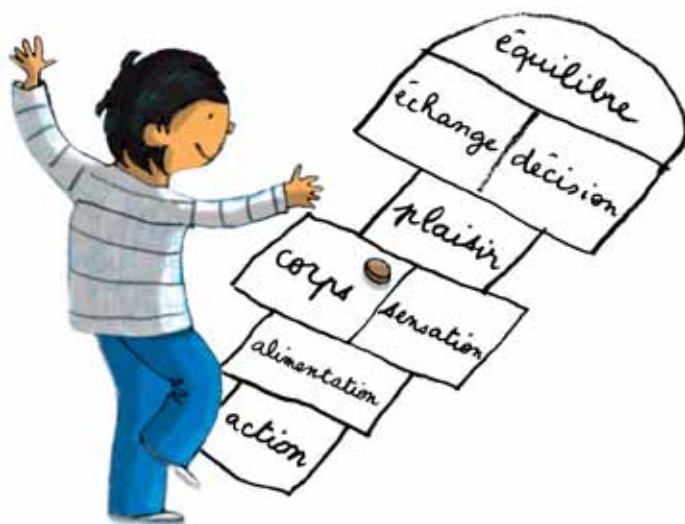




FICHER DE JEUX

Jeu d'antan, jeux d'enfants



Semaine nationale du jeune citoyen sportif



SOMMAIRE

- ⇒ Lire les jeux...
- ⇒ Traitement pédagogique
- ⇒ Tableau des grands champs de significations
- ⇒ **Domaine 0** : “j’agis sur et pour moi”
- ⇒ **Domaine 1** : “je me mesure au temps et à l’espace”
- ⇒ **Domaine 2** : “je me montre et/ou le m’exprime”
- ⇒ **Domaine 3** : “je m’oppose inter-individuellement”
- ⇒ **Domaine 4** : “je m’oppose collectivement”
 - ➔ Classification des jeux traditionnels d’opposition collective
 - ➔ Jeux de concurrence / Jeux de poursuite / Jeux d’affrontement
- ⇒ **Domaine 5** : “je m’aventure souvent en milieu naturel”
- ⇒ **Domaine 6** : “je suis en communion avec les autres”



Lire les jeux traditionnels comme des contes

Le jeu a été de tous les temps, de toutes les géographies. Chaque groupe, chaque peuple a inventé des activités ludiques pour rythmer la vie, pour initier, pour intégrer, pour délimiter des zones d'influence...

Chacun aujourd'hui s'accorde à donner aux jeux traditionnels la même fonction que celle des contes (cf. Gutton, Parlebas,...). Il s'agirait d'une sorte **d'initiation** qui permettrait à **l'enfant de retrouver ses racines et d'incorporer notre culture.**

- ➔ Dans les contes, on trouve des ogres, des marâtres tortionnaires, des parents qui perdent volontairement leurs enfants dans les bois, etc. c'est-à-dire tout ce qu'il y a de plus odieux dans le monde.
- ➔ Dans les jeux, on se dévore (crocodiles, chats, loups,...), on se fait pétrifier par des sorciers, on va en prison, on se bat en duel, on élimine les autres, etc..

Les contes, comme les jeux, mettent en jeu les angoisses profondes des hommes par rapport à la maladie et à la mort. Ils sont là pour nous faire revivre un moment de **l'histoire de l'humanité** enfoui dans notre inconscient collectif.

On peut lire **négativement** les jeux, notamment ceux qui semblent exacerber les relations de violence, de vie et de mort. Il faut s'interroger sur la valeur d'un tel support "éducatif" qui impose aux enfants cette permanente relation à la violence.

On peut penser en **positif** que c'est en les mettant en scène, en les représentant, en les jouant que l'enfant pourra certainement trouver les moyens **de dépasser ces peurs ancestrales.**





L'enfance des jeux, les jeux de l'enfance...

Le jeu possède donc un sens profond qu'il est nécessaire d'identifier pour se permettre de l'utiliser en connaissance de cause. Comme les contes, le jeu n'est pas innocent, il **nous confronte aux problèmes essentiels de la vie**. L'énorme avantage pour l'enfant est qu'il peut se tester en risquant sa vie "*pour de faux*" sans mettre en cause son intégrité physique.

Si le très jeune enfant pratique plus volontiers des jeux individuels, il ne manque pas de chercher la confrontation et arriver ainsi aux jeux collectifs, à construire les règles communes. C'est bien là que germe la société adulte, c'est bien là que l'enfant se prépare à y entrer et à prendre en compte toutes ses exigences.

Pour nous, éducateurs, adultes soucieux d'une qualité dans les relations inter-individuelles, **le jeu est un vecteur puissant**, un porteur de sens, un moyen de transmission efficace que nous ne pouvons pas ignorer.

Les quelques pages qui suivent ne se veulent pas exemplaires ; elles sont seulement incitatives. Chacun, chacune y pourra puiser ou ajouter ses propres références.



École d'Étigny - 89



Traitement pédagogique

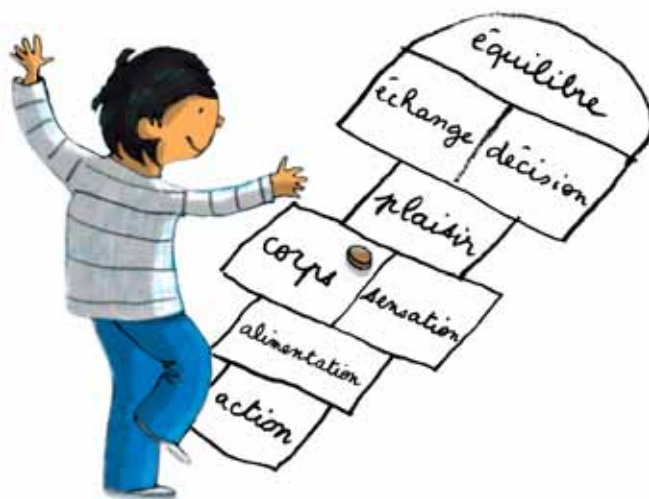
Dans le souci d'organiser ce dossier pédagogique, nous avons pris le parti d'aller rechercher le sens profond de chaque jeu et de le resituer :

- dans les **“grands champs de significations des activités humaines”** (cf. J. Gay) que nous appelons **“domaines”** (voir tableau ci-après)
- dans des **catégories de problèmes** qu'il faut identifier et traiter.

La classification **détaillée**, jointe dans le dossier ne porte que sur le **domaine 4 (jeux d'opposition et de coopération collective)**. Le nombre très important de jeux et d'activités regroupés dans ce domaine a amené à les répartir en 3 sous-classifications qui correspondent aux types d'apprentissages sollicités. Elles peuvent aider les collègues à répartir les jeux pour inventorier le maximum d'apprentissages dans une catégorie.

