



Jeux du Patrimoine Cycle 2

Sens de l'activité :

« Les jeux traditionnels font partie intégrante d'une culture ludique populaire ; la joie, la recherche de plaisir, l'amusement et le divertissement d'une part, la diversité, la créativité, l'exercice de toutes les capacités du corps et de l'esprit humain d'autre part, sont toutes les caractéristiques que les jeux d'enfant partagent avec la culture ludique traditionnelle. » Les jeux d'adresse développent l'habileté motrice individuelle.

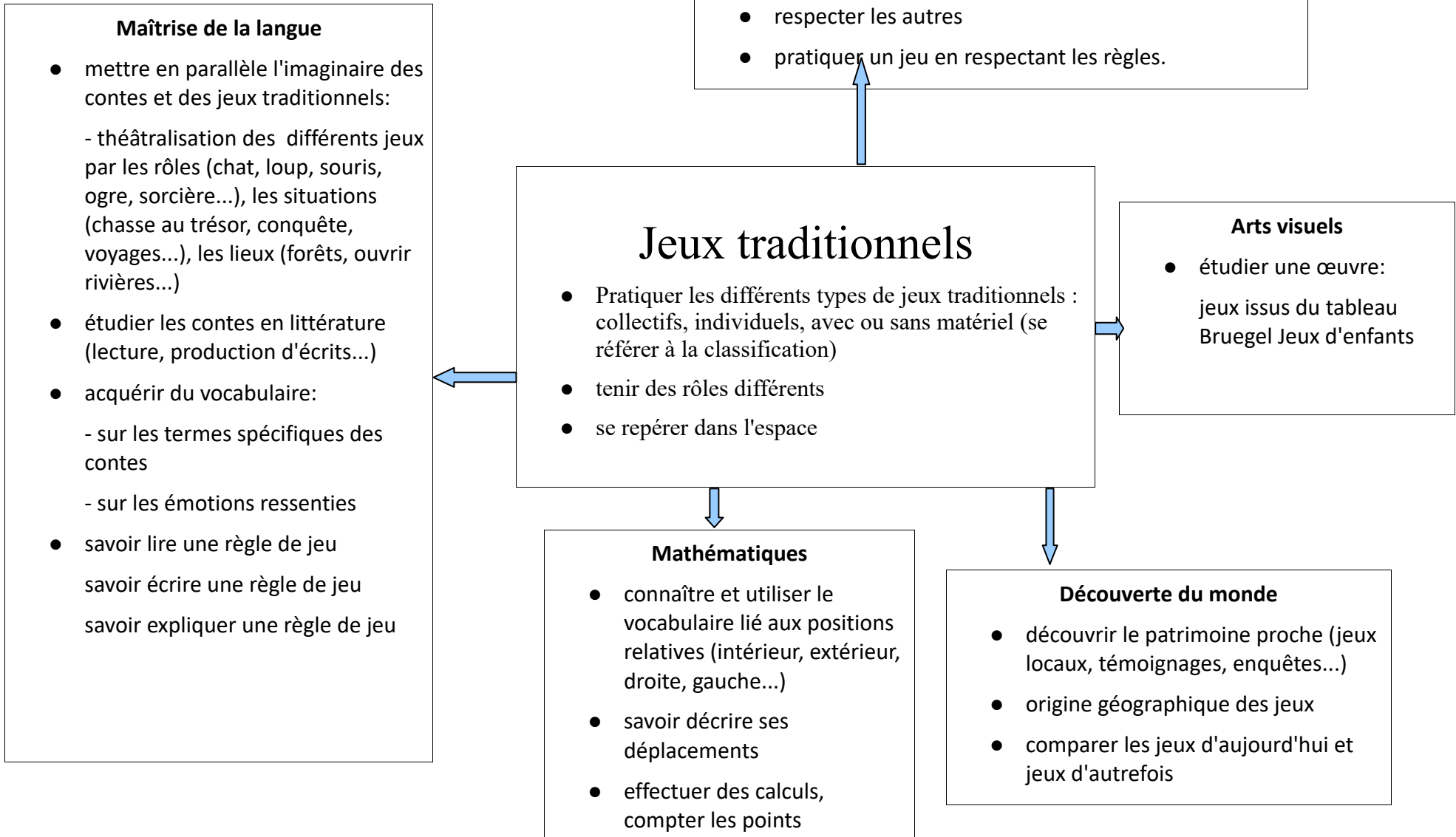


Place de l'enfant dans l'activité :

AVANT	Aider, prévoir et installer le matériel Informé pour rendre compte. Emprunter du matériel à l'USEP. Prendre conscience de l'espace jeu utilisé. Désigner des responsables.
PENDANT	Accueil. Accepter le résultat. Développer son autonomie. Savoir respecter des règles plus élaborées. Veiller à sa propre sécurité. Expliquer les choix de l'illustration.
APRES	Contribuer à la rédaction d'un compte-rendu (écrit, photos, dessins, vidéos). Journal scolaire. Ranger le matériel. Faire une enquête d'opinion. Enquête auprès des autres écoles.

Références :

Essai de réponses Jeux du Patrimoine Revue EPS
Dossier pédagogique Jeux d'Antan USEP Nat.
Danses et Jeux du Patrimoine EPS1 n°105
Dossier Jeux traditionnels EPS1 n°41
44 fiches cycle II Revue EPS





