



JEUX et LANGAGE en MATERNELLE

Ce document a été élaboré par l'équipe départementale EPS du Tarn et Garonne. Lors d'une animation pédagogique, des enseignants de maternelle de la circonscription de Montauban 2 ont ajouté des fiches langage.

Il s'adresse aux classes de PS- MS- GS.

Un cadre, en haut à droite de chaque fiche, précise le(s) niveau(x) concerné(s) par la situation de départ.

CONSEILS PRATIQUES

PREVOIR :

- un maximum d'enfants en activité,
- une bonne organisation matérielle.

PRESENTER brièvement les règles minimales du jeu pour une entrée rapide dans l'action.

LAISSER JOUER :

- accepter un « désordre normal » dans les premières phases de jeu,
- refaire plusieurs fois le même jeu (c'est par la répétition que se feront les acquisitions),
- faire jouer les différents rôles aux enfants.

L'enseignant doit s'investir : meneur, joueur, arbitre...

PRESENTATION DES FICHES

Sur chaque fiche apparaît :

- le nom du jeu et le niveau concerné,
- les objectifs,
- le but du jeu,
- le dispositif et le matériel,
- la règle,
- les variables (éventuellement) : elles peuvent être amenées pour faire évoluer le jeu, le complexifier, débloquer une situation ...
- chaque fiche jeu est suivi d'une fiche langage (liste de mots non exhaustive).

JEUX COLLECTIFS POUR LA MATERNELLE

1. 1 – 2 – 3 soleil
2. Filet du pêcheur
3. Chacun sa maison
4. Cage aux écureuils
5. Minuit dans la bergerie
6. Hérisson
7. Rivière aux crocodiles
8. Queue du diable
9. Petits paquets
10. Accroche – décroche
11. Lapins dans la clairière
12. Chandelle carrée
13. Vider sa maison
14. Remplir sa maison
15. Trésor des écureuils
16. Eperviers déménageurs
17. Tours du château
18. Balles brûlantes
19. Balle assise
20. Pousse pousse carton
21. Carton chassé

1

1, 2, 3SOLEIL

PS MS

GS

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Enchaîner courir et s'immobiliser.

2- BUT DU JEU :

Arriver le premier au mur.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :



4- REGLE :

L'adulte est le meneur.

Quand il compte jusqu'à 3 les enfants se déplacent.

Quand le meneur se retourne (à la fin du mot « soleil »), les enfants s'immobilisent. Le joueur qui n'est pas immobile revient au départ.

Le premier qui touche le mur a gagné puis le jeu continue jusqu'au dernier arrivé.

5- VARIABLES :

Changer le rythme de la comptine « un, deux, trois, soleil ».

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le meneur	Compter	Devant Derrière
La ligne de départ	Observer	Contre
Le signal	Se retourner	Sur
Le gagnant	Avancer	Rapidement
La règle	Toucher	Immobile
	Revenir au départ	Attentif
	Réagir	
	Courir	
	S'arrêter S'immobiliser	
	Recommencer	
	Ecouter	
	Gagner	
	Changer	
	Respecter	

2 LE FILET DU PECHEUR

PS MS

GS

1- OBJECTIFS :

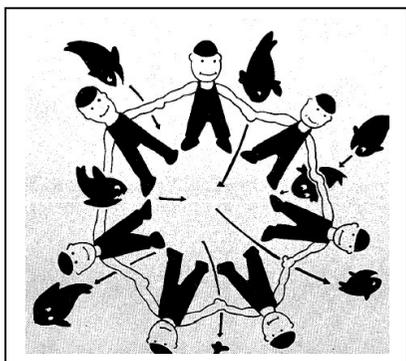
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.

2- BUT DU JEU :

Attraper tous les poissons ou le plus grand nombre

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

2 groupes : une ronde = le filet des poissons



4- REGLE :

Les poissons ont pour obligation de traverser le filet.

Les joueurs du filet conviennent entre eux d'un signal pour refermer ce dernier sur l'autre équipe (les poissons).

Au signal, le filet se referme et les poissons se trouvant à l'intérieur sont pris.

5- VARIABLES :

- Tout joueur pris prend part au filet
- Le signal peut être un nombre, un mot... dans une comptine

3 CHACUN DANS SA MAISON

PS MS

GS

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Réagir à un signal.
- Orienter son déplacement.

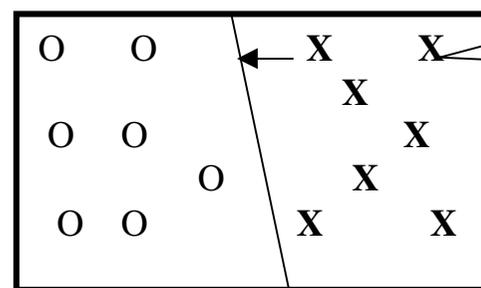
2- BUT DU JEU :

Regagner au plus vite un espace défini.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Cerceaux, espace de jeu divisé en 2 zones.

Les enfants jouent tous en même temps.



