

PROPOSITIONS DE SITUATIONS EN JEUX COLLECTIFS
A L'ECOLE MATERNELLE

Entrées possibles pour une programmation :

Des jeux où le groupe est en fusion avec un projet commun (jeux traditionnels, jeux de repérage, jeux de manipulation d'objets, jeux de coopération avec 1 ou 2 équipes) vers

Des jeux où le groupe est confronté à un danger commun (renard et basse cour, épervier, sorciers,...) vers

Des jeux où le groupe est confronté à un danger commun mais vulnérable (la queue du diable, poule renard vipère,..) vers

Des jeux où le groupe est confronté à peu d'opposants (vider les paniers, trésor des écureuils,..) vers

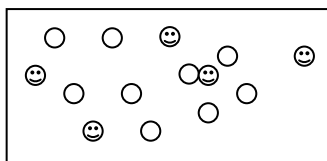
Des jeux où les équipes ont des droits et des devoirs différents mais uniques (affreux géants, drapeau,...) vers

Des jeux où les équipes ont des droits et des devoirs identiques mais alternatifs (sports co)

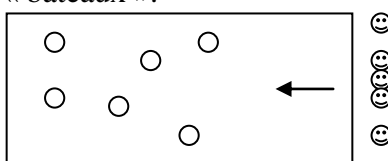
1) Jeux où le groupe est en « fusion », permettant la réalisation d'un projet commun (à 2 ou plus), avec ou sans ballon. Jeux essentiellement basés sur la coopération et l'échange.

1.1) déplacements dans un espace varié, transport d'objets, jeux de repérage

- **Se placer dans les cerceaux.** En déplacement sur les tracés ou en dispersion, se placer dans un cerceau au signal, quelle que soit la couleur.
 - Changer de couleur de cerceau à chaque signal

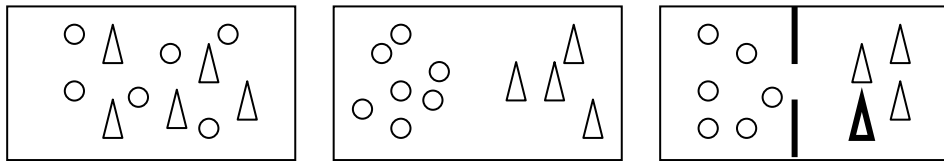


- **Trouver sa maison**
 - 3 ou 4 équipes de couleur matérialisées par un « chouchou » ou un foulard doivent se placer dans les cerceaux correspondant à la couleur de leur équipe.
 - Se placer à deux ou plus par cerceau selon les couleurs indiquées et selon le nombre de cerceaux.
- **Se placer dans les cerceaux en partant d'un lieu précis.** Aménagement progressif de l'espace. Jeu des « bateaux ».

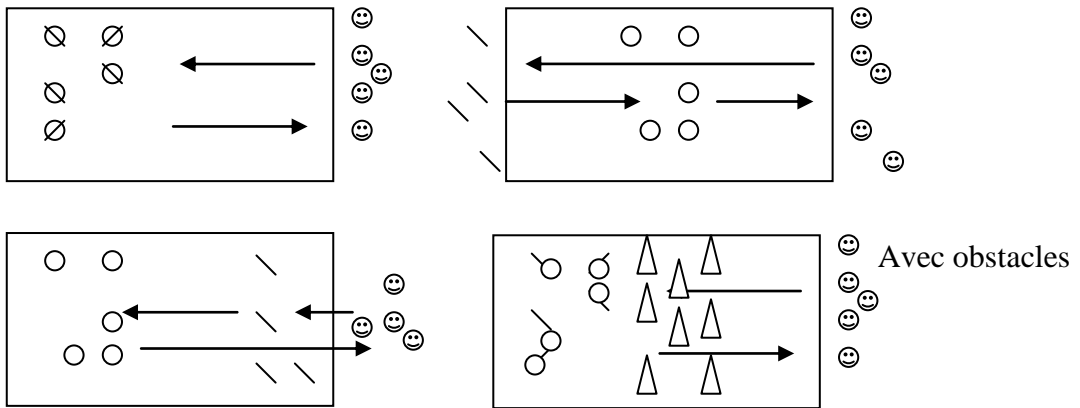


- Se placer dans un cerceau quelle que soit la couleur
- Se placer dans un cerceau de la couleur de son équipe
- Se placer à deux ou plus par cerceau selon les couleurs indiquées

