MISSION 6E · EPS · JEUX ET ACTIVITÉS · P3

Les jeux d'intérieur en CM2 : règles, coopération et défis

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 40 min | Objectif : Organiser un jeu d'intérieur | Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Jeux d'intérieur pour les 6 à 12 ans

Nova te résume l'essentiel

- Nova te rappelle qu'un bon jeu d'intérieur est amusant, clair et adapté au lieu où tu joues.
- Avant de commencer, prépare l'espace, explique les règles et répartis les rôles pour que chacun puisse participer.
- Pour préparer ton entrée en 6e, apprends aussi à respecter une décision, encourager ton équipe et améliorer une règle.

La leçon

Jouer à l'intérieur : un défi à relever ensemble

Un jeu d'intérieur est une activité que tu peux pratiquer dans une salle, une classe dégagée, un couloir autorisé ou un autre espace fermé. Il demande souvent peu de matériel et peu de déplacements rapides. Tu peux y jouer seul, à deux ou en équipe. Le but n'est pas seulement de gagner : tu dois aussi écouter, respecter les autres et prendre soin du lieu. Dans un espace intérieur, les murs, les tables, les chaises et les autres groupes sont proches. Tu adaptes donc tes gestes et ta voix. Tu choisis des actions précises : marcher, viser doucement, mimer, chercher, observer, mémoriser, coopérer ou réfléchir. Un jeu est réussi quand les participants comprennent ce qu'ils ont à faire, peuvent agir sans danger et ont envie de recommencer. Nova te donne une mission : transforme un lieu ordinaire en terrain de jeu organisé, sans gêner les autres.

Les mots utiles pour organiser un jeu

Le but indique ce qu'il faut réussir pour gagner ou terminer le jeu. La règle explique ce qui est autorisé, interdit ou obligatoire. Le matériel regroupe les objets nécessaires. Un rôle est la tâche confiée à un joueur : arbitre, gardien du temps, observateur ou joueur. Le signal de départ annonce le début du jeu ; le signal d'arrêt demande à tous de s'immobiliser ou de ranger. Enfin, une manche est une partie courte d'un jeu que l'on peut recommencer.

Prépare le lieu avant de jouer

- Observe l'espace disponible. Repère les tables, les chaises, les sacs, les portes et les zones où tu ne dois pas passer.
- Dégage seulement ce qui est autorisé. Ne déplace jamais un meuble lourd sans l'accord d'un adulte.
- Délimite la zone de jeu avec des feuilles, du ruban autorisé, des plots souples ou des repères visibles.
- Choisis du matériel léger : feuilles de brouillon roulées en boule, gobelets en plastique, cartes, images, pinces ou objets non fragiles.
- Prévois une zone d'attente. Les joueurs qui attendent restent calmes, observent et encouragent sans gêner.
- Décide d'un signal d'arrêt simple, par exemple une main levée ou un mot annoncé par l'arbitre.
- Vérifie que les consignes permettent à chacun de participer, même si certains joueurs préfèrent moins courir, moins parler ou prendre un autre rôle.

Choisis un jeu adapté à ton espace

Si tu disposes de…	Tu peux proposer…	Tu dois penser à…
Une table et quelques cartes	Un jeu de mémoire, de classement ou de questions	Laisser assez de place pour que chaque joueur voie les cartes
Un petit espace dégagé	Un relais lent, un parcours de précision ou un défi d'équilibre	Marcher et garder une distance entre les joueurs
Des feuilles et des crayons	Un dessin mystère, un message codé ou un défi de construction sur papier	Donner une consigne courte et un temps limité
Des objets légers et une cible	Un lancer de boules de papier dans une boîte	Viser loin des personnes, des fenêtres et des objets fragiles
Aucun matériel	Des mimes, des statues, des devinettes ou un jeu d'écoute	Parler à voix modérée et respecter le signal d'arrêt

