JEUX COLLECTIFS pour le cycle 1
avec propositions d'ADAPTATIONS pour
l'éveil à la diversité linguistique et culturelle

Vincent Beckmann CPDLVER - DSDEN44 - version du 16/05/2025

d'après le document du groupe EPS 33 : https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

Avec l'aimable relecture et les conseils avisés de Karine Dahéron - CPDVL53

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique au cycle 1
collaborer, coopérer, s'opposer - **sommaire des activités proposées**

	Jeux de coopération en fusion (PS-MS)	Jeux d'opposition parallèle (PS-MS)	Jeux d'opposition de groupes (MS-GS)	Jeux collectifs par équipe (GS)
Jeux de Repérage	• Les moutons dans la bergerie (Situation 1) • Les belettes et les lapins	• Le chat et les souris (Situation 1) • Chat perché (Situation 1) • L'épervier (Situation 1) • Les moutons dans la bergerie (Situation 3)	• Changer de maison (Situation 1) • Changer de maison (Situation 2) • La rivière au crocodile	
Jeux de Poursuite	• Les moutons dans la bergerie (Situation 2)		• Le passage de la rivière • Remplir sa caisse (Situation 1) • Déménager sa caisse (Situation 1)	
Jeux de Conquête		• Les chats et les souris (Situation 2) • Chat perché (Situation 2) • Le jeu des sorciers (Situation 1) • Le chat, les poules et les poussins • Gendarmes et voleurs • Epervier (Situation 2) • Chats, oiseaux, abeilles (Situation 1) • Les moutons dans la bergerie (Situation 3)	• Remplir sa maison (Situation 1) • Des briques et des cubes (Situation 1) • Déménager sa caisse (Situation 2 et Situation 3)	• Balles brûlantes (Situation 1) • L'attaque du château (Situation 1) • Balle assise (Situation 1)
Jeux de Balles		• Chats, oiseaux, abeilles (Situation 2) • Le jeu des sorciers (Situation 2)	• Des briques et des cubes (Situation 2) • Des briques et des cubes (Situation 3) • Remplir sa maison (Situation 2) • Remplir sa caisse (Situation 2)	• Les balles brûlantes (Situation 2) • Balle assise (Situation 2) • L'attaque du château (Situation 2)

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique au cycle 1 - collaborer, coopérer, s'opposer

La classification proposée dans ce répertoire est basée sur la construction progressive des connaissances nécessaires au développement des stratégies pour apprendre à **coopérer et s'opposer collectivement** à la maternelle. L'élève apprend peu à peu à prélever des indices en jeu et à se positionner sur les bonnes trajectoires en fonction des cibles qu'il a identifiées (espaces, joueurs, objets).

Pour cela, l'enseignant puisera dans les différentes « **filiations** » et s'appuiera sur les « lois de l'exercice » (le nombre, l'espace, la règle) afin de varier, simplifier, complexifier selon les réponses et les besoins de ses élèves. Ce qui engendrera de nouvelles situations qui pourront faire partie d'une autre catégorie.

1° Filiation des « Jeux de repérage » : Succession de règles pour amener les élèves à prendre des indices en jeu et repérer et s'orienter par rapport à des espaces-cibles. Le type de jeux de cette catégorie est « **Minuit dans la bergerie** » et similaires.

2° Filiation des « Jeux de poursuite » : Succession de règles qui permettent d'apprendre aux élèves à réagir rapidement à un signal, à repérer des espaces vides, à s'équilibrer dans la course pour prendre l'adversaire à contrepied et se sauver. Ici, le jeu type est « **L'épervier** ».

3° Filiation du type « Jeux de conquête » : Les jeux de conquête concernent la prise d'un territoire ou le déplacement d'objets d'un territoire à l'autre. La filiation des variantes proposées vise l'apprentissage de stratégies de déplacements orientés avec ou sans transport d'objets où l'élève a à choisir devant plusieurs alternatives. Les jeux-types sont les jeux dits de « **déménageur** ».

4° Filiation de la catégorie des « Jeux de balles et ballons » : Dans ce type de jeux, l'élève de maternelle fait son expérience de la manipulation des balles et ballons de différentes formes, poids, volumes, pour apprendre à attraper, lancer et recevoir cet objet rond ou ovale qui peut rouler loin ou produire des rebonds inattendus. Ce sont des jeux d'adresse en équipe qui apprennent aux élèves à lancer et viser des espaces cibles et à se situer sur les trajectoires des balles. La référence est ici le jeu « **Les balles brûlantes** ».

Les dénominations « **jeux de coopération en fusion** », « **jeux en opposition parallèle** » etc. viennent d'une typologie proposée dans un article de la revue EP&S 1 par l'équipe départementale EPS de l'Essonne (Revue EP&S n°340 - cahier des 3-12 ans).

Dans les jeux de coopération en fusion : Tous les élèves ont le même rôle à jouer dans le même espace. Il n'y a pas de diversification des rôles. L'opposition est fictive ou unique (tous contre la maîtresse, contre le loup…).

Dans les jeux d'opposition parallèle : L'opposition est indirecte, individuelle puis à plusieurs. Chaque groupe se trouve dans son espace. Pour réussir, il faut s'orienter vers sa cible et aller plus vite que les autres groupes (jeux de relais parallèles).

Dans les jeux d'opposition de groupe : L'opposition est directe avec surnombre d'un groupe par rapport à un autre. Chaque groupe a un statut bien déterminé (gazelle, sorcier, chat,…) qui est défini à l'avance.

Dans les jeux d'équipe : L'opposition est directe. Les élèves apprennent à faire l'expérience du statut d'attaquant et du statut de défenseur dans la même séquence de jeu. Par exemple : dans le jeu « Des briques et des cubes », l'élève décide soit d'ajouter une brique dans son cerceau pour en avoir plus pour son équipe au décompte final (statut d'attaquant), soit de retirer une brique du cerceau d'une autre équipe et de la poser dans le cerceau neutre (statut de défenseur).

<table>
<tr><td>TPS/PS</td><td colspan="2">Coopération fusion</td><td>Opposition en parallèle</td></tr>
<tr><td>MS</td><td>Coopération fusion</td><td>Opposition en parallèle</td><td>Opposition de groupe</td></tr>
<tr><td>GS</td><td colspan="2">Opposition de groupe</td><td>Opposition d'équipe</td></tr>
</table>

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Les aspects relatifs à l'éveil à la diversité linguistique :

Faire dialoguer activité physique et diversité linguistique à l'école maternelle

Dans les programmes de l'école maternelle, le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » joue un rôle fondamental dans le développement global de l'enfant. À travers des situations de coopération, d'opposition et de collaboration, les jeux moteurs permettent de construire des repères, d'interagir avec les autres et de structurer progressivement le rapport à soi, aux autres et à l'espace.

Ce répertoire s'appuie sur une ressource reconnue et validée sur le plan de la pédagogie de l'EPS en maternelle, rédigée par le groupe EPS33, qui a lui-même compilé, harmonisé et réinterprété un grand nombre de ressources du patrimoine collectif. Les jeux proposés relèvent donc plutôt de la culture pédagogique française et ne véhiculent pas une charge culturelle spécifique. L'objectif est bien de rester fidèle aux principes didactiques de l'éducation physique à l'école maternelle, tout en y ajoutant plusieurs pistes d'ouverture sensible à la diversité des langues.

Dans cette perspective, plusieurs pistes sont suggérées dans ce répertoire, qui peuvent être abordées de manière complémentaire :

Créer du lien avec des histoires plurilingues, racontées ou lues en classe (boîtes à histoire, albums traduits, contes...), en réutilisant certains mots ou expressions entendus dans le contexte des jeux collectifs. En annexe, vous trouverez une petite fiche synthétique qui donne des indications sur comment procéder, ainsi qu'une bibliographie sélective. **(annexe 1)** et (annexe 2)

Mobiliser des chansons et comptines en différentes langues, choisies pour leur lien thématique avec les situations vécues dans les jeux (personnages, actions, objets…). Nous avons donc cherché, principalement sur le site mamalisa.com des chansons issus d'un très grand nombre de pays, chantées dans différentes langues, dialectes ou langues régionales.
Au fil des activités, vous trouverez plus d'une **centaine** de chansons en **50 langues différentes, répandues ou régionales** : **Anglais** (avec variantes : Canada, Irlande, Trinidad et Tobago…), **Espagnol** (incluant Colombie, Mexique, Porto Rico), **portugais** (y compris Brésil, Timor oriental), **Arabe** (Maroc, Palestine), **Hébreu**, **Russe**, **Persan**, etc. , **langues régionales ou minorées** : **Alsacien, Occitan, Limousin, Gaélique écossais, Xhosa, Zoulou**…

En annexe, vous trouverez également une fiche synthétique avec une méthodologie possible pour **exploiter des chants et comptines étrangères en maternelle.** **(annexe 3)**

Introduire des consignes ou des signaux sonores dans une ou plusieurs langues étrangères, en s'aidant d'un glossaire illustré et de flashcards. Pour les enseignants qui le souhaitent, nous avons identifié pour chaque jeu, un petit corpus de mots (personnages, objets, actions) qui peuvent être utilisés dans une autre langue que le français. Les flashcards proposées permettent de faciliter la compréhension des élèves, tout en les exposant à une pluralité de langues.
Les familles allophones peuvent également être sollicitées pour enrichir ce répertoire avec des mots issus de leur langue. **Glossaire et flashcards (annexe 4)**

Faire vivre des situations issues d'autres patrimoines culturels : dans certains cas, nous avons trouvé des activités similaires à celles qui étaient proposées, mais avec des règles issues du patrimoine culturel d'un autre pays. Quand c'était le cas, nous vous avons indiqué les règles et variantes possibles.

Nous avons également listé un grand nombre d'activités à mener en classe autour des supports plurilingues **(annexe 5)**

Il s'agit ici de favoriser un premier contact positif avec la pluralité des langues, en lien étroit avec les expériences corporelles des élèves. L'ambition n'est pas d'engager les enfants dans une production langagière en langue étrangère, mais bien de leur faire **entendre**, **reconnaître** et **valoriser** la diversité linguistique à travers le jeu, dans un cadre rassurant, structuré, et adapté à leur âge.

Si vous identifiez des pistes complémentaires, en termes d'histoires, de chansons ou de jeux traditionnels du monde, n'hésitez pas à nous les faire parvenir par mail afin que nous puissions enrichir ce répertoire : cpdlv44@ac-nantes.fr

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Jeux dont l'objectif principal est le repérage

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

1

Titre français :

Les moutons dans la Bergerie (situations 1, 2 et 3)

Repérage	X	**Coopération Fusion**	X	**>TPS-PS-MS**
Poursuite		Opposition parallèle	X	**>TPS-PS-MS**
Conquête		Opposition de groupe	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Les élèves sont des moutons qui se promènent dans la prairie. Au signal de l'enseignant (musique, coup de tambourin,…), les élèves courent se mettre à l'abri dans la bergerie (une bergerie commune).

