

Frédéric Delay-Goyet CPC EPS Meyzieu

12 janvier 2015 – 2 février 2015

---

# **Construire et faire évoluer un jeu collectif en Maternelle**

# Vos pratiques...

---

## ★ Jeux utilisés :

Déménageurs, balles brûlantes, rivière aux crocodiles, attaque du château, queue du diable, ballon prisonnier, chat souris...

★ **Réussites:** mise en activité des élèves

★ **Besoins:** gérer le groupe classe; connaître de nouveaux jeux; construire une progression d'école; évaluer; travailler en classe avant/après

# Un parcours de 6h

---

## Séance 1, 2h (12 janvier)

- Comprendre ce qu'il y a à apprendre en jeux collectifs
- Comprendre pourquoi et comment on peut faire varier un jeu collectif

## Distanciel, 2h

- Lire les ressources proposées, sélectionner les plus pertinentes

## Séance 2, 2h, (2 février)

- Elaborer un module/une progression en jeux collectifs
- Comprendre l'intérêt de lier langage et activités physiques
- Commencer à réfléchir sur l'évaluation

# Objectifs et déroulement séance 1

---

## Objectifs:

- Comprendre ce qu'il y a à apprendre en jeux collectifs
- Comprendre pourquoi et comment on peut faire varier un jeu collectif

## Déroulement :

- 1- Travail par groupes : vidéo/questionnaire et mise en commun
  - 2- Diaporama
  - 3- Présentation d'un module en jeux collectifs
-

# Visionnage de la vidéo

---

- 1- Repérez les différents dispositifs mis en place
- 2- Quels apprentissages permet cette évolution?

---

# **I- Qu'observe-t-on dans la vidéo?**

# Des formes d'opposition de plus en plus complexes :

---

## Opposition différée

chacun fait à son retour et on voit le résultat: « vider remplir la caisse »



## Opposition en parallèle

les uns à coté des autres : « les déménageurs », « les relais »



## Opposition simultanée

action des uns et des autres contradictoire et simultanée : exemple « balle brûlante », « je remplis pendant que d'autres vident »



## Opposition plus ou moins interpénétrée

« corbeaux renards » « attaquer et défendre la tour », « la balle au capitaine »

# Des formes de coopération de plus en plus complexes

---

Résultat d'une équipe = somme des actions individuelles  
(déménageurs simple)



Résultat = prise en compte progressive du partenaire  
(loup glacé avec délivrance, les queues du diable)



Résultat = action conjointe des partenaires  
on agit ensemble pour atteindre le but commun (plus le nombre est important, plus la coopération est riche mais difficile). Les rôles se différencient.

---

# Des formes de coopération de plus en plus complexes

---

Ce qui implique...

...des espaces qui évoluent...

Les espaces sont **séparés**



Les espaces sont **différenciés** : zone des corbeaux, zone protégée ...



Les espaces sont **interpénétrés**

---

# **II-Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?**

# Jouer...

---

- ★ « Jouer, c'est explorer notre rapport au monde dans un **cadre circonscrit** où le joueur sait que le monde qui est là a été **construit**, que ce n'est pas « pour de vrai », qu'il est « en miniature » avec des **caractéristiques grossies** pour être plus lisibles et « manipulables ».
- ★ Les **rôles** ne sont pas définis, mais **tournent** pour que, précisément, chacun s'essaye « à blanc » à chacun d'eux.
- ★ On offre à un sujet un **espace-temps symbolique**, bien **délimité** qui permet de dire ce qui n'est pas « du jeu », ce qui n'est pas « un jeu ».

*Le désir et la règle – Philippe Meirieu – Cahiers pédagogiques N°448 – Déc. 2006*

---

# Les jeux traditionnels

---

Les jeux traditionnels sont des activités ludiques ayant marqué une époque et/ou région précise.

