

JEUX DU PATRIMOINE

cycle 3



Le drapeau

★ **Organisation** : La classe sera partagée en 2 équipes. Un fanion sera planté dans un seau de sable de façon que l'on puisse le prendre « à la volée » sans se baisser.

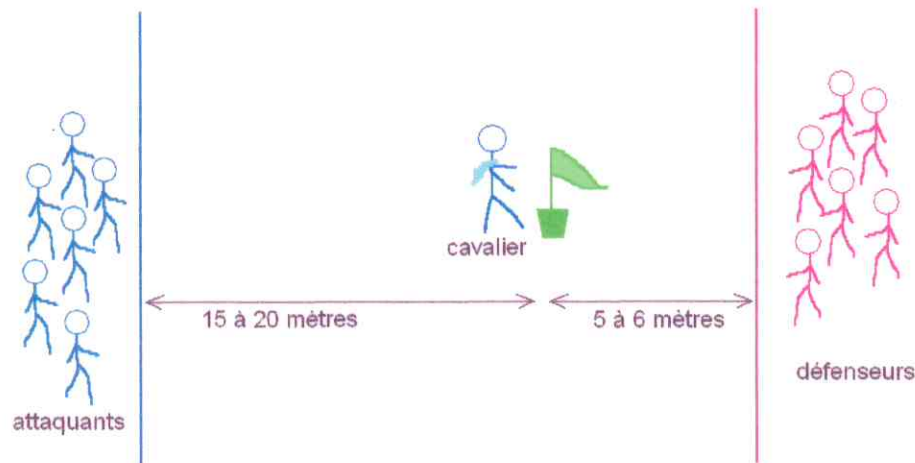
★ **Déroulement** : On tire au sort les rôles au départ du jeu.

➡ **Les attaquants** : ils désignent un « cavalier » qui est distingué par un foulard, il est inviolable, c'est-à-dire qu'il ne peut être pris, mais il peut faire des prisonniers. Les attaquants doivent s'emparer du drapeau planté à 5 ou 6 mètres du camp des défenseurs et le ramener dans leur camp. Le cavalier doit faciliter la prise du drapeau par ses équipiers en tenant à distance les défenseurs.

➡ **Les défenseurs** : ils ont droit de prise sur les attaquants, mais peuvent être pris par le cavalier.

➡ **2 chefs de camp**, l'un des attaquants, l'autre des défenseurs, conseillent leur troupe et gardent leurs prisonniers respectifs dans une zone prévue à cet effet.

➡ **Mode de prise** : touche dans le dos.



➔ La partie est engagée par le cavalier qui touche le drapeau. Les joueurs sortent de leur camp. Les défenseurs doivent éviter d'être pris par le cavalier sans s'éloigner du drapeau, et faire prisonniers les attaquants, à mesure qu'ils essaient de s'emparer du drapeau.

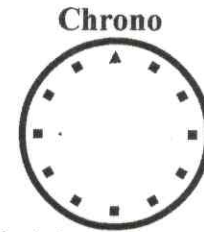
➔ Les camps sont inviolables.

➔ La partie est gagnée :

- ~ Par les attaquants s'ils ramènent le drapeau dans leur camp sans que le porteur ne soit touché par un défenseur. Le drapeau peut passer de mains en mains, mais ne peut être lancé.
- ~ Par les défenseurs s'ils réussissent à toucher le porteur du drapeau avant qu'il ne pénètre dans son camp, ou quand la moitié des attaquants est faite prisonnière.

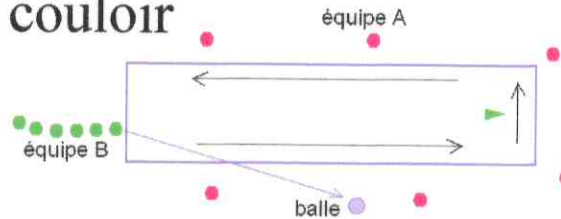
On intervertit alors les rôles des équipes.

JEUX TRADITIONNELS cycle 3



choisir votre temps

Le ballon couloir



★ **Organisation** : Une grosse balle ou petit ballon « qui ne fait pas mal ». 2 espaces de 20x15 mètres environ, situés côte à côte. 4 équipes de 6 ou 7 joueurs qui jouent en même temps. Le terrain comporte un couloir central, un piquet (cône ou arbre, à contourner)

★ **Objectifs** :

- Capacité à esquiver - Rapidité de décision - Qualités de vitesse

★ **But du jeu** : C'est un jeu de type « lance, traverse en esquivant et revient ».