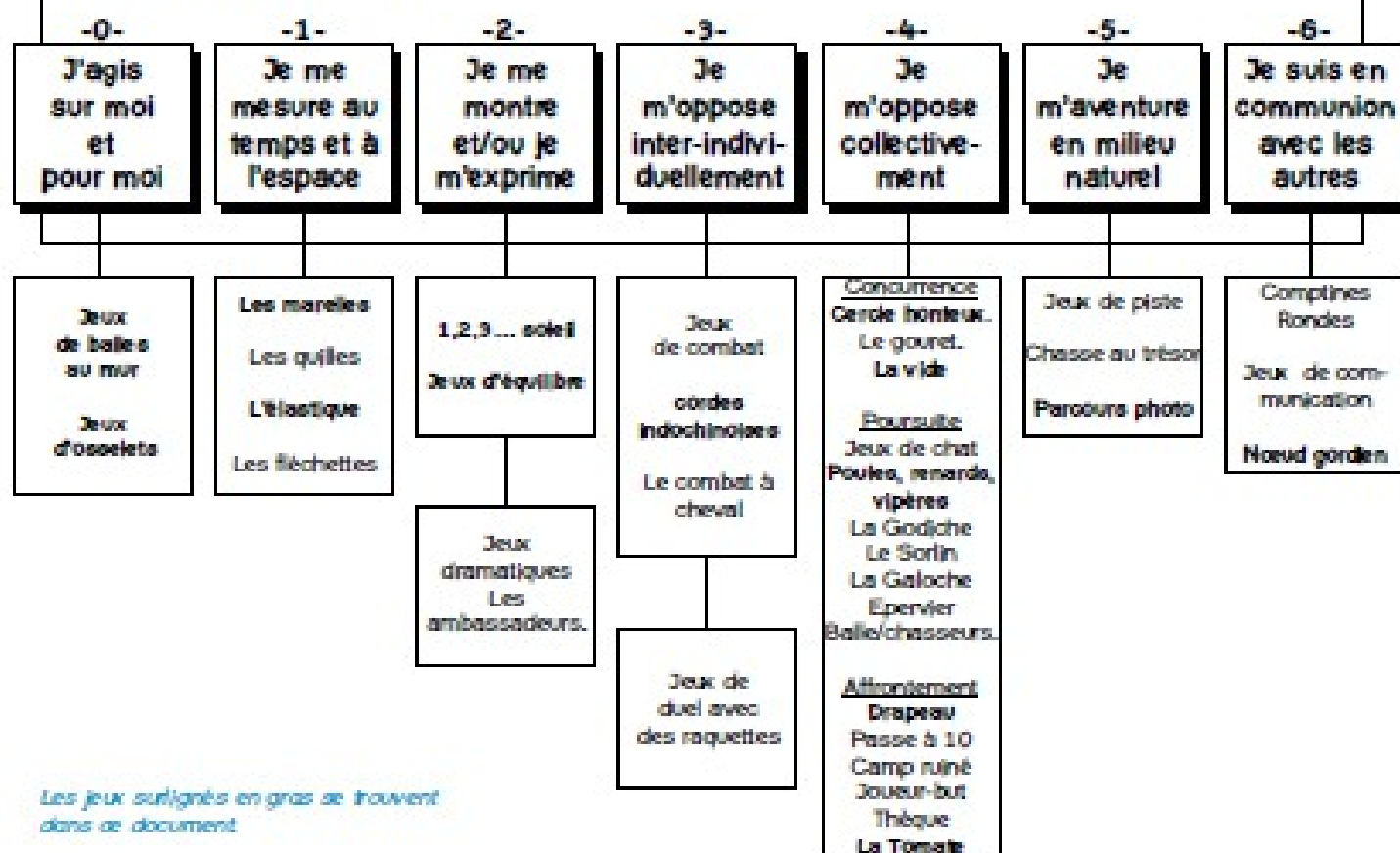
Les jeux traditionnels et les grands champs de significations des activités humaines.

Dans ses relations multiformes à l'environnement physique et humain, l'homme a donné du sens à ses activités. Ces grands champs de significations ne sont pas figés, ils sont le produit d'une histoire et se transforment en fonction de notre capacité à agir dessus. Il s'agit aujourd'hui de les prendre en compte, de les intégrer pour les soumettre à notre regard critique et les dépasser.

Les jeux traditionnels recouvrent ces grands champs de significations.

Chaque domaine exprime un type particulier de rapport de l'homme au monde physique et humain, qui donne du sens, pour l'enfant, à sa pratique de l'E.P.S.

Les domaines posent à l'enfant des types de problèmes spécifiques et sollicitent une configuration de ressources également spécifique.



Les jeux soulignés en gras se trouvent dans ce document



DOMAINE 4

"Je m'oppose collectivement"

Classification des jeux traditionnels d'opposition collective

(Équipe EPS-USEP- Académie de Dijon)

A . → Jeux de concurrence.

B . → Jeux de poursuite (*cible humaine*).

C . → Jeux d'affrontement



A. → Jeux de concurrence



A 1
Sans
balle

A 11

JOUER SANS SE TROMPER

- Les petits lutins. Jacques a dit. (M)
- Assis debout. C'est mon nez. (16)
- Dans la mare sur la rive. (M)
- Les mousses(16)
- Le chasseur et les lapins.
- Vous vous envollez. Pigeon vole.(M)
- Pierre appelle Paul. Les prénoms.(M)
- Chat, chien, chou. Piperlet.(M)
- Le qui qui et le qui qui.(M)
- Le jeu du bâton.

A 12

FAIRE MIEUX QUE LES AUTRES

A 121

Ramasser le plus d'objets possible

- La famille lapins.
- Les bons petits chiens.
- Les lapins et les feuilles de chou.
- L'équipe fortunée.

