Niveau : CE2-Cycle 2	**Titre de la séquence :** **JEUX TRADITIONNELS** Champ 4 : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	**Période 1**
Discipline : EPS		7 séances

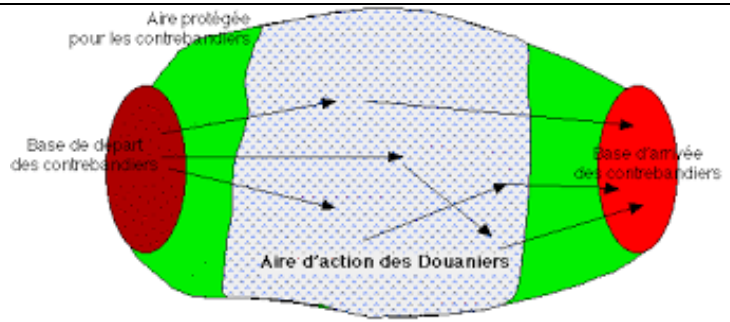
Attendus de fin de cycle :	**Objectif général de la séquence :**	**Compétences travaillées:**
Dans des situations aménagées et très variées : ○ S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ○ Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ○ Connaitre le but du jeu ○ Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires	Être capable de coopérer avec ses partenaires pour gagner le duel	○ Recherche le gain du jeu, de la rencontre ○ Comprendre le but du jeu et orienter ses actions versa la cible ○ Accepter l'opposition et la coopération ○ S'adapter aux actions d'un adversaire ○ Coordonner des actions motrices simples ○ S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres ○ Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité

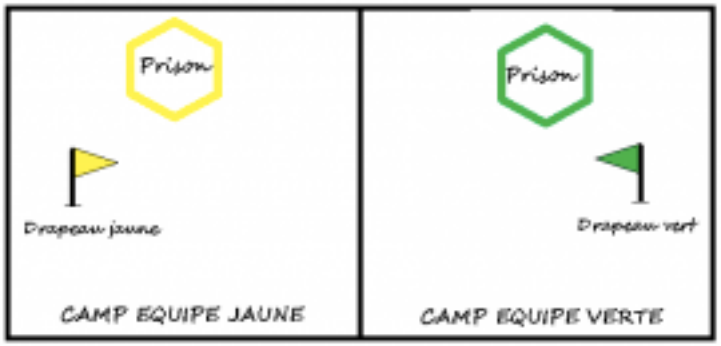
Séance	Durée	Objectifs	Déroulement	Matériel
Séance 1 : Épervier + Chameaux/chamois	**1h**	• Réagir à un signal • Courir vite pour échapper • Adapter sa course pour fuir, esquiver, toucher	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **Épervier :** **Dispositif :** Terrain de 20m à 40m de long **But du jeu :** traverser le terrain d'un bout **Gain du jeu** : être le dernier jouer sur touché par l'épervier **Déroulement :** Les passereaux se mettent tous d'un côté, derrière la ligne. Le ou les éperviers se place au centre de l'espace. Au signal, les passereaux démarrent et tentent de traverser pour rejoindre le camp en face sans se faire attraper par l'épervier. Si le passereau est attrapé il devient à son tour épervier. Tant qu'il y a des passereaux le jeu continue. Le vainqueur est le dernier passereau à ne pas avoir été attrapé **Règles :** Traverser le terrain lorsque l'épervier donne le signal « 1 2 3 passereaux sortez » **Variante :** chaque élève a un foulard et l'épervier doit l'attraper **Chameaux/chamois** **Dispositif :** Les lignes de départ des chameaux et chamois sont parallèles et espacées de 1m Les lignes d'arrivée sont à 10m des lignes de départ. Chaque chameau est opposé à un chamois. Ils sont chacun sur leur ligne et se tournent le dos **But du jeu :** franchir la ligne d'arrivée sans se faire attraper la queue ou attraper la queue de son adversaire **Gain du jeu :** une équipe marque un point quand le joueur regagne son terrain sans être touché. S'il est touché, l'équipe adverse marque 1 point **Déroulement :** Chaque chameau est opposé à un chamois. Ils sont chacun sur leur ligne et se tournent le dos. Le PE raconte une histoire où les mots « chameau » et chamois » sont prononcés. Quand le mot « chameau » est prononcé les chameaux soient franchir la ligne d'arrivée avant que les chamois les attrape. Si le jouer attrape la queue de son adversaire avant que celui-ci ne franchisse la ligne d'arrivée il marque 1 point **Règles :** pour marquer un point il faut attraper la queue des adversaires **2) Échauffement → 8 min**	Plots 28 Foulards