★ **Déroulement** :

- Équipe A : passeurs-tireurs, également répartis de part et d'autre du couloir central avec interdiction de le franchir.

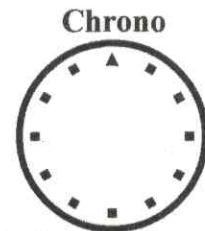
- Équipe B : coureurs, en attente, à l'extérieur du terrain. On passe un par un. Après avoir réussi à lancer la balle au sol dans le camp des passeurs-tireurs, traverser le champ de jeu en aller et retour. B1 a 2 essais pour lancer sur le sol dans le camp des passeurs-tireurs. S'il n'y parvient pas ou si la balle est bloquée de volée par un joueur A, il est éliminé. Si son lancer est réussi, il part en courant dans le couloir central jusqu'au piquet où il peut se reposer 10 secondes en posant la main dessus (1 point s'il n'a pas été touché par les A). Au retour, il marque 2 points supplémentaires s'il revient par le couloir central et 1 seul point s'il revient en zigzagant dans le terrain des A. B2 enchaîne... On peut donc marquer 0, 1, 2 ou 3 points par coureur.

- Permutation des équipes

VARIANTES :

- On peut remplacer le couloir central par une simple ligne. En ce cas, aller et retour à 1 point et en esquivant.
- Ce jeu peut être remplacé par « la petite thèque » qui est du type « lance et tourne autour », c'est-à-dire de même nature.

JEUX TRADITIONNELS cycle 3



choisir votre temps

Renards, poules, vipères

C'est un jeu paradoxal : il n'y a pas vraiment de vainqueur, et pourtant, on a grand plaisir à y jouer.

★ **Organisation** : 3 camps circulaires (un cerceau dans lequel on place un pied est suffisant). Ces camps sont disposés en triangle équilatéral, à 10/12 mètres l'un de l'autre.

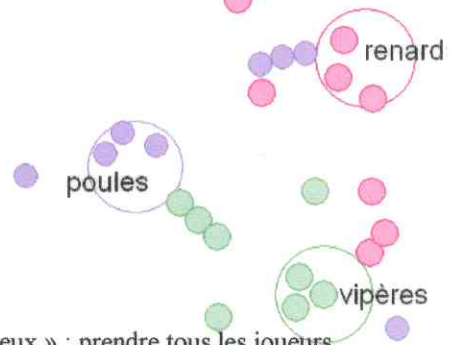
★ **Objectifs** :

- ~ Vigilance et prise de décision
- ~ Vitesse et vitesse de réaction
- ~ Franc jeu

★ **But du jeu** : Jeu de poursuite « quand je veux » : prendre tous les joueurs d'une des 2 équipes :

- ~ Les renards ont le droit de prise sur les poules
- ~ Les poules ont le droit de prise sur les vipères
- ~ Les vipères ont le droit de prise sur les renards.

★ **Déroulement** : Prise par simple toucher, une seule personne à la fois : on doit ramener sa prise dans son repaire en la conduisant par le bras. Pendant ce trajet, on est invulnérable. Les prisonniers font la chaîne en direction de leur camp : il suffit que l'un des membres de cette chaîne soit touché par un partenaire libre pour que toute la chaîne soit libérée, mais à condition de rentrer d'abord chez soi en agitant les bras (ou foulard à la main) pour reprendre vie. Pendant le retour, on est invulnérable, mais le libérateur, lui, ne l'est pas.

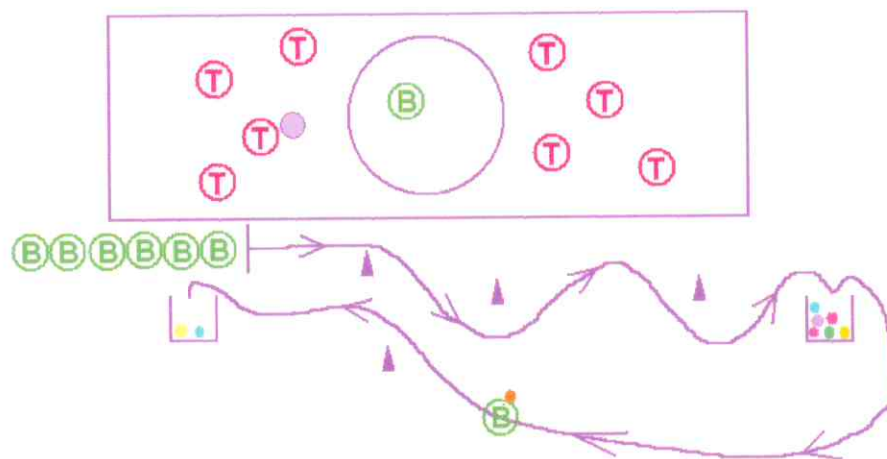


VARIANTES :

- intervertir les rôles en changeant de refuge (c'est le plus simple : les renards deviennent poules...)
- changer de mode de libération : 2 à la fois pas plus...
- placer des obstacles dans le champ de jeu...

