Séquence : Les jeux collectifs sans ballon

Niveaux concernés : CE1/CE2

Compétence 3 : Coopérer et s'opposer collectivement

Objectifs du module d'apprentissage :

- ✓ identifier des rôles
- ✓ assumer plusieurs rôles
- ✓ élaborer une stratégie à plusieurs

Situation de référence : Poules, renards, vipères

Nombres de séances : 12 réparties sur 4 semaines

Séance 1	Séance 2 et 3	Séance 4	Séance 5 et 6	Séance 7	Séance 8 et 9	Séance 10	Séance 11	Séance 12
Echauffement : : Course à pied Situation 1 : Situation de réf. : Poules, renards, vipères Situation 2 : Les sorciers	Echauffement : : Course à pied Situation 1 : Les sorciers Situation 2 : La baguette	Echauffement : Les sorciers Situation 1 : La baguette Situation 2 : La rivière aux crocodiles	Echauffement : La rivière aux crocodiles Situation 1 : L'épervier Situation 2 : Le drapeau	Echauffement : L'épervier Situation 1 : Le drapeau Situation 2 : Situation de réf. : Poules, renards, vipères	Echauffement : Les sorciers La baguette Situation 1 : Le drapeau Situation 2 : Le béret	Echauffement : Le béret Situation 1 : Le double drapeau Situation 2 : Situation de réf. : Poules, renards, vipères	Echauffement : Le double drapeau Situation 1 : Le drapeau Situation 2 : Situation de réf. : Poules, renards, vipères	Echauffement : Course à pied Les sorciers L'épervier Le drapeau Poules, renards, vipères

Poules, renards, vipères

But :

Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.

Aménagement :

Matériel
3 jeux de foulards de couleurs différentes (1 couleur par équipe)

-Classe divisée en 3 équipes de même nombre
-Les foulards sont glissés à la ceinture
-3 camps (4 à 5 m de diamètre

Consignes :

Au signal, on peut sortir de son camp. Les « poules » peuvent prendre les « vipères » qui peuvent prendre les « renards » qui prennent eux-mêmes les « poules ». Dans leur camp les joueurs sont intouchables. Les prises se font en attrapant le foulard; on emmène alors le joueur touché vers son camp, sans que l'on puisse être pris.
Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par simple toucher. Dans ce cas ils rentrent dans leur camp levant le bras avec le foulard ; ce qui signifie qu'ils sont hors-jeu jusqu'à leur camp

Critères de réussite :

Pas de vainqueurs désignés (car toucher tous ses adversaires signifient que l'on se retrouve totalement vulnérables ! ! ! !). Le plaisir du jeu n'est pas dans la victoire mais dans l'aventure renouvelée…

Cycle 3	Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

-Courir pour fuir, poursuivre
-S'informer vite pour décider vite.
-Assumer plusieurs rôles en même temps
-Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

Comportements attendus

Courir vite
Reconnaître rapidement ses adversaires : ceux qui nous prennent et ceux que l'on prend.
Observer plusieurs joueurs en même temps.
Construire des tactiques visant à se débarrasser d'un poursuivant.
Construire des alliances provisoires avec des adversaires

Variantes

Espace
-Augmenter l'espace de jeu et/ ou jouer dans un espace boisé

Droit des joueurs
-La prise peut se faire par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture)

Les sorciers

But :

- pour les sorciers, toucher et garder le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher et libérer les statues

Aménagement :

Matériel

(foulard, chasuble, ...) pour une équipe.

- ½ terrain de handball ou terrain de Basket-ball
- répartition: faire 3 ou 4 équipes et à tour de rôle, une équipe, les sorciers, porte un signe distinctif.

Consignes :

- Chacune des équipes, à tour de rôle, sera l'équipe des sorciers.
- Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- Interdiction de sortir des limites: on devient statue.
- Les gazelles peuvent libérer les statues : toucher un pied, passer entre les jambes...
- Soit on joue en temps limité (2mn-2mn30) et on compte le nombre de statues.(attention, jeu très intense)
- Soit on joue jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).

