



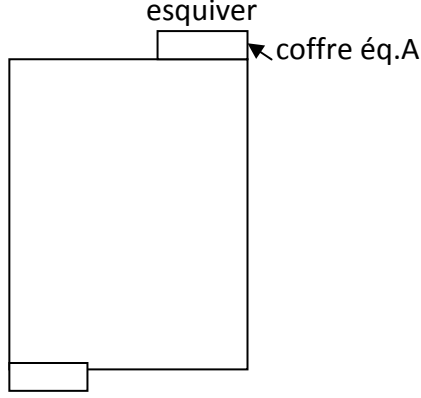
Jeux traditionnels et collectifs au cycle 2

Les propositions de jeux

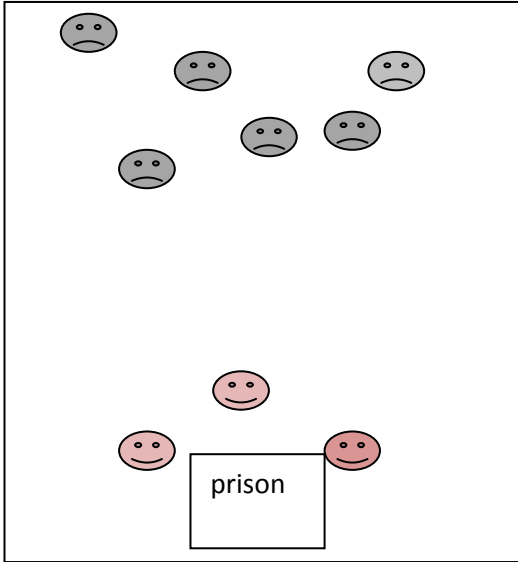
Trame de variance

Espace	Temps	Organisation	Corps	Objets	Consignes/ droits des joueurs
<u>Terrain</u> : salle de jeu, cour, stade ,nature du sol <u>Zone de jeu</u> : dimension, zone interdite, zone refuge	Temps de jeu ; plus d'objets ou moins d'objets	Nombre de joueurs Rôle des joueurs Travail en ateliers sur des jeux différents Travail en ateliers sur le même jeu	Déplacements, parties à toucher, position des objets sur le corps	Obstacles, quantité, repères	Consignes larges, façons de toucher...

1. La queue du diable : jeux de conquête d'objets

<u>Matériel :</u> Un foulard par élève (une vie), plots pour délimiter le terrain, chronomètre, Une réserve (3 à 4 foulards de plus) pour l'équipe des défenseurs	<u>Dispositif :</u> terrain de 20X15m 2 équipes attaquants / défenseurs (porteurs du foulard) 2 réserves	<u>But :</u> capturer la totalité des foulards de l'équipe adverse
<u>Variables :</u> .Temps plutôt court car demande beaucoup d'énergie. .Espace : endroits de réserve des foulards .Transformation en jeu à rôle indéterminé : une équipe attaquante avec foulards / une équipe de défenseurs avec foulards (chacune a une réserve) .Autoriser des zones refuges (1 seul élève par refuge) où la prise de la queue est interdite	<u>Déroulement :</u> les attaquants sont dispersés sur le terrain. Leur « coffre » est vide au départ. <u>Les défenseurs sont dispersés sur le terrain, le foulard à la ceinture.</u> Les attaquants doivent subtiliser le foulard d'un défenseur puis le déposer dans leur coffre. Le défenseur qui s'est fait subtiliser le foulard doit sortir du terrain et puiser dans sa réserve pour rejouer. S'il ne reste plus de foulards dans la réserve, il reste hors du terrain. Temps de jeu : 2 mn maxi Score : 1 point par foulard récupéré par les attaquants	Objectifs : prendre des décisions, feinter, réagir vite, courir vite pour poursuivre ou esquiver 

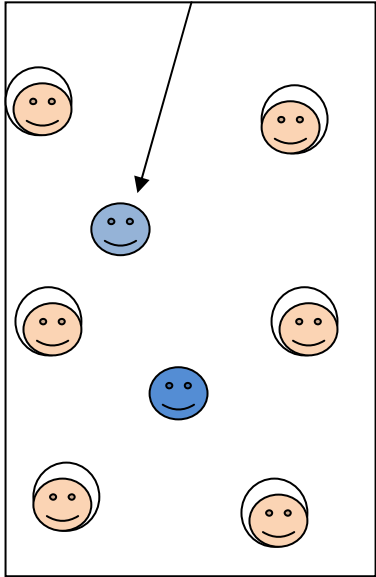
2. Gendarmes et voleurs : Jeux de course

