

ville de **FEYTIAT**
JEUX TRADITIONNELS



Les jeux traditionnels portent le fruit d'une époque, des valeurs sociales d'une communauté, des croyances, des rites sacrés. Ils sont un patrimoine.

Par conséquent, ils sont très variés :

- jeux à dominante individuelle ou par grand groupes
- jeux avec ou sans matériel
- jeux sur terrain délimité ou non
- jeux avec ou sans obstacle
- jeux à résultat comptabilisable (bêret ballon), à résultat connu d'avance (épervier) ou sans résultat jeux de chat
- jeux liés au langage
- jeux à gestuelle particulière...

Leur logique de fonctionnement est cependant identique :

Un jeu est un problème posé.

Jouer, c'est le résoudre. C'est être capable d'établir des relations entre les éléments qui le conditionnent : but, espace, partenaires, adversaires, matériel...

DYNAMIQUE D'APPRENTISSAGE

L'élève apprend, progresse, se transforme en agissant sur le jeu par trois actions interdépendantes : Agir – S'informer – Choisir

L'élève agit : il mobilise ses pouvoirs moteurs

- se tient prêt à partir
- se prépare à bloquer la balle
- change de direction brusquement
- esquive un adversaire au dernier moment...

L'élève s'informe : il regarde, analyse, comprend

- recherche des indices, les reconnaît
- comprend le sens du jeu
- analyse les différentes possibilités
- établit des relations entre les divers paramètres du jeu
- s'informe sur le résultat puis sur les procédures utilisées, sur ses propres actions

L'élève choisit : il décide, anticipe

- face aux différentes incertitudes, il anticipe par la pensée les différentes actions possibles.

DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Séance 1 : Situation de référence

Il s'agit de faire jouer les élèves avec un minimum de règles à un jeu collectif "le béret ballon"

Séance 2 à 6 : Situations d'apprentissage

L'évaluation réalisée avec les enfants pendant et sur le jeu global (cf. séance 1) permet de dégager les compétences à travailler.

Séance 7 : Situation de référence

Un retour à la situation de référence permet de réinvestir les compétences travaillées et d'évaluer les progrès réalisés.

ORGANISATION

Un animateur pour le groupe de 16 enfants environ.

La durée de l'intervention est de 7 séances d'une heure maximum.

L'intervenant prend en charge le matériel qu'il achemine et dispose sur le lieu.

LES JEUX

Balle au mur (ou en l'air s'il n'y a pas de mur)

Chaque élève dispose d'une balle (du type : balle de tennis en mousse) et explore les actions : « lancer / rattraper ».

La balle ne doit pas tomber sur le sol.

S'il y a un mur, la balle est lancée contre le mur avant d'être rattrapée avec les 2 mains.

Variantes :

1. sur un pied, sur l'autre
2. frapper dans les mains avant de rattraper la balle
3. frapper les mains dans le dos
4. petit rouleau : mouliner devant soi avec les poignets
5. poser les mains sur ses hanches avant de rattraper la balle
6. laisser rebondir la balle une fois

LA THEQUE HORLOGE

Matériel : coupelles , 2 ballons , 2 plots

Organisation :

- 2 équipes
- 2 espaces circulaires matérialisés par des coupelles (1 coupelle par élève)

Déroulement :

Chaque équipe dispose ses joueurs en cercle (1 joueur par coupelle)

Le joueur situé devant le plot est « le compteur »

Chaque joueur doit faire une passe à son voisin direct. Le ballon circule toujours dans le même sens.

Quand le ballon revient dans les mains du « compteur », celui-ci annonce à haute et intelligible voix le nombre de tour effectué par le ballon : 1...2....3...4...

Au signal du meneur de jeu, « le compteur » saisit le ballon qui est sur le plot et fait une passe à son voisin direct.

Le ballon circule de joueur en joueur jusqu'à ce que le meneur arrête le jeu.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

LANCE ET TOURNE VITE 1

Objectif : lancer où il n'y a personne

Matériel : coupelles, 1 balle

Organisation :

2 équipes

1 espace matérialisé par des coupelles ou des lignes au sol

Déroulement :

L'équipe 1 place ses joueurs les uns derrière les autres.

L'équipe 2 répartit ses joueurs sur le terrain.

Le premier joueur de l'équipe 1 lance la balle dans le terrain de jeu.

Les joueurs de l'équipe 2 doivent attraper la balle le plus vite possible.

Le meneur de jeu compte 1...2...3...4.... dès que la balle est lancée et arrête dès qu'un joueur de l'équipe 2 a attrapé la balle.

Même travail avec les autres joueurs de l'équipe 1 puis inverser les rôles.

Le but du jeu est de parvenir pour le lanceur à faire le plus de points possibles.

Amener les élèves à constater ce qu'il faut faire pour obtenir le plus de points : lancer où il n'y a personne.

AUTRES JEUX POSSIBLES

- Chat ... 1, 2, 3 - balle - blessé - baissé - perché - chat deux - chat coupé
- Epervier
- Pile ou face
- Les trois tapes
- Le filet du pêcheur
- La queue du diable
- Les sorciers
- Vider son panier
- Balle assise
- Balles brûlantes
- Ballon château
- Chasse à courre
- Course aux ballons
- Esquive en cercle
- Esquive en carré
- Ballon couloir
- Ballon anglais
- Thèque modifiée
- Béret ballon
- Passe à dix
- Passe à dix par zones
- Balle au chasseur
- Balle au chasseur par zones
- Balle au but (ballon capitaine)
- Balle au but par zones