Par exemple, dans les jeux de poursuite, pour poser les différents problèmes de fuite à l'enfant, il est bien de lui faire explorer un jeu de *“fuir en aveugle”*, un jeu de *“fuir simple”*, un jeu de *“fuir et rentrer dans son camp”*, un jeu de *“fuir et se protéger”*, un jeu de *“fuir et délivrer...”* Chaque jeu est répertorié en fonction du problème qu'il pose à l'enfant. A chacun, chacune de faire son menu.

Voilà, tout est dit...bon jeu !





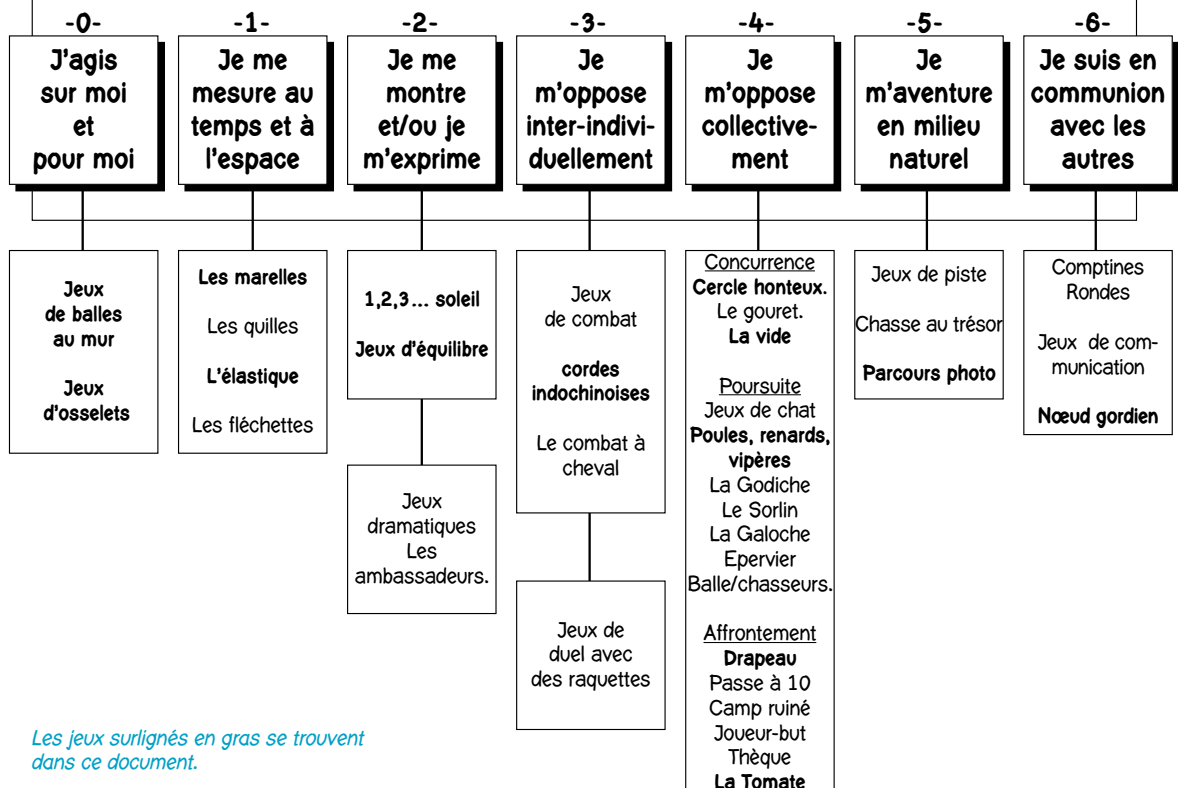
Les jeux traditionnels et les grands champs de significations des activités humaines.

Dans ses relations multiformes à l'environnement physique et humain, l'homme a donné du sens à ses activités. Ces grands champs de significations ne sont pas figés, ils sont le produit d'une histoire et se transforment en fonction de notre capacité à agir dessus. Il s'agit aujourd'hui de les prendre en compte, de les intégrer pour les soumettre à notre regard critique et les dépasser.

Les jeux traditionnels recouvrent ces grands champs de significations.

Chaque domaine exprime un type particulier de rapport de l'homme au monde physique et humain, qui donne du sens, pour l'enfant, à sa pratique de l'E.P.S.

Les domaines posent à l'enfant des types de problèmes spécifiques et sollicitent une configuration de ressources également spécifique.



Les jeux surlignés en gras se trouvent dans ce document.



DOMAINE O

“J'agis sur moi”

Jeux de balle (1)

Balle au mur (jeu A)

Matériel : une balle par personne
un mur contre lequel lancer

Nombre de joueurs : Autant qu'il y a de place sur le mur

Déroulement : Lancer la balle contre le mur en chantant

“A la balle...

Caporal...

Au ballon...

Napoléon...”

et en faisant certains gestes ...

1. Des 2 mains
2. Sans rire sans parler
3. Sur un pied, sur l'autre
4. Petite tapette (en frappant dans les mains à chaque phrase)
5. Grande tapette (en frappant dans les mains devant soi et derrière à chaque phrase)
6. Petit rouleau (mouliner devant soi avec les poignets à chaque phrase)
7. Grand rouleau (dessiner un grand cercle avec ses bras)
8. Croisés (croiser les mains sur les épaules à chaque phrase)
9. Sur les hanches (poser les mains sur les hanches à chaque phrase)
10. Gueule de loup (faire une gueule avec ses mains pour réceptionner la balle à chaque phrase.)



DOMAINE O

"J'agis sur moi"

Jeux de balle (2)

Balle au mur (jeu B)

Matériel : une balle par personne
un mur contre lequel lancer

Nombre de joueurs : Autant qu'il y a de place sur le mur

Déroulement : Lancer la balle contre le mur en chantant

*"Mon petit ballon
Toi qui es si mignon
Je t'avais perdu (un rebond à terre puis rattraper la balle)
Je t'ai retrouvé
Viens te reposer
Dans mon tablier"
(la balle est récupérée dans le tablier ou le bas du tee-shirt.)*

Balle en l'air

Matériel : une balle par personne

Déroulement : Lancer la balle en chantant

*"A la ballote
Marie-Charlotte
Coco-marin"
Frappez des mains (frapper dans les mains et rattraper la balle)*



DOMAINE O

"J'agis sur moi"

Jeux d'osselets (1)

Les jeux d'osselets illustrent parfaitement les caractéristiques de cette classe d'épreuves initiatiques pratiquées individuellement au sein d'un petit groupe, constituées d'une échelle de difficultés croissantes ritualisées. La performance consiste à aller le plus loin possible et avant les autres au plus avant dans la progression, en plusieurs fois puisque le joueur cède son tour à chaque erreur. La gamme des variables possibles est bien explorée :

Au plan rythmique :

Le respect d'un rythme avec les lancers, frapper au sol x fois et rattraper peut aller jusqu'à l'accompagnement d'une formule scandée : "Je le sale, je le poivre, je l'huile, ..."

