

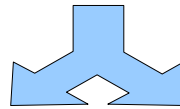
# Jeux traditionnels

Pierre PARLEBAS, professeur de sociologie du sport:

« Les jeux sont les créations d'une culture et le fruit d'une histoire...Ils sont issus du terroir: ils correspondent à l'enracinement social de manière de se comporter, de communiquer avec les autres et d'entrer en contact avec l'environnement. Liés à des croyances séculaires, façonnés par des rites et des cérémonies coutumières, inspirés par des pratiques de la vie quotidienne, les jeux physiques font partie d'un patrimoine culturel fondé sur la mise en jeu du corps, sur l'action motrice. Et ce patrimoine est particulièrement diversifié et exubérant. »

**Participer à un jeu collectif c'est:**

**résoudre à plusieurs**  
(agir ensemble / coopérer / s'opposer)



**des problèmes posés par des déplacements  
de joueurs / d'objets  
pour atteindre un but**

**en respectant des règles  
(espace, temps...)**

## Proposition de classification

1. Devinettes
2. Jeux de billes
3. Jeu de stratégie
4. Lancers d'adresse  
(anneaux, balles, billes, bout de bois, cailloux, osselets, pièces...)
5. Lancers de précision  
(anneaux, béret, boules, palets, pièces, quilles)
6. Lancers en distance ou en hauteur  
(bérets, troncs)
7. Marelles
8. Jeux de force  
(à tirer, lever, porter, scier)
9. Jeux à sauter  
(cordes, élastiques, quilles...)
10. Courses
11. Jeux collectifs traditionnels

## Propositions de rencontres

## 1. Devinettes

*Hasard, mémorisation et déduction*

<b>Devine la couleur du jeton</b>	<i>5 jetons de 5 couleurs différentes</i> Enfants assis en cercle, un debout au milieu. Il a les 5 pièces dans une main. Il en choisit discrètement une et tend son poing fermé à 1 de ses camarades à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un trouve. Il prend sa place.
<b>Dans quelle main?</b>	<i>1 noix, 1 jeton ou 1 petit caillou...</i> Enfants en cercle, un debout au milieu. Il cache discrètement la noix dans une main, puis la présente à 1 de ses camarades en disant: «Dans quelle main est la noix?». Quand c'est trouvé, il prend la place du gagnant.

## 2. Jeux de billes

2.1. avec clote

2.2. sans clote

## 3. Jeux de stratégie

<b>Aligner 3 jetons</b>	- <i>2 lots de 3 jetons de 2 couleurs, 1 quadrillage 2x2.</i> On joue sur les intersections. Chaque joueur pose 1 jeton à tour de rôle. Puis les déplace. Le gagnant est celui qui réussit à aligner le 1er ses 3 jetons.
<b>Aligner 3 jetons</b>	- <i>2 lots de 5 jetons de 2 couleurs, 1 quadrillage 3x3.</i> On joue dans les cases. Chaque joueur pose 1 jeton à tour de rôle. Puis les déplace. Le gagnant est celui qui réussit à aligner le 1er 3 jetons.

