



LIVRET DE JEUX COLLECTIFS

Comité départemental USEP

21000 DIJON

☎ : 0 950 635 085

📄 : 0 955 635 085

💻 : <http://usep21.org>

🖱 : delegation@usep21.org



SOMMAIRE

CP:

- Chat – Souris
- Le Cercle Honteux
- Chat Perché
- La Rivière aux Crocodiles
- Esquive Ballon
- Le Béret

CE1

- L'Épervier
- Les Sorciers
- Gendarmes – Voleurs
- Ballon Château
- Double Drapeau
- Ballon Piquet

CP	FUIR	CHAT-SOURIS
-----------	-------------	--------------------



Sens du jeu :

- Jeu de chasse – Pouvoir de vie et de mort du chat
- Des souris qui ont la possibilité de sauver leur peau en fuyant

Comprendre qu'il y a :

- 2 statuts : chat et souris
- 1 rôle par statut : se sauver - attraper

L'enfant :

- Agit
- Prend conscience de l'existence du danger, de la cible, des autres joueurs
- Quand il est souris - Doit repérer le moment où il devient une cible possible
- Quand il est chat - Doit repérer quand il peut choisir une souris pour cible.
- Apprend à gérer des distances d'interaction

But du jeu :

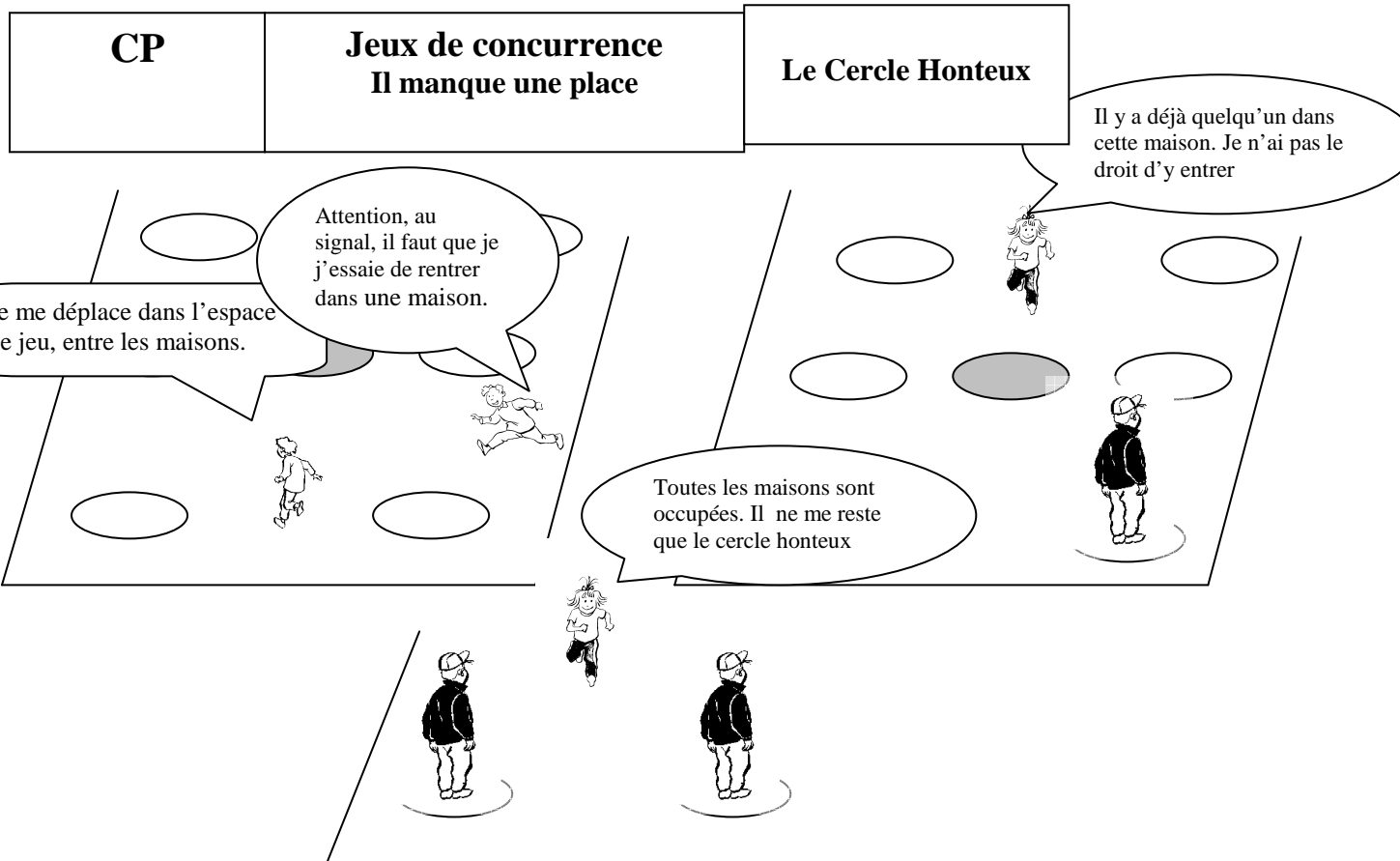
- Le chat doit attraper une souris
- Les souris s'enfuient pour ne pas être touchées

Organisation matérielle :

- Terrain réduit de 20 m x 20 m (1/2 terrain de handball)
- 6 souris – 1 chat

Déroulement du jeu pendant la rencontre :

- Réunir 2 équipes d'écoles différentes
- Désigner 1 chat au départ. Jouer pour le plaisir
- Changer le chat toutes les 30 ' (1 équipe assure l'ensemble du rôle « chat »)
- Changement de rôles entre les 2 équipes
 - Evaluation collective : nombre de souris touchées par les 6 chats



Sens du jeu :

- Lutte pour un refuge – lutte pour la survie

Intérêts du jeu :

- Sollicitation de la vigilance
- Rapidité de la réponse à 1 signal
- Rapidité d'exécution

Comprendre :

- 1 statut
- 2 rôles : promeneur – preneur de place

L'enfant doit :

- Identifier et repérer l'espace de jeu
- Répondre rapidement au signal
- Courir vite au bon endroit
- Avoir plusieurs scénarii en tête et anticiper
- Donner de fausses informations aux autres participants

But du jeu :

- Au signal, entrer dans un cercle vide
- Ne pas se retrouver dans le cercle honteux.

