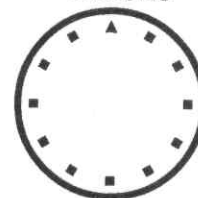


JEUX TRADITIONNELS cycle 2

Chrono



choisir votre temps

Chiens apprivoisés et chiens sauvages



★ **Organisation** : Constituer 4 équipes dans la classe, qui jouent 1 contre 1 sur 2 terrains contigus (ou à tour de rôle si l'espace est trop exigü). Les équipes se distinguent par des foulards ou chasubles de couleurs.

★ **Objectifs** :

- Réagir vivement
- Adaptation, stratégie

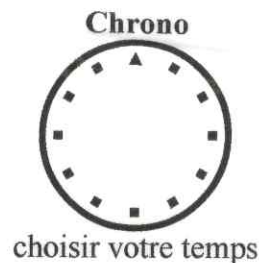
★ **But du jeu** : Pour les chiens apprivoisés, toucher le plus grand nombre possible de chiens sauvages. Pour les chiens sauvages, ne pas se faire dévorer.

★ **Déroulement** : Les chiens apprivoisés forment une ligne. L'un d'eux sort de la ligne en choisissant un sens de rotation qui ne doit pas varier et part à la poursuite des chiens sauvages qui peuvent partir dans n'importe quel sens et changer de sens à leur guise. Le chien apprivoisé fatigué peut donner le relais à un autre en le touchant et en prenant sa place. Les chiens sauvages touchés sont éliminés.

VARIANTE : Les chiens sauvages touchés deviennent des chiens apprivoisés

ÉVALUATION : à la fin du jeu, on compte le nombre de chiens sauvages touchés

JEUX TRADITIONNELS cycle 2



Lance et tourne vite

★ **Organisation :**

- Deux équipes : les batteurs et les trimeurs.

★ **Objectifs :**

- Courir ~ Lancer ~ Coopérer ~ Apprécier une distance
- Apprécier une trajectoire

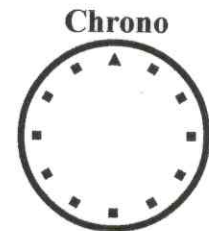
★ **Déroulement :**

- Le 1^{er} batteur lance la balle dans l'espace de jeu et court le plus vite possible autour de son équipe en comptant les tours à haute voix. Il s'arrête lorsqu'il entend le « STOP » des trimeurs.
- Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent la balle lancée et effectuent le relais suivant : le premier sur la balle s'immobilise mains en l'air, les autres s'alignent derrière lui et la balle circule de tête en tête jusqu'au dernier. Celui-ci la fait alors voyager entre les jambes jusqu'un premier qui crie alors « STOP »
- On note alors le nombre de tours effectués par le 1^{er} batteur durant cette quête...
- On change les rôles des équipes
- L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire le plus grand nombre de tours.

VARIANTES :

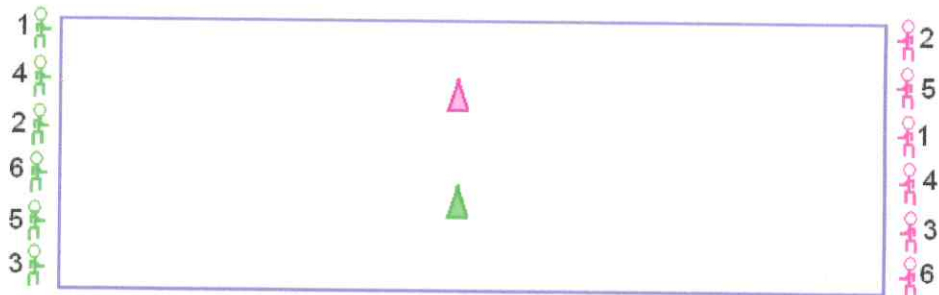
- Varier la forme du lancer des trimeurs
- Varier les tâches des trimeurs
- Donner un angle de tir

JEUX TRADITIONNELS cycle 2



choisir votre temps

Le fanion



★ Organisation :

- 2 équipes disposées en ligne ou en cercle. Dans chaque équipe, chaque joueur est désigné par une couleur ou un n°.
- Au centre de l'aire de jeu, on place deux quilles (une par équipe).

