

Jeux collectifs

ORGANISATION

Ces rencontres concernent les élèves de CYCLE 2.

Principes retenus :

- Les enfants participent à 4 jeux. Vous trouverez quelques règles de jeux possibles à la fin de ce document.

Naturellement d'autres jeux peuvent être retenus si vous le souhaitez : à définir entre vous.

• Particularités de la rencontre :

- Chaque classe est divisée en 3 équipes auxquelles on attribue une lettre (cf. annexes 2 ou 3).
- Les équipes sont panachées au sein d'une même classe (niveaux hétérogènes dans chaque équipe).
- Les groupes réunissant 3 équipes sont définis à l'avance (cf. annexes 2 ou 3).
- Les 3 équipes de chaque groupe se rencontreront dans les 4 jeux.
- Tous les élèves doivent pouvoir être identifiables rapidement, ils auront donc un petit carton sur lequel sera indiqué leur nom et prénom ainsi que la lettre écrite en MAJUSCULES correspondant à son équipe ex :

Régis Reinlen A

 Ce carton doit être tenu par une épingle à nourrice ou une ficelle.
- Chaque équipe aura une feuille qui l'accompagnera, permettant de comptabiliser les points (annexe 4), cette feuille est à préparer par l'enseignant.
- A la fin de la rencontre, les résultats seront consignés sur la fiche récapitulative par le responsable de la manifestation et seront annoncés aussitôt.
- Prévoir un parent par classe.
- Chaque classe apporte son goûter.

• Dates et horaires :

- Ils sont à définir entre vous puis à me communiquer.
Les enseignants des écoles concernées par l'accueil de ces rencontres sont priés de vérifier que la salle est bien réservée pour les journées prévues.

Bon entraînement à tous et bonne rencontre.

EQUIPE

Victoire : 3 points
Egalité : 2 points
Défaite : 1 point

JEUX	Décomptes	POINTS
Jeu 1 :	Total :	
Jeu 2 :	Total :	
Jeu 3 :	Total :	
Jeu 4 :	Total :	

TOTAL

Annexe 4

EQUIPE

Victoire : 3 points
Egalité : 2 points
Défaite : 1 point

JEUX	Décomptes	POINTS
Jeu 1 :	Total :	
Jeu 2 :	Total :	
Jeu 3 :	Total :	
Jeu 4 :	Total :	

TOTAL

Annexe 4

Jeux collectifs - Cycle 2

ESQUIVE BALLON * :

Equipes

3 équipes

Règle du jeu

Une équipe se répartit dans chaque zone de jeu, sans avoir le droit d'en sortir. Les équipes extérieures vont essayer de toucher le maximum de joueurs de l'équipe intérieure.

On fait le décompte des touches. (touche directe sans rebond)

On fait une deuxième, puis une troisième partie, pour que chaque équipe ait passé dans chaque zone.

Durée du jeu : pendant un temps donné (4 min)

Décompte des points

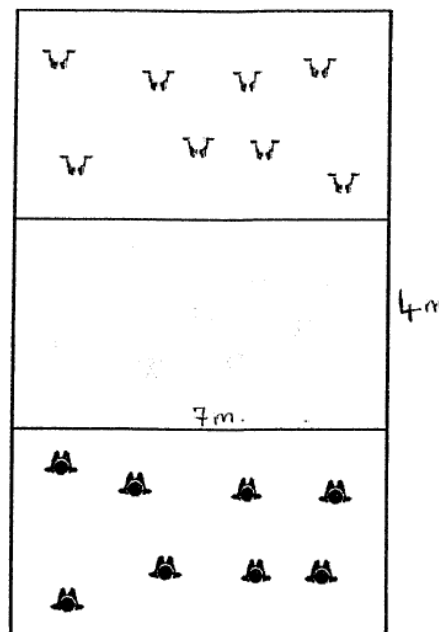
3 points pour l'équipe qui s'est fait le moins toucher.

1 point pour l'équipe qui s'est fait le plus toucher.

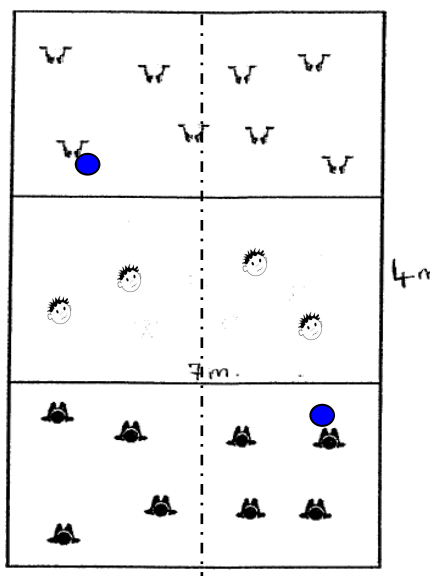
2 points pour l'équipe se trouvant entre les deux (ou en cas d'égalité).