Construis des règles claires

Pour jouer sans discuter sans cesse, annonce les règles dans un ordre précis. Commence par dire le nom du jeu et son but. Explique ensuite qui joue, où les joueurs se placent et ce qu'ils doivent faire. Indique ce qui est interdit. Termine par la manière de gagner ou de finir la manche. Utilise des phrases courtes. Au lieu de dire « Faites attention », précise : « Marche dans la zone », « Lance seulement vers la boîte » ou « Attends le signal avant de partir ». Une règle juste s'applique à tous les joueurs dans la même situation. Si une équipe a une mission différente, explique clairement pourquoi. Prévois aussi ce qui se passe en cas d'erreur : recommencer calmement, perdre un tour, rendre l'objet ou demander l'avis de l'arbitre. Ne change pas une règle pendant une manche parce qu'elle t'arrange. Si une règle pose problème, termine la manche, écoute les avis, puis modifie-la pour la manche suivante. Ainsi, tu deviens un organisateur fiable.

La règle des trois C

> Nova utilise les trois C pour vérifier un jeu. Clair : chaque joueur sait quoi faire. Calme : les gestes et les voix sont adaptés au lieu. Coopératif : personne n'est oublié et les joueurs peuvent s'entraider. Si l'un des trois C manque, ajuste le jeu avant de commencer ou entre deux manches.

Répartis les rôles et coopère

Dans un jeu d'équipe, chacun peut avoir une responsabilité. Le joueur réalise l'action prévue. L'arbitre rappelle les règles et aide à résoudre un désaccord. Le gardien du temps annonce le début et la fin du temps choisi. Le responsable du matériel distribue, récupère et compte les objets. L'observateur regarde si les consignes sont respectées et donne un retour précis. Les rôles ne servent pas à commander les autres : ils servent à aider le groupe à fonctionner. Fais tourner les rôles entre les manches afin que chacun découvre plusieurs missions. Quand tu coopères, tu peux dire : « Je te laisse la place », « Nous pouvons essayer autrement » ou « Explique-moi ta stratégie ». Évite les moqueries et les cris. Si un camarade se trompe, aide-le à recommencer. Gagner une manche est agréable, mais réussir ensemble à respecter les règles est une victoire importante.

Utilise une méthode en cinq étapes

- 1. Choisis le défi. Décide si les joueurs doivent viser, mémoriser, mimer, coopérer, chercher ou construire.
- 2. Prépare le matériel. Compte les objets utiles et enlève ceux qui pourraient gêner ou se casser.
- 3. Énonce les règles. Donne le but, les actions autorisées, les interdits, les rôles et le signal d'arrêt.
- 4. Fais un essai. Joue une manche courte pour vérifier que tout le monde a compris et que l'espace convient.
- 5. Améliore le jeu. Après la manche, demande ce qui était facile, difficile, juste ou confus. Change une seule règle à la fois pour voir son effet.

Exemple : le défi des messagers silencieux

Le but est de faire parvenir une carte-image à son équipe sans parler. Chaque équipe se place en file. Le premier joueur regarde une image pendant quelques secondes, puis mime l'image au joueur suivant. Le dernier joueur dessine ou désigne ce qu'il a compris. Les joueurs ne courent pas et gardent leur place. L'arbitre montre l'image, surveille le silence et annonce l'arrêt. Pour rendre le jeu plus facile, utilise des images simples. Pour le rendre plus difficile, ajoute davantage de détails ou demande aux équipes d'inventer une histoire avec les images reconnues. Après une manche, vérifie si tous les joueurs ont eu l'occasion de mimer.

Adapte un jeu sans enlever le plaisir

Un même jeu peut convenir à des joueurs différents si tu ajustes la difficulté. Pour simplifier, réduis le nombre de cartes, rapproche la cible, donne plus de temps ou autorise un indice. Pour augmenter le défi, ajoute une contrainte précise : jouer en silence, utiliser une seule main, mémoriser davantage d'objets ou coopérer sans se déplacer. Ne confonds pas difficile et injuste. Un défi est intéressant lorsque chaque joueur peut essayer et progresser. Si un participant ne peut pas réaliser une action, propose un rôle ou une règle équivalente : montrer une carte plutôt que courir, donner les consignes plutôt que lancer, observer un détail plutôt que se déplacer. L'objectif reste commun, mais les chemins pour participer peuvent être différents. C'est ainsi que ton groupe reste accueillant et motivé.

