

# JEUX DU PATRIMOINE

## cycle 1



choisir votre temps

## Les jeux de « chat »

Les principes communs à tous les jeux de « chat » sont :

- ➔ La poursuite de n'importe quel joueur par un autre conféré d'un statut particulier.
- ➔ La touche de la main qui provoque un changement : soit la permutation des rôles, soit l'attribution d'un handicap, soit l'élimination temporaire.
- ➔ Sans matériel, ces jeux se pratiquent sur des terrains variés où les limites peuvent être modifiées en fonction de critères tels que le nombre, l'âge, le niveau de pratique des enfants.
- ➔ La désignation du chat : le rituel du tirage au sort doit être maintenu et respecté. Souvent, il s'agit d'une comptine où le dernier qui reste est le chat. Si les joueurs sont nombreux, il est préférable pour commencer plus rapidement d'utiliser une comptine courte. Ex. : « Charlot est mort, c'est toi qui sort ». Le chat est finalement désigné par la consigne parmi les sortants du 1<sup>er</sup> tour.

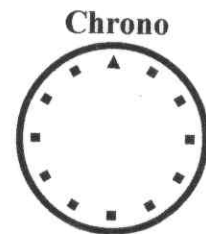
★ **Déroulement** : Le chat cherche à toucher le joueur qu'il veut, celui-ci devient le chat. En général, le chat ne peut pas toucher le joueur qui était chat juste avant. Le droit de s'arrêter pendant une poursuite est consenti si le joueur poursuivi est essoufflé ou handicapé. Il dit « pouce » en levant son pouce. Cette disposition, acceptée tacitement permet d'intégrer cette notion de différence que l'on ne retrouve plus dans les jeux collectifs actuels. Il n'y a ni fin ni vainqueur.

### VARIANTES :

- Chat blessé : le joueur touché devient chat et doit courir en gardant la main là où il a été touché.
- Chat paralysé : le joueur touché est paralysé, il s'immobilise en écartant les jambes et peut être délivré par un joueur qui passe entre ses jambes. Il faudra limiter l'aire de jeu et changer souvent de chat.
- Chat couleur : le poursuivi ne sera pas le chat s'il touche la couleur convenue au départ.

Ces variantes tentent de contrarier le pouvoir des uns ou des autres dans l'intention d'accorder à chacun la possibilité de jouer selon ses moyens.

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1



Le voleur de pommes

choisir votre temps



★ **Organisation** : Les joueurs sont en cercle (debout, ou assis...). Au centre : un objet : la « pomme ».

★ **Objectifs** :

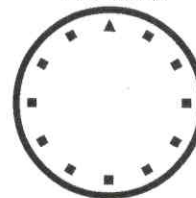
~ Courir ~ Prendre des informations ~ Réagir rapidement

★ **Déroulement** : Un enfant sort (c'est le voleur). On désigne alors un gardien qui reste, anonyme, dans le cercle. Le voleur entre et tente de saisir la pomme et de s'enfuir. Dès que le voleur a saisi l'objet, le gardien peut se mettre à le poursuivre. Il essaie de l'attraper avant que le voleur ne soit sorti du cercle, par le même passage qu'il a emprunté pour y entrer.

VARIANTE : On peut désigner plusieurs gardiens.

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1

Chrono



choisir votre temps

## Qui attrape ?



★ **Organisation** : Aire de jeu. Les enfants sont rassemblés d'un côté de l'aire de jeu.

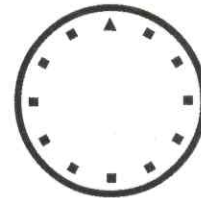
★ **Objectifs** :

~ Courir ~ Répondre à un signal

★ **Déroulement** : L'enseignant donne le prénom d'un enfant à partir de la comptine : « Qui va toucher les enfants ? C'est ... ». Les enfants traversent l'aire de jeu en essayant de ne pas se faire toucher.

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1

Chrono



Le passage du gué

choisir votre temps



★ **Organisation** : équipes de 4 placés en vis-à-vis, 2 de chaque côté du « gué ».