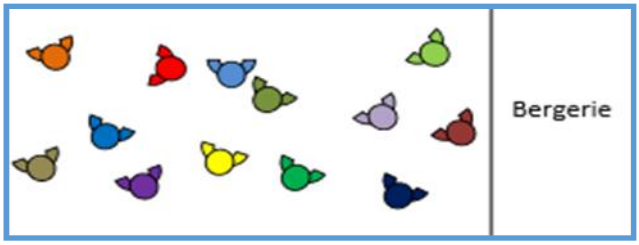
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*mouton - loup - maison/bergerie - courir - écouter*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	*Der Wolf kommt. - Viene el lobo. - The wolf is coming. - etc.*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Les trois petits cochons, le loup et les 7 chevreaux, la chèvre de monsieur Seguin, etc.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des moutons) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Baa baa black sheep	Bêê bêê mouton noir	anglais	https://www.mamalisa.com/?t=f_family&c=64
Schaapje schaapje heb je witte wol	Petit mouton as-tu de la laine	néerlandais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1008
Mè, mè, a chaora dhubh	Bêê bêê mouton noir	Gaélique écossais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2242

Situation 1 :



Actions :

- se repérer
- courir
- réagir à un signal

Matériel :

- plots pour délimiter la bergerie
- tambourin

Variables :

- des obstacles à franchir-des déplacements varies
- une maison par élève (1 cerceau par élève dans la bergerie)

Situation 2 : Vers une activité de repérage et une opposition en parallèle

- plusieurs équipes et une bergerie par équipe

Situation 3 : Vers un jeu de poursuite et une opposition en fusion ou de groupe

- un loup empêche les moutons de regagner la bergerie – d'abord l'enseignant (fusion) puis 2 ou plusieurs élèves (groupe)

Espace :

terrain de grande taille

Intentions pédagogiques :

- développer la motricité
- orienter son déplacement
- développer la notion d'équipe
- construire la notion d'opposition

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

2

Titre français :

Les belettes et les lapins (situations 1, 2 et 3)

Repérage	X	**Coopération Fusion**	X	**>TPS-PS-MS**
Poursuite		Opposition parallèle	X	**>TPS-PS-MS**
Conquête		Opposition de groupe	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Des terriers sont disposés sur le sol : il y a 3 terriers de moins que d'élèves. Au départ, chaque lapin est à l'intérieur d'un terrier. 3 belettes circulent autour des terriers. Lorsque le signal est donné, les lapins doivent quitter leur terrier pour trouver un autre terrier. Les belettes doivent s'emparer d'un terrier pour devenir lapins. Les 3 lapins qui n'ont pas trouvé de terrier deviennent belettes.

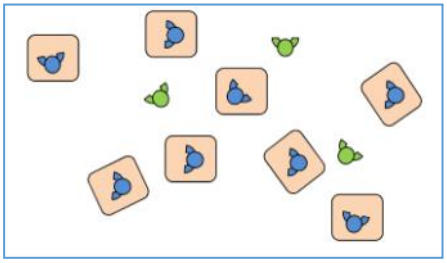
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*terrier - lapin - belette (ou autre animal) - dedans - dehors*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	*Les lapins, vous devez sortir.* *Les lapins, il faut rentrer au terrier.*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	La brouille, bon appétit monsieur lapin, ...

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des lapins) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Häschen in der Grube	Petit lapin dans son gîte	Allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=385
Κουνελακι	petit lapin	Grec	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1099
うさぎ	petit lapin sur la lune	Japonais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=840
Hová mégy te, kisnyulacska?	Où vas-tu petit lapin ?	Hongrois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2777
산토끼	Lapin de montagne	Coréen	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4892
Na zelenej lúke	Dans le pré vert	Slovaque	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2629
השפן הקטן	petit lapin	Hébreu	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5191

Situation 1 :



Actions :

- se repérer, courir, réagir à un signal
- éviter

Matériel :

- Cerceaux ou cordes ou tapis
- tambourin

Variables :

- Obstackes
- Déplacements (4 pattes, pieds joints)

Situation 2 : Vers une activité de repérage et une opposition en parallèle

- plusieurs équipes et une bergerie par équipe

Situation 3 : Vers un jeu de poursuite et une opposition en fusion ou de groupe

- un loup empêche les moutons de regagner la bergerie – d'abord l'enseignant (fusion) puis 2 ou plusieurs élèves (groupe)

Espace :

terrain de grande taille

Intentions pédagogiques :

- Varier les trajectoires
- Developper la motricité

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Apparition d’un adversaire pour aller vers un jeu de poursuite

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d’après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

3

Titre français :

Le chat et les souris (situation 1)

Repérage		**Coopération Fusion**	X	**>TPS-PS-MS**
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		Opposition de groupe		MS-GS
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Des abris sont disposés sur le sol (tapis de couleur, cerceaux, …) : un repère par élève. L'enseignant (puis un élève) est le chat. Au départ, les souris sont dans le cerceau. Lorsque le signal est donné, les élèves doivent sortir des cerceaux et danser autour des cerceaux. Un deuxième signal est donné : le chat entre et tente d'attraper les souris. Les souris ne peuvent plus être prises lorsqu'elles sont à l'abri dans un cerceau.

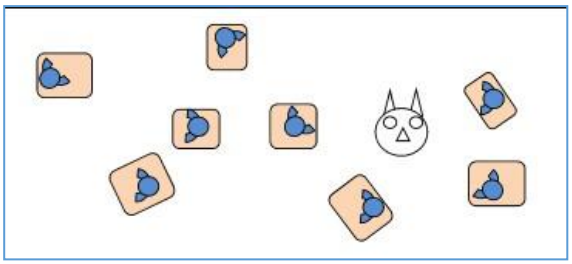
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*Chat - souris - danser - abri - cerceau - se cacher...*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	*Le chat dort. Vous pouvez danser.* *Le chat se réveille...*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Chat et souris associés des frères Grimm https://fr.wikipedia.org/wiki/Chat_et_souris_associ%C3%A9s

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des chats et des souris) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Lo chen lo chat	Le chien le chat	Limousin	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3574
Atirei o pau ao gato	j'ai lancé le bâton sur le chat	Portugais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=868
Lo cat es pel sòl	Le chat est par terre	Occitan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=840
Мыши водят хоровод	Chut les souris	Russe	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1041
Котику Сіренький	Lapin de montagne	Ukrainien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1062

Situation 1 :



Actions :

- se repérer avec une contrainte défensive
- Courir
- réagir à un signal
- échapper ou attraper

Matériel :

- cerceaux, cordes ou tapis
- signal sonore

Variables :

- séparer l'espace promenade et l'espace abris
- donner des contraintes de déplacements

Espace :

terrain de grande taille

Intentions pédagogiques :

- augmenter le temps de course
- développer la motricité

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

4

Titre français :

Le chat et les souris (situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	**X**	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

La classe est divisée en deux groupes : 1/3 de chats et 2/3 de souris.
Les souris sont réparties dans les 4 maisons (une dans chaque coin de la salle). Au signal, les souris doivent sortir de leur maison pour rejoindre une autre maison : elles ne doivent pas rester longtemps dans la maison.
Le jeu s'arrête lorsque l'enseignant signale la fin de la partie.

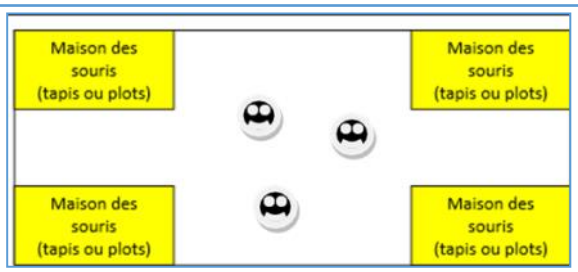
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*Chat - souris - danser - abri/maison - se cacher - sortir - la queue - attraper...*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	*Le chat dort. Vous pouvez danser.* *Le chat se réveille...*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Chat et souris associés des frères Grimm https://fr.wikipedia.org/wiki/Chat_et_souris_associ%C3%A9s

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des chats et des souris) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Lo chen lo chat	Le chien le chat	Limousin	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3574
Atirei o pau ao gato	j'ai lancé le bâton sur le chat	Portugais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=868
Lo cat es pel sòl	Le chat est par terre	Occitan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=840
Мыши водят хоровод	Chut les souris	Russe	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1041
Котику Сіренький	Lapin de montagne	Ukrainien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1062

Situation 2 :



Actions :

- se repérer
- courir
- éviter/ feinter
- s'immobiliser

Matériel :

- des foulards (queues des souris)
- plots
- tapis (maisons)

Variables :

- réduire ou augmenter le nombre de maisons
- possibilité de reprendre une queue
- varier les formes de déplacement
- échanger le rôle chat/souris lorsqu'une souris a perdu sa queue
- augmentation du nombre de chats
- matérialiser des zones d'interventions des chats

Espace :

terrain délimité

Intentions pédagogiques :

- augmenter les poursuites
- éviter les éliminations rapides
- développer la motricité
- comprendre les deux rôles
- augmenter la pression défensive
- repérer les zones de repos et de risques

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

5

Titre français :

Chat perché

(situation 1 et situation 2)

Repérage		**Coopération Fusion**	X	**>TPS-PS-MS**
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Dans le cadre d'un jeu de poursuite, réagir à un signal et courir grimper sur un refuge en hauteur pour se protéger et ne pas se faire prendre. Expérimenter les deux rôles (poursuivi/poursuivant). Règles de fonctionnement : L'enseignant joue le rôle du chat, les enfants celui des souris. Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher. Pour commencer la partie, l'enseignant regroupe les enfants autour de lui et annonce "Chat perché !" Consigne : **Attendre le signal pour aller se percher.**

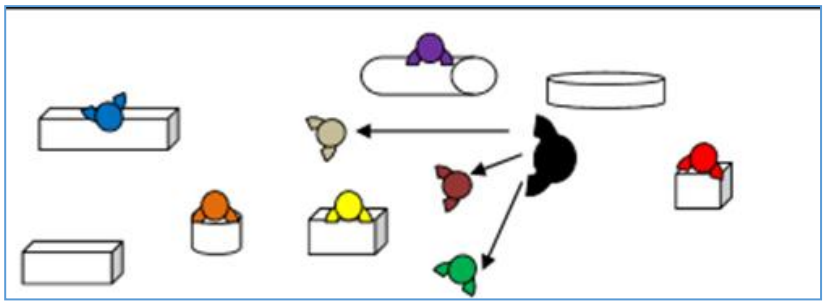
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*Chat - souris - grimper/se percher - sortir - attraper...* *Chat - souris - grimper/se percher - sortir - attraper...*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	*Le chat dort. Vous pouvez danser. Le chat se réveille...*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Chat et souris associés des frères Grimm https://fr.wikipedia.org/wiki/Chat_et_souris_associ%C3%A9s

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des chats et des souris) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Lo chen lo chat	Le chien le chat	Limousin	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3574
Atirei o pau ao gato	j'ai lancé le bâton sur le chat	Portugais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=868
Lo cat es pel sòl	Le chat est par terre	Occitan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=840
Мыши водят хоровод	Chut les souris	Russe	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1041
Котику Сіренький	Lapin de montagne	Ukrainien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1062

Situation 1 :



Actions :

- se repérer avec une contrainte défensive
- courir
- Réagir à un signal
- S'échapper ou attraper

Matériel :

- Chaises
- Bancs
- plinths

Variables :

- désigner un enfant comme chat
- séparer l'espace promenade et l'espace abris
- ne pas se percher 2 fois de suite au même endroit

Vers une opposition de groupe

Situation 2 : augmenter le nombre de chats

Espace :

salle ou cour aménagée

Intentions pédagogiques :

- découvrir un autre rôle
- augmenter le temps de course
- repérage / adaptation/anticipation
- augmenter la contrainte d'évitement. Construire la notion de groupe

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

6

Titre français :

Les sorciers et les gazelles (situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	**X**	**>MS-GS**
Jeu de balle		**Jeux d'équipe**	**X**	**>GS**

Description :

2 groupes inégaux sont constitués, les gazelles en plus grand nombre et les sorciers qui portent un signe distinctif (foulard, chasuble, ...).