Observe puis améliore

Question à poser après la manche	Exemple de réponse utile	Décision possible
Les règles étaient-elles comprises ?	Le départ n'était pas clair.	Ajouter un exemple avant de rejouer.
Le jeu était-il juste ?	Une équipe attendait plus longtemps.	Faire passer les équipes à tour de rôle.
Le lieu était-il bien utilisé ?	La cible était trop près du passage.	Déplacer la cible dans un coin dégagé.
Tout le monde a-t-il participé ?	Un joueur n'a pas eu le rôle de mime.	Faire tourner les rôles à la manche suivante.

Deviens un organisateur attentif

Avant de lancer ton jeu, présente-le comme un petit défi que tu aimerais faire découvrir. Parle assez fort pour être entendu, mais sans couvrir les autres groupes. Montre le matériel et réalise un exemple rapide. Demande ensuite à un camarade de redire le but avec ses propres mots : tu vérifies ainsi que ta consigne est comprise. Pendant le jeu, observe davantage que tu ne parles. Interviens si une règle est oubliée, si le matériel est mal utilisé ou si un joueur est mis de côté. À la fin, fais ranger le matériel avec soin et remercie les participants. Nova te le confirme : savoir préparer, expliquer, arbitrer et améliorer un jeu est une compétence précieuse pour travailler avec les autres et préparer ton entrée en 6e.

Exemples résolus

Organiser un lancer précis

Énoncé. Tu veux proposer un jeu où les joueurs lancent des boules de papier dans une boîte.

1. Choisis une boîte solide et des feuilles de brouillon roulées en boules légères.
2. Place la boîte dans un coin dégagé, loin des passages et des objets fragiles.
3. Trace une ligne de lancer avec un repère visible.
4. Annonce la règle : lance seulement depuis la ligne et vise la boîte, jamais une personne.
5. Prévois un responsable qui récupère les boules après le signal d'arrêt.

6. Fais une manche d'essai, puis rapproche ou éloigne la ligne selon la difficulté souhaitée.

Résultat : Le jeu est organisé : les joueurs savent où se placer, quoi lancer et comment jouer sans gêner les autres.

Résoudre un désaccord pendant un mime

Énoncé. Deux équipes disent avoir trouvé la bonne réponse en premier. Comment réagis-tu comme arbitre ?

1. Demande aux joueurs de se taire et de rester à leur place.
2. Rappelle la règle annoncée avant le jeu : l'équipe doit lever la main avant de répondre.
3. Observe qui a levé la main en premier ou demande à l'observateur ce qu'il a vu.
4. Annonce ta décision calmement et sans te moquer.
5. Si personne ne peut décider, propose une nouvelle manche avec une image différente.
6. Après la manche, précise la règle pour éviter le même désaccord.

Résultat : Tu appliques une règle connue de tous et tu gardes un climat calme et juste.

Les astuces de Nova



Le test de la main levée

Nova te conseille de prévoir un signal que tout le monde reconnaît. Quand une main se lève, immobilise-toi, écoute et attends la suite.



Une règle, une action

Pour expliquer clairement, associe une règle à une action précise : « Marche dans la zone », « Attends ton tour », « Range après le signal ».