Ballon massacre

cycle 3



★ **Organisation** : 2 équipes : les batteurs et les trimeurs (prévoir un espace élargi)

★ **Objectifs** :

- Lancer
- Esquiver
- Courir
- Coopérer

★ **Déroulement** : Un des batteurs lance la balle de son cercle. Les trimeurs la récupèrent à l'aide de passes, ils essaient de toucher le batteur qui est à l'intérieur du cercle. Pendant ce temps, les autres batteurs effectuent un relais qui leur apporte des points tant que leur partenaire n'est pas touché. Puis on inverse les rôles. Lorsque tout le monde est passé, on comptabilise les points de chaque équipe.

Les 6 quilles

cycle 3



★ **Organisation** : 2 équipes de 10 à 15 joueurs sur un terrain type hand-ball. 3 quilles sont disposées sur chaque demi-terrain.

★ **Objectifs** :

- Courir
- Feinter
- Coopérer

★ **But du jeu** : pour chaque équipe : ramener les 3 quilles de l'équipe adverse dans son propre camp.

★ **Déroulement** :

➡ **Dans son camp** : On est en défense par rapport aux quilles qui s'y trouvent. On a le pouvoir de pétrifier, par simple touche, les adversaires qui cherchent à s'en emparer. Ils restent alors sur place un bras en l'air pour se faire délivrer. On défend les quilles à plus de 2 pas (pour ne pas bloquer le jeu)

➡ **Dans le camp adverse** : On est en attaque par rapport aux quilles qui s'y trouvent. On a le pouvoir de les ramener en courant ou de main en main (pas le droit de les lancer). On a le pouvoir de délivrer ses partenaires, par simple touche

- tout joueur délivré doit regagner son camp avant de pouvoir être à nouveau en jeu. Il lève alors le bras pour ne pas être touché.

- Lorsque l'on est touché une quille à la main, on la dépose à l'endroit où l'on est touché.
- On a la possibilité de faire « campagne » : c'est se réfugier derrière le camp de ses adversaires.

- Lorsque l'on quitte la campagne, on est en jeu immédiatement

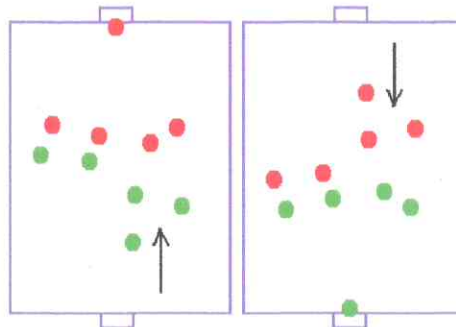
- Le gain de la partie est acquis à l'équipe qui rapatrie les 3 quilles adverses la première

JEUX TRADITIONNELS cycle 3



choisir votre temps

Goal volant



C'est une sorte de hand-ball sur mini-terrain, avec supériorité numérique lorsqu'on attaque.

★ **Organisation** : Il faut 2 terrains contigus sur lesquels s'affrontent 2 fois 3 équipes en 2 tournois triangulaires. Les équipes comptent 4 ou 5 joueurs. On peut utiliser des poteaux de saut comme buts (2m de large), délimiter une zone arrondie à 4/5m du but avec craie ou cordelettes, ou bien jouer sur un terrain de basket et utiliser la zone de tir à 3 points (ligne rouge). Il faut 2 grosses balles ou ballons genre mini-hand.

★ **Objectifs** :

- Décider vite et de manière pertinente
- Se démarquer
- Passer et tirer avec précision (le jeu se pratique aussi au pied)

★ **But du jeu** : Marquer plus de buts que l'adversaire avec cette particularité que le goal sort de sa cage pour venir aider son attaque, ce qui permet d'attaquer à 5 contre 4. Si l'adversaire intercepte, il ne peut tirer au but que lorsque le goal volant a remis les 2 pieds dans sa zone.