A 122

Arriver avant les autres

- La course aux couleurs
- Les lapins dans la clairière.(16)
- Les cavaliers pressés.(16)

A 13

NE PAS ETRE LE POIREAU



- Les chaises musicales.
- À qui la place ?(M)
- Bonjour Monsieur, bonjour Madame(16)
- Donne-moi du feu.
- Aimes-tu tes voisins ?(M)
- La locomotive. La poste court.
- Le cercle honteux.(16)
- Les écureuils en cage.(M)
- Les quatre coins. (M)

A 2
Avec
balle

A 21

NE PAS ETRE LE POIREAU



- Le gourdi. (M)

A 22

JOUER SANS SE TROMPER

A 221

Lancer et rattraper

- La balle au mur.(M)
- La balle nommée (sans poursuite).(M)
- Les mouches.(M)

A 23

FAIRE MIEUX QUE LES AUTRES

A 231

Lancer et courir vite

- Le bêtet ballon. (M)
- Les cercles mobiles.(M)
- Lance et tourne vite. (M)
- Le ballon diabolique.(M)
- Le ballon anglais.
- La thèque sans poursuite.(16)



B. → Jeux de poursuite

Atteindre une cible humaine



B 11

NE PAS SE FAIRE REPERER

B 111

Ne pas se faire voir ou entendre

- Les petits taquins.(16)
- Mère, veux-tu ?(M)
- 1-2-3 soleil. L'ogre et les statues.(M)
- Médor et son os. L'âne à ferrer.
- La princesse prisonnière.
- Le roi du silence.(M)
- Le furet. La taupe.(16)
- Le courant électrique.(16)
- Le clin d'œil. Le chef d'orchestre.(M)

B 112

Se cacher

- Cache-cache.(M)
- Le siffleur.
- Les grosses bêtes.
- La sardine(M)

B 113

Se cacher et revenir

- Cache-cache 1, 2, 3.
- Cache-cache la lune.
- Le loup et les agneaux.(M)
- La cachette gamolle. La bûche.(M)
- La vise. La vise à trois pas.
- La viste.

B 12

FRANCHIR UN TERRITOIRE

B 121

Passer malgré l'adversaire

- Renard dans la basse cour (M)
- Rivière aux crocodiles. (16)
- L'épervier. L'homme noir.(M)
- 3 maillons de la chaîne. (16)
- La mère chaîne.
- La passe.

- Douaniers-contrebandiers (M)

- La baguette.(M)

- Galoche. Sorlin. Cabelot. Galurin. ?(M)
- Canard magique. Godiche. Chèvre.
- Bouc. Ranguille pète à moineaux.



B 131

Fuir en aveugle

- Roméo et Juliette.(M)
- La clochette.

- Colin Maillard.
- Les 2 chats aveugles.
- Colin-Tampon.
- Chien et les garuches. Chat Fiedle(M)
- La taupe et la sauterelle.

- Chat aveugle. Le Yéti.(M)
- Vampire de Strasbourg.

B 132

Fuir

- Chat simple.(M)
- Chat gelé, blessé.(M)
- Chat ombre.(M)
- Le labyrinthe. Diable et grenouilles.

- Chat double, Chat-chars.(M)
- La méiose.
- Le pouilleux. Cavemi concert!

B 13

NE PAS SE FAIRE ATTRAPER

B 133

Fuir en rentrant dans son camp

- Les 3 tapes. Main chaude au cercle.
- Bleu-Rouge/Lions-gazelles.(16)
- Nuit/jour. Marche interrompue.
- La chandelle. Frapper Guillaume.(M)
- Quand le chat dort.
- Qui attrape ?(M)
- Minuit dans la bergerie.(16)
- Nous venons de loin. (de l'Orient).

Légende : (M) - Jeux traditionnels et jeux sportifs par J.Claude Marchal
(16) - Fichiers jeux USEP CHARENTE

B 13

Sans
balle

B 1

Sans
balle

B 13

NE PAS SE FAIRE
ATTRAPER

B 134

Fuir
ou se protéger

par
une attitude

- Chat baissé. Les microbes.(M)
- Chat tortue. Hérisson.

dans un lieu

- Chat perché, lent, suspendu...(M)

auprès
des autres

- Chat, poules, poussins.
- Chat au secours / câlin/ bisous.
- Les petits pequets. Jamais la paire.(M)
- Qui accroche-déaccroche. (à l'envers)(16)
- Chat coupé.(M)

B 135

Fuir en se protégeant
collectivement

- Le loup et Fagneau.(16)
- La queue du serpent.
- Chat toupie.

B 136

Fuir, aller chercher un
objet et le ramener

- Le bérêt.(M)
- Lapins, carottes, renards.
- Le voleur de pomme.(M)
- Le drapeau.(M)
- Le meurchieu.

- Le double drapeau (M)

B 137

Fuir
et délivrer

- Les sorciers.(16)
- La queue du diable.(16)
- Gendarmes-Voleurs.(M)
- Les banes.
- Poules, renards, vipères.(M)

B 138

Fuir et poursuivre
pour punir

- L'hirondelle.(M)
- La mère Garuche. Père et ses enfants.(M)
- Le Guénil ou les fers.

- L'ours et son gardien.(M)
- L'ours.(M)

B 211

Esquiver
simplement

- Esquive ballon(M)
- Balle au rond.(M)
- Esquive ballon au loup.(M)
- Ballon captif.
- Chasse au kangourou.(16)
- Ballon couloir.(16)
- Epenier ballon.(16)
- Petite chasse à courre.
- Le jeu de fours.
- La balle aux chasseurs.(16)
- La balle à cheval.(M)
- La balle assise. *(M)

B 212

Esquiver ou bloquer et
tirer pour se délivrer.

- La balle aux prisonniers.(16)

- La balle invitation.(M)
- La balle à sucre.(M)
- La balle brûlée. La porte.(M)
- La balle à fours.(M)
- Le drapeau à la balle.

B 213

Lancer/frapper,
se sauver, esquiver

- La ballon aux 4 coins.
- La balle au camp.
- La petite thèque.(M)
- La grande thèque. (M)

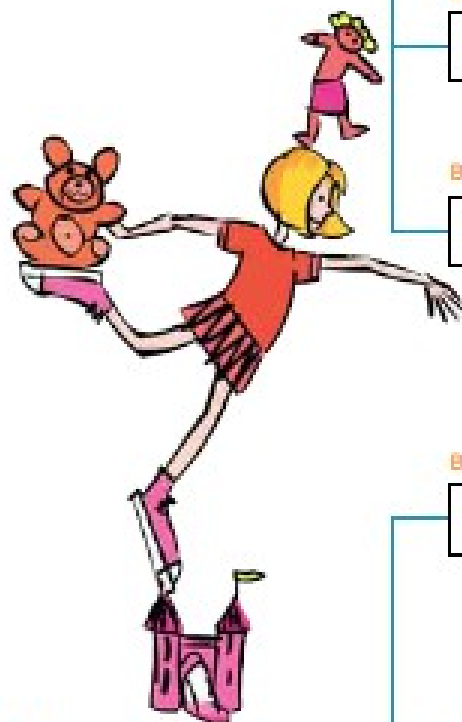
- La balle nommée.(16)
- La balle au nombre.
- La balle empoisonnée.(M)
- La balle aux pots.(M)
- Les 7 pierres.(M)

B 2

Avec
balle

B 21

NE PAS SE FAIRE
ATTRAPER



C. → Affrontement collectif,

C 1
Sans
balle

C 11

CONQUÉRIR
UN OBJET

- La queue du Mickey.(M)
- Le cerf volant.