Le rôle qui tourne

Souviens-toi de la roue de Nova : à chaque manche, un rôle change de joueur. Ainsi, chacun agit, observe et aide le groupe.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Commencer à jouer avant d'avoir expliqué le but et les règles.	Les joueurs ne savent pas quoi faire et les discussions interrompent le jeu.	Annonce d'abord le but, les actions autorisées, les interdits et le signal d'arrêt.
Choisir un jeu de course dans un espace encombré.	Les déplacements rapides risquent de gêner les autres joueurs et le matériel.	Remplace la course par la marche, le mime, la mémoire, le lancer précis ou un défi d'observation.
Garder toujours le même rôle pendant toutes les manches.	Certains joueurs participent moins et ne découvrent pas les différentes responsabilités.	Fais tourner les rôles entre les manches.
Changer une règle en pleine manche pour favoriser son équipe.	Les autres joueurs peuvent trouver le jeu injuste.	Termine la manche, écoute les avis puis modifie la règle pour la manche suivante.

Mes exercices

1 ⭐ Repère les bonnes règles ★☆☆

Choisis les règles adaptées à un jeu d'intérieur.

1. Quelle règle convient à un jeu de lancer dans une boîte ?
2. Quelle règle convient à un jeu dans une salle partagée ?
3. Quelle consigne est trop vague ?

2 ⭐ Associe les rôles ★☆☆

Associe chaque rôle à sa mission.

1. Arbitre
2. Gardien du temps
3. Responsable du matériel

3 ⭐ Vérifie l'espace de jeu ★☆☆

Indique si chaque phrase est vraie ou fausse.

1. Tu peux laisser des sacs dans la zone où les joueurs se déplacent.
2. Un signal d'arrêt aide les joueurs à se calmer rapidement.
3. Tu peux utiliser des objets fragiles pour rendre le jeu plus amusant.

4 ⭐⭐ Prépare une manche ★★☆

Remets les actions dans l'ordre pour organiser un jeu.

1. Actions à ordonner : faire un essai ; expliquer les règles ; choisir le défi ; améliorer le jeu ; préparer le matériel.

5 ⭐⭐ Rends les consignes précises ★★☆

Transforme chaque consigne vague en règle claire.

1. Fais attention près de la cible.
2. Ne fais pas de bruit.
3. Participe mieux.

6 ⭐⭐ Adapte le défi ★★☆

Choisis une adaptation qui répond à chaque situation.

1. La cible est trop difficile à atteindre.
2. Un joueur préfère ne pas lancer.
3. Les joueurs réussissent trop vite un jeu de mémoire.

7 ⭐⭐⭐ Dessine ton espace de jeu ★★★

Dessine le plan d'un jeu de lancer calme. Place une zone de départ, une ligne de lancer, une cible, une zone d'attente et le responsable du matériel.

1. Ton plan doit montrer cinq éléments : zone de départ, ligne de lancer, cible, zone d'attente et responsable du matériel.

8 ⭐⭐⭐ Invente un jeu coopératif ★★★

Rédige les règles d'un jeu d'intérieur coopératif en indiquant le but, le matériel, trois règles, deux rôles et le signal d'arrêt.

Présente ton jeu en six à huit phrases.

Évaluation

Lis chaque situation, puis réponds avec soin. Écris des phrases complètes lorsque cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Explique ce qu'est un jeu d'intérieur. / 3
2. Cite trois éléments à vérifier avant de commencer un jeu dans une salle. / 3
3. Écris quatre règles claires pour un jeu de boules de papier dans une boîte. / 4
4. Associe chaque rôle à une mission : arbitre, gardien du temps, responsable du matériel. / 3
5. Un joueur n'a pas eu l'occasion de participer au mime. Propose une solution et justifie-la. / 3
6. Après une manche, les joueurs disent que la consigne de départ n'était pas claire. Explique ce que tu fais. / 4

Quiz de révision

1. Quel élément indique ce que les joueurs doivent réussir ?
A) Le but **B)** Le matériel **C)** La manche **D)** La zone d'attente

2. Quel matériel est le plus adapté à un jeu d'intérieur ?
A) Une boule de pétanque **B)** Une feuille de brouillon roulée en boule **C)** Un objet fragile
D) Un ballon très dur

3. Quel rôle annonce la fin du temps prévu ?
A) Le joueur **B)** L'observateur **C)** Le gardien du temps **D)** Le responsable du matériel

4. Quelle règle est la plus claire ?
A) Sois prudent. **B)** Joue correctement. **C)** Fais attention.
D) Marche dans la zone et attends le signal avant de partir.