4- REGLE :

Au départ chaque enfant est dans sa maison (cerceau). Puis tout le groupe va se promener dans une zone délimitée. Au signal, les enfants rejoignent leur maison.

5- VARIABLES :

- Varier le signal de retour (visuel, sonore, comptine...).
- Ne pas revenir 2 fois dans la même maison.
- Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard.
- Mettre un nombre de maisons inférieur au nombre de joueurs.
- Disperser les maisons dans plusieurs espaces.
- Imposer des passages pour revenir dans la maison (portes).
- Faire des maisons à 2, à 3...

2- FILET DU PECHEUR

PS MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Une ronde	Former/faire (une ronde)	
Le Filet	Compter	Intérieur
Le signal	Refermer	Extérieur
Les poissons/les pêcheurs	S'accroupir	Attentif
La prise	Se baisser	Ensemble
La règle	Choisir	Obligé
La coopération	Réagir ensemble	Accepté
Une entente	Attraper	
	Traverser	
	Ressortir	
	Accepter	
	Inverser/Changer (les rôles)	
	Respecter	

3- CHACUN SA MAISON

PS MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Des cerceaux	Sortir	Vide
La maison	Se promener	Intérieur Extérieur
Une zone	Ecouter	Obligatoire
Le départ	Réagir	
Le Signal	Courir vite	Entre
Les passages	Orienter	Pareil Semblable
La règle	Observer	Différent
	Revenir	
	Rentrer	
	Rejoindre	
	Respecter	
	Disperser	

4

LA CAGE AUX ECUREUILS

PS MS

GS

1- OBJECTIFS :

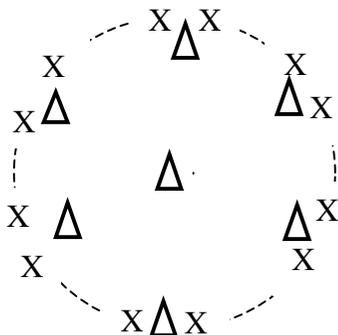
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Réagir à un signal.
- Orienter son déplacement.

2- BUT DU JEU :

Regagner au plus vite un espace défini (cage).

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

- 2 groupes : les cages, les écureuils (dont 1 sans cage).
- Une cage est constituée de 2 élèves, face à face, bras tendus, se tenant par les mains.
- L'ensemble des cages forme un cercle.

**4- REGLE :**

Au signal « écureuils », les cages ouvrent leur porte.
 Au signal « sortez », les écureuils sortent se promener à l'intérieur du cercle.
 Au signal « rentrez », les écureuils doivent rentrer en cage.
 L'écureuil se trouvant sans cage peut relancer le jeu.

5- VARIABLES :

- Ne pas revenir 2 fois consécutives dans la même cage.
- Autres configurations : cages dispersées ou localisées dans une ou plusieurs zones, différents lieux de promenade pour les écureuils.
- Rendre les cages mobiles lorsqu'elles sont vides et fixes à chaque signal.

5

MINUIT DANS LA BERGERIE

PS MS

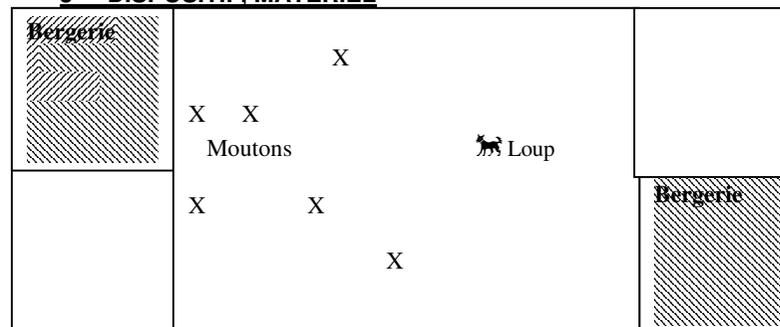
GS

1- OBJECTIFS :

- Orienter son déplacement.
- Respecter une règle.
- Participer à une action collective.
- Courir à un signal.
- Tenir différents rôles.

2- BUT DU JEU :

Ne pas se faire prendre par le loup.

3- DISPOSITIF, MATERIEL**4- REGLE :**

Les moutons se promènent dans un pré en chantant « Loup, quelle heure est-il ? ». Le loup donne une heure de son choix. Quand le loup répond « minuit », il court pour les attraper. Les moutons doivent se mettre à l'abri dans les bergeries. Le premier mouton pris devient le loup.

5- VARIABLES :

- Ne pas rentrer 2 fois de suite dans la même bergerie.
- Définir une porte d'entrée par bergerie.
- Mettre un deuxième loup.

