

Jeux collectifs traditionnels adaptés

Voici six jeux traditionnels adaptés pouvant servir de support à un module d'apprentissage visant à construire des compétences permettant à chaque élève de « **coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires** ».

Les déménageurs C1/ C2

Variantes de ces jeux à courir

- nécessitant la coopération (relais, zones de jeu différenciées impliquant des passes...)
- permettant parfois l'opposition (interpénétration partielle ou totale des zones de jeu, passage obligé commun...)

La baguette C1 / C2 / C3

Ce jeu a pour objectif de réussir à intégrer son action individuelle dans une action collective au service du plan établi en début de partie... (règles adaptées / axes de progrès)

Poules, renards, vipères C3

Ce jeu « complexe » est vraiment « original » car, dès que l'on est en jeu, on est simultanément et d'une manière irréductible à la fois proie et prédateur ... (règles et axes de progrès)

Les barres C3

Ce jeu « un peu oublié » est pourtant très intéressant. D'abord par son originalité : le droit de prise dépend de données temporelles; chacun a droit de prise sur un adversaire qui a pénétré sur le champ de jeu avant lui; on dit qu'il a «barre» sur lui. D'autre part, les barres ne peuvent vraiment se jouer qu'en auto-arbitrage si un joueur touche un adversaire sur lequel il n'avait pas «barre» (entré en jeu après lui), le jeu devient impossible car le principe de base est bafoué : il est donc, selon nous, particulièrement « éducatif »... (principes et construction progressive du jeu)

La Balle au prisonnier C2 / C3

Ce jeu est souvent considéré comme exclusivement ludique. Le document présenté ici a pour objectif que chaque élève puisse progresser dans ce jeu.

La balle assise C1 / C2 / C3

L'intérêt de ce jeu réside dans la possibilité de construction d'alliances temporaires provoquant des revirements de situation.

La Thèque C2 / C3

Deux documents présentant :

- des règles adaptées de ce jeu favorisant la prise en compte de l'hétérogénéité,
- des axes de progrès pour les batteurs et les trimeurs
- ainsi que des situations dérivées afin de centrer les élèves sur certains aspects du jeu.