

Unité d'apprentissage : les jeux traditionnels

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Cycle 2 :

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

Cycle 3 :

Attendus de fin de cycle

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant/défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

Introduire le projet « Jeux traditionnels »

1) Première étape : Observation

- Observer pendant quinze jours la cour de récréation et noter leurs constatations : occupation des différents espaces ; jeux utilisés par les filles, par les garçons, par les deux ; activités des filles et des garçons qui n'utilisent pas les jeux ; l'ambiance paisible ou l'agressivité ambiante ; les conflits entre élèves, etc.
- Réaliser des photos des situations les plus typiques.
- Communiquer les résultats des observations aux collègues.

2) Deuxième étape, dans les classes

- Établir une représentation de ce que les élèves pensent faire pendant la récréation :
 - Durant ces derniers jours qu'avez-vous fait pendant les récréations ?
 - A quoi avez-vous joué ?
 - Avec qui ?
 - Est-ce qu'il y a eu des conflits ?
 - Qu'est-ce que vous avez aimé ?
 - Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ?
- Diriger un débat avec les élèves autour de la question « Tout le monde peut-il jouer à tous les jeux ? Pourquoi ? ».
- Demander aux élèves d'argumenter et le débat devrait permettre de faire évoluer les idées et d'aller vers une plus grande ouverture des possibles pour les filles comme pour les garçons.

3) Introduire le projet « jeux traditionnels »

Objectifs :

- Apprendre à jouer ensemble, à respecter des règles ;
- Proposer des jeux qui peuvent être réinvestis en récréation .

Finalité :

- Présenter certains jeux dans les autres classes sous la forme d'un exposé.

Situations extraites du document « jeux traditionnels à l'école »

http://pedagogie.dsden19.ac-limoges.fr/IMG/pdf/jeux_traditionnels_a_l_ecole_elementaire.pdf

Unité d'apprentissage : les jeux traditionnels

<p><i>Un temps de familiarisation :</i> situations d'entrée dans l'activité 2 séances</p>	<p>L'horloge béret-ballon</p>
<p><i>Un temps pour évaluer les besoins:</i> situation de référence 1 séance</p>	<p>Ballon prisonnier</p>
<p><i>Un temps pour apprendre et progresser:</i> situations de structuration 4 à 6 séances</p>	<p><i>Pour esquiver, attraper, tirer :</i> la balle aux 4 coins Ramasser les foulards la balle aux refuges</p> <p><i>Pour apprendre à faire des passes, attraper, intercepter et s'organiser collectivement :</i> la balle aux chasseurs le camp ruiné (réversibilité des statuts)</p>
<p><i>Un temps pour évaluer les progrès :</i> reprise de la situation de référence 1 séance</p>	<p>Ballon prisonnier</p>
<p><i>Un temps pour montrer:</i> situation de socialisation 1 séance</p>	<p>Au choix</p>

Grille d'observation cycle 3 pour le ballon prisonnier

Élève : _____

Observateur : _____

Joueur libre

Quand j'ai la balle ...	je touche des adversaires. je ne touche pas des adversaires.
	je passe la balle à mon partenaire pour lui faire plaisir. je passe la balle à mon partenaire parce qu'il est mieux placé que moi. je passe la balle à mon partenaire parce que je ne sais pas très bien tirer.
	je passe la balle à un prisonnier parce que c'est un ami. je passe la balle à un prisonnier pour qu'il puisse se délivrer.
Quand je n'ai pas la balle, la balle est dans mon camp, ...	je me déplace pour offrir une solution à un partenaire. je me fais oublier.
Quand l'adversaire a la balle ...	je subis le tir. j'essaie d'esquiver à chaque fois. j'essaie de bloquer tout le temps la balle. j'essaie de bloquer ou esquiver en fonction de la situation.

Prisonnier

Quand j'ai la balle...	j'essaie de me délivrer en tirant sur les adversaires.
	j'aide mon équipe en donnant la balle aux joueurs libres ou à un autre prisonnier.
Je n'ai jamais la balle car ...	je reste passif. je n'arrive pas à la récupérer.

Cette grille est un outil pour l'enseignant pour observer les élèves. Elle est élaborée avec les élèves pour qu'ils puissent situer leurs comportements dans le jeu et visualiser les possibilités de progrès.

