

## RENCONTRE Jeux collectifs

### Compétences et objectifs visés :

#### AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

##### Coopérer et s'opposer...

En utilisant un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : - Transporter en courant des objets d'un point à un autre.- Lancer d'un terrain à un autre.

Se repérer et se déplacer dans l'espace : - En prenant des indices simples (lignes de démarcations, nature des « cibles »). - En prenant des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace ( lancer dans un espace libre...).

#### DEVENIR ELEVE

##### Pour contrôler ses émotions et éprouver de la confiance en soi

En osant s'engager dans des jeux à règles : - Dans des jeux de transport où tous jouent le même rôle. - en acceptant les règles.

Pour éprouver, ressentir accepter : -des sensations motrices inhabituelles (accélérations, changements de direction...). - des émotions (plaisir de gagner, déplaisir de perdre).

##### Pour Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune

En adaptant ses comportements dans une situation où l'on est pas seul : - Participer à des actions collectives en établissant quelques relations avec les autres... -Respecter quelques rythmes et règles de vie collective. Comprendre quelques règles simples de jeu.

##### Pour dire ce qu'il apprend :

Pour découvrir, connaître, nommer les éléments relatifs aux différents jeux.

En prenant en compte le résultat de son action (compter le nombre des objets...).

En appréciant l'action des autres comme observateur.

## HORAIRES :

- Arrivée sur site :9h45
- Début de la rencontre :10h
- Fin de la rencontre :11h15 (photo de groupe prévue en fin de rencontre donc départ 11h30)

## Situations Proposées :

**Ateliers :** Ils seront encadrés par au moins 2 adultes dont un enseignant qui sera animateur de l'activité.

Les ateliers seront aménagés par niveaux, en fonction du nombre de participants et de l'espace.

4 équipes comprenant entre 6 et 8 joueurs sur chaque atelier

Tournoi quadrangulaire pour les 2 jeux. Un tableau de résultat à remplir collectivement (surtout pour les plus grands) au fur et à mesure pour chaque tournoi et un tableau de match à respecter.

Les classes auront une couleur déterminée à matérialiser à l'avance (dossards, foulards etc...).

Les équipes qui ne jouent pas auront un rôle de spectateurs respectueux et actifs (rester assis, encourager, surveiller l'évolution du jeu pour voir ceux qui trichent...).

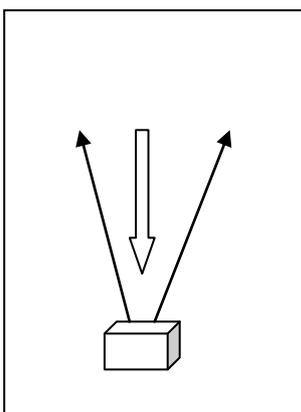
## MISE EN ACTIVITE : Remplir la caisse.

2 équipes jouent à chaque fois sur 2 zones du terrain. Temps de jeu de 2 à 3 mn.

2 adultes et 2 caisses dans des zones différentes remplies de ballons ou objets à lancer.

Les adultes lancent les objets vers l'angle de la pièce (ou du terrain), les élèves les rapportent dans la caisse **un à la fois.**

CRITERE DE REUSSITE : des ballons dans la caisse à la fin du jeu.



## Les queues des souris

### Savoirs travaillés :

- Etre attaquant et défenseur en même temps
- Changer de trajectoires
- Prendre des informations

### Organisation :

2 équipes s'affrontent : une bleue et une rouge.

Tous les joueurs sont des petites souris.

