

LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

JEUX DE TRANSPORT
OU
DE CONQUÊTE D'OBJETS

ANIMATION PÉDAGOGIQUE

CIRCONSCRIPTION DE L'ÉDUCATION NATIONALE DE SAINTES

OLIVIER ROUSSEL - CONSEILLER PÉDAGOGIQUE E.P.S.



Sommaire

- * Jeux de conquête et de transport d'objets (Déménageurs : 10 situations)
- * Jeux de conquête et de transport d'objets (Le jeu de la baguette).
- * Jeux de conquête et de transport d'objets (Le jeu des tapis : 6 situations).

Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 1 - Situation initiale**

* **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe.

* **Variables** : Nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement... & **progressivement règles de déplacement** (ramper, sauter, immobilité quand on possède l'objet, trois pas autorisés en possession de l'objet, déplacer sans toucher l'objet avec ses mains en utilisant une crosse, une corde...).



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 2 - Des obstacles à franchir**

- * **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe.

- * **Variables** : Nature des obstacles (Passer par dessus, passer par dessous, slalomer, s'équilibrer, franchir, glisser...), nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 3 - Des zones attribuées**

- * **But** : Avoir déplacé tous les objets dans la zone de son équipe avant la fin de la musique, ou avant l'autre équipe. Les déménageurs ne peuvent plus se déplacer sur toute la longueur du terrain, ils sont amenés à s'appuyer sur des coéquipiers afin qu'ils prennent le relai sur une autre zone qui leur est interdite.

- * **Variables** : Nature de la délimitation (ligne, couloir...), nombre d'équipes, durée de la plage musicale, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : Déménageurs Situation 4 - Une zone de danger avec interception

- * **But** : Avoir déplacé plus d'objets que l'équipe adverse. Lorsque l'on est touché dans la zone de danger, le preneur récupère notre objet et le place dans la réserve des preneurs.

- * **Important** : Plus les objets sont petits, et plus il est facile pour les déménageurs de masquer derrière leur dos ces objets. Cela aura des incidences fortes sur les stratégies de jeu dans la mesure où les déménageurs pourront leurrer des intercepteurs en faisant semblant de transporter un objet

- * **Variables** : Taille de la zone de danger, nombre d'intercepteurs, nombre d'objets, nature des objets (présence d'objets très encombrants ou lourds), taille de la zone de déplacement...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 5 - Une zone de danger avec immobilisation des déménageurs.**

- * **But** : Avoir déplacé plus d'objets que l'équipe adverse ou avoir déplacé tous ses objets en premier. Lorsque que l'on est touché dans la zone de danger, on est statufié avec son objet dans la main. Il n'est possible de repartir que si l'un de nos coéquipiers nous passe entre les jambes.

- * **Variables** : Nature de la délivrance, taille de la zone de danger, nombre d'intercepteurs, nombre d'objets, nature des objets, taille de la zone de déplacement...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : Déménageurs Situation 6 - Façon double statuts « Déménageurs et Voleurs »

- * **But** : Avoir déplacé plus d'objets que l'équipe adverse. On est à la fois déménageur et à la fois voleur, difficulté majeure de gérer deux statuts en même temps. Lorsque que l'on est touché par un adversaire, il récupère l'objet que l'on transportait (s'il possédait déjà un objet, il se retrouve avec un second objet dans les mains. Il est impossible de retoucher un adversaire qui vient de nous toucher, impossible de toucher un adversaire sans objet, impossible de toucher un adversaire en possession de deux objets.

- * **Variables** : Nombre de joueurs dans chaque équipe, nombre d'objets, nature des objets, taille de la zone de déplacement...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : Déménageurs Situation 7 - Façon double statuts en attaquant le château de l'autre équipe.

- * **But** : En défendant son château et en attaquant le château adverse, être la première équipe à avoir fait tomber toutes les briques du château adverse. Lorsque que l'on est touché par un adversaire, il récupère l'objet que l'on transportait (s'il possédait déjà un objet, il se retrouve avec un second objet dans les mains). Il est impossible de retoucher un adversaire qui vient de nous toucher, impossible de toucher un adversaire sans objet, impossible de toucher un adversaire en possession de deux objets.

- * **Variables** : Fixer des rôles différents dans chaque équipe (joueurs qui vont protéger le château, joueurs qui transportent les objets, joueurs qui poursuivent les transporteurs), taille de la zone de danger, nombre d'objets, nature des objets (balles, ballons, sacs de sable, petits coussins...), distance entre zones de tir et les châteaux...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : Déménageurs Situation 8 - Façon double statuts en déménageant vers la zone adverse.

