

Cycle 2 : séquence jeux collectifs en CP CE1

Compétence travaillées : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

- 1- 2 ou 3 séances d'entrée dans l'activité :** Objectif : Contrôler la motricité spécifique (coordonner des actions élémentaires : courir, tirer, passer ; déceler le moment opportun pour courir vers la cible, coordonner son action à celle des autres, s'investir dans l'activité) à travers du jeu de la chasse à courre.
- 2- 2 ou 3 séances autour d'une situation de référence :** Objectif : rechercher des informations pertinentes, contrôler ses réponses par rapport au projet et aux données initiales, agir en fonction des autres selon des règles, et tenir divers rôles dans une équipe.
- 3- Séance d'apprentissage :** Objectif : recevoir et passer une balle efficacement.
- 4- Séance d'apprentissage :** Objectif : percevoir la situation de tir et tirer efficacement.
- 5- Séance d'apprentissage :** Objectif : se démarquer en situation de surnombre.
- 6- Séance d'apprentissage :** Objectif : conserver la balle pour la faire progresser collectivement vers la cible.
- 7- Séance d'apprentissage :** Objectif : se déplacer en dribblant.
- 8- 1 ou 2 séances d'évaluation :** Objectif : évaluer ses acquis en revenant à la situation initiale.

Fiche de préparation jeux collectifs 1 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

Objectif : Contrôler la motricité spécifique (coordonner des actions élémentaires : courir, tirer, passer ; déceler le moment opportun pour courir vers la cible, coordonner son action à celle des autres, s'investir dans l'activité) à travers du jeu de la chasse à courre.

Matériel : balle en mousse, plots, chronomètre.

Durée : 30 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 5 minutes	PE explique et démontre le jeu <u>accroche-décroche</u> : « Vous devez être par deux et vous tenir par le bras : il y a un chat et des souris, les souris sont protégées si elles sont deux à se tenir par le bras. La souris qui n'a pas de copine attrape le bras de quelqu'un, l'autre qui lui tenait le bras avant doit partir. Si elle se fait toucher, elle devient le chat. »	Changent de rôle.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	PE guide l'activité, fait faire les équipes. Donne consignes et montre un exemple : « Nous avons deux équipes qui s'opposent : les chasseurs qui ont un ballon et qui sont dans le terrain, les lapins qui sont alignés en dehors. Le jeu commence quand un lapin entre ». Explique les rôles. Chronomètre. <u>Variantes :</u> -modifier la taille du terrain - ajouter des ballons - moduler le temps imparti	Objectif élèves : <u>Les chasseurs</u> doivent éliminer le plus vite possible les lapins : doivent les toucher avec la balle mais pas à la tête, se passer le ballon mais ne pas marcher plus de trois pas avec, rester dans les limites de l'espace de jeu, <u>les lapins</u> doivent rester le plus longtemps possible dans le terrain sans se faire toucher, s'ils attrapent la balle, une pénalité de 10 secondes est donnée aux chasseurs. <u>Ceux qui mettent le plus de temps à être touchés gagnent.</u>
3- Retour au calme 5/10 minutes	Place les élèves en cercle, donne consignes. Chronomètre.	Les élèves doivent se passer la balle le plus longtemps possible sans la faire tomber au sol.

Fiche de préparation jeux collectifs 2 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

Objectif : rechercher des informations pertinentes, contrôler ses réponses par rapport au projet et aux données initiales, agir en fonction des autres selon des règles, et tenir divers rôles dans ne équipe.

Matériel : balle, plots, chronomètre, sifflet.

Durée : 30/45 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 5/10 minutes	Donne consigne, arbitre : « deux équipes se font des passes en marchant : ils ne doivent jamais s'arrêter de marcher. L'équipe qui gagnera ne se sera jamais arrêtée et n'aura pas perdu la balle ». <u>Variante</u> : en courant, premier arrivé à 10 passes.	Se passent la balle en marchant.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	PE guide l'activité, arbitre, fait faire les équipes. Donne consignes et montre un exemple : « Nous avons deux équipes qui s'opposent. Elles ont chacune un terrain. Chaque équipe essaie de lancer le ballon derrière la ligne du fond du terrain de l'équipe adverse pour marquer un point. Attention quand on a la balle en main, on n'a plus le droit de marcher, sinon, elle perd la balle et c'est l'autre équipe qui l'a. Par contre, on peut faire des passes. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points. » <u>Variante</u> : ajouter un joueur-but qui doit attraper la balle de volée.	Essaie d'attraper la balle, de la lancer le plus loin possible, de se faire des passes pour être plus efficaces, de mettre en place des stratégies.
3- Retour au calme 5/10 minutes	.Bilan collectif guidé par PE : « où doit-on progresser ? Qu'est-ce que nous réussissons bien ? »	Expliquent, se justifient, prennent consciences de leurs progrès.

