Les jeux collectifs traditionnels en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★☆☆ | ⏱ 40 min | Objectif : Repérer une occasion de marque | Éco-encre (N&B)

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

Nova te résume l'essentiel

- Nova te le rappelle : dans un jeu collectif, tu gagnes plus facilement quand tu observes, coopères et choisis le bon moment pour agir.
- Une situation favorable de marque apparaît lorsque ton équipe peut atteindre la cible avec peu d'adversaires pour gêner l'action.
- Pour aider ton équipe, déplace-toi dans un espace libre, communique clairement et respecte toujours les règles du jeu.

La leçon

Jouer ensemble pour atteindre un but

Les jeux collectifs traditionnels sont des jeux transmis et pratiqués depuis longtemps dans les écoles, les cours ou les espaces de jeu. Leurs règles peuvent varier légèrement selon les lieux, mais ils reposent souvent sur une idée simple : deux équipes essaient d'atteindre une cible, de rapporter un objet, de toucher une zone ou de protéger un espace. Tu peux rencontrer, par exemple, la balle au capitaine, le ballon-chasseur, le béret, la balle aux prisonniers, la thèque ou les jeux de drapeau. Dans tous ces jeux, il ne suffit pas de courir très vite ou de lancer très fort. Tu dois comprendre ce qui se passe autour de toi, faire des choix et agir avec les autres. Le mot collectif signifie que les réussites sont construites par l'équipe. Une passe utile, un déplacement bien choisi ou une consigne annoncée au bon moment peuvent préparer une marque. Nova te conseille de regarder le jeu comme un petit robot observateur : où est la cible ? Où sont les partenaires ? Où sont les adversaires ? Quel espace est libre ?

Les mots importants du joueur

Marquer, c'est réussir l'action qui fait gagner un point ou qui permet de remporter la manche, selon la règle du jeu. Une cible est ce qu'il faut atteindre : un capitaine, une zone, un cerceau, un camp ou un objet. Une situation favorable de marque est un moment où ton équipe a de bonnes chances de réussir, parce que le chemin vers la cible est ouvert ou parce qu'un partenaire est bien placé. Un adversaire cherche à empêcher ton équipe de réussir. Un partenaire joue avec toi et peut recevoir une passe, protéger un espace ou t'aider à choisir.

Avant de jouer, repère le terrain

- Cherche la cible de ton équipe et vérifie précisément comment elle doit être atteinte : par une passe, un tir, une course ou la pose d'un objet.
- Observe les limites du terrain, les zones interdites et les endroits où tu as le droit de te déplacer.

- Identifie les rôles prévus par la règle : porteur de balle, receveur, défenseur, capitaine, coureur ou gardien d'une zone.
- Écoute le signal de début, d'arrêt et de reprise afin de t'arrêter immédiatement lorsque cela est demandé.
- Respecte les contacts et les distances autorisés : dans un jeu collectif, réussir ne donne jamais le droit de bousculer, d'arracher un objet ou de gêner dangereusement un autre joueur.

Reconnaître une situation favorable de marque

Pour savoir si une situation est favorable, observe plusieurs indices en même temps. D'abord, regarde si un partenaire est libre. Un partenaire est libre lorsqu'il n'est pas très près d'un adversaire capable d'intercepter la balle ou de le gêner immédiatement. Ensuite, regarde le chemin entre la balle et la cible. Si aucun adversaire ne coupe ce chemin, une passe ou un tir peut être une bonne idée. Observe aussi la position des défenseurs : s'ils sont regroupés d'un côté, un espace peut s'ouvrir de l'autre côté. Enfin, prends en compte la règle du jeu. Dans la balle au capitaine, une occasion favorable existe lorsqu'un partenaire peut envoyer la balle au capitaine sans interception. Dans un jeu de drapeau, elle peut apparaître lorsqu'un coureur voit un passage libre vers le drapeau ou vers son camp. Une situation favorable n'est pas une certitude : elle donne de meilleures chances de réussir. Tu dois donc décider vite, sans agir au hasard.

Observer, choisir, agir

Ce que tu observes	Ce que cela peut signifier	Une action possible
Un partenaire est seul dans un espace libre.	Il peut recevoir sans être gêné tout de suite.	Fais une passe précise vers lui.
Des adversaires entourent le porteur de balle.	Garder la balle risque de la faire perdre.	Propose-toi plus loin pour recevoir une passe.
La cible est proche mais bien gardée.	Le tir ou la passe directe est difficile.	Fais circuler la balle pour déplacer la défense.
Un côté du terrain est peu occupé.	Un passage vers l'avant peut s'ouvrir.	Déplace-toi dans cet espace et appelle calmement.
Un adversaire regarde la balle mais pas son joueur.	Son joueur peut se démarquer.	Cours vers un espace libre pour devenir une solution.