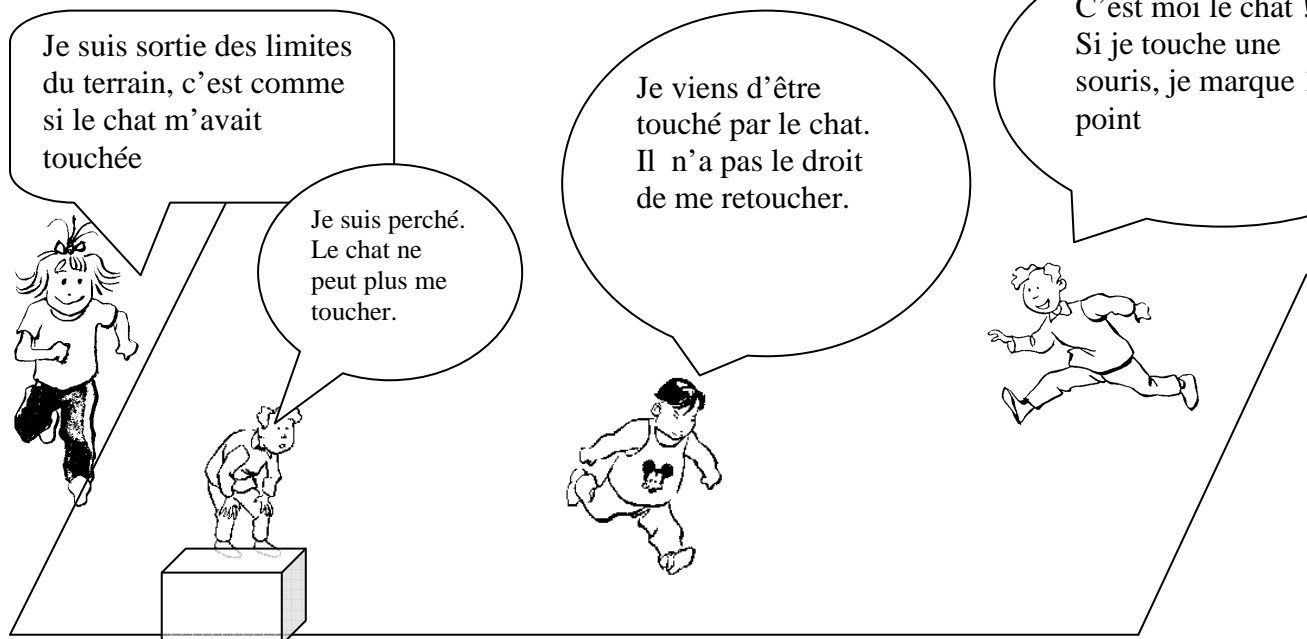
Organisation matérielle :

- 1 terrain de 20 m x 20 m
- 11 cerceaux de la même couleur + 1 cerceau de couleur différente.
- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes

Déroulement de la rencontre :

- Deux équipes de 6 joueurs d'origines différentes
- Durée du jeu : 9 à 12 parties
- Evaluations collectives : nombre de fois où l'équipe a 1 joueur dans le cercle honteux

CP	FUIR ET SE PROTEGER	CHAT PERCHE
-----------	----------------------------	--------------------



Comprendre qu'il y a :

- 2 statuts : chat et souris
- 1 rôle pour le chat : attraper
- 2 rôles pour la souris : se sauver – se percher

L'enfant :

- Agit
- Prend conscience de l'existence du danger, de la cible, des autres joueurs
- Quand il est chat - Doit repérer quand il peut choisir une souris pour cible.
- Quand il est souris - Doit repérer le moment où il devient une cible possible et quel perchoir est possible
- Apprend à gérer plusieurs distances d'interaction à la fois
 - o Par rapport à l'adversaire
 - o Par rapport aux refuges libres ou libérés.

But du jeu :

- Le chat doit attraper une souris
- Les souris s'enfuient pour ne pas être touchées –
- Pour se protéger les souris peuvent utiliser des « perchoirs » - Perchées, les souris ne peuvent être touchées

