JEUX TRADITIONNELS *Module d'apprentissage* Cycle 2

Champ d'apprentissage	Apprentissages attendus	Liens avec les autres disciplines
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel. **Attendus de fin de cycle** - connaitre le but du jeu - respecter les règles du jeu - reconnaitre ses partenaires et ses adversaires	**Apprentissages moteurs et décisionnels** - Savoir jouer deux rôles* différents (ex. chat et souris). - Comprendre que chaque rôle comporte deux fonctions (fuir et délivrer ou attraper et garder). - Prendre des repères dans l'espace et l'environnement. - Prendre des décisions et organiser ses actions en fonction de ces repères. **Apprentissages sociaux et cognitifs** - Respecter l'adversaire. - Accepter de perdre. - Coopérer (pour délivrer les prisonniers). Tenir des rôles d'organisateur : compter les points, gérer le temps, relever les résultats…	**Français :** **- langage oral :** être capable d'exprimer le but du jeu, les règles, les sanctions à l'aide de mots, de phrases ou d'expressions corrects **- produire des écrits :** écrire la règle, le compte-rendu du déroulement du jeu, les règles d'actions, (par dictée à 'adulte, par copie manuscrite et au clavier) **Mathématiques :** - exploiter les données numériques (scores) - repérer le temps (temps de jeu : sablier, chronomètre,…)

Entrer dans l'activité	Situations d'apprentissage	Jeu de référence
- Le cercle honteux	- Chat gelé - Les délivres - Les drapeaux	- **Les sorciers**

Conditions d'organisation	Rencontre inter écoles
- Un module d'apprentissage comprendra au moins dix séances. - La classe sera divisée en groupes suffisamment restreints pour permettre un volume de jeu suffisant. - Les groupes seront composés en fonction des personnalités et du niveau de réussite des élèves. - Les jeux fonctionnant sur le principe d'élimination ont été adaptés : chaque élève possède au départ un capital matérialisé, par exemple, par cinq pinces à linge.	- Une rencontre permettra de valider les apprentissages sociaux et de finaliser les apprentissages moteurs et décisionnels. - Il est recommandé de constituer des équipes de joueurs issus de classes différentes.

***Statut** : ensemble des contraintes, des droits et des interdits prescrits par les règles à un joueur (espace, temps, objets, autrui).

***Rôle** : comportements sociaux et moteurs associés à un statut.

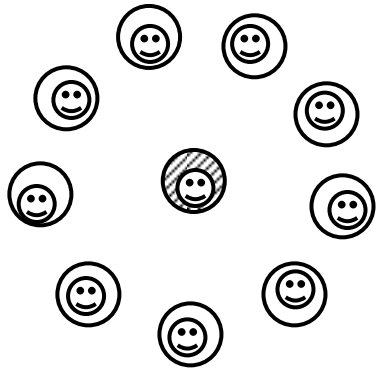
JEUX TRADITIONNELS — *Le cercle honteux* — Cycle 2

Apprentissages attendus

- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Accepter de jouer, accepter de jouer au sein d'un groupe, jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans l'espace et l'environnement, réagir à un signal.

Dispositif

- Dans un gymnase ou cour d'école (25m x 15m)
- Des cerceaux posés au sol forment un grand cercle.
- Au centre de celui-ci se trouve un cerceau qui figure le "cercle honteux" dans lequel il ne faut pas se retrouver.
- Le nombre total de cerceaux correspond au nombre d'enfants.



Règle

- Au départ du jeu, chaque enfant est placé dans un cerceau qui représente sa maison, l'un d'eux est emprisonné dans le "cercle honteux".
- **Au premier signal**, donné par le prisonnier, tout le monde doit quitter sa maison et se promener entre les cerceaux.
- **Au second signal**, toujours donné par le même joueur, chacun essaie de retrouver une place, dans un cerceau libre, sur le cercle.
- Celui qui n'en a pas trouvé vient dans le "cercle honteux".
- C'est lui qui donne le nouveau signal.

But pour l'élève

- Eviter de se retrouver dans la maison centrale (le cercle honteux).

Décompte des points

- Perte d'un point sur un capital de début de partie à chaque fois qu'un joueur se retrouve dans le cercle honteux.

Variantes

- L'animateur donne lui-même le signal.
- On ne peut pas aller dans les maisons situées de chaque côté de la sienne.
- Avec des foulards et des cerceaux de couleur, on ne peut aller que dans une maison de la même couleur que son foulard.
- Jouer par équipes de 2 enfants qui se donnent la main sans se séparer.

Observations

-

JEUX TRADITIONNELS — *Chat gelé* — Cycle 2

Apprentissages attendus

- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Comprendre et savoir jouer deux rôles différents.
- Prendre des repères dans l'espace et l'environnement.
- Prendre des décisions et organiser ses actions en fonction de ces repères

Dispositif

- Dans un gymnase, une cour d'école, tout espace délimité.
- Un chat pour 8 à 10 souris.
- Un dossard permet d'identifier le chat.

Règle

- Le chat poursuit les souris afin de les "geler" en les touchant de la main.
- Chaque souris touchée est "gelée" et ne doit plus bouger jusqu'à la fin de la partie.
- Une souris qui sort des limites du terrain est considérée comme "gelée".
- La dernière souris touchée devient le nouveau chat.

