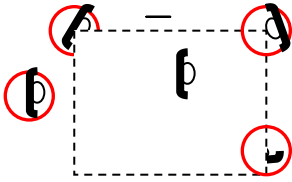
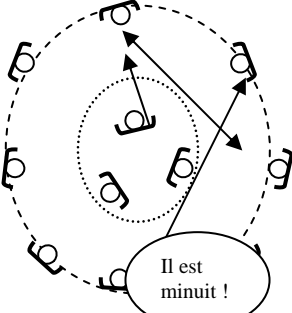
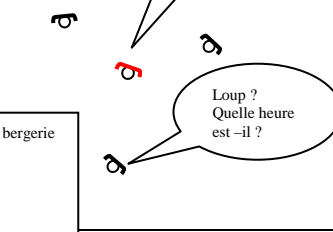
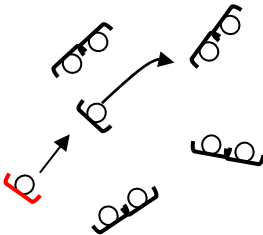
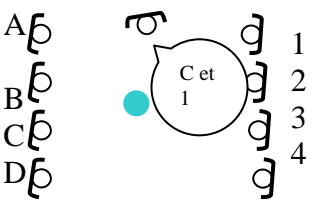
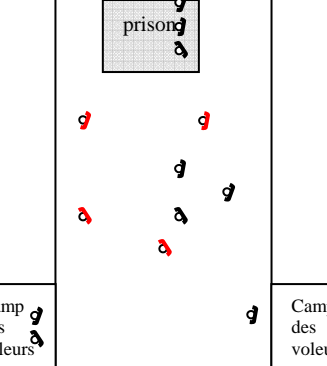
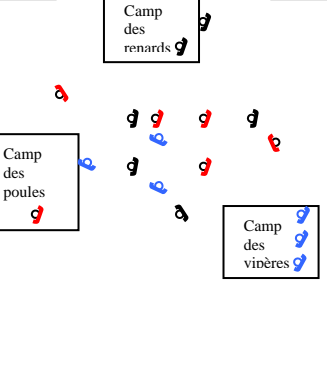
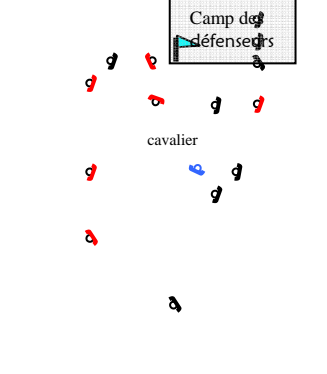


Répertoire de quelques jeux collectifs traditionnels, leurs enjeux, règles de base, but et CR

Titre et signification du jeu	but	Dispositif	Règles du jeu	Critère de réussite
<p>Les 4 coins : c'est un jeu de défi et de communication. Les joueurs des 4 coins veulent échanger leur place mais redoutent de se la faire prendre par celui qui est au milieu. Ce n'est pas un jeu collectif, mais chacun à des intentions permanentes, contradictoires et changeantes</p>	<p>Pour celui qui est au milieu : Prendre une place dans un coin, pour les autres, ne pas la perdre</p>	<p>v</p> 	<p>Limite de temps dans le cerceau. Règles de communications Accès au cerceau</p>	<p>Être dans un cerceau à la fin du jeu</p>
<p>Le cercle brûlant : C'est le même que les 4 coins, le nombre de joueurs est supérieur, une zone de passage obligatoire au milieu lors des échanges facilite la tâche de celui ou ceux qui sont à la recherche d'un abri</p>	<p>Pour ceux qui sont au milieu : Prendre une place sur le cercle, pour les autres, ne pas la perdre</p>	 <p>Il est minuit !</p>	<p>Nombre de joueurs au centre, sur le cercle Présence ou absence du cercle au centre Règles de communication etc.</p>	<p>Être sur le cercle à la fin du jeu</p>
<p>Minuit dans la Bergerie C'est un jeu de poursuite avec changement de statut : quand le mouton est attrapé il devient loup Les loups n'attrapent les moutons qu'après avoir indiqué qu'il était minuit passé. Le jeu se termine de lui-même quand il n'y a plus de mouton</p>	<p>But du jeu : Loup : attraper des moutons avant qu'ils ne rentrent dans la bergerie Moutons : Rentrer à la bergerie avant de se faire attraper</p>	 <p>Loup ? Quelle heure est-il ?</p>	<p>Nombre de loup, Nombre de bergeries Mode de capture</p>	<p>-nb de moutons attrapés -avoir échappé au loup</p>
<p>J'accroche/Je décroche C'est un jeu de poursuite avec un défi entre chat et souris. Le chat poursuit la souris. La souris échappe au chat en se raccrochant à un duo. La personne la plus extérieure à la chaîne de 3 personnes nouvellement constituée devient la souris. La souris touchée avant d'être raccrochée devient chat.</p>	<p>But du jeu : Pour le chat : toucher la souris avant qu'elle ne se raccroche Pour la souris : s'accrocher à un couple avant d'être transformée en chat</p>		<p>Nombre de chats, Nombre de souris Mode de capture : toucher attraper, bloquer, prendre le foulard etc....</p>	