- * **But** : En défendant sa zone et en attaquant la zone adverse, avoir déplacé plus d'objets que l'équipe adverse à la fin du temps écoulé. On est à la fois déménageur et à la fois voleur, difficulté majeure de gérer deux statuts en même temps. Lorsque que l'on est touché par un adversaire, il récupère l'objet que l'on transportait (s'il possédait déjà un objet, il se retrouve avec un second objet dans les mains). Il est impossible de retoucher un adversaire qui vient de nous toucher, impossible de toucher un adversaire sans objet, impossible de toucher un adversaire en possession de deux objets. dans la zone de danger, l'équipe de voleurs intercepte l'objet.

- * **Variables** : Fixer des rôles différents dans chaque équipe (voleurs qui vont défendre une zone, déménageurs qui vont attaquer la zone adverse en déposant des objets), taille de la zone de danger, nombre d'objets, nature des objets...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Déménageurs Situation 9 - Vers une cible (But ou objet à faire tomber).**

- * **But** : Avoir lancé le plus de ballons dans une cible (but/caisse...) à la fin du jeu ou avoir fait tomber les cibles (briques, caisses...) avant l'autre équipe.
- * **Variables** : Nombre de zones défendues (rajouter par exemple un gardien de but en plus du défenseur sur le terrain), varier le rapport de force attaquants/défenseurs (mettre les attaquants en **sur-nombre** face aux défenseurs par exemple), taille de la zone de danger, nature de la cible, provoquer un retard du défenseur ou du gardien pour modifier les stratégies des attaquants...



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu de la baguette**

Règles du jeu :

- . Deux équipes avec un nombre identique de joueurs, s'affrontent.
- . Une équipe (attaquante) est porteuse d'une petite baguette qui peut être cachée dans la main d'un enfant. Cette équipe s'isole pour choisir lequel des joueurs va la transporter. Son but sera d'aider ce joueur à traverser le terrain sans qu'il se fasse toucher (immobiliser par un joueur adverse).
- . L'autre équipe (en position de défense), placée dans la zone centrale de l'aire de jeu, va essayer d'immobiliser le porteur de la baguette.
- . Dès qu'un défenseur touche un attaquant essayant de traverser le terrain, il le transforme en statue et il s'immobilise lui-même à côté de lui. Il est donc impossible pour un défenseur de toucher plusieurs attaquants (logique différente du jeu des éperviers).

Ce jeu chamboule les stratégies de jeu habituelles de nos élèves. Il est très riche pour cela car ses règles amènent les enfants à beaucoup réfléchir autour des stratégies collectives au sein d'une même équipe.

Un fort accompagnement de l'enseignant est nécessaire afin de faire découvrir la relation entre le choix de la stratégie et ses effets (aussi bien pour les attaquants que pour les défenseurs).

But : Pour l'équipe attaquante (porteuse de la baguette), permette au joueur porteur de la baguette, d'atteindre la zone cible.

Pour l'équipe en défense (non porteuse de la baguette), bloquer le joueur tenant la baguette lors de sa traversée de terrain.





Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu des tapis situation 1 - Se déplacer sans se toucher et sans faire tomber le tapis.**



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu des tapis situation 2 - Se croiser sans se toucher.**



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu des tapis situation 3 - Franchir des obstacles**