1. Avant la phase de jeu, l'élève souligne au crayon à papier ce qu'il sait faire ou croit savoir faire.
2. Pendant la phase de jeu, l'observateur dispose de la fiche de l'observé et vérifie.
3. Après la phase de jeu, l'observateur et l'observé valident ensemble en surlignant.

Un temps de familiarisation : situations d'entrée dans l'activité

Cycle 2

Jeu avec ballon

L'horloge

Savoirs mis en jeu :

Passer avec précision / attraper, réagir vite.

L'horloge 1

But du jeu : attraper puis passer pour faire tourner le ballon autour du cercle le plus rapidement possible.

Gain de la partie : l'équipe gagnante est celle qui a réalisé le nombre de tours d'horloge déterminé le plus rapidement possible (ou le plus grand nombre de tours en un temps donné).

Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe forment un cercle en gardant une distance de 3 à 5 m les uns des autres. Au signal, ils se passent le ballon dans le sens des aiguilles d'une montre et comptent le nombre de tours. Chaque tour compte une heure.

Règles :

Si le ballon est échappé, l'horloge s'arrête puis reprend à l'endroit où la passe a échoué. Ballon redonné au passeur qui relance au même joueur.

L'horloge 2

But du jeu :

Pour l'horloge : faire le plus grand nombre de passes en cercle. Pour les relayeurs : courir autour de l'horloge et passer le témoin le plus vite possible.

Gain de la partie : l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours d'horloge.

Déroulement :

Au signal, les joueurs de l'horloge se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe placée à une dizaine de mètres du cercle, derrière un plot, assure un relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Les 2 équipes permutent ensuite.

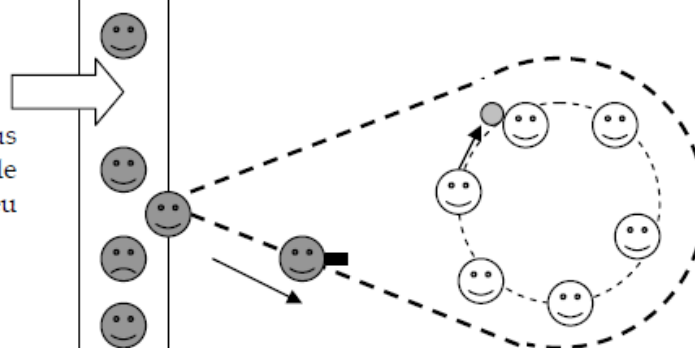
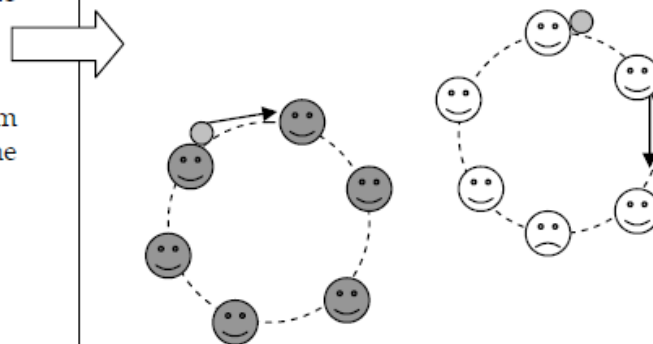
Variables - Evolutions possibles :

- Nombre de joueurs / diamètre de l'horloge
- Forme de déplacement des relayeurs : avec un ballon en dribble, au pied...
- Forme des passes au sein de l'horloge : autour ou en passant par un joueur au centre (cf « Béret-ballon »)

Dispositif

Espace / organisation de la classe : 2 ou 3 équipes de 6 à 8 joueurs en cercle (de 6 à 10m de diamètre)

Matériel : Plots ou cerceaux, témoin, 1 ballon pour chaque équipe.



Cycle 2

Jeu avec ballon

Béret-ballon

Savoirs mis en jeu :

faire des passes avec précision, attraper,
S'organiser au sein du groupe. Réagir vite

But du jeu : effectuer le relais de passes et ramener le ballon plus rapidement que l'autre équipe

Gain de la manche : équipe dont le passeur est revenu à sa base en 1^{er}

Gain de la partie : lorsque tous les joueurs ont été passeurs, on comptabilise le nombre de points marqués par chaque équipe.