★ Objectifs :

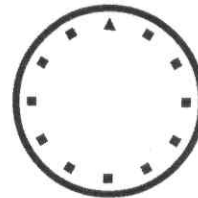
- Courir
- Répondre à un signal

★ Déroulement :

- Au signal de sa couleur ou de son numéro, le joueur de chaque équipe ainsi désigné court pour renverser sa quille le plus vite possible.
- Le premier des deux joueurs à renverser sa quille marque un point pour son équipe.
- Contrat en 10 points par exemple

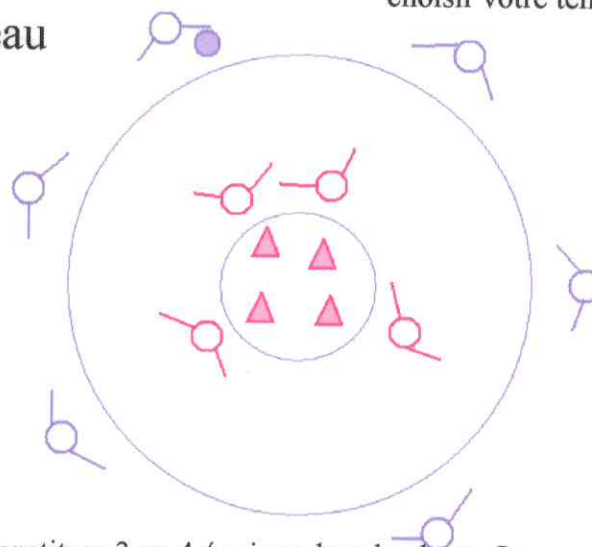
JEUX TRADITIONNELS cycle 2

Chrono



choisir votre temps

Ballon château



★ **Organisation** : Constituer 3 ou 4 équipes dans la classe. Les attaquants et les défenseurs sont distingués par des chasubles ou foulards de couleurs.

★ **Objectifs** :

- Réagir vivement
- Lancer avec précision

★ **But du jeu** : Toucher les plots

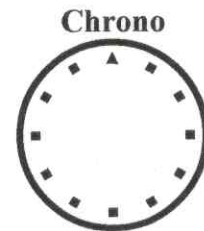
★ **Déroulement** : Cinq à six enfants sur un cercle (4 à 5 mètres de diamètre) ont un ballon pour abattre le château (4 plots placés au milieu). Trois ou quatre défenseurs le protègent.

VARIANTE :

- Faire varier le nombre de plots
- Augmenter le nombre de ballons

ÉVALUATION : L'équipe comptabilise le nombre de plots abattus

JEUX TRADITIONNELS cycle 2



choisir votre temps

La queue du diable



★ **Organisation** : Constituer 5 à 6 groupes dans la classe

★ **Objectif** : Réagir vivement

★ **But du jeu** : Être suffisamment rapide pour attraper la queue ou ne pas se faire voler la sienne

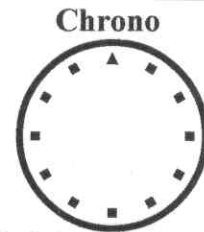
★ **Déroulement** : Dans chaque groupe, les joueurs essaient, en marchant dessus, d'attraper la queue que le diable a fixé dans sa ceinture. Celui qui réussit devient diable à son tour.

VARIANTES:

- On attrape la queue avec la main
- Tous les joueurs du groupe ont une queue, lorsqu'ils la perdent, ils sont éliminés et doivent s'asseoir
- Le diable peut aussi éliminer ses poursuivants, s'il réussit à les toucher, ils doivent s'asseoir

ÉVALUATION : Chaque enfant compte le nombre de queues qu'il a attrapées.

JEUX TRADITIONNELS cycle 2



choisir votre temps

Les 3 tapes

★ Organisation :

- Deux équipes disposées en lignes face à face
- Chaque joueur est désigné par un numéro
- Un meneur de jeu appelle les joueurs par leur numéro.

★ Objectifs :

- Courir
- Feinter
- Répondre à un signal

★ Déroulement :

- À l'appel de son numéro, le joueur de l'équipe A va « provoquer » son homologue de l'équipe B en lui donnant trois tapes sur la main et s'enfuit vers son camp.
- Le joueur ainsi provoqué part à sa poursuite.
- Le point revient au joueur de l'équipe A s'il parvient à son camp sans se faire toucher, au joueur de l'équipe B s'il arrive à toucher son provocateur avant qu'il ne soit à l'abri dans son camp.
- Faire défier les équipes en alternance.

VARIANTES :

- Plusieurs joueurs défient en même temps.
- Le défi s'effectue sur plusieurs joueurs (poursuite du 3^{ème} joueur)
- Placer un foulard en guise de prise pour éviter bousculade et contestation

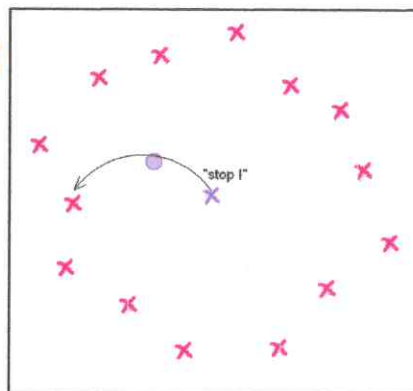
La balle nommée cycle 2

★ Organisation :

- Enfants en cercle
- Un enfant au centre avec un ballon.