Matériel

Un ballon (mousse) ; de quoi délimiter la zone de jeu (cordelette/ruban adhésif) ; de quoi écrire.



* **Variante** pour permettre aux joueurs d'être plus actifs, on pourra réduire la largeur du terrain de jeu (3m par exemple à la place de 7) et organiser 2 ou 3 « esquive ballons » en parallèle.



Jeux collectifs - Cycle 2

POUSSE BALLON :

Équipes

3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses coéquipiers.

Règle du jeu (disposition : voir croquis)

A l'aller, il s'agit de pousser le ballon entre les cerceaux, à 2 mains ou à 1 main. Au retour, le ballon est porté. Le premier enfant réalise son parcours, puis donne le ballon au suivant, etc...

Le jeu est gagné par l'équipe qui aura terminé la course relais en premier.

Décompte des points

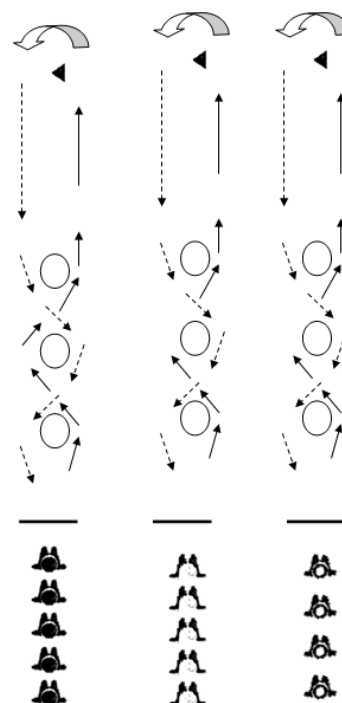
3 points pour l'équipe première.

2 points pour la seconde ou en cas d'égalité

1 point pour la troisième.

Matériel

3 ballons (un ballon par équipe) ; de quoi délimiter les zones de départ (cordelette/ruban adhésif) ; 9 cerceaux ; 3 plots ; de quoi écrire.



Jeux collectifs - Cycle 2

LE BALLON CHRONOMETRE :

Equipes

3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses coéquipiers (Pour un joueur faisant partie du chronomètre, on peut par exemple lui demander de lancer la balle en l'air et de la rattraper après un rebond).

Règle du jeu (disposition : voir croquis)

2 équipes forment 2 cercles et se font circuler un ballon en le lançant. Lorsque la balle tombe au sol, elle est remise en jeu par l'enfant qui l'a perdue.

La 3ème équipe est en colonne. Les enfants doivent contourner les 2 cercles en courant (les CE1 peuvent le faire en dribblant) et passent le relais au suivant en se transmettant le ballon.

Le jeu est fini lorsque tous les enfants de la colonne ont couru et on inscrit le nombre de tours de chaque équipe.

On fait une deuxième, puis une troisième partie, pour que chaque équipe ait effectué son relais.

L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de tours.

Décompte des points

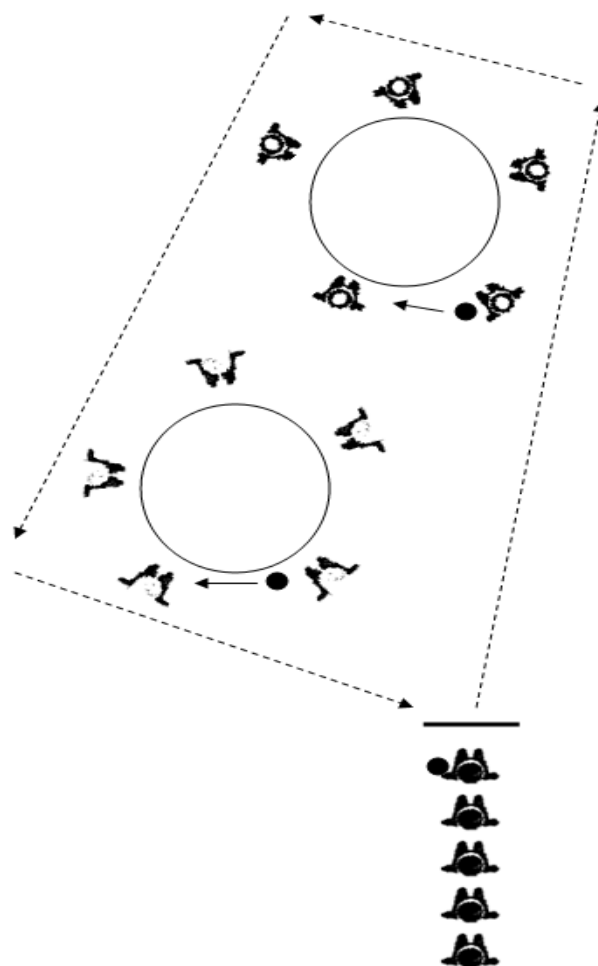
3 points pour l'équipe première.

