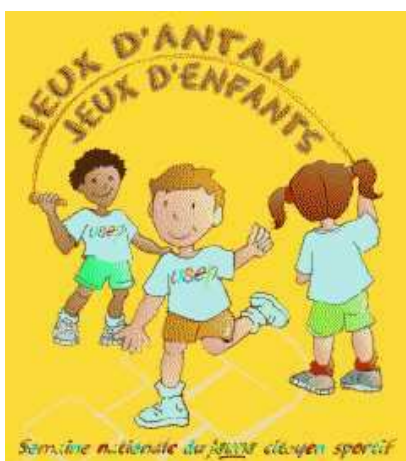


# Jeux traditionnels

# usep

## SITUATIONS DE RENCONTRES



**U.S.E.P. 44**

Fédération des Amicales Laïques  
de Loire-Atlantique  
9 rue des Olivettes – BP 74107  
44041 NANTES cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10  
Fax : 02 51 86 33 29

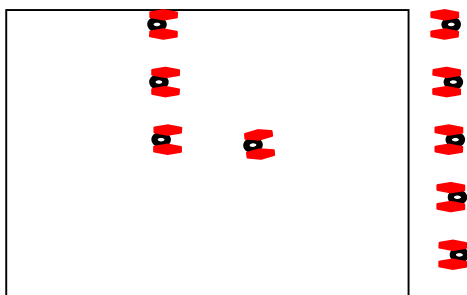
e-mail : [usep44@fal44.org](mailto:usep44@fal44.org)

## SITUATION DE RENCONTRE

**LE MUR CHINOIS**

durée : 12''

<b>COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Maîtrise du corps</li> <li>♣ Jeu stratégique et d'opposition</li> <li>♣ Esquiver</li> </ul>
<b>BUT</b>	♣ Pour le « loup », construire un mur avec les cerfs attrapés de façon à bloquer le passage des cerfs libres.
<b>DISPOSITIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ terrain de 15 x 10 + une ligne centrale</li> <li>♣ 8 x 2 joueurs</li> <li>♣ 12 ''</li> </ul>
<b>DEROULEMENT</b>	Au départ, 3 volontaires sont placés par le « loup » sur la ligne centrale, puis au fur et à mesure, le loup place les cerfs touchés sur la ligne de façon à construire un mur.
<b>VARIANTE</b>	Le loup place les cerfs touchés où il veut dans l'espace.



SITUATION DE RENCONTRE

**BALLE ASSISE** durée : 12 "

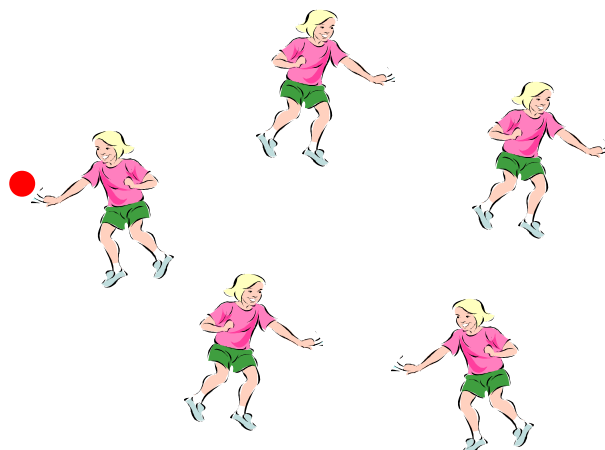
<b>COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>‡ Jeu ambivalent, on ne sait jamais qui est ami, qui est ennemi</li> <li>‡ Courir pour esquiver</li> <li>‡ Lancer pour prendre</li> <li>‡ Bloquer une balle</li> <li>‡ Faire une passe</li> <li>‡ Vaincre sa peur de la balle</li> </ul>
---	---

<b>BUT</b>	‡ Se retrouver le dernier avec le ballon
------------	--

<b>DISPOSITIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>‡ Un ballon pas trop dur et pouvant rebondir</li> <li>‡ Un demi terrain de tennis ou 10 x 15 m – de 16 à 24 joueurs</li> </ul>
-------------------	---