			<u>Jeu des animaux</u> : Les élèves doivent imiter les pas des animaux ○ Les pas d'éléphants (lourds) ○ Les bonds de kangourous (pieds serrés) ○ Les pas de fournis (très précipités) ○ Les pas de guépards (très grands, en bondissant) ○ Les sauts de lapins (petits et accroupis) ○ Les pas de canards (accroupi) ○ Les pas chassés **3) Phase d'activité** Épervier → 10 min Épervier variante → 10 min Lions/gazelles → 10 min **4) Retour au calme → 5 min** **<u>Jeu du yoga :</u>** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	
<u>Séance 2 :</u> Le béret	**1h**	• Accepter de jouer en équipe • S'engager pour faire gagner son équipe • Réagir vite	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **<u>Dispositif :</u>** Espace de jeu délimité (2 camps distants de 20m) 2 équipes Le béret est place dans un cerveau au centre du terrain **<u>But du jeu :</u>** à l'annonce de son numéro, s'emparer du béret et regagner son camp sans être touché **<u>Gain du jeu :</u>** une équipe marque un point quand le joueur regagne son terrain sans être touché. S'il est touché, l'équipe adverse marque 1 point **<u>Déroulement :</u>** L'enseignant attribue à chaque élève en secret un numéro. Ensuite, il appelle un numéro. Les joueurs concernés se précipitent pour s'emparer du béret ou toucher l'adversaire si ce dernier a été plus rapide pour prendre le béret Si les 2 opposants ne prennent pas d'initiative, au bout de quelques secondes, le meneur appelle un autre numéro en renfort. Les partenaires peuvent coopérer (se passer le béret) **<u>Règles :</u>** pour prendre le béret il faut rester en dehors du cerceau et garder un bras dans le dos. Le meneur peut à tout moment appeler plusieurs numéros. S'il appelle tous les numéros, il crie « salade » **<u>Variante 1 :</u>** utiliser un passage obligatoire pour marquer 1 point **<u>Variante 2 :</u>** béret rugby. Le PE appelle 2 numéros en même temps. Pour marquer 1 point les joueurs d'une même équipe doivent rapporter le béret dans leur camp mais doivent impérativement se faire au moins 2 passes avant de franchir la ligne. Si le béret est intercepté par un joueur de l'équipe adverse, ou si le joueur qui détient le béret est touché par un adversaire, le point est perdu. **2) Échauffement → 8 min** **<u>Jeu des animaux</u>** : Les élèves doivent imiter les pas des animaux ○ Les pas d'éléphants (lourds)	Fiche : *Reconnaitre les objets dangereux*

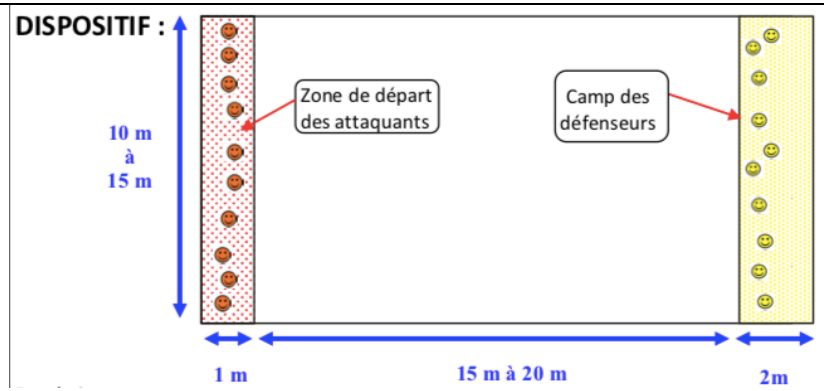
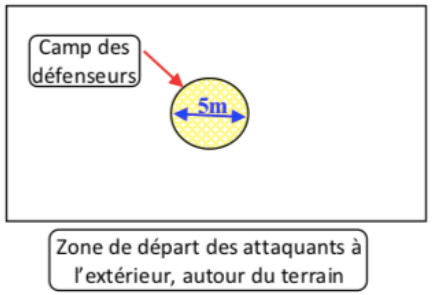
			○ Les bonds de kangourous (pieds serrés) ○ Les pas de fournis (très précipités) ○ Les pas de guépards (très grands, en bondissant) ○ Les sauts de lapins (petits et accroupis) ○ Les pas de canards (accroupi) ○ Les pas chassés **3) Phase d'activité** Béret → 10 min Béret variante 1 → 10 min Béret variante 2 → 10 min **4) Retour au calme → 5 min** **Jeu du yoga :** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	
Séance 3 : La balle aux prisonniers	**1h**	• Faire des tirs avec précision • S'organiser au sein d'un groupe • Réagir vite	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **Dispositif :** Espace de jeu découpé en 4 zones. 2 zones de 10m pour le camp A et B 2 zones de 2m pour la prison **But du jeu :** faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse **Gain du jeu :** l'équipe gagnante est celle qui réussit à mettre tous les joueurs adverses en prison **Déroulement :** Les deux équipes se placent sur le terrain dans la zone libre. Celui qui a la balle doit essayer de toucher une personne de l'équipe adverbe avec le ballon Si le ballon touche l'adversaire et retombe au sol, il est fait prisonnier Il doit alors se rendre dans la prison de l'équipe adverse et a une chance de toucher une personne pour se délivrer Une personne ou plusieurs peuvent être faites prisonniers si le ballon les a touchés et est retombé sur le sol. Ar contre si le ballon est attrapé à temps, la personne n'est pas faite prisonnier **Règles :** pour éliminer une personne il faut que le ballon la touche et qu'il retombe sur le sol **Variante :** Si un joueur arrive à gober la balle, c'est à dire à l'attraper sans qu'elle touche le sol, il élimine le lanceur. Celui-ci devient prisonnier. 	1 ballon Plots

