

# Les jeux collectifs au CP aident à jouer ensemble

Leçon courte, exercices progressifs, correction lisible et PDF à imprimer pour comprendre les jeux collectifs au CP.

Ressources scolaires primaire

**Les jeux collectifs au CP sont des activités d'EPS où plusieurs élèves jouent ensemble avec une règle commune. Ils apprennent à respecter les consignes, coopérer, courir, esquiver, attraper, passer, tenir un rôle et accepter le résultat du jeu.**

Au CP, un élève peut courir très vite et pourtant perdre le jeu s'il oublie la règle ou son équipe. Les jeux collectifs demandent de regarder, écouter, agir au bon moment et respecter les autres joueurs. En EPS, tu apprends à participer avec ton groupe, à comprendre ton rôle et à chercher une solution simple : passer, protéger, éviter, aider ou rejoindre une zone. Prénom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_. Niveau CP, cycle 2, EPS, jeux collectifs.

## Objectif de la leçon : réussir les jeux collectifs au CP

Comment bien jouer avec son équipe ? Prénom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_ Niveau CP Cycle 2 EPS Jeux collectifs En **CP**, réussir un jeu collectif signifie comprendre la règle, jouer avec les autres, respecter son rôle et chercher une solution simple pour aider son équipe. Tu apprends à courir, esquiver, attraper, passer, **coopérer** et accepter le résultat du jeu, même quand ton équipe ne gagne pas.

**Objectif élève** : Je sais participer à un jeu collectif en respectant les règles, mon équipe et mon rôle. En **EPS**, tu montres que tu as compris quand tu attends ton tour, tu écoutes le signal, tu aides un camarade et tu changes d'action selon le jeu. Simple. Dans une classe de **cycle 2**, un jeu comme « les déménageurs » demande de courir vite, mais aussi de regarder l'espace libre et de ne pas bousculer. Les repères proposés par l'**Académie de Dijon** et l'**Académie de Normandie** rappellent que les jeux collectifs servent aussi à apprendre la vie de groupe. Utile pour s'engager, moins adapté si l'on oublie de **respecter les règles**.

## Ce qu'il faut savoir : règles, rôles et vocabulaire

En **EPS au cycle 2**, tu apprends à jouer avec les autres sans courir n'importe où. Un jeu collectif se joue à plusieurs, avec une règle commune, un espace, un but et parfois des équipes. Simple, mais précis. Avant de commencer, écoute le signal, reconnais ton équipe, attends ton tour et accepte de perdre ou de gagner : c'est aussi apprendre à jouer.

- **Jeu collectif** : activité où plusieurs enfants agissent ensemble, comme le béréty, l'épervier, le relais, les déménageurs ou les balles brûlantes.
- **Équipe, partenaire**, adversaire : ton équipe cherche le même but que toi, ton partenaire t'aide, l'adversaire essaie de réussir avant toi.
- **Règle**, terrain, limite : la règle dit ce qui est permis, le terrain indique où jouer, la limite montre où s'arrêter.
- **Signal** et coopération : le signal lance ou arrête l'action, la coopération consiste à aider les autres pour mieux réussir ensemble.

Les **jeux collectifs traditionnels** changent selon le matériel disponible : ballon, foulards, plots ou aucun objet. Dans les pratiques proposées par l'USEP ou des ressources pédagogiques comme I-Profes, tu retrouves souvent les mêmes mots : courir, esquiver, passer, protéger, attaquer, défendre. Attention : gagner ne signifie pas bousculer. Tu joues vite, mais tu restes maître de ton corps.

*Règle du jeu du capture du drapeau jeu de poursuite sportifs pour enfants — Mon enfant fait du sport*

## Méthode pas à pas pour jouer avec les autres

Au CP, la **méthode jeux collectifs CP** tient en gestes simples : écoute la règle, repère ton équipe, regarde le **terrain**, choisis une action utile, puis arrête-toi au **signal**. Va doucement. Pour **jouer ensemble**, tu ne cours pas partout : tu observes les limites, tu évites de gêner un camarade, tu aides ton équipe par une passe, une course ou une défense calme.

1. Écoute la consigne jusqu'au bout.
2. Regarde les limites du terrain.
3. Choisis une action utile : courir, attendre, faire une passe.
4. Aide ton équipe par la **coopération**.

5. Arrête-toi dès que tu entends le signal.

**Exemple résolu 1.** Dans un *relais*, je pars quand mon camarade me tape dans la main. Je ne pars pas avant. C'est réussi, car je respecte le **signal** de départ et le jeu reste juste pour toutes les équipes.

**Exemple résolu 2.** Dans un *jeu de passes*, je cherche un partenaire libre avant de lancer le ballon. Je regarde autour de moi. C'est réussi, car les **passes** servent à avancer ensemble, sans garder le ballon pour soi.

**Continue sur [coursprimaire.fr](https://coursprimaire.fr)**

Cours Primaire - Document pédagogique