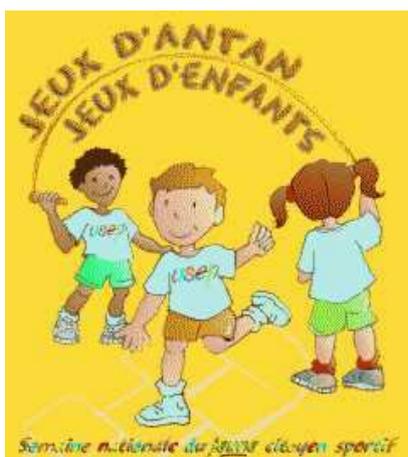


USEP

dossier pédagogique



JEUX TRADITIONNELS



U.S.E.P. 44

Fédération des Amicales Laïques
de Loire-Atlantique
9 rue des Olivettes – BP 74107
44041 NANTES cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10
Fax : 02 51 86 33 29

e-mail : usep44@fal44.org

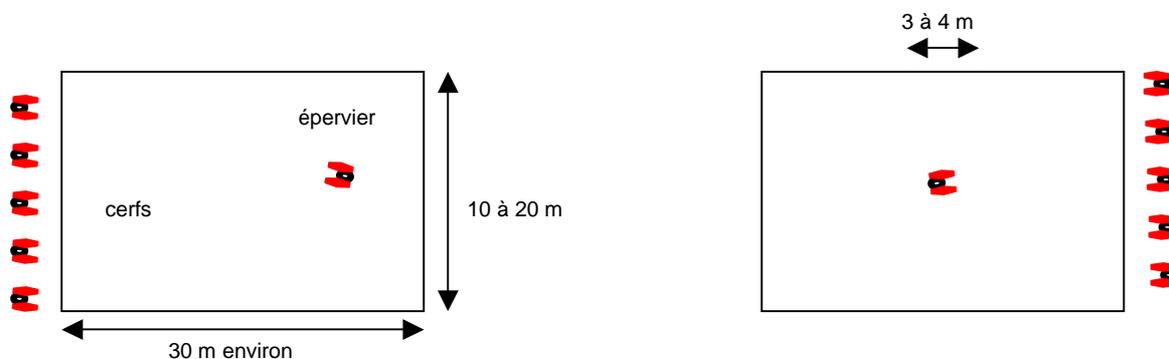


Convergence sans délivrance



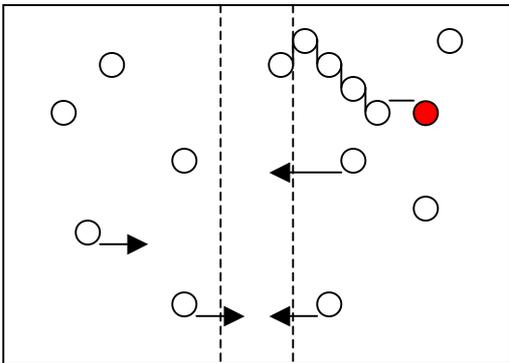
- ▶ *Epervier*
- ▶ *Mère chaîne*
- ▶ *Mur chinois*

EPERVIER		durée : 12 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Recherche des espaces libres ‡ Maîtrise du corps (course) ‡ Jeu d'opposition 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Attraper le plus de cerfs possibles ‡ Pour les cerfs : échapper à l'épervier 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Terrain de 15 m x 20 m ‡ 16 joueurs (2 x 8) ‡ Couloir pour l'épervier de 3 m de large 	
DEROULEMENT	<p>Quand l'épervier donne le signal (par exemple en frappant dans ses mains), les cerfs traversent le terrain.</p> <p>L'épervier tente d'en toucher le plus possible, les cerfs pris deviennent ses aides. Ils se donnent la main tous ensemble ou par groupe de 3 ou 4. Ils peuvent encercler des cerfs, mais seul l'épervier peut les toucher.</p> <p>Lorsqu'il ne reste plus qu'un cerf, il est déclaré vainqueur et devient épervier à son tour.</p>	
VARIANTES	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'épervier ne touche pas seul, tout le monde peut toucher (les éperviers ne se tenant pas ensemble). 2. Les extrémités seules de chaque chaîne peuvent toucher. 	
REMARQUE	<p>Dans certaines régions pour donner le signal de départ, l'épervier chante une comptine « où sont les cerfs ? Dans la forêt. Qu'est-ce qu'ils font ? Ils y travaillent. A quel métier ? Au charpentier. Faut-il les tuer ? Oui (ou non !).</p>	