★ **Objectifs** :

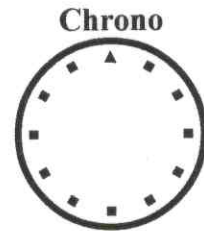
~ Se déplacer ~ Travailler l'équilibre ~ Notion de coopération ~  
Développer les stratégies

★ **But du jeu** : passer un à un le gué à l'aide de deux palets, sans jamais poser le pied par terre. Lorsqu'un joueur a traversé, il donne les palets à son partenaire qui passe le gué en sens inverse. L'équipe est « passée » lorsque chacun des quatre joueurs a changé de côté par rapport au début de la partie.

VARIANTES :

- passer seul (pas d'équipe)
- à deux, en relais
- en équipes plus ou moins importantes

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1



## Le cercle maudit

choisir votre temps



★ **Organisation** : Un grand cercle formé de cerceaux. Chaque cerceau représente la maison d'un enfant. Au centre : un autre cerceau : la « prison » avec un « prisonnier ».

★ **Objectifs** :

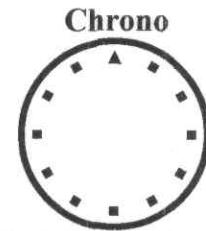
~ Courir ~ Feinter ~ Prendre des informations

★ **Déroulement** : Au signal, tous doivent changer de maison. Le prisonnier cherche alors à s'introduire dans une des maisons libérées. L'enfant qui n'aura pas pu retrouver de maison devient à son tour le prisonnier.

### VARIANTES :

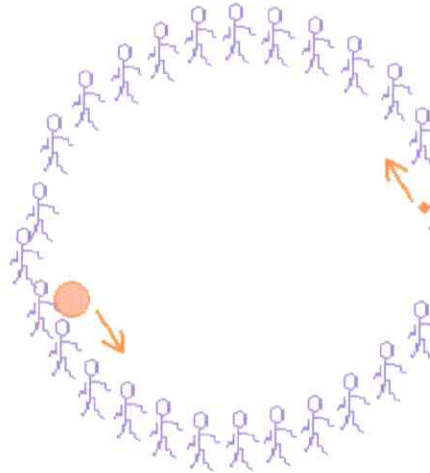
- on ne peut occuper une maison directement voisine de la sienne
- on n'occupe que les maisons de sa couleur
- on est à deux par maison, on ne peut se séparer
- on est à deux, on change de partenaire à chaque fois
- ...

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1



choisir votre temps

## Titi et Gros Minet



★ **Organisation** : Former une ronde

★ **Matériel** : 1 balle, 1 ballon

★ **Objectifs** :

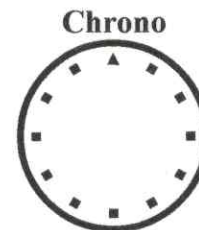
- Réagir vivement
- développer l'adresse et l'attention
- percevoir avec justesse la consigne

★ **But du jeu** : être le plus rapide possible pour que Titi (balle) échappe aux griffes de Gros Minet (ballon)

★ **Déroulement** : le ballon et la balle se passent de mains en mains le plus rapidement possible. Le jeu s'arrête lorsque le ballon rattrape la balle.

**VARIANTE** : La balle est passée de mains en mains dans le dos pendant que le ballon circule côté ventre.

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1



## Ballon poursuite

choisir votre temps



★ **Organisation** : Deux équipes singularisées par deux couleurs possèdent chacune un ballon différencié (même couleur que la couleur de l'équipe). Les enfants sont placés en cercle. Alternier les membres des deux équipes sur le cercle. Les ballons sont diamétralement opposés au début du jeu.

★ **Objectifs** :

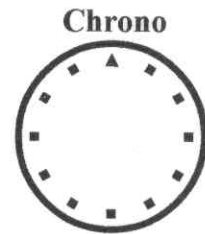
~ Manipuler ~ Rester attentif

★ **Déroulement** : Au signal chaque équipe doit faire passer son ballon de mains en mains, en essayant de rattraper l'autre ballon. Au signal d'arrêt, l'équipe la plus en avance a gagné la partie.

### VARIANTE :

- Faire passer le ballon dans le dos

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1



choisir votre temps

## Vider la caisse

★ **Organisation** : Enfants assis, groupés. Meneur au centre de la pièce près d'une caisse remplie d'objets divers qu'on peut lancer.

