

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

- Réaliser une performance mesurée
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
- ✓ S'opposer individuellement et/ou collectivement
- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- S'engager lucidement dans l'action
- Construire un projet d'action
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité
- ✓ Appliquer des règles de vie collective

CYCLE 2

JEUX COLLECTIFS

Cette fiche présente des situations.

Développer la motricité, reconnaître les rôles et construire des stratégies sont trois savoirs (1) caractéristiques des jeux collectifs (2).



LA CHASSE À COURRE

Savoirs à acquérir

Contrôler la motricité spécifique.

- *moteurs* : coordonner des actions élémentaires : courir, passer, tirer ;
- *cognitifs* : déceler le moment opportun pour agir vers la cible ;
- *socio-affectifs* : coordonner son action à celle des autres ; s'investir dans l'activité.

But du jeu

Pour les chasseurs, éliminer le plus vite possible les lapins.

Pour les lapins, rester le plus longtemps possible dans le terrain sans se faire toucher.

Aménagement

Deux équipes s'opposent : les chasseurs en possession du ballon situés à l'intérieur d'un terrain délimité et une équipe de lapins

alignés en-dehors. La mise en jeu se fait lorsqu'un lapin entre dans le terrain.

Règles : pour les chasseurs, éliminer les lapins en les touchant mais sans viser la tête ; se passer le ballon et ne pas marcher plus de trois pas avec ; rester dans les limites de l'espace de jeu. Pour les lapins, pénétrer sur le terrain chacun son tour (ils ne peuvent en sortir sauf s'ils sont touchés), le lapin suivant rentre quand le précédent a été pris ; si l'un d'entre eux bloque la balle, il reste « en vie » et une pénalité de dix secondes est ajoutée aux chasseurs. L'équipe qui met le moins de temps à éliminer les lapins a gagné.

Comportements attendus

Les chasseurs font le bon choix (passes ou tirs), ils maîtrisent leurs actions.

Les lapins ne quittent pas le ballon des yeux ; ils recherchent les espaces libres, se déplacent rapidement.

Variantes

- moduler les dimensions et formes du terrain ;
- jouer avec deux ballons ou plus ;
- évoluer vers d'autres jeux en introduisant des contraintes, par exemple un couloir interdit aux chasseurs dans lequel le lapin doit effectuer un aller-retour sans se faire toucher (le tir aux lièvres) ; tous les lapins débutent dans le terrain et passent entre deux rangées de chasseurs (lapins-chasseurs) ;
- moduler le temps imparti.

Pour jouer collectivement

Comportements observables

- Les chasseurs :
- ne touchent pas les lapins ;
 - perdent souvent la balle.
- Les lapins :
- ont peur du ballon ;
 - se font toucher tout de suite.

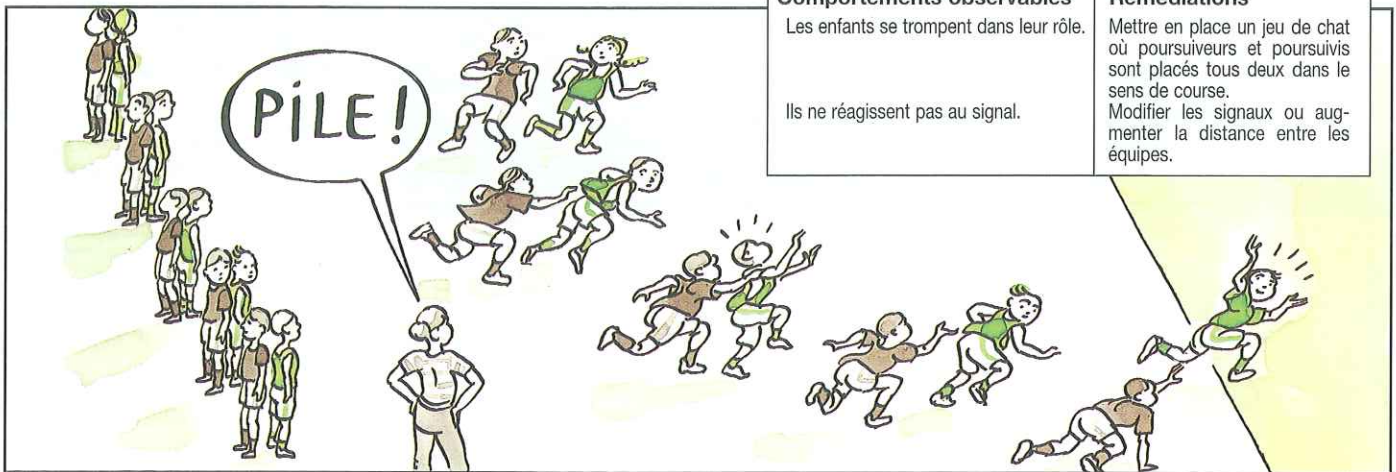
Remédiations

Réduire la surface du terrain.
Jouer avec un ballon dégonflé...