Se démarquer : devenir une solution pour l'équipe

Se démarquer, c'est quitter la surveillance d'un adversaire pour pouvoir recevoir la balle ou participer à l'action. Tu ne dois pas rester immobile derrière un défenseur : le porteur ne peut pas te voir facilement et la passe risque d'être interceptée. Pour te démarquer, commence par observer l'espace libre. Déplace-toi ensuite avec une intention claire : avance vers une zone où ton partenaire peut t'envoyer la balle. Change de direction si un adversaire te suit. Arrête-toi parfois un court instant dans un espace libre pour montrer que tu es disponible. Tu peux appeler la balle avec un mot simple, comme « Ici ! », sans crier sans cesse. Si tu ne reçois pas la balle, ne te décourage pas : ton déplacement a peut-être attiré un défenseur et a libéré une place pour un autre partenaire. Dans un jeu collectif, un déplacement utile peut aider l'équipe même s'il ne se termine pas par une marque.

La règle du triangle

> Quand ton équipe possède la balle, évite de rester tous sur une même ligne ou tous près du porteur. Place-toi de façon à offrir plusieurs directions de passe : devant, sur un côté ou en retrait selon la règle du jeu. Le porteur peut alors choisir. Cette organisation est utile seulement si elle respecte les zones autorisées et si chaque joueur garde une distance suffisante pour ne pas gêner ses partenaires.

Faire circuler la balle au bon moment

Le porteur de balle a une responsabilité importante, mais il n'a pas à tout faire seul. Avant de passer, il relève la tête pour regarder les partenaires, les adversaires et la cible. Il choisit un partenaire disponible, puis réalise

une passe adaptée : assez douce pour être contrôlée, assez précise pour ne pas être interceptée et dirigée vers un endroit accessible. Une passe devant un partenaire qui court peut lui permettre de continuer son déplacement, si la règle du jeu l'autorise. Lorsque la cible est inaccessible, garde ton calme : fais une passe de préparation. Cette passe ne marque pas tout de suite, mais elle peut déplacer la défense et ouvrir un nouvel espace. À l'inverse, ne fais pas une passe risquée vers un partenaire entouré seulement parce qu'il est proche de la cible. Une bonne décision dépend de la position des adversaires, pas seulement de la distance.

Une méthode rapide quand tu reçois la balle

- Contrôle la balle ou l'objet sans te précipiter.
- Lève les yeux avant de courir ou de passer.
- Repère d'abord la cible, puis un partenaire libre et enfin les adversaires les plus proches.
- Choisis l'action la plus sûre qui aide l'équipe : avancer, passer, tirer ou conserver l'objet selon la règle.
- Après ton action, déplace-toi de nouveau : une passe ne signifie pas que tu dois arrêter de jouer.

Défendre pour préparer l'attaque

Dans un jeu collectif, défendre ne consiste pas seulement à empêcher l'autre équipe de marquer. Une bonne défense peut aussi préparer une attaque. Lorsque ton équipe n'a pas la balle, replace-toi entre la cible et les adversaires si la règle le permet. Surveille surtout l'espace dangereux : celui qui mène directement à votre cible. Reste attentif aux joueurs libres et annonce calmement ce que tu vois, par exemple « joueur seul à droite » ou « protège la zone ». Lorsque ton équipe récupère la balle, la situation change immédiatement : les anciens défenseurs deviennent des attaquants. C'est alors un moment souvent favorable, car certains adversaires ne sont pas encore replacés. Ne pars pas tous vers la cible sans regarder. Un partenaire libre sur le côté peut être la meilleure solution. Nova te souffle une idée : dès la récupération, cherche d'abord un espace et un partenaire, puis accélère l'action.

Communiquer et respecter les rôles

La communication aide l'équipe à agir ensemble. Elle doit être courte, précise et respectueuse. Tu peux dire « passe », « seul », « derrière », « à droite » ou appeler le prénom d'un partenaire. Évite les longues phrases pendant l'action : elles arrivent trop tard. Évite aussi de reprocher une erreur. À la place, encourage et propose une solution : « on écarte le jeu », « je viens t'aider » ou « on se replace ». Certains jeux demandent des rôles particuliers. Le capitaine doit se placer pour recevoir dans sa zone autorisée. Le coureur doit choisir son trajet. Les autres joueurs doivent lui ouvrir un passage ou le protéger selon les règles. Un rôle n'est jamais plus important que les autres : chaque action prépare la suivante. Si vous décidez d'une stratégie avant de jouer, choisissez une consigne simple, comme occuper les espaces libres ou faire plusieurs passes avant de viser la cible. Pendant le jeu, adaptez cette stratégie à ce que vous observez.

Savoir s'adapter aux règles

> Un même jeu traditionnel peut avoir des règles différentes selon le matériel, l'espace ou les choix de la classe. Vérifie toujours la règle annoncée avant de décider : peut-on se déplacer avec la balle ? Peut-on intercepter ? Quelle zone est réservée ? Comment marque-t-on ? Une stratégie est bonne seulement si elle respecte les règles du jeu en cours.