Fiche de préparation jeux collectifs 3 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives au rôle d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer). Appliquer des règles de vie collective

Objectif : recevoir et passer une balle efficacement.

Matériel : balle, plots, chronomètre, sifflet.

Durée : 30/45 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 5/10 minutes	PE explique et démontre le jeu <u>accroche-décroche</u> : « Vous devez être par deux et vous tenir par le bras : il y a un chat et des souris, les souris sont protégées si elles sont deux à se tenir par le bras. La souris qui n'a pas de copine attrape le bras de quelqu'un, l'autre qui lui tenait le bras avant doit partir. Si elle se fait toucher, elle devient le chat. »	Changent de rôle.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	PE guide l'activité, arbitre, fait faire les équipes. Donne consignes et montre un exemple : « Nous avons deux équipes qui s'opposent. Elles ont chacune un terrain. Dans chaque équipe on doit se faire dix passes d'affilée sans que la balle ne touche le sol. Si la balle tombe, on repart à 0. L'équipe qui réussit à le faire en premier marque un point. L'équipe gagnante est la première qui arrive à trois points.» En fonction des réussites des élèves il introduit des variantes : - réussir à faire dix passes mais dans un temps limité. - être toujours en mouvement - ajouter des zones sur le terrain : changer de zone à chaque fois que l'on a eu la balle.	Les élèves se passent la balle en équipe, cherchent à élaborer des stratégies, à gagner en précision pour être le plus efficace possible.
3- Retour au calme 5/10 minutes	.Bilan collectif guidé par PE : « Où avons-nous progressé aujourd'hui ? »	Expliquent, se justifient, prennent conscience de leurs progrès.

Fiche de préparation jeux collectifs 4 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

Objectif : percevoir la situation de tir et tirer efficacement.

Matériel : plusieurs ballons, quilles (1 par joueur, une couleur par équipe), plots, chronomètre, sifflet.

Durée : 30/45 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 10 minutes	PE guide l'activité, arbitre, fait faire les équipes. Donne consignes et montre un exemple : « Chaque équipe est alignée sur un côté. Chacune a des quilles d'une couleur, elle doit essayer de toutes les faire tomber. La première équipe qui a fait tomber toutes ses quilles a gagné ». <u>Variante :</u> - faire tomber le maximum de quilles en un temps limité pour gagner -disposer les quilles côte à côte ou l'une derrière l'autre.	S'alignent sur les deux côtés opposés du terrain. Tirent et visent les quilles.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	Divise la classe en groupe de 4 à 6 élèves. « L'objectif est toujours d'abattre les quilles. Mais, cette fois, elles sont placées au milieu d'un cercle et défendues par deux défenseurs qui sont également dans le terrain. Les attaquants n'ont pas le droit de rentrer dans le terrain. » <u>Variante :</u> Les défenseurs sont également à l'extérieur du cercle.	Changent de rôle, peuvent être attaquants (visent les quilles) ou défenseurs (empêchent l'adversaire de viser). Possibilité d'ajouter un arbitre.
3- Retour au calme 5/10 minutes	.Bilan collectif guidé par PE : « Où avons-nous progressé aujourd'hui ? »	Expliquent, se justifient, prennent conscience de leurs progrès.

Fiche de préparation jeux collectifs 5 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

Objectif : se démarquer en situation de surnombre.

Matériel : ballon, plots, chronomètre, sifflet.