Consigne : Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées. Chaque enfant, à tour de rôle, est sorcier. Le jeu dure jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps). Ou bien : jeu en temps limité (1mn30-2mn) en comptant le nombre de statues.

Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

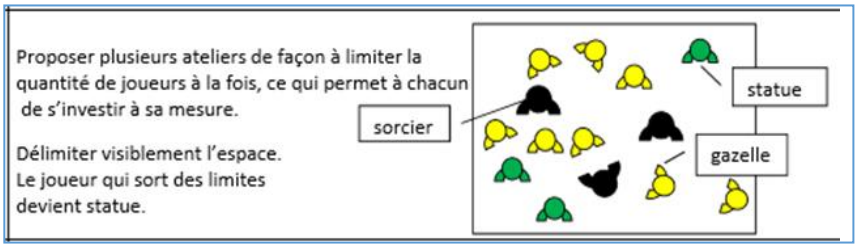
Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*Sorcier/magicien - gazelle (ou autre animal) - attraper - délivrer (situation 2) - statue*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	*Le sorcier/la sorcière arrive !, ou bien une comptine d'énumération dans une langue étrangère.*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Hänsel et Gretel par exemple ou un des albums de la série « Meg and mog »

Autre adaptation : Il est possible de remplacer le mot sorcier par tout autre personnage effrayant (le grand méchant loup ?) et les gazelles par d'autres animaux ou personnages en lien avec une histoire lue dans une autre langue.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des sorciers et magiciens) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Ani couni chaouani	Le sorcier dans la vallée	Iroquois ou Arapaho	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=70
El Chirigare	Le caracara	Espagnol	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4883&c=133
Abiyoyo		Zoulou	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4984
La bruja (	La sorcière	Espagnol	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=6006
Eins zwei Papagei	Un deux perroquet	Allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=6538
A linda Rosa juvenil	Une belle rose juvénile	Portugais (Br)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=218
Morgen früh um sechs	Tôt le matin à six heures	Allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3728

Situation 1 :



Actions :

- se repérer
- courir
- éviter/ feinter
- s'immobiliser

Matériel :

- Chasubles
- Plots

Variables :

- donner des contraintes de déplacement

Situation 2 : Vers un jeu de poursuite en équipe

- autoriser les gazelles à délivrer les statues en leur passant entre les jambes

Espace :

terrain délimité

Intentions pédagogiques :

- Développer la motricité
- Aller vers plus de coopération

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

7

Titre français :

Le chat les poules et les poussins (situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	**X**	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

La classe est partagée en 3 groupes : des poules et des poussins (chaque groupe est identifié par des dossards de couleur) et un chat (dossard de couleur différente). Les poules et les poussins se promènent dans la bassecour. Lorsque le chat crie « Miaou », les poules doivent s'immobiliser. Le chat entre sur le terrain et tente d'attraper les poussins.

Pour se mettre à l'abri, les poussins doivent s'accrocher à une poule : le chat ne peut alors plus les attraper. Les poussins attrapés doivent aller dans la maison du chat.

Lorsque tous les poussins ont trouvé une poule, le jeu s'arrête. Faire plusieurs parties avant d'échanger les rôles.

Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

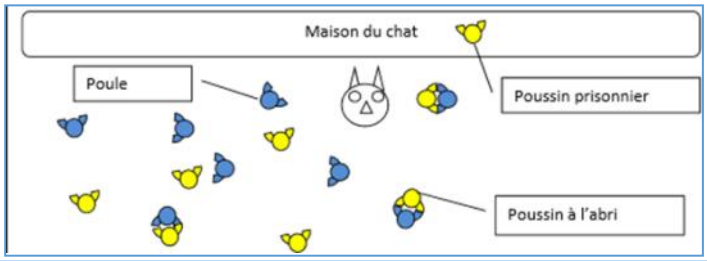
Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*chat - poule - poussin - cris de chats dans d'autres langues (onomatopées) - stop - maison - abri*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés :	la petite poule rousse par exemple

Autre adaptation : Il est possible de remplacer le mot sorcier par tout autre personnage effrayant (le grand méchant loup ?) et les gazelles par d'autres animaux ou personnages en lien avec une histoire lue dans une autre langue.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des poules et poussins) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
La gallina	La poule	Italien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2169
Hickety Pickety my black hen	Picoti picota ma poule noire	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1532&c=116
El gall i la gallina	Le coq et la poule - catalan	Catalan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2713
Mitty Matty had a hen	Mitty Matty avait une poule	Anglais (Irl)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3507
Doidas andam as galinhas	Folles sont les poules	Portugais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=866
Pål sine høner	Paul et ses poules	Norvégien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1316
Los pollitos	Les poussins	Espagnol (PR)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=617
Én elmentem a vásárba fél pénzzel	Je suis allé à la foire avec un demi sou	Hongrois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2931

Situation 1 :



Actions :

- se repérer
- Courir
- éviter/ feinter
- s'immobiliser

Matériel :

- Chasubles (3 couleurs)
- Plots

Variables :

- augmenter le nombre de chats
- une poule attitrée par poussin
- terrain des poules et des poussins séparés

Situation 2 : Vers un jeu de poursuite en équipe

- autoriser les gazelles à délivrer les statues en leur passant entre les jambes

Espace :

terrain délimité

Intentions pédagogiques :

- augmenter la pression défensive
- aller vers plus de coopération
- augmenter les courses, les esquives

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Jeux de poursuite en équipes

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

8

Titre français :

L'épervier
(situation 1 et situation 2)

Repérage		**Coopération Fusion**	X	**>TPS-PS-MS**
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Situation 1. Au départ : 1 seul épervier au centre, les autres joueurs sont situés dans leur camp.

Puis, l'épervier donne le signal : les joueurs sortent de leur camp et essaient de traverser le terrain de l'épervier sans se faire prendre pour rejoindre le camp d'en face. Une fois dans le camp d'en face, les joueurs ne peuvent plus être touchés par l'épervier. Quand un joueur est touché, il devient épervier.

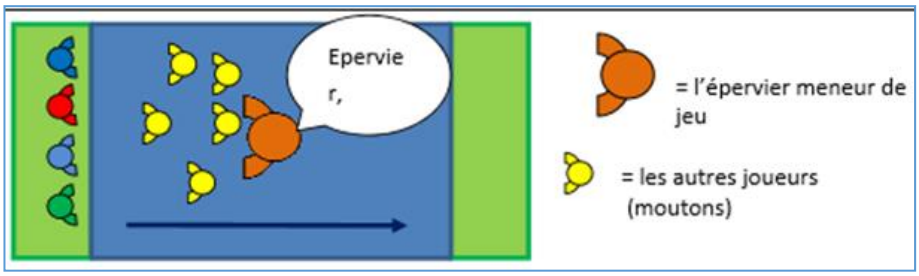
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*Traverser/passer - le camp/le nid - épervier (ou autre prédateur : loup, renard, etc.) - le nom de l'animal qui doit traverser (souris, mulots, …) - attraper*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	Le signal de départ pour la traversée dans une autre langue, par exemple : « petits oiseaux, traversez »
Mise en lien avec des albums ou histoires lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Des albums ou histoires qui mettent en scène un prédateur et des proies, par exemple : les trois petits cochons, le loup et les sept chevreaux, ...
Jeu similaire dans un autre pays :	Kagomé kagomé au Japon (voir mamalisa.com) Schipper mag ik overvaren? (Belgique)

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des oiseaux) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
かごめ　かごめ	Kagomé kagomé	japonais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4128
Two little dickie birds	Deux petits oiseaux	Anglais (Irlande)	https://www.mamalisa.com/?t=es&p=3464
La pájara pinta	L'oiselle tâchetée	Espagnol (Mexique)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2713
Schipper mag ik overvaren?	Marin puis-je traverser ?	Néerlandais (bel)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3507

Situation 1 :



Actions :

- Courir
- esquiver
- produire un déplacement stratégique

Matériel :

- plots, coupelles, cordes pour délimiter les camps

Variables :

- seul le joueur à l'extrémité de la chaîne peut toucher le mouton
- plusieurs zones à traverser et un épervier par zone

Situation 2 : **Vers un jeu de poursuite en équipe**

A mesure du jeu, les joueurs pris se donnent la main et forment une chaîne de 3 ou 4. Ils doivent chercher à enfermer les joueurs pour que l'épervier puisse les toucher.

Le jeu se termine quand tous les joueurs sont pris sauf un.

Espace :

Terrain délimité en 3 espaces

Intentions pédagogiques :

- développer une stratégie collective en attaque et en défense

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

9

Titre français :

Gendarmes et voleurs (situation 1)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	**X**	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Situation 1. 1 groupe de 3 ou 4 gendarmes, 1 groupe de 7 à 10 voleurs. Les voleurs disposent de deux camps (V1 et V2) où ils sont intouchables. Les gendarmes disposent d'une prison depuis laquelle les prisonniers forment une chaine en se donnant la main. Les voleurs sont autorisés à délivrer les prisonniers en touchant un joueur prisonnier.

Droit des prisonniers : Les prisonniers peuvent constituer une chaîne à l'extérieur de la prison à la condition que le dernier maillon de la chaîne garde un pied dans la prison.

Consigne : Jeu en temps limité (selon capacités des élèves : des manches d'environ 3 minutes). Le terrain est limité de façon visible et quand un voleur sort du terrain, il est fait prisonnier. L'enseignant établit un changement de statut toutes les 3 minutes.

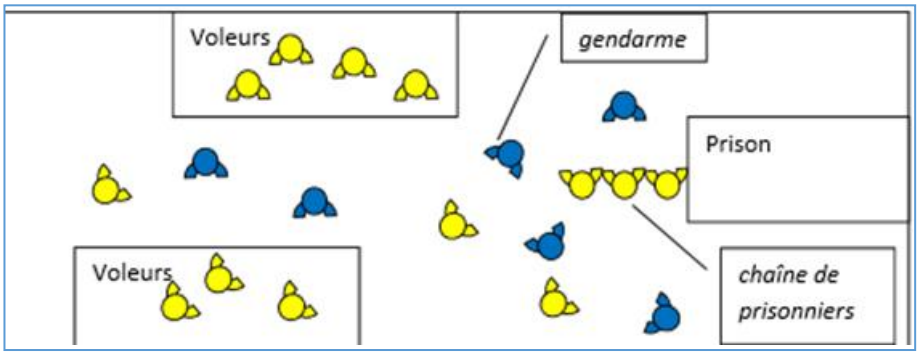
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*La prison - le gendarme - le voleur (ou autre binôme prédateur/proie : loup, renard, souris, etc.) - toucher/attraper - libérer*
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	Les gendarmes/renards/loups arrivent! Libérez les prisonniers - sortez de vos maisons/terriers...
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Les trois brigands (disponible en plusieurs langues sur le site du CASNAV de Strasbourg)

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des voleurs) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
El perro de San Roque	Le chien de Saint Roch	Espagnol	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=547 Et video avec gestes : https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6819bc9993007
Fuchs, du hast die Gans gestohlen	Renard, tu as volé l'oie	allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=370&c=38
فرس علي	Le cheval d'Ali	Arabe (Maroc)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4730

Situation 1 :



Actions :

- course orientée
- déplacements variés
- esquiver
- s'adapter aux déplacements des adversaires

Matériel :

- plots, coupelles, rubans
- chasubles (2 couleurs)

Variables :

- augmenter ou diminuer l'espace
- augmenter le nombre de gendarmes

Espace :

Terrain délimité avec 3 camps (2 pour les voleurs et 1 prison)

Intentions pédagogiques :

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 et groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

10

Titre français :

Chats, oiseaux, abeilles (situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite	X	Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Situation 1. Au départ, tous les animaux sont dans leur maison. L'enseignant indique qui poursuit qui :

- Les chats attrapent les oiseaux.
- Les oiseaux attrapent les abeilles.
- Les abeilles piquent les chats.