2 points pour la seconde ou en cas d'égalité

1 point pour la troisième.

Matériel

3 ballons (un ballon par équipe) ; de quoi délimiter la zone de départ et les 2 cercles représentant les chronomètres (cordelette/ruban adhésif/plots) ; de quoi écrire.

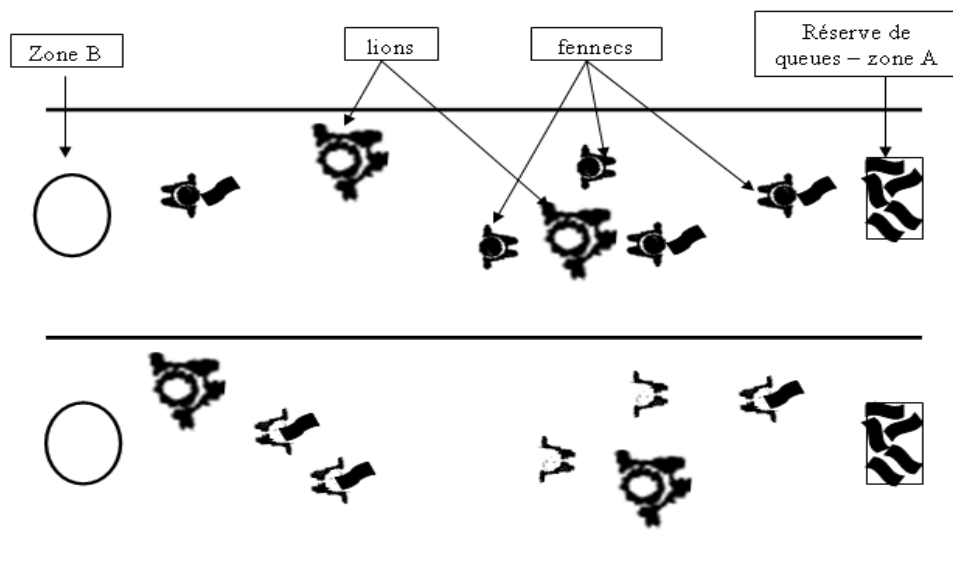


Jeux collectifs - Cycle 2

LA CHASSE AUX FENNECS :

Equipes

3 équipes : 2 équipes de fennecs qui devront mener leur queue dans la nouvelle réserve et 1 équipe de lions qui devront s'emparer de la queue des « bons » fennecs. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la moins nombreuse. Les joueurs en surnombre dans les équipes de fennecs devront attendre le retour à la réserve de queues (zone A) d'un de leur camarade avant de pouvoir partir à leur tour.



Règle du jeu (disposition : voir croquis)

Les 2 équipes de fennecs doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture, de couleur identique pour chaque équipe) de la zone A à la zone B. Ils effectuent des retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.

Les lions (la 3^{ème} équipe divisée en 2), doivent attraper la queue des fennecs auxquels ils sont opposés (par exemple : la moitié de la troisième équipe attrape les queues des fennecs de la zone A et l'autre moitié celles des fennecs de la zone B). Ils les remettent dans la réserve de l'équipe concernée avant de continuer à jouer. Un fennec qui perd sa queue continue de jouer en allant rechercher une autre queue.

Durée du jeu : pendant un temps donné (4 min)

On inscrit le nombre de queues déplacées par chaque équipe.

On change les rôles jusqu'à ce que chaque équipe ait été lions.

L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de queues déplacées.

Décompte des points

3 points pour l'équipe première.

2 points pour la seconde ou en cas d'égalité

1 point pour la troisième.

Matériel

Des foulards et des dossards de 2 couleurs différentes ; de quoi délimiter les couloirs des fennecs (cordelette/ruban adhésif/plots) ; 4 caisses ou cerceaux ; de quoi écrire.

Jeux collectifs - Cycle 2

RELAIS 3 BALLES/3 CERCEAUX

(5 min d'explications + 10 min)

Matériel

4 cerceaux, 3 balles (genre tennis), 1 relais (anneau à enfiler sur le bras) par équipe ; du ruban adhésif pour matérialiser la ligne de départ et immobiliser les cerceaux ; de quoi écrire.

Équipes

3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses coéquipiers.