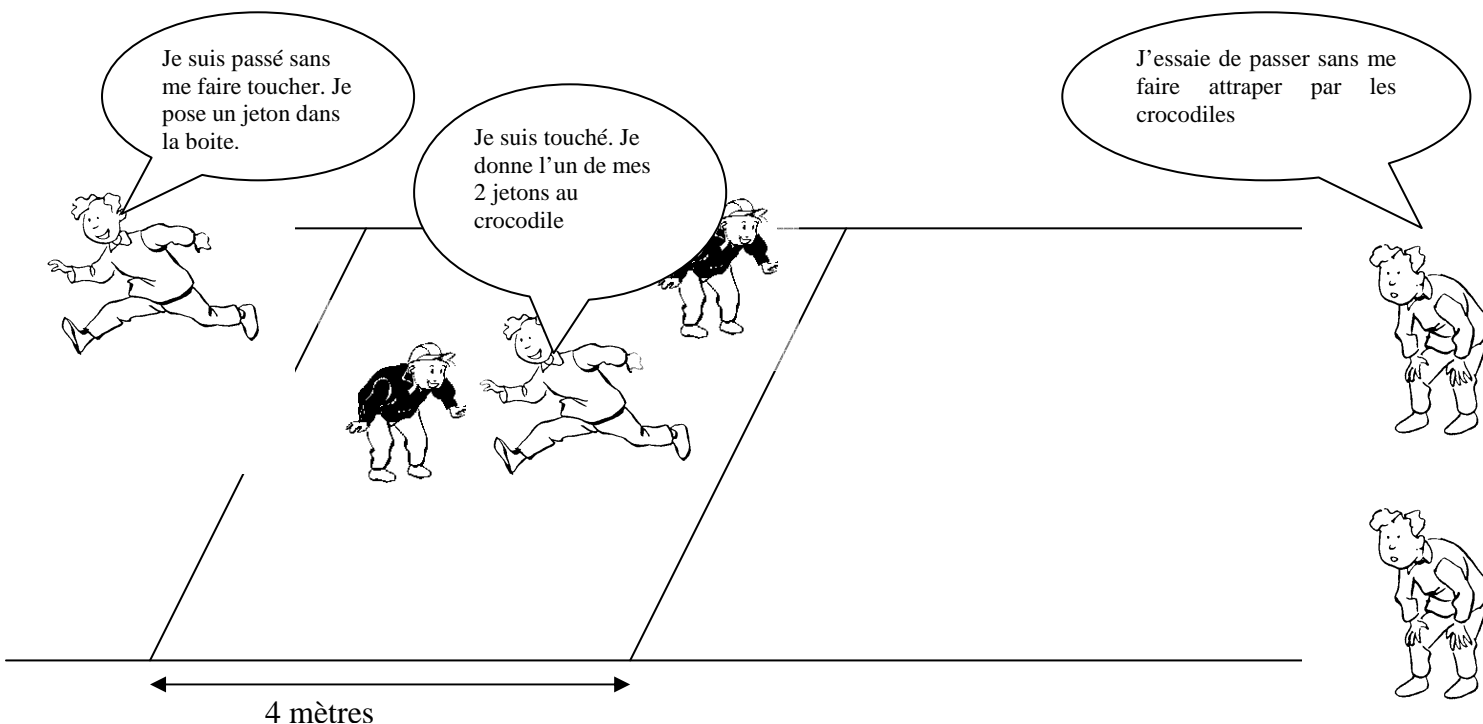
Organisation matérielle :

- Terrain réduit de 20 m x 20 m (1/2 terrain de handball)
- 3 perchoirs
- 6 souris à la fois
- 1 équipe joue dans le rôle des souris, une autre équipe joue à tour de rôle, le chat »

Déroulement du jeu pendant la rencontre :

- Réunir 2 équipes d'écoles différentes
- Désigner 1 chat au départ. Jouer pour le plaisir
 - o Durée du jeu : environ 1' par chat

CP	Passer malgré l'obstacle	L a Rivière aux crocodiles
-----------	---------------------------------	-----------------------------------



Sens du jeu :

- Lutte pour un refuge – lutte pour la survie

Intérêts du jeu :

- Sollicitations de la vigilance
- Anticipation
- Rapidité d'exécution
- Entraide du groupe

Comprendre :

- 2 statuts : crocodile - gazelle
- 1 rôle par statut : passeur – attrapeur

L'enfant doit :

- Identifier et repérer l'espace de jeu et ses limites
- Prendre des informations sur l'adversaire. Apprécier ses chances.
- Partir vite au bon moment
- Donner de fausses informations - Feinter
- Mettre au point des stratégies pour passer ou pour attraper

But du jeu :

- Passer malgré l'obstacle sans se faire attraper par les crocodiles au cours de 4 tentatives
- Les gazelles font des tentatives collectives ou individuelles
- Chaque gazelle a 4 jetons représentant 4 vies. Quand la gazelle est touchée, elle donne 1 vie au crocodile.
- Si la tentative est réussie, la gazelle pose 1 vie dans une urne et retourne au départ sans gêner le déroulement du jeu.

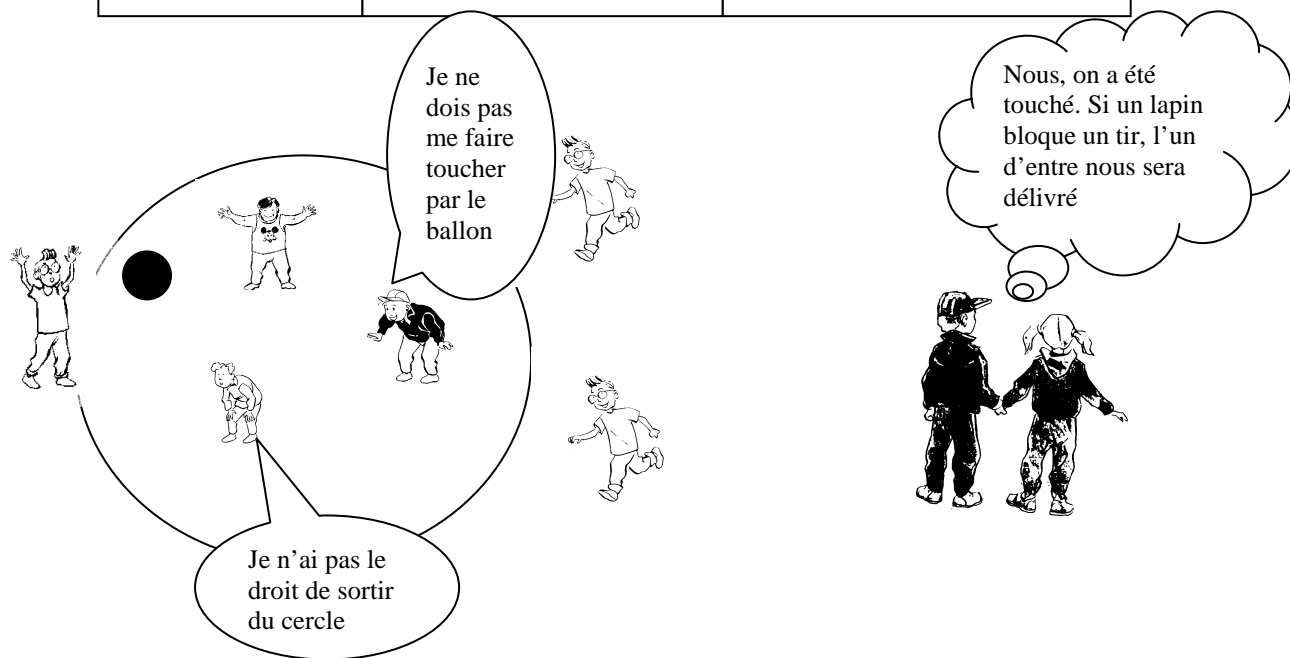
Organisation matérielle :