4- LA CAGE AUX ECUREUILS

PS MS

GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
La cage	Se mettre par 2	Face à face
Un cercle	Se tenir	Mobile/Immobile
Le signal	Ecouter	Vide
Les écureuils	Ouvrir	Intérieur Extérieur
	Sortir	
Le perdant	Lever	Ouvert Fermé
	Baisser	
	Se promener	Obligé
	Observer	Occupé
	Courir vite	Rapide
	Rentrer	Entre Au milieu
	Accepter de perdre	
	Respecter	Seul

5- MINUIT DANS LA BERGERIE

PS MS

GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Une bergerie	Esquiver	Intérieur Extérieur
Le pré	Se réfugier	différent
Le signal	Courir	
Minuit	Attraper	
Des moutons	Questionner	
Le Loup	Répondre	
Les nombres	Fuir	
	Se sauver	
Les rôles	Se promener	
	Devenir	
	Annoncer	

6

LE HERISSON

PS MS

GS

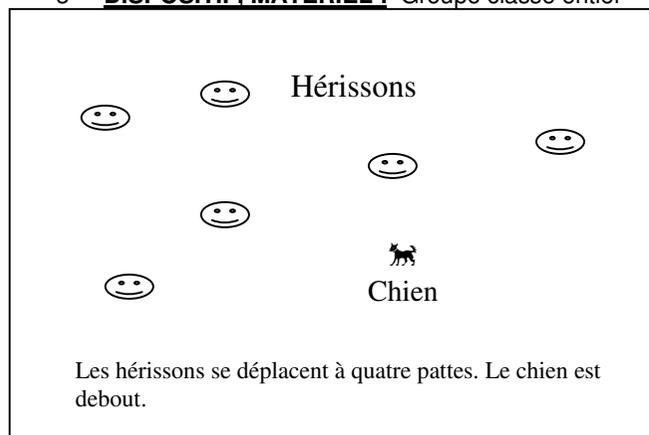
1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Enchaîner courir et s'immobiliser.
- Tenir différents rôles.

2- BUT DU JEU :

Pour le chien : attraper le plus de hérissons.

Pour les hérissons : ne pas se faire attraper par le chien.

3- DISPOSITIF, MATERIEL : Groupe classe entier**4- REGLE :**

Le hérisson est pris quand il est touché par le chien. Tout hérisson qui est en boule au sol est invulnérable. Tout hérisson pris se met sur le dos.

5- VARIABLES :

- Ajouter 1 chien.
- Imposer un déplacement aux hérissons (d'un camp à l'autre).

7

RIVIERE AU CROCODILE

PS MS GS

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir vite et esquiver.
- Tenir différents rôles.

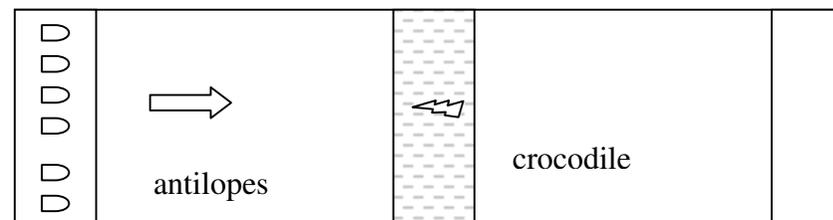
2- BUT DU JEU :

Le crocodile : attraper les antilopes.

Les antilopes : traverser la rivière sans se faire attraper par le crocodile.

DISPOSITIF, MATERIEL**3- DISPOSITIF, MATERIEL :**

Pour les petites sections, le crocodile doit être l'enseignant.

**4- REGLE :**

A un signal bien identifié, les antilopes changent de camp et traversent la rivière. Refuser de traverser ou sortir des limites équivaut à être pris. Tout joueur pris s'assoit dans la rivière.

5- VARIABLES :

- Largeur et longueur de la rivière.
- Le nombre de crocodiles.
- Répartir le groupe en divers types d'animaux (gazelles, antilopes, zèbres). En cours de traversée, le meneur annonce quel type d'animaux sera menacé.

6- LE HERISSON

PS MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le hérisson	Toucher	Debout
Le chien	Se mettre en boule	En boule
Un camp	Marcher	Sur le dos
Les déplacements	Se déplacer à 4 pattes	Doucement
	Se recroqueviller	
	S'immobiliser	
	Se protéger	
	Traverser	
	Devoir	

7- LA RIVIERE AUX CROCODILES

PS MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le signal	Courir	Rapidement
Une antilope	S'asseoir	Doucement
Un crocodile	Traverser	Intérieur Extérieur
Le camp	Changer	
La rivière	Attraper	
Une stratégie	Esquiver	
Les limites	Sortir	
Une feinte		

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir vite.
- Esquiver.
- Prendre en compte le danger.

2- BUT DU JEU :

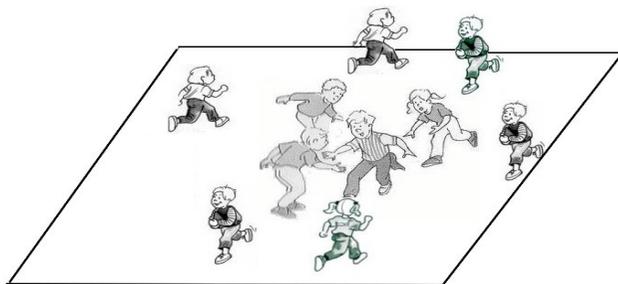
Pour le diable : attraper le plus de camarades.