Critères de réussite :

- l'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles a gagné.
- l'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné

Cycle 3	Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver
- S'informer vite pour décider vite
- Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

Sorciers :
- courir vite
- toucher et garder sa/ses gazelle(s)
- s'organiser en équipe (répartition des rôles, choix tactique de poursuite)

gazelles :
- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides utiliser les statues comme obstacles
- penser à libérer les statues

Variantes

Espace

CM2: autre organisation avec 4 terrains plus petits pour 4 équipes.
Chaque équipe choisit 2 sorciers qui vont dans le terrain à côté et le jeu se déroule en parallèle sur les 4 terrains. La 1ère équipe de sorciers qui élimine ses gazelles gagne et arrête le jeu sur les 4 terrains. Ensuite changer de sorciers. Cela permet plus de jeu, une plus grande activité de tous les joueurs et des changements de rôles plus fréquents.)

Nombre de joueurs

CM1-CM2: diminution des sorciers. Cela favorise les gazelles qui ont plus de temps pour « voir le jeu » et choisir entre la fuite ou libérer un partenaire.

Droit des joueurs : Les statues peuvent être regroupées dans un secteur

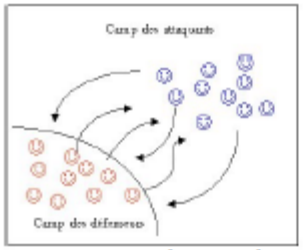
La baguette

But :

Attaquants : amener la baguette dans le camp des défenseurs

Défenseurs : toucher le porteur de baguette.

Aménagement :



Matériel.
Un jeu de chasubles par équipe.(ou foulards)
-Une petite baguette (pouvant être cachée dans la main)

La classe divisée en 2 équipes de même nombre
-Un camp de défenseurs

Consignes :

Les attaquants possèdent la baguette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs, inconnu des défenseurs, la tient dans sa main. La baguette doit être portée (ne peut être passée ni lancée).
Les défenseurs s'y opposent par simple toucher. Chacun d'entre eux **ne peut toucher qu'une seule fois.** Il reste alors à côté du joueur touché.

Critères de réussite :

Le jeu s'arrête quand le porteur de baguette lève le bras : quand il est entré dans le camp (=1 point pour les attaquants) ou quand il est touché (=1 point pour les défenseurs)
Après chaque arrêt, les rôles sont inversés
La partie se joue en …5, 10 points

Cycle 2	*jeu de conquête d'objet*

Savoirs à enseigner

-Courir pour fuir
-poursuivre
-Passer d'un rôle à l'autre
- Mettre en place une stratégie collective.(ruser)

Comportements attendus

Attaquants :
-Simuler le porté de baguette.
-Accepter la frustration de ne pas être porteur.
-Inventer ensemble une stratégie d'attaque (ex se faire prendre pour neutraliser un défenseur)
Défenseurs :
-Observer les adversaires
-Inventer une stratégie pour prendre tous les attaquants et protéger le camp.

Variantes

Espace
la taille du camp peut évoluer en fonction du rapport de forces (plus grande, elle favorise les attaquants)

Cycle 3 : On peut délimiter le terrain ce qui incite les enfants à identifier les limites de l'espace de jeu (contrainte supplémentaire pour les attaquants)

L'épervier

But :

Courir sans être attrapé
Pour l'épervier : toucher tous les joueurs qui passent dans son domaine

Aménagement :

Matériel
Pas de matériel

Avec la classe entière, dans la cour, le stade, le gymnase… Deux lignes droites tracées à 20 ou 30
Au début du jeu, les lapins sont tous derrière la même ligne.
L'épervier est au milieu de son domaine

Consignes

c'est l'épervier qui commence le jeu en disant la phrase « Epervier sortez ! ». Tous les lapins doivent changer de camp. (la suite dépend de l'âge et de l'expérience des élèves)
Niveau 1 (pour les élèves qui découvrent le jeu) :
- Les lapins touchés deviennent des éperviers.
Niveau 2 :
- Les lapins touchés sont prisonniers. Ils doivent se donner la main par deux (puis 3 puis 4...).
Niveau 3:
- Les prisonniers forment une seule chaîne. Seuls ceux qui sont aux extrémités peuvent prendre. Si la chaîne casse, elle ne peut plus prendre.

Un lapin qui est rentré dans un camp, ne peut plus en ressortir avant que l'épervier donne le nouveau signal de jeu. On ne peut pas revenir dans le camp d'où l'on vient.

Critères de réussite :

Etre le dernier lapin pris. Dans ce cas, il devient l'épervier de la partie suivante.

Cycle 2	Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

-Courir pour fuir; poursuivre
-Esquiver
-S'informer sur les paramètres du jeu
-Passer d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Pour l'épervier et les prisonniers :
- Courir jusqu'à la fin du jeu ;
- ne pas révéler par leur conduite quel joueur ils vont poursuivre ;
- coincer un joueur dans un coin de l'espace de jeu (prise en tenaille) ;

Pour les lapins ;
- être attentifs avant de changer de ligne et pendant le trajet ;
- avoir une course imprévisible pour l'épervier ;
- se placer sur la ligne en fonction de la place de l'épervier sur le trajet.