Au signal du meneur, les animaux désignés (les poursuivants) doivent attraper leurs proies (poursuivis).
Exemple : Les chats attrapent les oiseaux.
Lorsqu'ils sont touchés, les animaux (les oiseaux) doivent se rendre en prison dans la maison de leurs prédateurs (les chats).
Lorsque le signal est donné, le jeu s'arrête et on compte les animaux attrapés.

Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	*Chat, oiseau, abeille - attraper - aller en prison - courir* *Il est possible d'utiliser des noms différents de pédateurs/ proies issus d'une histoire ou d'une chanson.* *On peut notamment transposer cela avec trois animaux de la savane, ou d'une autre sphère géographique.*
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	« La fin de l'effroyable crocodile »(chasseur-crocodile-chèvre) - Le petit chaperon rouge (chasseur-loup-enfants) ou éventuellement l'album « *the old lady who swallowed a fly* » également disponible en chanson.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des oiseaux) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Lo maridatge dau parpalhon	Le mariage du papillon	Occitan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4934
Two Little Dicky Birds	Deux petits oiselets	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3464
The farmer in the dell	Le fermier dans son pré	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2288
Ein Bauer ging ins Holz	Un fermier dans les bois	Allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5044
Țăranul e pe câmp	Le paysan est dans le champ	Roumain	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=7204
I Know an Old Lady Who Swallowed a Fly	La vieille dame qui a avalé une araignée	Anglais	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6819d80de4b27

Situation 1 :

Actions :

- Adapter son déplacement pour attraper ou éviter un adversaire

Matériel :

- Des plots pour délimiter les maisons
- des chasubles de 3 couleurs différentes

Variables :

Situation 2 : **Vers un jeu en équipe**

- toutes les équipes en même temps avec un double rôle (poursuivant et poursuivi)

Espace :

Salle de motricité ou cour suffisamment grande

Intentions pédagogiques :

- apprendre à identifier son adversaire et réagir en fonction

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

La coopération par la conquête d'objets ou de territoire

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

11

Titre français :

Changer de maison

Situation 1 - niveau 1 et niveau 2

Repérage		**Coopération Fusion**	**X**	**TPS-PS-MS**
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête	X	Opposition de groupe		MS-GS
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Un groupe d'élèves est placé dans la maison de départ.

- Niveau 1 : Au signal, les élèves doivent traverser le terrain en courant pour rejoindre l'autre maison, située en face.
- Niveau 2 : même jeu avec 4 maisons de couleurs différentes. Le maître précise vers quelle maison il faut se diriger.

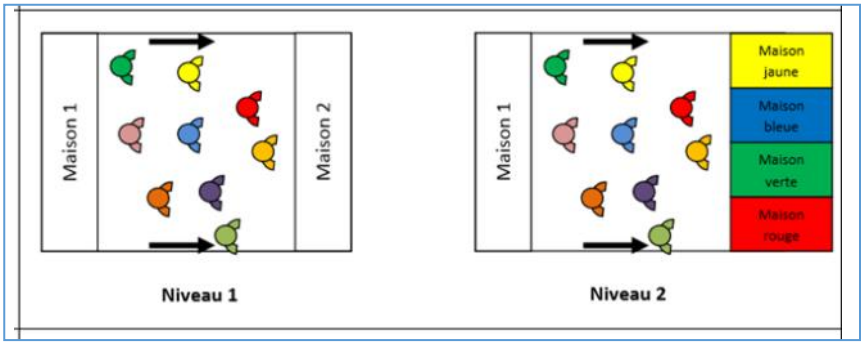
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Maison - traverser - noms des couleurs dans une autre langue - c'est parti!
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	La moufle (plurilingue) - La brouille (plurilingue—voir le casnav de strasbourg) - Hänsel et Gretel - les trois petits cochons - Boucle d'or et les trois ours - Le petit chaperon rouge...

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde : (thématique de la maison)

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
In dem Walde steht ein Haus *In het bos daar staat een huisje* *I ett hus vid skogens slut* *Erdő szélén házikó* *I en skov en hytte lå*	Dans la forêt un grand cerf (et variantes)	Allemand Néerlandais Suédois Hongrois Danois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3065 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1532&c=116 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5325 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2560 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=6026&c=47
Umzi watsha	La maison flambe	Xhosa (Afrique du Sud)	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6819dee9bd501
Mai fali e	Rentre à la maison	Portugais et Tetum (Timor oriental)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4327
Стоит лес	Il y a une forêt	Russe	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5531
(ada dinou) أدى دينو	J'ai cassé le bâton	Arabe (Palestine)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=75

Situation 1 :



Actions :

- réagir
- se situer et s'orienter
- courir vite

Matériel :

- Des plots ou des tapis de couleur pour délimiter les maisons.
- Un signal sonore : sifflet, musique, tambourin.

Variables :

- niveau 1
- niveau 2

Espace :

Salle de motricité ou cour suffisamment grande

Intentions pédagogiques :

- varier les déplacements
- s'orienter

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

12

Titre français :

La rivière aux crocodiles (situation 1)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête	X	Opposition de groupe	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Un crocodile nage dans la rivière.
Les poissons attendent le signal du maître pour essayer de traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile (le maître puis un élève ou 2).

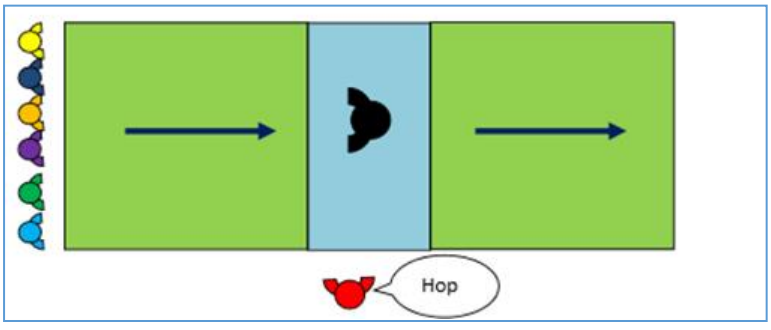
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Le crocodile—les poissons—la rivière—Attraper—toucher—manger (les prédateurs et proies peuvent être modifiés en fonction des personnages rencontrés dans des histoires et chansons).
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	« Poissons, traversez ! »
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Conte du pêcheur et sa femme (frères Grimm) Le héron, les poissons et l'écrevisse (Tolstoï) La fin de l'effroyable crocodile (trad.)
Jeu similaire dans un autre pays :	*Please Mr Crocodile/fox* (Royaume Uni), avec une immunité possible en fonction de la couleur des habits. *Der Storch und die Frösche* (Allemagne), les cigognes et les grenouilles, avec des contraintes de déplacement.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des crocodiles, caïmans et alligators) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Bigi kaiman	Le gros caïman	Sranan Tongo (Surinam)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2679
Шел крокодил	Un crocodile	Russe	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2236
Teasing mister crocodile	En taquinant M. Crocodile	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1191

Situation 1 :



Actions :

- Courir
- Esquiver

Matériel :

- Des plots ou des cordes pour délimiter la rivière

Variables :

- augmenter le nombre de crocodiles
- placer des portes d'entrée et de sortie dans la zone du crocodile
- placer des refuges (cerceaux) dans la zone du crocodile

Espace :

Terrain délimité

Intentions pédagogiques :

- accroitre la pression défensive
- développer des stratégies offensives

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

13

Titre français :

Remplir sa maison

(situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête	X	Opposition de groupe	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Un camp est délimité par des bancs. Les élèves doivent lancer des ballons en mousse à l'intérieur de ce camp. L'enseignant est placé au centre du camp et renvoie les balles à l'extérieur au fur et à mesure qu'elles atterrissent dans le camp

- Ne prendre qu'un objet à la fois (variable à introduire rapidement).

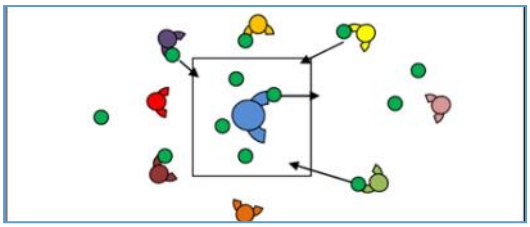
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Lancer—balle—camp/maison—dedans/dehors
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	La moufle - La brouille (le casnav de strasbourg) - Hänsel et Gretel - les trois petits cochons - Boucle d'or et les trois ours - Le petit chaperon rouge...

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde : (thématique de la maison)

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
In dem Walde steht ein Haus *In het bos daar staat een huisje* *I ett hus vid skogens slut* *Erdő szélén házikó*	Dans la forêt un grand cerf (et variantes)	Allemand Néerlandais Suédois Hongrois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3065 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1532&c=116 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5325 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2560
Umzi watsha	La maison flambe	Xhosa (Afrique du Sud)	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6819dee9bd501
Mai fali e	Rentre à la maison	Portugais et Tetum (Timor oriental)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4327
Стоит лес	Il y a une forêt	Russe	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5531
(ada dinou) أدى دينو	J'ai cassé le bâton	Arabe (Palestine)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=75

Situation 1 :



Actions :

- transporter vite
- courir avec un objet dans les mains
- lancer

Matériel :

- Bancs, ballons en mousse, plots de couleur et cordes pour délimiter le camp
- Tambourin ou signal sonore

Variables :

- Remplacer l'enseignant par un enfant (ou des enfants).
- matérialiser une zone de lancer (zone interdite) autour du camp

Situation 2 : Vers un jeu d'équipe

Organiser des défenseurs et des attaquants :

- Les défenseurs placés dans une zone autour du camp interceptent les balles et les renvoient.
- Un seul défenseur peut se déplacer sur tout l'espace pour toucher les porteurs de balle (qui reposent la balle).
- Tous les défenseurs peuvent se déplacer pour toucher les porteurs de balle qui doivent alors la poser au sol

Espace :

Salle de motricité, gymnase

Intentions pédagogiques :

- Construire la notion d'opposition
- augmenter la distance de tir
- développer la notion de rôle
- développer des stratégies collectives

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 et groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

S’opposer en parallèle à travers des jeux de conquête

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d’après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

14

Titre français :

Remplir sa caisse

(situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		**Opposition parallèle**	X	**>TPS-PS-MS**
Conquête	X	Opposition de groupe		MS-GS
Jeu de balle		**Jeux d'équipe**	X	**>GS**

Description :

Deux groupes, deux caisses à l'extérieur du terrain, une grande caisse au milieu.
Au signal, chacun va chercher les objets dans la grande caisse un par un pour les déposer dans la caisse de son groupe.
Prendre un objet à la fois.