...ou en mousse.
Agrandir le terrain.



PAR L'ÉQUIPE EPS 1^{er} DEGRÉ DE LA RÉUNION



Comportements observables	Remédiations
Les enfants se trompent dans leur rôle. Ils ne réagissent pas au signal.	Mettre en place un jeu de chat où poursuivants et poursuivis sont placés tous deux dans le sens de course. Modifier les signaux ou augmenter la distance entre les équipes.

PILE OU FACE

Savoirs à acquérir

- Reconnaître les rôles.
- *moteurs* : adapter son action au signal ;
- *cognitifs* : identifier le code sonore ;
- *socio-affectifs* : organiser un comptage des points.

But du jeu

Au signal « pile » ou « face », pour l'équipe correspondante, toucher le plus d'adversaires possible.

Aménagement

Deux équipes, nommées « pile » et « face », s'opposent sur la totalité d'un terrain délimité par deux zones refuges. Au départ, les enfants sont placés dos à dos.

Règles : distinguer son signal et réagir pour s'enfuir vers son refuge ; pour l'équipe adverse, toucher le plus de fuyards possible ; chaque fugitif attrapé rapporte un point. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points en plusieurs manches.

Comportements attendus

Les enfants réagissent rapidement et sont attentifs à leur rôle. Ils mémorisent les résultats sur plusieurs passages.

Variantes

- moduler le nombre de joueurs ;
- augmenter ou réduire l'espace de jeu ;
- varier les positions ou orientations de départ ainsi que les signaux (visuels ou auditifs).



Comportements observables	Remédiations
Les gendarmes se regroupent autour des objets. Les voleurs : - n'osent pas aller récupérer leur butin. - ne cherchent pas à délivrer leurs camarades.	Délimiter une zone autour de la caverne interdite aux gendarmes ou multiplier les groupements d'objets. limiter le nombre de gendarmes autorisés à se rendre à côté de la caverne. Les gendarmes ne peuvent intervenir avant que les voleurs n'aient saisi un objet. Les prisonniers forment une chaîne et toucher celui qui est à l'une des extrémités permet de libérer le groupe.

LES GENDARMES ET LES VOLEURS

Savoirs à acquérir

- Construire des stratégies individuelles et collectives.
- *moteurs* : adapter son action à celle des partenaires et adversaires ;
- *cognitifs* : déceler le moment opportun pour agir ;
- *socio-affectifs* : se référer à un projet collectif.

But du jeu

Pour les voleurs, rapporter le plus d'objets possible.
Pour les gendarmes, toucher les voleurs et les faire prisonniers.

Aménagement

Un terrain de handball organisé en plu-

sieurs zones : la maison des gendarmes attenante à la prison, le repaire des voleurs situé à l'opposé non loin de la caverne à trésors. Deux équipes s'opposent et, au début du jeu, chaque groupe se trouve dans son camp.

Règles : pour les voleurs, tenter de récupérer le plus d'objets possible en n'en transportant qu'un seul à la fois ; pour les gendarmes, toucher les adversaires pour les amener en prison ; pour les prisonniers, attendre qu'un partenaire vienne les toucher pour les délivrer.

Comportements attendus

Quelle que soit l'équipe, la prise d'informations se fait en fonction des partenaires mais aussi des adversaires. La trajectoire de course est variable et adaptée aux déplacements de l'équipe adverse.

La décision de l'action à mener est prise collectivement.

Variantes

- augmenter les distances entre les camps ;
- créer des surnombres au sein d'une équipe ;
- déterminer un temps de jeu ;
- délimiter des refuges, zone de neutralité pour les voleurs.

Équipe EPS 1^{er} degré,
La Réunion (972).

(1) D'après J.-P. Piednoir, *A l'école de l'EPS*, CRDP des Pays de la Loire, 1995.
(2) De même que ceux présentés dans EPS1 n° 92, les jeux composant cette fiche sont extraits *Des jeux vers les sports collectifs à l'école*, par F. Lataste, CPD ; G.-M. Quintin, CPD ; M. André, CPC-EPS ; F. Cailly-Delvas, CPC-EPS ; J.-F. Merlo, CPC-EPS.

N.D.L.R. Pour d'autres fiches et articles traitant de cette même activité, lire *EPS 1* n° 61, 62, 63, 69, 72, 74, 77, 80, 82, 83, 89, 90, 91, 92, 93, 98, 99, 100, 104, 105.