

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'opposer individuellement et/ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer des règles de vie collective

Poursuite dans la cour

Par H. Brun et G. Houdray

Les jeux traditionnels dont les origines restent souvent méconnues animent les cours d'école de génération en génération. Ils sont d'authentiques supports qui viennent enrichir les différents domaines des activités physiques.

Les jeux présentés ici utilisent peu de matériel mais nécessitent des tracés qu'il est possible de construire avec les enfants et qui les inciteront à jouer pendant la récréation selon des règles collectives élaborées ensemble.

La coquille

Aménagement : un terrain séparé en deux par une ligne médiane, deux camps situés respectivement derrière les lignes de fond ; une pièce, une coquille de noix peinte ou un gros jeton avec une face blanche et une noire.

But : attraper un adversaire ou rejoindre son camp sans se faire prendre en fonction du rôle que l'on doit tenir.

Déroulement : deux équipes de six joueurs (les blancs et les noirs) se font face de chaque côté de la ligne médiane. L'arbitre lance le jeton en l'air en criant : « le jour ou la nuit » ? La couleur qui tombe (blanc ou noir) détermine les rôles de poursuivants et poursuivis. Les enfants attrapés sont éliminés. A la fin de la partie (un nombre de jets de pièces défini au préalable ou bien tant qu'il reste des joueurs), on comptabilise les enfants en jeu dans chaque équipe.

Ressources mobilisées : réagir très vite ; courir le plus rapidement possible en visant sa cible (adversaire ou camp) ; énoncer les différentes actions pour comprendre son rôle.

Critères de réussite

- pour les poursuivants : attraper le plus grand nombre possible d'adversaires ;
- pour les fuyards : rejoindre leur camp sans se faire prendre.

Le berger

Aménagement : un terrain de 30 x 15 m séparé en deux carrés comportant chacun deux espaces délimités par des plots (les bergeries) situés en dehors des zones de jeu ; des dossards pour différencier les deux équipes.



Illustrations : C. Tarcelein

But : adapter son action en fonction du rôle tenu.

Déroulement : les enfants sont répartis en deux équipes de même nombre ; dans chacune, un berger et un chien sont désignés : chacun de ces binômes poursuit les moutons situés dans le camp adverse qui ne peuvent sortir de leur espace. Ceux qui sont pris rejoignent la bergerie mais peuvent être libérés par leurs partenaires. Après cinq minutes de jeu, on comptabilise le nombre de moutons attrapés par chaque couple berger-chien et l'équipe gagnante marque un point.

Ressources mobilisées : courir pour poursuivre ou fuir, esquiver.

Critères de réussite

- pour le berger et son chien : attraper le plus de moutons possible ;
- pour les moutons : échapper au berger et au chien, libérer ses partenaires.

Le Meurchieu

Aménagement : une pièce de bois (la catalle) avec une extrémité pointue plantée dans le sol et l'autre percée d'un trou dans lequel est passée et attachée une corde de 5 m de long ; plusieurs vêtements ou morceaux de tissu posés sur le haut de la catalle.

But : développer des stratégies en tenant compte des contraintes matérielles.

Déroulement : le nombre d'enfants en jeu n'est pas limité ; l'un d'entre eux prend l'extrémité de la corde et ne doit plus la lâcher, c'est le gardien ; un autre arbitre, à son signal, les joueurs s'élancent pour récupérer les vêtements posés sur la catalle sans se faire toucher par le gardien qui se déplace autour du poteau sans lâcher la corde. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de vêtements.



Ressources mobilisées : courir, esquiver, attraper ; respecter les rôles.

Critères de réussite

- pour le gardien : conserver les vêtements et toucher le plus de joueurs possible ;
- pour les joueurs : récupérer tous les morceaux de tissu sans être éliminés.

Les gendarmes et les voleurs

Aménagement : un terrain d'environ 25 x 12 m comportant deux zones refuges diamétralement opposées et un espace délimité par du ruban adhésif en son centre, la prison ; des dossards pour différencier les deux équipes.

But : jouer en équipe en respectant les contraintes spatiales.

Déroulement : au signal, chacun s'élançait soit pour attraper, soit pour fuir. Les zones refuge permettent d'esquiver le poursuivant mais on ne peut rester que quelques secondes à l'intérieur. Tout voleur pris ou sortant des limites du terrain est conduit par un gendarme en prison. Il peut être libéré par un partenaire qui lui touche la main (les prisonniers peuvent constituer une chaîne en se donnant la main pour faciliter leur libération). L'équipe gagnante est celle qui a le plus de prisonniers à l'issue de deux manches de cinq minutes, elle comptabilise trois points, les perdants marquent un point et en cas d'égalité, chaque équipe bénéficie de deux points.

Ressources mobilisées : tenir compte des limites du terrain ; être constamment attentif aux actions en cours, aux attitudes de l'adversaire.

Critères de réussite

- pour les gendarmes : attraper le plus de voleurs possible et les conserver prisonnier ;
- pour les voleurs : rester libres durant toute la partie. ●

Hervé Brun et Gérard Houdray,
USEP de Seine-et-Marne.

Pour en savoir plus

Ces jeux ont été sélectionnés par un groupe d'enseignants des circonscriptions de Coulommiers, La Ferté-sous-Jouarre, Melun Nord-Est et Provins, pour proposer des rencontres « Jeux d'antan, jeux d'enfants » auxquelles participent chaque année depuis 2003, plus de 300 classes sous l'égide de l'USEP de Seine-et-Marne (cf. article et outil pédagogique cycle 1 parus dans la *Revue EPS* 1 n° 123, pages 17 et 34).