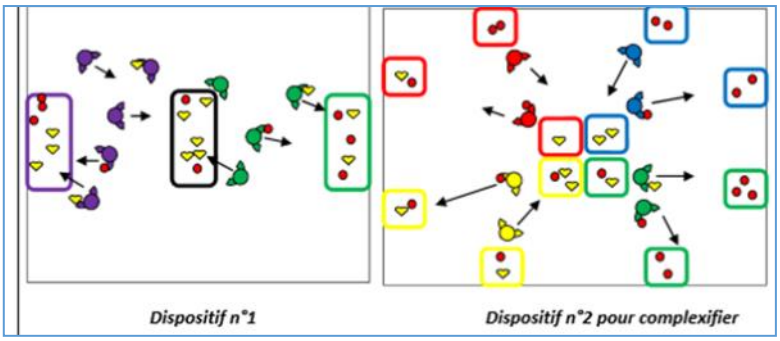
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Chercher—prendre—poser—caisse—balle
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	C'est parti ! Un seul objet à la fois.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde : (thématiques de remplir - balles - déménager)

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
ये ग ये ग सरी	Allez, tombe, ô, averse	Marathi (Inde)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5272 https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681a140decee2
Palla pallina	Balle ballette	italien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=7257
あんたがたどこさ	Anta gata doko sa (d'où viens-tu ?)	Japonais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3176&c=85 (chanson pour jouer à la balle)
Ай бөпем	Dors mon petit	Kazakh	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3978 (thématique du déménagement)

Situation 1 :



Actions :

- S'orienter
- Transporter vite un objet vers sa cible
- Courir avec un objet dans les mains

Matériel :

Des caisses de couleur (une par couleur), des objets variés dont des balles et des ballons, des plots pour délimiter le périmètre de jeu.

Variables :

Introduire 4 équipes différentes et 4 maisons

- chaque équipe doit ramener des objets d'une couleur donnée.
- Obliger le passage par une porte, un obstacle

Situation 2 : Vers un jeu d'équipe

- faire intervenir un défenseur
  - Dans une zone
  - Libre
  - En combinant les 2 (1 dans la zone et 1 libre)

Avec ou sans zone refuge pour les attaquants

Espace :

Salle suffisamment spacieuse pour que les enfants puissent courir (au moins 15 x 15) ou cour de l'école.

Intentions pédagogiques :

- Placer les élèves en opposition parallèle et comparer les résultats entre les groupes pour solliciter l'expression orale.
- Développer la prise d'informations
- Développer le repérage et la construction de l'espace
- Développer des stratégies individuelles et collectives

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

15

Titre français :

Déménager sa caisse

(situations 1, 2 et 3)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		**Opposition parallèle**	X	**>TPS-PS-MS**
Conquête	X	Opposition de groupe	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Situation 1 : L'enseignant donne le signal de départ. Les élèves sont en file indienne derrière la caisse vide. Au signal, un premier élève court vers la caisse située au bout de son couloir, y prélève un objet (et un seul) et le rapporte. Puis un deuxième élève part. Le jeu se termine lorsque tous les objets ont été rapportés.

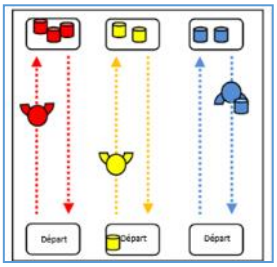
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Chercher—prendre—poser—caisse—balle
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	C'est parti ! Un seul objet à la fois.
Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde : (thématiques de remplir - balles)	Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde : (thématiques de remplir - balles)

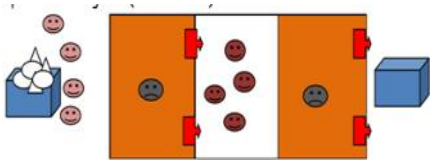
Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématiques remplir - balles - déménager) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
ये ग ये ग सरी	Allez, tombe, ô, averse	Marathi (Inde)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5272 https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681a140decee2
Palla pallina	Balle ballette	italien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=7257
あんたがたどこさ	Anta gata doko sa (d'où viens-tu ?)	Japonais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3176&c=85 (chanson pour jouer à la balle)
Ай бөпем	Dors mon petit	Kazakh	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3978 (thématique du déménagement)

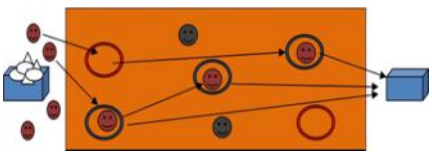
Situation 1 :



situation 2 :



situation 3 :



Actions :

- réagir au signal et s'orienter
- courir vite en transportant un objet
- esquiver

Matériel :

Des caisses pour déposer les objets.
Des objets variés : sacs, balles, briques, …
Des cordes ou des plots pour délimiter les couloirs.
Un signal sonore : sifflet, musique, tambourin, …
Des cerceaux

Variables :

- obliger le passage par une porte, un obstacle
- varier les déplacements

Vers une opposition de groupe

Situation 2 -Transporter un objet sans se faire toucher en faisant intervenir 2 défenseurs dans 2 zones différentes

Situation 3 -Transporter un objet sans se faire toucher par les défenseurs (2) en ayant la possibilité de se réfugier dans un refuge (cerceau)

Espace :

Terrain (gymnase, cour d'école, salle de motricité suffisamment spacieuse).

Intentions pédagogiques :

- développer le repérage et la construction de l'espac
- développer la motricité
- développer l'évitement
- développer la stratégie

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

16

Titre français :

Le passage de la rivière

(situation 1)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		**Opposition parallèle**	X	**>TPS-PS-MS**
Conquête	X	Opposition de groupe	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		Jeux d'équipe		GS

Description :

Au signal donné par l'enseignant, le premier élève doit aller chercher un objet dans la réserve située sur une île au milieu de la rivière. Pour traverser la rivière, il doit marcher sur des rochers (plots en plastique ou petits tapis). Si l'élève tombe alors qu'il n'a pas d'objet dans la main, il revient dans son camp. S'il a un objet dans la main, il le remet dans la réserve et revient dans son camp. Le jeu se termine au signal donné par l'enseignant.

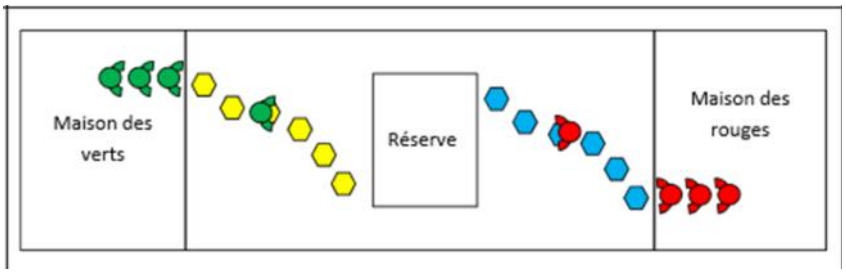
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Prendre - traverser - tomber - poser - camp/maison - la rivière - le pont
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Traversée du pont : the billy goats gruff

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde : (thématiques de la rivière, du pont, de la traversée)

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
London bridge is falling down	Le pont de Londres	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=801
Podul de piatră	Le pont de pierre	Roumain	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2980
Bro bro breja	Pont pont paire	Suédois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4051
El puente está quebrado	Le pont est cassé	Espagnol (Colombie)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2765
Passatz pel pont	Passez par le pont	Occitan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3452
La rivièr Tanié	La rivière Tanié	Créole Mauricien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2961
Sapo jururu	Le crapaud triste	Portugais (Brésil)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4826
Bro, bro, brille	Pont, pont, pleure	Danois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5046

Situation 1 :



Actions :

- Courir vite.
- Transporter un objet rapidement.
- Attraper.
- S'équilibrer sur des plots.

Matériel :

Des plots de couleur pour délimiter les différents camps. 1 caisse pour la réserve. Des objets variés : briques, ballons, sacs de sable. Des plots et/ou des tapis pour les rochers. Un signal sonore : sifflet, musique, tambourin, …

Variables :

- permettre à l'ensemble des joueurs de participer en même temps en rajoutant des plots et des tapis

Espace :

Terrain (gymnase, cour, salle de motricité suffisamment spacieuse).

Intentions pédagogiques :

- augmenter le temps de pratique

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

S’opposer en groupe

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 -
d’après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

17

Titre français :

Des briques et des cubes

(situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête	X	**Opposition de groupe**	X	**>MS-GS**
Jeu de balle		**Jeux d'équipe**	X	**>GS**

Description :

Au début du jeu, chaque cerceau contient 3 briques ; les équipes se tiennent près de leur camp.
Pendant le jeu, le joueur va chercher un objet où il veut et le ramène dans son cerceau.
Au coup de sifflet final, le joueur pose l'objet à l'endroit où il se trouve. Durée du jeu : 30 secondes.
On ne prend qu'un objet à la fois.
On ne peut pas empêcher un camarade de prendre un objet.
L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets dans son cerceau.

Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

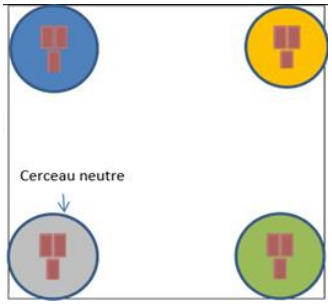
Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Prendre - poser - brique - camp
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	C'est parti ! - On s'arrête/stop/le temps est terminé
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Les trois petits cochons (la maison en briques) - éventuellement « la brouille » (le mur en briques) Pour la situation 2—albums sur les couleurs : petit bleu et petit jaune, une histoire de caméléon, Elmer...

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des couleurs) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Grün, grün, grün sind alle meine Kleider	Vert vert vert est tout ce que je porte	Allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2610
Pelangi pelangi	Arc en ciel, arc en ciel	Indonésien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=600
Lliwiau enfys	Les couleurs de l'arc-en-ciel	Gallois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3507
Balonku	Mes ballons	Indonésien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=582

Situation 1 :

Terrain carré de 10x10m.
3 équipes différenciées jouent, une équipe observe et comptabilise.
1 cerceau à chaque coin.
Chaque équipe en jeu dispose d'un cerceau de sa couleur
Le 4ème cerceau est neutre
Le repérage peut être renforcé par des plots
3 objets identiques par cerceau.



Actions :

- Réagir vite
- Courir vite en transportant
- S'orienter

Matériel :

1 cerceau de couleur par équipe + 1 cerceau blanc (neutre).
Des chasubles de la couleur du cerceau par équipe.
12 briques ou objets de la même couleur ne roulant pas

Variables :

-réduire le nombre de joueurs par équipe

Situation 2 : Vers un jeu d'équipe

Au départ, 3 briques de 3 couleurs différentes dans chaque cerceau : Chaque équipe doit ramener dans son cerceau les 4 objets de la même couleur.
Chaque équipe peut déplacer un objet d'une équipe adverse vers le cerceau neutre.

Espace :

Cour ou salle spacieuse pour faire fonctionner plusieurs terrains

Intentions pédagogiques :

- favoriser la participation de tous les élèves
- favoriser la notion de rôle au sein d'une équipe

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 et groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

18

Titre français :

Des briques et des cubes

(situation 3)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête	X	Opposition de groupe		MS-GS
Jeu de balle		**Jeux d'équipe**	**X**	**>GS**

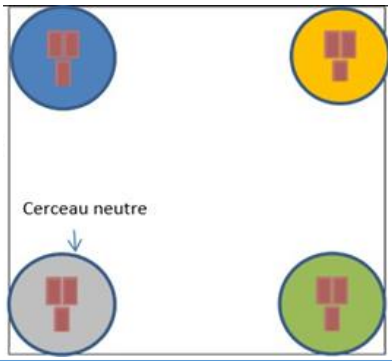
Description :

Au début du jeu, deux paires d'objets de couleur différenciées sont disposés dans chaque cerceau.
4 équipes se tiennent près de leur camp.
Pendant le jeu, le joueur va chercher un objet là où il veut et le rapporte dans son cerceau.
Au signal de fin, l'équipe qui gagne est celle qui comptabilise le plus grand nombre de briques de la même couleur dans son cerceau.

Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique : voir fiche 17

Situation 3 :

Terrain carré de 10x10m.
4 équipes différenciées jouent (par terrain)
1 cerceau à chaque coin.
Chaque équipe en jeu dispose d'un cerceau de sa couleur.
Le cerceau neutre a été supprimé.
Le repérage peut être renforcé par des plots.
Au départ, dans chaque cerceau il y a 4 briques : 2 d'une couleur, et 2 d'une autre couleur, de manière identique pour chaque équipe.



Actions :

- Courir vite en transportant
- Changer de direction
- Construire un projet d'action

Matériel :

1 cerceau de couleur par équipe.
Des chasubles de la couleur du cerceau par équipe.
2 x 8 briques ou objets de la même couleur ne roulant pas

Variables :

- espace,
- nombre de joueurs

Espace :

Cour ou salle spacieuse pour faire fonctionner plusieurs terrains

Intentions pédagogiques :

- favoriser certains déplacements
- impliquer tous les joueurs

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Jeux de balles et de ballons

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

19

Titre français :

Balles brûlantes

(situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	**X**	**>MS-GS**
Jeu de balle	**X**	Jeux d'équipe		GS

Description :

Règles de fonctionnement :

2 groupes s'affrontent de part et d'autres d'un banc ou d'un espace. Au départ, chaque joueur est doté d'un ballon. Au signal de fin de jeu, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné. Le jeu dure trois minutes.

Consigne : Lancer tous les ballons qui sont dans sa maison dans la maison adverse pour s'en débarrasser.

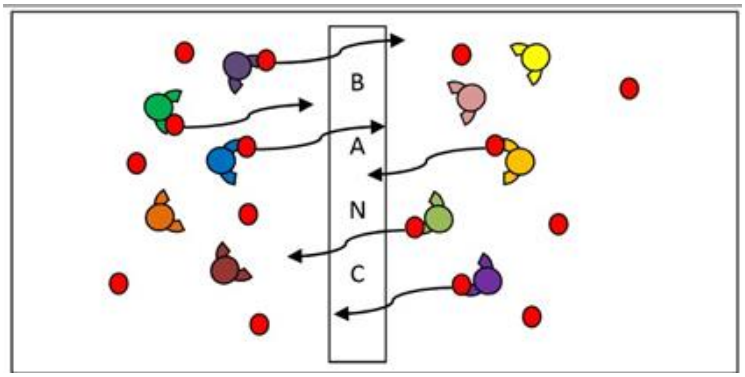
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Jeter - ballon - brûler - compter - vite
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	C'est parti ! / C'est fini.

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique le feu - brûler) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Ég a gyertya, ég	Brûle bougie brûle	Hongrois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=329 https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681b63144823f
Laterne Laterne	Lanterne lanterne	Allemand	https://www.mamalisa.com/?p=444&t=fs
Fire's burning	Le feu brûle	Anglais (Canada)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3770
London's burning	Londres flambe	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3070

Situation 1 :



Actions :

- Lancer vers,
- attraper
- courir

Matériel :

1 cerceau de couleur par équipe.
Des chasubles de la couleur du cerceau par équipe.
2 x 8 briques ou objets de la même couleur ne roulant pas

Variables :

- séparer les 2 camps par un obstacle haut
- séparer les 2 camps par un espace large
- varier les renvois (au pied, à 1 main, à 2 mains)
- interdire le déplacement avec un objet en mains

Situation 2 : Vers un jeu d'équipe

- organiser chaque équipe en ramasseurs et lanceurs
- organiser le terrain de chaque équipe en 2 ou 3 zones dont les élèves ne peuvent pas sortir. Les objets pour être relancés vers le camp adverse doivent revenir dans la zone réservée aux laceurs
- ramener le ballon le plus vite possible au lanceur en faisant une chaine (2 à 4 ballons)

Espace :

Cour ou salle spacieuse pour faire fonctionner plusieurs terrains

Intentions pédagogiques :

- favoriser certains déplacements
- impliquer tous les joueurs

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

20

Titre français :

Balle assise

(situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	X	**>MS-GS**
Jeu de balle	X	**Jeux d'équipe**	X	**>GS**

Description :

Pendant un temps donné les sorciers doivent toucher le plus grand nombre d'enfants avec un ballon. Les enfants qui sont touchés s'assoient. Le jeu peut aussi se faire avec un ballon par sorcier et la possibilité pour un enfant assis de récupérer un ballon et de devenir sorcier.

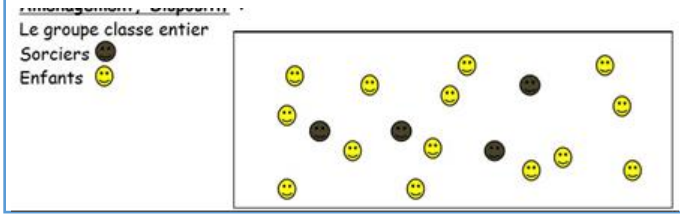
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) : Les sorciers - s'asseoir - un ballon - éviter

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique être assis) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Häsli i de Gruebe *Hasla in de Grüab* *Häschen in der Grube* *Zajíček v své jamce*	Petit lapin dans son gîte	Suisse allemand Alsacien Allemand Tchèque	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681b516c91846 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4335 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=4773 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=385 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2800
Jänis istui maassa	Le lièvre est assis par terre	Finnois	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=6685
Willoughby Wallaby Woo	Willabee Wallabee Wa	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1120
صد دانه یاقوت	Cent rubis	Persan	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681b56536d884 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2996
Kolme varista	Trois corbeaux	Finnois	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681b59956fb22
Humpty Dumpty	Humpty dumpty	Anglais	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1340
Sedi Ćira na vrh slame	Ćira est assis en haut du foin	Serbe	https://ladigitale.dev/digiview/#/v/681b5d3993dd7 https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2113

Situation 1 :



Situation 2 : Vers un jeu d'équipe

2 équipes et un seul ballon.

Chaque équipe doit « éliminer » ses adversaires en les touchant avec le ballon. Lorsque le ballon roule, il peut être récupéré par un joueur de l'équipe adverse ou un joueur assis. Lorsqu'une équipe à le ballon, elle peut délivrer les joueurs assis en leur tapant dans la main.

Actions :

- ajuster ses déplacements
- maîtriser ses changements d'appuis et de rythmes pour varier ses trajectoires
- enchainer des actions de courses, évitements,

Matériel :

1 cerceau de couleur par équipe.
Des chasubles de la couleur du cerceau par équipe.
2 x 8 briques ou objets de la même couleur ne roulant pas

Variables :

- varier le nombre de sorcier
- varier les déplacements
- introduire des zones de refuge
- un seul ballon et l'interdiction de se déplacer avec.

Espace :

Cour ou salle spacieuse pour faire fonctionner plusieurs terrains

Intentions pédagogiques :

- augmenter la pression défensive
- développer la motricité
- développer la stratégie
- construire la notion de coopération

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

21

Titre français :

L'attaque du château

(situation 1 et situation 2)

Repérage		Coopération Fusion		TPS-PS-MS
Poursuite		Opposition parallèle		TPS-PS-MS
Conquête		**Opposition de groupe**	X	**>MS-GS**
Jeu de balle	X	**Jeux d'équipe**	X	**>GS**

Description :

4 joueurs avec 1 ballon (ou plus) chacun doivent faire tomber des quilles qui sont protégées par un loup, en faisant rouler le ballon. Le loup peut se déplacer.
Les joueurs peuvent aller chercher leur ballon pour le relancer

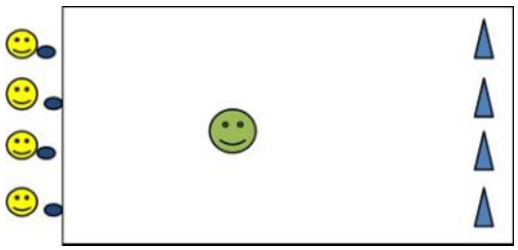
Pistes et adaptations pour l'éveil à la diversité linguistique :

Utilisation d'un **corpus de mots étrangers** lors de la passation de consignes (avec ou sans flashcards) :	Les quilles - viser - le loup - le ballon
Utilisation du **signal sonore** avec ajout d'une **consigne** dans une langue étrangère par exemple :	C'est parti - C'est la fin - attaquez le château/à l'attaque ! Ou bien utiliser une comptine pour annoncer le début de la partie (ex. : Eins zwei Papagei)
Mise en lien avec des **albums ou histoires** lus ou racontés dans plusieurs langues (boîtes à histoires ou albums plurilingues) :	Des histoires de loups, de châteaux : le loup et les sept chevreaux, les trois petits cochons, le petit chaperon rouge, la chèvre de monsieur Seguin...

Mise en lien avec des **chants** et **comptines** du monde (thématique des châteaux et des loups) :

Titre	Traduction du titre	Langue	lien
Oh che bel castello	Mon beau château	Italien	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3334
Avèm un bèu castèu	Mon beau château	Occitan	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5311
¿Dónde están las llaves?	Où sont les clés	Espagnol	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=2478
In a fine castle	Dans un beau château	Anglais (Trinidad et Tobago)	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=5463
Ťap, ťap, ťapušky	Tape des mains	Slovaque	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3311
Eins, zwei, Papagei	Un, deux, perroquet	Allemand	https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=6538

Situation 1 :



Actions :

- Lancer
- Courir

Matériel :

Quilles, ballons, cordes pour délimiter les espaces

Variables :

- varier le nombre de sorcier
- varier les déplacements
- introduire des zones de refuge
- un seul ballon et l'interdiction de se déplacer avec.

Situation 2 : Vers une opposition d'équipe

2 camps, 2 équipes et des quilles à protéger pour chaque camp, et un seul ballon

Espace :

Espace suffisamment grand pour organiser plusieurs ateliers

Intentions pédagogiques :

- favoriser la notion de rôle (réversibilité)

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 et groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Annexe 1 : Les boîtes à histoires (formalisées et popularisées par l'association DULALA)

Objectifs

- Valoriser la diversité linguistique et culturelle des élèves.
- Développer la conscience linguistique et métalinguistique.
- Encourager l'oral et la narration en classe, en plusieurs langues.
- Favoriser l'inclusion et l'estime de soi des élèves allophones ou issus de la diversité linguistique.

Le concept de la boîte à histoires

Il s'agit d'une boîte contenant des **objets miniatures, des personnages, des décors**, souvent en lien avec un conte ou une histoire du patrimoine.
Ces éléments sont utilisés pour :

- raconter une histoire existante,
- introduire des mots-clés dans d'autres langues,
- Éventuellement en inventer une nouvelle.

Une proposition de démarche méthodique

1. **Choix d'un conte ou d'une histoire** : plutôt un conte du patrimoine connu, et facilement adaptable dans d'autres langues, par exemple avec une structure répétitive et relativement simple.