Pour les autres joueurs : attraper la queue du diable.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Jeu dans un espace délimité

Le diable → foulard ou cordelette dans le dos.

**4- REGLE :**

Les joueurs essaient d'attraper la queue du diable. Celui qui la prend devient diable à son tour.

Tout joueur touché par le diable est immobilisé.

Tout joueur qui sort de l'espace délimité est pris.

5- VARIABLES :

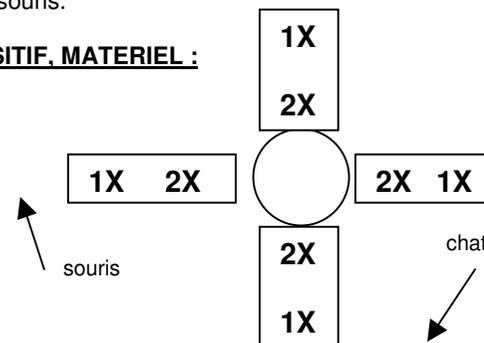
- Possibilité de délivrer : un joueur pris peut-être délivré par un camarade (varier les formes de délivrance : toucher, passer entre les jambes,...)
- Mettre 2, 3, ... diables (1 pour 6)

1- OBJECTIFS :

- Orienter son déplacement.
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir et s'esquiver.
- S'organiser à plusieurs pour gagner.

2- BUT DU JEU :

Attraper les souris.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :**4- REGLE :**

Les enfants sont répartis en binôme autour d'un cercle (fromage), face au centre.

Un chat essaie d'attraper une souris, celle-ci peut se reposer en se plaçant devant un binôme.

Quand la souris se place devant le paquet, le n°1 devient souris.

Si le chat touche la souris avant qu'elle ne se repose, ils changent de rôle.

Le chat et la souris n'ont pas le droit de couper le fromage.

8- LA QUEUE DU DIABLE

PS

MS **GS**

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Un espace	Courir	Délicatement
Les foulards	Esquiver	Entre
De la ficelle	Attraper	Vite
Le diable	Immobiliser	En danger/en sécurité
Un obstacle	Toucher	
	Délivrer	
	Jouer	
	Circuler	
	Bouger	
	Changer les rôles	

9- LES PETITS PAQUETS

PS **MS**

GS

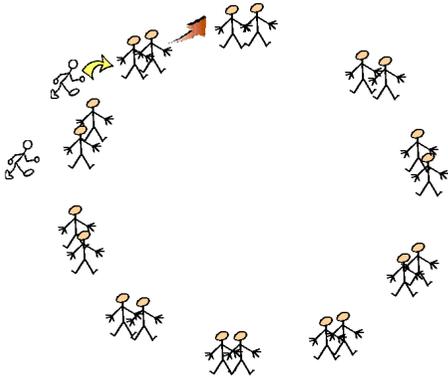
NOM	VERBE	MOT OUTIL
Un rôle	Former (les paires)	Devant Derrière
Les souris	Courir	Face à
Le chat	Eviter Esquiver	Interdit
Un cercle	Orienter	
Une zone	S'arrêter	
les paires	Se reposer	
Un couple	Attraper	
	Traverser	
	Changer	
	Respecter	

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir pour se sauver ou pour attraper.
- Réagir à un signal.

2- BUT DU JEU :

Pour le chat : attraper la souris
 Pour la souris : s'accrocher avant d'être touchée.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Les joueurs par binôme se donnent le bras.
 Leur main libre est posée sur la hanche.

4- REGLE :

Le chat essaie d'attraper la souris. Quand le chat touche la souris, elle devient chat à l'opposé.
 Le chat peut traverser le cercle, la souris ne le peut pas.
 La souris peut se reposer en s'accrochant à un camarade, le joueur à l'opposé devient souris.

5- VARIABLES :

- Les binômes sont dispersés dans l'espace jeu. La souris court en passant où elle veut entre les binômes.
- A un signal donné (frapper dans la mains,...), la souris doit s'accrocher.

1- OBJECTIFS :

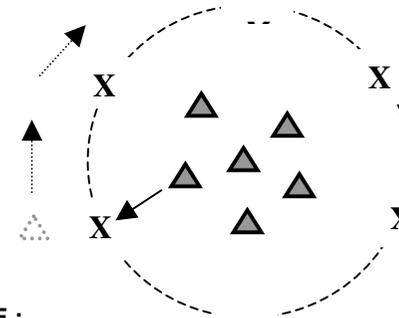
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Réagir à un signal.
- Orienter son déplacement.

2- BUT DU JEU :

Regagner au plus vite un espace défini (la clairière).

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

2 groupes (les terriers, les lapins), jeu de foulards (plusieurs couleurs).
 Les terriers forment un cercle, jambes écartées.
 Les lapins sont au centre.

**4- REGLE :**

Au signal, les lapins doivent :

- passer entre les jambes de leur terrier (binôme terrier/lapin composé en début de jeu, reconnaissance visuelle : foulard) ;
- faire le tour du cercle (déterminer le sens de rotation) ;
- revenir à l'intérieur en repassant entre les jambes du terrier.