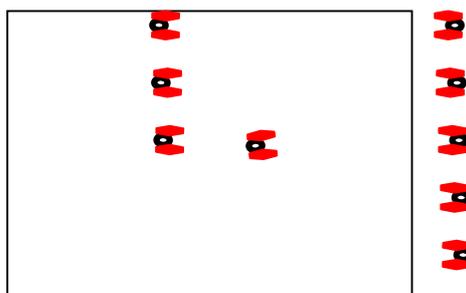


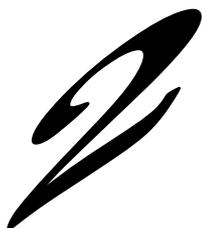
LA MERE GARUCHE	durée : 10 à 30 ''
------------------------	---------------------------

COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Jeu d'opposition : tromper « la mère » ♣ Courir vite ♣ Feinter ♣ Jeux collectifs : esprit d'équipe
BUT	♣ « la mère » attrape le plus de cerfs possibles et forme une chaîne
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 1 terrain de 10 x 15 + un couloir de 3 m de large ♣ durée : 10 à 30 mn par groupe de 8 à 12 enfants (dès 9 ans)
DEROULEMENT	<p>« la mère » au départ est seule et reste dans son couloir</p> <p>Au fur et à mesure, les cerfs attrapés forment une chaîne. Seule « la mère » a le droit de toucher les cerfs.</p>
VARIANTES	♣ Minuit dans la bergerie



LE MUR CHINOIS		durée : 12''
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Maîtrise du corps ‣ Jeu stratégique et d'opposition ‣ Esquiver 	
BUT	‣ Pour le « loup », construire un mur avec les cerfs attrapés de façon à bloquer le passage des cerfs libres.	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‣ terrain de 15 x 10 + une ligne centrale ‣ 8 x 2 joueurs ‣ 12 '' 	
DEROULEMENT	Au départ, 3 volontaires sont placés par le « loup » sur la ligne centrale, puis au fur et à mesure, le loup place les cerfs touchés sur la ligne de façon à construire un mur.	
VARIANTE	Le loup place les cerfs touchés où il veut dans l'espace.	



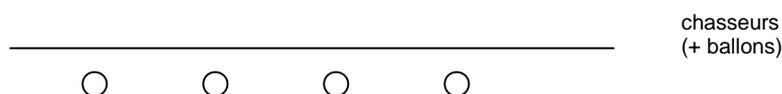
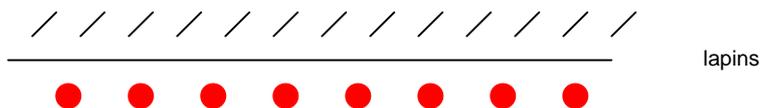


Jeux sans délivrance



- ▶ *Lapin chasseur*
- ▶ *Tir au lièvre*
- ▶ *Le drapeau*

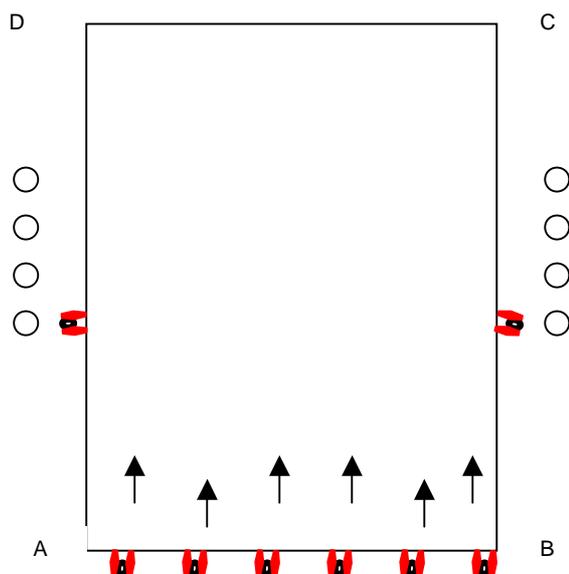
LAPIN CHASSEUR		durée : 12 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Adresse (chasseurs) ‡ Rapidité (lapins) 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Pour les chasseurs : toucher les lapins avec les ballons ‡ Pour les lapins : esquiver les ballons 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Terrain : 3 chasseurs sur une ligne tracée au sol de 8 à 10 m 5 lapins : en face contre un mur à 6 m des chasseurs ‡ Effectif : 8 au total ‡ 4 ballons / chasseurs 	
DEROULEMENT	<p>4 ou 5 chasseurs sur une ligne tracée au sol à 6 ou 18 mètres d'un mur où sont alignés les lapins (10 à 20). Les chasseurs tirent sur les lapins avec 4 ou 5 ballons. Les lapins touchés de volée permutent avec le chasseur qui a tiré.</p>	