- 1 terrain de 10 m de longueur sur 5 à 7 m de largeur.
- 1 rivière avec 2 crocodiles par rivière
- 24 jetons + 1 urne

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 joueurs (1 équipe de 6 gazelles – 1 équipe de 3 x 2 crocodiles)
- Le jeu se déroule en 2 parties avec changement de statuts
- Chaque départ s'effectue au signal
- A la fin de chaque manche (4 passages), on compte le nombre de vies sauvées par les gazelles
- La comparaison entre les 2 parties détermine le vainqueur de la partie

CP	Jeu d'esquive avec ballon	Esquive Ballon
-----------	----------------------------------	-----------------------



But du jeu :

- Les chasseurs, situés à l'extérieur d'une zone matérialisée au sol, essaient de toucher le plus grand nombre de lapins.
- Les lapins ont le droit d'esquiver les tirs des chasseurs ou de bloquer les tirs

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu circulaire, d'environ 5 à 7 m de diamètre
- 1 ballon
- Des chasubles pour différencier lapins et chasseurs.

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants : 1 équipe de chasseurs – 1 équipe de lapins
- Les lapins touchés par un tir direct sortent du cercle
- Le lapin qui bloque un tir délivre un prisonnier
- Le jeu se déroule en 2 parties avec changement de statuts
- A la fin de chaque partie, on compte le nombre de lapins encore vivants
- La comparaison entre les 2 parties détermine le vainqueur de la partie

Sens du jeu :

- lutte pour la survie

Intérêts du jeu :

- Sollicitations de la vigilance
- Anticipation
- Rapidité d'exécution

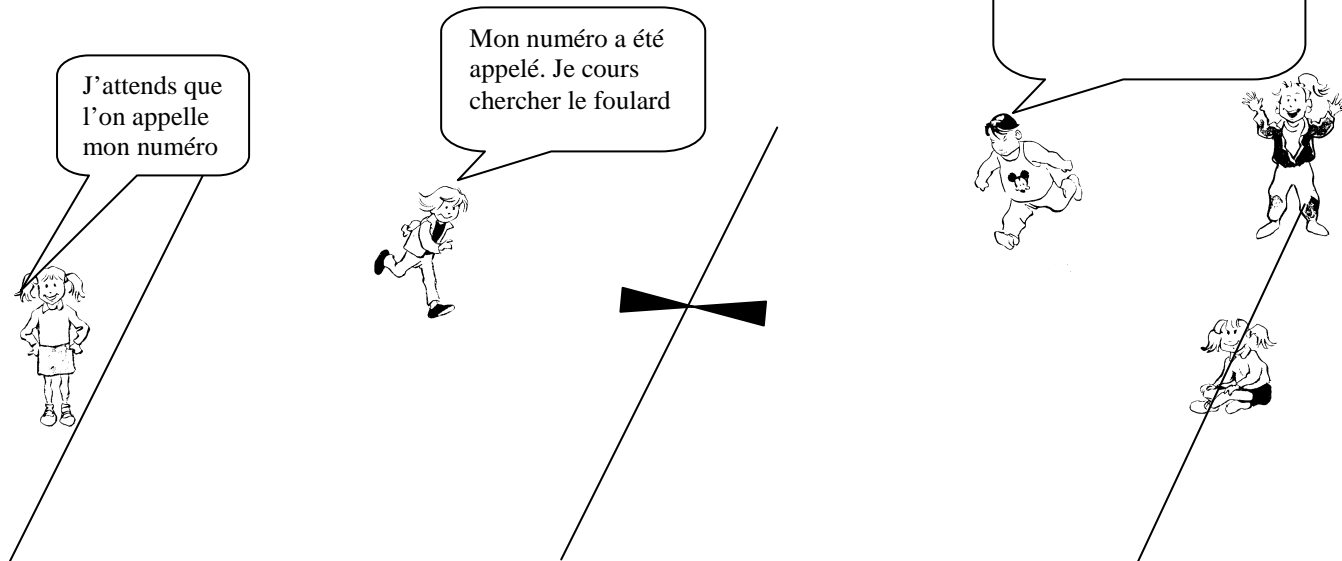
Comprendre :

- 2 statuts : chasseur - lapin
- 2 rôles pour le chasseur : passer – tirer
- 2 rôles pour le lapin : esquiver – bloquer (délivrer)

L'enfant doit :

- Lire et comprendre les comportements et attitudes des lapins pour les chasseurs, des chasseurs pour les lapins
- Choisir de tirer ou de passer pour les chasseurs
- Réagir vite au bon moment pour les lapins
- Avoir plusieurs scénarii en tête et anticiper
- Donner de fausses informations
- Mettre au point des stratégies pour toucher

CP	Jeux de Concurrence	Le béret
-----------	--------------------------------	-----------------



But du jeu :

- Chaque joueur reçoit un numéro en début de partie (de 1 à 6)
- Un meneur de jeu appelle 1 ou plusieurs numéros. Les joueurs appelés doivent ramener le foulard dans leur camp.
- Le joueur dépossédé du foulard essaie de toucher le porteur du foulard pour l'empêcher de ramener celui-ci

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu rectangulaire
- 1 foulard
- Des chasubles pour différencier les équipes

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants numérotés de 1 à 6
- Chaque foulard ramené rapporte 1 point
- Chaque porteur du foulard touché, rapporte 1 point
- Jeu se déroulant jusqu'à la prise du foulard. Il est possible d'appeler un autre numéro à la rescousse au bout d'1'
- 1 manche correspond à l'appel de tous les numéros.