C 12

TENIR
PRISONNIER

- Le filet du pêcheur.(M)
- Les moutons dans le parc.
- La chaîne.

C 13

SORTIR DU
TERRITOIRE

- Charbonnier maître chez lui.(M)
- Manchet maître chez lui.
- Le cercle empoisonné.(M)
- Le cobra.
- La mare.
- Le tir à la corde.(M)

C 14

METTRE
A TERRE

- Le cheval fondu.

C 21

LANCER SUR
UNE CIBLE

- Le ballon chassé.
- Les boules.(M)
- Le croquet.(M)
- La crosse en plaine.(M)
- Le chambot

C 2
Avec
balle

C 22

ENVOYER,
RENOYER
LE BALLON



- La tomate.
- Vidons la caisse.
- Les balles brûlantes.(16)
- Le gagne terrain.(M)
- La petite balle.
- Le ballon cordon.
- Mort à...(M)
- Le net-ball.
- Le volley annesu.
- La balle au mur.(16)
- La pelote.

C 231

sans cible

- La passe à dix.(16)
- Le camp ruiné.(M)

C 23

TRANSPORTER
TRANSMETTRE
LE BALLON

- Remplir la caisse.
- Le ballon en cage (ballon croquet). (16)
- Le foot en cercle.
- Le ballon redoute. Ballon piquets.
- Le ballon château (piquet)
- Ballon grand cercle. Ballon quilles.

C 232

avec cible

- Le ballon roi.
- Le ballon capitaine.
- Le joueur but.
- Le Roca- ball ou hockey-main.
- Le batano.
- Le scout-ball.
- La calabasse.
- La sioule.



Légende : (M)
(16)

- Jeux traditionnels et jeux sportifs par J.Claude Marchal
- Fichiers jeux USEP CHARENTE

LA BAGUETTE

But du jeu :

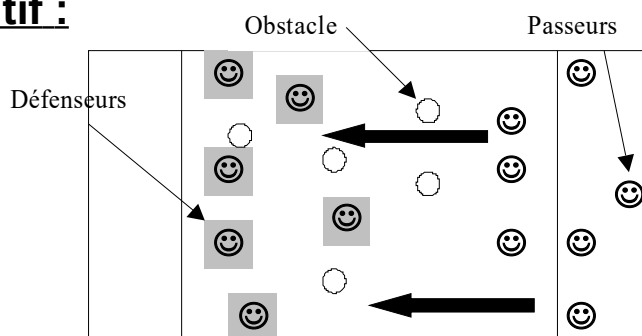
Pour les passeurs, transporter un objet, « la baguette » dans le camp adverse.

Pour les défenseurs, empêcher l'objet de rentrer dans son camp.

Règles :

- Constituer deux équipes de nombre égal.
- Secrètement désigné par ses coéquipiers, un joueur de l'équipe des passeurs cache dans sa main la « baguette » (petit morceau de bois).
- Au signal les passeurs vont essayer de faire passer la « baguette » dans le camp adverse.
- Les défenseurs touchent les passeurs pour les arrêter mais ils n'ont le droit de n'en toucher qu'un seul.
- Lorsque le défenseur touche le passeur, les deux s'arrêtent et ne peuvent donc plus jouer.
- Le jeu s'arrête si tous les passeurs sont touchés ou lorsque le joueur portant la baguette a réussi à atteindre le camp adverse.
- L'équipe des passeurs marque un point lorsqu'elle a réussi à passer la « baguette ».
- On inverse les rôles à la manche suivante.

Dispositif :



Prévoir un terrain avec quelques obstacles pour permettre les crochets d'esquive ou de provocation.

Organisation de la classe :

Le nombre de joueur dans l'équipe dépend de la grandeur du terrain.

LE CARRE DE LA LUNE

But du jeu :

Réussir le parcours le plus de fois possible.

Règles :

- Après tirage au sort, le premier joueur effectue le parcours : il saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.
- S'il réussit le parcours, il pose un palet dans la case de son choix (chaque enfant possède 9 palets) Cette case est interdite aux autres joueurs.
- Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.
- Le gagnant est celui qui a le plus de palets dans les cases.

Dispositif :

3	7	4
5	9	2
8	1	6
	lune	

Organisation de la classe :

Prévoir plusieurs ateliers en parallèle, à raison de 4 à 5 enfants par marelle.

Variante :

Déplacement à cloche pied.