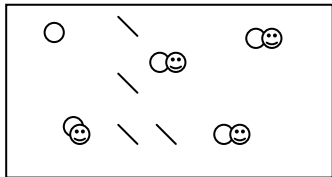
Idem avec des aménagements :



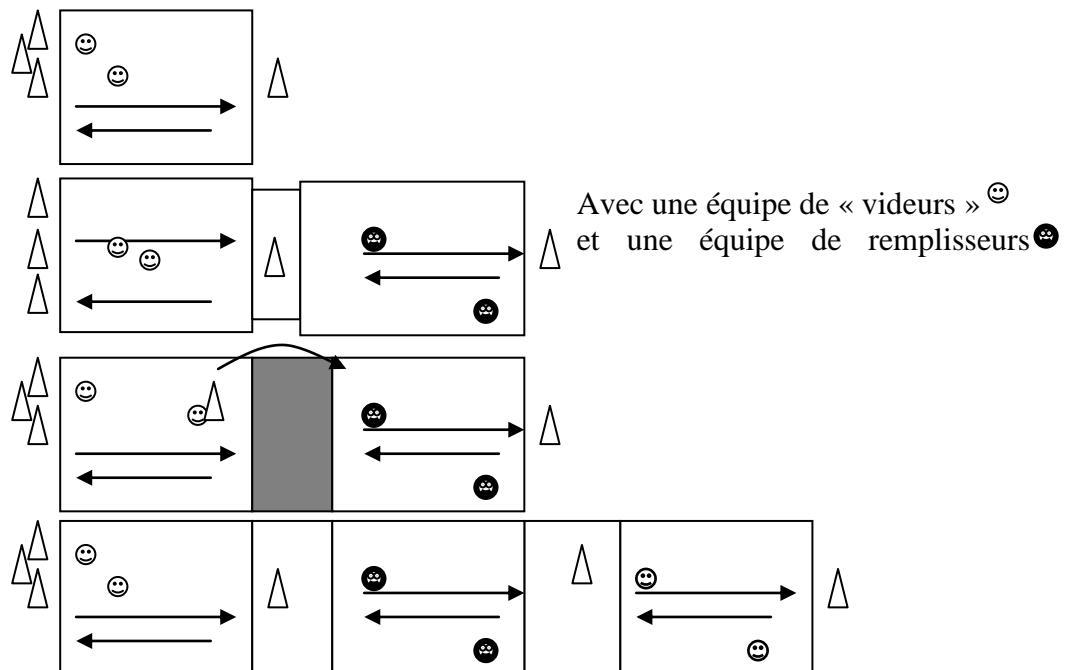
- **Aller chercher ou porter un objet** (balle, anneau,...) dans les cerceaux (et le ramener) ;



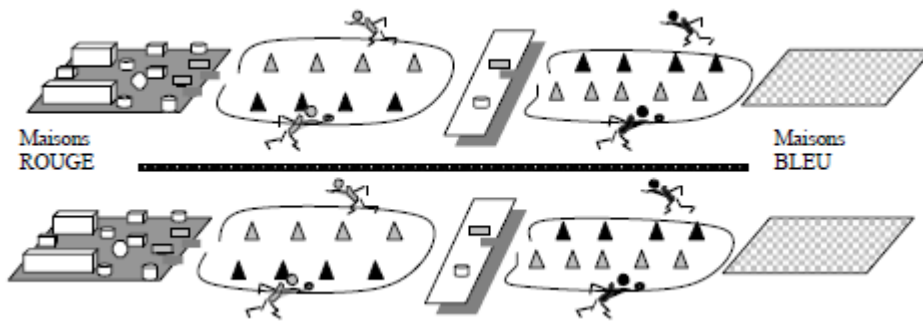
- **Jeu du ramasse fromage** : Rapporter des fromages dans son trou, dans sa maison



- **Déménager sa maison** : Déplacer les objets d'une caisse à l'autre



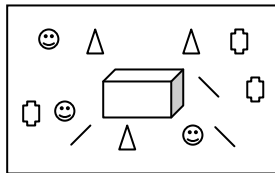
- **Déménager sa maison** : par équipe.