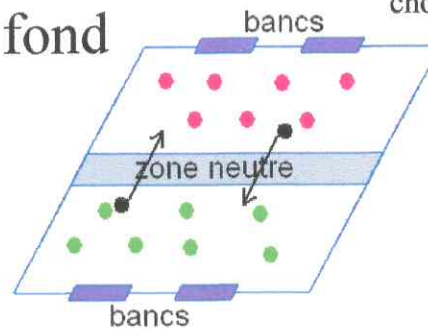
★ **Déroulement** : On ne court pas avec le ballon : dribbler. Si le porteur du ballon est touché, il ne peut plus se déplacer : il doit passer.

JEUX TRADITIONNELS cycle 3



choisir votre temps

Balle au fond



★ **Organisation** : 3 équipes de 7, deux équipes jouent, une organise. On joue avec 2 ballons en jeu simultanément. Le terrain est rectangulaire, assez long : 26 mètres (un terrain de basket d'intérieur ou de tennis grillagé conviennent). Zone neutre de 3 mètres au centre où un élastique est tendu à 50 cm du sol : il faut lancer le ballon en le faisant rouler sous l'élastique. Si on joue dans un espace non clos, on place 2 bancs sur chaque ligne de fond : ce sont les cibles.

★ **Objectifs** :

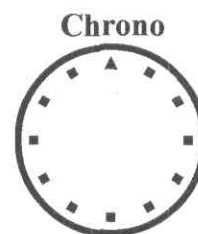
- Occupation de l'espace et répartition des rôles concertée
- Puissance des lancers dans les espaces libres
- Vigilance de la défense

★ **But du jeu** : Faire franchir au ballon la ligne de fond adverse. Lancer-rouler genre bowling (ou percuter les bancs placés sur cette même ligne) pour marquer 1 point.

★ **Durée du jeu** : manches de 5 minutes

★ **Déroulement** : Le lancer au mur où au banc direct sans que la balle ne touche le sol n'est pas valable. Faire alterner dans les rôles de défenseurs et de relanceurs. Les balles sorties latéralement sont pour le camp le plus poché qui envoie un ramasseur.

JEUX TRADITIONNELS cycle 3



choisir votre temps

Le camp ruiné (ou le camp envahi)

★ **Organisation** : Constituer 4 équipes de 6 joueurs qui s'affronteront sur 2 terrains contigus (ou 3 équipes de 7 à 8 joueurs qui feront un tournoi). L'équipe en attente est organisatrice. 1 ou 2 ballons, genre volley-ball. Chasubles ou foulards. Terrain de 8 à 10 mètres sur 18 à 22 mètres avec une zone neutre de 3 mètres au milieu. Un terrain de basket convient.

★ **Objectifs** :

- Précision du lancer
- Qualité du marquage
- Vivacité du démarquage

★ **But du jeu** : Il s'agit pour chaque équipe d'envahir le camp adverse en changeant de camp : pour cela, 2 moyens :

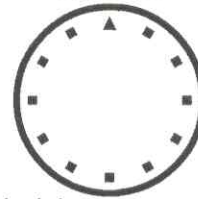
- Je réussis à lancer au sol à l'intérieur du camp adverse hors de la portée de ses défenseurs
- Je parviens à lancer à un partenaire déjà de l'autre côté qui doit bloquer de volée pour me permettre de le rejoindre. ^

★ **Déroulement** : Après un blocage de volée, on change de camp en emmenant le ballon avec soi et on relance. Il est interdit de se déplacer avec le ballon, mais on peut se faire des passes. Il est interdit de bousculer, d'arracher la balle. Sanction : coup franc. On ne gêne pas le lanceur. On n'empiète pas sur la zone neutre.

VARIANTE : 2 camps, les 2 capitaines des 2 équipes sont d'un côté, leurs joueurs mêlés de l'autre côté : rejoindre son capitaine en bloquant de volée la balle qui arrive.

JEUX DU PATRIMOINE cycle 3

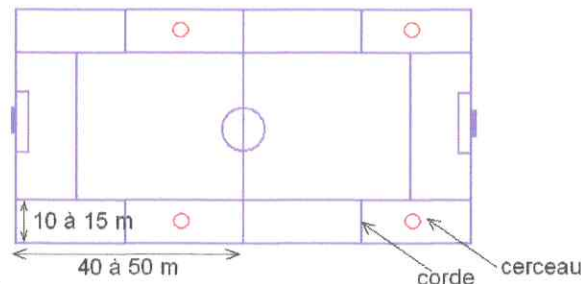
Chrono



choisir votre temps

Le jeu de paume

★ **Organisation** : Terrain rectangulaire (longueur : 40 à 50 m, largeur : 10 à 15 m) permettant le rebond d'une balle de tennis. Sur un terrain de foot, 4 espaces sont délimités en traçant à partir de la surface de réparation une ligne parallèle à la ligne de touche. Une ligne visible appelée « corde » sépare en deux chaque terrain. Un cerceau signale l'endroit (la livrée) où le serveur (livreur) lance la balle. Son emplacement varie en fonction du vent ou du niveau des enfants.



