

Jeux d'antan et patrimoine olympique

Par H. Brun et G. Houdray

Redécouvrir et exploiter la richesse du répertoire des jeux traditionnels, finaliser le travail mené en classe à travers l'échange et la coopération, tels sont les objectifs de ces rencontres initiées en Seine-et-Marne lors de la « semaine nationale USEP ».

Jeux d'antan, jeux d'enfants

Ce projet a pour but, depuis 2003, de faire découvrir aux enfants notre patrimoine culturel et sportif et d'aider les enseignants à l'inclure dans leur programmation EPS en proposant un objectif final commun aux

classes d'un même cycle. Dans notre département comportant des zones rurales étendues et des secteurs urbains denses, il vise également à rompre l'isolement de nombreux collègues. Il concourt à faire vivre une éducation sportive citoyenne à tous les élèves.

Les rencontres départementales

En Seine-et-Marne, cette année, ce sont environ 9600 élèves de 370 classes qui se sont rencontrés autour des activités de jeux traditionnels. Un groupe composé de conseillers pédagogiques en EPS et d'enseignants, animé par les délégués départementaux USEP a recherché parmi les nombreuses sources¹, les jeux de tradition qui pouvaient être proposés aux élèves d'école primaire. Sept thématiques ont été dégagées : courses, sauts, lancers, équilibre, opposition et force, poursuite et capture, activités collectives. Elles s'inscrivent dans

une dynamique d'actions sollicitant diverses compétences motrices et cognitives. Selon l'âge des enfants, les jeux sont différents ou alors adaptés à leur niveau (tâches, espaces, matériels, etc.) comme pour les parcours en échasses :

- au cycle 1, les enfants effectuent un trajet simple d'une ligne de départ à une ligne d'arrivée ;
- au cycle 2, ils réalisent un parcours comportant quelques difficultés (passer une porte rétrécie matérialisée par deux plots, slalomer, franchir des cerceaux) ;
- au cycle 3, le circuit est aller-retour avec des passages d'obstacles plus complexes.

À partir du recueil réalisé², les conseillers pédagogiques EPS assurent un relais de formation auprès des enseignants qui inscrivent leur classe : une réunion de pré-

paration permet de présenter les jeux, leurs règles et adaptations possibles, de réfléchir aux compétences transversales que les élèves peuvent acquérir au travers de l'organisation de la rencontre. Parmi le répertoire proposé, les enseignants sélectionnent ceux qui serviront de support à la rencontre.

L'organisation

Sept centres organisateurs permettent trente-cinq rencontres pendant une semaine. Ils sont choisis en fonction de leur potentialité d'accueil et leur accessibilité. Toute la logistique (transport en car, prêt de matériel) est assurée par le comité départemental USEP. L'encadrement lors de la journée de rencontres est assuré par les enseignants, les animateurs USEP, des conseillers pédagogiques, les parents d'élèves et les enseignants-stagiaires (PE2) des classes participantes.

Les enfants sont répartis en équipes

qui participent à toutes les épreuves. Afin de favoriser l'éducation à la citoyenneté, l'auto-arbitrage est privilégié même avec les classes de maternelle qui sont encadrées par celles du cycle 3 pour la gestion du jeu. Les rencontres se terminent par une activité commune qui ne nécessite pas d'adaptation de niveau : le mannequin, peluche qu'il faut lancer le plus haut possible grâce à une toile ou un parachute tenu à plusieurs, rappelle les jeux de tradition villageoise et rassemble tous les participants dans une épreuve collective.

Même si les jeux opposent des équipes, aucun classement n'est établi à l'issue des journées de rencontres : c'est dans la bonne humeur que chacun évoque sa prestation lors du pique-nique ou du retour en car.

Mémoire olympique

Pour l'édition 2005, nous nous sommes inscrits dans le soutien de la candidature de Paris à l'organisation des Jeux Olympiques de

2012 en intégrant au programme initial, quatre épreuves pratiquées lors des premières éditions de l'ère moderne : saut en longueur et en hauteur sans élan, jet de pierre (25 kg à l'origine !) et tir à la corde. ●

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



Photos : Gilles Mary - USEP 77



Les sauts
Enchaîner le plus possible de sauts sans toucher la corde.
Réaliser un déplacement à cloche-pied en respectant un ordre donné.

1. Archives départementales de Seine-et-Marne ; *Les Jeux du Patrimoine*, Éd. Revue EPS (1989) ; *Grande encyclopédie des jeux et divertissements de l'esprit et du corps*, T. de Moulidars (1891) ; *Jeux des adolescents*, G. Belez, Hachette, (1854) ; etc.

2. Les recueils *Jeux du Patrimoine* 2003, 2004 et 2005 sont disponibles à la Délégation USEP de Seine-et-Marne.

EXEMPLES D'ÉPREUVES PROPOSÉES AUX CLASSES

Jeux de...	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
→ course	Le mille-pattes	Le bâton cerceau	Le bâton cerceau
→ sauts	La marelle à 10 cases	Coupe-jarret	L'horloge
→ lancer d'adresse	Le taureau aux anneaux Le lancer sur quilles	La galine Le jeu du pont	Le boultenn La galoche bigoudène
→ équilibre	Les échasses	Les échasses	Les échasses
→ force	La tiraille	La corde en cercle	La corde en cercle
→ poursuite et capture	La queue du loup Le chat ferré	La coquille Le berger	La coquille
→ activités collectives	La balle au cercle	La marmite Le furet	Le jeu de crosse Le Dauphin-Dauphine

Les lancers et jeux d'adresse

Lancer et accrocher un anneau à la corne du taureau.

Faire entrer ses 3 billes sous les arches du pont.



Les jeux de force et d'opposition

Tirer collectivement une corde pour amener le premier joueur de l'équipe adverse dans son camp.
Attraper un objet d'une seule main sans lâcher la corde.