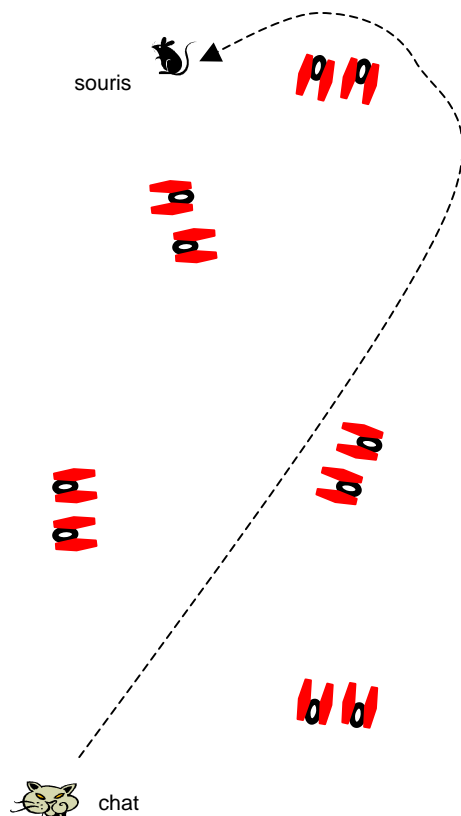
<b>DEROULEMENT</b>	<p>La balle est lancée dans le terrain par le meneur de jeu. Tout joueur peut entrer en possession de la balle et tirer sur n'importe qui. Je ne peut pas faire plus de 3 pas avec la balle.</p> <p>Un joueur touché directement (sans retour au sol) doit S'ASSEOIR.</p> <p>Un joueur qui bloque la balle de volée EST PRIS. Il doit s'asseoir (contrairement à la règle de la « balle aux prisonniers »).</p> <p>Quand un joueur assis récupère la balle qui passe à sa portée, il peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>‡ soit SE LEVER et TIRER sur un autre joueur</li> <li>‡ soit AVANT DE SE LEVER, délivrer un autre joueur assis, en lui passant la balle</li> </ul> <p>Un joueur debout peut intercepter de volée une passe entre deux joueurs assis (on ne peut être tué par quelqu'un qui est encore mort).</p>
--------------------	---

<b>VARIANTE</b>	<p>Pour commencer, pas de délivrance</p> <p>Dans un 2<sup>ème</sup> temps, on peut se lever dès qu'on a bloqué la balle.</p> <p>On peut introduire un 2<sup>ème</sup> ballon.</p> <p>On peut jouer par équipe. Celle qui gagne est celle qui a « assis » la ou les équipes adverses.</p>
-----------------	--



## SITUATION DE RENCONTRE

<b>ACCROCHE - DECROCHE</b>		<b>durée : 12 "</b>
<b>COMPETENCES GENERALES ET SPECIFIQUES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Perception de l'espace</li> <li>♣ Maîtrise du corps</li> <li>♣ Jeux d'opposition</li> </ul>	
<b>BUT</b>	♣ Pour le chat, attraper la souris.	
<b>DISPOSITIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 16 à 30 joueurs (nombre pair)</li> <li>♣ à partir de 4 ans → 8 ans</li> </ul>	
<b>DEROULEMENT</b>	<p>Les joueurs se donnent le bras par couples et se dispersent sur l'aire de jeu.</p> <p>Leur main libre est placée sur la hanche. La souris court en passant où elle veut entre les couples. Le chat la poursuit en suivant exactement le même chemin. La souris s'accroche quand bon lui semble au bras d'un des joueurs.</p> <p>Le joueur en surnombre dans le couple devient alors souris. Si le chat rattrape la souris, les rôles s'inversent ou bien deux nouveaux joueurs les remplacent.</p>	
<b>VARIANTE</b>	<p>Une disposition en cercle est aussi très intéressante :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ pour des petits qui ont parfois de la difficulté à repérer le chemin suivi par la souris,</li> <li>♣ pour les plus grands (7-8 ans) qui pourront inventer des tactiques différentes.</li> </ul>	



## SITUATION DE RENCONTRE

**LES QUATRE COINS**

durée : 12 "

**COMPETENCES  
GENERALES ET  
SPECIFIQUES**

- ♣ Repérer les actions et les intentions des autres
- ♣ Essayer de masquer ses intentions pour parvenir à ses fins

**BUT**

- ♣ Eviter d'être ou de rester « le poireau »

**DISPOSITIF**

- ♣ Des plots ou des craies pour délimiter un carré

**DEROULEMENT**

Les enfants sont répartis par groupes de cinq. Ils se positionnent chacun à un coin, le cinquième, situé au milieu, est le « poireau ». Les joueurs de coin changent de place quand ils le veulent et celui qui est seul tente alors de gagner un coin libre. S'il y parvient, on change de « poireau ».

On peut moduler la dimension des carrés en fonction des capacités de course des enfants.

## SITUATION DE RENCONTRE

## LE DRAPEAU SIMPLE

durée : 12 "

COMPETENCES  
GENERALES ET  
SPECIFIQUES

Je m'oppose collectivement à :

- ♦ la concurrence
- ♦ la poursuite
- ♦ l'affrontement

## BUT

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

- ♦ 2 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 : foulard, maillots de 2 couleurs, 1 tee-shirt ou maillot d'une troisième couleur pour le chien.

## DEROULEMENT

Seuls les attaquants ont le droit de prendre le drapeau sauf un, le chien.

Tous les défenseurs ont 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.

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.