Variantes

Espace
-Allonger l'espace entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier.
-Réduire l'espace entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins.
-Délimiter le terrain sur les quatre côtés. L'enfant qui sort du terrain est prisonnier, mais ceux qui le poursuivaient ne sont pas pénalisés.

Le drapeau

Cycle 3	jeu de conquête d'objet

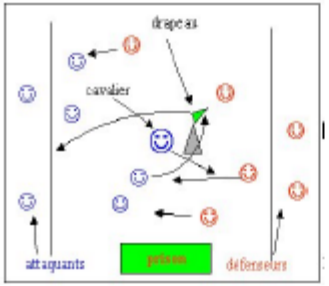
Savoirs à enseigner

-S'informer vite pour décider vite
-Elaborer une stratégie collective.
-Assumer plusieurs rôles en même temps

But :

Attaquants :Ramener le drapeau dans son camp
Défenseurs : toucher le porteur du drapeau

Aménagement :



Matériel
-Un fanion (peut être planté dans un cône)
-Des chasubles ou des maillots

2 équipes :
-Attaquants avec un cavalier (avec une marque distinctive).
-Défenseurs

Consignes :

Au signal, (quand le cavalier touche le drapeau et crie « *drapeau* ») les attaquants protégés par le cavalier (qui a seul droit de prise sur les défenseurs) essaient de s'emparer du drapeau pour le ramener.
Les défenseurs ont droit de prise sur tous les attaquants sauf sur le cavalier. Les joueurs pris sortent du terrain.

Critères de réussite :

Manche gagnée par les attaquants quand ils rapportent le drapeau, gagnée par les défenseurs quand ils touchent tous les attaquants ou s'ils touchent le porteur.

Comportements attendus

Attaquants :
-Cavalier : courir vite et longtemps.
-Se concerter pour déborder les défenseurs.
-Utiliser une situation de surnombre quand par exemple des défenseurs ont « fait campagne » (voir variante « droit des joueurs)et sont donc inoffensifs pendant un moment.

Défenseurs :

Variantes

Espace
-Varier les distances par rapport au fanion pour privilégier l'attaque ou la défense

Droit des joueurs
- Permettre aux défenseurs de « faire campagne » (ils peuvent se réfugier dans le camp des attaquants : dans ce cas, ils doivent retourner dans leur camp avant de pouvoir retrouver leur droit de prise)
-Permettre aux attaquants de « faire campagne » (Ils peuvent se réfugier dans le camp des défenseurs : on peut alors leur permettre de prendre le drapeau en sortant.
-Donner la possibilité de se passer le drapeau

Le béret

Cycle 3	Jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

-Courir pour fuir
-Esquiver
-Réagir à un signal sonore,
-Assumer plusieurs rôles en même temps

But :

Ramener le foulard dans son camp

Aménagement :

Matériel
Un foulard

2 équipes de nombre égal (chaque joueur est numéroté)
Le foulard au milieu

Consignes :

A l'appel de son numéro par le maître, les 2 joueurs concernés, une main derrière le dos, s'efforcent de prendre le foulard et le ramener dans son camp.
Quand le joueur adverse s'est emparé du foulard, on peut l'arrêter en le touchant

Critères de réussite :

Ramener le foulard avant d'être pris ou toucher le porteur du foulard.

Comportements attendus

-Réagir vite à l'appel de son numéro.
-Faire le choix opportun (saisir le foulard en fonction de l'action de l'adversaire)
-Prendre l'initiative d'attaquer
-Courir en esquivant l'adversaire.

