Les jeux collectifs au cycle 1

Séquence EPS  - petite section

Objectifs : - Oser prendre un risque

- accepter le contact (attraper - être attrapé)

Objectifs langagiers : Attraper, courir, s’échapper, camps – couples : loup/mouton, épervier/lapin, chasseur/lapin.

Jeux : - Epervier par en chasse

- Les 3 tapes

- Minuit dans la bergerie

- Lapins chasseurs

Matériels : - chasubles

- tapis, plots, cordes ou craies pour délimiter les camps

- foulards

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| séances | phases | Objectifs | Déroulement | Variables |
| Séance 1 | Phase de découverte : les camps | Objectif préalable pour les jeux suivants : Reconnaitre son camp et ses limites | 2 équipes identifiées par des chasubles, 2 camps, au signal de la maitresse chaque équipe rentre dans son camp. |  |
| Séances 2 et 3 | Phase de diagnostic : Epervier par en chasse | Objectifs : observer les comportements des enfants vis-à-vis de la prise de risque : - sortir du camp au risque de se faire attraper  - accepter le contact (prendre et être pris) | 1 ou 2 enfants au départ du jeu identifiés par une chasuble attrapent les enfants qui courent d’un camp vers l’autre. Dès qu’un enfant est pris il devient aussi épervier et mets une chasuble. Le dernier non attrapé à gagner. | Variables : - distance entre les camps /  - nombres d’enfants éperviers au départ du jeu. |
| Séances 4 et 5 | Phase de structuration : Les 3 tapes | Objectifs : - oser sortir du camp (facilité dans ce jeu par l’incitation de l’adulte) - accepter le contact (prendre et être pris) | 2 groupes derrière 2 lignes face à face, à l’appel de l’adulte un enfant part taper dans les mains d’un camarade de la ligne en face. Dès qu’il lui a tapé dans les mains celui-ci doit le poursuivre jusqu’à son camp. S’il l’attrape il gagne sinon l’autre gagne. | Variables : - distance entre les camps / - nombre de tapes dans les mains avant la poursuite |
| Séances 6, 7 et 8 | Phase de structuration :  Minuit dans la bergerie | Objectifs : - accepter le contact (facilité dans ce jeu car c’est l’adulte qui attrape) – prendre le risque de s’approcher du loup | L’adulte est le loup, les enfants marchent autour de lui. Au signal convenu, l’adulte essai d’attraper les enfants pendant qu’ils se sauvent vers la bergerie.  Les enfants pris sont amené dans la maison du loup | Variables : - mettre une entrée à la bergerie / - nombre de bergeries/ -bergeries identifiées par couleur / - un enfant est le loup / celui qui est touché devient le loup / - les enfants pris font une chaine avec le loup et ensemble ils essaient d’attraper les autres |
| Séances 9 et 10 | Phase de bilan : Epervier par en chasse | Objectifs : observer l’évolution des comportements des enfants vis-à-vis de la prise de risque : - sortir du camp au risque de se faire attraper  - accepter le contact (prendre et être pris) | 1 ou 2 enfants au départ du jeu identifiés par une chasuble attrapent les enfants qui courent d’un camp vers l’autre. Dès qu’un enfant est pris il devient aussi épervier et mets une chasuble. Le dernier non attrapé à gagner. | Variables : - distance entre les camps /  - nombres d’enfants éperviers au départ du jeu. |
| Séances 11 et 12 | Phase de réinvestissement : Lapins chasseurs | Objectifs : utiliser les acquis autour de la prise de risque et du contact autour d’un autre jeu collectif | 2 camps, 2 équipes, des « carottes » (foulards) sur le terrain de jeu entre les 2 camps. Au signal les lapins doivent sortir ramasser les carottes et les ramener au camp sans être attrapés par les chasseurs. S’ils sont attrapés ils lâchent la carotte et sont ramenés dans leur camp, puis rentre dans le jeu à nouveau.  Apres un temps donné, on échange les rôles, l’équipe qui aura ramené le plus de carottes aura gagné. | Variables : - distance entre les camps / - nombres de lapins et de chasseurs / |