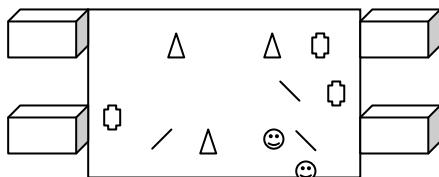
Pour complexifier ou simplifier les déplacements, on peut :

- définir un circuit aller et un circuit retour
- placer une porte de sortie et une porte d'entrée
- définir un couloir de retour (sur le côté par exemple)

- **Remplir sa maison** :

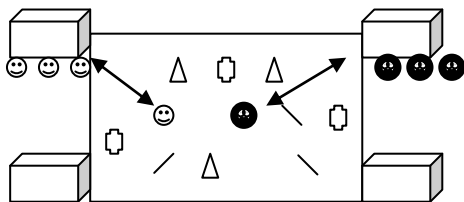


- Tous les élèves jouent en même temps si la taille de la salle le permet. Le jeu s'arrête quand tous les objets sont dans la maison.
« Vous devez rapporter tous les objets dans la maison. »

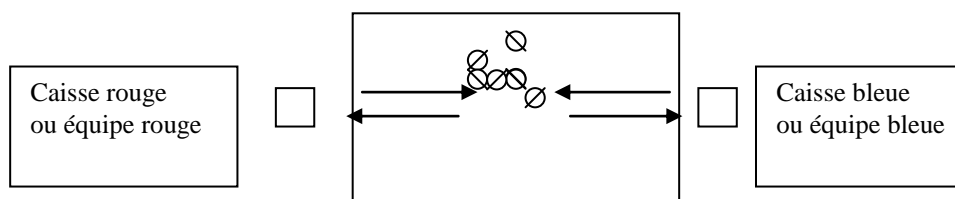


- idem avec des caisses et des objets de couleur. Les élèves doivent rapporter chaque objet dans la maison de sa couleur.

- idem par équipe
- idem en relais (un seul élève par équipe ramène un seul objet à la fois)



- **Aller chercher un objet** correspondant à la **couleur demandée** (ou celle de son équipe) et le ramener dans la caisse où à l'endroit correspondant ;
- **Aller chercher le maximum d'objets** dans la caisse centrale et les ramener dans la ou les caisses de son équipe ;



1.2) jeux par groupe ou par équipe sans opposition

- les lapins dans leur terrier

Un groupe de lapins doit réintégrer le plus rapidement possible, après avoir effectué le tour d'une ronde.

La moitié des élèves forment une ronde en se tenant debout, jambes écartées. Les autres (les lapins) se situent à l'intérieur de la ronde. Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour de la ronde puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

Variantes : faire tourner les terriers, définir l'entrée possible des lapins par un signal sonore, ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, ajouter un objet à récupérer

- L'écureuil en cage

Les élèves sont répartis par 3 sur l'ensemble de l'aire de jeu. 2 élèves face à face forment une cage, le 3^{ème}, l'écureuil est dans la « cage ».

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

Variantes : varier l'emplacement des cages, rendre possibles le déplacement des cages, ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (donner la possibilité de rejoindre n'importe quelle cage), donner des contraintes aux écureuils (aller chercher des noisettes).