★ **Le matériel** :

- 1 raquette de mini-tennis par joueur
- balles de tennis
- 1 ardoise pour marquer les points
- 2 piquets munis de fanion, un rouge, un bleu pour marquer les chasses

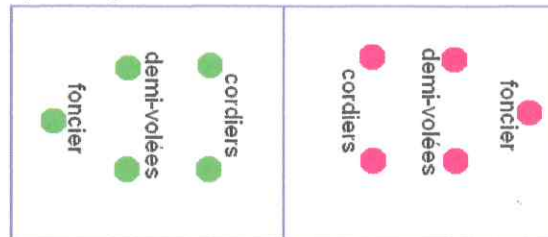
★ **Les équipes** : 2 équipes par espace de jeu composées de :

- 2 cordiers
- 1 ou 2 demi-volées
- 1 foncier
- 1 arbitre

Après chaque jeu, les enfants changent de rôle selon une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

★ **L'arbitrage** : 2 arbitres

- Le juge de ligne décide de la validité du coup et plante les chasses
- Le marqueur prononce à haute voix le score après chaque coup et comptabilise les jeux.



★ **But du jeu** : Envoyer et renvoyer la balle d'un camp à l'autre par-dessus la corde, soit de volée, soit après un rebond dans la surface de jeu. La passe à un partenaire n'est pas autorisée.

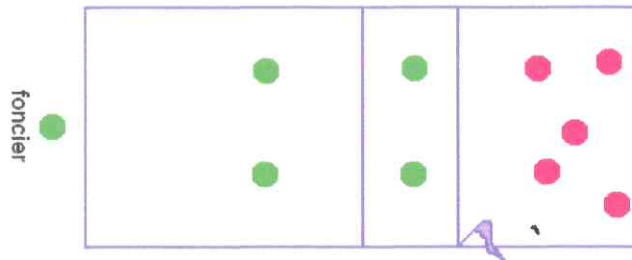
★ **Le décompte des points** : Un jeu se gage en quatre quinze et se compte : 15, 30, 45, et jeu. En cas d'égalité à 45, 2 coups gagnants (ou deux avantages) doivent séparer les équipes et désigner le vainqueur du jeu. La partie se joue en 5 jeux.

★ **La livrée, ou service** : La livrée est effectuée par le foncier au début de chaque jeu et après chaque coup marqué, à partir du cerceau et face au vent (sans élan comme au tennis). Au début de la partie, le sort désigne l'équipe qui livrera dans le 1^{er} jeu. Ensuite, la livrée est prise à tour de rôle en changeant de côté.

★ **La marque des points** : Un 15 s'attribue de 2 façons :

- Immédiatement à l'équipe adverse pour toute balle tombant directement hors des limites, livrée ne passant pas la corde ou touchant un joueur. La balle qui touche une ligne est à remettre
- De manière différée à la suite d'un épisode de jeu appelé « la chasse ». Toute balle qui n'a pas été renvoyée après son premier rebond marque une chasse. Dans ce cas, un piquet à fanion est planté sur la ligne de touche à la hauteur de l'endroit où la balle a été frappée ou est sortie après le premier rebond. Après 2 chasses installées, rouge en premier et bleu en second, les équipes changent de camp. Dès lors, il s'agit de s'attribuer le gain de chacune des chasses (un 15). C'est la ligne de chasse passant par le piquet qui sépare maintenant les deux camps.

Exemple de disposition pour la première chasse



L'équipe qui vient de passer tire les chasses par son foncier à partir de la ligne de fond.

Gagner une chasse c'est :

- pour l'équipe qui la tire, lancer la balle pour qu'elle rebondisse au moins une fois dans le camp adverse
- pour l'équipe qui défend : arrêter la balle avant la ligne de chasse ou la renvoyer de volée dans le camp adverse.

Une balle sortie donne le gain à l'équipe adverse.

Une balle tombant sur une ligne est à remettre.

La position des chasses revêt donc une grande importance tactique que les équipes ne tarderont pas à découvrir.

Si le jeu n'est pas gagné, la partie se poursuit, chaque équipe reprenant la place qu'elle occupait au départ du jeu.