Déroulement :

Début du jeu :

1. Au signal de départ, le passeur de chaque équipe, part chercher le ballon situé sur un plot à 20 ou 30m puis vient se positionner au centre du cercle.
2. Dès que le passeur s'empare du ballon, ses partenaires partent se positionner le plus vite possible autour du cercle.
3. Dès qu'un joueur est en place, le passeur commence le relais de passes, le receveur lui renvoie puis s'assoie, puis il passe au 2^{ème} et ainsi de suite ...
4. Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon au passeur, celui-ci repart poser le ballon sur le plot et rejoint son camp le plus rapidement possible. Pendant ce temps, ses partenaires font de même.

Règles :

Le ballon échappé est redonné au passeur qui relance au même joueur.

Le départ anticipé d'un joueur donne le gain de la manche à l'équipe adverse

Variantes :

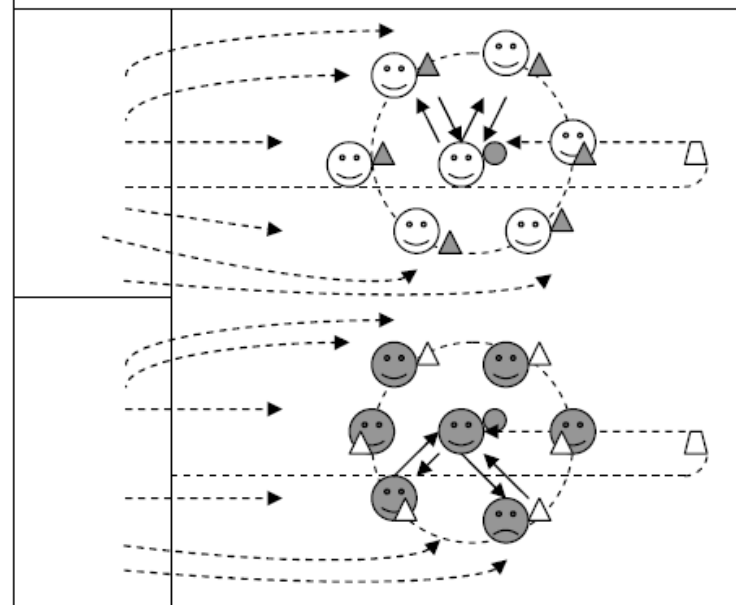
- le ballon est positionné sur un plot entre le cercle et la ligne de départ
- le cercle est agrandi...
- on compte 5 points par manche mais à chaque fois que le ballon est échappé l'équipe est pénalisée d'1 point...

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

-Un terrain délimité avec 2 (ou 3) camps en parallèle : une ligne de départ avec un ballon sur un plot à 25-30m / un cercle de 6 à 10m de diamètre situé à sur le trajet / sur le cercle, 1 plot pour chaque joueur (moins 1)
-2 (ou 3) équipes de 6 à 8 joueurs.

Matériel : plots, ballons.



Un temps pour évaluer les besoins et les progrès : situation de référence

Cycle 3 Jeu de ballon
Passer - Tirer - Esquiver

Le ballon prisonnier

Savoirs mis en jeu :

Esquiver- faire des passes- attraper - tirer avec précision - coopérer

But du jeu : Toucher un adversaire avec le ballon pour le faire prisonnier.

Gain de la partie : Lorsque tous les joueurs adverses sont prisonniers.

Déroulement :

Chacune des 2 équipes se place dans un camp.

Au début du jeu, le ballon est donné à l'une des 2 équipes (ex A).

Un joueur A doit toucher un joueur B situé dans l'autre camp :

- Si un joueur B est touché, B est prisonnier et il se dirige avec le ballon dans sa prison située derrière le camp des A. Il tente alors de se libérer en touchant un joueur A.
- Si le joueur B visé n'est pas touché :
 - Le ballon roule au sol, un joueur B le ramasse et le relance vers un joueur A.
 - Le ballon sort des limites du terrain, un joueur le récupère et le relance (voir règles).
- Si le joueur B visé bloque le ballon :
 - Il n'est pas prisonnier et peut le relancer directement sur un joueur A ou faire une passe à un prisonnier pour le délivrer (voire à un coéquipier de son camp)