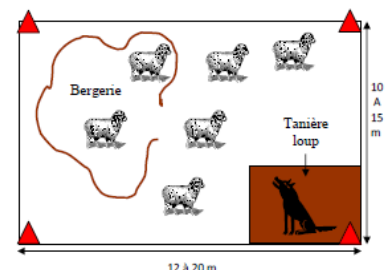
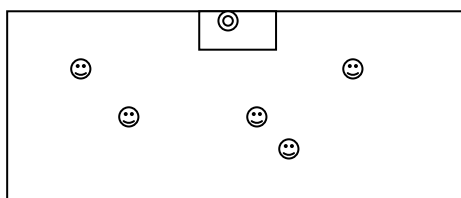
- **Les belettes** : Au début du jeu chaque lapin se situe dans un terrier. 3 belettes se promènent autour des terriers. Au signal tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes doivent se glisser dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes.

- **Mon ombre me suit** : Les élèves se promènent par deux dans tout le terrain. Leur ombre les suit et fait exactement ce que fait le joueur de devant : marcher, courir, sauter, ramper, cloche pied, en avant, en arrière....

Au signal du maître les élèves s'enfuient et trouvent refuge sur un tapis ou dans un cerceau. Les ombres les poursuivent et doivent les attraper avant qu'ils n'aient atteint le refuge.

2) Jeux où le groupe est confronté à un danger commun, jeux de poursuite.

- Minuit dans la bergerie :

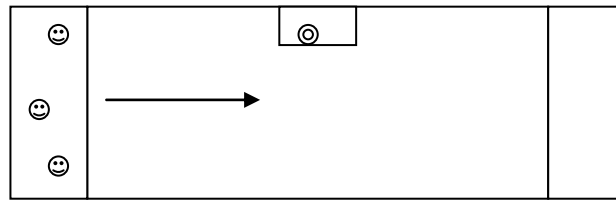


Les moutons se promènent et demandent l'heure au loup : Loup, quelle heure est-il ?

Lorsque le loup répond minuit, les moutons vont se réfugier dans la bergerie.

Les moutons attrapés deviennent des loups.

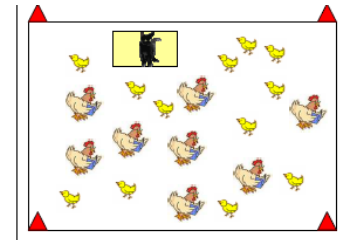
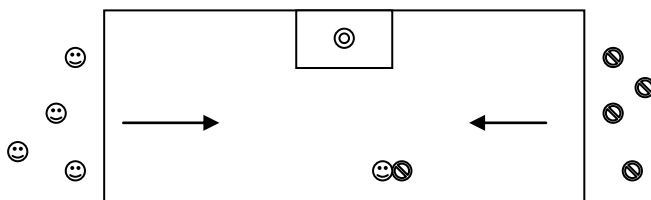
- **Le renard et la basse-cour.**



1 élève joue le rôle du renard, les autres sont répartis en trois groupes derrière une ligne qui matérialise la basse-cour : les coqs, les poules, les faisans.

Lorsque le renard annonce : aujourd'hui, je mange les « poules », ces dernières doivent traverser le terrain pour se rendre dans le poulailler sans se faire attraper par le renard (soit touché, soit attrapé, soit prise d'un foulard placé dans la ceinture). Le renard appelle les autres familles et ainsi de suite.

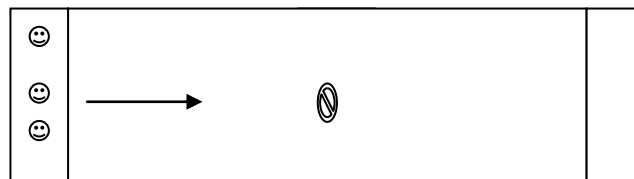
- **Le chat, la poule et les poussins.**



1 élève (ou 2) joue le rôle du chat, les autres sont répartis en deux groupes placés de part et d'autre d'un terrain rectangulaire: les poules et les poussins.