LA MARELLE

But du jeu :

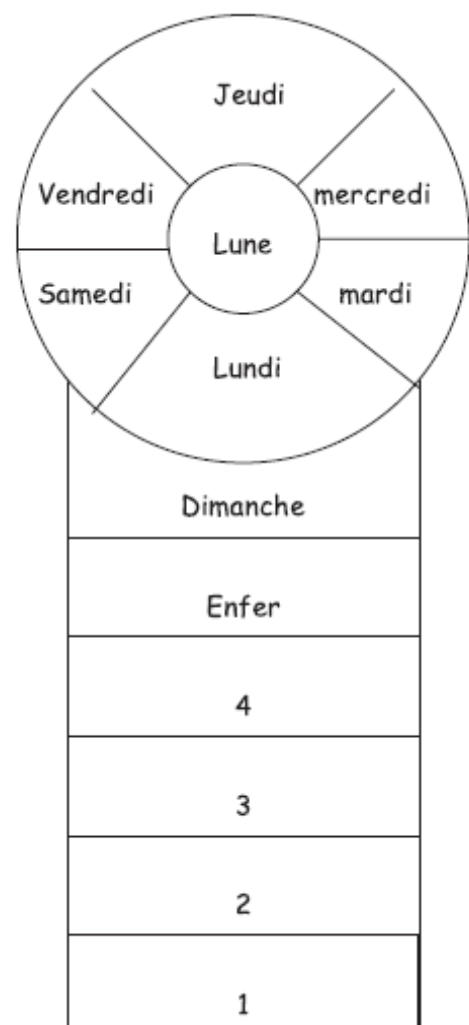
Être celui qui arrive dans la case USEP avant tous les autres joueurs, en ayant accompli les épreuves qui composent le jeu.

Règles :

- Parcours à cloche-pied
- Franchir la case Enfer sans poser le pied
- Se reposer le dimanche
- Parcourir les jours de la semaine, dans l'ordre, jusqu'au samedi, à cloche-pied
- Arriver à pieds joints dans la case USEP

Organisation de la classe :

Prévoir plusieurs ateliers en parallèle, à raison de 4 à 5 enfants par marelle.



Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours

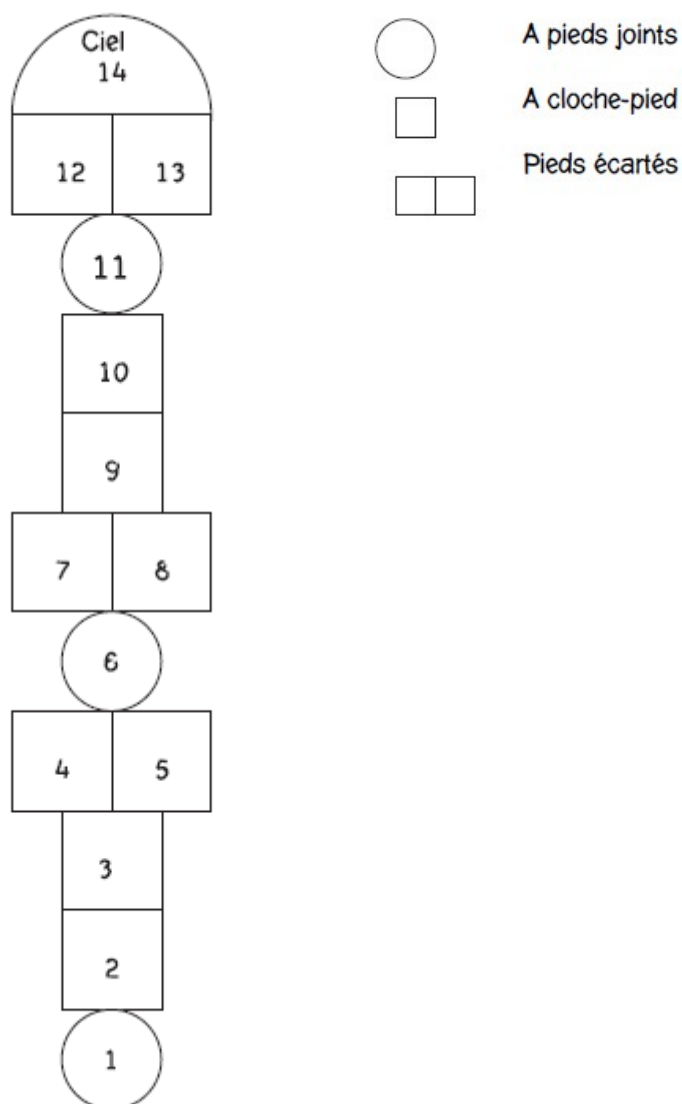
Cycle 1 : sans palet

Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant essaie à son tour
d'alterner différents types de sauts
en progressant sur le jeu.

Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.



LA MARELLE variante

But du jeu :

Être celui qui accomplit avant tous les autres joueurs les épreuves qui composent le jeu.

Règles :

- Après tirage au sort, le premier lance son palet en 1 fait le parcours en reprenant son palet et en respectant les consignes (voir paragraphe suivant). S'il réussit son lancer et son parcours, il lance ensuite son palet en 2... S'il échoue dans son lancer ou dans le parcours, c'est alors au tour du joueur 2. Et ainsi de suite. Lorsque revient le tour du joueur n°1, il doit lancer son palet dans la case où il a échoué au tour précédent.
- Dans les cases simples, le joueur se déplace à cloche pied. Dans les cases doubles, il pose un pied dans chacune. Dans les cases rondes il saute à pieds joints. Arrivée en USEP, il fait demi-tour en l'air.

Dispositif :

Prévoir plusieurs ateliers en parallèle.

KILHOU KOZH

Origine :

On a retrouvé les premières traces de ce jeu vers le 11ème siècle. Il fut surtout joué dans le Sud Finistère et dans la partie ouest du Morbihan. Actuellement il est joué dans le Nord-Finistère.

But du jeu :

Marquer le maximum de points.

Règles :

Principe de jeu : Jeu sur cibles, le kilhou kozh ou "quilles à l'ancienne" oppose deux joueurs ou deux équipes. Il consiste à marquer le maximum de points. Le joueur lance successivement les 5 boules contre des quilles, puis cède son tour au suivant.

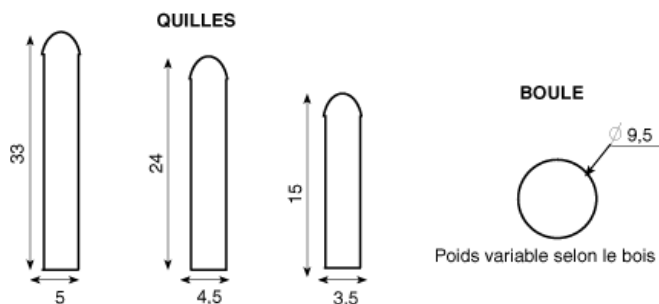
Terrain : Dans les allées, chemins de terre ... terrain plat de préférence.