Sens du jeu :

- Lutte pour une domination sur les autres

Intérêts du jeu :

- Sollicitations de la vigilance
- Anticipation
- Rapidité de réaction

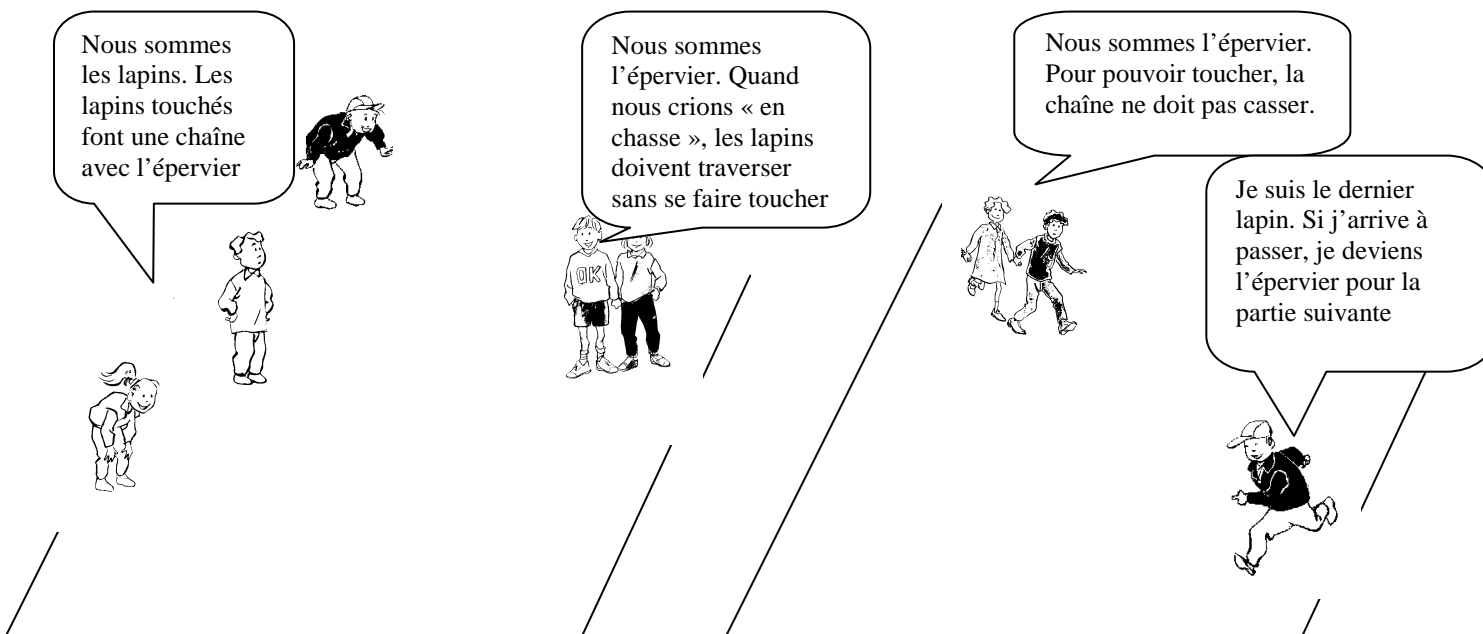
Comprendre :

- 2 statuts non différenciés au départ :
Preneur - Poursuiveur
- 2 rôles : prendre et rapporter
ou
- 2 rôles : poursuivre et toucher

L'enfant doit :

- Réagir vite à un signal
- Passer d'une action à une autre
- Assumer des rôles changeant pendant la partie
- Assurer des courses simples
- Développer des stratégies
- Donner de fausses informations

CE1	Passer malgré l'obstacle	L'Épervier
------------	---------------------------------	-------------------



But du jeu :

- Les lapins doivent traverser le terrain sans se faire toucher.
- Les lapins touchés sont éliminés
- La chaîne ne doit pas casser pour que la « touche » compte

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu rectangulaire
- 1 chasuble pour différencier la chaîne épervier

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants (1 équipe de lapins – 1 équipe d'éperviers qui entrent 2 à 2 à tour de rôle
- Désigner 2 éperviers au départ. Jouer pour le plaisir. Chaque couple d'épervier doit mener 2 chasses
- Durée d'une partie : 3 x 1 minute (chaque paire d'épervier reste 1 minute)
- Un joueur qui sort des limites est touché
- Evaluation collective : total du nombre de lapins touchés par les 3 paires d'éperviers

Sens du jeu :

- Jeu de poursuite, donc un jeu de chasse avec le pouvoir symbolique de vie ou de mort

Intérêts du jeu :