Au plan cognitif :

Retenir les successions obligatoires à l'aspect ésotérique. Entrer dans la logique toute mathématique des séries montantes et descendantes.

Au plan psycho-affectif :

Toutes les figures ne dépendent pas de la seule dextérité. Dans la progression, le facteur chance intervient clairement par exemple en faisant intervenir la personnalisation particulière des quatre faces des osselets, un peu comme aux dés :

une face est bombée : on l'appelle la bosse.

son opposée est creuse : c'est le trou.

l'une est courbe : c'est l'S.

son opposée est droite : c'est 1' / (en Provence le valet).

Le principe :

On joue avec 5 osselets dont un, éventuellement repérable par sa couleur ou une marque, aura souvent un rôle particulier, est appelé "le père".

1. La base :

1. Lancer le père, ramasser un osselet et rattraper le père.
2. Lancer le père, ramasser deux osselets et rattraper le père.
3. Lancer le père, ramasser trois osselets et rattraper le père, puis lancer le père, ramasser le dernier osselet et rattraper le père.
4. Lancer le père, ramasser les quatre osselets, rattraper le père.

2. La Tour Eiffel :

4 : Prendre tous les osselets dans une main - lancer le père. Poser les quatre osselets et rattraper le père. Relancer le père, ramasser les quatre osselets et rattraper le père.

Attention : vous devez rattraper les quatre osselets du premier coup.

3 ; 2 et 1: retirer un osselet, faire pareil

0 : lancer le père, taper à terre, renvoyer le père en l'air du plat de la main, retaper à terre, rattraper le père.

3. Le père sur le dos :

Prendre tous les osselets dans la main. Les lancer pour récupérer le père sur le dos de la main (s'il y en a d'autres les faire tomber sans s'aider de l'autre main pour que le père reste seul).

Lancer le père, ramasser 1 osselet puis rattraper le père.

Même chose mais en ramassant 2 puis 3, puis 4 osselets.



DOMAINE O

"J'agis sur moi"



Jeux d'osselets (2)

4. Karaté :

Placer les osselets à terre avec l'écartement de la main. Lancer le père et taper entre les osselets, puis rattraper celui-ci de la main droite.

5. Saucisson

Les osselets sont disposés comme au Karaté. On peut choisir de les lancer et de les disposer ensuite, chaque mouvement de mise en place s'effectuant entre le moment où on lance le père et celui où on le rattrape.

Ensuite, père lancé :

- "je le sale" : on prononce en faisant le geste,
- "je le poivre" : on prononce en faisant le geste,
- "je l'huile" : on prononce en faisant le geste,
- "je le vinaigre" : on prononce en faisant le geste,
- "je le coupe" : on prononce en faisant le geste (comme pour le Karaté),
- "je le mange" : on prononce en faisant le geste (on ramasse tous les osselets).

5. Tête de mort simple

Placer les osselets entre les doigts. Mettre le père sur le dos de la main. Lancer le père et le rattraper dans le creux de la main. Puis faire passer les osselets qui sont entre les doigts dans le creux de la main, sans s'aider de l'autre main.

6. Le pont

On écarte pouce et index, posés à terre, puis on lance le père et on pousse un osselet à terre, sous le pont, puis après on le fait à deux, puis à trois et un, puis à quatre.

Variante : sans toucher le pont (les doigts).

7. Les barrières

Faire passer les osselets par dessus la barrière (jambe ou main) : 1 par 1, 2 par 2, 3 et 1 (ou 1 puis 3), les 4. Variante : il ne faut pas que les osselets se touchent en retombant.

8. Le nid :

La main sur le cœur en forme de nid, y déposer les osselets 1 par 1, 2 par 2, 3 par 3, puis les 4.

9. Cycliste :

Même disposition que « saucisson ». Lancer le père et faire avancer l'osselet de l'extrémité en slalom entre les autres sans les toucher (du doigt ou avec l'osselet).

On lance le père autant de fois que nécessaire pour que le 1er fasse l'aller et retour .

Le 1er osselet revenu à son point de départ, on ramasse tout.

10. Je nage :

Avec 3 "figures" :

Le puits : jeter les osselets pour rattraper le père sur le dos.

Lancer le père qui passe par le puits que l'on constitue ; une fois le père lancé, avec le pouce et l'index réunis en forme de cercle.

La mare : idem mais on lance le père dans la mare constituée par le cercle que forment les 2 pouces et les 2 index réunis.

La piscine : idem.

piscine = cercle formé par les 2 bras



DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (A)



A pieds joints



A cloche-pied



Pieds écartés

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours

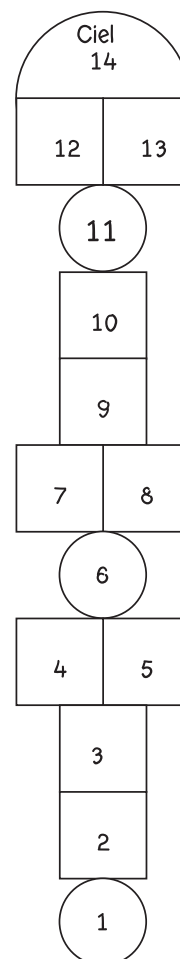
Cycle 1 : sans palet

Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant essaie à son tour d'alterner différents types de sauts en progressant sur le jeu.

Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (B)

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours du 1 à la Lune

Cycle 1 : sans palet

Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant doit lancer successivement son palet dans toutes les cases du parcours.

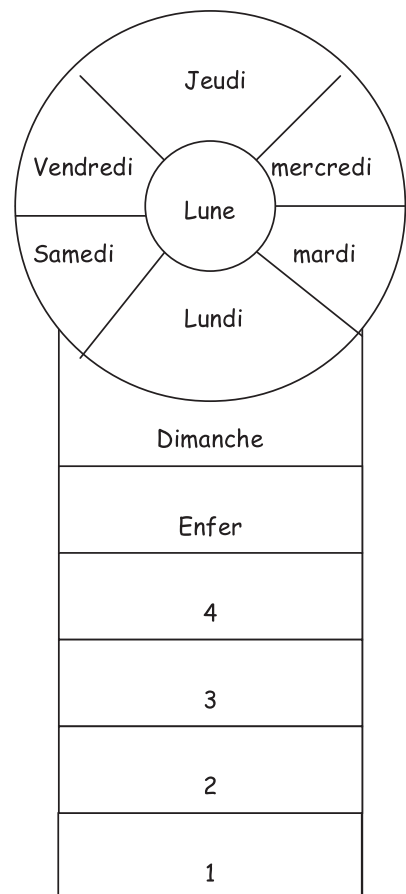
A chaque fois il pousse le palet à cloche-pied dans la case précédemment franchie (dans l'ordre inverse de celui des jours).

