

Jeux collectifs au Cycle 1

Les jeux collectifs (y compris les jeux de tradition, avec ou sans ballons), avec, pour les Petits, essentiellement des jeux de poursuite (courir pour attraper ou ne pas se faire attraper), des jeux de transports d'objets, ainsi que des activités de lancer de balles et de ballons sur des cibles et à des distances variées font partie des activités pratiquées à l'école maternelle. Ces mêmes jeux seront repris et poursuivis avec les Moyens et les Grands, dans des espaces délimités (ligne de but, espaces de marque, territoires précis...) avec des rôles différents à jouer (poursuivant, poursuivi, gardien d'un trésor ou d'un territoire etc...)

<p>Compétences spécifiques Ces compétences correspondant à un niveau à atteindre en fin de grande section.</p>	
<p>Par la pratique d'activités qui comportent des règles, les élèves développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives</p>	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour retrouver un espace défini (« Chacun dans sa maison ») - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...) - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...). - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...)
<p>Compétences transversales Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités. Des exemples de mises en oeuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentés ci-dessous.</p>	
<p>S'engager dans l'action</p>	<p><u>Oser s'engager dans des jeux à règles et où l'on peut jouer différents rôles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de poursuite : accepter le rôle du poursuivi (mouton...), du poursuivant (loup...) - Jeux de transport où tous jouent le même rôle : accepter de collaborer avec d'autres enfants pour un résultat d'équipe (les déménageurs...) - Jeux de transport par équipes avec rôles différents : accepter d'être « l'épervier » (enfant défenseur qui peut toucher les porteurs d'objets) - Pour tous les jeux : accepter les règles sans tricher. <p><u>Éprouver, ressentir, accepter</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des sensations motrices inhabituelles : vitesse, accélérations, décélérations, changements de direction... - des émotions : plaisir de courir, joie de réussir à atteindre son but (ne pas se faire toucher, trouver un refuge...), déplaisir d'avoir « perdu », « peur » à être poursuivi, colère de voir des enfants qui trichent... <p style="text-align: center;"><i>...J'aime être le loup : je me sens le plus fort pour faire un peu peur aux autres « pour de rire ».</i></p>
<p>Faire un projet d'action</p>	<p><u>Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer de nouveaux jeux ou de nouvelles règles à un jeu :</u> ajouter un chat, agrandir ou diminuer le terrain...</p> <p><u>Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme :</u> assurer son rôle tout le long du jeu (poursuivant ou poursuivi, observateur/arbitre, compteur de points ...)</p>

	<p><u>Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différents jeux :</u> les espaces de jeu, les limites des terrains, les objets à transporter, les balles ou ballons à lancer, les cibles à atteindre (lancer sur, lancer dans), les dossards, les différents rôles à tenir (poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...)</p>
<p>Identifier et apprécier les effets de l'activité</p>	<p><u>Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) :</u> - Lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (Pays des loups...) - Nature des cibles : caisses à remplir, cerceaux à viser, briques à faire tomber... - Un adversaire - poursuivant bien identifié (loup, renard, chat, épervier...)</p> <p><u>Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace :</u> - Lancer dans un espace libre pour mettre l'adversaire en difficulté (Balles brûlantes) - Repérer un cerceau-refuge pour échapper à l'épervier (Épervier déménageur)</p> <p><u>Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus.</u> - Compter le nombre de cibles atteintes, d'objets transportés ou d'enfants transformés en statue... - J'ai couru en zig - zag pour échapper au loup, mon équipe a gagné le jeu en allant plus vite...</p> <p><u>Ajuster ses actions en fonction des buts visés :</u> - Je vais courir du côté opposé au « loup »</p> <p><u>Mesurer les risques pris (ou à prendre)</u> - Je vais essayer de passer dans le pays des loups sans me faire toucher.</p> <p><u>Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre</u> - Dire qui a respecté les règles, qui a gagné ou non.</p>
<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles</p>	<p><u>Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</u> - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : - Un atelier de lancers de balles - Un jeu de « déménageurs »</p> <p><u>Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective,</u> par ex : ne pas se disputer pour un objet ou un matériel</p> <p><u>Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité,</u> par ex : - De jeu : le loup n'a pas le droit de sortir avant « minuit ». - De sécurité : on respecte les signaux de début et de fin des jeux.</p> <p><u>Connaître et assurer des rôles différents dans les jeux :</u> poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre...</p>

A la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- exprimer des sentiments et des émotions ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;