Règles:

- Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas prisonnier.
- Un prisonnier peut se libérer s'il récupère un ballon et touche un adversaire.
- Le ballon qui sort en dehors des limites est attribué à l'équipe la plus proche du point de sortie (joueurs ou prisonniers)

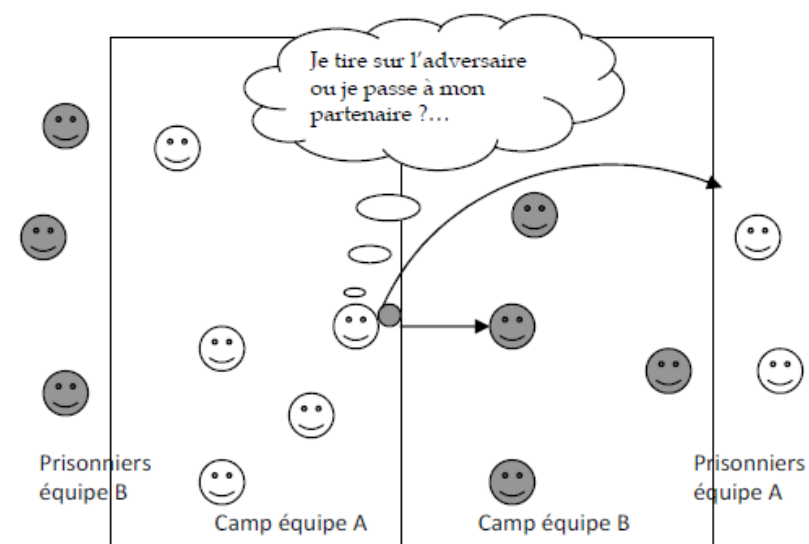
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Un terrain délimité (15m x 8m) avec 2 camps -
2 équipes de 6 à 12 joueurs

Matériel

1 ballon type hand ou mousse, chasubles, plots.



Variantes :

- Ajouter une zone neutre au milieu du terrain.
- Les prisonniers peuvent se placer sur les côtés du camp adverse (seulement lorsqu'ils ont le ballon). Ils peuvent ainsi s'organiser pour se délivrer.

Dans la même famille : camp ruiné

Un temps pour apprendre et progresser : situations de structuration

Cycle 3 - Jeu de thèque **Ramassez les foulards**

Passer-Tirer - Esquiver

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver- faire des passes- attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile

But du jeu :

- pour l'équipe A : traverser l'espace en ramassant les foulards sans se faire toucher
- pour l'équipe B : toucher le joueur de l'équipe A avec le ballon

Gain de la partie : l'équipe qui totalise le plus de points lorsque tous les joueurs ont été lanceurs.

Déroulement :

Un premier joueur de l'équipe A lance le ballon dans le terrain, puis traverse tout le terrain en ramassant au passage les foulards dans le sens de la course. L'équipe B récupère la balle et essaie (en se faisant des passes) de toucher le joueur qui court. Quand toute l'équipe est passée, on additionne les points. Les deux équipes permutent.

Marque : Une équipe marque 1 point par foulard ramassé et 1 point si elle réussit à traverser le terrain.

Règles:

- dès qu'un joueur est touché, il arrête sa course mais comptabilise les foulards qu'il a déjà ramassés.
- L'équipe B ne peut ni se déplacer avec la balle ni pénétrer dans les cerceaux, ni bloquer la course du lanceur.

Variantes : pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe :

- diminuer ou limiter l'espace les dimensions du terrain / modifier la position de l'aire du lanceur.
- le lanceur peut récupérer les foulards dans n'importe quel ordre

Evolution : 2 lanceurs lancent 2 ballons / ils peuvent récupérer les foulards dans n'importe quel ordre.