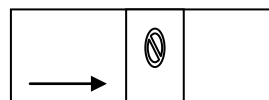
Lorsque le chat miaule, les poules et les poussins doivent pénétrer à l'intérieur du terrain et former des paires (1 poule, 1 poussin). Le chat ne peut attraper que des poules ou des poussins seuls. Lorsqu'une paire est formée, les joueurs deviennent invulnérables. La poule ou le poussin attrapé devient chat.

- **L'épervier**



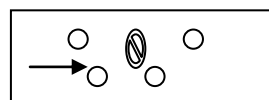
1 épervier placé au centre d'un terrain rectangulaire doit toucher les joueurs au moment où ils traversent le terrain. La zone d'action de l'épervier peut être réduite à une bande ou être élargie à l'ensemble du terrain.

La zone de l'épervier peut être limitée.



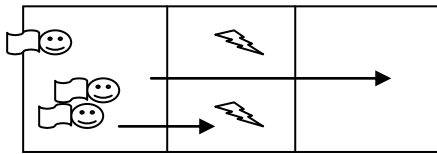
L'épervier peut utiliser un ballon pour toucher les joueurs adverses

Les joueurs peuvent bénéficier de refuges dans lesquels ils sont invulnérables.



- La rivière aux crocodiles

Les élèves doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.



Les élèves qui perdent leur foulard deviennent crocodile et remplacent les crocodiles précédents.

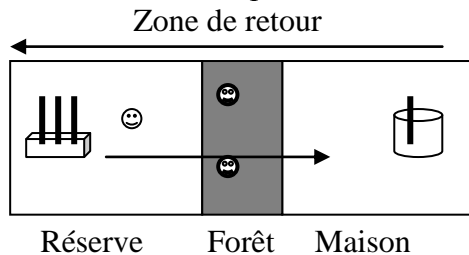
Variantes : augmenter le nombre de crocodiles, augmenter ou diminuer l'espace, modifier la manière de capturer, diminuer l'espace entre les deux rives.

- Le facteur et les loups : jeu d'attrape et transport d'objet

Les facteurs doivent transporter les colis de la réserve jusque dans la maison en traversant la forêt sans se faire attraper par les loups.

Les loups (2) ne peuvent sortir de la forêt. Les facteurs qui se font attraper retournent dans la réserve avant de repartir.

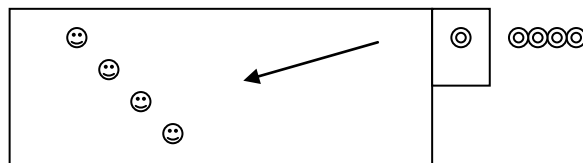
Les facteurs reviennent par l'extérieur du terrain



- Les sorciers

Par petits groupes de 5 sur un petit terrain rectangulaire. Par terrain, en alternance, les joueurs jouent le rôle de sorcier et de statue. Par manche, un sorcier rentre sur le terrain et doit toucher le maximum de joueurs adverses en 15 secondes. Tout joueur touché s'immobilise sur place.

Les statues peuvent éventuellement être délivrées par leur camarade. Prévoir dans ce cas un terrain plus grand et un temps de jeu plus important.



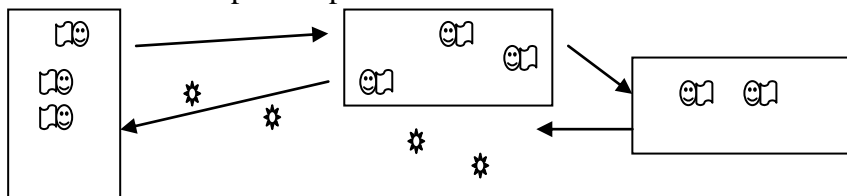
- Les trois refuges

2 groupes d'élèves sont formés : les chats, les souris

Pour les souris qui se trouvent dans un refuge, aller dans un autre refuge sans se faire prendre le foulard placé dans la ceinture

Pour les chats situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'une souris.

Au signal, les souris doivent changer de refuge. Les élèves dépossédés de leur foulard deviennent des chats pour la partie suivante.