<u>Matériel :</u> Prison délimitée	<u>Dispositif :</u> - terrain type handball (25X15 m) - 2 équipes de 5-7 joueurs: une équipe de gendarmes, une équipe de voleurs - Une prison	<u>But :</u> -Pour les gendarmes 😊 ,toucher les voleurs 😞 - Pour les voleurs, se déplacer sans se faire toucher, délivrer ses partenaires prisonniers
<u>Variables :</u> . temps plus ou moins long . Augmenter la dimension du terrain pour laisser plus de mouvements aux voleurs . Autoriser des zones refuges (1 seul élève par refuge) . Augmenter le nombre de gendarmes .Varier la prise	<u>Déroulement :</u> Les 3 gendarmes sont à côté de la prison au départ du jeu. Au signal, ils poursuivent les voleurs. <u>La prise est réalisée quand les deux mains sont posées sur le dos.</u> Les gendarmes accompagnent leur prisonnier en prison. Les voleurs prisonniers forment une chaîne dans la prison et sont libérés si l'extrémité de la chaîne est touchée par un voleur libre. Chaque équipe change de rôle à la fin d'une manche. (2minutes) L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de prisonniers. Prévoir des changements de gendarmes afin de faire participer chaque joueur. Score : 1 point par prisonnier à la fin du jeu	<u>Objectifs :</u> courir vite, prendre une décision, feinter, coordonner ses actions avec celle de ses partenaires, repérer les espaces libres 

3. Saute - moutons : Jeux d'habileté motrice

<u>Matériel :</u> Plots Deux couloirs longs d'une quarantaine de mètres, marquage au sol tous les deux mètres	<u>Dispositif :</u> - 2 équipes de 5 joueurs à 7 joueurs - Passage de deux équipes en parallèle pour éviter que les élèves restent inactifs	<u>But :</u> Etre l'équipe qui arrive la première au bout du parcours
<u>Variables :</u> . Temps plus ou moins long . Augmenter ou diminuer la dimension du terrain . Augmenter ou diminuer le nombre de passages . Ecarter les plots	<u>Déroulement :</u> Le premier équipier saute successivement par-dessus ses coéquipiers et se place sur la marque libre suivante deux mètres plus loin. Puis le deuxième coéquipier... Chaque élève doit effectuer trois passages. <u>Conseils :</u> - <i>Posture des moutons : jambes fléchies, tête rentrée, avant-bras sur les cuisses, position de profil</i> - <i>Pour le saut : appel pieds joints, saut écart avec <u>appui léger</u> sur l' »échine du mouton »(mains à plat au milieu du dos)</i> Score : 2 points pour l'équipe gagnante (chacun est passé trois fois : repère 20 plots pour une équipe de 5)	<u>Objectifs :</u> courir, coordonner ses actions avec celles de ses partenaires, ++++

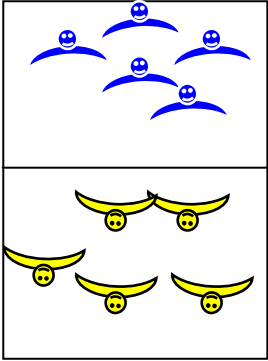
4. Les envahisseurs : Jeux paradoxaux de prise de territoire

<u>Matériel :</u> 4 à 6 cerceaux dispersés sur le terrain Feuille de marquage pour les observateurs	<u>Dispositif :</u> - Terrain de 30 X 15m - 2 équipes de 5-6 joueurs - Sur le terrain, groupe de 8 joueurs (pour 6 cerceaux) ou 5 joueurs pour 4 cerceaux - 1 équipe d'observateurs qui comptent les changements de cerceaux pour les élèves	<u>But :</u> Changer le plus souvent possible de cerceaux pour marquer des points Vivre un jeu caractérisé par un antagonisme défi-coopération
<u>Variables :</u> .Augmenter ou diminuer la dimension du terrain entre les cerceaux .Enlever un cerceau	<u>Déroulement :</u> Six élèves de l'équipe 1 sont dans des cerceaux dispersés sur le terrain. 2 autres élèves de l'équipe 2 (les envahisseurs) sont sur le terrain sans cerceaux. Au signal du début du jeu, chaque élève change de cerceau le plus souvent possible. Les 2 envahisseurs doivent profiter des déplacements des autres joueurs pour s'en emparer, y rester 5 secondes et ainsi ralentir les joueurs de l'équipe 1 dans leurs prises de territoire.	<u>Objectifs :</u> prendre des décisions rapidement, feinter, repérer un espace libre, courir vite
<u>A propos des jeux paradoxaux :</u> Ils sont intéressants car ils diffèrent des sports collectifs habituels. Ils suscitent des séquences relationnelles contradictoires qui déconcertent les joueurs. Le jeu déclenche des conflits, des tensions et des frustrations entre les joueurs qui doivent accepter et « trouver un accord » pour continuer. Les jeux paradoxaux sont finalement proches des relations dans la vie quotidienne (qui sont souvent complexes et parfois même paradoxales). Ils créent des situations qui suscitent le débat.	durée du jeu 2- 3 minutes, Au bout d'une minute changer d'envahisseur (tous les élèves auront participé). Score : 1 point est marqué par chaque joueur de l'équipe 1 pour chaque cerceau qu'il atteint. On ajoute les points. Changement d'équipe <u>Stratégies possibles</u> à faire apparaître à la fin des jeux : les joueurs s'interpellent pour changer de place. Parfois, ils feignent en appelant un camarade pour le faire sortir mais restent dans le cerceau (l'envahisseur prend la place)...	envahisseurs 