★ **Objectifs** :

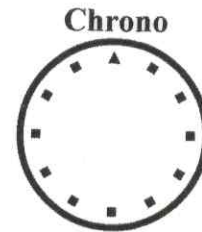
- Réagir vivement
- Être adroit et efficace
- Percevoir avec justesse la consigne

★ **Déroulement** : Le meneur lance successivement les objets dans toutes les directions à des distances variables. Les joueurs s'empressent de ramasser les objets et de les poser dans la caisse, qui ne doit jamais être vide. Le jeu cesse dès que la caisse est vide (si les joueurs sont agiles, on fixera un temps de jeu)

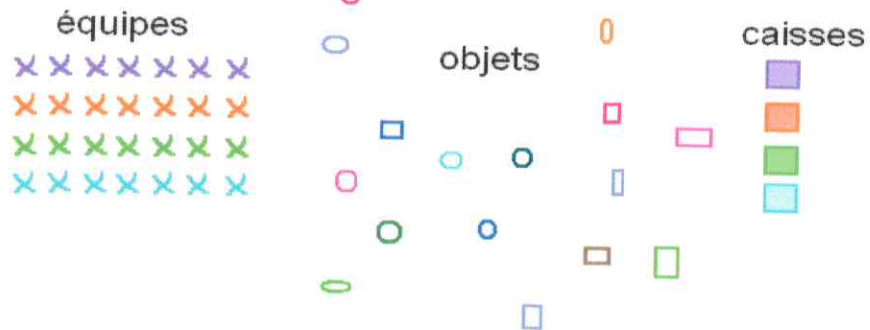
VARIANTES :

- Les déplacements peuvent varier (course, sautillés, à 4 pattes...)
- Faire évoluer 2 équipes qui s'affrontent en utilisant 2 meneurs et 2 caisses (meneur équipe A, joueurs équipe B ; meneur équipe B, joueurs équipe A)

# JEUX TRADITIONNELS cycle 1



Le trésor des écureuils  choisir votre temps 



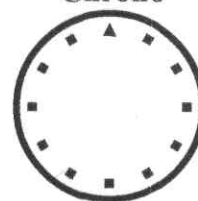
- ★ **Organisation** : Constituer 4 ou 5 équipes distinguées par des chasubles ou des foulards de couleurs
- ★ **Matériel** : Petit matériel varié en quantité suffisante. 1 caisse pour chaque équipe
- ★ **Objectifs** :
  - Réagir vivement
  - Percevoir avec justesse la consigne
- ★ **But du jeu** : Être plus rapide que l'adversaire
- ★ **Déroulement** : Le matériel est disposé par les élèves dans tous les endroits de la salle. Au signal du meneur, les premiers de chaque groupe vont récupérer 1 objet, le déposent dans sa caisse et donnent le relais aux seconds. Le jeu s'arrête lorsque tous les objets sont ramassés.

VARIANTE : Les joueurs ramassent 2 ou 3 objets

ÉVALUATION : Chaque équipe compte ses points

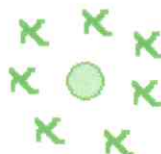
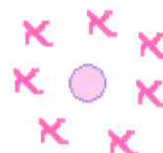
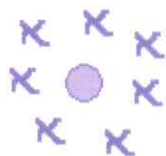
# JEUX TRADITIONNELS cycle 1

Chrono



## Les cercles mobiles

choisir votre temps



★ **Organisation** : Constituer 3 ou 4 équipes distinguées par des chasubles ou des foulards de couleurs. Le meneur de jeu se munit de 3 ou 4 balles ou ballons différents (de couleurs identiques à celles des équipes).

★ **Objectifs** :

- Réagir vivement
- Percevoir avec justesse la consigne
- Se reconnaître comme membre d'un groupe

★ **But du jeu** : être plus rapide que les équipes adverses.

★ **Déroulement** : Le meneur se débarrasse vivement des ballons en les lançant au hasard. Chacune des équipes se précipite pour se rassembler autour de son « trésor » dans la position indiquée au préalable par le maître et « toute l'équipe strictement immobile ». Donner le classement, recommencer en variant la figure.

