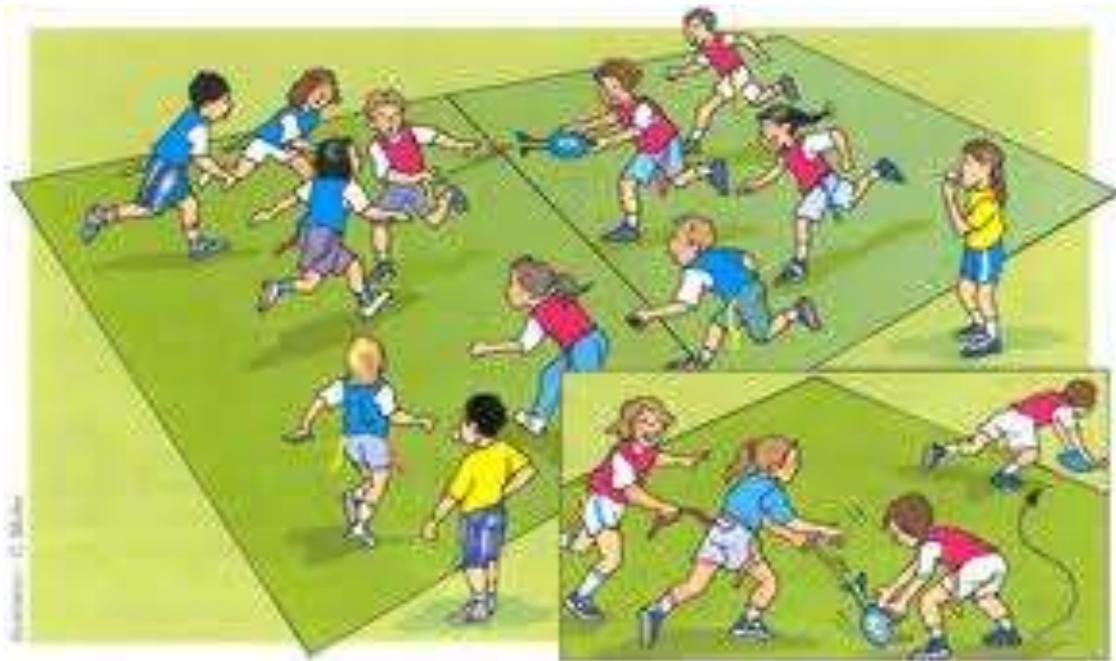


Pistes pour la mise en place  
d'un module d'apprentissage

# JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELLS au Cycle 2



## Pistes pour la mise en place d'un module d'apprentissage JEUX et SPORTS COLLECTIFS

Les jeux traditionnels ou collectifs ainsi que les sports collectifs permettent d'aborder les compétences spécifiques suivantes des programmes 2008

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement
	<b>1<sup>er</sup> palier pour la maîtrise du socle commun</b>	<b>2<sup>e</sup> palier pour la maîtrise du socle commun</b>
	Compétence 6 Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles	Compétence 6 Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.

### Objectifs d'apprentissage

Les principes d'action communs à tous les sports collectifs (pratique sociale de référence) sont les suivants :

**Maîtrise d'un engin**

**Maîtrise d'un espace délimité**

**Maîtrise des relations avec les partenaires et les adversaires**

### Approche

Les jeux proposés avec des règles simples doivent permettre de :

**entrer dans l'activité sans trop de contraintes techniques,**  
**favoriser la réussite de tous,**

- **évoluer vers un sport collectif codifié** (au cycle 3 : du « ballon château », de la « balle au capitaine » au handball, football, ou basket)

### Moyens

Alterner 3 types de travail :

**jeu libre (règles complètes) permettant d'être confronté à toutes les difficultés de la situation** (maîtrises de l'engin, de l'espace, et des relations avec les partenaires et adversaires)

**ateliers permettant d'atteindre les objectifs dans la maîtrise des engins,**

**jeux dirigés (règles aménagées, variantes) permettant de viser des objectifs dans la maîtrise de l'espace et des relations** (modulation de l'espace, surnombre...)

### Dispositifs

Les dispositifs proposés sur la base d'un terrain de handball (36 m sur 18 m ou 40 m sur 20 m) permettent un temps d'action maximum pour un maximum d'élèves.

**Dispositif**

*Patrice Langé CPC EPS76*

## Organisation de la classe



4 à 6 équipes selon l'effectif de la classe



4 à 6 équipes selon l'effectif de la classe



6 équipes obligatoirement

## Organisation de la séance

Les équipes vivent à tour de rôle toutes  
les situations proposées  
(jeu libre ou dirigé et ateliers)

Les équipes vivent à tour de rôle ou  
parallèlement les deux situations  
proposées  
(jeu libre et/ou jeu dirigé)

Les équipes vivent à tour de rôle ou  
parallèlement les situations proposées  
(jeu libre et/ou jeu dirigé)

# L'ESSENTIEL POUR CONDUIRE UN JEU

## **1 L'ENSEIGNANT DOIT BIEN CONNAÎTRE LE JEU:**

Le but du jeu Les règles du jeu Le pourquoi :  
On choisit un jeu parce qu'on vise un objectif.  
On cherche des jeux complémentaires pour renforcer les acquisitions.  
On choisit des jeux dynamiques pour jouer vraiment.

## **2 IL LUI FAUT PRÉVOIR:**

### **a) une bonne organisation matérielle :**

préparer le matériel nécessaire  
matérialiser l'espace de jeu (cônes, plots, marquage à la craie...)  
délimiter une aire de regroupement  
différencier les équipes ou les joueurs (dossards, foulards...)

### **b) des équipes de force égale (pour respecter les chances) :**

hétérogènes ou homogènes dont les critères de composition relèvent : de  
l'affectivité  
et/ou du niveau d'habileté motrice.

## **3 PRÉSENTER LES RÈGLES MINIMALES :**

La règle est donnée sous la forme de consignes orales ; ne donner qu'un minimum  
de règles qui permet : une entrée rapide dans le jeu  
une compréhension immédiate du BUT du jeu.

## **4 LAISSER JOUER:**

### **a Laisser jouer globalement :**

Pour l'enseignant :

C'est le temps d'observer : les réponses des enfants, les difficultés  
relationnelles, liées à la prise d'information,  
liées aux savoir-faire...