2. **Création de la boîte** : L'enseignant ou l'enseignant avec la classe fabrique ou rassemble des objets-clés liés à l'histoire. Les objets qui vont servir à représenter l'histoire sont plutôt des objets symboliques (pas des figurines ou des miniatures d'objets par exemple). Idéalement, on essaie également d'exploiter la valeur sensorielle de certains objets (l'odeur d'une fleur, le toucher d'un morceau de bois, etc.). (voir les exemples dans la vidéo d'introduction de l'association dulala qui se trouve ici : https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6821cb0c2e8bb)

3. **Ecoute et appropriation** : l'histoire est racontée avec la boîte et en manipulant les objets.
L'association recommande de commencer par raconter l'histoire d'abord dans une autre langue que le français, puis en français, mais il est possible de faire l'inverse. Il est également possible de raconter l'histoire en français en substituant un petit nombre de mots essentiels dans une autre langue.
Les élèves s'imprègnent ainsi des mots, des structures, des noms d'objets ou de personnages.
Le récit est plutôt conté que lu, et la langue utilisée est bien celle du conte (passé de l'évocation, tournures « classiques » du récit). On veille cependant à ce que le récit ne soit pas trop long.
Le récit est ponctué de petites pauses sensorielles au cours desquelles on propose aux élèves de sentir, toucher des objets -clés de l'histoire. L'idée est de créer une expérience pluri-sensorielle, et donc mémorable autour d'une histoire.
A cela s'ajoute une volonté délibérée de ritualiser au maximum cette expérience.
Un exemple d'histoire racontée en italien : https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6821c99327ec9

4. **Réinvestissement et variation linguistique** :
Selon que l'on ait découvert l'histoire d'abord en français ou dans une autre langue, on va dans un deuxième temps proposer cette même histoire dans une seconde langue, en conservant les mêmes objets, les mêmes déplacements et la même structure du conte.
Il est possible de faire intervenir un locuteur étranger (un parent d'élève par exemple).
Les élèves peuvent par la suite évoquer et restituer des passages, nommer ou répéter des mots issus de l'histoire (des objets, des noms de personnages…), ou reformuler l'histoire.
Création de nouvelles histoires : les élèves réutilisent la boîte pour raconter l'histoire dans la langue de leur choix, éventuellement inventer ou adapter des histoires en intégrant différentes langues.
Tout un travail d'écoute, mémorisation, comparaison est possible autour du petit corpus de mots qui a été mis en évidence. Un grand nombre d'activités est par exemple listé en annexe 4, avec des propositions détaillées de mise en œuvre.

Pour en savoir plus :
L'association DULALA propose des vidéos de présentation du concept, des ressources, ainsi que des formations.
En vous rendant sur cette page, vous aurez accès à des vidéos de présentation, ainsi qu'un grand nombre de ressources (la majorité étant accessible aux seuls adhérents de l'association).

Vidéo de présentation : https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6821c570a3a24
Un exemple d'histoire en italien : https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6821c99327ec9

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf
CC BY-NC 4.0
Version : 1.2 du 16/05/2025

Annexe 2 : Les albums plurilingues

Exploiter un album connu en maternelle pour éveiller à la diversité linguistique

Objectifs généraux

- Développer la compréhension orale, le lexique, la structuration du récit.
- Ouvrir à la pluralité des langues du monde et de la classe.
- Valoriser les langues familiales des élèves allophones.
- Créer du lien affectif avec les langues par la médiation de la littérature jeunesse.

Une proposition de démarche méthodique

1. Choisir un album adapté

Albums avec :
- structure répétitive ou cumulative,
- images très expressives,
- ancrage culturel universel ou facilement transférable.

Exemples : *Où est mon bébé ?*, *Les trois grains de riz*, *Bon appétit Monsieur Lapin*, *A trois on a moins froid*…
Vérifier la **disponibilité de traductions audio/écrites** (CASNAV Strasbourg, familles, réseau ÉLAN…).

2. Lire l'album en français : créer un socle commun

Lecture expressive en plusieurs séances.
Activités de compréhension orale : reformulation, mise en scène, dessins.
Rituels lexicaux : personnages, objets, lieux, actions.

Questions à poser : Qui sont les personnages ? Que fait-il ? Où est-il ? Que penses-tu qu'il va se passer ? ...

3. Découvrir l'album dans une autre langue

Écoute d'un extrait dans une langue étrangère (langue d'un élève si possible).
Comparaison des sonorités, de la musicalité, des rythmes.
Reconnaitre des mots, des noms, des intonations.
Astuce : commencer par une phrase clé répétée dans le récit, pour favoriser l'identification.

4. Travailler en parallèle sur la langue étrangère

Répéter collectivement une phrase, un mot ou une expression.
Associer du geste ou du mime à ces éléments.
Réaliser une fresque multilingue du récit avec mots illustrés.

5. Valoriser les langues des familles

Solliciter l'aide de familles pour enregistrer un passage ou lire l'album dans leur langue.
Créer un QR code menant à une version audio dans une autre langue.
Fabriquer une version **polyglotte de l'album** (livre collectif ou numérique).

6. Laisser une trace, prolonger et ritualiser

Créer un coin « album multilingue » dans la classe.
Afficher des cartes ou imagiers avec les mots en plusieurs langues.
Organiser une lecture plurilingue avec plusieurs intervenants (enseignant, enfants, familles).
Reprendre des mots entendus dans d'autres rituels de la classe (appels, météo, etc.).
Mener des activités spécifiques sur un corpus donné (voir annexe 5)

Ressources utiles

- CASNAV Strasbourg : traductions audio/écrites disponibles pour de nombreux albums.
- Réseau ÉLAN, Dulala, TICE et multilinguisme.
- Les ressources « sacs à histoires » du CASNAV de Strasbourg : https://pedagogie.ac-toulouse.fr/casnav/les-sacs-histoires-plurilingues-kits-telecharger

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf
CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Annexe 3 : Les chants et comptines - proposition de démarche

Remarque : Ces étapes sont à adapter selon votre aisance avec la langue, le temps disponible et l'âge des élèves. L'ordre des étapes n'est proposé ici qu'à titre indicatif.

1. Écouter et deviner - *Sensibilisation à la langue*

- Écouter la chanson, la découvrir de manière progressive, d'abord sans indices visuels ou gestués, puis en introduisant des gestes le cas échéant. (Selon les cas, l'âge des élèves, on pourra choisir de s'appuyer tout de même sur un support visuel pour faciliter la compréhension - voir étape 3)
- Réagir, émettre des hypothèses sur la langue, le sens, les émotions. *Ex. :* Avez-vous déjà entendu cette chanson ? Que ressentez-vous ? Avez-vous reconnu les instruments de musique ? Avez-vous entendu des mots que vous connaissez ou qui vous font penser à des mots connus ? Est-ce que vous avez une idée de quoi elle parle ?...

2. Situer la langue dans le monde - *Ouverture culturelle*

- Localiser la langue sur un planisphère.
- Discuter des pays où elle est parlée. *Ex. :* Connaissez-vous quelqu'un qui parle cette langue ?

3. Appuyer la compréhension par l'image - *Support visuel*

Utilisation de **supports visuels** pour illustrer les personnages, actions ou étapes de la chanson. Ces visuels peuvent être manipulés par l'enseignant ou les élèves. Ils contribuent à une **compréhension fine** du scénario ou de la structure répétitive (par exemple : images séquentielles, cartes à associer, script imagé, manipulation de marottes ou de marionnettes).
Montrer une version illustrée (vidéo, kamishibaï, illustration…).

- Nommer quelques éléments qui figurent sur l'illustration et sont entendus dans la chanson
- Eventuellement créer des dessins avec les élèves pour illustrer la chanson.

4. Écoute active et repérage corporel – *Compréhension orale*

Organiser une écoute avec des consignes simples liées à des repérages dans la chanson.
Associer une phrase ou un segment sonore à une action corporelle (lever la main, entrer dans le cercle, mimer...).

Ex. : Diviser la classe en groupes. À chaque groupe, attribuer une phrase de la chanson, ou un mot. À la première écoute, chaque groupe lève la main lorsqu'il entend sa phrase/son mot. À la deuxième écoute, il entre dans le cercle et marche sur le rythme. À la troisième écoute, il réalise les gestes associés.

5. Répéter et interpréter - *Appropriation orale*

Répéter collectivement les segments de la chanson en s'appuyant sur les gestes associés.
Découper la chanson en fragments pour faciliter la mémorisation.

Ex. : Répétition rythmée en suivant la mélodie, les gestes, ou un tempo battu.
- > Possibilité de mise en scène structurée : Par exemple, diviser la classe en deux groupes pour un travail d'alternance entre chant et gestes. *Exemple (comptine "The Elephant") :* Groupe A chante les vers 1 et 3. Groupe B chante les vers 2 et 4. Les deux groupes sont disposés en deux rangées face à face.
Pendant que le groupe A chante, le groupe B exécute les gestes, et inversement.
Cette alternance développe l'écoute attentive, la coordination, la mémorisation et l'implication collective.

6. Comprendre le sens global - *Validation* (cette étape peut être proposée plus tôt dans certains cas)

- Donner une explication simple ou une traduction adaptée.

7. Jouer avec les sons - *Phonologie*

- Par exemple Identifier un son récurrent et le travailler par des jeux d'écoute et/ou de répétition collective

8. Mémoriser le lexique - *Reconnaissance des mots*

- Associer mots et images pour un corpus limité de mots essentiels
- Créer étiquettes/cartes à afficher. Variante : explorer d'autres alphabets si possible.

(Voir l'annexe 5 ou visiter la page suivante qui propose des activités possibles en maternelle)

9. Garder une trace - *Valorisation*

- Créer un poster illustré ou un dictionnaire sonore de certains mots importants de la chanson

10. Prolonger l'expérience - *Transversalité*

- Activités motrices, lectures en lien avec la thématique ou les personnages, chansons partagées par les familles.
- Mise en scène ou enregistrement collectif.
- Mener éventuellement des activités complémentaires (voir annexe 5)

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf
CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Annexe 4 : Glossaire et flashcards pour les consignes en langue étrangère

Pour télécharger les flashcards mises en page, veuillez cliquer sur ce **lien de téléchargement.**

	ANIMAUX—PROIES
Abeille :	https://arasaac.org/pictograms/fr/24823/abeille
Belette :	https://arasaac.org/pictograms/fr/5969/belette
Chat :	https://arasaac.org/pictograms/fr/7114/chat
Crocodile :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2343/crocodile
Épervier :	https://arasaac.org/pictograms/fr/38947/faucon
Gendarme :	https://arasaac.org/pictograms/fr/38231/gendarme
Lapin :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2351/lapin
Loup :	https://arasaac.org/pictograms/fr/5892/loup
Mulot/souris :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2546/souris
Mouton :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2489/mouton
Oiseau :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2490/oiseau
Poisson :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2520/poisson
Poule :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2403/poule
Poussin :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2533/poussin
Renard :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2623/renard
Voleur :	https://arasaac.org/pictograms/fr/4674/voleur

	LIEUX / ESPACES
Abri :	https://arasaac.org/pictograms/en/38310/shelter%20under%20the%20table
Bergerie :	https://arasaac.org/pictograms/search/bergerie
Camp :	https://arasaac.org/pictograms/fr/29851/maison%20du%20patrimoine
Caisse :	https://arasaac.org/pictograms/fr/37058/caisse%20en%20bois
Château :	https://arasaac.org/pictograms/fr/5950/ch%C3%A2teau
Maison :	https://arasaac.org/pictograms/fr/6964/maison
Nid :	https://arasaac.org/pictograms/fr/7173/nid
Pont :	https://arasaac.org/pictograms/fr/6194/pont
Prison :	https://arasaac.org/pictograms/fr/32430/prison
Rivière :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2811/rivi%C3%A8re
Terrier :	https://arasaac.org/pictograms/fr/7149/Terrier