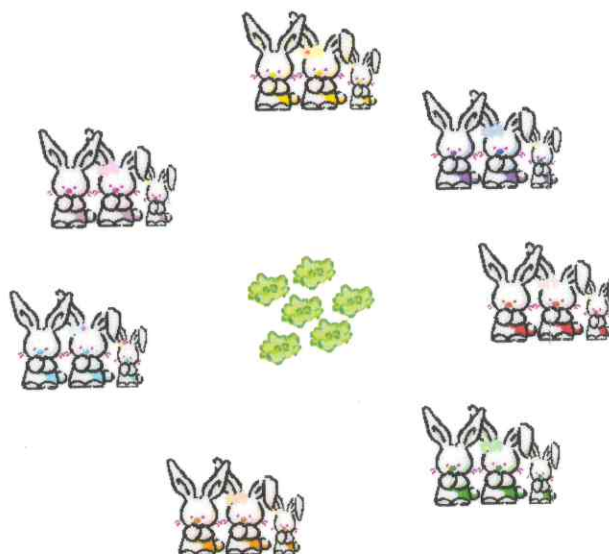
### FIGURES POSSIBLES :

En cercle autour du trésor – en cercle, tous sur 1 pied, mains sur les épaules – en cercle, couchés à plat ventre, 1 doigt sur le ballon – autour du ballon, 1 doigt dessus, 1 jambe levée – autour du ballon, en se tenant et avec 15 appuis au sol pour chaque équipe, avec 10 appuis... (certains se feront porter par leurs coéquipiers : CP, CE) – en tenant le ballon collectivement et en posant comme pour une photo de groupe...

**EVALUATION** : Chaque équipe compte ses points à haute voix. Un marqueur peut être prévu, tenant un « baromètre » pour chaque équipe.

## Famille lapins

## cycle 1



★ **Organisation** : Plusieurs équipes de 3 (père, mère, enfant) réparties sur un cercle, jambes écartées. Au centre : des objets symbolisant les salades.

★ **Objectifs** :

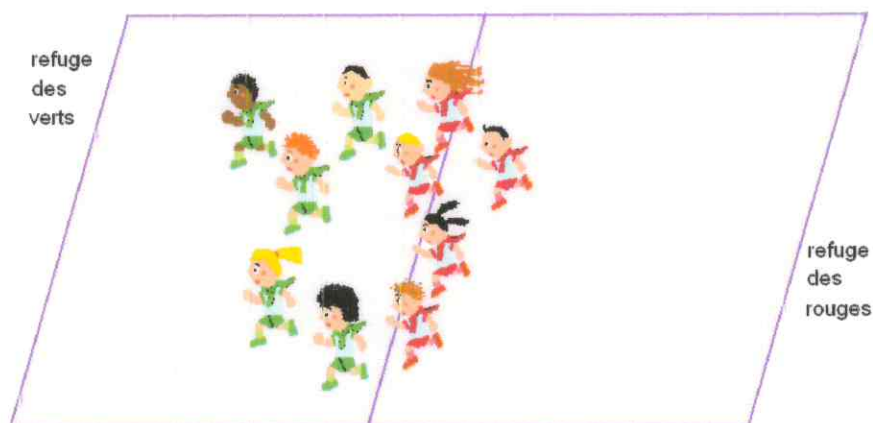
≈ Courir ≈ Répondre à un appel ≈ Attraper

★ **Déroulement** : Au signal de l'enseignant : « A vous pères lapins ! », les pères sortent du cercle, en font le tour, passent sous les jambes d'un de leurs coéquipiers (qui symbolise la porte du jardin), viennent au centre ramasser une salade.

**VARIANTE** : mettre moins de salades que de familles de lapins.

**EVALUATION** : après un temps déterminé, ou un nombre de tours déterminé, compter le nombre de salades récoltés par chaque famille.

## La course poursuite cycle 1



### ★ Organisation :

- Deux équipes en ligne au milieu de l'aire de jeu.
- Chaque joueur possède un foulard en guise de queue.
- Chaque équipe est identifiée par une couleur.

### ★ Objectifs :

≈ Courir ≈ Fuir ≈ Répondre à un signal

### ★ Déroulement :

- Au signal (visuel ou sonore) de l'enseignant, les joueurs munis d'une queue de la couleur indiquée s'enfuient vers leur base.
- Les joueurs de l'autre équipe poursuivent leur vis-à-vis pour les attraper.