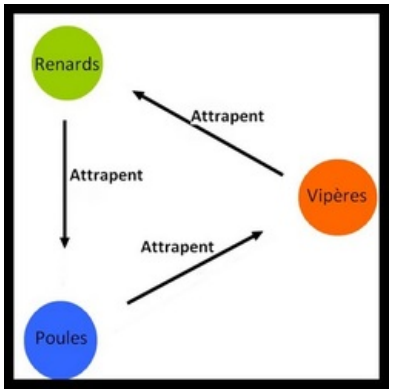
			2) Échauffement → 8 min **Jeu des animaux** : Les élèves doivent imiter les pas des animaux ○ Les pas d'éléphants (lourds) ○ Les bonds de kangourous (pieds serrés) ○ Les pas de fournis (très précipités) ○ Les pas de guépards (très grands, en bondissant) ○ Les sauts de lapins (petits et accroupis) ○ Les pas de canards (accroupi) ○ Les pas chassés **3) Phase d'activité** Balle aux prisonniers → 15 min Balle aux prisonniers variante → 15 min **4) Retour au calme → 5 min** **Jeu du yoga :** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	
Séance 4 : Douaniers contrebandiers	**1h**	• S'organiser tactiquement pour gagner le jeu • Élaborer des stratégies • Adapter son parcours en fonction de l'adversaire	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **Dispositif :** Les deux camps des contrebandiers sont espacés d'environ 50m **But du jeu :** Contrebandiers : faire passer un maximum d'objets de l'autre côté de la frontière Douaniers : intercepter un maximum de douaniers **Gain du jeu :** A la fin des 2 parties, l'équipe qui a fait passer le plus d'objets de contrebande a gagné **Déroulement :** Les contrebandiers doivent faire passer leurs objets de contrebande d'un camp à un autre. Les douaniers les attendent sur le trajet. Quand un douanier attrape un contrebandier, il a 3 essais pour trouver où est caché l'objet sur le contrebandier. Quand le douanier désigne un endroit, le contrebandier doit lui montrer si l'objet y est caché ou non. Si le douanier trouve l'objet, il le récupère et va le mettre à la douane. Le contrebandier va récupérer un autre objet de contrebande. Si le douanier de trouve pas l'objet, le contrebandier continue sn trajet vers son camp d'arrivée. Quand il n'y a plus d'objet de contrebande, la partie est finie. Les élèves comptent le nombre d'objets passés par les contrebandiers, puis les rôles sont inversés et une autre partie commence. **Règles :** quand un contrebandier est touché, il doit s'arrêter et se faire contrôler par le douanier. Un contrebandier ne peut cacher d'objets de contrebande dans ses sous-vêtements. Un contrebandier ne pas se faire toucher dans son camp. Les douaniers ne peuvent pas regarder où les contrebandiers cachent leurs objets.	27 chasubles Pièces Plots

