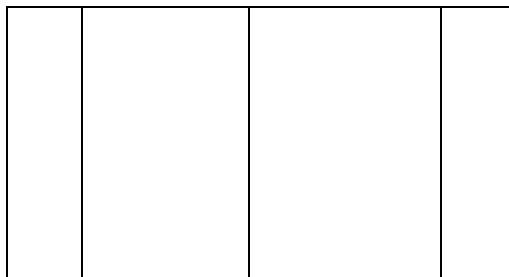


Le tracé d'un terrain de jeux collectifs

Schéma d'un terrain :



Dimensions possibles (en mètres):

largeur	6	8	10	12
longueur	10/12	14/16	18/20	22/24

JEUX

Jeux collectifs avec actions individuelles

Ex : Remplir, vider sa caisse...

Jeux de poursuite et d'évitement

Ex : Les sorciers, minuit dans la bergerie, le chat perché...

Jeux de ballons

Ex : Balles brûlantes, château ballon, thèques, la ville défendue...

Jeux traditionnels

Ex : 1, 2,3 soleil, la cage aux écureuils, l'épervier, le bétet...

Jeux de raquettes

Ex : Manipulation, réalisation de parcours, chamboule-tout, mini tennis...

Vers les APSA

Activités athlétiques : courir vite, course de relai, lancer

Activités de roue : les circuits, manipulation des engins (tricycle, patinette...)

Pour aller plus loin dans le domaine des savoirs en EPS : quelques repères sur le développement moteur et cognitif

	Savoir-faire	Savoir	Savoir-être
Petits 2-4 ans	Courir pour fuir Courir vers Transporter	Comprendre une règle simple Réagir à un signal Reconnaître son camp	Accepter de jouer le même jeu que les autres
Grands 4-6 ans	Lancer vers Attraper Esquiver Poursuivre Conduire un palet Frapper un ballon	Connaître les différents rôles Comprendre le résultat Reconnaître le gagnant	S'engager à plusieurs dans un but commun Respecter les règles simples Accepter et comprendre la relation de coopération Accepter de perdre