TIR AU LIEVRE

durée : 12 "

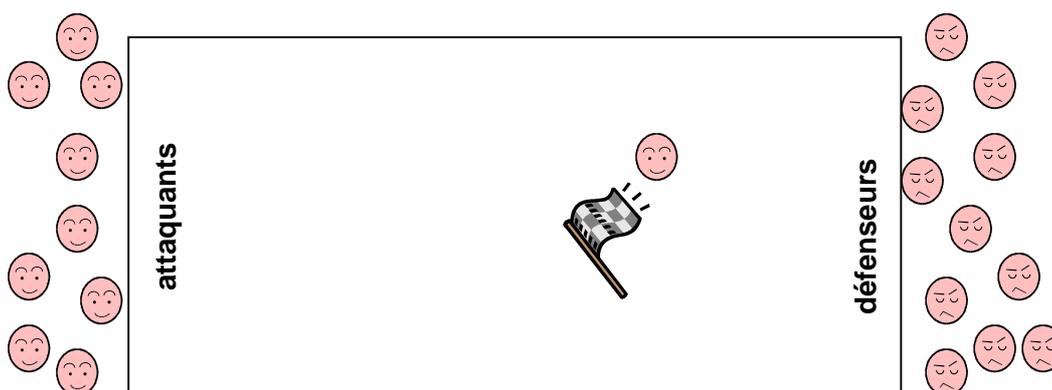
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Maîtrise de l'engin (tir) ♣ Maîtrise espace – temps ♣ Maîtrise du corps (course) ♣ Jeu d'opposition
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Pour les chasseurs, toucher le plus grand nombre de lièvres. ♣ Pour les lièvres, esquiver les tirs des chasseurs
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 2 équipes de 8 ♣ Terrain : largeur : couloir de 6 à 10 m de large longueur : de 15 à 30 m de long ♣ durée : 12 mn – alterner chasseurs – joueurs touchés ♣ matériel : 8 ballons (pour les chasseurs) – petites balles en mousse
DEROULEMENT	<p>Les chasseurs sont répartis le long du couloir.</p> <p>Les lièvres sont à une extrémité du couloir.</p> <p>Au signal, les élèves doivent aller à l'autre extrémité du couloir en évitant de se faire toucher par le ballon.</p> <p>Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été touchés.</p>
VARIANTES	<ol style="list-style-type: none"> 1. On peut décider à l'avance du nombre de traversées et compter le nombre de joueurs non touchés. 2. On peut augmenter le nombre de ballons.



LE DRAPEAU SIMPLE

durée : 12 "

COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	Je m'oppose collectivement à : <ul style="list-style-type: none"> ‣ la concurrence ‣ la poursuite ‣ l'affrontement
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	<ul style="list-style-type: none"> ‣ 2 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.
DEROULEMENT	<p>Seuls les attaquants ont le droit de prendre le drapeau sauf un, le chien.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>





Jeux avec délivrance



- ▶ *Les jumeaux*
- ▶ *Loup glacé*
- ▶ *Balle assise*

LES JUMEAUX

durée : 12 "

**COMPETENCES
GENERALES ET
SPECIFIQUES**

- ‡ Courir en changeant sa trajectoire
- ‡ Feinter, esquiver
- ‡ S'entraider
- ‡ Occuper l'espace
- ‡ Aider ses partenaires
- ‡ Arbitrer

