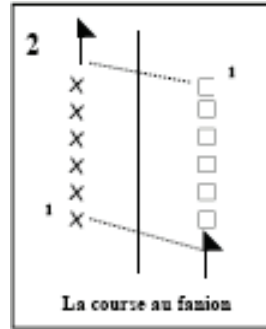
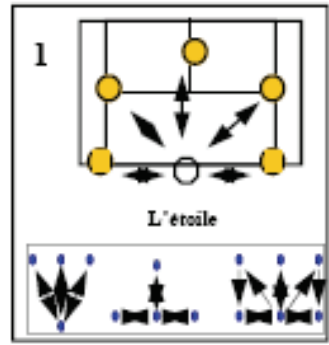
Situation de  
référence  
Évaluation  
diagnostique

1⇒ **Les châteaux de la sorcière:** Les lutins doivent détruire les châteaux (bouteilles, cartons ...) avant l'autre équipe. Deux rôles différents: les ramasseurs de projectiles (sacs) doivent les amener aux Tireurs. La zone d'action de chacun est bien délimitée. Tous les enfants de l'équipe jouent en même temps. 2mn de jeu. Une équipe joue après l'autre. On inverse les rôles.



## Situations d'apprentissage

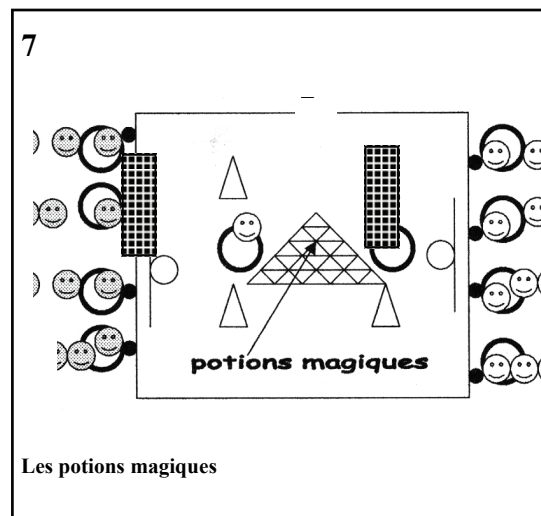
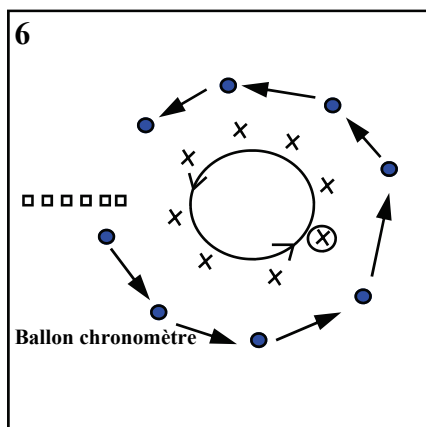
PASSER, LIRE LA TRAJECTOIRE ET SE POSITIONNER POUR RECEVOIR LA BALLE,  
 TIRER, SHOOTER, ATTAQUER ET DÉFENDRE



- 1. L'ÉTOILE** : Aller chercher les balles posées sur les plots et les ramener dans le cerceau le plus vite possible, en course libre ou pas chassés. Atelier côte à côte ou en relais.
- 2. LE RELAIS FANION** : Les enfants de chaque équipe sont numérotés. A l'annonce de leur numéro, les enfants doivent en dribblant aller toucher le fanion avant leur adversaire.
- 3. LE BERET PASSES** : A l'annonce de leur numéro, un groupe de chaque équipe va chercher la balle et va marquer en passes (sans dribble) avant les autres. Introduire un défenseur.
- 4. CONCOURS DE PASSES** : Passer et se replacer derrière la file ; finir sa ou ses séries avant l'autre équipe, idem avec un rebond et/ou une passe en diagonale.
- 5. LE MILLE PASSES** : Relais ; tir ou shoot au panier après passage du ballon entre les jambes des coéquipiers, au-dessus de la tête, sur le côté, etc.

Situations  
d'apprentissage

PASSER, LIRE LA TRAJECTOIRE ET SE POSITIONNER POUR RECEVOIR LA BALLE,  
TIRER, SHOOTER, ATTAQUER ET DÉFENDRE

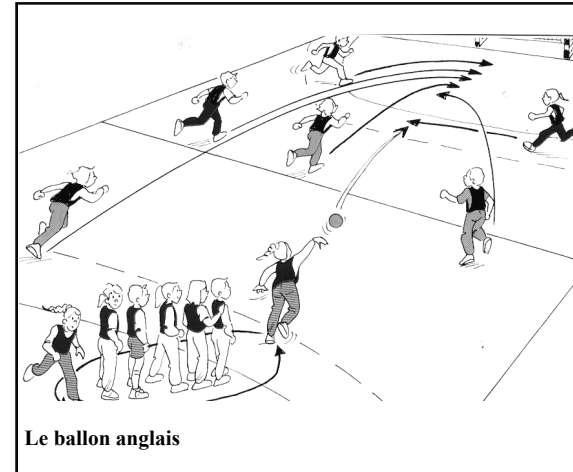
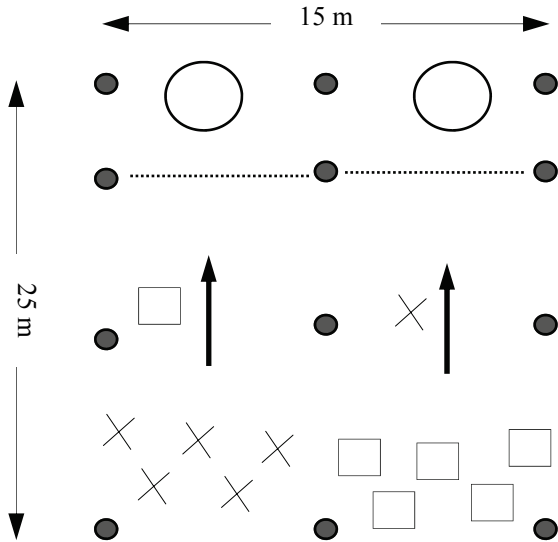