Pour l'enfant :

C'est le temps de : s'adapter aux règles, prendre conscience de l'existence de  
certaines difficultés, percevoir l'enjeu.

### **b Préciser, compléter les règles avant une nouvelle phase de jeu**

**c Préserver un temps d'activité « suffisant ».**

Le temps de jeu doit être plus long que le temps de discussion.

Les jeux à élimination raccourcissent le temps d'activité des enfants qui ont le plus besoin d'entraînement.

**5 ANALYSER (en fin de séance)**

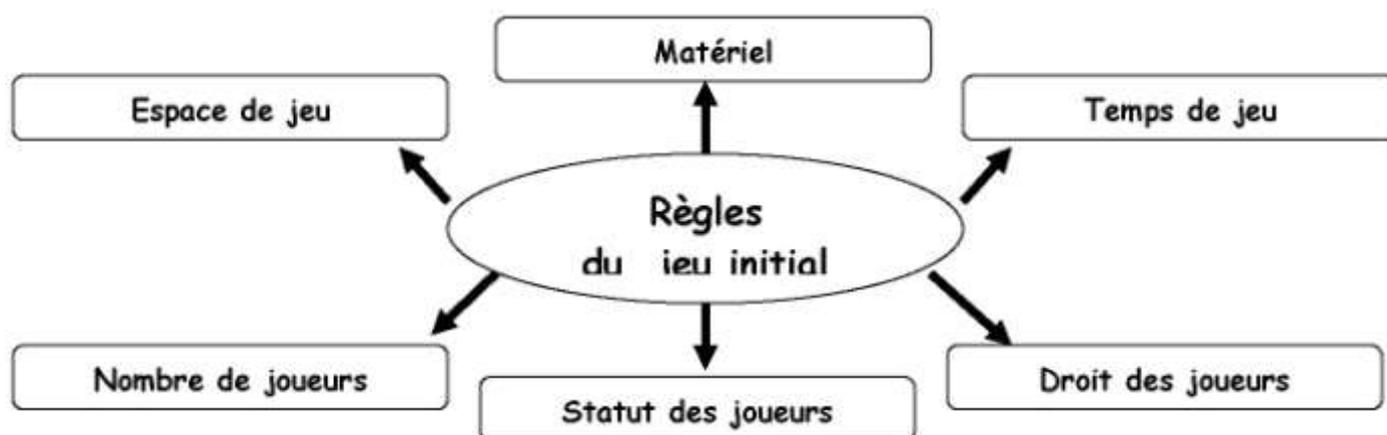
**La discussion avec les enfants peut porter sur :**

- le respect des règles,
- les comportements individuels ou collectifs (but à atteindre et rôle de chacun),
- les actions à valoriser
- les progrès nécessaires
- les résultats (à relativiser)
- la composition des équipes...

**Cette discussion aboutit sur un aménagement de la situation de départ pour la séance suivante.**

(modification/ajout de règles, en jouant sur un ou plusieurs paramètres de variabilité du jeu)

## Les différentes variables d'un jeu



### Le nombre de joueurs

Créer un surnombre, c'est-à-dire prévoir plus d'attaquants que de défenseurs (surtout dans la phase de structuration ou d'entraînement).

### Le statut des joueurs

Jouer les différents rôles du jeu : être épervier, chat, gardien, joueur de champ...

### Le droit des joueurs

Jouer uniquement avec une partie de son corps  
Être invulnérable dans une situation donnée  
Capturer/délivrer...

### L'espace de jeu

Réduire ou élargir la surface de jeu.  
Définir des zones interdites, des refuges.  
Mettre en place des camps.  
Imposer des zones de passage (porte, couloir...)  
Mettre plusieurs buts.

### Le temps de jeu

Mettre en place une durée maximale de jeu et faire varier cette durée.

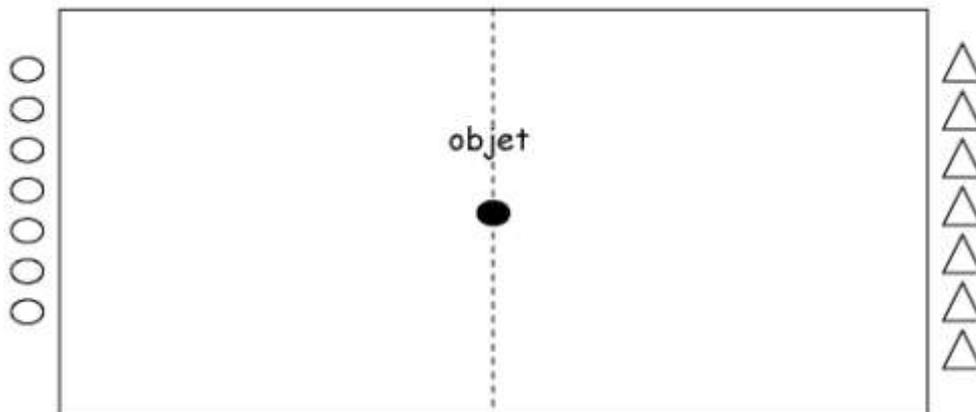
### Le matériel

Augmenter/réduire le nombre d'objets à transporter, d'engins à transmettre. Modifier le type d'objets à transporter, d'engins à transmettre.

## Jeu de course, de poursuite Cycle 2

### Le béret

**Terrain** : demi-terrain de handball



### **Nombre de joueurs** :

Toute la classe répartie en 4 équipes jouant sur deux terrains en parallèle.

### **Matériel** :

marquages (ou coupelles) pour définir la zone à atteindre (maison de chacune des équipes) 1 objet à transporter par terrain

### **But du jeu** :

Rapporter l'objet placé au centre du terrain dans sa maison sans être touché par le joueur de l'équipe adverse.

### **Déroulement** :

Les joueurs de chaque équipe se placent dans leur maison. Dans chacune des équipes, un numéro est attribué à chaque joueur.

À l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller récupérer l'objet placé au centre du terrain, puis le rapporter dans leur maison sans être touché par le joueur de l'équipe adverse, afin de marquer 1 point pour son équipe.