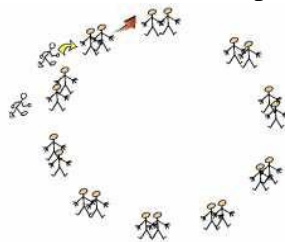
Variantes : augmenter ou diminuer le nombre d'enfants, varier l'espace entre les refuges, définir un temps de jeu, ajouter des objets à transporter

- **Accroche Décroche : Organisation de la classe :** Groupe classe entier en ronde, par binômes en se donnant le bras, la main libre est posée sur la hanche. Un chat désigné et une souris seule désignée au départ du jeu.

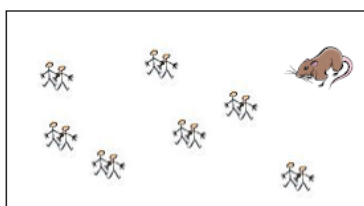
Le chat essaie d'attraper la souris. Quand le chat touche la souris, elle devient chat.

La souris peut se reposer en s'accrochant à un camarade, le joueur à l'opposé devient alors souris.

Le chat peut traverser le cercle, la souris ne le peut pas.



- **Souris collées :** en référence au jeu proposé autour de l'album, le château de Radegou



Organisation de la classe : Par demi classe, afin d'éviter les collisions. Les souris se tiennent la main par deux. Les élèves qui ne jouent pas observent.

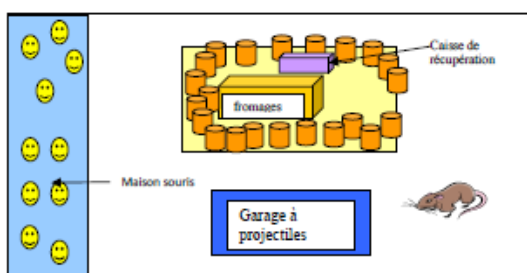
Consigne 1 : Les souris se déplacent par deux. Si le rat touche une des souris, elles ne bougent plus et elles forment alors un pont.

Consigne 2 : Les souris libres peuvent libérer les souris attrapées en passant sous un pont.

- **L'attaque du château de Radegou :** Organisation de la classe : 3 lieux : le château, la maison des souris, le garage. A jouer en 1/2 classe avec des observateurs.

Consigne 1 : «Le rat est parti se promener pensant ses fromages bien gardés. Au signal, les souris vont chercher des projectiles pour faire tomber toutes les tours du château avec les balles, récupérer leurs fromages et les ramener dans leur maison. »

Consigne 2 : «Au signal, aller chercher les projectiles et faire tomber toutes les tours du château. Lorsque toutes les tours sont tombées, le rat vient alors protéger son château. Les souris peuvent récupérer leurs fromages et les ramener dans leur maison. Mais, attention, le rat peut attraper les souris. Les fromages détenus sont alors déposés dans la caisse récupération».



- **Le potager de Mistigri** : en référence au jeu proposé autour de l'album, **Sur les traces de Têtanelère**



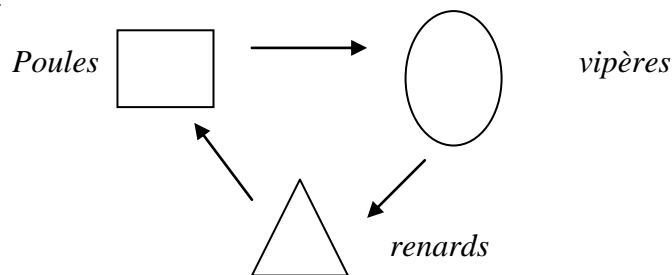
Les souris doivent récupérer des « fraises » dans le potager sans se faire attraper par le loup. Les souris ne peuvent entrer ou sortir du potager qu'en passant par les « portes » ou par les « trous ». Elles déposent leur fraise dans leur panier. Le chat ne peut attraper une souris que si elle a une fraise. Si une souris est attrapée, elle donne sa fraise au chat qui la range dans sa brouette.