5. Quand peux-tu modifier une règle ?
A) Entre deux manches, après l'avoir expliquée à tous **B)** Quand ton équipe perd
C) Sans prévenir les autres joueurs **D)** Seulement à la fin de la journée

6. Que fais-tu si la cible est trop difficile à atteindre ?
A) Tu lances plus fort **B)** Tu rapproches la ligne de lancer **C)** Tu vises un camarade
D) Tu enlèves toutes les règles

7. Pourquoi fais-tu tourner les rôles ?
A) Pour aller plus vite **B)** Pour éviter de ranger **C)** Pour que chacun participe de différentes façons
D) Pour changer les règles à chaque minute

8. Quel comportement montre une bonne coopération ?
A) Se moquer d'un joueur qui se trompe **B)** Garder toujours le meilleur rôle
C) Crier pour donner son avis **D)** Encourager un camarade et lui expliquer calmement

9. Que vérifies-tu après une manche ?

A) Si les règles étaient comprises et si tous ont participé **B)** Seulement quelle équipe a gagné
C) Seulement la couleur du matériel **D)** Si un joueur parle le plus fort

Guide pour les parents

Aidez votre enfant à inventer ou à améliorer un jeu d'intérieur en lui demandant d'expliquer ses choix.

- Demandez-lui de présenter le but, le matériel, les règles et le signal d'arrêt avec des phrases courtes.
- Jouez une manche d'essai, puis demandez ce qui doit être changé pour que le jeu soit plus clair, plus calme ou plus juste.
- Valorisez les solutions qui permettent à tous les participants d'avoir un rôle et de prendre part au jeu.

Temps conseillé : ~20 min.

Questions fréquentes

Q. Un jeu d'intérieur doit-il être silencieux ?

R. Non. Tu peux parler, encourager et donner des consignes, mais adapte le volume de ta voix au lieu et aux autres groupes.

Q. Que faire si un joueur ne comprend pas la règle ?

R. Montre un exemple, reformule avec des mots simples et fais une courte manche d'essai.

Q. Peut-on changer les règles ?

R. Oui, mais change-les entre deux manches après avoir expliqué la modification à tous les joueurs.

Q. Pourquoi faut-il faire tourner les rôles ?

R. Les rôles tournants permettent à chacun de participer de plusieurs façons et de comprendre le fonctionnement du jeu.

Corrigé

Exercice 1 : ⭐ Repère les bonnes règles

1. Lance une boule de papier légère vers la boîte depuis la ligne. *Cette règle précise le matériel, la direction et la place du joueur.*
2. Marche dans la zone de jeu et respecte le signal d'arrêt. *Cette règle limite les déplacements et aide tous les groupes à rester organisés.*
3. Fais attention. *Elle ne dit pas précisément ce que le joueur doit faire.*

Exercice 2 : ⭐ Associe les rôles

1. L'arbitre rappelle les règles et aide à résoudre les désaccords. *Il veille au respect du jeu.*
2. Le gardien du temps annonce le début et la fin du temps prévu. *Il aide le groupe à respecter la durée de la manche.*
3. Le responsable du matériel distribue, récupère et range les objets. *Il évite les pertes et le désordre.*

Exercice 3 : ⭐ Vérifie l'espace de jeu

1. Faux. *La zone de jeu doit être dégagée.*
2. Vrai. *Tous les joueurs savent alors qu'ils doivent s'arrêter et écouter.*
3. Faux. *Choisis du matériel léger et non fragile.*

Exercice 4 : ⭐⭐ Prépare une manche

1. 1. Choisir le défi. 2. Préparer le matériel. 3. Expliquer les règles. 4. Faire un essai. 5. Améliorer le jeu. *Cet ordre permet de vérifier le jeu avant de le modifier.*