Lorsqu'un joueur en possession de l'objet est touché par son opposant, le point est donné à l'équipe du joueur opposant.

### **Variantes** :

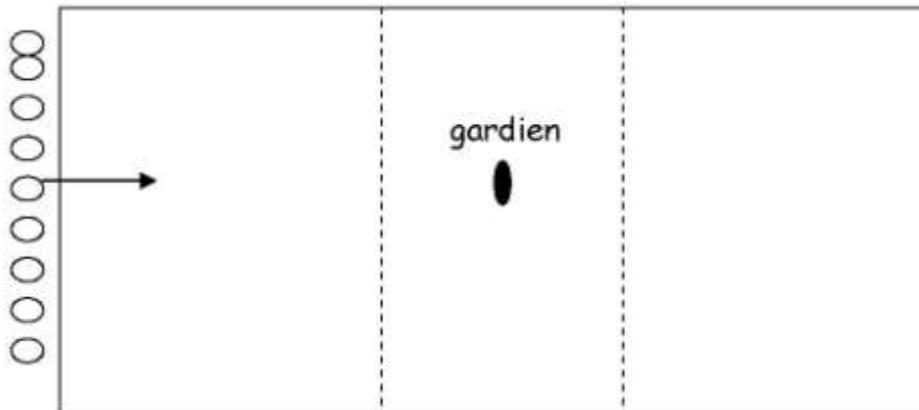
Annoncer plusieurs numéros en précisant que les opposants n'ont le droit de toucher que l'enfant ayant le même numéro qu'eux.

Modifier le type d'objet à transporter ou son mode de transport (exemples : foulard, ballon, dribble à la main, au pied...).

Associer deux joueurs de la même équipe portant le même numéro pour effectuer une course à deux.

## Jeu de course, de poursuite Cycle 2 Le mur chinois

Terrain : demi-terrain de handball



Attention : prévoir une largeur conséquemment grande pour éviter les collisions.

### Nombre de joueurs :

Toute la classe répartie en deux équipes jouant sur deux terrains en parallèle.

### Matériel :

marquages (ou coupelles) pour définir la zone du gardien et l'espace jeu

### But du jeu :

Traverser la zone du gardien sans se faire toucher

### Déroulement :

Tous les joueurs se placent sur la ligne de fond. Le gardien se place dans le couloir central. Au signal, les joueurs doivent traverser le couloir du gardien pour atteindre l'autre ligne de fond. Si un joueur est touché par le gardien, il doit rester dans le couloir, immobile et écarté les jambes. (« Il est transformé en statue de pierre. ») Quand plusieurs joueurs sont touchés, le gardien a le droit de placer ces joueurs pour former un ou plusieurs murs

### Variantes :

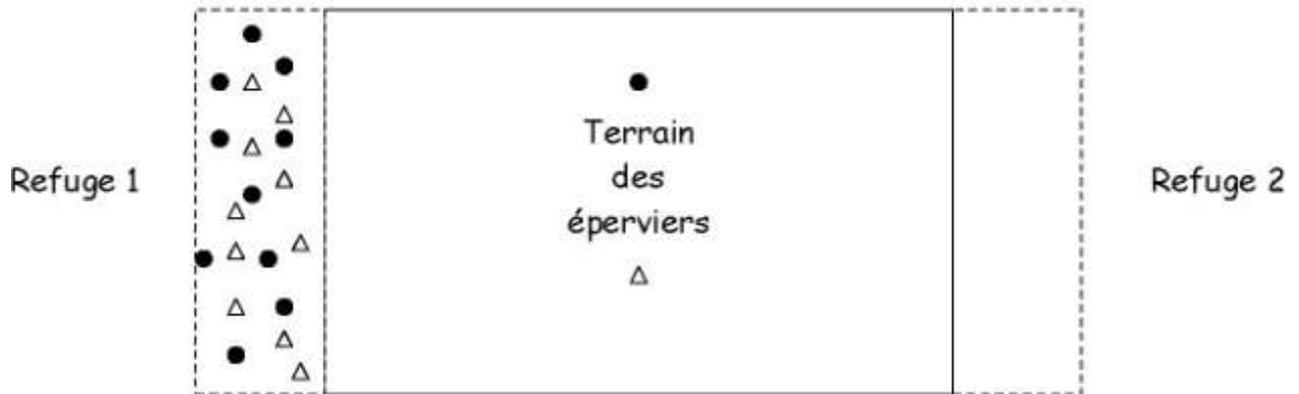
Augmenter le nombre gardiens.

Modifier les dimensions de l'aire de jeu pour simplifier ou complexifier la tâche du gardien.

Modifier le déplacement des coureurs (par deux sans se lâcher la main, sur une jambe...)

## Jeu de course, de poursuite Cycle 2 Épervier par équipes

Terrain : Terrain de handball



### Nombre de joueurs :

Toute la classe répartie en deux équipes

### Matériel :

marquage au sol (ou coupelles) pour délimiter les deux refuges inaccessibles par les éperviers foulards ou maillots pour distinguer les équipes

Terrain : type basket, ou demi-terrain de handball

### But du jeu :

Capturer tous les joueurs de l'équipe adverse le plus vite possible

### Déroulement :

Au début du jeu : 1 épervier de chaque équipe est au centre du terrain. Les autres joueurs sont dans le refuge choisi pour commencer. Au signal du maître, les chassés tentent de rejoindre le refuge d'en face sans se faire toucher. Les chassés ne repartent pour une deuxième traversée que lorsque tous les joueurs ont rejoint la zone ou se sont faits toucher.

L'épervier doit toucher les chassés pour les prendre.

Les joueurs touchés deviennent chasseurs pour leur équipe.