Durée : 30/45 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 5/10 minutes	Donne consigne, arbitre : « deux équipes se font des passes en marchant : ils ne doivent jamais s'arrêter de marcher. L'équipe qui gagnera ne se sera jamais arrêtée et n'aura pas perdu la balle ». <u>Variante</u> : en courant, premier arrivé à 10 passes, introduire des défenseurs.	Se passent la balle en marchant (puis en courant), commencent à se démarquer et défendent.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	PE fait deux équipes et explique le jeu : « Vous êtes deux équipes. Chaque équipe doit viser un but. On ne doit pas marcher avec la balle, il faut se faire des passes pour avancer. Dans chaque équipe il y a un joker, c'est-à-dire qu'un joueur est sur le côté du terrain. Il rentre sur le terrain pour aider son équipe quand elle a la balle. L'équipe qui a la balle a donc plus de joueurs. Mais le joueur de cette équipe qui perd la balle sort et devient joker. L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de buts. »	Les élèves découvrent le changement de rôle, se démarquent pour avoir la balle, tirent et visent le but.
3- Retour au calme 5/10 minutes	Bilan collectif guidé par PE : « Où avons-nous progressé aujourd'hui ? »	Expliquent, se justifient, prennent conscience de leurs progrès.

Fiche de préparation jeux collectifs 6 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

Objectif : conserver la balle pour la faire progresser collectivement vers la cible.

Matériel : ballon, boîte, plots, chronomètre, sifflet.

Durée : 30/45 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 5/10 minutes	Donne consigne, fait les groupes : « Chaque équipe se place en file indienne. Vous devez lancer le ballon sur la cible. On compte les points de l'équipe, ceux qui ont atteint le plus de fois la cible gagnent. Vous avez trois essais chacun. ».	Visent la cible, passent trois fois.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	PE fait quatre équipes et explique le jeu : « Vous êtes quatre équipes. Dans chaque équipe nous avons trois attaquants et un défenseur. Les attaquants doivent se faire des passes afin que l'un d'entre eux puisse l'attraper de volée dans la zone cible. Le défenseur doit essayer de les en empêcher. »	Les élèves ont un rôle : ils se démarquent pour avoir la balle, tirent et visent le but s'ils sont attaquants, tentent d'intercepter la balle s'ils sont défenseurs. Les équipes qui ne jouent pas sont arbitres ou observateurs (un critère est défini pour chacun des arbitres et des observateurs).
3- Retour au calme 5/10 minutes	Bilan collectif guidé par PE qui laisse la parole aux arbitres et observateurs.	Expliquent, comparent les stratégies, prennent conscience de leurs progrès.

Fiche de préparation jeux collectifs 7 CP CE1

Compétences : s'opposer individuellement ou collectivement dans des jeux collectifs. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et marquer), de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer), d'arbitre. Appliquer des règles de vie collective

Objectif : se déplacer en dribblant.

Matériel : ballon, boîte, plots, obstacles, bancs, chronomètre, sifflet.

Durée : 30/45 minutes.

<u>Démarche, mode de groupement et temps</u>	<u>Activité de l'enseignant</u>	<u>Activité des élèves</u>
1- Entrée dans l'activité : collectif 5/10 minutes	PE coupe la classe en équipes de 4/5 élèves : « Vous devez faire un relai en dribblant. Il ne faut jamais perdre la balle sinon on reprend du départ (ou du point où ils l'ont perdue si le niveau est trop faible). L'équipe qui gagne est celle qui termine en premier ». <u>Variable :</u> dribbler en ligne droite/ en slalom autour de plots. Guide échange collectif sur la manière de bien dribbler	Dribble en essayant d'être rapide et adroit. Essaie d'expliquer comment dribbler de manière efficace.
2- Apprentissage Collectif 15/20 minutes	PE installe un parcours relai en dribble qu'il explique et dont il fait la démonstration. Il faudra dans ce parcours slalomer autour de plusieurs plots, lancer la balle par-dessus un obstacle qu'il faudra contourner rapidement pour la rattraper avant qu'elle ne tombe, marcher sur un banc en dribblant, viser une cible depuis un lieu défini.	Les élèves dribblent, tirent en essayant de gagner en précision et en vitesse.
3- Retour au calme 5/10 minutes	Bilan collectif guidé par PE : « Où avons-nous progressé aujourd'hui ? »	Expliquent, se justifient, prennent conscience de leurs progrès.