Matériel : 9 quilles en bois et de différentes tailles (1 grande, 4 moyennes, 4 petites). Les quilles sont disposées dans un rectangle côté étroit face aux joueurs.

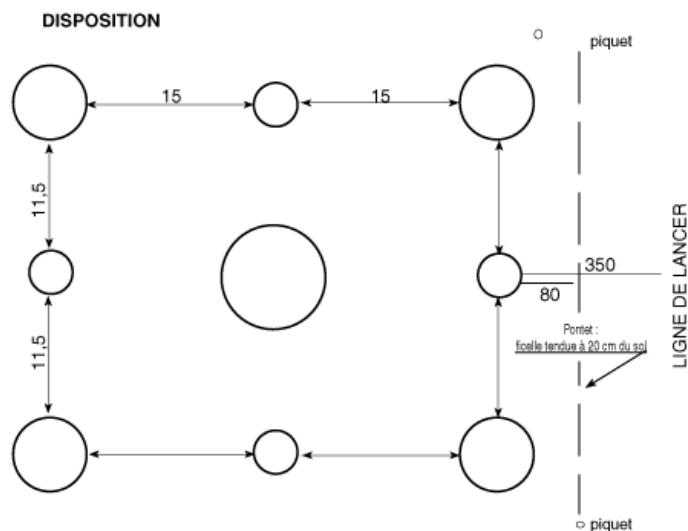
Structure : En un contre un, deux contre deux, voire plus.

Action dominante : Ajuster une frappe, viser et atteindre une cible bien déterminée (la vieille).

LE JEU COMMENCE : Tiré au sort, le premier joueur se positionne sur la ligne de lancer.



DÉROULEMENT : Les joueurs effectuent les cinq lancers à la suite. Chacun doit faire rouler la boule au moins un mètre avant les quilles. Chaque quille doit être abattue seule pour valoir sa valeur, à savoir la quille centrale : 9 points, les quilles moyennes : 5 points ; les petites : 1 point. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'un point chacune. Seule "la vieille" (la grande centrale), si elle tombe, peut être relevée entre chaque lancer.



LE JEU S'ACHÈVE : Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points après avoir épuisé les 5 lancers autorisés.

Autre façon de jouer : Par contrat, les joueurs fixent un certain nombre de points à atteindre. Le gagnant est celui qui le premier y parvient ou qui s'en approche le plus.

REMARQUE PÉDAGOGIQUE : Il est important de varier le matériel, la distance entre les joueurs et les quilles en fonction de l'âge des sujets. Pour l'adulte, la distance de lancer est de 5,50 m et les quilles ont les dimensions suivantes :

- ▶ la grande quille : 50 cm,
- ▶ les moyennes : 35 cm,
- ▶ les petites : 20 cm.

DRAPEAU SIMPLE

But du jeu:

Pour l'équipe qui attaque, il s'agit de ramener le drapeau dans son camp.
Pour l'équipe qui défend, il s'agit d'empêcher que le drapeau arrive dans le camp adverse.

Dispositif :

Deux équipes de 7 à 12 joueurs, terrain de basket ou plus selon le nombre de joueurs. Au départ le drapeau est situé entre 6 et 8 m du camp des défenseurs

Matériel :

foulards, maillots de couleurs, 1 tee shirt ou maillot d'une troisième couleur pour le chien.

Règles:

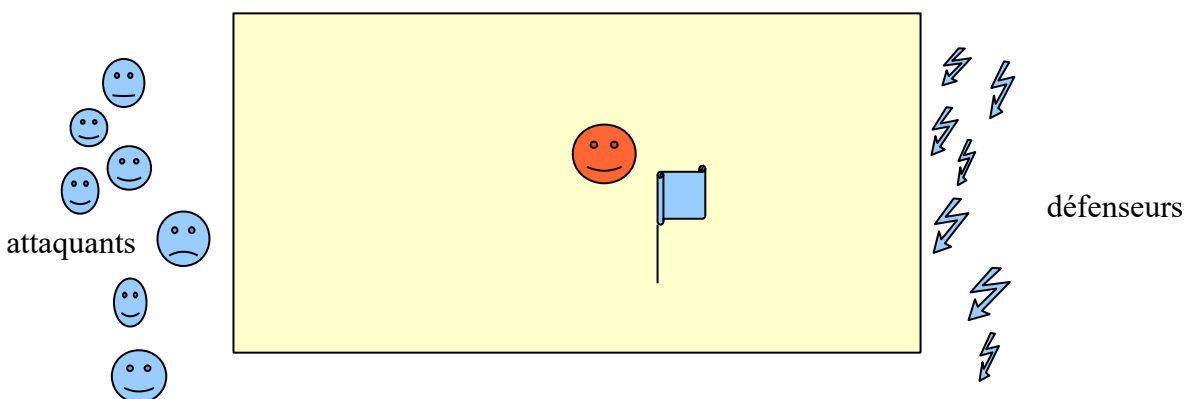
Tous les attaquants ont le droit de prendre le drapeau sauf un, le chien. Tous les défenseurs ont le droit de prise (toucher) sur les attaquants sauf sur un: le chien qui est intouchable.

Le chien n'a pas le droit de prendre le drapeau, mais il est le seul attaquant à avoir droit de prise sur les défenseurs. Les joueurs touchés sont mis en prison pour le reste de la partie.

a) les attaquants peuvent se passer le drapeau de main en main. Le jeu reprend à l'endroit où le porteur de drapeau a été touché. Dans ce cas, le temps de jeu est compté.

b) les attaquants ne peuvent pas passer le drapeau de main en main; une fois pris, le porteur doit l'emporter jusqu'au camp pour gagner. Si le porteur est touché, un point est donné à l'équipe adverse.