Obligation d'affronter l'épervier

Mise en place de stratégies individuelles, puis collectives

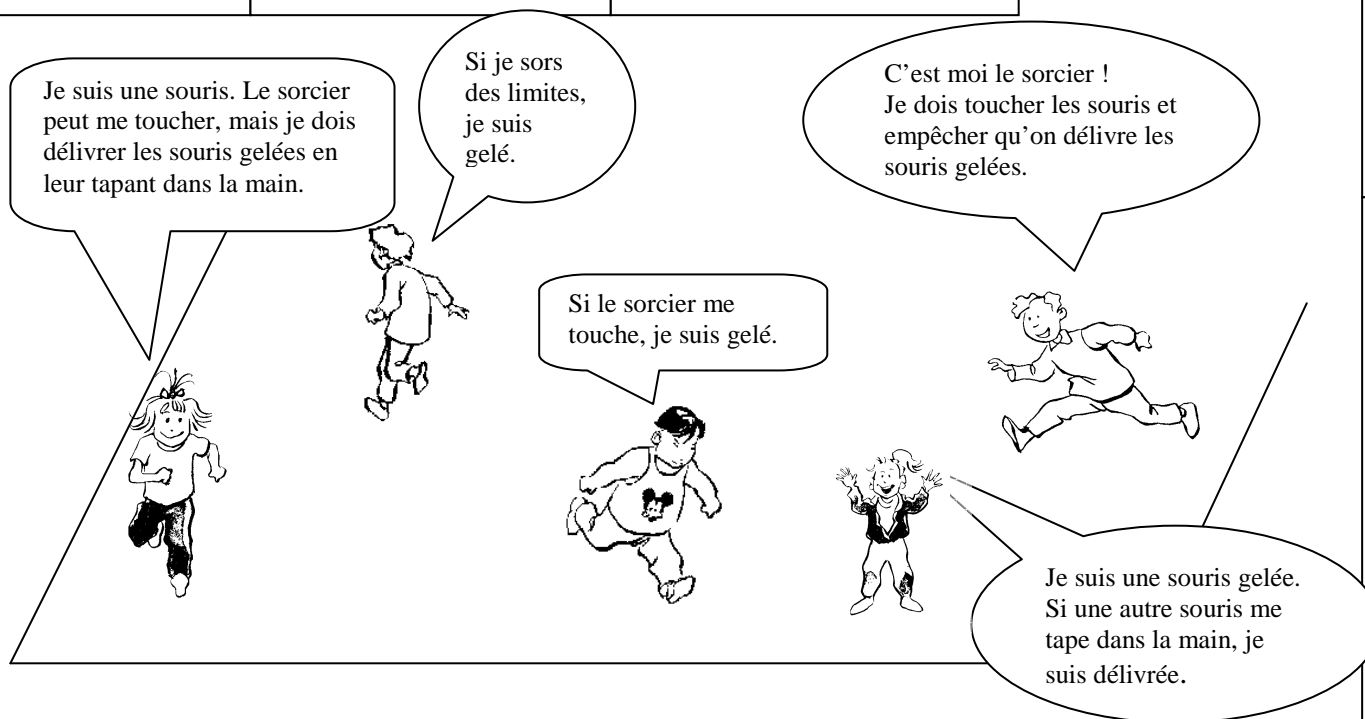
Comprendre :

- 2 statuts différenciés au départ :
Épervier - Lapins
- 1 rôle pour l'épervier : attraper
- 1 rôle pour les lapins : passer

L'enfant doit :

- Comme épervier : apprécier ses chances, choisir une proie.
- Dans la chaîne : s'organiser à 2 pour ne pas la briser
- Comme lapins :
 - o Tenir compte du terrain
 - o Choisir le moment favorable
 - o Choisir son chemin
 - o Choisir sa vitesse
 - o Développer des stratégies

CE1	Fuir et délivrer	Les Sorciers
------------	-------------------------	---------------------



But du jeu :

- Les 2 sorciers doivent essayer d'attraper et garder le plus de souris gelées possible
- Les souris ne doivent pas se faire toucher et essaient de délivrer les souris gelées.

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu rectangulaire (1/2 terrain de handball)
- 1 chasuble de couleur pour repérer le sorcier

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants (1 équipe de 6 souris, 1 équipe de 6 sorciers qui rentrent 2 à 2 pendant la manche)
- Changer les sorciers toutes les minutes
- Réunir 2 équipes d'écoles différentes
- Désigner 2 sorciers au départ.
- Durée du jeu : environ 3'00
- Comptabiliser le nombre de souris gelées en fin de manche grâce aux 6 sorciers de l'équipe

...

Sens du jeu :

- Lutte pour un refuge – lutte pour la survie

Intérêts du jeu :

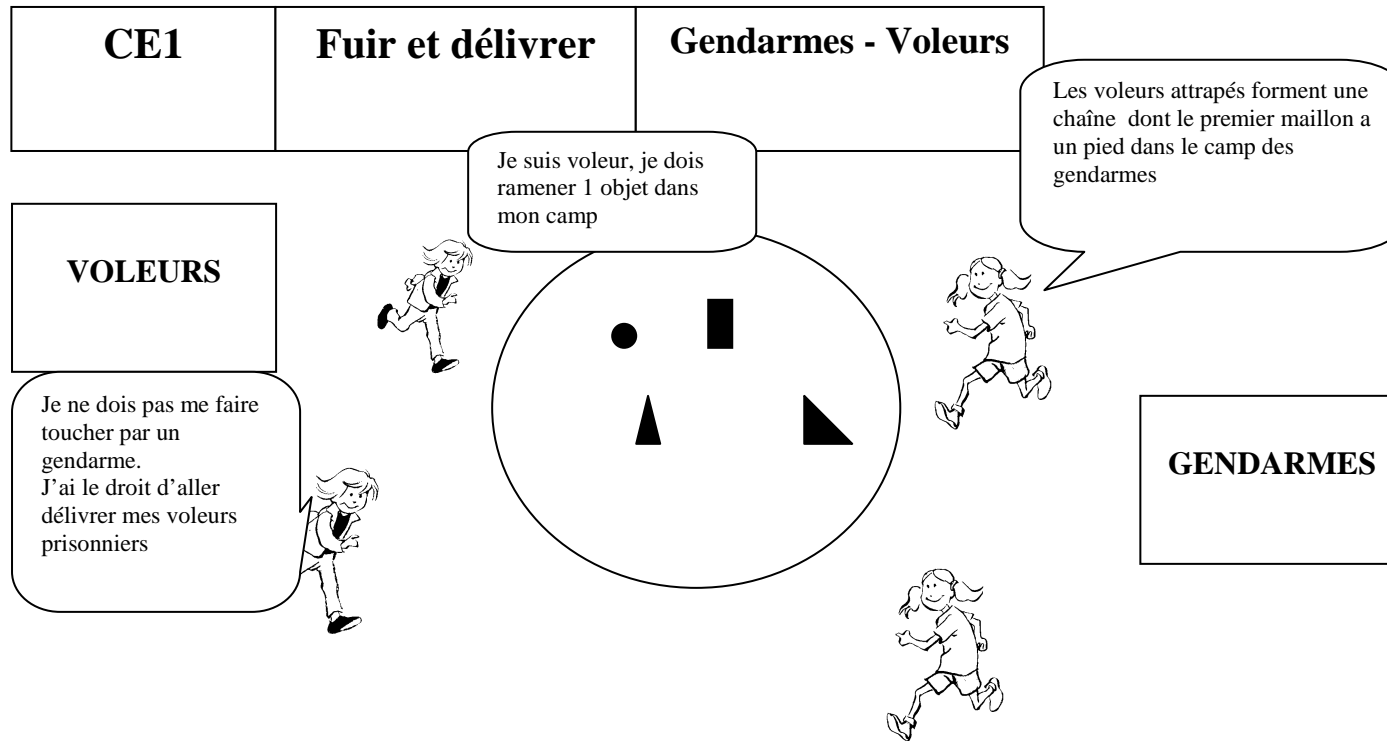
- Sollicitations de la vigilance
- Rapidité de la réponse à 1 signal
- Rapidité d'exécution