5- VARIABLES :

- Changer le sens de rotation.
- Changer le binôme terrier/lapin.
- Modifier la circonférence du cercle de façon très significative (passer d'une salle à un espace extérieur).
- Disposer au centre de la clairière, des « choux » : les lapins doivent s'emparer d'un « chou » en revenant.
 - 1) Mettre autant de choux que de lapins.
 - 2) Mettre moins de choux que de lapins.
- Disposer au centre de la clairière, des « carottes » et des « salades » : chaque lapin devra se saisir du légume qui lui a été désigné.

10- ACCROCHE - DECROCHE

PS

MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le chat	Courir	Entre
Les souris	S'accrocher Se décrocher	Gauche Droite
Le bras	Traverser	Milieu
La hanche	Se sauver	
Le signal	Attraper	
Un cercle	Echanger	
Une ronde	Se reposer	
	Toucher	
	Disperser	

11- LAPINS DANS LA CLAIRIERE

PS MS

GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le signal	Passer	Entre
Le cercle	Ramper	Intérieur
Un tour	Courir	Au centre
Un sens	Revenir	Autant
Une rotation	Reconnaître	Moins
Un équipier	Retrouver	
	Choisir	

12 LA CHANDELLE CARREE

PS

MS GS**1- OBJECTIFS :**

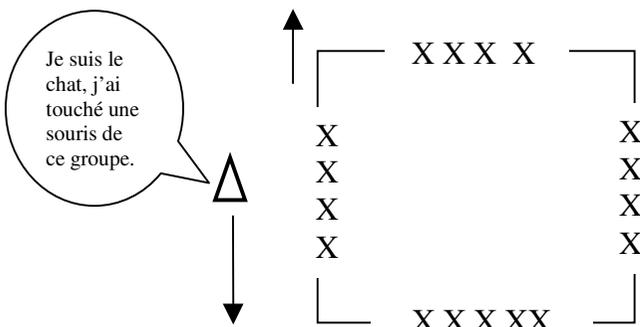
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Réagir à un signal.
- Courir vite.
- Orienter son déplacement.

2- BUT DU JEU :

Regagner au plus vite un espace défini.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

- 4 groupes de souris répartis sur un carré (1 groupe sur chaque côté).
- 1 chat.
- Matérialiser l'emplacement des souris (trait, foulards, plots...).

**4- REGLE :**

Les souris autour du carré sont assises.

Le chat tourne à l'extérieur du carré et tape dans le dos d'une souris.

Toutes les souris du groupe doivent alors se lever, faire le tour du carré (dans le sens inverse du chat) le plus rapidement possible pour rejoindre leur place avant qu'elle ne soit prise par le chat.

Si les souris rejoignent leur place avant le chat, celui-ci reste chat ou peut être remplacé.

Si le chat arrive avant les souris, c'est la dernière souris assise qui devient le chat.

5- VARIABLES :

- Les souris font 1 tour sur elles-mêmes lorsqu'elles croisent le chat.
- Modifier le périmètre du carré.

13 VIDER LA MAISON**PS**

MS

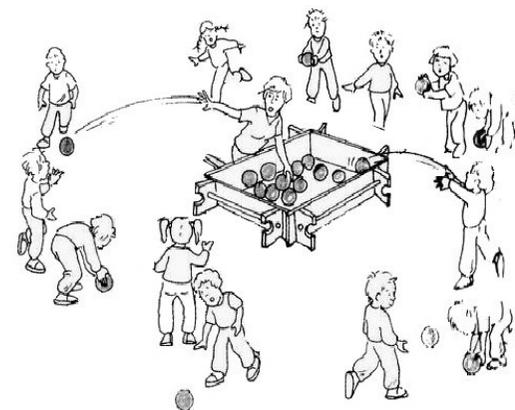
GS

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir, transporter, lancer.

2- BUT DU JEU :

Ne jamais laisser la maison vide.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :**4- REGLE :**

La maîtresse essaie de vider la maison en ne prenant qu'un objet à la fois. Les élèves vont chercher les objets et les ramènent à l'intérieur.

5- VARIABLES :

- Nombre d'objets
- Taille des objets : gros ballons (basket, foot, rugby...), petits ballons (mousse, hand,...), balles (tennis, petites balles en mousse,) comètes, foulards, anneaux...
- Ajouter une zone interdite autour de la maison (lancer).
- Le lanceur est la maîtresse aidée par un ou deux enfants, 2 ou 3 enfants seuls.

12- LA CHANDELLE CARREE

PS

MS **GS**

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Un carré	Tourner	Extérieur
Le signal	Courir	Autour
Un tour	Croiser	Inverse (sens)
	Rejoindre	

13- VIDER LA MAISON

PS

MS

GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Des objets	Vider	Intérieur
La caisse	Remplir	Vide
Une zone	Prendre	Plein
	Ramener	Interdit
	Lancer	
	Transporter	
	Viser	

14

REEMPLIR SA MAISON

PS

MS

GS

1. OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Agir vite.
- Reconnaître son camp.
- Courir pour retrouver un espace défini.