A chaque match, les joueurs changent de statut.



Jeux de chat

Chat-souris

Objectif : courir et toucher un autre enfant, ne pas se laisser toucher.

But du jeu : le chat doit toucher une souris, celle-ci devient chat à son tour.

Dispositif : terrain délimité, foulard.

Variantes :

- Plusieurs chats.
- Une souris en danger donne la main à une autre en criant «au secours !», le chat ne peut plus la toucher. Une fois le chat parti, les souris se séparent. Les souris prises sont «mangées» et immobiles. La dernière souris gagne la partie.

Chat baissé

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour. Pour échapper au chat une seule méthode: se baisser! A genoux ou accroupi ou à plat ventre, qu'importe la manière d'être baissé, le chat ne pourra pas vous toucher.

Chat perché

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour. Pour échapper au chat une seule méthode: grimper, se percher

quelque part ! Mais attention pour que le jeu se poursuive ne restez pas perché éternellement.

Complément à la règle :

On n'a pas le droit de reprendre sa mère, c'est-à-dire qu'une fois qu'on est devenu le chat on n'a pas le droit d'attraper la personne qui vient de nous toucher.

Chat blessé

Un joueur (le chat) doit toucher les souris. Lorsqu'on est touché par le chat, on est blessé là où il nous a touchés et on doit se tenir l'endroit où on a été touché. Il va sans dire que lorsqu'on a été touché au pied on s'aperçoit très vite qu'il est très difficile de courir avec une main sur le pied !

Chat glaçon

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, se transformera en "glaçon" c'est-à-dire en statue immobile, jusqu'à ce qu'une autre souris vienne la toucher à nouveau pour la délivrer du maléfice. Le chat n'est vainqueur que lorsque toutes les souris sont transformées en glaçon, car elles ne peuvent plus se délivrer l'une l'autre.

Chat Tortue

L'objectif pour les deux ou trois chats est de toucher toute les souris et de les statufier. Pour éviter d'être statufier la souris peut décider de se mettre à terre et de faire la tortue : être sur le dos, les bras en l'air, les jambes en l'air, la tête qui bouge (comme une tortue sur sa carapace). A ce moment là aucun chat ne peut vous toucher, vous êtes invincible, mais il faut garder la posture tant que le chat n'a pas décidé de vous laisser sinon il peut vous toucher et donc vous statufier.

Chat couleur

Avant de « partir en chasse », le chat annonce: "Il était une fois le petit chaperon... rouge !" Le rouge devient la couleur « refuge ». Les souris touchant la couleur (rouge dans l'exemple) sont protégées. On peut toucher les objets, les vêtements (mais pas sur soi)...

Chat Multiplicateur

Au départ un seul chat : son objectif toucher toutes les souris.

L'objectif pour les souris : être la dernière sans se faire toucher.

Dès qu'une souris est touchée par un chat, elle devient instantanément chat à son tour... Il y a donc plusieurs chats et ainsi de suite jusqu'à élimination de toutes les petites souris. Tout chat reste chat pendant l'ensemble de la manche.

Les Queues des Chats

Au départ deux chats : leur objectif est de toucher toutes les souris. Chaque souris touchée par un chat est statufiée et écarte les jambes. Pour être délivrée, une autre souris doit passer entre les jambes de celle statufiée.

Chaque chat dispose au début de la manche, une queue représentée par une bande de tissu, ou de rubalise attachée dans le dos. Cette queue doit dépasser d'au moins 20 cm du pantalon.

L'objectif pour les souris est de prendre la place des chats, donc de ne pas se faire toucher.

Pour devenir chat, la souris doit attraper la queue au chat sans se faire toucher. Dès que la queue est saisie, le chat devient souris et la souris ayant saisi la queue devient chat.

BALLES BRULANTES

But du jeu :

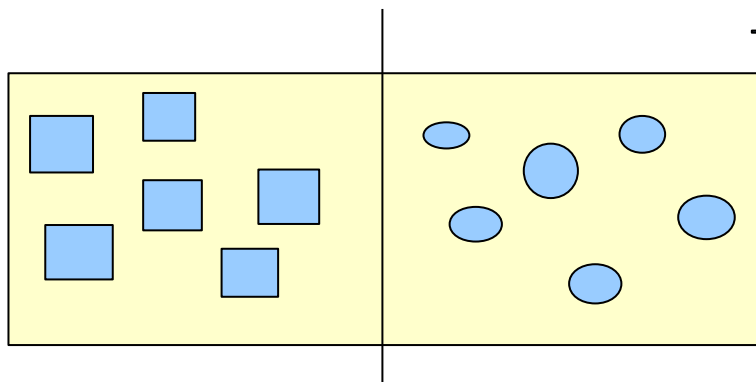
Avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse.

Règles :

- ⌚ Rester dans son camp.
- ⌚ Lancer les balles dans l'autre camp.
- ⌚ Au signal de fin, on arrête de lancer.

Dispositif :

Terrain de 20 par 30 m ou 10 par 15 m (espace clos).



1 ballon ou balle par enfant.
Jouer 3 ou 4 séquences.

Organisation de la classe :

4 équipes : 2 jouent - 2 regardent (ou tous jouent en même temps).

But du jeu :

Récupérer un objet (foulard, quille...) avant l'adversaire.

Règles :

- Les enfants sont répartis en deux groupes. Chaque enfant se voit attribuer un numéro (ou une couleur, un nom d'animal...).
- Le meneur de jeu appelle un numéro. Les enfants concernés doivent s'emparer de l'objet placé au centre et le rapporter dans leur camp pour rapporter un point à leur équipe.
 - Si le joueur porteur de l'objet est touché par son adversaire avant d'arriver dans son camp, le point est donné à l'équipe adverse.

Variantes :

- Modifier la taille du terrain (plus petit ou plus grand)
 - Appeler deux numéros en même temps...

Ce jeu ressemble fortement au chat glacé avec un rôle supplémentaire : le soleil.