Si le joueur pose le pied sur la ligne de la case "Lune" ou s'il la touche avec son palet, il lui faut recommencer tout son parcours.

Variantes :

On peut rajouter des difficultés supplémentaires, telles que :

- ➔ Franchir la case "Enfer" sans poser le pied
- ➔ Se reposer le Dimanche
- ➔ Parcourir les jours de la semaine, dans l'ordre
- ➔ Arriver à pieds joints dans la case "Lune"





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (C)

Le carré de la lune

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

réussir le parcours

Cycles 2 et 3: avec un palet

Matériel :

9 palets par enfant

| | | |
|---|------|---|
| 3 | 7 | 4 |
| 5 | 9 | 2 |
| 8 | 1 | 6 |
| | lune | |

Déroulement :

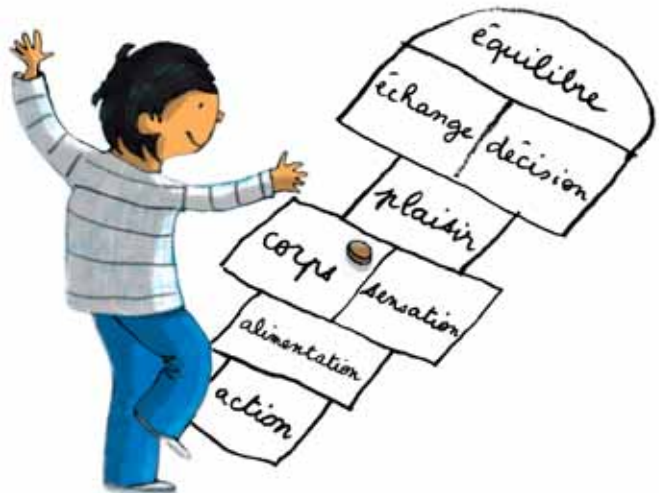
Chaque enfant saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.

S'il réussit le parcours, il pose un jeton dans une case de son choix.

Cette case est interdite aux autres joueurs.

Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a posé le plus de jetons dans les cases.





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (D)

Marelle classique

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

aller de la terre au ciel, sans palet pour les cycle 1, avec palet pour les cycle 2.

Consignes :

Cycle 1 : sauts à pieds joints « je vais au 1 et je reviens... »
« ..., je vais au 2 et je reviens, etc »

Cycles 2 et 3 : Saut sur 1 pied lorsqu'il n'y a qu'une case, sur 2 pieds lorsqu'il y a des cases voisines. Les enfants effectuent un aller retour.

JEU AVEC PALET :

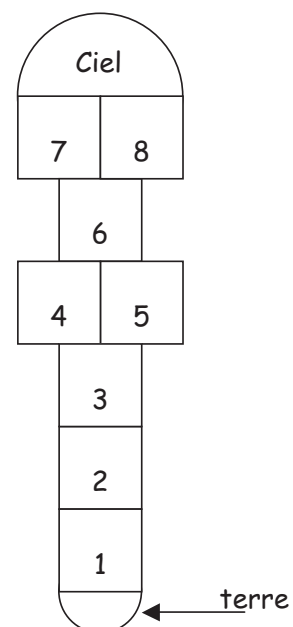
Le palet est lancé à la main dans la case à atteindre

Le palet est poussé au pied

Critères de réussite :

Le joueur ne doit toucher aucun trait, le palet non plus ; si c'est le cas, il reprend, à son tour, à l'endroit de l'arrêt. Arrivé au ciel, il peut poser les 2 pieds avant d'engager le retour.

Le gagnant est celui qui a accompli tout le parcours avant les autres.











DOMAINE 1

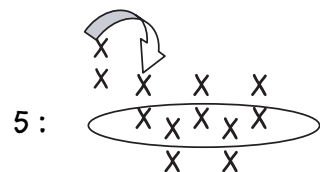
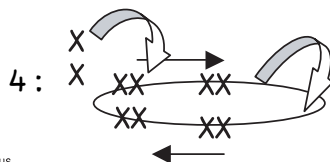
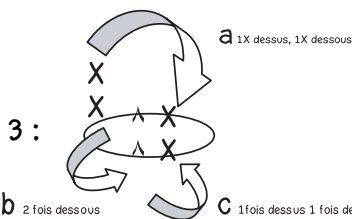
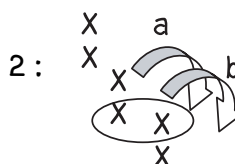
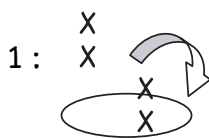
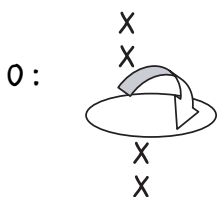
"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux avec élastique(s)

JEU : 0 À 10

Codage :

-  Élastique
-  Pieds sur ou à côté de l'élastique
-  Pieds sous l'élastique
-  Élastique en croix
-  Glissade
-  Saut appel 2 pieds



Alterner une fois d'un côté, une fois de l'autre

6,7,8,9,10 : Les enfants choisissent une figure qu'ils répètent autant de fois que le numéro.

Remarques :

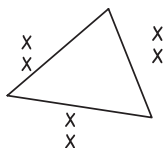
Hauteur de l'élastique : chevilles, genoux, cuisses, sous fesses, taille,...

Les enfants peuvent se donner plusieurs chances s'ils échouent (ex: pour les chaussures avec languette, les bas de pantalon, ... cela ne compte pas si l'élastique les touche !).



1ère variante : le triangle

Dispositif :



Les enfants comptent jusqu'à 3 ; à 3 ils sautent tous en même temps et répètent les mouvements de la variante 0 à 10.

Ils font le tour du triangle 1 fois pour le numéro 1 jusqu'à 10 fois pour le numéro 10.

Le sens de rotation est déterminé à l'avance par les enfants.

2ème variante : élastique serré

Les enfants tiennent l'élastique avec la main, les deux cotés de l'élastique sont alors l'un contre l'autre. Le déroulement de ce jeu se fait comme pour le jeu 0 à 10.

JEU 2 : LE PAPILLON

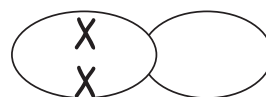
Le mot "papillon" rythme l'ouverture et la fermeture de l'élastique, le mot est dit sur un rythme assez lent sur la première syllabe et plus rapide sur les deux dernières.

Position de départ



Saut appel deux pieds, on change de cercle

Position d'arrivée



Déroulement : L'enfant qui est dans l'élastique saute indéfiniment jusqu'à ce qu'il échoue.