2. BUT DU JEU :

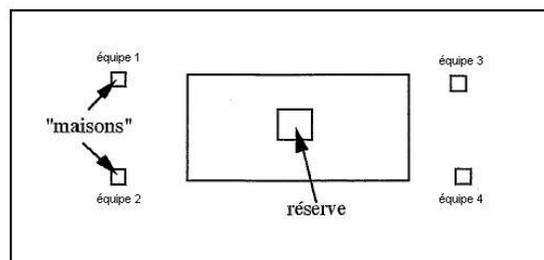
Ramener le plus d'objets dans sa maison (carton).

3. DISPOSITIF, MATERIEL :

4 équipes

1 carton par équipe de 5 à 6 joueurs

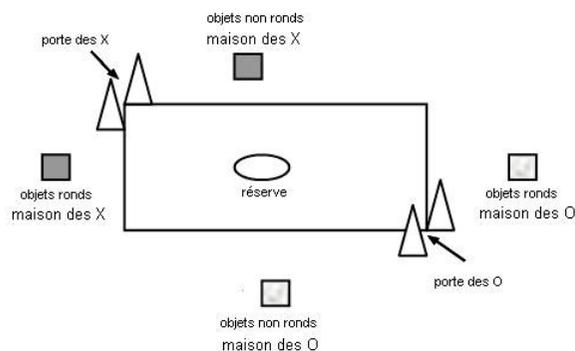
La réserve contient au minimum 3 fois plus d'objets que le nombre de joueurs

**4. REGLE :**

Tous les enfants peuvent aller chercher un objet en même temps.
Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

5. VARIABLES :

- Augmenter la distance maison réserve
- Obligation de passer par la porte pour se rendre à la réserve
- Possibilité de jouer sur la forme des objets, la couleur,
- la taille 2 équipes, 2 caisses



15

LE TRESOR DES ECUREUILS

PS

MS

GS

1. OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Agir vite.
- Reconnaître l'adversaire (gardien)
- S'organiser en groupe.
- Identifier les espaces

2. BUT DU JEU :

Ramener plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse

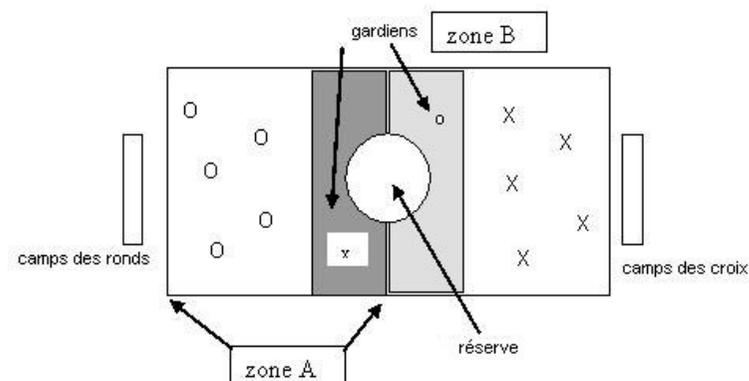
3. DISPOSITIF, MATERIEL :

2 équipes - 1 gardien par équipe
maillots

1 réserve centrale

Les joueurs O jouent dans la zone A.

Le gardien X n'a le droit de prise que dans sa zone et doit y rester.

**4. REGLE :**

Ne prendre qu'un seul objet à la fois,
Tout joueur touché par le gardien doit retourner dans son camp pour pouvoir continuer à jouer. S'il a un objet il doit au préalable le reposer dans la réserve.
Tout joueur est invulnérable dans la réserve.

5. VARIABLES :

Mettre en place 2 gardiens.

14- REMPLIR LA MAISON

PS MS **GS**

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Un camp	Aller chercher	Intérieur
La réserve	Ramener	Plus que
Un objet	Reconnaître	Moins que
Une obligation	Courir	
	Compter	
	Comparer	
	Trier	
	Choisir	

15- LE TRESOR DES ECUREUILS

PS MS **GS**

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Une zone	Ramener	Dans
Une réserve	Compter	Plus que
Les gardiens	Comparer	Moins que
Les camps	Toucher	Invulnérable
Un objet	Retourner	Un à la fois
	Repérer	Au préalable

16

EPERVIERS DEMENAGEURS

PS

MS GS**1- OBJECTIFS :**

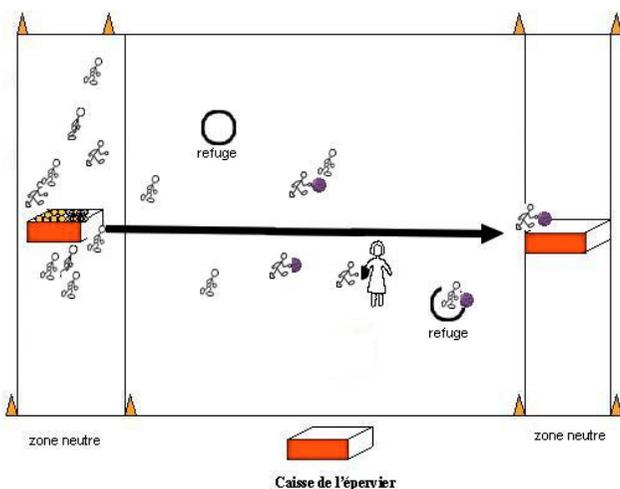
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Transporter.
- Courir et esquiver.
- Se repérer dans l'espace jeu.