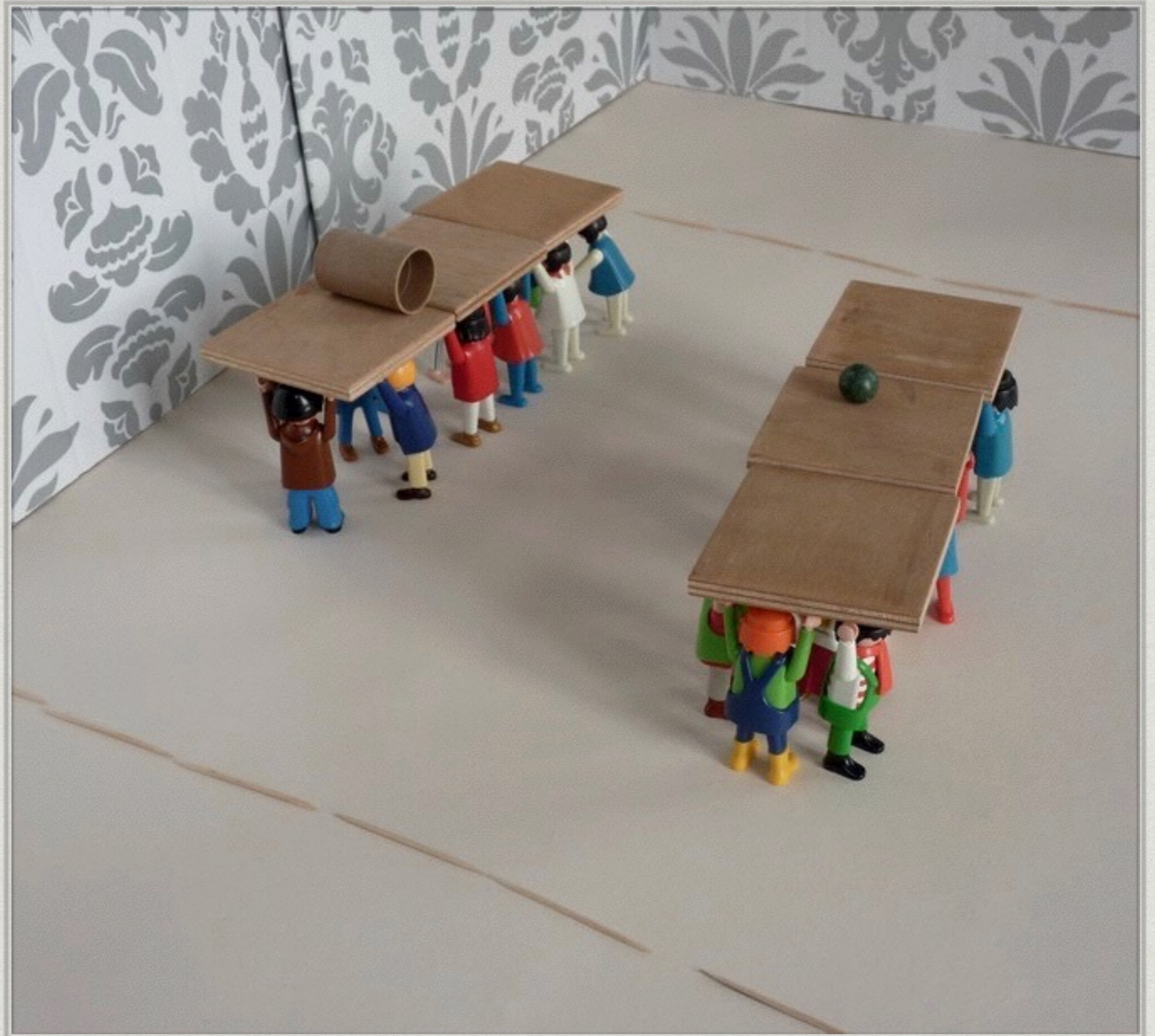
Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu des tapis situation 4 - Changer de place sans faire tomber le tapis.**



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu des tapis situation 5 - Reprise des situations précédentes avec objet sur tapis qui ne doit pas tomber.**



Jeux de transport ou de conquête d'objets : **Le jeu des tapis situation 6 - Coopérer pour déplacer un ballon**



Jeux de transport ou de conquête d'objets : Le jeu du volcan - Coopérer pour rejoindre tous ensemble une zone protégée

Règles du jeu :

Dans une salle aménagée pour reproduire quatre types d'espaces différents :

- . Une mer ou un océan (dans lequel on ne peut marcher).
- . Une plage ou une côte vers laquelle il faut se diriger.
- . Un volcan au milieu de l'océan qui rentrera en éruption à la fin du temps imparti.
- . Des îles positionnées à divers endroits au milieu de l'océan.

Des briques sont positionnées sur les îles ou sur certaines d'entre-elles. Leurs positionnements et leurs quantités vont influencer les stratégies à mettre en oeuvre.



But : A la fin du temps fixé à l'avance (chanson, musique, sablier, timer...) qui signalera l'éruption volcanique, tous les enfants doivent avoir trouvé le moyen de rejoindre la côte. S'il en reste un ou plusieurs sur les îles ou sur les ponts, le défi n'est réussi pour personne.



Variables possibles pour diversifier les prises d'indices et les stratégies :

. La durée de la partie (ex : avec la même organisation spatiale il est donc possible de tenter le défi en diminuant progressivement la durée afin de tester nos limites de résolution).

. Le nombre d'îles et leur répartition sur l'océan.

. La répartition des élèves sur les îles en donnant des contraintes particulières : Par exemple, toutes les îles doivent être occupées par au moins deux enfants.

. Le positionnement des briques sur les îles et leur quantité.