## 4. Lancers d'adresse

<b>La bertole</b>	<p><i>2 tronçons de manche à balai: l'un de 40cm, l'autre de 10cm.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancer en l'air le petit bout et le faire sauter le plus de fois possible avec le grand.</li> <li>- tenir d'une main le petit bout et le taper avec le grand pour l'envoyer le plus loin possible.</li> </ul>
<b>Les osselets</b>  Jeu individuel ou par équipes de 2	<p><i>5 osselets : 4 gris et 1 rouge appelé « le père »</i></p> <p>Principe: on lance l'osselet rouge en l'air et on ramasse les autres pendant qu'il est en l'air avant de le rattraper.</p> <p>1/ La base:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer le rouge, ramasser 1 osselet et rattraper le rouge.</li> <li>- Lancer le rouge, ramasser 2 osselets et rattraper le rouge.</li> <li>- Lancer le rouge, ramasser 3 osselets et rattraper le rouge.</li> <li>- Lancer le rouge, ramasser les 4 osselets d'un coup et rattraper le rouge.</li> </ul> <p>Si 1 osselet tombe, c'est le tour d'un autre joueur.</p> <p>2/ La tour Eiffel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre les 4 osselets gris dans 1 main, lancer le père, poser les 4 gris et rattraper le rouge.</li> <li>- idem avec 3 gris, puis 2, puis 1.</li> </ul> <p>3/ Le père sur le dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre les 5 osselets ds 1 main, les lancer pour récupérer le père sur le dos de la main. S'il y en a d'autres, les faire tomber sans s'aider de l'autre main pour ne garder que le père.</li> <li>- Puis idem que la base, mais en rattrapant le père sur le dos de la main.</li> </ul> <p>...</p>
<b>Jeux de balle au mur</b>  + comptines????  Ex: - «A la balle, Caporal, au ballon, Napoléon »  - «Mon petit ballon, toi qui est si mignon, je t'avais perdu (un rebond à terre, puis rattraper la balle) Je t'ai retrouvé, viens te reposer dans mon tablier »	<p><i>1 balle basse pression par joueur, 1 mur lisse contre lequel lancer.</i></p> <p><i>Nombre de joueurs: autant qu'il y a de place sur le mur</i></p> <p>Principe: envoyer la balle contre le mur et faire des actions avant de la rattraper.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- taper dans les mains devant soi</li> <li>- taper dans les mains dans son dos</li> <li>- taper dans les mains devant et derrière</li> <li>- taper dans les mains devant, derrière et devant</li> <li>- lancer et rattraper main droite</li> <li>- lancer et rattraper main gauche</li> <li>- «petit rouleau avant» faire un moulinet avant</li> <li>- «petit rouleau arrière» faire un moulinet dans le dos</li> <li>- croiser les mains sur les épaules</li> <li>- faire un virolet (1 tour complet sur soi-même) à droite, puis à gauche.</li> </ul>

La balle est récupérée dans le tablier ou le bas du polo.	<p>- avec rebond si le sol le permet.....</p> <p>Si la pelote tombe, c'est au joueur suivant. On recommencera là où on a perdu ou depuis le début selon l'accord entre les joueurs. Le gagnant est celui qui réussit le cycle complet sans faire tomber la balle.</p>
<p><b>Lancer de pièces ou de palets</b></p> <p>Jeu individuel ou par équipes.</p>	<p><i>1 galet par joueur; 1 planche par équipe.</i></p> <p>- Chaque équipier lance un palet ou un galet sur une planche étroite ou une murette. L'équipe qui a le plus d'objets sur sa planche a gagné.</p> <p>- Variante: les 2 équipes jouent sur la même planche, du même côté ou face à face.</p>

## 5. Lancers de précision

Jeux	Jeux pour adultes	Jeux pour enfants
<b>Les anneaux</b>	<i>1 grande quille, 6 anneaux</i> tracer 1 ligne à 3m de la quille dressée au sol. Principe: lancer 3 anneaux 1 par 1 autour de la quille. On compte les points.	idem
<b>Lancer de bérets sur cible</b>	<i>3 bérets, 3 cerceaux</i> Tracer 1 ligne au sol. Placer les 3 cerceaux à 3m, 4m et 5m de la ligne. Principe: Lancer les 3 bérets dans chaque cercle.	Indiv ou par équipe
<b>Paletaumur</b>	<i>12 palets de bois numérotés ou de 2 couleurs</i> <i>1 mur, 1 ligne tracée à 7m du mur.</i> Principe: lancer les palets à tour de rôle le plus près possible du mur.	
<b>Paletencaisse</b>	<i>12 palets de bois numérotés ou de 2 couleur, 1 caisse (1 panier, 1 carton ou 1 jardinière) 3 lignes tracées à 3m, 4m et 5m de la caisse.</i> Principe: lancer les palets à tour de rôle dans la caisse depuis chaque ligne en commençant par la plus proche.	
<b>Décapiter le bouchon</b>	<i>2 bouchons, 20 rondelles (10 par joueur) 12 palets (6 par joueur)</i> <i>2 ligne // espacées de 3 à 5m.</i> Principe: On pose les bouchons sur l'une des lignes avec 1 rondelle dessus, on tire avec les palets depuis l'autre pour décapiter le bouchon de l'adversaire. Si on réussit, on lui prend 1 rondelle. 5 manches	
<b>La paltanca</b>	<i>1 quille, 12 palets, 1 latte</i> Principe: 1 des joueurs lance 1 palet depuis la quille; cela détermine le point de lancer, matérialisé par 1 latte. Lancer les palets à tour de rôle le plus près possible de la quille.	