BUT

Coordonner ses déplacements et esquiver à deux

DISPOSITIF

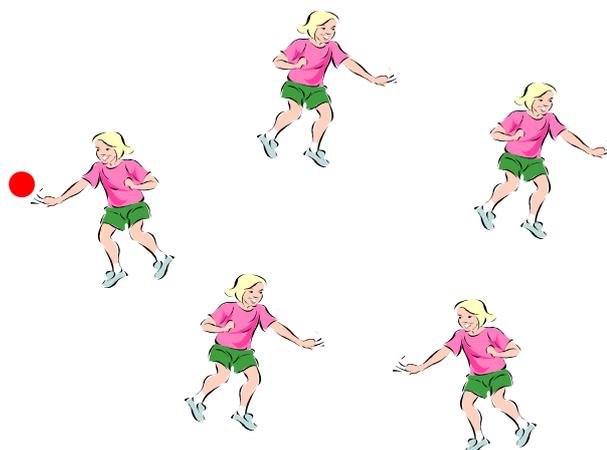
- ‡ Terrain délimité 10 x 15 m
- ‡ Un nombre impair de joueurs
- ‡ 3 équipes de 8, soit 22 joueurs et 2 loups

DEROULEMENT

Les enfants sont par paires, se donnent la main et se déplacent ainsi.
Lorsque l'enfant seul, « le loup » touche l'un des couples, celui-ci s'immobilise pour former un pont en se tenant et en levant les bras. Ils sont délivrés lorsqu'un binôme encore libre passe sous leurs bras.

LOUP GLACÉ		durée : 12 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Courir vite en changeant de direction ‣ Esquiver ‣ Feinter ‣ délivrer (aider ses partenaires) ‣ Enchaîner course et ramper ‣ Arbitre : mesurer une durée et compter le nombre de statues 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Pour le loup, toucher le plus de joueurs possibles ‣ Pour les autres joueurs, courir pour ne pas être pris et délivrer les joueurs pris 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Une vingtaine d'enfants (16 ou 24) ‣ Terrain de 10 m x 10 m délimité par des plots ‣ un sablier ‣ un foulard pour le loup 	
DEROULEMENT	<p>En 3 mn, le loup doit toucher un maximum de joueurs. Tout joueur pris devient statue : debout jambes écartées, les bras le long du corps.</p> <p>Pour délivrer une statue, on doit passer entre ses jambes sans se faire prendre par le loup.</p>	
VARIANTE	<p>Au bout de 3 mn, on change de loup</p>	
REGLE	<p>Tout joueur sortant du terrain est considéré comme pris. Il se statue près de l'endroit où il est sorti.</p>	

BALLE ASSISE		durée : 12 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Jeu ambivalent, on ne sait jamais qui est ami, qui est ennemi ‡ Courir pour esquiver ‡ Lancer pour prendre ‡ Bloquer une balle ‡ Faire une passe ‡ Vaincre sa peur de la balle 	
BUT	‡ Se retrouver le dernier avec le ballon	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Un ballon pas trop dur et pouvant rebondir ‡ Un demi-terrain de tennis ou 10 x 15 m – de 16 à 24 joueurs 	
DEROULEMENT	<p>La balle est lancée dans le terrain par le meneur de jeu. Tout joueur peut entrer en possession de la balle et tirer sur n'importe qui. Je ne peux pas faire plus de 3 pas avec la balle.</p> <p>Un joueur touché directement (sans retour au sol) doit S'ASSEOIR.</p> <p>Un joueur qui bloque la balle de volée EST PRIS. Il doit s'asseoir (contrairement à la règle de la « balle aux prisonniers »).</p> <p>Quand un joueur assis récupère la balle qui passe à sa portée, il peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> ‡ soit SE LEVER et TIRER sur un autre joueur ‡ soit AVANT DE SE LEVER, délivrer un autre joueur assis, en lui passant la balle <p>Un joueur debout peut intercepter de volée une passe entre deux joueurs assis (on ne peut être tué par quelqu'un qui est encore mort).</p>	
VARIANTE	<p>Pour commencer, pas de délivrance</p> <p>Dans un 2^{ème} temps, on peut se lever dès qu'on a bloqué la balle.</p> <p>On peut introduire un 2^{ème} ballon.</p> <p>On peut jouer par équipe. Celle qui gagne est celle qui a « assis » la ou les équipes adverses.</p>	