Après l'action : apprendre de ce qui s'est passé

À la fin d'une manche ou d'un temps d'observation, prends quelques instants pour comprendre. Demande-toi : à quel moment notre équipe a-t-elle pu approcher la cible ? Où se trouvaient les espaces libres ? Quelle passe a aidé l'équipe ? Qu'est-ce qui a empêché une marque ? Ne réponds pas seulement « nous avons gagné » ou « nous avons perdu ». Décris une action précise. Par exemple : « Nous avons réussi à avancer parce qu'un partenaire s'est déplacé sur le côté libre et a reçu la passe. » Ou bien : « Nous avons perdu la balle parce que plusieurs joueurs étaient trop près les uns des autres. » Cette réflexion t'aide à progresser lors de la manche suivante. Pour préparer l'entrée en 6e, Nova te rappelle qu'un joueur efficace observe, décide, coopère et apprend de ses choix.

Exemples résolus

Trouver le partenaire disponible

Énoncé. Dans une balle au capitaine, Lina a la balle. Un partenaire est près d'elle et suivi par un adversaire. Un autre partenaire se trouve dans un espace libre sur le côté et peut voir le capitaine.

1. Observe les adversaires : le partenaire proche de Lina est surveillé.
2. Repère l'espace libre : le partenaire placé sur le côté n'est pas gêné immédiatement.
3. Choisis une passe précise vers le partenaire libre.
4. Après la passe, Lina se déplace pour pouvoir recevoir de nouveau si nécessaire.

Résultat : Lina doit passer au partenaire libre sur le côté, car cette action augmente les chances d'approcher le capitaine.

Réagir après une récupération

Énoncé. Dans un jeu de drapeau, ton équipe récupère l'objet. Plusieurs adversaires sont encore loin de leur camp, mais un passage est libre sur un côté du terrain.

1. Regarde rapidement où se trouve le camp à atteindre.
2. Repère le côté libre et le partenaire qui peut y courir.
3. Transmets l'objet ou accompagne le porteur vers cet espace, selon la règle du jeu.
4. Écarte-toi des adversaires pour garder une solution de passe.

Résultat : L'équipe doit utiliser le passage libre avant que les adversaires aient le temps de se replacer.

Mes exercices

1 Les mots du jeu ★☆☆

Associe chaque mot à sa définition.

1. Cible .....
2. Partenaire .....
3. Se démarquer .....

2 Bien jouer ensemble ★☆☆

Indique si chaque phrase est vraie ou fausse.

1. Dans un jeu collectif, il est utile d'observer les espaces libres. .....
2. Après avoir fait une passe, je peux arrêter de jouer. .....
3. Une bonne communication utilise des mots courts et respectueux. .....

3 La meilleure solution ★☆☆

Choisis l'action la plus utile dans chaque situation.

1. Tu as la balle. Un partenaire est entouré, un autre est seul dans un espace libre. Que fais-tu ? .....
2. Tu n'as pas la balle et un adversaire reste près de toi. Que fais-tu ? .....

4 Les étapes d'une action ★★☆

Complète chaque phrase avec le mot qui convient : observer, cible, démarquer, partenaires.

1. Avant de passer, je dois _____ le terrain. .....
2. Je me déplace pour me _____. .....
3. Je cherche la _____ à atteindre. .....
4. Je communique avec mes _____. .....

5 Une passe de préparation ★★☆

Explique pourquoi une passe vers un partenaire libre sur le côté peut aider l'équipe à marquer.

Rédige une phrase de justification.

6 Observer puis agir ★★☆

Remets les actions dans l'ordre pour prendre une bonne décision.

1. Actions à ordonner : choisir une action ; regarder les partenaires et les adversaires ; contrôler la balle ; se déplacer après l'action. .....

7 Lire le jeu ★★★

Complète le tableau en choisissant une action adaptée à chaque observation.

1. Observation : les adversaires sont regroupés devant la cible. .....
2. Observation : ton partenaire court dans un espace libre vers l'avant. .....
3. Observation : tu viens de faire une passe. .....

8 Le conseil tactique ★★★

Rédige un conseil pour une équipe qui perd souvent la balle parce que tous les joueurs restent près du porteur.

Écris un conseil clair et justifié.

Évaluation

Lis chaque situation, puis réponds avec précision.

Barème : 20 points

1. Explique ce qu'est une situation favorable de marque. ..... / 4
2. Tu as la balle et un partenaire est seul sur le côté. Indique une action adaptée et justifie-la. ..... / 4
3. Donne deux actions utiles pour te démarquer. ..... / 3
4. Explique pourquoi il ne faut pas tous courir vers la balle. ..... / 3
5. Cite deux informations à observer avant de passer. ..... / 3
6. Après avoir récupéré la balle, quelle attitude aide ton équipe à attaquer ? ..... / 3

Les astuces de Nova

Les yeux de Nova
Avant d'agir, fais un balayage rapide : cible, partenaires, adversaires, espace libre. Quatre regards, puis une décision.

Ne colle pas à la balle
Si tu es loin dans un espace libre, tu peux aider davantage qu'en restant collé au porteur. Nova appelle cela ouvrir une porte de passe.

Après la passe, continue
Une passe réussie est le début d'une nouvelle action. Déplace-toi tout de suite pour redevenir utile à l'équipe.

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/
- **Les triangles en CM2** · /mathematiques/espace-geometrie/triangles-cm2/