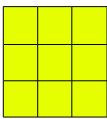
<b>Palets gascons</b>	<p><i>1 quille, 12 palets, 1 pièce, 1 mur, la quille posée à 3m avec 1 pièce dessus, 1 ligne de lancer à 2m de la quille.</i></p> <p>2 à 4 joueurs</p> <p>Lancer des palets le plus près possible d'un bâton planté dans le sol ou de la quille.</p>	
<b>Le carré (pièces)</b>	<p><i>20 pièces, 2 caisses, au sol 1 carré d'1m de côté, 1 ligne de lancer à 2 m du carré.</i></p> <p>Lancer de dos au carré, en arrière par-dessus la tête, la pièce doit retomber dans le carré. Si chaque joueur réussit ou rate, chacun récupère sa pièce et rejoue. Si 1 seul réussit, il gagne la pièce de son adversaire.</p>	

## Jeux de Quilles

<b>le rampeau</b>	<p><i>3 quilles alignées à 20cm d'1 mur et espacées d'1m, 1 latte à 30cm de la 1<sup>ère</sup>, 1 boulon, 3 cercles à 4m de la quille de gauche.</i></p> <p>Principe: Lancer par dessus la latte pour déquiller.</p>	<p>X      Q   Q   Q</p> <p>  X      3pt 2pts 1pts</p> <p>      X</p>
<b>Quilles de 6</b>	<p><i>Le jeu de 6 quilles (30cm d'écart), 3 boulons, 1 ligne de lancer entre 5 et 9m.</i></p> <p>Principe: Faire tomber 5 quilles sur 6, en laissant une des petites de devant.</p> <p>1 pt par quille tombée, partie en 10pts.</p> <p>Variante: Faire tomber 5 quilles sur 6</p>	<p>Q   Q   Q</p> <p>Q   Q   Q 30cm</p> <p>_____</p>
<b>Quilles de 9</b>	<p><i>1 jeu de quilles de 9</i></p> <p>Jeu complexe comportant différentes figures de lancer d'une boule en bois pesant 3 à 4 kg.</p>	

## Jeux de boules

### Approche de la Pétanque

<b>Jeu du damier</b>	<p><i>1 jeu de boules, 2 lots de 9 plots de 2 couleurs différentes</i></p> <p>2 équipes de 6 joueurs, 3 lancers par joueurs</p> <p>- On lance la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans une case vide, on y place alors 1 plot.</p> <p>- On peut tirer sur les plots placés par les adversaires</p> <p>L'équipe qui a placé le plus de plots gagne.</p>	A1 A2 A3	7m <div data-bbox="1369 286 1476 403">  </div> cible
<b>Jeu des routes</b>	<p><i>2 équipes de 6 joueurs, 6 cônes,</i> <i>3 lancers par joueurs</i></p> <p>- On lance la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête ds la zone ss toucher les cônes du couloir.</p>	A1 A2 A3	7m <div data-bbox="1241 696 1457 806"> couloir <div data-bbox="1329 696 1425 723"> ^ ^ ^ </div> <div data-bbox="1246 748 1457 770"> - - - - - </div> <div data-bbox="1329 779 1414 804"> ^ ^ ^ </div> </div> espacés de 50cm

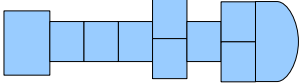
## 6. Lancers en distance ou en hauteur

<b>Jeter de ballot de paille</b> Origine: travail de la ferme, chargement du foin ou de la paille sur une charrette	A l'aide d'une fourche, lancer un ballot de paille d'environ 12kg par-dessus une barre sans la faire tomber. On augmente la hauteur au fur et à mesure.	Jeter de ballot de paille sans fourche.
<b>Lancer de béret</b> Origine: défis entre bergers, fermiers...	Lancer le béret le plus loin possible	Lancer en distance Jeu individuel ou par équipe 3 ou 4 zones de lancer numérotées de 1 à 4, 2 lots de bérets de 2 couleurs différentes. Chacun lance son béret le + loin possible. Qd tt le monde a lancé, on compte les points.
<b>Lancer d'espadrilles</b> Origine: défis entre bergers, fermiers...	Lancer une espadrille - le plus loin possible, - par-dessus une barrière, une charrette...	2 jeux possibles: - Lancer une espadrille avec le pied le plus loin possible dans des zones matérialisées au sol - Lancer une espadrille avec le pied le plus haut possible par-dessus une barre que l'on monte au fur et à mesure.
<b>Lancer de tronc « bire-perche »</b> Origine: travail dans la forêt	Tenir un tronc verticalement par sa base à 2 mains et le projeter le plus loin possible. Plusieurs variantes en Bretagne et en Écosse.	Tenir une perche ou une bûche verticalement par sa base à 2 mains et le projeter pour que l'autre extrémité touche le plus loin possible.



