

Taxonomies des jeux par complexité

Jeux où le groupe est en fusion

Joueurs réagissent ensemble à un danger extérieur symbolisé par un personnage.

- Complexité : un seul rôle à assumer ; tous contre un (le danger est bien identifié)

- Sans ballon : les sorciers, l'épervier, minuit dans la bergerie, chat perché, queue du diable,...
- Avec ballon : vider/remplir la caisse, les balles brûlantes, balle assise, les déménageurs,...

Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits/devoirs différents

- Complexité : l'élève tient le même rôle durant tout le jeu ; deux équipes

- Sans ballon : gendarmes et voleurs, douaniers et contrebandiers,...
- Avec ballon : balle au chasseur, esquive ballon, lapins-couloirs, ballon piquet, béret,...

Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits/devoirs identiques

Jeux sportifs collectifs, balle au capitaine,...

- Complexité : réversibilité des rôles (la possession de la balle ou de l'engin détermine le rôle à tenir : attaquant ou défenseur) ; deux équipes

- Sans ballon : ballon château, balle au capitaine, ballon prisonnier,...
- Avec ballon : jeux pré-sportifs collectifs comme handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...

- Nombreux classements existent : jeux de course, jeux de prise de territoire, jeux de renvoi de ballons,...

- En maternelle, nous aborderons les jeux où le groupe est en fusion et certains jeux, pas très compliqués, où deux équipes s'affrontent avec des droits/devoirs différents

- Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits/devoirs différents sont adaptés au cycle 2 et cycle 3

- Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits/devoirs identiques sont adaptés au cycle 3