Dispositif

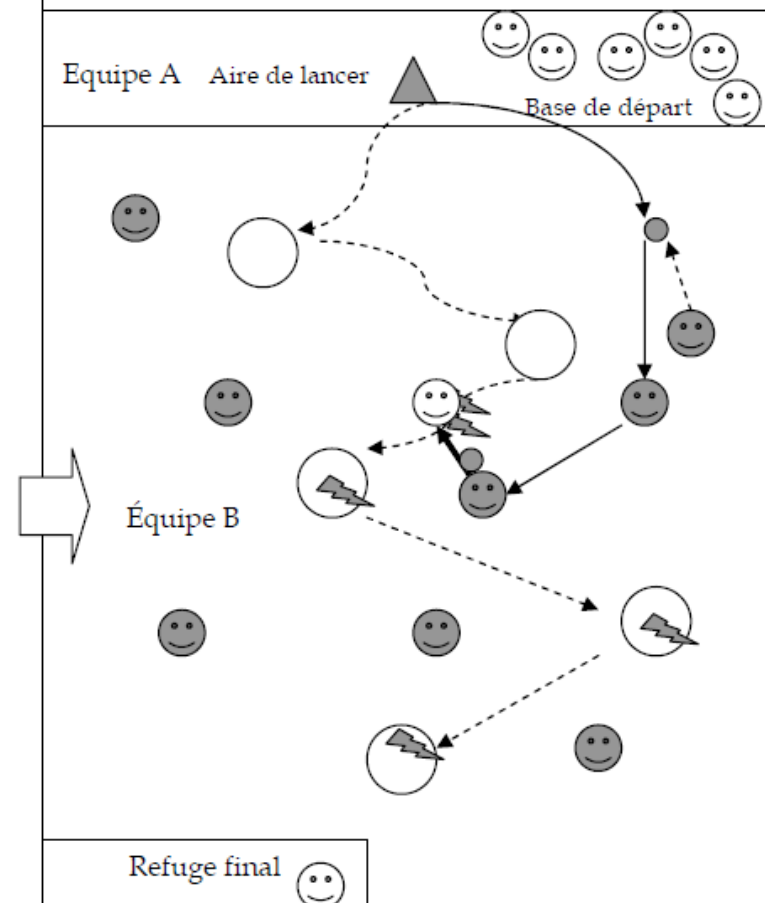
Espace / organisation de la classe :

Un espace limité ou non (15 à 20 m X 30 à 50 m) avec :

- 1 base de départ avec une aire de lancer
- 5 zones (cerceaux) avec foulards
- 1 refuge final

2 équipes de même nombre :

Matériel : plots matérialisant les différents espaces, 5 cerceaux 5, 10 foulards, 1 ballon mou.



Cycle 3 - Jeu de thèque
Passer-Tirer - Esquiver

La balle aux 4 coins

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver - attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

But du jeu :

- pour l'équipe des lanceurs-coureurs (A) : effectuer le tour du carré en relais sans être touchés par l'équipe adverse.
- pour l'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) : toucher le coureur adverse avec le ballon avant que le 4^{ème} coureur ait fait le tour du carré.

Gain de la partie :

Déroulement :

4 joueurs de l'équipe A se placent aux 4 plots de départ : le premier est le lanceur. Au signal, il lance le ballon à l'intérieur du carré et s'élance pour rejoindre le plot suivant le plus vite possible. Il touche la main de son partenaire qui rejoint le plot suivant puis prend sa place...et ainsi de suite. Dans le même temps, les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et cherche à toucher le coureur pendant sa course.

Marque : le 4^{ème} coureur revient au départ sans que personne ait été touché : 2 points / 1 coureur touché : 0 point ou l'équipe B marque 1 point.

Le jeu continue : un autre joueur A devient lanceur.

Lorsque tous les joueurs A ont été lanceurs, on totalise le nombre de points marqués et les 2 équipes permutent.

Règles :

- l'équipe des chasseurs (B) peut s'organiser en utilisant l'espace autour du carré.
- le porteur du ballon ne peut pas se déplacer avec, il doit passer à un partenaire.
- un coureur menacé ne peut pas revenir en arrière vers le plot qu'il a quitté.
- dès qu'un coureur a la main touchée, il devient vulnérable.