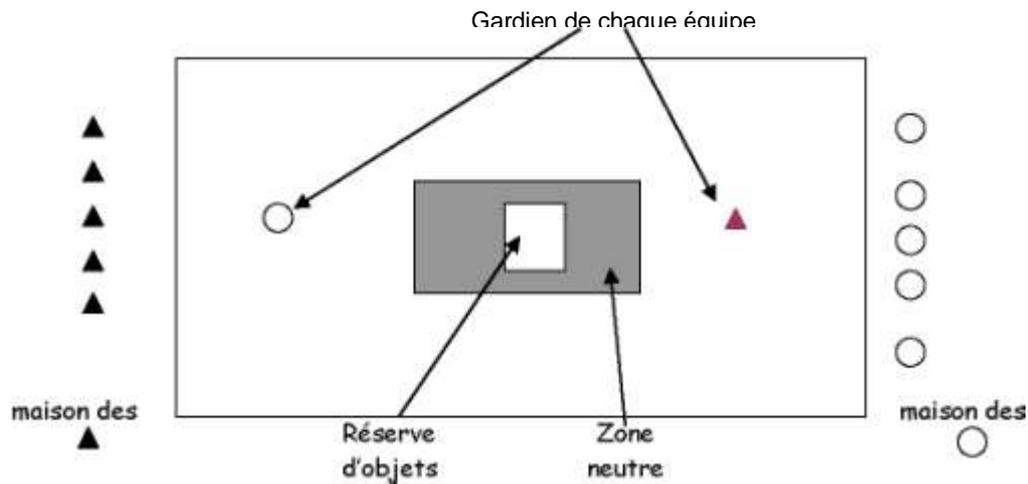
MAIS, ils doivent se donner la main par 2 (avec un coéquipier touché) pour avoir le droit de prendre un adversaire.(en cas de nombre impair, le dernier pris reste

« statue », en attendant qu'un nouveau coéquipier se fasse prendre).

## Jeu de transport Cycle 2

### Le trésor des écureuils

**Terrain :** demi-terrain de handball



#### **Nombre de joueurs :**

Toute la classe répartie en équipes s'opposant sur deux terrains en parallèle

#### **Matériel :**

une trentaine d'objets divers (maillots, foulards, anneaux...) disposés dans une caisse, ou sur tapis. coupelles pour matérialiser l'espace de jeu, la zone neutre et les maisons  
maillots pour identifier chaque équipe. Le gardien désigné dans chaque équipe retire son maillot et le glisse dans la ceinture de son pantalon.

#### **But du jeu :**

Rapporter le maximum d'objets dans sa maison

#### **Déroulement :**

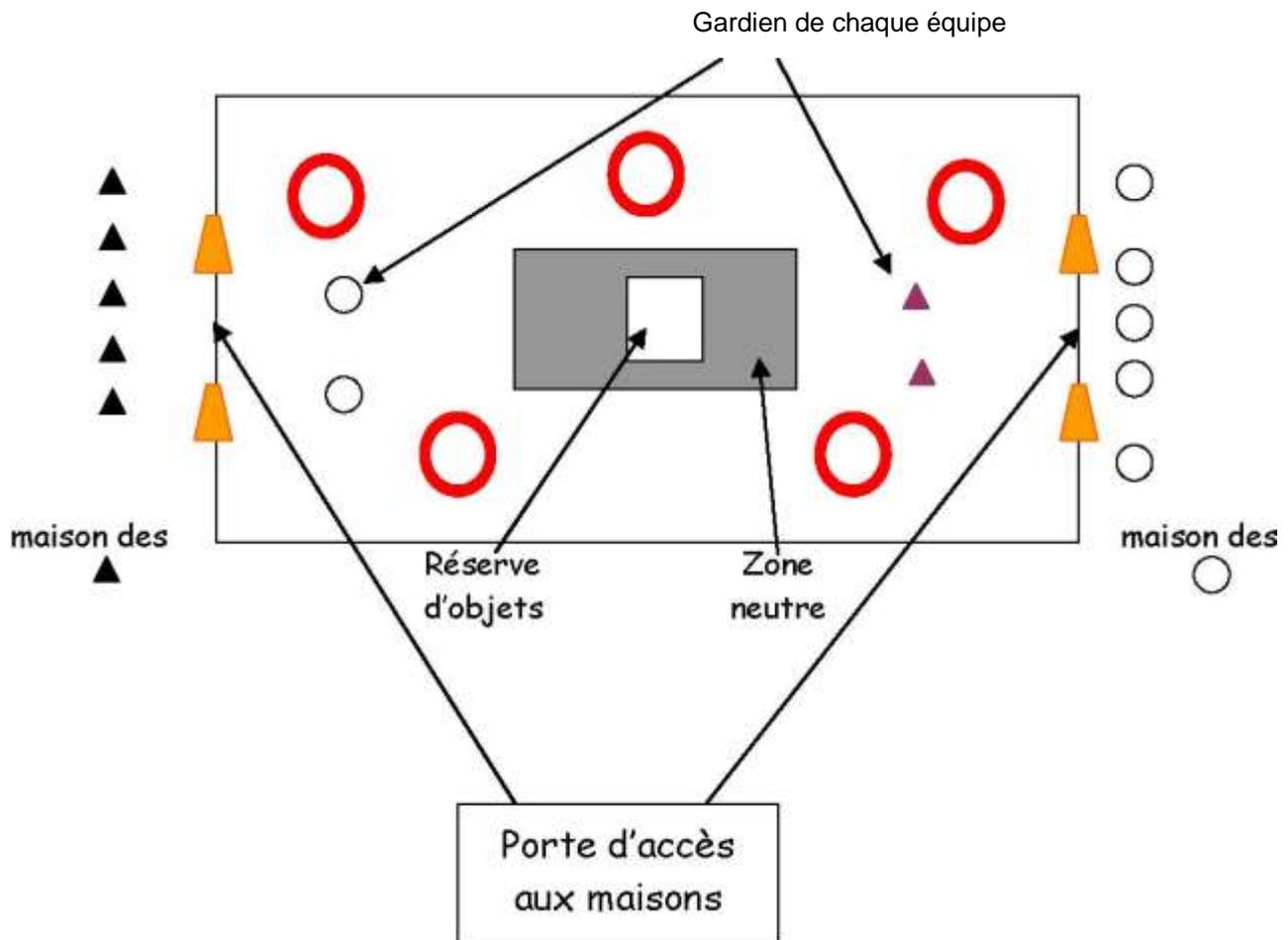
Chaque équipe est placée dans sa maison, à l'exception du gardien qui se place dans l'aire de jeu. Au signal, les joueurs courent prendre UN objet dans la réserve au centre du terrain. Cette réserve est entourée d'une zone neutre dans laquelle aucun joueur ne peut être pris (voir "le gardien"). Chaque joueur en possession d'un objet tente de rapporter celui-ci dans son camp en le posant au sol, sans se faire toucher par le gardien adverse. Tout joueur touché un objet à la main par le gardien de l'équipe adverse doit redéposer son objet dans la réserve, puis retourner dans son camp pour se remettre en jeu. L'équipe qui a rapporté le plus d'objets à la fin du temps de jeu ou lorsque la réserve est vide emporte la manche. Attention ! Le rôle de gardien étant très fatigant prévoir un changement de joueur au bout de 3 minutes de jeu.