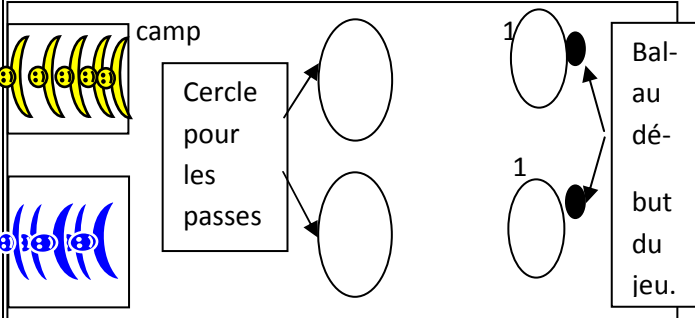
5. Poules-renards-vipères : Jeux de course

<u>Matériel :</u> Dossards permettant d'identifier chaque groupe Plots pour délimiter chaque camp	<u>Dispositif :</u> 3 équipes de 5-7 joueurs Terrain de 40 x15 m	<u>But :</u> Attraper tous ses adversaires sans se faire attraper Vivre des jeux complexes
<u>Variables :</u> . temps plus ou moins long . Augmenter ou diminuer la dimension du terrain . Introduire des zones neutres (cerceaux) entre les camps	<u>Déroulement :</u> Au début du jeu, chaque équipe est dans son camp. Au signal, sortir du camp. <u>Les poules peuvent attraper(picorer) les vipères qui peuvent attraper(piquer) les renards qui peuvent attraper(manger) les poules.</u> Dans leur camp, les joueurs sont intouchables. Lorsqu'un joueur est attrapé, il est amené dans le camp de celui qui l'a attrapé sans que ce dernier puisse être touché. Les joueurs prisonniers peuvent être délivrés par simple toucher d'un joueur de son équipe. Score :1 point marqué par prisonnier. Temps de jeu : 2 minutes	<u>Objectifs :</u> courir vite, poursuivre, prendre des informations et des décisions rapides, assumer plusieurs rôles en même temps (poursuivants/poursuivis)

6. Les balles brûlantes : jeu de renvoi

<u>Matériel</u> Une vingtaine ballons Plots pour délimiter chaque camp	<u>DISPOSITIF :</u> -2 équipes de 5-6 joueurs de chaque côté d'une ligne Terrain de 20 x 15 m -Dans chaque camp, une dizaine de ballons	<u>But du jeu :</u> avoir le minimum de ballons dans son camp à la fin du jeu
<u>Variantes:</u> . Augmenter le nombre de ballons ou la surface de jeu .Installer un obstacle bas entre les 2 équipes pour faire varier les lancers. . Limiter les possibilités de frapper au pied.	<u>Déroulement :</u> Au signal, envoyer les ballons dans le camp de l'adversaire. Prévoir sur le côté des ramasseurs de ballons qui remettent sur le terrain les ballons sortis des limites. Les lanceurs ne peuvent renvoyer les ballons qu'à la condition qu'ils soient dans leur camp. Le jeu dure 3 minutes. Score :1 point marqué pour l'équipe qui a envoyé le plus de ballons dans l'autre camp.	<u>Objectifs :</u> repérer les espaces libres, lancer attraper, 