Règle du jeu

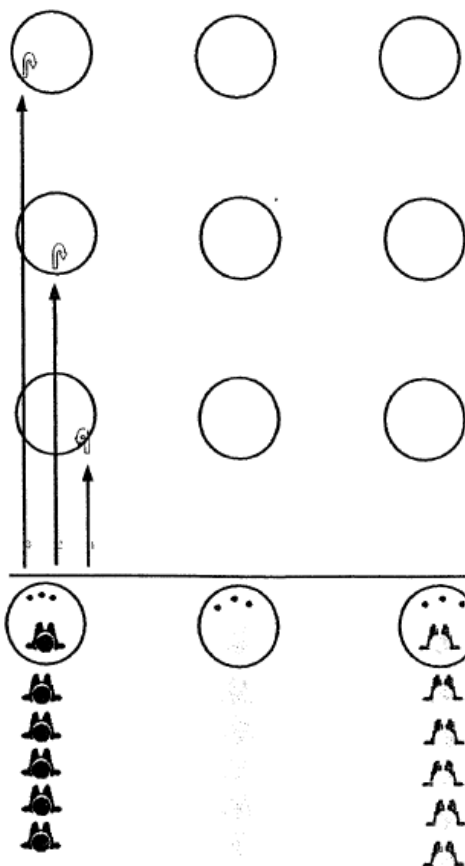
Au top départ, muni du relais, le premier joueur de chaque équipe prend une balle dans le cerceau de départ (où il se trouve lui-même) et la dépose dans le premier cerceau. Il revient en prendre une deuxième pour la déposer dans le deuxième cerceau, puis une troisième à déposer dans le troisième cerceau. **Il revient alors passer le relais au second joueur de son équipe.** Ce deuxième joueur, après avoir enfilé son anneau relais, fait le travail à l'envers : il va chercher la première balle dans le premier cerceau et la rapporte dans le cerceau de départ, puis va chercher successivement les deuxième et troisième balles, avant de passer le relais au suivant. Ce dernier rejoue à la manière du joueur n°1. Le jeu est gagné par l'équipe dont le n^{ème} joueur revient dans le cerceau de départ. (En fonction du temps, on peut faire plusieurs manches.)

Décompte des points

3 points pour l'équipe ayant terminé en premier.

2 points pour la seconde.

1 point pour la troisième.



Jeux collectifs - Cycle 2

COURSE AU TRÉSOR (15 min)

Matériel

Une cordelette (ou ficelle) d'environ 25 m ; du ruban adhésif pour la maintenir au sol en triangle équilatéral ; 3 jeux de plots numérotés de 1 à 8 ; trois anneaux ; de quoi écrire.

Équipes

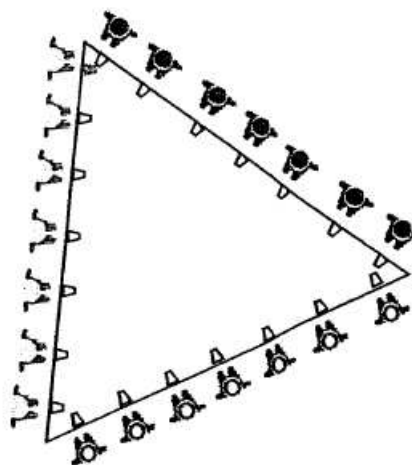
3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses coéquipiers (il se placera devant un plot libre après avoir couru la première fois).

Règle du jeu

Le meneur de jeu (l'adulte) appelle un numéro de plot (les numéros sont placés dans un sac). Les 3 joueurs concernés font le tour du triangle par l'extérieur dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis ils entrent à l'intérieur du triangle en sautant par-dessus leur plot de départ. Le premier arrivé ramasse l'anneau et le ramène à son plot de départ. Il marque 1 point pour son équipe. On remet l'anneau au centre et le meneur appelle un autre numéro. Quand tous les enfants ont passé, on compte les points obtenus par chaque équipe.

Décompte des points

3 points pour l'équipe qui a le plus de points.
2 points pour la seconde.
1 point pour la troisième.



Exemple de plot

COURSE DES GARÇONS DE CAFÉ (15 min)

Matériel

3 plaquettes servant de plateau, 4 plots + lattes en plastique (obstacles), trois cerceaux autour desquels les enfants vont tourner, 3 anneaux à mettre sur les plateaux.

Équipes

3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses coéquipiers.

Règle du jeu

Il s'agit de transporter un objet (anneau) sur un plateau. Le premier enfant réalise son parcours puis donne le plateau et l'anneau au suivant etc...

Le jeu est gagné par l'équipe qui aura terminé la course relais en premier.

Décompte des points

3 points pour l'équipe première.
2 points pour la seconde.
1 point pour la troisième.