**Variantes :**

Prévoir des refuges (cerceaux) dans lesquels les écureuils peuvent s'abriter (un seul écureuil par cerceau).

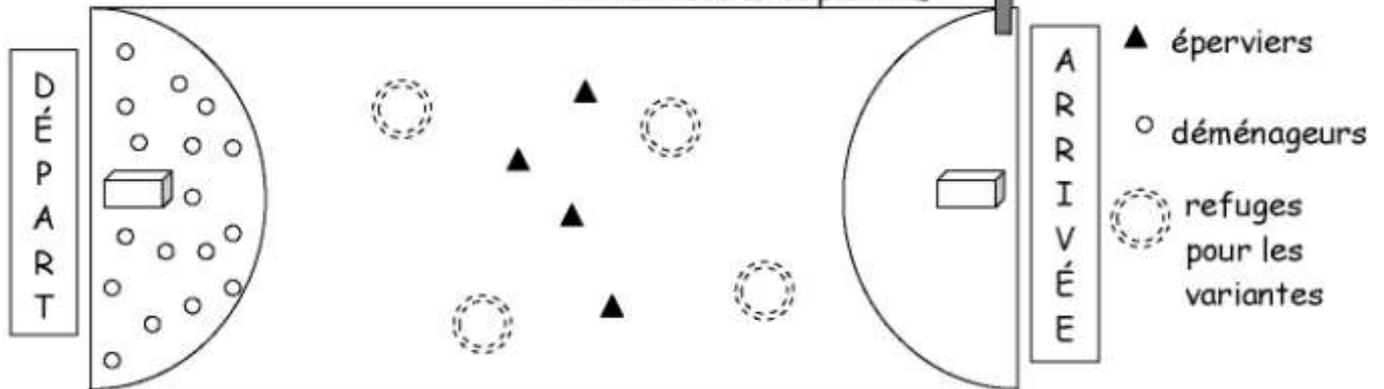
Réduire la zone d'accès aux maisons des écureuils, en plaçant deux cônes espacés de 3 mètres pour matérialiser la porte du garage.

Mettre en place deux gardiens par équipe.



## Jeu de transport Cycle 2 Éperviers Déménageurs

Terrain : Type handball ou basket  
Retour vers le départ



### Nombre de joueurs :

Toute la classe 4 éperviers (puis 8, puis enfin opposition équilibrée)  
des déménageurs

### Matériel :

50 objets divers (ballons, foulards, coupelles...)

Maillots pour différencier les éperviers

### But du jeu :

Déménager l'ensemble des objets d'une maison à l'autre, le plus vite possible

### Déroulement

Les déménageurs sont dans leur maison de départ. Ils doivent transporter les objets sans se faire toucher par les éperviers, jusqu'à la maison d'en face.

Le retour à la maison de départ s'effectue par l'extérieur du terrain.

Si un déménageur est touché par un épervier, il retourne dans sa maison de départ, dépose son objet et en reprend un autre.

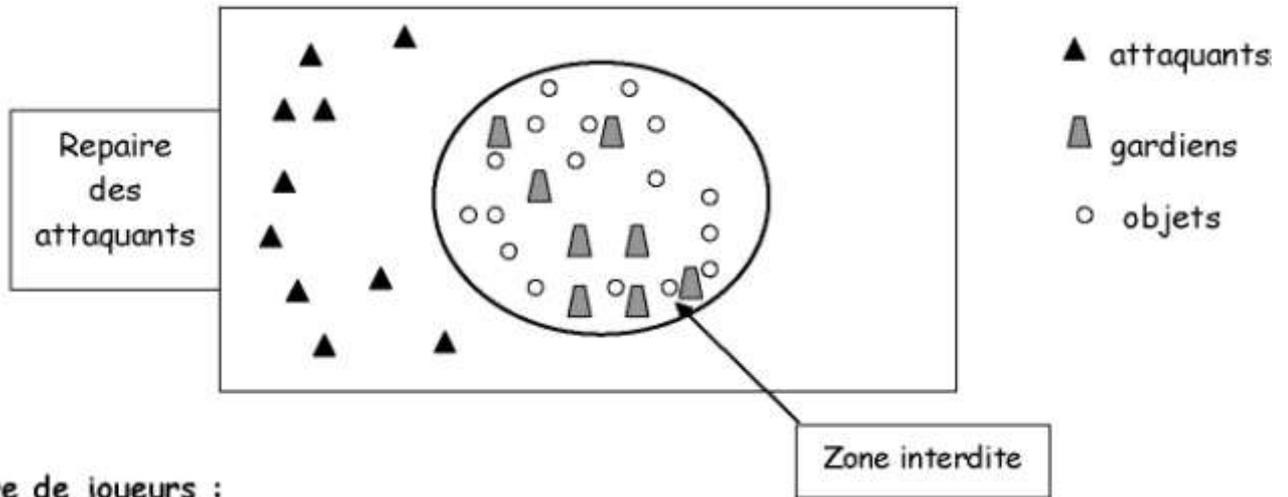
### Variantes :

- 1) Augmenter le nombre d'éperviers (8) Offrir des refuges aux déménageurs (4 cerceaux)
- 2) Équilibrer le nombre d'éperviers et de déménageurs Offrir des refuges aux déménageurs (6 cerceaux) 2 manches chronométrées avec inversion des rôles

## Jeu de transport Cycle 2

### La zone interdite

Terrain : demi-terrain de handball



#### Nombre de joueurs :

Toute la classe des gardiens (1/3, puis 1/2 classe)  
des attaquants (2/3, puis 1/2 classe)

#### Matériel :

Une vingtaine d'objets divers (maillots, foulards, anneaux...) Maillots pour identifier les gardiens

#### But du jeu :

Rapporter le maximum d'objets dans son repaire

#### Déroulement :

Les objets éparpillés dans la zone interdite constituent le trésor des gardiens. Ils serviront de « vies » aux attaquants.