DOMAINE 2

"Je me montre et/ou je m'exprime"

1, 2, 3... Soleil

Organisation :

- un groupe d'enfants placés côte à côte sur une ligne.
- un meneur de jeu situé 6 à 10 mètres devant et tournant le dos au groupe.

But du jeu :

Arriver le premier à toucher le meneur de jeu en ayant respecté la règle du jeu.

Déroulement du jeu :

Lorsque le meneur de jeu, le dos tourné, prononce «1,2,3,... » :

- les enfants placés sur la ligne avancent.

Lorsqu'il prononce «soleil» :

- le meneur de jeu se retourne et observe les enfants qui doivent être immobiles.

Tout enfant pris en flagrant délit de mobilité doit repartir de la ligne de départ.

Les autres reprennent le jeu à l'endroit où ils se trouvent lorsque le meneur montre à nouveau son dos.

Variantes :

Imposer le type d'arrêt (ex : sur un pied, de dos, les bras en l'air, à genoux,...)

Imposer un nombre d'appui (ex : 2 pieds/1 main ; 1 pied/2 mains ; 1 pied/1 main ;...)

Faire le jeu les yeux fermés (sauf pour le meneur)

Faire le jeu avec du matériel (vélo, patins, trottinette, échasses, cordes, balle,...)



DOMAINE 2

"Je me montre et/ou je m'exprime"

Jeux d'équilibre

Seul :

A partir d'images ou de photographies, reproduire une posture.

Tenir une posture le plus longtemps possible

Reproduire une posture : les pieds sur le sol, sur une caissette, sur un banc, etc...

A deux :

Le miroir :

L'un prend une posture que l'autre reproduit

Le marionnettiste :

A partir d'une photographie (ou non), l'un manipule l'autre pour lui faire prendre une posture qu'il mémorise et tente de reproduire seul.

Sur un banc, sur une poutre (à différentes hauteurs) :

S'équilibrer les yeux fermés, les yeux ouverts ; sur un pied, en tenant des objets, en écartant les bras, à reculons, en tournant, en enjambant des objets,...

S'équilibrer à 2.





DOMAINE 3

“Je m'oppose inter-individuellement”

Les cordes indochinoises

Dispositif :

Les deux joueurs sont face à face. Chaque joueur entoure sa taille par la cordelette, en passant par la gauche, la main droite seulement en tenant le bout. La main gauche sert de balancier pour obtenir l'équilibre.

Déroulement :

Au départ les deux joueurs sont face à face, les deux pieds ancrés dans le sol.

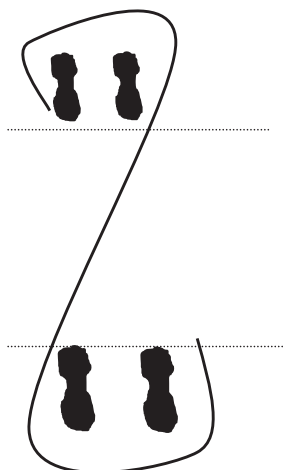
Il s'agit, par des tractions sur la corde ou des lâchers, de déstabiliser l'adversaire.

Un joueur a gagné lorsque son adversaire ne peut plus tenir sans changer un pied de place (déséquilibre).

Gain du jeu :

Chaque partie peut se jouer au point. Lorsqu'un joueur est déséquilibré, il donne un point à son adversaire.

Un joueur a gagné le jeu lorsqu'il a atteint dix points, il change alors d'adversaire.





DOMAINE 4

“Je m'oppose collectivement”

Classification des jeux traditionnels d'opposition collective

(Equipe EPS-USEP- Académie de Dijon)

A . → Jeux de concurrence.

B . → Jeux de poursuite (*cible humaine*).

C . → Jeux d'affrontement



A. → Jeux de concurrence



A 1
Sans
balle

A 11

JOUER SANS SE
TROMPER

- Les petits lutins. Jacques a dit. (M)
- Assis debout. C'est mon nez. (16)
- Dans la mare sur la rive. (M)
- Les mousses(16)
- Le chasseur et les lapins.
- Vous vous envollez. Pigeon vole.(M)
- Pierre appelle Paul. Les prénoms.(M)
- Chat, chien, chou. Piperlet.(M)
- Le quiqui et le quiquoi.(M)
- Le jeu du bâton.

A 12

FAIRE MIEUX QUE
LES AUTRES

A 121

Ramasser le plus
d'objets possible

- La famille lapins.
- Les bons petits chiens.
- Les lapins et les feuilles de chou.
- L'équipe fortunée.

A 122

Arriver avant les
autres

- La course aux couleurs
- Les lapins dans la clairière.(16)
- Les cavaliers pressés.(16)

A 13

NE PAS ETRE
LE POIREAU



- Les chaises musicales.
- A qui la place ?(M)
- Bonjour Monsieur, bonjour Madame(16)
- Donne-moi du feu.
- Aimes-tu tes voisins ?(M)
- La locomotive. La poste court.
- Le cercle honteux.(16)
- Les écureuils en cage.(M)
- Les quatre coins. (M)



A 21

NE PAS ETRE
LE POIREAU

- Le gouret. (M)

A 2
Avec
balle

A 22

JOUER SANS SE
TROMPER

A 221

Lancer
et rattraper

- La balle au mur.(M)
- La balle nommée (sans poursuite).(M)
- Les mouches.(M)

A 23

FAIRE MIEUX QUE
LES AUTRES

A 231

Lancer
et courir vite

- Le béret ballon. (M)
- Les cercles mobiles.(M)
- Lance et tourne vite. (M)
- Le ballon diabolique.(M)
- Le ballon anglais.
- La thèque sans poursuite.(16)



B. → Jeux de poursuite

Atteindre une cible humaine



B 11

NE PAS SE FAIRE
REPERER

B 111

Ne pas se faire
voir ou entendre

- Les petits taquins.(16)
- Mère, veux-tu ?(M)
- 1-2-3 soleil. L'ogre et les statues.(M)
- Médor et son os. L'âne à ferrer.
- La princesse prisonnière.
- Le roi du silence.(M)
- Le furet. La taupe.(16)
- Le courant électrique.(16)
- Le clin d'œil. Le chef d'orchestre.(M)

B 112

Se cacher

- Cache-cache.(M)
- Le siffleur.
- Les grosses bêtes.
- La sardine(M)

B 113

Se cacher et revenir

- Cache-cache 1, 2, 3.
- Cache-cache la lune.
- Le loup et les agneaux.(M)
- La cachette gamolle. La bûche.(M)
- La vise. La vise à trois pas.
- La viste.