			 **2) Échauffement → 8 min** **Jeu des animaux** : Les élèves doivent imiter les pas des animaux ○ Les pas d'éléphants (lourds) ○ Les bonds de kangourous (pieds serrés) ○ Les pas de fournis (très précipités) ○ Les pas de guépards (très grands, en bondissant) ○ Les sauts de lapins (petits et accroupis) ○ Les pas de canards (accroupi) ○ Les pas chassés **3) Phase d'activité** Douaniers Contrebandiers → 15 min Douaniers contrebandiers (inversion des rôles)→ 15 min **4) Retour au calme → 5 min** **Jeu du yoga :** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	
Séance 5 : Le drapeau	**1h**	• S'organiser collectivement pour vaincre l'adversaire • Se reconnaitre attaquant/défenseur • Coopérer pour attaquer et défendre	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **Dispositif :** Une aire de jeu rectangulaire, d'environ 12 mètres sur 30, divisée en deux. A chaque extrémité du rectangle sont tracés, deux camps. Les deux drapeaux sont posés en face de chaque camp, à 20 mètres environ **But du jeu :** capturer le drapeau adverse pour le ramener dans son camp sans se faire attraper **Gain du jeu :** la 1ère équipe qui ramène le drapeau dans son camp sans se faire toucher remporte la partie. La 1ère équipe à remporter 3 manches à gagner **Déroulement :** Au début de la partie chaque équipe est dans son camp. Il faut savoir que tous les joueurs situés dans leur camp sont en sécurité. Chaque équipe décide répartir les rôles comme elle le souhaite : les joueurs qui partent à la capture du drapeau adverse et les joueurs qui défendent leur camp **Règles :** Pour s'emparer du drapeau il se rendre dans la où il est situé. A savoir que les joueurs se trouvant dans la zone du drapeau ne peuvent plus se faire toucher (délimiter une zone circulaire autour du drapeau). Cependant il reste le retour à faire pour gagner la partie. Si lors du retour le joueur qui tient le drapeau se fait toucher il doit laisser le drapeau à terre et va en prison. Le drapeau reste donc à l'endroit de la touche et les joueurs ne peuvent pas	28 chasubles Plots 2 drapeaux 14 foulards

			le remettre à sa place initiale. Chaque mètre gagné est important pour s'approcher de la victoire. La prison : chaque joueur touché dans le camp adverse doit rejoindre la prison de l'équipe adverse ; Il est possible d'être libéré de prison si un de vos coéquipiers vient vous taper dans la main sans se faire toucher **Variante 1 :** Demandez aux joueurs d'utiliser des déplacements d'animaux au lieu de simplement courir. Exemples : sautez comme un lapin ou bondissez comme un kangourou. Changez les déplacements d'animaux à plusieurs reprises au cours de la partie. **Variante 2 :** Jouer par paire : deux joueurs sont attachés l'un à l'autre. Il va falloir coopérer pour gagner.  **2) Échauffement → 8 min** **Jeu sur les parties du corps :** Les élèves sont en ronde et la PE annonce une partie du corps à bouger et montre le modèle. Les élèves imitent. Parties du corps à bouger : ○ bras en l'air ○ bras devant en serrant et desserrant les poings ○ monter son genou contre son torse et le tenir ○ s'accroupir et bondir 1 fois puis 2 fois ○ faire tourner son bassin comme si on avait un cerceau ○ faire oui et non avec la tête, lentement ○ faire tourner les chevilles dans un sens puis dans l'autre, avec la pointe du pied **3) Phase d'activité** Le drapeau → 10 min La drapeau variante 1 → 10 min Le drapeau variante 2 → 10 min **4) Retour au calme → 5 min** **Jeu du yoga :** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	