Les gardiens protègent leur trésor. Ils sont dans la zone interdite et n'en sortent pas.

Les attaquants essaient d'y pénétrer pour prendre un objet sans se faire toucher et le porter dans leur repaire.

Tout attaquant touché s'assoit sur place. Il peut être libéré si ses partenaires redonnent un objet (« une vie ») pour le libérer.

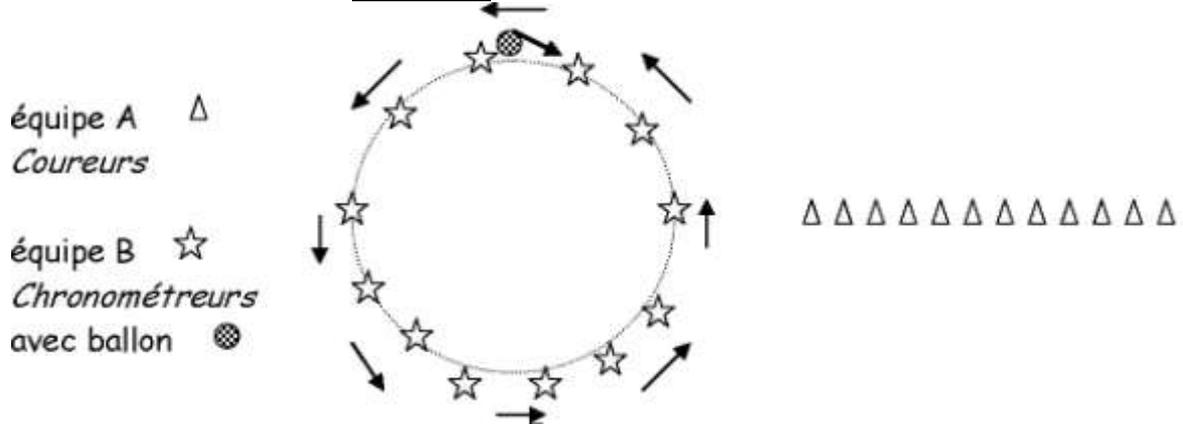
A la fin de la manche, compter le nombre d'objets et changer de rôle.

Durée : 5 minutes par manche ou temps réalisé pour rapporter l'ensemble des objets

## Jeu collectif avec ballons Cycle 2

### Ballon Chronomètre

Terrain : demi-terrain de handball



#### Nombre de joueurs :

Toute la classe répartie en deux équipes (les chronomètres et les coureurs).

#### Matériel :

1 ballon marqués au sol (ou coupelles) pour que le cercle garde la même dimension entre les deux manches

#### But du jeu :

Réaliser le plus grand nombre de passes.

#### Déroulement :

Au signal :

Le coureur 1 s'élançe, fait le tour de l'horloge et passe le relais au coureur 2 puis va s'asseoir derrière ses coéquipiers.

Les chronomètres se passent le ballon. A chaque fois que le ballon passe dans les mains du premier passeur, on ajoute une heure.

Quand tous les coureurs sont passés, on note le nombre d'heures et de minutes réalisées par les chronomètres. Les minutes correspondent au nombre de passes effectuées après la dernière heure annoncée. (exemple : 5 tours plus 8 passes = 5 heures 8 minutes.) puis on inverse les rôles.

#### Variantes :

Augmenter ou réduire la distance entre les chronomètres.

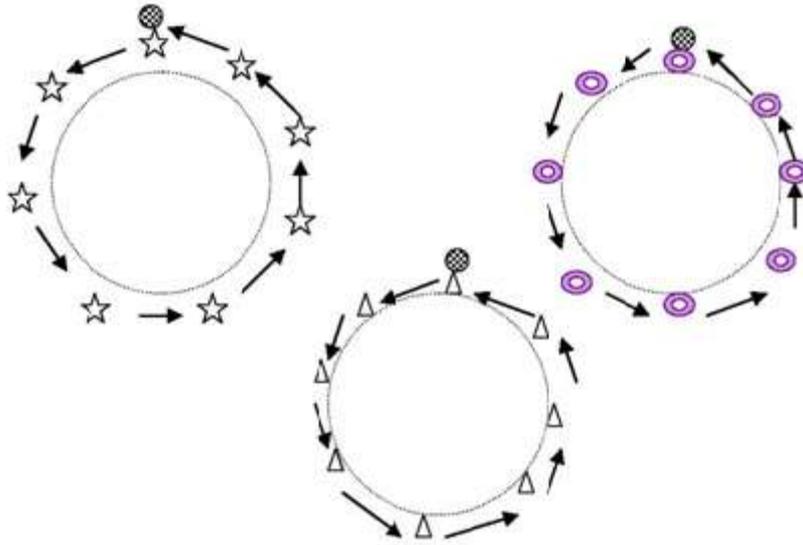
Proposer différents types de ballons.

Modifier le déplacement des coureurs ( sur une jambe, en dribblant, par 2 en se faisant des passes...).

## Jeu collectif avec ballons Cycle 2

### L'horloge

**Terrain** : demi-terrain de handball



**Nombre de joueurs** :

Toute la classe répartie en trois équipes. Chaque équipe placée en cercle.

**Matériel** :

1 ballon par équipe marquages au sol (ou coupelles) pour que les élèves se placent rapidement autour des cercles

**But du jeu** :

Réaliser le plus grand nombre de passes.

**Déroulement** :

Au signal, le joueur en possession du ballon dans chaque équipe le passe à son voisin, qui le passe à son voisin et ainsi de suite.

Chaque passe est comptabilisée à haute voix par tous les coéquipiers.

Si une passe n'est pas réceptionnée, le lanceur va chercher le ballon, revient à sa place et le relance.

Au signal final, les 3 équipes annoncent le nombre de passes réalisées. L'équipe totalisant le plus grand nombre a gagné.

**Durée** : 1 minute par manche

**Variantes** :

Augmenter ou réduire la distance entre les coéquipiers.