B 12

FRANCHIR
UN TERRITOIRE

B 121

Passer malgré
l'adversaire

- Renard dans la basse cour (M)
- Rivière aux crocodiles. (16)
- L'épervier. L'homme noir.(M)
- 3 maillons de la chaîne. (16)
- La mère chaîne.
- La passe.

- Douaniers-contrebandiers (M)
- La baguette.(M)

- Galoche. Sorlin. Catelot. Galurin. *(M)
- Canard magique. Godiche. Chèvre.
- Bouc. Ranguille pête à moineaux.



B 131

Fuir
en aveugle

- Roméo et Juliette.(M)
- La clochette.

- Colin Maillard.
- Les 2 chats aveugles.
- Colin-Tampon.
- Chien et les garuches. Chat Ficelle(M)
- La taupe et la sauterelle.

- Chat aveugle. Le Yéti.(M)
- Vampire de Strasbourg.

B 132

Fuir

- Chat simple.(M)
- Chat gelé, blessé.(M)
- Chat ombre.(M)
- Le labyrinthe. Diable et grenouilles.

- Chat double, Chat-chars.(M)
- La méiose.
- Le pouilleux. Caverni concatti

B 133

Fuir en rentrant dans
son camp

- Les 3 tapes. Main chaude au cercle.
- Bleu-Rouge/Lions-gazelles/(16)
- Nuit/jour. Marche interrompue.
- La chandelle. Frapper Guillaume.(M)
- Quand le chat dort.
- Qui attrape ?(M)
- Minuit dans la bergerie.(16)
- Nous venons de loin. (de l'Orient).

B 13

Sans
balle

B 13

NE PAS SE FAIRE
ATTRAPER

Légende : (M) – Jeux traditionnels et jeux sportifs par J.Claude Marchal
(16) – Fichiers jeux USEP CHARENTE

B 1

Sans
balle

B 13

NE PAS SE FAIRE
ATTRAPER

B 134

Fuir
ou se protéger

par
une attitude

- Chat baissé. Les microbes.(M)
- Chat tortue. Hérisson.

dans un lieu

- Chat perché, ferré, suspendu ...(M)

auprès
des autres

- Chat, poules, poussins.
- Chat au secours / câlin/ bisous.
- Les petits paquets. Jamais la paire.(M)
- Qui accroche-décroche. (à l'envers)(16)
- Chat coupé.(M)

B 135

Fuir en se protégeant
collectivement

- Le loup et l'agneau.(16)
- La queue du serpent.
- Chat toupie.

B 136

Fuir, aller chercher un
objet et le ramener

- Le bérêt.(M)
- Lapins, carottes, renards.
- Le voleur de pomme.(M)
- Le drapeau.(M)
- Le meurchieu.

- Le double drapeau (M)

B 137

Fuir
et délivrer

- Les sorciers.(16)
- La queue du diable.(16)
- Gendarmes-Voleurs.(M)
- Les barres.
- Poules, renards, vipères.(M)

B 138

Fuir et poursuivre
pour punir

- L'hirondelle.(M)
- La mère Garuche. Père et ses enfants.(M)
- Le Guénif ou les fers.

- L'ours et son gardien.(M)
- L'ours.(M)

B 211

Esquiver
simplement

- Esquive ballon(M)
- Balle au rond.(M)
- Esquive ballon au loup.(M)
- Ballon captif.
- Chasse au kangourou.(16)
- Ballon couloir.(16)
- Epervier ballon.(16)
- Petite chasse à courre.
- Le jeu de l'ours.
- La balle aux chasseurs.(16)
- La balle à cheval.(M)
- La balle assise. *(M)

B 212

Esquiver ou bloquer et
tirer pour se délivrer.

- La balle aux prisonniers.(16)
- La balle invitation.(M)
- La balle à sucre.(M)
- La balle brûlée. La porte.(M)
- La balle à l'ours.(M)
- Le drapeau à la balle.

B 213

Lancer/frapper,
se sauver, esquiver

- La ballon aux 4 coins.
- La balle au camp.
- La petite thèque.(M)
- La grande thèque. (M)

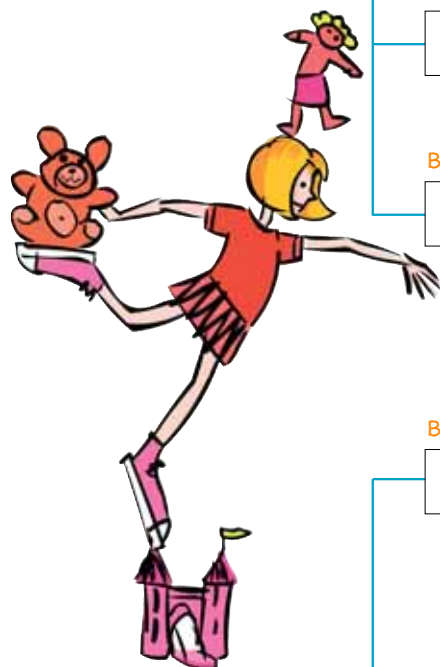
- La balle nommée.(16)
- La balle au nombre.
- La balle empoisonnée.(M)
- La balle aux pots.(M)
- Les 7 pierres.(M)

B 2

Avec
balle

B 21

NE PAS SE FAIRE
ATTRAPER



C. → Affrontement collectif,



C 1
Sans
balle

C 11

CONQUERIR
UN OBJET

- La queue du Mickey.(M)
- Le cerf-volant.

C 12

TENIR
PRISONNIER

- Le filet du pêcheur.(M)
- Les moutons dans le parc.
- La chaîne.

C 13

SORTIR DU
TERRITOIRE

- Charbonnier maître chez lui..(M)
- Manchet maître chez lui.
- Le cercle empoisonné..(M)
- Le cobra.
- La mare.
- Le tir à la corde..(M)

C 14

METTRE
A TERRE

- Le cheval fondu.

C 2
Avec
balle

C 21

LANCER SUR
UNE CIBLE

- Le ballon chassé.
- Les boules..(M)
- Le croquet..(M)
- La crosse en plaine..(M)
- Le chambot



C 22

ENVOYER,
RENNoyer
LE BALLON

- La tomate.
- Vidons la caisse.
- Les balles brûlantes.(16)

- Le gagne terrain..(M)
- La petite balle.

- Le ballon cordon.
- Mort à....(M)

- Le net-ball.
- Le volley anneau.

- La balle au mur.(16)
- La pelote.

C 231

sans cible

- La passe à dix.(16)
- Le camp ruiné..(M)

C 23

TRANSPORTER
TRANSMETTRE
LE BALLON

- Remplir la caisse.
- Le ballon en cage (ballon croquet). (16)
- Le foot en cercle.
- Le ballon redoute. Ballon piquets.
- Le ballon château (piquet)
- Ballon grand cercle. Ballon quilles.

C 232

avec cible

- Le ballon roi.
- Le ballon capitaine.
- Le joueur but.