★ Objectifs :

- Lancer
- Recevoir
- Répondre à un signal
- Viser



★ Déroulement :

- L'enfant au centre lance le ballon en l'air en nommant quelqu'un (lancer bien droit).
- Celui qui est appelé vient au centre et essaie de rattraper le ballon (après plusieurs, un seul, ou pas de rebond suivant le niveau d'habileté de la classe).
 - Pendant ce temps, les autres s'écartent.
- Lorsqu'il a attrapé le ballon, l'enfant dit « stop ! », les autres s'immobilisent et il essaie d'en toucher un. S'il réussit, il marque un point.
- Si le joueur visé bloque le ballon, c'est lui qui marque le point.

Variante :

On peut faire estimer la distance en nombre de pas. Si l'estimation est juste, le joueur gagne « une vie ».

Combat de coqs

cycle 2



★ Organisation :

- 2 équipes face à face de part et d'autre de l'aire de lutte
- Chaque joueur est désigné par un numéro
- Un meneur de jeu appelle les joueurs par leur numéro

★ Objectifs :

- ~ Pousser
- ~ Esquiver
- ~ S'équilibrer
- ~ Résister

★ Déroulement :

- ~ À l'appel de leur numéro, les joueurs des deux équipes viennent s'affronter sur l'aire de lutte : par petits sauts sur un pied, en repoussant l'adversaire, paumes ouvertes, chacun tente de déséquilibrer son adversaire ou de lui faire franchir une zone déterminée.
- ~ On peut changer ou ne pas changer de pied pendant la lutte
- ~ Mettre un contrat de points par équipe

Esquive ballon cycle 2



★ Organisation :

- Deux équipes : l'une chasse, elle se place en cercle ou en carré autour de l'aire de tir, l'autre est gibier et se place à l'intérieur de l'aire de tir.

★ Objectifs :

- ≈ Lancer ≈ Esquiver ≈ Coopérer ≈ Recevoir

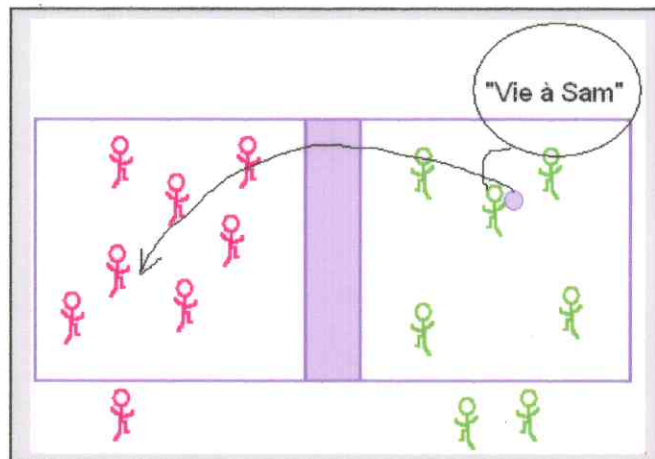
★ But du jeu :

- ≈ Comptabiliser le maximum de touches en un temps donné, avec un ballon.

VARIANTES :

- Le gibier peut bloquer le ballon. La touche n'est alors pas prise en compte.
- Si le gibier bloque le ballon, il gagne une vie.
- Jouer avec plusieurs ballons
- Jouer avec balle et raquette

Au revoir... cycle 2



★ **Organisation :**

- Deux équipes séparées par une zone délimitée par des bancs, des élastiques...

★ **Objectifs :**

≈ Lancer ≈ Recevoir ≈ Anticiper ≈ Feinter

- ★ **But du jeu :** éliminer les adversaires un à un, en faisant toucher terre au ballon dans leur camp.

★ **Déroulement :**

- Le joueur en possession du ballon annonce : « Au revoir *untel* », puis il lance dans l'aire de jeu adverse.
- En face, tous les joueurs peuvent intercepter le ballon. Si celui-ci touche le sol, le joueur désigné est mis en touche.
- On peut libérer un partenaire : on dit alors « Vie à *untel* ». Si l'équipe adverse ne réceptionne pas le ballon, le partenaire annoncé est libéré.

VARIANTE : Peut jouer avec balles et raquettes.

Le sorcier qui transforme en statue cycle 2

★ **Organisation** : Constituer 3 ou 4 équipes

★ **Objectifs** :

- Réagir vivement
- Développer la solidarité

★ **But du jeu** :

- Pour le sorcier, toucher le plus de joueurs possible.
- Pour les joueurs, ne pas devenir statue et délivrer le plus grand nombre de coéquipiers.

★ **Déroulement** :

- Le sorcier poursuit les joueurs qui, une fois touchés, se transforment en statue (station debout, jambes écartées).
- Une statue est délivrée lorsqu'un joueur libre lui passe entre les jambes.

VARIANTE :

- Faire varier la position des statues (à 4 pattes, sur un pied,...) et adapter la manière de délivrer.
- Si j'ai libéré 3 coéquipiers, j'ai une vie supplémentaire