## 7. Marelles

### *Lancers de précision et sauts*

<b>Les mois</b> Marelle en cercle à cloche-pied	<i>1 palet, 1 craie, 1 chrono,</i> <i>1 cercle de 1m de rayon, partagé en 12 secteurs , y noter les</i> <i>mois ds l'ordre. 1 croix à 3 ou 5m.</i> 1er joueur au 2ème Q°: Quel est le mois de ton anniversaire?
<b>Les saisons</b> Marelle en cercle	1 cercle partagé en 4 (4 saisons), 1 x à 3 ou 5m.
<b>Terre et ciel</b>	 Terre                      ciel. Lancer le palet ou le caillou plat depuis la case « terre ».

## 8. Jeux de force

<b>Lever de charrette</b> Origine: manœuvre de désengagement pour désembourber une charrette quand l'intervention d'un animal n'est pas possible, en soulevant et en pivotant.	Effectuer un maximum de tour en soulevant la charrette sans la reposer au sol. Poids de la charrette jusqu'à 350kg.	<b>Lever de brouette</b> Effectuer un maximum de tour avec la brouette sans la reposer au sol pendant 2mn Relais: chaque équipier effectue 2 ou 3 tours avec la brouette puis passe le relais.
<b>Lever de l'enclume</b> Origine: les forgerons avaient l'habitude de se déplacer avec leur enclume sur l'épaule.	Lever un maximum de fois l'enclume dans un temps donné en prenant soin de toucher avec celle-ci le socle situé entre les pieds et la barre située au-dessus de la tête.	<b>NON</b>
<b>Lever de pierre</b> Origine: construction des maisons => défis	2 types d'épreuves: - lever une fois une pierre d'un certain poids ( record 330kg) - faire une série de levers en un temps donné avec des pas variant de 80 à 120kg.	<b>NON</b>
<b>Lever de paille</b> Origine: travail de la ferme pour le stockage des récoltes et des ballots de paille dans le grenier situé au 1er étage. Les ballots étaient hissés de la charrette jusqu'au grenier à l'aide d'une corde et d'une poulie fixée sous l'avant toit.	<i>1 ballot de paille, 1 corde</i> A l'aide d'une corde qui passe autour d'une poulie fixée sur un portique, il s'agit de lever un maximum de fois le ballot de paille jusqu'à une hauteur de 5 à 8 m pour un temps d'épreuve de 1 à 3 mn. Le ballot peut aller jusqu'à 45 kg.	Epreuve par équipe en relais et/ou individuelle. A l'aide d'une corde qui passe autour d'une poulie fixée sur un portique, il s'agit de lever un maximum de fois le ballot de paille jusqu'à une hauteur de 5 à 8 m pour un temps d'épreuve de 1 à 3 mn. Le ballot peut aller jusqu'à 5 kg
<b>Traction humaine</b> Origine: autrefois une équipe d'une dizaine d'hommes se confrontait à un bœuf en tractant une masse de pierre allant jusqu'à 1 tonne.	Maintenant les hommes se confrontent entre eux avec des charges conséquentes.	Course de relais en tractant un équipier assis sur un pneu autour d'un circuit chacun étant à tour de rôle porté ou "tracteur".
<b>Tir à la corde</b> « soka tira » Origine: Traces: - en 2500 avt JC en Egypte et Grèce,	2 équipes de 8 à 10 hommes poids et nombres égaux marquage au sol et sur la corde:	2 équipes de 5 à 8 enfants de poids et nombres égaux marquage au sol et sur la corde:

<p>- en 1000 après JC jeux de force en Scandinavie et Germanie</p> <p>- XVIs. 1ers tournois en France et GB</p> <p>- discipline olympique de 1900 à 1920 (5 jeux) =&gt; TWIF en 1964</p>	<p>4m      4m</p> <p>I.....I.....I</p> <p>But: L'équipe qui fait passer le repère central de la corde de l'autre côté de celui situé dans son camp a gagné.</p>	<p><b>1 adulte accompagne les mouvements de la corde pour éviter les chutes en arrière.</b></p>
<p><b>Scie de long</b></p> <p>Origine: défis entre voisins et fermes voisines ou villages</p>	<p>Troncs à couper jusqu'à 75cm de Ø</p> <p>jeu de binôme, scie passe-partout.</p> <p>But: scier une rondelle de bois dans un minimum de temps, plus vite que l'équipe adverse;</p>	<p>NON</p>
<p><b>Coupe de tronc à la hache</b></p> <p>Origine: travail de la ferme dans la forêt</p>		<p>NON</p>

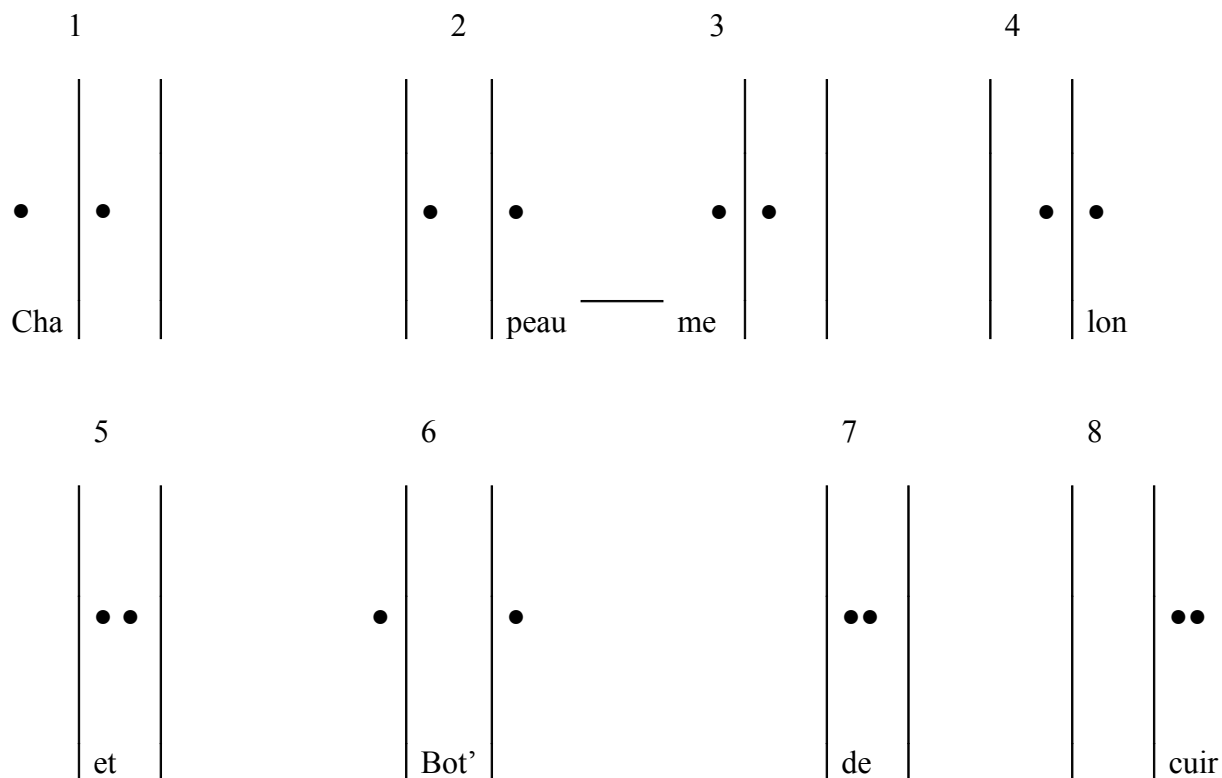
## 9. Jeux à sauter

<b>Cordes à sauter</b>	<p>Individuel, 1 corde par élève =&gt; suite numérique, alphabet, mois, comptines...</p> <p>Le saut de base comporte plusieurs variantes et peut s'avérer assez intense.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pieds serrés ou légèrement écartés</li> <li>- Sauter par-dessus la corde pieds joints et genoux légèrement fléchis</li> <li>- Amortir au maximum la réception et ne pas se recevoir sur les talons !</li> </ul> <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour augmenter la difficulté, on peut tenter de monter de plus en plus haut les genoux</li> <li>- Même exercice que précédemment, mais cette fois-ci, la pointe des pieds doit à peine quitter le sol : juste ce qu'il faut pour laisser passer la corde.</li> </ul> <p>Les jambes sont tendues. Moins les genoux sont fléchis, plus le travail se porte sur les mollets.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternier un tour de corde sur le pied droit et un tour de corde sur le pied gauche. Conserver toujours un pied levé.</li> <li>- En avançant. Garder le même rythme de progression : Il ne faut modifier ni la vitesse de déplacement ni la vitesse à laquelle tourne la corde.</li> </ul>
<b>Cordes à sauter</b>	Triplettes: 1 corde, 1 sauteur, 2 partenaires qui font tourner la corde
Type escalade 2 à 3m	Triplettes: 2 cordes, 1 sauteur, 2 partenaires qui font tourner les cordes
<b>Jeux avec élastiques</b>	Triplettes: joutes individuelles
Longueur minimum 3m	Par 4: 2 paires opposées
<b>« saute-quilha »</b>	Assis en équilibre sur une quille de 9, course en ligne en sautant.

## Enchainements saut à l'élastique

**Principe :** on rentre d'un côté de la corde et, après avoir effectué un enchaînement choisi par les 2 (ou +) équipes opposées, on sort de l'autre.

### 1/ « Chapeau melon et bottes de cuir »



**Les ● représentent la position des pieds du sauteur.**

## 10. Courses

<b>Course de bérets</b>	Les 2 pieds enserrés dans le béret, saut à pieds joints	