- Le Roca- ball ou hockey-main.
- Le batano.

- Le scout-ball.
- La calebasse.
- La sioule.



Légende : (M)
(16)

- Jeux traditionnels et jeux sportifs par J.Claude Marchal
- Fichiers jeux USEP CHARENTE



DOMAINE 4

“Je m'oppose collectivement” - Jeux de concurrence - Le cercle “Honteux”

But du jeu :

éviter de se retrouver dans le cercle « honteux » (la maison centrale)

Organisation matérielle :

Pour 9 joueurs, 8 maisons (cerceaux, morceaux de moquettes, ...) de couleur identique et une de couleur différente.

Déroulement :

Les huit maisons forment un cercle au centre duquel se trouve la neuvième qui sera “honteuse”. Chaque enfant se trouve dans une maison. Au premier signal, il faut la quitter et se promener, au second, on se précipite dans un cerceau. Celui qui se retrouve dans le cercle “honteux” donnera le signal à son tour.

Critères d'observation :

L'enseignant mesure les capacités de l'enfant à :

- ➔ appréhender les différents rôles, promeneur ou preneur de place,
- ➔ visualiser un lieu libre dans l'espace de jeu,
- ➔ réagir à un signal et se déplacer rapidement,
- ➔ accepter de perdre,
- ➔ agir en petits groupes de façon autonome.



DOMAINE 4

"Je m'oppose collectivement" - Jeux de concurrence -

La vide

Principe du jeu :

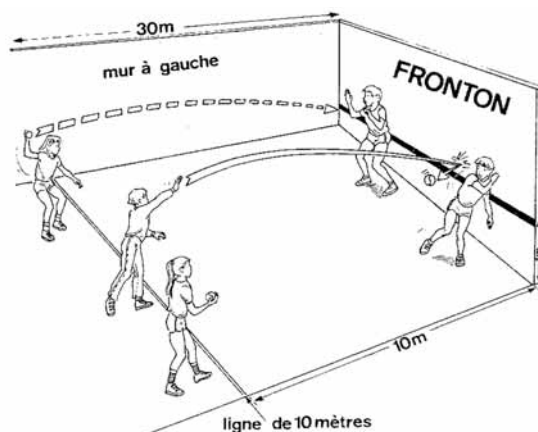
Jeu du Pays Basque où tout joueur qui manque une balle est « vidé ». Il va alors entre le mur et les joueurs pour essayer de revenir dans le jeu.

Jeu de groupe à tactique individuelle.

Terrain : un mur sans aspérité de 4 m de haut et 5 m de large minimum sur lequel une ligne horizontale est tracée à 1m du sol.

Matériel : en général une balle dure (main nue), mais pour les moins de 11 ans, une balle de tennis sans feutre avec la soudure râpée.

Nombre de joueurs : 5 à 16 joueurs, à partir de 8 ans.



Dispositif et début du jeu :

Tous les joueurs sont derrière la ligne des 10 mètres (ou moins selon la force des joueurs). Un volontaire engage, il se place près du mur, fait rebondir la balle au sol en annonçant très fort « YO ! » et frappe la balle de la main de façon à ce qu'elle touche le mur et rebondisse à terre au delà des 10 mètres.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui dit « *j'ai !* » doit renvoyer la balle vers le mur, s'il échoue, il est *vidé*.

Les joueurs vidés sont placés entre les 10 mètres et le mur et doivent, au cours du jeu, attraper la balle avant qu'elle ne touche le mur pour avoir le droit de revenir derrière la ligne.

Si personne ne dit « *j'ai !* », c'est celui qui est dans la meilleure situation qui doit la renvoyer.

Les joueurs placés près de la ligne des 10 mètres ont le plus de chance d'être jugés responsables, sauf si la balle passe très haut au dessus de leur tête.

Les joueurs situés en arrière peuvent, par tactique, s'écarter de la trajectoire sans être vus des joueurs de devant, si ces derniers ont une balle à leur hauteur.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus que deux joueurs, tous les autres étant près du mur ou fronton. Les deux derniers gagnent une vie pour la partie suivante, c'est à dire le droit de manquer une fois la balle.

Quelques précisions :

- ➔ la balle est frappée à la volée ou après un rebond.
- ➔ la balle est frappée au dessus de la ligne horizontale tracée au mur ; une balle qui touche la ligne est faute.
- ➔ une balle qui heurte un joueur vidé, sans être attrapée est réengagée sans que le frappeur soit vidé.
- ➔ pour rattraper la balle au fronton il faut être au maximum à un pas du mur.

Quelques remarques :

A l'engagement la balle doit être frappée avec beaucoup de puissance. Le contact de la balle dans la main se fait entre le creux et les doigts.

La règle d'élimination (*vidé*) est difficile à appliquer ; cela nécessite une régulation par les joueurs eux mêmes étant donné qu'ils sont nombreux dans un espace relativement petit. C'est pourquoi le cri « *j'ai !* » aide à fixer la responsabilité de celui qui est sur la trajectoire de la balle.

Les joueurs se placent sur le terrain selon qu'ils maîtrisent ou non la frappe à main gauche ou à main droite.



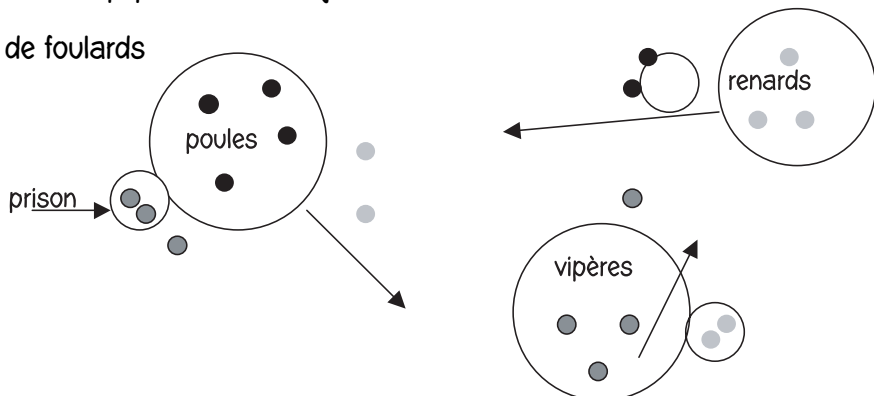
DOMAINE 4

"Je m'oppose collectivement" - Jeux de poursuite -

Poules, Renards, Vipères

Nombre de joueurs : 3 équipes de 8 à 15 joueurs

Matériel : 3 jeux de foulards



Déroulement :

Chaque équipe, basée initialement dans son refuge, a prise sur la seconde et est vulnérable vis-à-vis de la troisième.