Variantes :

Pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe jouer sur certaines variables :

Exemples :

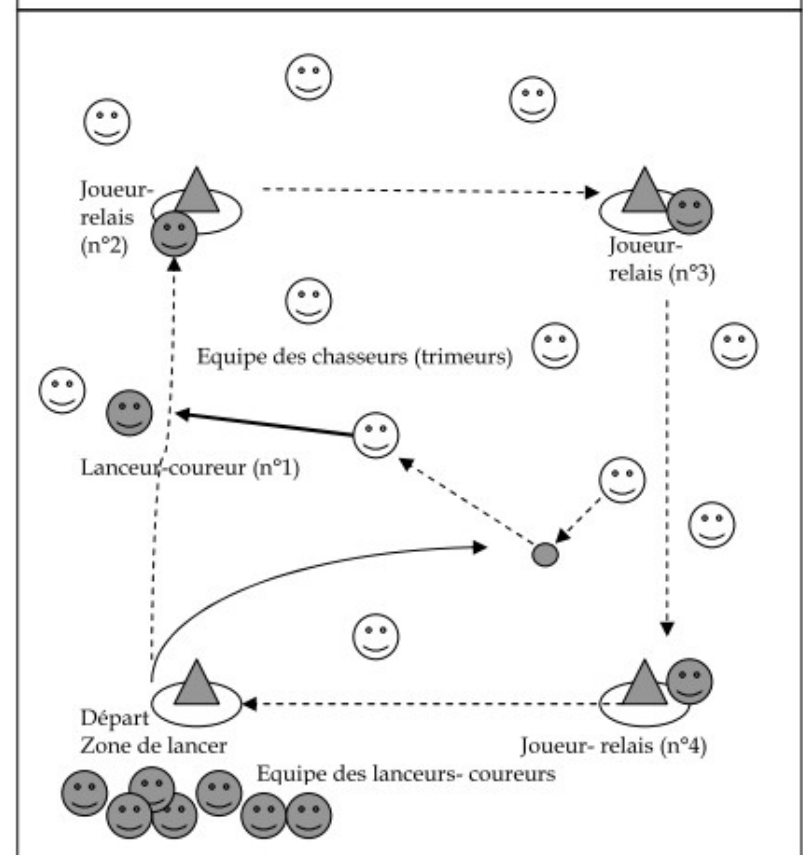
- espace : au départ, les chasseur sont à l'extérieur du carré, le carré est agrandi...ou rétréci.
- règle : le lanceur lance 2 ballons, les chasseurs ont donc 2 munitions...

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- espace limité avec à l'intérieur un carré de 10 à 12m de côté, délimité par 4 plots ou cerceaux.
- 2 équipes de 8 à 15 joueurs.

Matériel : plots ou cerceaux, petit ballon mou , foulards.



Cycle 3 - Jeu de thèque

Passer-Tirer - Esquiver

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver- faire des passes- attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile

But du jeu : traverser l'espace et atteindre le refuge final sans se faire toucher.

Gain de la partie : L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire passer le plus de joueurs dans le refuge final.

Déroulement :

- L'équipe des lanceurs-coureurs (A) s'organise en petits groupes (de 3 ou 4) dans la zone de départ.
- L'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) se répartit sur le terrain.

Un lanceur (A) se place dans le cercle et lance le ballon qui doit rebondir dans l'aire de jeu (puis il reste sur place). Au même moment, le groupe des coureurs s'élance pour rejoindre le refuge final en passant par les refuges (en groupe ou individuellement, allure choisie par chaque joueur). Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B (chasseurs) récupèrent la balle et essaient de toucher les coureurs A avec la balle.

Les joueurs de l'équipe A qui parviennent au refuge final y restent.

Un autre lanceur A relance le ballon. Les joueurs dans les refuges repartent. Toutes les traversées se font par groupe identique (sauf la dernière qui peut comporter moins d'élèves et comprend le lanceur). Quand tous les joueurs ont essayé de traverser, on intervertit les rôles.

Marque : traversée sans arrêt : 2 points / 1 arrêt : 1 point / touché : 0 point.

Règles :

- équipe A : Passer obligatoirement par tous les refuges, arrêt facultatif. Le joueur est intouchable dans le refuge. Un joueur touché se rend en prison. Un coureur menacé ne peut pas revenir en arrière dans le refuge qu'il a quitté.
- équipe B : interdiction de se déplacer avec la balle.
- Possibilité de libérer les prisonniers en effectuant le trajet .

Variantes : pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe :

- faire varier les dimensions du terrain / le nombre et la position des refuges / le nombre de joueurs-coureurs par groupe / la position de l'aire du lanceur.
- le lanceur lance 2 ballons.