Exercice 5 : ⭐⭐ Rends les consignes précises

1. Marche jusqu'à la ligne et lance seulement vers la cible. *La nouvelle règle indique des actions précises.*
2. Parle à voix modérée et garde le silence pendant le mime. *La règle précise quand il faut se taire.*
3. Attends ton tour, réalise ton rôle et encourage ton équipe sans te moquer. *La participation devient visible et réalisable.*

Exercice 6 : ⭐⭐ Adapte le défi

1. Rapproche la ligne de lancer. *La cible devient plus accessible sans changer le but du jeu.*
2. Confie-lui un rôle d'arbitre, d'observateur ou de gardien du temps. *Le joueur participe autrement au même jeu.*
3. Ajoute des cartes ou retire les cartes un peu plus rapidement. *Le défi augmente progressivement.*

Exercice 7 : ⭐⭐⭐ Dessine ton espace de jeu

1. Le schéma attendu montre les cinq éléments demandés, avec une ligne de lancer entre la zone de départ et la cible, et une zone d'attente placée hors du trajet de lancer. *Le plan doit permettre de comprendre où chaque personne se place.*

Exercice 8 : ⭐⭐⭐ Invente un jeu coopératif

1. La réponse attendue présente un but commun, du matériel léger, trois règles précises, deux rôles différents et un signal d'arrêt. Exemple de justification : « Mon jeu est coopératif parce que les joueurs doivent réussir ensemble la même mission. » *Tes règles doivent être compréhensibles et adaptées à un espace intérieur.*

Évaluation : corrigé

1. Un jeu d'intérieur est une activité pratiquée dans un espace fermé, avec des règles et des gestes adaptés au lieu. / 3
2. Réponse attendue : vérifier que l'espace est dégagé, choisir du matériel léger et prévoir un signal d'arrêt. Toute autre réponse précise et adaptée est acceptée. / 3
3. Réponse attendue : une règle sur la ligne de lancer, une règle sur le matériel léger, une règle interdisant de viser une personne et une règle sur le signal d'arrêt. Exemple : « Je lance depuis la ligne et je vise seulement la boîte. » / 4
4. Arbitre : rappelle les règles. Gardien du temps : annonce le début et la fin. Responsable du matériel : distribue, récupère et range les objets. / 3

5. Phrase modèle : « Je fais tourner les rôles à la manche suivante, car chaque joueur doit pouvoir participer au jeu. » / 3

6. Phrase modèle : « Je termine la manche, je redonne le but et je montre un exemple avant de recommencer, car tous les joueurs doivent comprendre la même règle. » / 4

Quiz : réponses

1. **A) Le but** *Le but explique ce qu'il faut faire pour gagner ou terminer le jeu.*
2. **B) Une feuille de brouillon roulée en boule** *Une boule de papier est légère et adaptée à un lancer calme.*
3. **C) Le gardien du temps** *Le gardien du temps annonce le début et la fin du temps choisi.*
4. **D) Marche dans la zone et attends le signal avant de partir.** *Cette règle indique précisément ce que le joueur doit faire.*
5. **A) Entre deux manches, après l'avoir expliquée à tous** *Une règle modifiée doit être connue de tous avant la nouvelle manche.*
6. **B) Tu rapproches la ligne de lancer** *Rapprocher la ligne permet d'adapter la difficulté sans supprimer le défi.*
7. **C) Pour que chacun participe de différentes façons** *Les rôles tournants permettent à chacun d'agir, d'observer et d'aider.*
8. **D) Encourager un camarade et lui expliquer calmement** *Coopérer, c'est aider les autres à participer et à progresser.*
9. **A) Si les règles étaient comprises et si tous ont participé** *Observer le fonctionnement du jeu permet de l'améliorer.*

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

› **Toutes les fiches d'EPS CM2** · /eps/

› **Jeux et sports collectifs en CM2** · /eps/champ4-affrontement/jeux-collectifs-cm2/

› **Écouter, décrire et comparer des œuvres musicales en CM2** · /education-musicale/perception-et-production/ecoute-musicale-cm2/