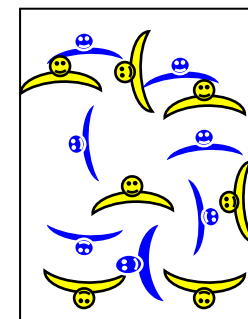
7 Le bérét ballon : jeu de lancer

<u>Matériel</u> Par terrain : 2 ballons, 2 cerceaux, un marquage au sol	<u>DISPOSITIF :</u> 2 équipes mixtes de 6 joueurs chacune sur un terrain. Terrain de 20 x 15 m	<u>But du jeu :</u> Se replacer dans son camp avant l'équipe adverse. La première équipe complète retournée dans son camp marque un point.
<u>Variantes:</u> .Varier la forme et/ou la taille des ballons. .Modifier la distance de course. .Augmenter la taille des cercles	<u>Déroulement :</u> . A l'appel de son numéro, le joueur concerné de chaque équipe court prendre le ballon, se place dans le cerceau 1. Les autres joueurs de l'équipe partent se placer autour du cercle marqué au sol, dès que le joueur a pris le ballon. Le joueur du cerceau 1 passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui renvoie. Quand le dernier joueur renvoie le ballon, le joueur du centre va replacer le ballon dans le cerceau et revient très vite dans son camp. Dans tous les cas, si le ballon tombe, c'est le joueur du cerceau 1 qui va le chercher. Dès qu'un joueur a reçu et relancé le ballon correctement, il rentre dans son camp. Score : l'équipe qui s'est reconstituée en premier a gagné.(1 pt)	<u>Objectifs :</u> Courir vite, Lancer, Rattraper, Se repérer sur le terrain 

8 Le ballon mort : jeu de lancer

<u>Matériel</u> Des dossards. Autant de ballons que de joueurs	<u>DISPOSITIF :</u> -Deux équipes de 5-7 joueurs. -Deux camps par terrain. -Terrain de 20 x 15 m	But du jeu : En fonction de son rôle et de sa position, envoyer au-delà de la ligne de fond adverse, ou intercepter et relancer le ballon avant qu'il la franchisse. L'équipe gagnante est celle qui fait mourir le plus grand nombre de ballons dans le camp adverse.
<u>Variantes:</u> .Nombre et forme de ballons en jeu. .Possibilité de jouer à la main et/ou aux pieds. .Suppression de la ligne centrale	<u>Déroulement :</u> Les élèves d'une équipe doivent envoyer les ballons au-delà de la ligne de fond adverse en se faisant des passes ou en lançant directement selon leur position. (devant attaquants qui envoient le ballon directement sur la ligne de fond / derrière défenseurs qui interceptent et relancent les ballons) Les ballons qui franchissent la ligne de fond ne sont pas remis en jeu Les ballons sortis latéralement sont remis en jeu à l'endroit de la sortie. Les joueurs ne se déplacent pas avec le ballon. Temps de jeu : 5 mn Score : l'équipe qui n'a plus de ballons dans son camp a gagné 1 pt	<u>Objectifs :</u> Faire des passes à la main et tirer. S'organiser au sein d'une équipe pour défendre (intercepter et relancer le ballon) et attaquer lancer au-delà de la ligne de fond

9.: La passe à 5 : Jeu de démarquage

<u>Matériel</u> : 2 jeux de dossards, 1 ballon	Objectifs: lancer, attraper, se démarquer	
Variables : -espace de jeu -Forme et taille du ballon -Nombre de passes - Nombre de joueurs - Temps de jeu - Règle : 1 seul joueur peut intervenir sur le porteur de la balle	<u>Dispositif:</u> Sur un terrain de 15m x 15m, 2 équipes de 6-7 joueurs. <u>Règle :</u> Chaque équipe marque 1 point si elle réussit 5 passes consécutives sans que le ballon ne soit touché par l'équipe adverse ou tombe au sol. <u>Déroulement :</u> Au signal, une équipe se fait des passes. L'autre équipe tente de récupérer le ballon pour effectuer 5 passes. Temps de jeu : 4 mn Score : 1 pt pour 5 passes consécutives effectuées	<u>But du jeu</u> : Marquer le maximum de points en réussissant 5 passes consécutives.  CONSEILS : Faire plusieurs jeux en parallèle. Changer d'équipes en présence sur le terrain.

10 Le joueur-But : jeu de démarquage

<u>Matériel</u> 2 jeux de maillots Un ballon type hand-ball léger.	<u>DISPOSITIF :</u> 2 équipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 20 m x 15m. A chaque extrémité du terrain, une zone de 2m de large pour les joueurs - buts.	<u>But du jeu :</u> Marquer plus de points que l'équipe adverse.
<u>Variantes:</u> .Varier la position du joueur –but (sur la largeur du terrain par ex) .Varier le nombre de joueurs –buts (2 par équipes dans deux cerceaux sur la ligne de fond) .Mettre des joueurs joker dans les couloirs pour aider à faire des passes	<u>Déroulement :</u> Les joueurs d'une équipe doivent passer le ballon à leur joueur - but pour marquer un point. La remise en jeu se fait sur la ligne de fond. Ils ne peuvent se déplacer avec le ballon en main. Tout ballon sorti du terrain par un joueur est remis en jeu par l'équipe adverse qui ne peut pas marquer directement. Une partie se joue en deux manches de 2 minutes. Score :match gagné : 6 pts, match nul : 4 pts match perdu : 2 pts	<u>Objectifs :</u> Lancer, attraper, coordonner ses actions avec ses partenaires, Se démarquer 