- ❑ Les jeux traditionnels regroupent aussi bien les jeux d'adresses que les jeux de réflexion.
- ❑ Fruit d'une histoire et de la création **d'une culture**
- ❑ Ancrés pour beaucoup dans une **tradition locale**.
- ❑ Ils représentent un véritable **patrimoine corporel fondé sur une mise en scène de l'action motrice** : les façons de jouer et de faire vivre son corps témoignent d'une culture
- ❑ A ce titre on peut les rapprocher des **contes**, on y retrouve d'ailleurs les mêmes héros : le chat, la souris, le loup...

# Sports collectifs Vs jeux traditionnels

---

- ★ Le jeu se termine **parfois sans vainqueur, ni vaincu** : on joue pour le **plaisir** des péripéties ludo motrices elles-mêmes (la balle assise) ; Parfois le **vainqueur est connu avant** même que la partie ne commence (l'épervier) ;
- ★ Souvent, la **coopération a un statut important** qui s'inscrit dans le score lui-même (la passe à 10).
- ★ Le jeu traditionnel entraîne **un rapport aux engins, à l'espace, au temps** différent des sports collectifs.
- ★ Les jeux traditionnels entraînent des **communications motrices** très différentes de celles des sports co...
- ★ Ils proposent des **confrontations beaucoup plus souples**, fluctuantes, parfois contradictoires, où le pouvoir de chacun est plus important

# La compétence travaillée dans les jeux collectifs

---

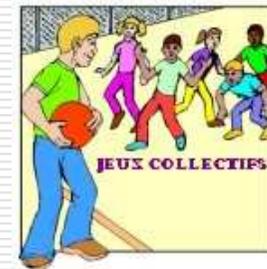
**C3 :** *Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement; accepter les contraintes collectives*

A travers des pratiques physiques individuelles ou collectives,  
Savoir jouer ensemble : pouvoir partager un espace, un temps ,  
une règle, des relations

Faire équipe

Continuer à jouer ensemble

Apprendre à s'opposer



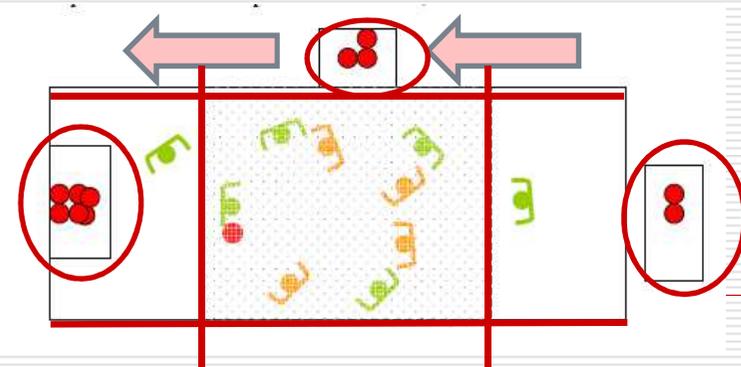
# Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

	CYCLE 1
Enjeu éducatif pour le cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations</li> </ul>
Progrès identifiables	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actions motrices de base (courir attraper lancer)</li> <li>• Règles de sécurité</li> <li>• Règles de fonctionnement</li> </ul>
Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace de jeu/non jeu</li> <li>• Début/fin de jeu</li> <li>• Connaissances des règles, de l'autre</li> <li>• Comprendre notion de gain</li> </ul> <p>Règles du jeu : but, CR, dispositif</p>
Attitudes	<p>Accepter l'enjeu : perdre/gagner            S'engager dans le jeu avec une intention            Respecter les règles            Respecter l'autre/les autres</p>
Capacités	Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective

# 1-l'espace de jeu

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
L'espace de jeu	<ul style="list-style-type: none"><li>• Distinguer l'espace de jeu de l'espace de non jeu</li><li>• Jouer dans un espace délimité,</li><li>• Jouer dans un espace orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• bien délimiter les espaces : bien matérialiser les aires de jeu bien installer les non joueurs</li></ul>