Jeux ballon vers opposition par équipe



- ▶ *Ballon étoile*
- ▶ *Horloge*
- ▶ *Lance et tourne vite*

LANCE ET TOURNE VITE	durée : 12 "
----------------------	--------------

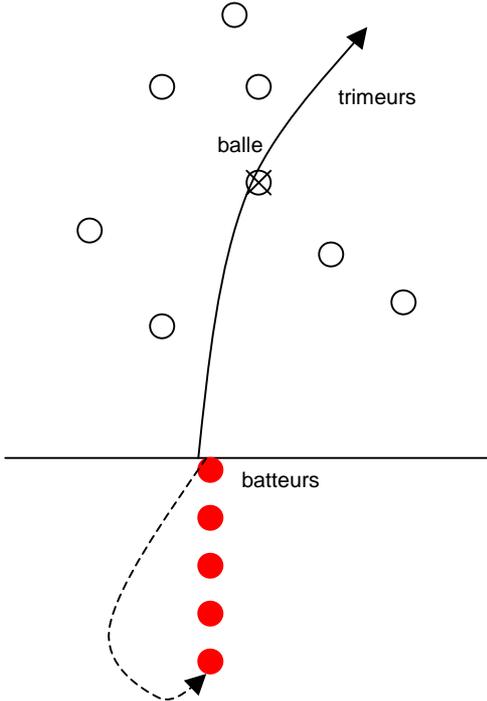
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Maîtrise du coup ‣ Coopération ‣ Opposition entre 2 équipes
---	---

BUT	Les batteurs lancent la balle à tour de rôle, dans l'endroit le plus inattendu pour les trimeurs et courent le plus vite possible autour de leur équipe pour marquer un point à chaque tour
------------	---

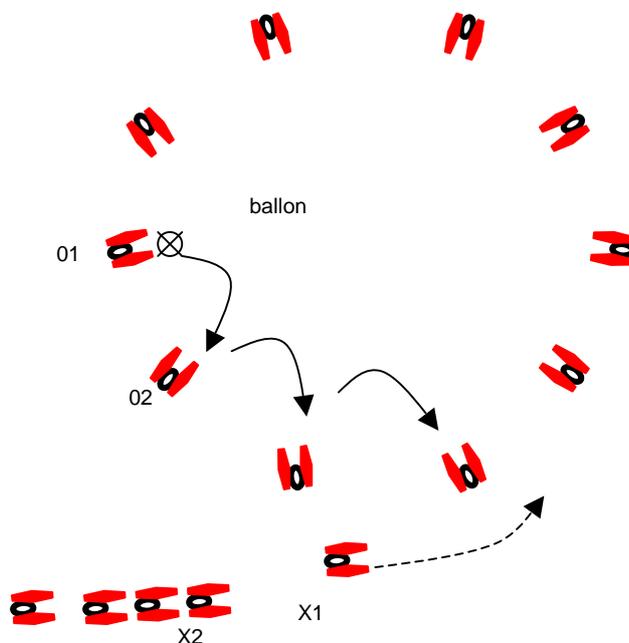
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Le batteur demande « prêt ? » avant de lancer. ‣ Dans un gymnase ou sur un terrain de sport tracé de 10 x 10, il n'est pas nécessaire de limiter l'angle de tir autorisé, sinon on peut éviter les risques de perte de balle ou les dangers en interdisant certaines zones
-------------------	---

DEROULEMENT	<p>Le batteur compte ses tours à voix haute et s'arrête quand il entend « stop ». Il se place ensuite derrière la colonne formée par ses co-équipiers qui en général se serrent quand l'un d'eux tourne.</p> <p>Le petit relais des trimeurs : le premier sur le ballon l'attrape, l'immobilise et le tient à deux mains au-dessus de sa tête. Les autres trimeurs viennent s'aligner rapidement derrière lui de sorte que le ballon passe de main en main au-dessus des têtes, puis de l'arrière, roule entre les jambes écartées jusqu'au premier de la colonne qui crie « stop ».</p>
--------------------	--

VARIANTE	<ul style="list-style-type: none"> ‣ Dans les formes de lancer, de shooter, frapper des batteurs ‣ Dans les tâches des trimeurs ‣ Dans le décompte des points ‣ Les batteurs peuvent être disposés en cercle et se passer le ballon. Les batteurs comptent leurs tours à voix haute et s'arrêtent quand ils entendent « stop » (on compte les tours entiers)
-----------------	--