La balle aux refuges

Dispositif

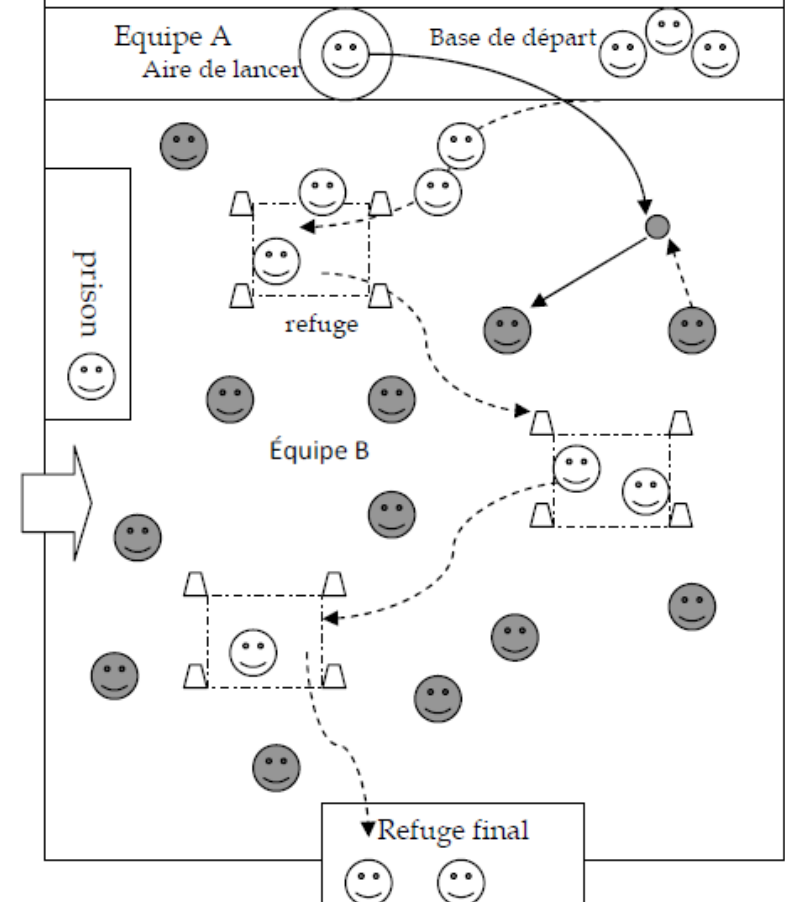
Espace / organisation de la classe :

Un espace rectangulaire (15 à 20 m X 30 à 50 m) avec :

- 1 base de départ avec 1 cercle de lancement
- 3 zones refuges (2m x 2m) délimitées par 4 plots
- 1 refuge final, 1 prison

2 équipes de même nombre :

Matériel : plots matérialisant les différents espaces
Petit ballon léger



Le camp ruiné

Cycle 3

Jeu avec ballon

Dispositif

Savoirs mis en jeu :

faire des passes avec précision, attraper, intercepter.
S'organiser au sein du groupe. Réagir vite.

Espace / organisation de la classe :

- un terrain délimité (type basket) et divisé en 3 zones (2 camps + 1 zone neutre)
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs

Matériel :

Plots pour matérialiser les espaces - 1 ballon - chasubles ou foulards.

But du jeu : changer de camp (investir/ruiner le camp adverse). Pour cela, bloquer la passe d'un partenaire.

Gain de la partie : première équipe à avoir changé de camp.

Déroulement :

Début du jeu :

- o Les joueurs de l'équipe A se placent dans un camp et envoient un joueur dans le camp adverse : « l'espion ».
- o idem pour les joueurs de l'équipe B.

Le ballon est donné à un des joueurs « espion » qui fait la passe à l'un de ses coéquipiers dans l'autre camp pour le faire venir avec lui dans le camp adverse.

Suite du jeu :

- si la passe de « l'espion » est bloquée par le partenaire, il change de camp avec le ballon et devient aussi « espion ». De là, il envoie à nouveau le ballon vers un autre partenaire pour le faire venir dans le camp adverse.
- si le ballon n'est pas bloqué par un partenaire, il peut être récupéré par un autre joueur (partenaire ou adversaire) et le jeu continue.
- faire varier (adapter) la largeur de la zone neutre.