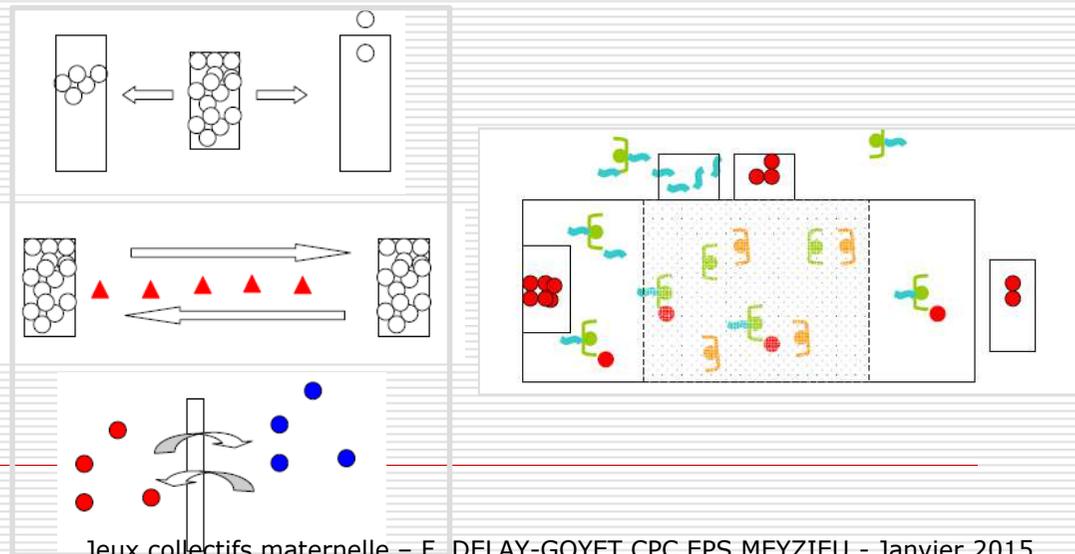
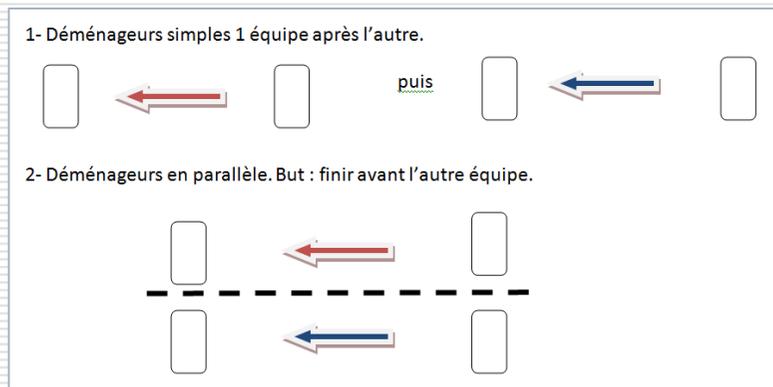
P. Bouvard



# 2-l'opposition

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
L'opposition	<p>Jouer à des jeux avec une <b>opposition</b> qui va être progressivement complexifiée</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• différée</li> <li>• en parallèle,</li> <li>• simultanée</li> <li>• <b>interpénétrée avec des statuts différenciés</b></li> </ul>	Penser les jeux de manière évolutive :

P. Bouvard



# 3- le gain

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
Le gain	<b>S'intéresser progressivement au le résultat de la partie et de la rencontre.</b>	Progressivement en PS, rapidement en MS et GS donner la possibilité de matérialiser le gain du jeu (réserves à ballon, à sacs etc) Possibilité de comparer les résultats, de les coder sur une fiche, un abaque

P. Bouvard

C'est fini! → C'est gagné! → C'est gagné 4 parties à 2!