	OBJETS / ELEMENTS DE JEU
Balle :	https://arasaac.org/pictograms/fr/3241/balle?type=aac
Brique :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2951/brique
Cerceau :	https://arasaac.org/pictograms/fr/3253/cerceau
Quille :	https://arasaac.org/pictograms/fr/8297/quille

	ACTIONS/VERBES
Aller en prison :	https://arasaac.org/pictograms/fr/8087/capturer
Annoncer :	https://arasaac.org/pictograms/fr/9692/dire
Arriver :	https://arasaac.org/pictograms/fr/16805/arriver
(S') asseoir ;	https://arasaac.org/pictograms/fr/6611/asseoir
Attaquer :	https://arasaac.org/pictograms/fr/38344/attaquer
Attraper :	https://arasaac.org/pictograms/fr/8187/attraper
Brûler :	https://arasaac.org/pictograms/fr/36155/br%C3%BBler
Chercher :	https://arasaac.org/pictograms/fr/37601/chercher
Courir :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2719/courir
Danser :	https://arasaac.org/pictograms/fr/35747/danser
Eviter :	https://arasaac.org/pictograms/fr/24031/%C3%A9viter
Écouter :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2381/%C3%A9couter
Grimper / se percher :	https://arasaac.org/pictograms/fr/8237/grimper
Lancer/jeter :	https://arasaac.org/pictograms/fr/39413/lancer
Libérer :	https://arasaac.org/pictograms/fr/11474/lib%C3%A9rer
Manger :	https://arasaac.org/pictograms/fr/6456/manger
Passer / traverser :	https://arasaac.org/pictograms/fr/37087/traverser
Poser :	https://arasaac.org/pictograms/en/32757/put
Prendre :	https://arasaac.org/pictograms/fr/10148/prendre
Se cacher :	https://arasaac.org/pictograms/fr/6493/cacher
Sortir :	https://arasaac.org/pictograms/fr/2806/sortir
Stopper/ s'arrêter:	https://arasaac.org/pictograms/fr/8289/stop
Tomber :	https://arasaac.org/pictograms/fr/4582/tomber
Toucher :	https://arasaac.org/pictograms/fr/3293/toucher
Viser :	https://arasaac.org/pictograms/fr/11236/cible
Voler :	https://arasaac.org/pictograms/fr/31271/voler

	AUTRES CONSIGNES
Dedans :	https://arasaac.org/pictograms/search/inside
Dehors :	https://arasaac.org/pictograms/en/5475/outside
C'est fini / C'est la fin :	https://arasaac.org/pictograms/en/5358/end
C'est parti/Ca commence :	https://arasaac.org/pictograms/en/5431/start

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Version : 1.2 du 16/05/2025

Annexe 5 : Activités complémentaires et objectifs détaillés (activités plurilingues)

L'association Dulala propose plusieurs dossiers pédagogiques en lien avec des albums plurilingues. Ces activités détaillées peuvent vous permettre d'identifier une ou plusieurs démarches possibles en lien avec l'éveil à la diversité linguistique, que ce soit en appui sur les albums qu'ils ont identifiés, ou sur d'autres supports de votre choix. Voici la liste des activités, leurs objectifs et les albums sur lesquels ils s'appuient :

	Dulala—Mais où est passée la couronne de Nya Nya (Kamishibaï)
Activité	**Objectifs :**
Rois et reines plurilingues	Découvrir un même mot dans les différentes langues du récit Développer des stratégies d'observation et de comparaison Développer le lien phonie/graphie S'appuyer sur ses compétences plurilingues pour résoudre une activité
La couronne plurilingue	Comprendre la chronologie de l'histoire Découvrir un même mot dans les différentes langues du récit Développer des stratégies d'observation et de comparaison Exercer son oreille aux sonorités de nouvelles langues S'appuyer sur ses compétences plurilingues pour résoudre une activité
Le dobble des mercis	Découvrir un même mot dans les différentes langues du récit Développer des stratégies d'observation et de comparaison Développer le lien phonie/graphie Discriminer de manière visuelle
Oink oink mak mak	Découvrir les cris des animaux dans différentes langues Utiliser le lexique relatif aux animaux : noms et verbes servant à nommer les cris Discriminer des éléments auditifs pertinents dans une chanson dans différentes langues
D'où viennent les mots ?	Faire des hypothèses sur un système d'écriture différent et comparer des éléments de cette écriture Prendre conscience de la transformation des langues et de leurs conventions Développer l'appel à des compétences d'observation et de discrimination visuelle
Origami du renard	Faire émerger les connaissances et compétences linguistiques des enfants Développer des capacités d'analyse de l'écrit (ponctuation, sens de lecture, systèmes d'écriture) Conscientiser les mécanismes d'intercompréhension Traiter des mots inconnus et construire du sens grâce au contexte
Les mathématiques plurilingues	Développer des stratégies de compréhension et d'intercompréhension Découvrir diverses logiques de formation des chiffres Passer de la désignation orale à la désignation écrite d'un nombre
	Dulala - Raconte poisson jaune (Kamishibaï)
Activité	**Objectifs :**
Bonjours multilingues Et le mémory des bonjours	Découvrir différentes façons de dire « bonjour » Prendre conscience de la diversité des langues présentes dans le kamishibaï et dans l'environnement quotidien des enfants Valoriser les langues connues des enfants Développer les compétences de discrimination auditive des enfants (écouter, répéter et identifier des sons variés)
Bon appétit	Développer l'appel à des compétences d'écoute et de discrimination auditive Découvrir des mots transparents dans différentes langues Comprendre que les langues se croisent et partagent des mots Faire émerger les compétences plurilingues des enfants
Chiffres et écritures	Prendre conscience de la diversité des systèmes d'écriture pour représenter les chiffres S'appuyer sur ses connaissances en français Observer, comparer et argumenter
Racontons l'histoire	Retracer visuellement les étapes de l'histoire « Raconte, Poisson Jaune » Associer des mots de différentes langues à leur forme écrite Mettre en commun ses connaissances et coopérer

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Annexe 5 : Activités complémentaires et objectifs détaillés - suite (activités plurilingues)

	Dulala - La petite souris qui cherchait un mari (album)
Activité	**Objectifs :**
Les cris des animaux	Découvrir les cris des animaux dans différentes langues ; Utiliser le lexique relatif aux animaux : noms et verbes servant à nommer les cris ; Discriminer des éléments auditifs pertinents dans une chanson dans différentes langues.
Que fait la grenouille ?	Établir des correspondances entre deux onomatopées d'un même animal ; Utiliser le lexique relatif aux animaux : noms et verbes servant à nommer les cris ; Discriminer des éléments auditifs pertinents dans une chanson dans différentes langues
Racontons l'histoire de la souris	Retracer visuellement les étapes de l'histoire « La petite souris qui cherchait un mari » Mettre en commun ses connaissances et coopérer
	Dulala - langues de chats (album)
Activité	**Objectifs :**
Bonjours multilingues	Savoir discriminer de manière auditive Exercer son oreille aux sonorités de nouvelles langues Repérer des similitudes et des différences à l'oral entre le français et d'autres langues
La fleur des langues	Savoir discriminer de manière visuelle Se construire comme une personne singulière au sein d'un groupe Maîtriser des gestes de l'écriture (majuscule, script ou cursive) Découvrir le principe alphabétique/connaître les correspondances graphophonologiques
Notre carte des langues	Identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes/se familiariser avec un type de support écrit (l'affiche) Respecter des règles organisant un échange (interview) en organisant son propos Participer (verbalement au cycle 1) à la production d'un écrit
Chiffres et écritures	Savoir discriminer de manière visuelle Repérer des similitudes et des différences à l'écrit entre le français et d'autres langues S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses Comparer, trier, classer, ordonner
Comptons sur nos doigts	Mobiliser des symboles analogiques (doigts) et verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité Découvrir quelques aspects culturels associés à une langue
1, 2, 3	Mobiliser des symboles analogiques (doigts, constellations…), verbaux (mots, nombres) ou écrits pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité Ordonner une suite de nombres Repérer des similitudes et des différences à l'écrit entre le français et d'autres langues
Au restaurant de Sir Oliver	Discriminer de manière auditive Repérer des similitudes et des différences à l'oral entre le français et d'autres langues Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message Mémoriser le vocabulaire entendu

Pour mener un travail ludique et méthodique sur un corpus de mots issus d'une comptine, d'un album, d'un conte ou d'un jeu collectif, voici toute une série de jeux possibles pour la maternelle, que vous pourrez adapter en fonction de vos besoins :

	Jeux pour s'amuser à comparer les langues (DULALA)
https://dulala.fr/jeux/	**Mémory des bonjours - Mémory des onomatopées - Mémory des amis - Memory des chiffres - Mémory de Poisson jaune - Mistigri - Bonne année ! - Domino plurilingue - Dobble des bonjours - Dobble des mercis - Le train des langues - Bingo des langues - Puzzle des poissons - Jeu des expressions - Jeu des couvertures**

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0

Annexe 5 : Activités complémentaires et objectifs détaillés - suite (activités bilingues)

Pour mener un travail ludique et méthodique sur un corpus de mots issus d'une comptine, d'un album, d'un conte ou d'un jeu collectif, voici toute une série de jeux possibles pour la maternelle (source Eduscol/Académie de Strasbourg):

	Activités ludiques pour l'école maternelle
Étapes et points de vigilance	**Apprendre en jouant**
Apprendre en mémorisant **Mise en oreille** - du collectif vers l'individuel - varier les jeux d'une séance à l'autre - importance du support image	**Collectif (en classe ou dans un espace dégagé)** • Les quatre coins • Vrai/faux ou stop/encore • La promenade • Jacques a dit En équipe • Le jeu du béret • Le jeu en colonnes Individuel • Lucky Luke : brandir l'image évoquée le plus vite possible • Le loto- bingo
Apprendre en se remémorant **Mise en bouche** - Optimiser la prise de parole - permettre la rectification phonologique	**Répétitions collectives** • A la manière de … (varier rythme, débit, intonation, force, comme une sorcière, un robot, un vieillard, un ogre…) • L'oeil magique • Répéter si c'est vrai Vers la répétition individuelle • Le jeu de Kim • Le jeu de la comptine (cycles 1 et 2) • Le jeu de la chaine: les élèves se transmettent l'un à l'autre, l'une après l'autre des images en associant la formulation correspondante.
Apprendre en s'exerçant **Fixation** - Se décentrer et favoriser les interactions à 2 ou en petits groupes	• Le bouche à oreille • Le perdu dans la forêt • La salade de fruits • Le mémory (image/image ; image/mot) • Papier, caillou, ciseaux • Le Jeu de l'oie • Le jeu du morpion • Le jeu des familles • La salière ou la cocotte en papier • Les dominos • L'oeil de faucon • Les doublons

Un document hébergé sur le site de l'Académie de Strasbourg reprend et détaille l'ensemble de ces activités :

https://pedagogie67-1d.site.ac-strasbourg.fr/accueil/wp-content/uploads/2022/10/Activites-ludiques-a-lecole-maternelle.pdf

Retour à l'accueil

Cette œuvre © 2025 de Vincent Beckmann CPDLVER44 **et** groupe EPS33 is licensed under CC BY-NC 4.0 - d'après https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/eps33/wp-content/uploads/sites/27/2021/03/R%C3%A9pertoire-jeux.pdf

CC BY-NC 4.0