Règles :

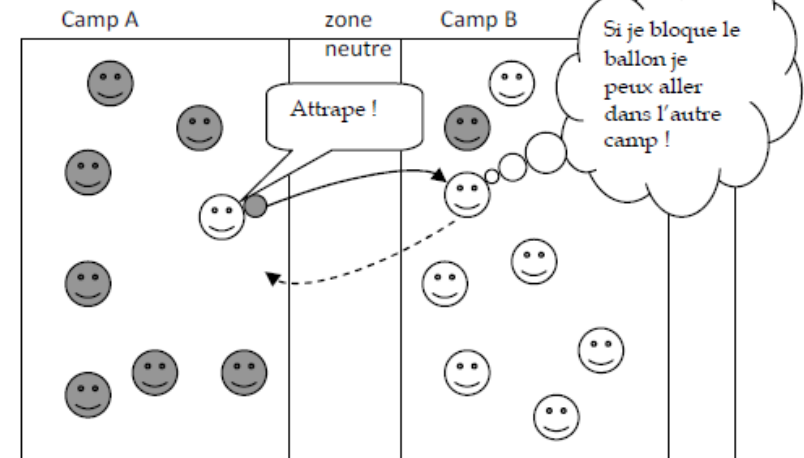
Pour changer de camp, il faut attraper la balle en la bloquant à 2 mains.

- Interdiction de se déplacer avec le ballon et de gêner le porteur de ballon.

Pour changer de camp :

- le joueur bloque la passe d'un partenaire « espion » ou ...
- le joueur qui récupère le ballon (au sol) et réussit à le passer à un partenaire « espion » (qui bloque le ballon) devient également espion.

variante : seule la passe venant de son partenaire « espion » permet de changer de camp.



Autre variante :

- Lorsque les joueurs sont plusieurs dans un même camp on donne le droit aux opposants de s'interposer devant le porteur du ballon. Les joueurs de l'équipe ayant le ballon sont alors amenés à coopérer (par des passes) pour pouvoir transmettre le ballon dans l'autre camp.

Cycle 3 - Jeu de ballon
Passer-Tirer - Esquiver

La balle aux chasseurs

Dispositif

Savoirs mis en jeu :

Esquiver- faire des passes- attraper - tirer - coopérer

But du jeu :

Les chasseurs doivent, par l'intermédiaire d'un ballon, toucher les lapins.

Gain de la partie : le dernier lapin en jeu gagne la partie.

Un lapin qui bloque le ballon de volée gagne la partie.

Déroulement :

1. Chasseurs et lapins sont dans le même espace :

On désigne 3 (ou 4) chasseurs qui s'organisent pour toucher les lapins.

Règles:

- Seul le tir direct compte (pas après rebond).
- Lorsque le tir est manqué, un chasseur récupère le ballon.
- Les joueurs touchés deviennent chasseurs.
- Les lapins qui sortent de l'espace sont éliminés.
- Les chasseurs ne se déplacent pas avec le ballon (ou nombre de pas limités) mais les passes sont autorisées.

2. Balle aux chasseurs en cercle :

Tous les lapins sont à l'intérieur du cercle, les chasseurs (3 ou 4) à l'extérieur.
Les chasseurs s'organisent pour toucher les lapins sans entrer dans le cercle.

La balle aux chasseurs par équipes

But du jeu :

L'équipe des chasseurs doit le plus rapidement possible éliminer tous les lapins.

Gain de la partie : au temps / ou nombre de lapins vivants en un temps défini.

Déroulement :

3. Chasseurs et lapins sont dans le même espace :

- 2 ou 3 équipes en nombre égal. Une équipe de chasseurs.
Les lapins éliminés sortent de l'espace. Mêmes règles qu'au 1.

4. En cercle : mêmes règles / organisation > voir schéma 4.

Variante : 2 équipes - chacune se partage en lapins (à l'intérieur du cercle) et chasseurs, à l'extérieur.

But : éliminer les lapins adverses (vider le cercle) avant l'autre équipe.

Espace / organisation de la classe :

Espace délimité par des plots(cercle par ex)

Matériel : plots pour délimiter les espaces, ballons, foulards