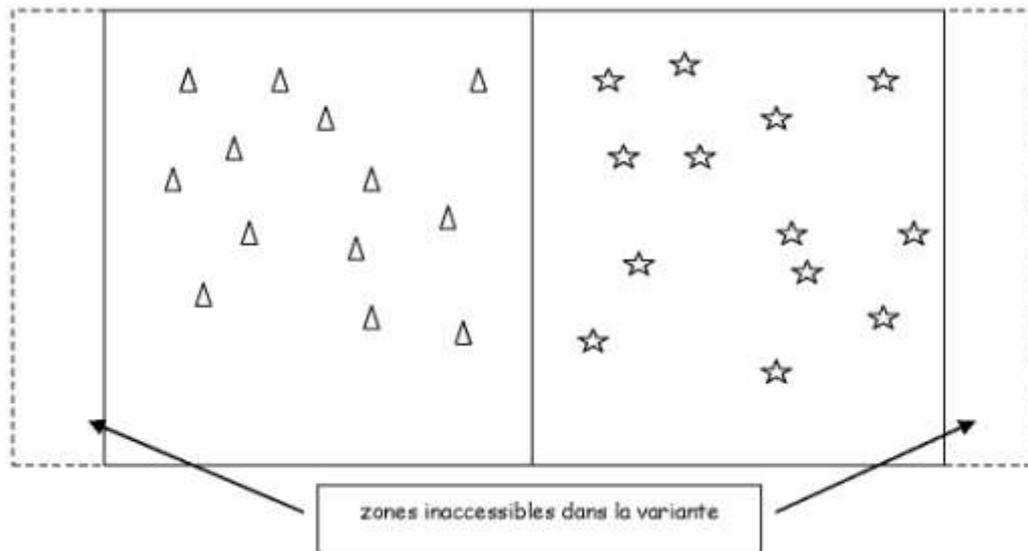
Proposer différents types de ballons.

Placer un joueur d'une équipe adverse chargé de gêner les passes, pour développer différents types de passe.

## Jeu collectif avec ballons Cycle 2

### Les balles brûlantes

Terrain : demi-terrain de handball



#### Nombre de joueurs :

Toute la classe répartie en deux équipes

#### Matériel :

1 ballon, une balle par enfant marquages (ou coupelles) pour définir l'espace jeu et les deux camps

#### But du jeu :

Avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse.

#### Déroulement :

Chaque équipe doit rester dans son camp. Lancer les balles qui entrent dans son camp. Au signal de fin, on arrête de lancer.

#### Durée : 2/3 minutes par manche

#### Variantes :

Proposer différents types d'objets à lancer en veillant à la sécurité (sacs ou balles de graines, balles en mousse, ballons souples...)

Modifier le type de lancer en tendant une ficelle ou un filet de volley à 2,50 m. au dessus de la ligne centrale.

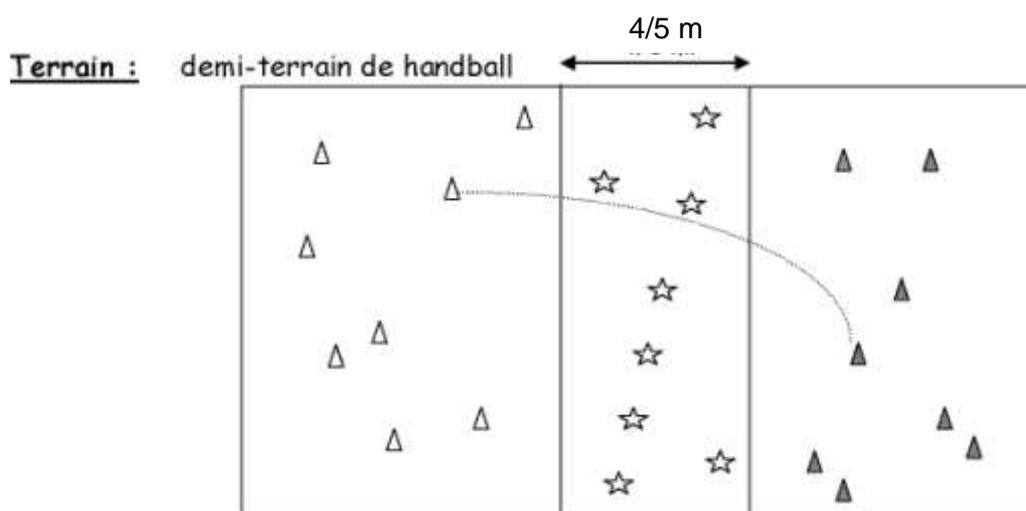
#### **La balle au fond**

Tout ballon qui franchit la ligne de fond de terrain est considéré comme « mort », il ne peut être récupéré par les joueurs. (zones en pointillés sur le schéma)

*Patrice Langé CPC EPS76*

## Jeu collectif avec ballons Cycle 2

### Les ballons interceptés



Passeurs A Intercepteurs Passeurs B

#### **Nombre de joueurs :**

Toute la classe répartie en 3 équipes de même niveau et effectif

#### **Matériel :**

1 ballon, une balle pour deux enfants passeurs marquages (ou coupelles) pour définir l'espace jeu (deux camps et une zone centrale d'interception)

#### **But du jeu :**

Intercepter le plus grand nombre de ballon

#### **Déroulement :**

Chaque joueur doit rester dans son camp.

Au début du jeu chaque équipe prend place dans son camp. Toutes les balles sont dans un camp de passeurs. Au signal, les passeurs doivent transmettre leur balle à un coéquipier placé dans l'autre camp qui le renvoie aussitôt, sans que les adversaires ne l'interceptent.

Toute balle interceptée est conservée dans le camp central.

Au signal de fin, on arrête de lancer. On comptabilise le nombre de balles interceptées. On change de rôle. Lorsque les trois équipes ont tenu le rôle d'intercepteurs, l'équipe gagnante est désignée.