3) Jeux où le groupe est confronté à un danger commun mais vulnérable.

- **La queue du diable.**

Même principe que le jeu des sorciers mais le « diable » doit éviter de se faire prendre sa queue (foulard glissé derrière dans la ceinture).

- **Poule, renard, vipère.**



3 équipes bien distinctes (couleurs, foulards, chasubles, ...) dans 3 camps. Les poules doivent attraper les vipères, les vipères doivent attraper les renards, les renards doivent attraper les poules (prise du foulard glissé dans la ceinture) et les amener dans leur camp. Les joueurs peuvent être délivrés par leurs camarades en se faisant toucher la main.

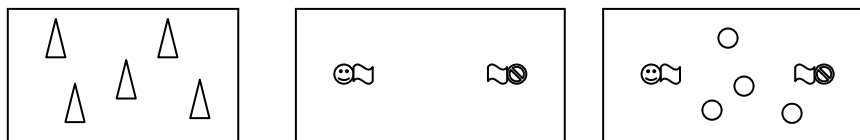
4) Jeux où le ou les groupes sont opposés à peu d'opposants.

- **Vider (ou voler) les paniers**

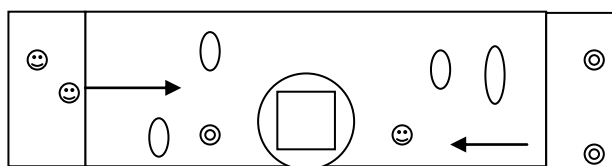


Le but du jeu pour chaque équipe est de vider son panier dans le panier adverse (ou voler les objets dans le panier adverse). Le vainqueur est l'équipe qui a le moins d'objet dans son panier à l'issue du temps (3mn) (ou le plus).

Selon le niveau de classe, on rajoutera des obstacles sur le terrain (plots) ou des joueurs gêneurs (chiens) et/ ou des refuges.



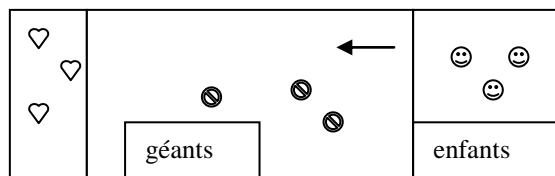
- **Le trésor des écureuils**



Deux équipes opposées doivent prendre des objets au centre d'un terrain rectangulaire et les ramener dans leur camp sans se faire toucher par le gardien de l'équipe adverse. Tout joueur touché avec un objet doit le reposer au centre et repartir dans son camp pour jouer de nouveau. Des cerceaux placés sur le terrain servent de refuges dans lesquels les joueurs sont invulnérables.

5) Jeux où les équipes ont des droits et des devoirs différents mais uniques.

- **Les affreux géants.**



Deux équipes, 1 équipe de géants, une équipe d'enfants. Les enfants doivent traverser la plaine des géants pour aller chercher des objets (à manger) dans la forêt sans se faire attraper. Les géants doivent attraper les enfants, si possible en possession d'un objet. Le jeu en alternance de rôles. L'équipe vainqueur est celle qui dont les enfants ont ramené le plus d'objets.

REGLES MINIMALES:

- Les *géants* ne peuvent pénétrer dans la maison des enfants et dans la forêt.
- Pour attraper les *enfants*, les *géants* doivent prendre le foulard glissé derrière la ceinture (pas de contacts)
- Tout *enfant* attrapé (prise du foulard) donne l'anneau au *géant* si il en a un et va chercher une autre vie dans la réserve (dans la mesure du nombre de vies restantes).
- L'équipe des *enfants* possède une réserve de 5 vies supplémentaires.
- En cas d'épuisement de cette réserve, les *enfants* attrapés sont éliminés.
- Tout joueur sortant des limites perd son foulard.
- Chaque enfant ne peut prendre *qu'un seul objet à la fois*

GAIN DE LA PARTIE: Une partie se joue en deux manches. Une manche avec le rôle de *géants*, une manche avec le rôle d'*enfants*.