# 4- la règle

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
La règle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître les règles d'or</li> <li>• Connaître les règles du jeu</li> <li>• Distinguer les règles d'or des règles du jeu</li> <li>• De Connaître et respecter la règle du jeu</li> <li>• Faire évoluer une règle pour mieux jouer ensemble</li> </ul>	<p>Les règles d'or sont répétées et connues.            Leur non-respect exclut temporairement du jeu            La règle du jeu doit d'abord être connue et partagée par tous            En termes de :            BUT (ce que l'on doit faire)            CRITERE DE REUSSITE (c'est réussi quand...)            DISPOSITIF            MATERIEL (ce qu'il faut pour jouer)</p>

P. Bouvard

Je connais le but du jeu



Je connais le but du jeu et les règles du jeu



Je connais le but et les règles du jeu ; Je connais quelques règles d'action efficaces

# 5- Les rôles

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
Les rôles	Se reconnaître <b>membre d'une équipe</b> , par la couleur du maillot, par le statut, par le rôle, par l'espace occupé. Accepter de changer de rôle	Cette disposition est à construire en classe : affiche avec les photos des enfants, possibilité de se reconnaître selon plusieurs critères d'appartenance : couleur, animal .  + Dès la MS donner des (petits) rôles d'organisateur, de maître du temps, de surveillant, de compteur...

P. Bouvard

**Statut:** ce que je suis dans le jeu

**Rôle:** ce que je fais dans le jeu, ou hors du jeu (« rôles sociaux »)

-1 statut  
-1 rôle



-Statuts fixes  
-Plusieurs rôles



-Statuts variables  
-Rôles variés

« Vider la  
caisse »

« gendarmes  
voleurs »

« quand je suis  
touché je  
deviens  
sorcier »

---

# **III-Les familles de jeux collectifs**

# 1-Les jeux de repérage PS MS

---

Nom du jeu	Niveau	Type de jeux	Actions
Le filet du pêcheur	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Courir
Jacques a dit	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Actions diverses
Grand mère que veux tu ?	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Se déplacer
1 2 3 soleil	PS/MS/GS	Jeu traditionnel	Réagir à un signal
<b>Chacun dans sa maison*</b>	PS	Repérage	Courir s'orienter
Les écureuils en cage	MS/GS	Repérage	Courir se repérer
Les lapins dans la clairière	MS/GS	Repérage	Courir se repérer
Les belettes	PS/MS	Repérage	Courir s'orienter
Mon ombre me suit	MS/GS	Repérage/Poursuite	Se déplacer/ s'orienter

Jeux collectifs et apprentissages en maternelle.pdf

---

# 2-Les jeux de poursuite sans objets (PS MS)

Jeux	Type de Jeu			Temps	Rôle	Espace
	Changer de place	Poursuite Évitement	Interception Évitement			
- Les trois tapes		X		Vitesse	2 différenciés Enfant / Enfant	Limité 2 lignes parallèles
- Famille Lapins - La pomme	X			Vitesse	1 unique Enfant / Groupe	Zone à courir extérieure Zone cible
- Vent du nord / vent du sud - Les sorciers - Les statues - Le loup glacé				Limité	2 différenciés Enfant / Groupe	Indivisé
- Les éperviers			X	Vitesse	2 différenciés	
- La rivière aux crocodiles			X	Limité	Enfant	
- Le renard dans la basse-cour			X			
- La queue du diable		X				
- Le béré		X				
- Les lions et les gazelles				Limité	2 différenciés	Limité Zones parallèles
- Le chien et les hérissons				Limité	2 différenciés	Indivisé
- J'accroche, je décroche				Vitesse	2 différenciés,	Zone de refuge
- Le chat et la souris				Vitesse	changement instantané	Zone à courir extérieure
- Promenons-nous dans les bois		X		Vitesse	Différenciés	Indivisé
- Quand le chat dort, les souris dansent		X		Vitesse	Différenciés	Indivisé
- Minuit dans la bergerie		X			Enfant / Groupe	2 zones de refuge 1 zone de danger
- Les arbres et les lapins	X			Vitesse	2 différenciés	Zone de refuge
- Les lapins dans la clairière	X				Enfant / Groupe	Zone à courir extérieure
- La cage aux écureuils						
- La chandelle		X		Vitesse	2 différenciés Changement instantané	Cercle
- Le chat, les poules et les poussins		X	X	Vitesse	3 différenciés	Zone cible Zone de refuge
- Les lapins dans les terriers	X				1 unique	Zone de refuge
- Chacun sa maison	X			Vitesse		Indivisé
- Le filet de pêcheur	X			Vitesse	2 différenciés	Cercle Zone à courir extérieure