L'HORLOGE		durée : 10 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Maîtrise du corps (course autour d'un cercle, maîtrise de l'engin) ‡ Coopération ‡ Opposition entre 2 équipes 	
BUT	Effectuer le parcours plus rapidement que l'autre équipe	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Joueurs par équipe de 8 ‡ A partir de 6 ans → 10 ans ‡ Matériel : un ballon ‡ Une équipe en cercle (le chronomètre) Une équipe en ligne (les coureurs) 	
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Les O font tourner le ballon à la main ‡ Pendant ce temps, chaque X fait un tour du « cadran » ‡ Quand tous les X sont passés, on compte le nombre d'heures : 1 tour = 1 heure et on inverse les rôles. 	
VARIANTE	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Ceux qui se trouvent aux plots se passent le ballon aux pieds ‡ Ceux qui courent doivent en plus conduire un ballon ‡ Ceux qui courent slaloment entre les plots, avec ou sans ballon. ‡ Combinaison des variantes présentes 	





Jeux ambivalets



- ▶ *L'ours et son gardien*
- ▶ *Accroche – décroche*
- ▶ *Les quatre coins*

<h1>L'OURS ET SON GARDIEN</h1>	durée : 12 "
--------------------------------	---------------------

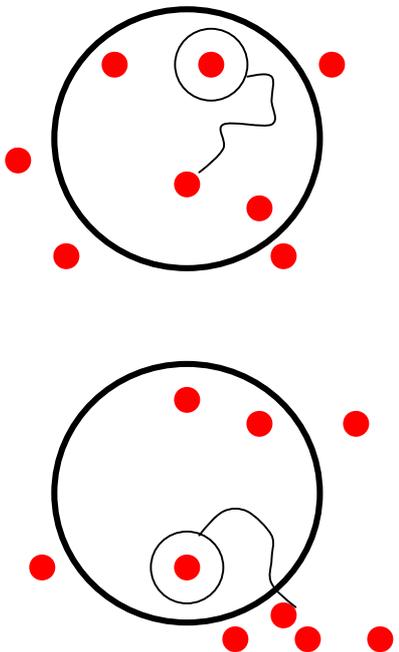
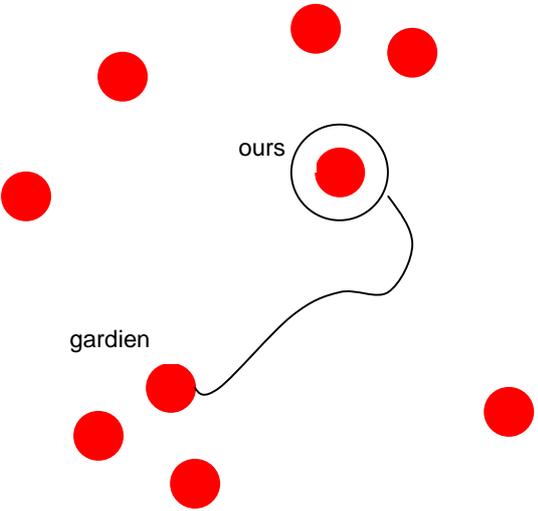
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Perception de l'espace ‡ Maîtrise du corps
---	---

BUT	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Faire vivre à l'enfant un type de relation triangulaire peu abordé dans les sports pratiqués aujourd'hui ‡ Explorer une relation ambivalente par laquelle la violence semble se réguler par la violence elle-même
------------	--