<b>Course de bidons de lait</b> Origine: seul moyen de transport du lait après la traite dans les fermes isolées. => défis entre fermiers	Course individuelle ou en relais par 3 qui consiste à parcourir la plus grande distance en portant 2 bidons de lait d'environ 45kg chacun.	Course en relais par équipe qui consiste à effectuer le circuit le plus vite possible en portant 2 bidons à bout de bras. Poids minimum 3 kg chacun
<b>Course de cerceaux</b>		Course individuelle ou en relais par équipe qui consiste à effectuer un parcours en ligne ou en circuit plus vite que ses adversaires, en faisant rouler le cerceau avec une baguette.
<b>Parcours avec les échasses</b>		Course en relais par équipe qui consiste à effectuer le circuit plus vite que l'équipe adverse juché sur des échasses sans posé le pied au sol, sinon, retour au départ. Variante: le parcours peut-être semé d'obstacles
<b>Course en sac</b> Origine: travail de la ferme, usage de sacs pour transporter ou conditionner divers produits de la ferme (patates, maïs, graines...)		Course individuelle ou en relais par équipe qui consiste à effectuer un parcours en ligne ou en circuit plus vite que ses adversaires, les 2 jambes dans un sac.
<b>Porteurs de sacs</b> Origine: travail de la ferme pour transporter des sacs divers (stockage au grenier par ex)	Course individuelle ou en relais par 3. Le porteur porte un sac de maïs de 80 kg sur les épaules et cour une distance de 120m en un temps record.	Course des contrebandiers: en relais par équipe qui consiste à effectuer le circuit plus vite que l'équipe adverse en portant le sac sur ses épaules. Avec ou sans obstacle
<b>Récolte des patates</b> <u>« amassa patatas »</u>		

<b>Course des vignerons</b> Origine: travail des vignerons, déplacement des fûts de vin	Jeu des vignerons 1 barrique par équipe Effectuer un parcours en faisant rouler une barrique sur son socle	Course en relais par équipe qui consiste à effectuer le circuit le plus vite possible en faisant rouler une barrique sur son socle.
<b>Pyramide en bois</b> Origine: stockage de bûches de bois pour les faire sécher		Au coup de sifflet, partir ramasser les bûchettes à l'aide d'un panier pour construire une pyramide sur laquelle un enfant pourra s'asseoir pdt 5s.

## **11. Jeux collectifs traditionnels**

- **Jeux Cycle 1**
- **Jeux Cycle 2**
- **Jeux Cycle 3**

## **12. Jeux à courir**



## **Les rencontres :**

**½ journée**

**4 classes**

**En classe 5 situations à travailler**

Ex: course en relais, saut à l'élastique, saut à la corde, tir à la corde, les 4 coins.

Connaissance des règles des 5 jeux, arbitrage par les enfants.

**La rencontre : 5 ateliers tournants, équipes hétérogènes composées d'élèves des différentes classes participantes.**