

JEUX COLLECTIFS

Domaine de compétences : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.
Se repérer et se déplacer dans l'espace

Compétences	Lancer – Récupérer (ramasser) - Renvoyer	Transporter un ou des objets	Gagner un territoire	Poursuivre – Esquiver - Attraper	Lancer Passer - Recevoir
Catégories	Jeux de renvoi	Jeux de conquête d'objets	Jeux de prise de territoire	Jeux de poursuite Jeux d'esquive	Jeux de passe
	Les balles brûlantes	Les déménageurs	La cage aux écureuils	Minuit dans la bergerie	La chenille
Verbes d'action	Lancer rapidement la balle dans le camp adverse Lancer loin Lancer dans les espaces libres du camp adverse Réagir vite (ramasser ou intercepter relancer) S'organiser pour occuper l'espace	Courir vite Ramasser vite Transporter des objets	Repérer un espace libre Courir vite	Esquiver. Réagir à un signal	Passer, recevoir rapidement
	Les balles au fond	Les éperviers déménageurs	Les quatre coins	La rivière aux crocodiles	L'horloge
Verbes d'action	Lancer fort, loin, précis Lancer par-dessus l'équipe adverse Lancer précis S'organiser pour occuper l'espace Intercepter les balles envoyées par l'équipe adverse	Courir vite Réagir vite Prendre des décisions dans l'action Transporter des objets Esquiver des adversaires Reconnaître partenaires et adversaires	Repérer un espace libre et l'occuper ; repérer des partenaires de jeux	Courir vite. Feinter, esquiver Attraper	Passer Recevoir rapidement Anticiper la passe du partenaire
	Par-dessus les voleurs	La baguette	Le gagne terrain	La queue du diable	Le béret ballon
Verbes d'action	Lancer fort, loin, précis, haut S'organiser pour occuper l'espace Repérer les espaces libres Intercepter Réceptionner, bloquer	Attraper, Poursuivre Feinter, ruser Mettre en place une stratégie collective	Lancer loin Anticiper pour occuper l'espace de manière pertinente Bloquer le ballon	Réagir vite Courir vite Esquiver S'organiser pour se situer loin du diable	Lancer, attraper Réagir vite Courir vite