Comprendre :

- ☐ 2 statuts : souris et sorcier
- ☐ 2 rôles pour les souris : fuir et délivrer
- ☐ 2 rôles pour le sorcier : attraper et garder

L'enfant doit :

- Identifier et repérer l'espace de jeu et ses limites
- Lire et comprendre les comportements et attitudes du sorcier pour les souris
- Réagir vite au bon moment
- Avoir plusieurs scénarii en tête et anticiper
- Donner de fausses informations
- Mettre au point des stratégies pour toucher ET protéger (sorcier)
- Pour fuir ET délivrer (souris)



Sens du jeu :

- Jeu de chasse avec pouvoir de mettre en prison ou d'acquérir du pouvoir
- La captivité n'est pas inéluctable, la prison n'est pas définitive, car on peut être sauvé par ses partenaires

Intérêt du jeu :

- Jeu complexe : il faut fuir, penser à délivrer et continuer à fuir
- Relations de solidarité et élaboration de stratégies collectives.

L'enfant doit :

- Gérer la prise de risque
- Gérer une alternative aussi bien comme voleur que comme gendarme.
- Essayer de ramener un objet ou de délivrer le (les) partenaires
- Essayer d'attraper un voleur ou garder les prisonniers

But du jeu :

- Les voleurs doivent rapporter 1 à 1 les objets contenus dans le rond central
- Les gendarmes essaient de les en empêcher en les touchant
- Les voleurs touchés forment une chaîne dont le premier maillon a un pied dans le camp des gendarmes
- Toute la chaîne est libérée quand un voleur libre parvient à toucher l'un des maillons
- Les voleurs ont gagné quand ils ont ramené tous les objets dans leur camp
- Les gendarmes ont gagné quand ils ont fait prisonnier 4 voleurs

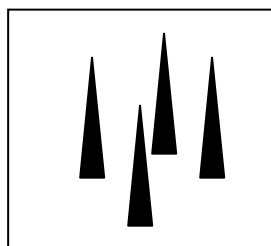
Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu sans limites latérales
- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- 6 objets divers

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants (1 équipe de 6 voleurs, 1 équipe de 6 gendarmes)
- Réunir 2 équipes d'écoles différentes
- A la fin de la partie, compter le nombre de voleurs touchés / le nombre d'objets ramenés
- Durée : 8 à 12 minutes

CE1	Affrontement collectif avec cibles	Ballon Château
------------	---	-----------------------



But du jeu :

- Les joueurs autour du carré doivent abattre les quilles (le château)
- Le défenseur doit les en empêcher

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu carré, environ 9 m de côté
- 1 espace circulaire plus petit dans lequel sont disposés 4 quilles

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants : 1 équipe va défendre le château, l'autre l'attaquer
- Désigner 1 défenseurs du château au départ. Changer le défenseur toutes les minutes
- Redresser les quilles à chaque défenseur nouveau
- Durée du jeu : 6 minutes
- Inverser les rôles des 2 équipes et faire une nouvelle manche
- Le nombre total de quilles tombées par chaque équipe est pris en compte pour le résultat de la partie

Sens du jeu :

- Jeu de guerre
- Attaque des tours du château

Comprendre :

- Statuts : Attaquant – Défenseur
- Rôles de l'attaquant : tirer – passer
- Rôles du défenseur : s'opposer – protéger

L'enfant doit :

- Choisir de passer ou de tirer
 - o Quelle passe ?
 - Rapide
 - A l'opposé du défenseur ?
 - o Fixer le défenseur
 - o Feinter
- Choisir de se déplacer rapidement pour s'opposer au tir sur la cible

CE1

Jeux de poursuite Fuir et ramener un objet

Double Drapeau

Si nous sortons à plusieurs, nous avons perdu.

Tous les joueurs de mon équipe sont rentrés. Nous pouvons attaquer

C'est moi qui attaque. Les blancs ne le savent pas

Si je suis délivré, je peux rentrer au camp.

Si je suis délivré, je peux prendre le drapeau

Dès qu'un joueur noir est sorti, nous pouvons sortir à notre tour.
Si nous sortons avant, nous sommes gelés pour la sortie

Sens du jeu :

- Prise du fanion à l'ennemi
- C'est la guerre du feu

Intérêts du jeu :

- Une équipe contre une équipe dans un même temps
- Droits et devoirs différents entre les équipes mais identiques à tour de rôle
- Alternance des rôles
- Coopération au sein de chaque équipe
- Duel collectif asymétrique

But du jeu :

- Chaque équipe possède un drapeau qu'elle doit aller chercher et ramener dans son camp.
- A tour de rôle chaque équipe envoie 1 SEUL JOUEUR à la conquête du drapeau.
- Ce joueur peut être poursuivi par TOUS LES ADVERSAIRES de l'autre équipe.
- S'il est touché (en possession du drapeau ou non) il reste prisonnier sur place
- Il pourra être libéré lors d'une sortie suivante par simple touché de ses partenaires