Ainsi, les renards prennent les poules qui prennent les vipères qui prennent les renards. Les prises se font par toucher de la main (double frappe).

Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.

Un joueur qui a pris un adversaire doit l'accompagner dans la prison de son camp et ne peut être touché durant le trajet.

Les prisonniers peuvent faire une chaîne à partir de leur prison pour être tous délivrés lorsqu'un partenaire vient toucher le bout de la file. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer.

Gain de la partie :

Le jeu peut accidentellement s'arrêter lorsque tous les membres d'une équipe ont été faits prisonniers. Dans ce cas l'équilibre "écologique" est rompu et les autres équipes vont aussi mourir, faute de subsistance. Lorsque le jeu est compris par l'ensemble des joueurs, il se déroule, la plupart du temps, sans fin, par autorégulation.



DOMAINE 4

"Je m'oppose collectivement" - Jeux d'affrontement -

Le drapeau simple

But : Pour l'équipe qui attaque, il s'agit de ramener le drapeau dans son camp. Pour l'équipe qui défend, il s'agit d'empêcher que le drapeau arrive dans le camp adverse.

Dispositif : Deux équipes de 7 à 12 joueurs

Terrain de basket ou plus selon le nombre de joueurs.

Au départ, le drapeau est situé entre 6 et 8 m du camp des défenseurs.

Matériel : Foulard

Maillots de 2 couleurs

1 Tee shirt ou maillot d'une troisième couleur pour le chien.

Règles : Seuls les attaquants ont le droit de prendre le drapeau sauf un, le chien.

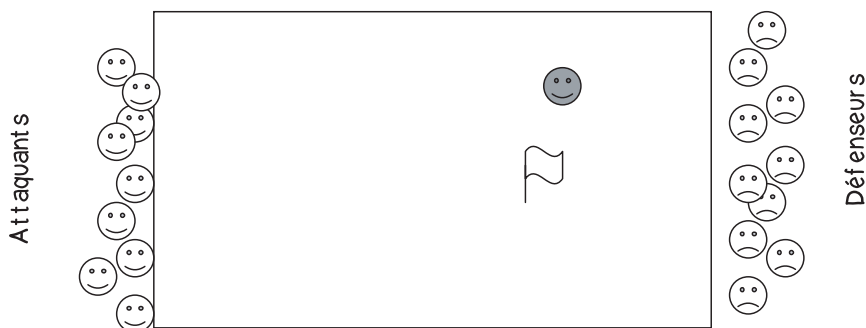
Tous les défenseurs ont droit de prise (toucher) sur les attaquants sauf sur un : le chien qui est intouchable.

Le chien n'a pas le droit de prendre le drapeau, mais il est le seul attaquant à avoir droit de prise sur les défenseurs. Les joueurs touchés sont mis en prison pour le reste de la partie.

a) les attaquants peuvent se passer le drapeau de main en main. Le jeu reprend à l'endroit où le porteur de drapeau a été touché. Dans ce cas le temps de jeu est compté.

b) Les attaquants ne peuvent pas passer le drapeau de main en main ; une fois pris, le porteur doit l'emporter jusqu'au camp pour gagner. Si le porteur est touché, un point est donné à l'équipe adverse.

A chaque match, les joueurs changent de statut.





DOMAINE 4

"Je m'oppose collectivement" - Jeux d'affrontement -

La tomate

Matériel :

Un ballon, un terrain plat (si possible non macadamisé)

Dispositif de départ :

Tous les participants se mettent en cercle, jambes écartées, de façon à ce que les pieds de chacun touchent les pieds du voisin.

But du jeu :

Il s'agit d'empêcher le ballon de passer entre ses jambes. En gardant les mains jointes, il faut le frapper pour qu'il passe entre les jambes d'un autre joueur.

Règles du jeu :

Si le ballon passe entre les jambes d'un joueur pour la :

- première fois → obligation de jouer avec une seule main.
- deuxième fois → obligation de se retourner et jouer dos au cercle.
- troisième fois → obligation de jouer de dos ET à une main.
- quatrième fois → le joueur est éliminé et sort du cercle qui se resserre.

Sécurité : il vaut mieux être très vigilant si le terrain est en macadam (blessures possibles)



DOMAINE 5

"Je m'aventure en milieu naturel"

Le parcours photos

Dispositif :

stade, parc public, cour d'école, bâtiments publics

Cycle 1 : milieu connu

Cycle 2 : milieu peu connu, proche

Cycle 3 : milieu inconnu

Matériel :

Jeu de 20 photos en double, par groupe de 12 à 15 enfants

Déroulement :

Par équipes de 2 ou 3, munis d'une photographie, il s'agit dans un 1er temps de retrouver le lieu de prise de vue et de s'y rendre pour y découvrir un indice.

Cet indice peut se présenter sous la forme d'une image ou une photo illustrant une posture (situation d'équilibre).

Il s'agit alors, sur place, de mimer la posture afin de la mémoriser pour dans un 2ème temps être capable de la reproduire, de retour auprès du meneur de jeu.

Après une bonne réponse, l'équipe reçoit une nouvelle photo. Le but est de découvrir le maximum de lieux de prise de vue.

La précision de la photo augmente avec l'âge des élèves.

Dans un milieu très sécurisé, le parcours peut être individuel.

Fiche récapitulative :

| | Photo 1 | Photo 2 | Photo 3 | Photo 4 | Photo 5 | Photo 6 | Photo 6 |
|----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Equipe 1 | ● | | | | | | |
| Equipe 2 | | | ● | | | | |
| Equipe 3 | | | | | ● | | |
| Equipe 4 | ● | | | ———●——— | | | |
| Equipe 5 | | | | | | ● | |
| Equipe 6 | | | | | | | ● |
| Equipe 7 | | ● | | | | | |

photo donnée = ●

recherche réussie = ———



DOMAINE 6

“Je suis en communication avec les autres”

Le nœud gordien

Organisation :

Groupe de 7 à 10 joueurs en cercle.

Chaque joueur donne une main à un partenaire et l'autre main à un autre partenaire.

On ne donne pas la main à ses voisins directs.

Ainsi se forme un réseau de mains enchevêtrées : “le nœud gordien”, qu'il s'agit de démêler sans se lâcher les mains.

(Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre, sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.)

A la fin, le groupe peut se retrouver :

- En un seul cercle, certains joueurs pouvant être le dos tourné au centre.
- En deux cercles séparés.
- En deux cercles liés.
- Exceptionnellement, en trois cercles.

Remarques :

- La tâche ne peut être résolue que par la coopération de tous les joueurs. On ne peut rien faire sans les autres. La réponse ne peut venir que de la recherche et l'entente collective.
- C'est un jeu où le contact corporel est obligé, mais le jeu, le rire et la tâche à accomplir contribuent à le dédramatiser pour ceux qui le craindraient.