**6. LE BALLON CHRONOMETRE** : Les x font circuler le ballon, un x peut être au milieu du cercle, et compte les heures (nombre de tours). L'autre équipe tourne autour de l'horloge et se relaie en effectuant une passe.

**7. LES POTIONS MAGIQUES** : 8 équipes de 2, de part et d'autre du terrain, 1 ballon par équipe. Aller chercher une potion magique (foulard de couleur au centre du terrain) en passant par la porte gardée par un défenseur qui doit intercepter le ballon en restant entre ses 2 plots.

Situations  
 d'apprentissage

CONSTRUIRE UNE STRATÉGIE COLLECTIVE D'OPPOSITION EFFICACE EN GÉRANT L'ESPACE ET EN TENANT DIFFÉRENTS RÔLES.



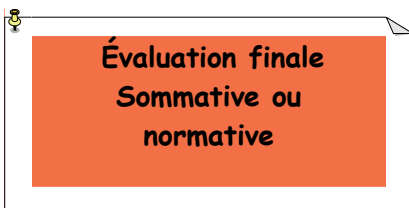
Le ballon anglais

**LA OLA 1 :**

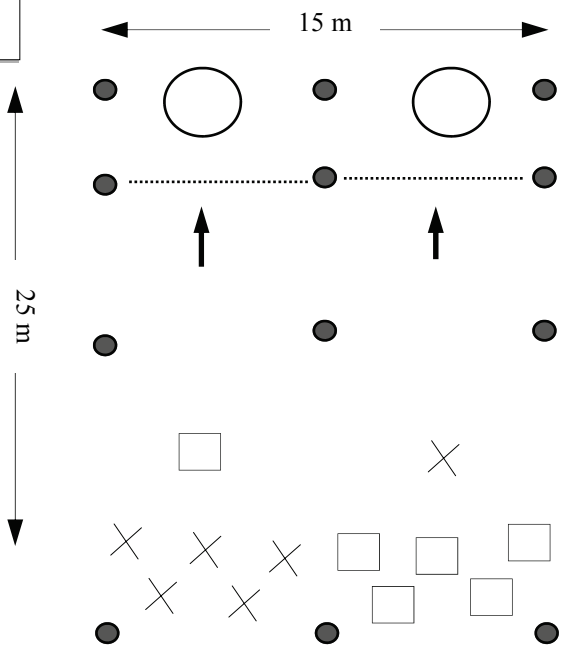
Le but est d'aller marquer en dépassant une ligne, en tirant ou en aplatissant le ballon. Les 2 équipes jouent en simultané. Des règles sont imposées : les joueurs n'ont pas le droit de marcher avec la balle et ils doivent tous avoir la balle au moins 1 fois. Pour compliquer le jeu, on peut imposer 2 passes par joueur .

**LE BALLON ANGLAIS :**

Deux équipes : une qui lance la balle et court autour de son équipe jusqu'à ce que la balle soit rattrapée par le capitaine de l'autre équipe ; l'autre équipe a pour consigne de faire passer la balle à tous les joueurs avant de passer au capitaine. Le point est alors marqué. Le capitaine peut être mobile ou fixe, commencer par la situation où il est mobile



La défense de l'empereur



LA OLA

Le but est d'aller marquer en dépassant une ligne, en tirant ou en aplatissant le ballon. Les 2 équipes jouent en simultané. Des règles sont imposées : les joueurs n'ont pas le droit de marcher avec la balle et ils doivent tous avoir la balle au moins 1 fois. Pour compliquer le jeu, on peut imposer 2 passes par joueur. Ensuite un seul défenseur

**Variante : défense de l'empereur** : Introduire ensuite deux défenseurs manchots qui n'ont pas le droit de défendre avec leurs mains qui restent dans leur dos (opposition du corps simplement sans contact).

## Auto-évaluation Jeux Co Je colorie ce que je sais faire

### 1. Se déplacer, se repérer dans un espace de jeu collectif, conduire la balle. (C2)

Fiche 1: Dans des situations d'opposition indirectes.

Fiche 2: Adapter ses acquis à des conditions d'opposition directes.

### 2. Passer, lire la trajectoire et se positionner pour recevoir la balle, tirer, shooter, attaquer et défendre (C2)

Fiche 3: Dans des situations de coopération et d'opposition indirectes.

Fiche 4: Adapter ses acquis à des conditions d'opposition directes, pour attaquer et défendre.

### Compétences transversales