Variantes

Droit des joueurs
CM1-CM2
-Ce jeu peut être utilisé avec un ballon : permet de travailler les conduites de balle.
Individuellement ou par paires : Voir : **Béret-ballon**
-Appeler les numéros en anglais

Matériel
-Ce jeu peut être utilisé avec un ballon : permet de travailler les conduites de balle.
Individuellement ou par paires : voir **Béret ballon**

Double drapeau

Cycle 2	jeu de conquête d'objet

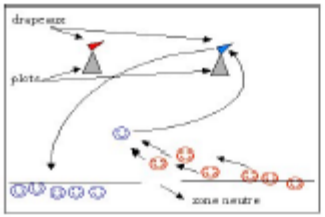
Savoirs à enseigner

-S'informer sur les paramètres du jeu (réagir vite)
-Elaborer une stratégie collective

But :

Ramener son drapeau dans le camp

Aménagement :



2 équipes de nombre égal

Matériel
1 fanion par équipe (peut être planté dans un cône)
-des chasubles (ou dossards)

Consignes :

Le jeu se joue en alternance : à chaque manche, une équipe est attaquante, l'autre est défenseur (poursuivants)
A un signal précis **un joueur A** (attaquant) sort pour tenter de ramener son drapeau. Dès sa sortie, **tous les joueurs B** (défenseurs) sortent à sa poursuite. Quand l'attaquant est pris il reste à l'emplacement de la prise : « pétrifié ».
Dès que le dernier des défenseurs rentre dans son camp, son équipe devient attaquante. Nouveau signal : un joueur B sort comme attaquant……
Quand il y a 1 ou plusieurs joueurs de son équipe « pétrifiés », le joueur attaquant peut tenter de délivrer son partenaire (ou ses partenaires) et/ ou aller directement vers son drapeau
Le drapeau peut être passé d'un joueur à l'autre (de la main à la main)
NB : si 2 attaquants sortent, l'équipe perd son tour d'engagement.

Critères de réussite :

Ramener son foulard

Comportements attendus

En attaque :
Simuler des sorties (attention dès qu'un joueur dépasse la ligne il est en jeu) pour prendre de vitesse les défenseurs.
Se concerter pour décider qui sortira
Choisir une tactique individuelle : se faire prendre dans une position stratégique ou aller vers le drapeau.
-**En défense** (les poursuivants)
Se partager les tâches entre la poursuite du joueur qui engage, de ceux qui ont été délivrés ou de celui qui porte le drapeau

Variantes

Espace
-Ecarter les fanions (permet de favoriser l'attaque)
-Faire un décalage entre l'équipe qui attaque et l'équipe qui défend : les défenseurs se retirent derrière la ligne (permet de favoriser l'attaque)

Droit des joueurs
Cycle 3 : Quand le jeu est assimilé il est important de ne plus donner de signaux pour l'engagement : le jeu prendra une dynamique par les alternances rapides entre attaque de l'un et défense de l'autre

Fondamental

- cycle 2 -

Fiche d'exercices

Jeux de coopération et d'opposition : La rivière au crocodile

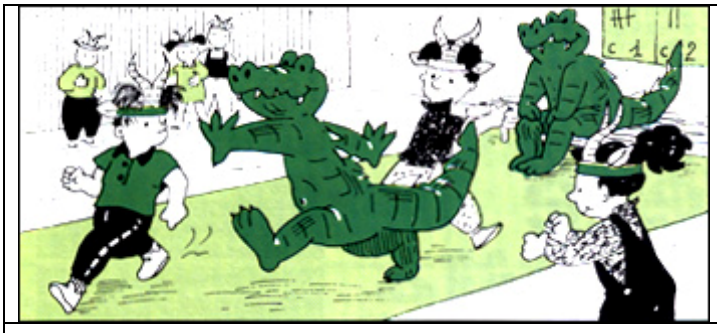
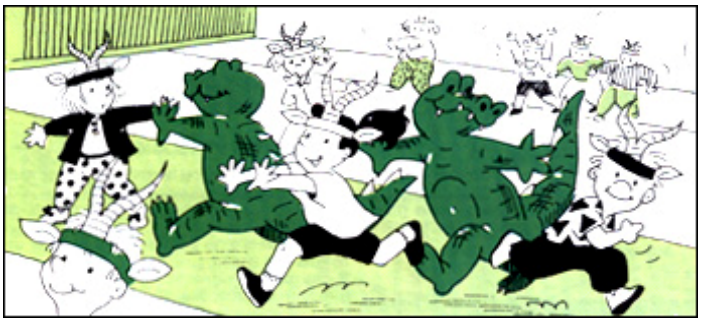
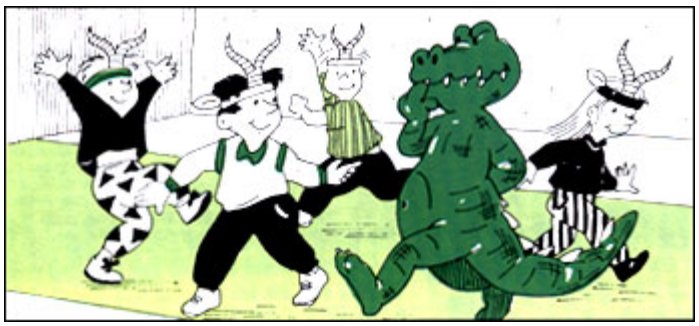
Le jeu, activité fondamentale de l'enfant, est un moyen incontournable de l'apprentissage social : « se connaître, reconnaître et accepter les autres, leur rôle, comprendre puis respecter les autres ».
La rencontre avec les autres, partenaire ou adversaire, peut engendrer des comportements inadaptés ou conflictuels qui sont de véritables problèmes à résoudre. L'enseignant provoque et gère ces situations délicates, en proposant des situations d'apprentissage successives, contribuant ainsi au développement de la personnalité de l'enfant.