Jeux poursuite.pdf  
Jeux collectifs et apprentissages en maternelle.pdf

# 3-Les jeux de conquête, transport d'objet (PS MS GS)

Jeux	Connaissances		Capacités													Attitudes			
	Connaître les règles	Reconnaitre les espaces de jeu	Se déplacer en tenant compte des autres	S'orienter dans l'espace de jeu	S'informer pour agir	Courir vers	Transporter	Eviter un obstacle	Eviter un adversaire	Courir pour attraper un adversaire	Tirer sur une cible	Envoyer vers...	Attraper un objet	Envoyer vers...en évitant un défenseur	Intercepter un objet	Accepter de jouer	Accepter les autres	Jouer pour son équipe	Accepter de gagner ou de perdre
Remplir la maison	X	X	X	X	X	X	X									X	X		
Remplir les maisons	X	X	X	X	X	X	X												
Remplir sa maison par équipe en relais	X	X	X	X	X	X	X												
Les facteurs dans la forêt	X	X	X	X	X	X	X										X	X	X
Les facteurs et les loups	X															X	X	X	X
Eperviers et souris	X							X	X	X						X	X	X	X
Eperviers et souris lanceuses	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X
Les souris passent et tirent	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X
Les souris lanceuses et les renards affamés	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Jeux conquête objets.pdf  
 Jeux collectifs et apprentissages en maternelle.pdf  
 Module jeux collectifs PS CPD Rhône.pdf

# 4-Les jeux de ballon (GS)

---

Les balles brûlantes*	PS/MS/GS	Jeu de ballon	Ramasser lancer
Remplir le but	GS	Jeu de ballon	Ramasser lancer intercepter
La balle assise	GS	Jeu de ballon	Lancer viser recevoir
Ballon vole	PS/MS/GS	Jeu de ballon	Lancer attraper
Les ballons voyageurs	GS	Jeu de ballon	Lancer recevoir esquiver

+ Corbeaux renards...

Jeux collectifs et apprentissages en maternelle.pdf  
Module jeux collectifs MS CPD Rhône.pdf  
Module jeux collectifs GS CPD Rhône.pdf

# Consigne de travail personnel

---

## Pour le 2 février :

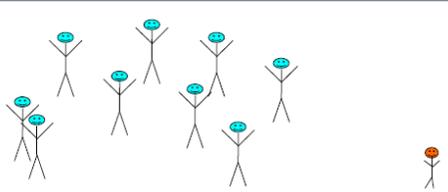
-Télécharger puis lire les ressources. Sélectionner celles qui vous intéressent. **Les imprimer.**

-Apporter votre module actuel (avec les évaluations prévues) et votre progression d'école si elle existe.

## Travail au choix, prévu le 2/02

Elaborer une programmation d'école

Elaborer un module jeux co PS ou MS ou GS



# EPS ET JEUX À L'ÉCOLE

Education Nationale Département du Morbihan Année  
Animation départementale EPS et jeux collectifs en maternelle 2012



# LE LANGAGE À L'ÉCOLE MATERNELLE



Animation départementale EPS  
de Maine et Loire

# Physique

# Langage maternelle



« La pratique du langage associée à l'ensemble des activités contribue à enrichir son vocabulaire et l'introduit à des usages variés et riches de la langue (questionner, raconter, expliquer, penser). » Programmes 2008

Et un et deux et trois...

CPC Généraliste et EPS, circonscription de Mauriac. Mars 2012