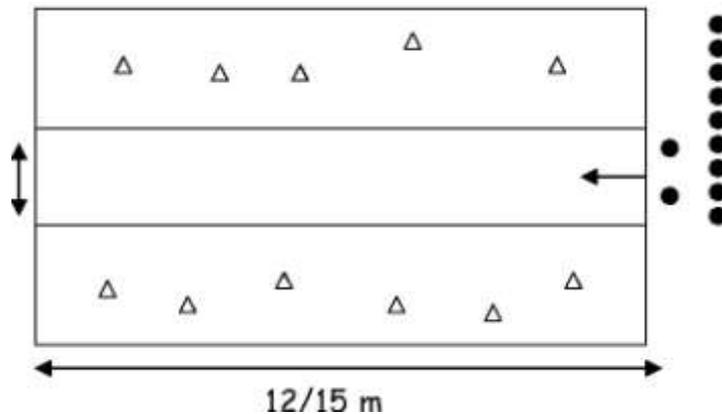
**Durée :** 3 / 4 minutes au maximum par manche ou temps réalisé pour intercepter tous les ballons

**Variantes :** tout ballon qui sort du terrain est comptabilisé comme intercepter. Augmenter, réduire la surface du camp des intercepteurs.

## Jeu collectif avec ballons Cycle 2

### Le ballon couloir

**Terrain** : type basket, ou demi-terrain de handball



#### **Nombre de joueurs :**

Toute la classe répartie en deux équipes

#### **Matériel :**

marquage au sol (ou coupelles) pour délimiter le terrain et le couloir foulards ou maillots pour distinguer les équipes ballons en mousse ou souples

#### **But du jeu :**

Traverser le couloir sans se faire toucher par les balles.

#### **Déroulement :**

Au début du jeu :

Les coureurs sont tous placés à une extrémité du couloir.

Les tireurs sont placés de chaque côté du couloir et disposent de 4 ou 5 ballons pour leur équipe (ou moins selon le niveau des joueurs).

Au signal :

Les deux premiers coureurs partent pour rejoindre l'autre extrémité du couloir.

Les tireurs doivent toucher les coureurs à la volée avec le ballon (sans rebond) sans jamais entrer dans le couloir.

Chaque coureur réussissant à traverser le couloir sans se faire toucher marque 1 point.

Changement de rôle lorsque tous les coureurs ont tenté leur chance.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à l'issue des deux manches.

#### **Variantes :**

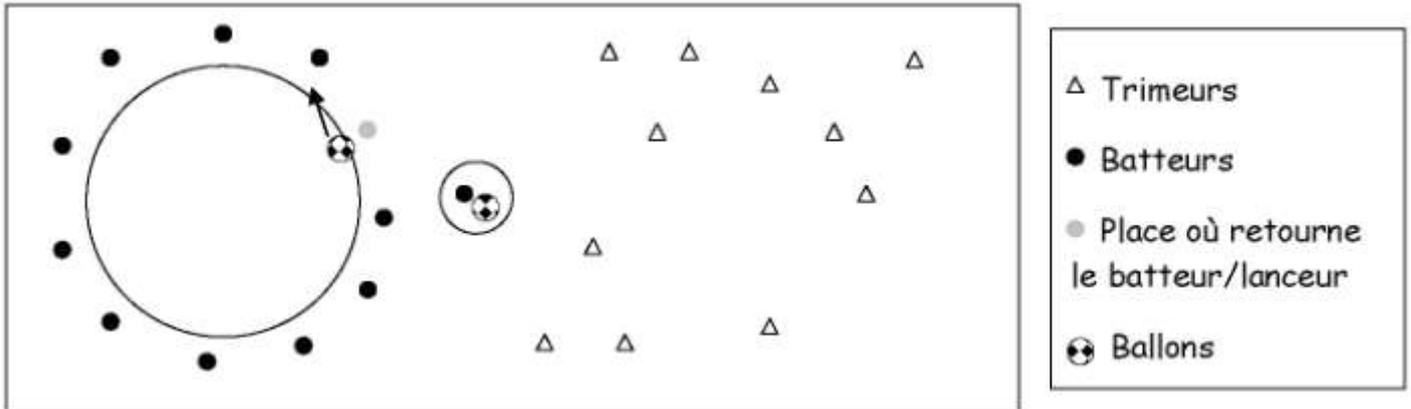
Augmenter ou réduire le nombre de ballons.

Augmenter ou réduire la largeur et ou la longueur du couloir.

## Jeu collectif avec ballons Cycle 2

### Le mélimélo

**Terrain** : type basket, ou demi-terrain de handball



#### **Nombre de joueurs :**

Toute la classe répartie en deux équipes

#### **Matériel :**

marquage au sol (ou coupelles) pour délimiter le terrain 12/15 coupelles (selon le nombre de joueurs) disposées en cercle pour matérialiser le terrain des batteurs 2 ballons type handball ou basket (1 pour lancer, 1 pour passer) 1 cerceau.

#### **But du jeu :**

Réaliser le plus grand nombre de passes dans le rôle de batteurs.

#### **Déroulement :**

##### **Préparatifs :**

Un ballon (à lancer) est dans le cerceau.

Tous les batteurs sont placés autour du cercle pour se passer l'autre ballon.

Les trimeurs sont, eux, répartis dans le terrain pour pouvoir récupérer le ballon et le rapporter rapidement dans le cerceau.

##### **Début du jeu :**

Un batteur désigné va se placer dans le cerceau pour lancer le ballon posé dans ce dernier dans le terrain des trimeurs. Ensuite, il retourne se placer sur le cercle pour ramasser le ballon posé sur sa coupelle et le passer à son voisin de droite.

Le meneur compte à haute voix les passes jusqu'à ce que les trimeurs aient atteints leur cible (dépôt du ballon lancé dans le cerceau, sans avoir le droit de marcher ou courir avec → passes).

Lorsque les trimeurs ont déposé le ballon dans le cerceau, un nouveau batteur est désigné (voisin de droite du 1<sup>er</sup>) pour aller lancer le ballon du cerceau. Le comptage des passes reprend au nombre auquel il s'était arrêté.

Changement de rôle lorsque tous les batteurs sont passés à la mise en jeu.

L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le plus grand nombre de passes à l'issue des deux manches.

**Variantes :**

Modifier le taille du cercle .

Modifier le type de balle ou ballon à se transmettre ou à lancer Modifier le type de passe (à rebond, au pied...).

Modifier le type de lancer, raquette + balle de tennis ...