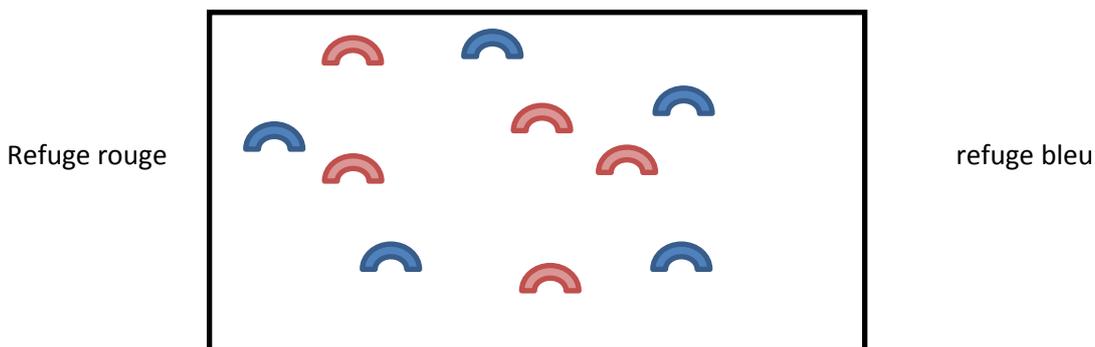
Chaque joueur a une queue attachée derrière lui.

Quand l'adulte siffle, le jeu commence et quand il siffle la fin, on retourne dans son camp.

Il faut que les souris bleues attrapent les queues rouges et les souris rouges attrapent les queues bleues.

Si on n'a plus de queue, on est éliminé et on retourne dans son camp en attendant patiemment que l'adulte siffle.

Une équipe a perdu quand elle n'a plus de queue ou moins de queues par rapport à l'équipe adverse (si au bout de 2 minutes, le jeu n'est pas terminé, on met fin au jeu).



### Variables didactiques :

- On peut mettre plus de queues aux souris.

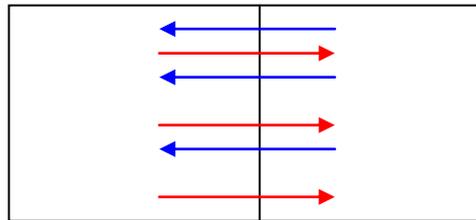
Débarrassez-moi de ces souris. (BALLES BRULANTES)

Terrain séparé en 2 zones. Un ballon par élève. Autant de ballons ou balles que d'élèves sur le terrain. Temps de jeu de 1 à 2 mn.

CONSIGNES : Lancer les ballons « souris » dans l'autre camp. Au signal de fin, s'asseoir.

CRITERE DE REUSSITE : l'équipe qui a le moins de ballons « souris » dans son camp a gagné.

VARIABLES EVENTUELLES : MS, Zones séparées par un élément à hauteur de genou (corde tendue entre 2 plots.). GS, Idem + d'objets et différenciés (dans des caisses disposées au sol dans chaque camp).



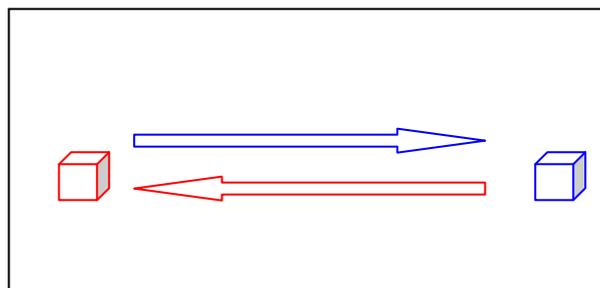
Les déménageurs

1 ou 2 caisses avec 10 objets à chaque extrémité du terrain. Temps de jeu de 2 à 3 mn.

CONSIGNES : Porter les objets dans la ou les caisses de l'équipe adverse. Au signal de fin, revenir s'asseoir dans son camp et reposer l'objet tenu dans sa ou ses caisses. Port d'un objet à la fois.

CRITERE DE REUSSITE : l'équipe qui a le moins d'objets dans sa caisse a gagné.

VARIABLES EVENTUELLES: MS, obstacles dans la zone de jeu. GS, une équipe dans une zone centrale qui gêne le passage sans toucher.



**Matériel :**

Fourni par l'USEP et les classes organisatrices :

**Grands cartons ou caisses.**

20 ballons mousse ou souples.

Des balles souples, balles souris, sacs de graines.

Pendules avec aiguilles secondes (éventuellement).

Cordes et des grands plots, des coupelles.

Foulards et/ ou chasubles

Quelques éléments obstacles type plots.

Classes participantes :

**Equipes matérialisées en fonction des couleurs déterminées pour la classe.**

Elèves « préparés » aux jeux.

Petits matériels : ballons, ainsi que des grands plots.