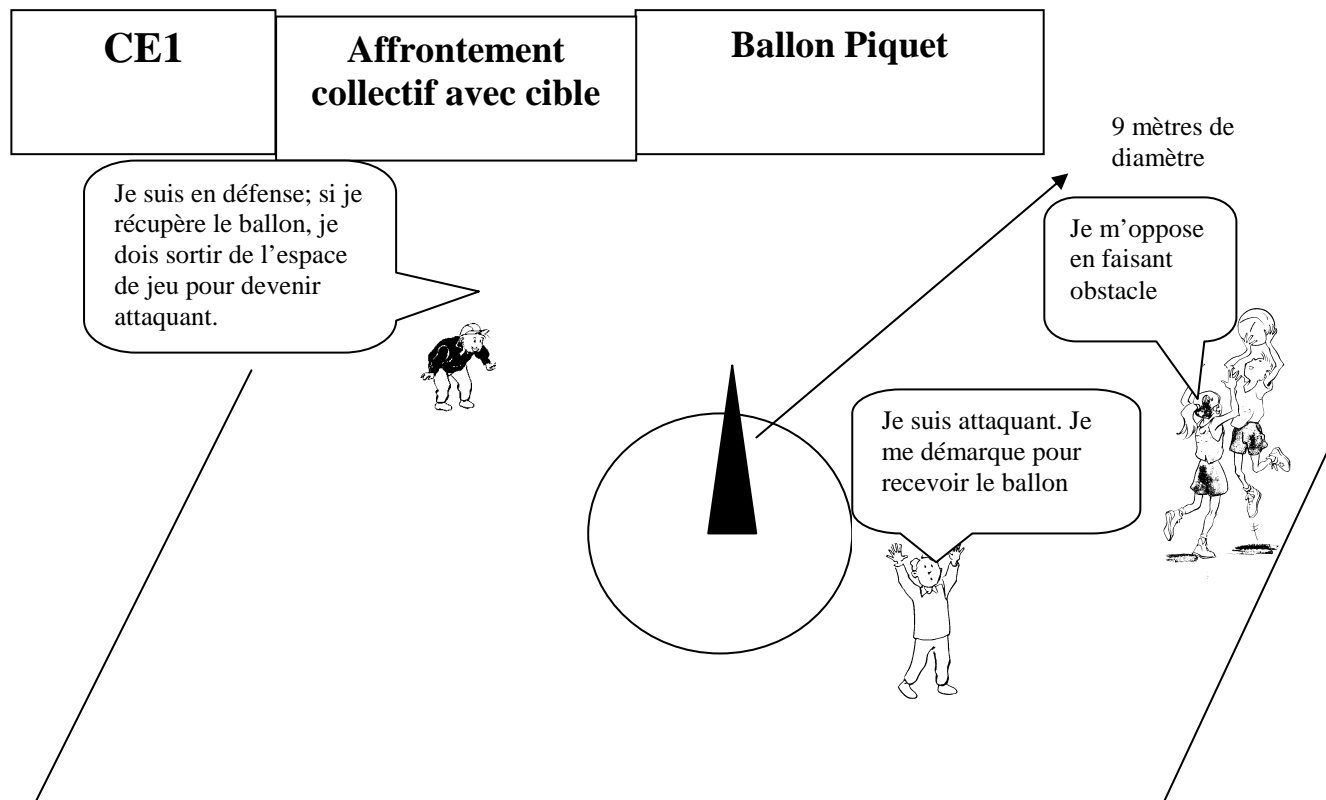
Quelques précisions :

- Les attaques sont menées à tour de rôle. L'équipe qui attaque peut poser des leurres en faisant semblant d'attaquer avec toute son équipe, mais 1 seul joueur a le droit de sortir
- Si 1 ou plusieurs poursuivants sortent avant que le joueur attaquant ait porté réellement son attaque, ils sont pétrifiés et ne peuvent participer à la suite du jeu.
- Si 2 attaquants sortent en même temps, l'équipe perd son tour.
- Après quelques sorties, des joueurs des 2 camps sont répartis sur le terrain « en attente » d'être délivrés. Ils peuvent être délivrés à chaque sortie par l'un de leur partenaire.
- Une fois délivré ils peuvent :
 - Se faire reprendre
 - Essayer de rentrer dans leur camp
 - Délivrer d'autres prisonniers
 - Contribuer à ramener le drapeau
 - Faire plusieurs de ces tâches
- Le porteur du drapeau, dès qu'il est délivré, peut
 - Conserver le drapeau
 - Le ramener ou le rapprocher de son camp
 - Le passer à l'un de ses partenaires en jeu (passage de la main à la main)

- L'alternance des statuts s'effectue sans temps d'arrêt de jeu

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu de 40 x 30 sans limites de fond ni latérales
- 2 drapeaux
- 2 jeux de chasubles



Sens du jeu :

- Jeu de guerre
- Attaque de la tour

Intérêts du jeu :

- Notion de démarquage
- Alternance attaque/défense

- Cf Ballon Château

But du jeu :

- L'équipe en possession du ballon tente, sans pénétrer à l'intérieur du cercle de toucher le piquet avec le ballon
- L'équipe qui ne possède pas le ballon s'oppose à la réalisation de l'objectif
- Chaque fois qu'une équipe en défense s'empare du ballon, elle devient attaquante, mais doit sortir de l'espace de jeu avec le ballon avant de pouvoir attaquer (notion de remise en jeu.)

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu carré, environ une moitié de terrain de hand-ball
- 1 espace circulaire de 9 mètres de diamètre avec un cône au milieu.

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants : 1 équipe va défendre le château, l'autre l'attaquer
- Les défenseurs protègent le château et peuvent intercepter le ballon
- Redresser le cône à chaque attaque réussie et changer l'équipe attaquante (remise en jeu sur la touche)
- Durée du jeu : 6 minutes
- Le nombre total de cônes renversés par chaque équipe est pris en compte.

UNE DELEGATION DEPARTEMENTALE

Ouverte du **Lundi au Vendredi de 8h à 18h**,
la délégation départementale
est toujours prête pour répondre à vos attentes
et vous aider à réaliser vos projets sportifs.

Contactez-nous :

Tél : 09 50 63 50 85 (prix d'un appel local)

Fax : 09 50 63 50 85

Mail : delegation@usep21.org

Site : <http://usep21.org>

USEP 21 – 101 Bd Maréchal JOFFRE – 21000 Dijon