But pour l'élève

- Pour le chat, réussir à geler toutes les souris.
- Pour les souris, ne pas se faire toucher.

Décompte des points

- A chaque reprise, donner 1 point à la dernière souris.

Variante

Chat statue

- Chaque souris "gelée" reste figée dans la position qu'elle avait au moment où elle a été touchée.
- Chaque souris touchée prend une position de statue de son choix.

Observations

- Veiller à la fatigue du chat.

JEUX TRADITIONNELS *Les drapeaux* Cycle 2

Apprentissages attendus

- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Comprendre et savoir jouer deux rôles différents.
- Comprendre que chaque rôle peut comporter des fonctions différentes.
- Prendre des repères dans l'espace et l'environnement.
- Prendre des décisions et organiser ses actions en fonction de ces repères.

Dispositif

- Dans un gymnase, une cour d'école, tout espace délimité (9m x 9m).
- 2 sorciers pour 4 à 6 souris.
- Cinq foulards de couleur matérialisant les drapeaux sont disposés dans le terrain.

Règle

- Les souris circulent librement à l'intérieur du terrain et doivent rapporter les drapeaux sans se faire toucher.
- Les sorciers empêchent les souris de rapporter les drapeaux en les touchant.
- Les souris sont intouchables lorsqu'elles rapportent un drapeau.
- Une souris touchée ressort du terrain et peut reprendre le jeu immédiatement.
- Le jeu se termine quand tous les drapeaux sont à l'extérieur du terrain.

But pour l'élève

- Pour les souris : prendre les drapeaux en tenant compte de la position des sorciers.
- Pour les sorciers : repérer simultanément les déplacements de plusieurs souris.

Décompte des points

- Comparer les temps mis par les souris pour sortir les drapeaux.

Variante

- Modifier le rapport numérique entre sorciers et souris.
- Les sorciers peuvent placer les drapeaux aux endroits de leur choix, en imposant une distance minimum entre les drapeaux.
- Les souris touchées peuvent être pénalisées en restant un certain temps à l'extérieur du terrain.
- Les souris touchées peuvent être pétrifiées dans le terrain, puis libérées par celles qui sont encore libres.

Observations

- Veiller à la fatigue des sorciers.

JEUX TRADITIONNELS *Les délivres* Cycle 2

Apprentissages attendus

- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Comprendre et savoir jouer deux rôles différents.
- Comprendre que chaque rôle comporte des fonctions différentes (fuir et délivrer - toucher et garder).
- Prendre des repères dans l'espace et l'environnement.
- Prendre des décisions et organiser ses actions en fonction de des repères.

Dispositif

- Espace délimité de 8m x 10m + une zone refuge à l'extérieur du terrain.
- 1 sorcier, 3 souris et 4 statues (souris pétrifiées avant le début de la partie).

Règle

- Les 4 statues sont placées dans l'espace de jeu, les souris libres sont dans la zone refuge et peuvent entrer et sortir comme elles veulent.
- Les sorciers peuvent toucher les souris seulement quand elles circulent dans le terrain.
- Une souris touchée ou qui sort du terrain est pétrifiée.
- Les souris libres peuvent délivrer les statues en leur tapant dans la main.
- Une statue délivrée est conduite dans la zone refuge par la souris qui lui a tapé dans la main. Pendant ce temps, elles sont toutes les deux invulnérables et reprennent ensuite le jeu normalement.

But pour l'élève

- Pour les souris : délivrer sans se faire prendre.
- Pour les sorciers : pétrifier les souris libres tout en gardant les statues.

Décompte des points

- Compter et comparer les temps mis pour pétrifier toute les souris.
- Compter le nombre de souris pétrifiées au bout d'un certain temps.

Variante

- Modifier le rapport numérique entre sorciers et souris.
- Modifier la forme du terrain et / ou de la zone refuge.

Observations

- Veiller à la fatigue des sorciers.

JEUX TRADITIONNELS *Les sorciers* Cycle 2

Apprentissages attendus

- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Comprendre et savoir jouer deux rôles différents.
- Comprendre que chaque rôle comporte deux fonctions (fuir et délivrer ou attraper et garder).
- Prendre des repères dans l'espace et l'environnement.
- Prendre des décisions et organiser ses actions en fonction de ces repères.

Dispositif

- Dans un gymnase, une cour d'école, tout espace délimité (9m x 9m).
- Un ou deux sorciers pour 8 à 10 souris.
- Des dossards de couleur distinguent les sorciers.

Règle

- Les sorciers poursuivent les souris pour les pétrifier en les touchant de la main.
- Les souris touchées par un sorcier deviennent des statues et restent immobiles.
- Les souris encore en jeu peuvent libérer celles qui sont pétrifiées en leur tapant dans la main.
- Une souris qui sort des limites du terrain est considérée comme pétrifiée.
- Une souris libérée reprend le jeu normalement.
- Le jeu se termine lorsque toutes les souris sont pétrifiées.

But pour l'élève

- Pour le sorcier : essayer de pétrifier toutes les souris.
- Pour les souris : éviter de se faire toucher et libérer celles qui sont pétrifiées.

Décompte des points

- Temps mis pour pétrifier toutes les souris ou
- Nombre de souris pétrifiées en un temps donné.

Variante

- Modifier le nombre de sorciers.

Observations

- Veiller à la fatigue des sorciers.

JEUX TRADITIONNELS *Les sorciers* Cycle 2