2- BUT DU JEU :

Remplir sa caisse.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Mettre en place différents jeux parallèles.

**4- REGLE :**

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois de l'autre côté du terrain de jeu sans se faire toucher par l'épervier (qui peut être la maîtresse).
Le joueur touché donne son objet à l'épervier qui le dépose dans sa caisse.
Tout joueur dans une zone neutre ou un refuge est invulnérable.

5- VARIABLES :

- Les joueurs touchés deviennent des éperviers (4 – 5 éperviers maximum)
- Faire jouer d'entrée un groupe de 4- 5 éperviers
- Modifier l'espace en variant les zones « refuge », la largeur de l'aire de jeu.

17

LES TOURS DU CHATEAU

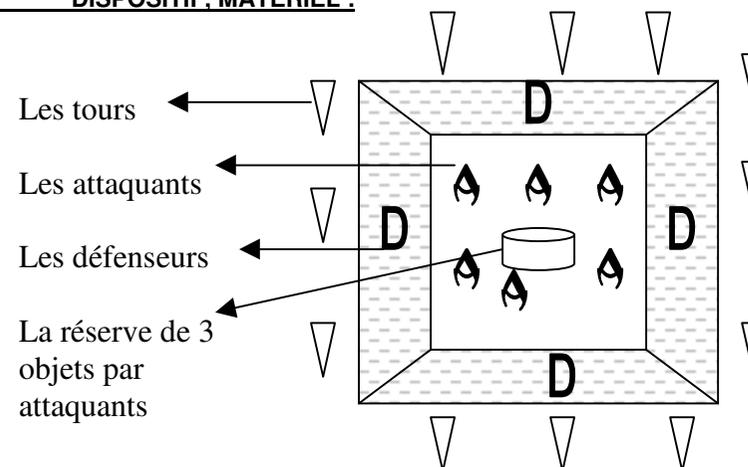
PS

MS GS**1- OBJECTIFS :**

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Tirer, protéger, tenir des rôles différents.

2- BUT DU JEU :

- Pour les attaquants : faire tomber les tours du château.
- Pour les défenseurs : protéger les tours.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :**4- REGLE :**

Les défenseurs peuvent se déplacer dans leur zone respective.
Les attaquants ne peuvent pas récupérer les objets lancés à l'extérieur ou tombés dans le fossé du gardien.
Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

5- VARIABLES :

- Modifier les distances de tir, le nombre de tours, les engins de lancer.

16- LES EPERVIERS DEMENAGEURS

PS

MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le signal	Courir	Un à la fois
Une zone neutre	Esquiver	Autre côté
Un terrain	Transporter	invulnérable
Le refuge	Se repérer	
	Remplir	
	Toucher	
	Compter	
	Comparer	
	Changer de rôle	

17- TOURS DU CHATEAU

PS

MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
La tour	Tirer	Extérieur
les attaquants	Faire tomber	Dans
les défenseurs	Viser	Par dessous
Une zone	Protéger	Par dessus
Le fossé	Anticiper	Entre
Le gardien	Prévoir	Loin
	Toucher	Près
	Réussir	Plus loin
	Echouer	

18 BALLES BRULANTES**PS MS GS****1- OBJECTIFS :**

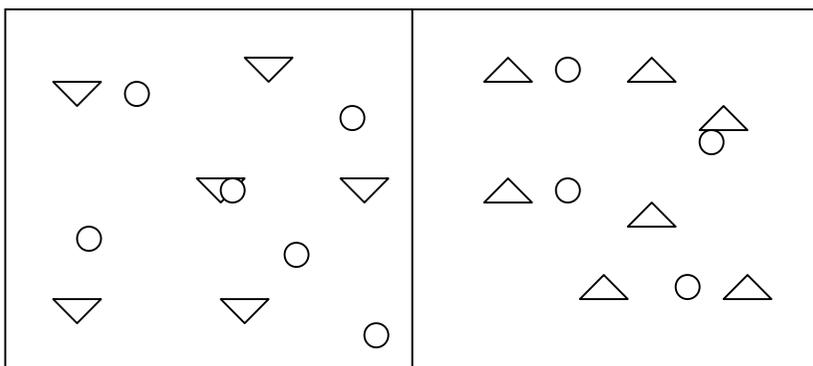
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Lancer dans les espaces libres.
- Renvoyer vite.
- S'organiser pour occuper l'espace.