Organisation Matérielle
Tracer un terrain : 20 m x 10 m environ,
- 2 camps pour les gazelles, situés à chaque extrémité,
- Tracer le repaire du crocodile,
- Distinguer les équipes en présence (foulards).

But du Jeu
- Pour les gazelles : traverser la rivière sans se faire prendre ;
- Pour le crocodile : prendre le plus grand nombre de gazelles à chaque passage.

Conduite pédagogique
Le meneur de jeu ou le crocodile donne le signal de départ des gazelles. Après 3 ou 4 passages des gazelles, on change de crocodile :
- une gazelle ne peut être prise si elle est dans son camp,
- les gazelles prises sont regroupées dans le repaire du crocodile.

	1ère situation **Consigne :** Le crocodile appelle les couleurs des équipes les unes après les autres. Il essaie de prendre au moins une gazelle à chaque passage d'équipe. **Observations :** Les gazelles sont organisées en équipes qui traversent à tour de rôle ; Elles attendent le signal donné par le crocodile à leur équipe pour traverser
	2ème situation **Consigne :** Le crocodile doit se déplacer à l'intérieur d'une zone de 2 m de large, Il essaie de prendre au moins une gazelle à chaque passage d'équipe. **Observations :** Si une gazelle ne veut pas traverser, au bout d'un court laps de temps, le crocodile est autorisé à sortir de la rivière pour la toucher ; Les gazelles adaptent leur course aux actions du crocodile : hésitations, arrêt puis démarrage, déplacement en oblique…

	**3ème Situation** **Consigne:** Le crocodile n'attrape plus, mais touche les gazelles; - la première gazelle touchée compte pour 1 point, les suivantes valent 3 points. **Observations:** Le jeu devient plus vif pour le crocodile qui essaie d'obtenir au moins 4 points par passage d'équipe; - changer plus fréquemment le crocodile.
	**4ème Situation** **Consignes :** Deux crocodiles évoluent simultanément dans la rivière ; - chaque crocodile touche le plus grand nombre de gazelles; - compter les prises : • soit aditionnées (coopération des crocodiles), • soit séparées, comparées (compétition des crocodiles). **Observations :** Face aux deux dangers simultanés, les gazelles réagissent par des déplacements variés; - elles n'osent pas partir; - elles partent trop tard et se retrouvent seules devant les crocodiles.
	5ème Situation **Consignes:** Deux crocodiles évoluent : • l'un dans la rivière (A), • l'autre dans la moitié de terrain arrière (B). Chaque crocodile touche le plus grand nombre de gazelles. **Observations:** Les gazelles courent et esquivent; - quand le déplacement des gazelles s'effectue dans l'autre sens, le crocodile A se place derrière, le crocodile B évolue dans la « rivière ».
	**6ème Situation** **Consignes :** Dans chaque équipe, une gazelle est porteuse d'un objet caché, et ignoré du crocodile ; - le crocodile doit détecter et attraper le plus rapidement possible la gazelle qui possède l'objet. **Observations :** Les gazelles se concertent pour laisser le crocodile dans l'incertitude : apparition de feintes, de courses, de provocations ; - limiter le nombre de passages à quatre pour trouver l'objet.

Monique Poindessault, CPD/EPS – Poitiers,
Jean Boucaud, CPD/EPS.
Illustrations : Corinne Tarcelin
Extrait de la revue EPS1 n°62, mars-avril 1993, pp. 19-20
www.revue-eps.com

Bibliographie

1 - 120 jeux pour les petits USEP - Fédération Charentaise des Œuvres Laïques - Angoulême.
2 - Activité physique de l'Enfant ; Amicale EPS et Revue EPS.