<p>Le béret : C'est un jeu de poursuite individuelle ou à plusieurs dans lequel on est poursuivi ou poursuivant en fonction de la possession ou non du « béret ». C'est une situation d'opposition déjà complexe.</p>	<p>But du jeu : Ramener le béret dans son camp sans se faire toucher après avoir été appelé par l'arbitre</p>		<p>Nombre de joueurs appelés. Mode de capture Distance des camps Droit aux passes ou non...</p>	<p>Avoir plus de points que l'équipe adverse à la fin du jeu</p>
<p>Les gendarmes et les voleurs : C'est un jeu de défi et de poursuite : Les gendarmes veulent attraper les voleurs qui les poursuivent. Quand ils réussissent, ils les emmènent en « prison ». Pour que le jeu perdure, les voleurs doivent aller libérer les prisonniers. Les intentions sont donc opposées, avec un moteur émotionnel fort lié au défi, à la prise et à la délivrance</p>	<p>But du jeu : Pour les voleurs : échapper aux gendarmes Pour les Gendarmes : Faire attraper les voleurs</p>		<p>Rapport de force voleur gendarmes (en général 2/3 V, 1/3G) Mode de délivrance des voleurs, règles sur la délivrance Espace de jeu, Nombre de camps de V Règles de capture</p>	<p>Pour V : avoir le plus possible de voleurs libres à la fin du jeu Pour G : Avoir fait prisonniers tous les V</p>
<p>Poules Renards Vipères C'est un jeu de défi et de poursuite : les poules essayent d'attraper les vipères qui, elles, tentent de piquer les renards qui, eux-mêmes, mangent les poules. Un jeu complexe, à rôles différenciés, sur trois modes de capture conjoints, où tout le monde surveille tout le monde. Les intentions sont à la fois opposées mais complémentaires. L'enjeu est évidemment collectif</p>	<p>Faire prisonniers les joueurs de l'équipe adverse, sans se faire attraper par les joueurs de la troisième équipe</p>		<p>-Les poules attrapent les vipères, - les renards mangent les poules -Les vipères piquent les renards Le prisonnier est ramené au camp par celui qui l'a pris, les joueurs sont invulnérables sur ce trajet. Variables sur le mode de capture, le mode de libération des prisonniers, la taille du terrain</p>	<p>Avoir attrapé l'ensemble de l'équipe adverse</p>
<p>Le drapeau C'est un jeu collectif de défi. Il est très proche des jeux sportifs collectifs de combat. Son intérêt réside dans la différenciation des rôles</p>	<p>But du jeu : Pour les attaquants ramener le drapeau dans leur camp. Pour les défenseurs : Faire prisonniers tous les attaquants avant qu'ils n'aient pu ramener le drapeau.</p>		<p><u>L'attaquant</u> est vulnérable sur l'aire de jeu, il est en sécurité dans le camp adverse (il fait campagne). Il peut prendre le drapeau au sortir de ce camp <u>le cavalier</u> coéquipier des attaquants, il est invulnérable. Il a droit de prise sur les défenseurs, mais pas sur le drapeau. Il assure le démarrage du jeu en tapant de la main au sol</p>	<p>-tous les attaquants sont prisonniers -Les attaquants ont conquis le drapeau -Un attaquant se fait attraper en possession du drapeau</p>

Attaquants

			<p>à côté du drapeau. Les défenseurs : ils cherchent à faire prisonniers les attaquants, simple touche. Ils peuvent aller faire campagne chez les attaquants. Ils doivent revenir dans leur camp pour retrouver un droit de prise, ils sont vulnérables sur ce trajet</p>	
<p><u>Les Barres</u></p>	<p>Faire prisonnier tout ou partie de l'équipe adverse</p>	<p><u>Aller à la soupe :</u> Un joueur d'une équipe tiré au sort, va à la soupe auprès de l'équipe adverse en tapant dans la main d'un adversaire en disant « barre, baron, barrette » il essaye alors de rejoindre son camp sans se faire toucher par celui ou ceux qu'il a défiés <u>Avoir Barre sur :</u> tout joueur qui sort de son camp annonce prendre « barre sur qq'un » il peut le toucher et le faire prisonnier <u>Faire campagne :</u> c'est se mettre au vert chez l'adversaire. Pour retrouver « barre » il faut retourner dans son camp tout en étant vulnérable sur le trajet du retour <u>Délivrance :</u> Les joueurs prisonniers peuvent être délivrés par un coéquipier venant toucher la chaîne. Les variables sont nombreuses et portent sur la vulnérabilité des joueurs, (prisonniers libérés, retour de campagne) Sur le nombre de joueurs sur lequel on peut avoir barre etc..</p>	