2- BUT DU JEU :

Ne plus avoir de balles dans son camp ou avoir moins de balles que l'équipe adverse.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Un ballon par enfant. Milieu fermé.

**4- REGLE :**

Rester dans son camp.
Au signal de fin, arrêter de lancer.

5- VARIABLES :

- Lancer par-dessus les bancs.
- Faire rouler par-dessous.
- Diminuer les nombre de balles.

19 LA BALLE ASSISE**PS MS GS****1- OBJECTIFS :**

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Tenir des rôles différents (lapins, chasseurs)
- Conjuguer prise de risque et décision

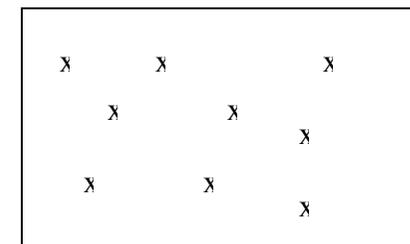
2- BUT DU JEU :

Toucher tous les autres avec le ballon

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Jouer de préférence en salle ou en milieu fermé

1 ballon en jeu

**4- REGLE :**

J'ai la balle, je suis « chasseur ». Je n'ai pas la balle, je suis « lapin ».

Tout joueur touché de volée (sans rebond) doit s'asseoir sur le terrain.
Pour être délivré, le joueur doit avoir intercepté ou touché le ballon.
Tout joueur visé qui bloque le ballon devient « chasseur ».
Tout joueur peut s'emparer du ballon si ce dernier a touché le sol auparavant.
Toute balle sortie des limites peut être récupérée par un autre joueur qui devient chasseur.

18- BALLE BRULANTES

PS MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le camp	Lancer	Par dessous
Le signal	Ramasser	Par dessus
Les équipes	Compter	Plus que
	Comparer	Moins que
	Faire rouler	
	Renvoyer	

19- LA BALLE ASSISE

PS MS GS

NOM	VERBE	MOT OUTIL
Le chasseur	Toucher	Intérieur
Un rebond	Etre touché	Extérieur
Les limites	Changer de rôle	
	Bloquer	
	Intercepter	
	Esquiver	
	Eviter	

20

POUSSE- POUSSE CARTON

PS

MS GS

1- OBJECTIFS :

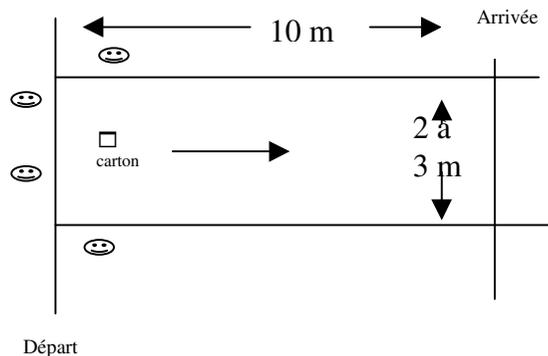
- Maîtriser le tir.
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.

2- BUT DU JEU :

Faire avancer son carton jusqu'à la ligne d'arrivée avant l'équipe adverse.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Prévoir autant de couloirs que d'équipes (5 à 6 enfants par équipe), un ballon par enfant.



4- REGLE :

Tirer sur le carton avec le ballon pour le faire avancer. Les joueurs ne doivent pas entrer dans le couloir. Les enfants tirent librement (pas d'ordre de passage).

5- VARIABLES :

- Varier la longueur et la largeur du couloir.
- Utiliser des balles et des ballons de formes différentes.

21

CARTON CHASSE

PS

MS GS

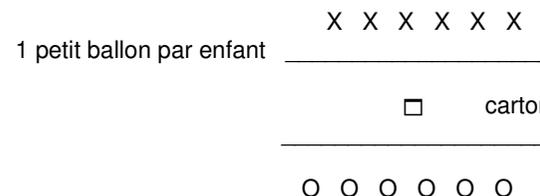
1- OBJECTIFS :

- Maîtriser le tir.
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Percevoir une trajectoire.

2- BUT DU JEU :

Pousser le carton au-delà de la ligne adverse.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :



4- REGLE :

Tout joueur ne peut tirer que derrière sa ligne. Il a le droit de récupérer les balles dans son camp et au milieu du terrain, à tout instant. Quand le carton franchit la ligne opposée l'équipe a gagné.

5- VARIABLES :

- Varier la largeur du couloir en fonction des réussites.
- Remplacer le carton par un ballon de type basket.
- Utiliser des engins de taille et de forme différentes.

20- POUSSE POUSSE CARTON

PS

MS **GS**

NOM	VERBE	MOT OUTIL
La ligne d'arrivée	Tirer fort	Au -delà
Un couloir	Viser	Jusqu'à
Une limite	Faire avancer	Avant
Une équipe		
L'adversaire		
La zone interdite		

21- CARTON CHASSE

PS

MS **GS**

NOM	VERBE	MOT OUTIL
La limite	Tirer fort	Sur
Une ligne	Viser	A côté
Une zone	Toucher	Au delà
La ligne opposée	Pousser	Au milieu
	Récupérer	