But du jeu :

Pour le chat : glacer toutes les souris.

Pour les souris : ne pas se faire toucher par le chat.

Pour le soleil : dégeler les souris.

Règles :

- . Si une souris est touchée par un chat, alors elle reste immobile et écarte les jambes.
- . Pour délivrer cette souris, le soleil (et seulement lui) doit passer entre ses jambes.
- . Le soleil ne peut pas être glacé par le chat.
- . Lorsque toutes les souris sont glacées, le soleil ne peut plus les dégeler : le jeu est terminé.

Variantes :

Variation du nombre de chats, de soleil.

Variation de la taille de l'espace de jeu.

Variation des modes de délivrance.

But du jeu :

Réagir à un signal sonore pour :

- en position d'attaquant : attraper son adversaire.
- en position de défenseur : prendre la fuite pour ne pas être attrapé.

Règles :

Le meneur de jeu raconte une histoire improvisée dans laquelle il cite équitablement le nom des équipes (chameau et chamois). A l'annonce du mot "chameau", les chameaux s'enfuient vers la ligne de retraite (le fond du terrain), poursuivis par les chamois qui essaient de les rattraper (et inversement si le mot "chamois" est prononcé).

Dispositif :

Un terrain de 30 à 40m de long partagé en 2 parties. Les deux équipes sont placées de part et d'autre de la ligne du milieu en file indienne face au meneur de jeu, un pied sur la ligne. Une équipe est chameau, l'autre chamois.

Organisation de la classe :

Partager la classe en deux groupes égaux.

Jeux de Quilles

Un peu d'histoire

Jeux traditionnels très anciens, le jeu de quilles n'apparut en France qu'au XIV^{ème} siècle. Les quilles étaient alors renversées à l'aide d'un bâton. Les boules ne feront leur apparition qu'à partir du XVII^{ème} siècle

Initialement jeu populaire, il sera ensuite pratiqué par toutes les classes de la société. Parfois générateur d'incidents, de brutalités et de troubles à l'ordre public, le jeu de quilles suscitera des interdictions et des réglementations draconiennes.

Le jeu de quilles aujourd'hui

Supplanté par le jeu de boules, le jeu de quilles s'est aujourd'hui retranché sur les pistes de bowling, un jeu qui nous est venu d'Outre-Atlantique.

Les différents jeux de quilles

Les jeux de quilles varient tant par le nombre de quilles utilisées que par les règles qui les régissent. Deux grandes catégories de jeux existent : les jeux directs (envoi direct des boules sur les quilles) et les jeux indirects (la boule est dirigée sur un obstacle qui la renvoie sur les quilles). Dans les jeux directs, la boule peut être envoyée à la volée, en roulant ou en glissant ; ce dernier cas nécessite des pistes particulières.

Il existe des jeux à trois quilles, des jeux à cinq quilles (rares), des jeux à six quilles (sud-ouest de la France), des jeux à sept quilles (attestés depuis le XIV^{ème} siècle et disparus fin du XIX^{ème} siècle), des jeux à neuf quilles (les plus nombreux) et enfin des jeux à dix quilles (le bowling).

Les accessoires

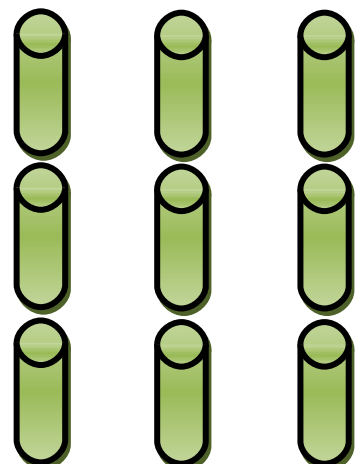
Les quilles : au nombre de neuf, elles sont taillées ou tournées dans une essence présente dans les bois régionaux (chêne ou hêtre). Leur hauteur est de 33 centimètres pour un diamètre de huit centimètres à la partie ventrue.

Le projectile : boule taillée dans du hêtre noueux, d'un diamètre de 30 centimètres et munie de trous pour loger les doigts.

Les joueurs

D'un nombre variable, les joueurs peuvent, selon les règles, participer à titre individuel ou par équipe. La tradition de Quillan en fait un jeu individuel.

Le terrain



Si certaines règles imposent un terrain particulier, ici, le terrain doit être suffisamment dégagé pour optimiser la partie. L'aire d'un jeu de boules est tout à fait adaptée.

Mise en place des quilles

Les neuf quilles, espacées les une des autres de 60 centimètres, sont disposées en carré : trois par côté et par ligne.

Règles du jeu à neuf quilles

Jeu direct, le jeu consiste à envoyer la boule en droite ligne sur les quilles, soit en roulant, soit à la volée. **Pour la rencontre et les séances en classe, le tir en roulant est privilégié.**

Chaque quille renversée rapporte un point au tireur (ou à l'équipe du tireur). Après le tir de chacun des joueurs, les quilles sont remises en place.

La partie est jouée sur un nombre déterminé de points : en général, 31. Un autre nombre, plus adapté aux élèves de GS, peut être fixé dès le début de la partie. S'il y a lieu, un enjeu peut être déterminé. L'utilisation d'une bande numérique peut être envisagée.

Le gagnant ou l'équipe gagnante est le joueur/l'équipe qui totalise le nombre de points initialement fixé. Cependant, ce nombre total doit être obtenu directement, sans être dépassé, auquel cas, les points de la série en cours ne sont pas pris en compte.

Première série de tir

L'ordre de tir de chaque joueur est fixé par tirage au sort. Le premier joueur choisit la distance de tir.

Séries de tir suivantes

Il revient au joueur ayant le plus grand nombre de points à l'issue de la série précédente de commencer le tir. L'ordre de tir est déterminé par le nombre décroissant de points. En cas d'égalité de points, l'ordre de la série précédente prévaut. Le joueur ayant le plus petit nombre de points fixe, quant à lui, une nouvelle distance de tir.

D'après A. Marcel et R. Sylvestre.