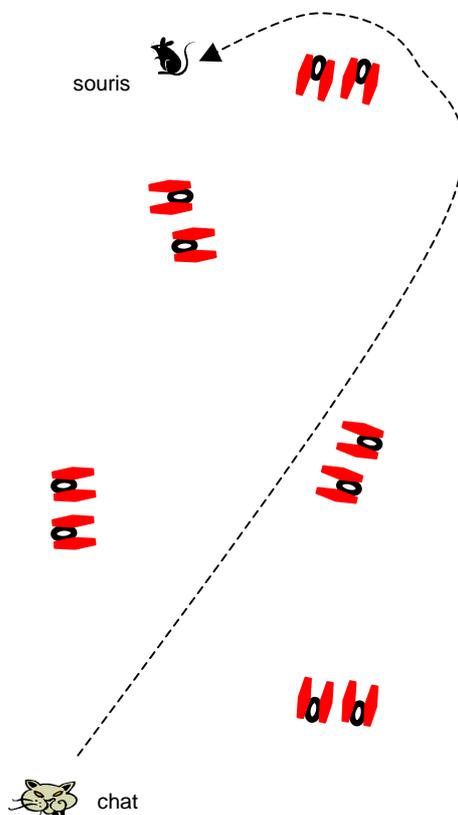
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ‡ Ours ‡ Gardien ‡ Matériel : 1 corde de 2 m ‡ Un joueur, l'ours, tient l'extrémité d'une corde d'environ 2 mètres de longueur. Le gardien tient l'autre bout. Tous les autres joueurs sont dispersés sur le terrain. ‡ 2 équipes de 8
-------------------	--

DEROULEMENT	<p>L'ours est tenu en laisse par le gardien chargé de le défendre.</p> <p>Tous les autres joueurs essaient de frapper l'ours à la main en évitant d'être frappés eux-mêmes par le gardien.</p> <p>Le joueur touché devient ours. L'ours devient gardien. Le gardien se mêle aux autres joueurs.</p> <p>Si le gardien lâche la corde qui relie l'ours, il prend la place de l'ours et celui-ci devient son gardien.</p> <p>Si un joueur frappe le gardien, il devient ours.</p> <p>Si quelqu'un touche l'ours après que le gardien ait crié « pris » lorsqu'il a touché un joueur, c'est lui qui prend la place de l'ours.</p>
--------------------	---

REMARQUE	<p>Dans ce jeu, même si elle est limitée, la violence est réelle. Cependant, elle est très fugitive et bien vite autoréglée par la logique du jeu.</p> <p>Si un joueur frappe l'ours et se fait toucher rapidement par le gardien, le joueur devient l'ours et il est protégé par celui qu'il vient de frapper ! Cela donne rapidement à réfléchir en engageant une régulation quasi automatique.</p> <p>Le paradoxe demeure toutefois étonnant puisque, dans ce cas, c'est la violence qui régule la violence.</p> <p>Cela ne peut s'expliquer que par la rotation des rôles et la liberté laissée à chacun de situer le niveau « d'agression » contre l'ours, contre les enfants et de protection de l'ours.</p>
-----------------	--



ACCROCHE - DECROCHE		durée : 12 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Perception de l'espace ♣ Maîtrise du corps ♣ Jeux d'opposition 	
BUT	♣ Pour le chat, attraper la souris.	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 16 à 30 joueurs (nombre pair) ♣ a partir de 4 ans → 8 ans 	
DEROULEMENT	<p>Les joueurs se donnent le bras par couples et se dispersent sur l'aire de jeu.</p> <p>Leur main libre est placée sur la hanche. La souris court en passant où elle veut entre les couples. Le chat la poursuit en suivant exactement le même chemin. La souris s'accroche quand bon lui semble au bras d'un des joueurs.</p> <p>Le joueur en surnombre dans le couple devient alors souris. Si le chat rattrape la souris, les rôles s'inversent ou bien deux nouveaux joueurs les remplacent.</p>	
VARIANTE	<p>Une disposition en cercle est aussi très intéressante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♣ pour des petits qui ont parfois de la difficulté à repérer le chemin suivi par la souris, ♣ pour les plus grands (7-8 ans) qui pourront inventer des tactiques différentes. 	



LES QUATRE COINS		durée : 12 "
COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none">‣ Repérer les actions et les intentions des autres‣ Essayer de masquer ses intentions pour parvenir à ses fins	
BUT	‣ Eviter d'être ou de rester « le poireau »	
DISPOSITIF	‣ Des plots ou des craies pour délimiter un carré	
DEROULEMENT	<p>Les enfants sont répartis par groupes de cinq. Ils se positionnent chacun à un coin, le cinquième, situé au milieu, est le « poireau ». Les joueurs de coin changent de place quand ils le veulent et celui qui est seul, tente alors de gagner un coin libre. S'il y parvient, on change de « poireau ».</p> <p>On peut moduler la dimension des carrés en fonction des capacités de course des enfants.</p>	