

Ces jeux sont des propositions parmi un très grand nombre de jeux d'opposition adaptés aux maternelles. Vous pouvez les choisir ou en utiliser d'autres sur vos séquences sportives.

[1,2,3 ... Soleil](#)

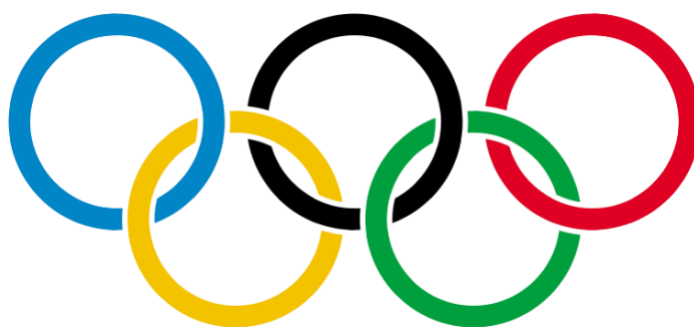
[Les lapins dans le terrier](#)

[La chaîne des pompiers](#)

[Le ballon aux prénoms](#)

[L'horloge](#)

[Le béret](#)



1,2,3 ... Soleil

Compétences	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives
But élève	Arriver au mur le premier
Matériel	Un mur avec un espace suffisant autour
Déroulement	Un adulte est meneur. Il chante la comptine en regardant le mur. Quand il compte jusqu'à 3 les enfants se déplacent. Quand le meneur se retourne (à la fin du mot soleil), les enfants s'immobilisent Le joueur qui n'est pas immobile revient au départ. Le premier qui touche le mur a gagné puis le jeu continue jusqu'au dernier arrivé
Variables	Un élève devient meneur Changer le rythme de la comptine

Les lapins dans le terrier

Compétences	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives
But élève	Réintégrer son terrier le plus rapidement possible après avoir effectué le tour de la ronde
Matériel	Un espace suffisamment vaste. Un signal adapté
Déroulement	Le groupe classe est divisé en 2. Au départ, la moitié des enfants (les terriers) forme une ronde en se tenant debout, jambes écartées. Les autres enfants (les lapins) se situent à l'intérieur de la ronde. Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance, faire le tour de la ronde puis retourner à l'intérieur en repassant par le terrier.
Variables	Terrier libre Ajouter des carottes (objets) à récupérer au centre de la ronde

La chaîne des pompiers

Compétences	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives
But élève	Faire passer les objets d'une caisse à l'autre le plus vite possible
Matériel	Caisses, anneaux, balles, foulard, cerceaux
Déroulement	Les enfants sont placés chacun dans un cerceau formant une chaîne entre 2 caisses Plusieurs chaînes sont constituées. La partie se termine quand une équipe a réussi à transférer tous ses objets. Si un objet touche le sol pendant le transfert, il est récupéré par les ramasseurs qui le replacent dans la caisse de départ.
Variables	Augmenter ou diminuer la distance entre les cerceaux Mettre des objets de forme et de taille différente.

Le ballon aux prénoms

Compétences	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives
But élève	Rattraper le ballon
Matériel	1 ballon pour 8/10 enfants
Déroulement	La classe est divisée en rondes de 8/10 enfants. Un enfant se retrouve au centre du cercle avec un ballon dans les mains. Celui qui est au milieu de la ronde appelle un prénom et lance le ballon en l'air. Celui qui est appelé doit vite rentrer dans la ronde et essayer d'attraper le ballon avant qu'il ne tombe. On gagne si on attrape le ballon.
Variables	Forme du ballon Nombre de rebond autorisés

L'horloge

Compétences	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives
But élève	Faire tourner le ballon le plus vite possible
Matériel	4 ballons (1 par équipe)
Déroulement	4 équipes de joueurs Chaque équipe forme une horloge (ronde), et le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille, on compte une heure. Utiliser un saut avec des bouchons pour compter les tours ou une ardoise. C'est le premier joueur qui marque le point quand le ballon lui revient. Temps de chaque manche : 1 minute.
Variables	Espacer les joueurs Taille des ballons

Le béret

Compétences	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement Accepter les contraintes collectives
But élève	Réagir à l'appel de son numéro et ramener le béret sans être touché
Matériel	Foulards de couleurs, Plots
Déroulement	Les élèves sont sur 2 lignes distantes de 10 à 15 m. Chaque élève reçoit un numéro de 1 à 5 / Les élèves sont opposés 5 contre 5. Chaque groupe de 10 élèves a un foulard placé entre les 2 lignes à égale distance. Le meneur appelle un numéro et ceux qui ont ce numéro courent vite chercher le foulard pour le ramener dans leur camp sans être touché par leur adversaire. Dans chaque jeu, un élève doit pouvoir faire (6 à 8 passages) avant de changer les oppositions d'équipe.
Variables	Position de départ Distance entre les lignes