Séance 6 : La baguette	**1h**	• Coordonner différents types de courses en fonction de la position des défenseurs • Mettre en place une stratégie collective • Repérer les trajectoires des adversaires pour les intercepter	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **Dispositif :** Espace de jeu délimité (2 camps distants de 30m) 2 équipes mixtes **But du jeu :** Attaquants : amener la baguette dans le camp adverse Défenseurs : toucher le porteur de baguette **Gain du jeu :** ramener la baguette sans se faire toucher par ses adversaires **Déroulement :** Pour les attaquants : Vous devez ramener la baguette dans le camp adverse. Seul l'un d'entre vous aura la baguette et devra la cacher dans sa main. Les autres, vous devez faire semblant d'avoir également la baguette dans votre main pour que l'équipe adverse ne sache pas qui est le porteur de la baguette. Si vous êtes touché, vous vous statufiez en gardant votre main fermée. Pour les défenseurs : « Vous devez toucher un attaquant en espérant qu'il sera porteur de la baguette. Vous n'avez le droit de toucher qu'une seule fois. Vous vous statufiez près de l'attaquant touché. **Règles :** Les défenseurs sont dans leur camp. Les attaquants possèdent la baguette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs attaquants, inconnu des défenseurs, tient la baguette dans sa main. Tous les joueurs attaquants font semblant d'avoir la baguette dans la main. Chaque défenseur ne peut toucher qu'un attaquant. Il reste à côté du jouer touché. Au signal, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain pour pénétrer dans le camp des défenseurs. Les défenseurs s'élancent en même temps et chacun tente d'arrêter un joueur en le touchant. Le défenseur et le joueur touché restent l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin du jeu. Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin. A la fin du jeu (tous les joueurs sont arrêtés ou dans le camp des défenseurs), les attaquants ouvrent leurs poings : - Celui qui possède la baguette est arrêté, les défenseurs marquent 1 point. - Celui qui possède la baguette est dans le camp, les attaquants marquent 1 point. **Variante 1 :** les attaquants peuvent s'échanger la baguette en cours de traversée **Variante 2 :** varier la configuration du terrain. Cf image 2	28 chasubles Plots 1 baguette

			DISPOSITIF :   **2) Échauffement → 8 min** **Jeu sur les parties du corps :** Les élèves sont en ronde et la PE annonce une partie du corps à bouger et montre le modèle. Les élèves imitent. Parties du corps à bouger : ○ bras en l'air ○ bras devant en serrant et desserrant les poings ○ monter son genou contre son torse et le tenir ○ s'accroupir et bondir 1 fois puis 2 fois ○ faire tourner son bassin comme si on avait un cerceau ○ faire oui et non avec la tête, lentement ○ faire tourner les chevilles dans un sens puis dans l'autre, avec la pointe du pied **3) Phase d'activité** La baguette → 10 min La baguette variante 1 → 10 min La baguette variante 2 → 10 min **4) Retour au calme → 5 min** **Jeu du yoga :** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	

Séance 7 : Poules, renards, vipères	**1h**	• Prendre des informations sur le temps, l'espace et les autres pour faire des choix stratégiques • Assumer deux rôles différents en même temps	**1) Explication des règles, du dispositif, du gain du jeu en classe → 10 min** **Dispositif :** 3 équipes de 9 joueurs Le Poules renards vipères est une organisation en triangle. Chaque équipe est la proie d'une autre équipe. Les trois camps sont disposés en triangle et espacés d'une vingtaine de mètres. **But du jeu :** Les poules doivent attraper les vipères, les vipères chassent les renards et les renards mangent les poules **Gain du jeu :** l'équipe qui a le plus de prisonniers dans son camp à la fin du temps imparti gagne la partie **Déroulement :** Chaque équipe a un camp. Les poules doivent attraper les vipères, les vipères chassent les renards et les renards mangent les poules. Quand un joueur attrape un adversaire, il l'amène dans son camp. Le joueur prisonnier fait une chaîne avec les autres prisonniers de son équipe. Le premier joueur attrapé doit avoir un pied dans le camp adverse. Pour être délivré, la chaine de prisonniers doit être touchée par un joueur de l'équipe non-prisonnier. Le jeu se termine quand toute une équipe a été attrapée ou à la fin d'un temps prédéfini. **Règles :** Les poules ne peuvent attraper que les vipères, les vipères que les renards et les renards que les poules. Un joueur est attrapé quand un adversaire lui prend sa queue de vie. Quand il est à l'intérieur de son camp, un joueur ne peut pas se faire attraper. Un joueur ne peut pas se faire toucher quand il amène un adversaire prisonnier dans son camp. Quand un joueur touche la chaîne de prisonniers de son équipe, tous les prisonniers sont délivrés. L'équipe qui arrive à attraper toutes les queues de vie des adversaires qu'elle chasse gagne la partie. A la fin d'un temps prédéfini, l'équipe qui a le plus de prisonniers dans son camp gagne la partie. **Variante :** chaque groupe doit déposer les foulards attrapés au centre du terrain dans un cerceau. Ainsi, chaque coéquipier peut délivrer son partenaire en lui remettant un foulard.  **2) Échauffement → 8 min**	3 jeux de foulards de couleurs différentes 3 jeux de chasubles de couleurs différentes 4 cerceaux Plots

			<u>Jeu sur les parties du corps :</u> Les élèves sont en ronde et la PE annonce une partie du corps à bouger et montre le modèle. Les élèves imitent. <u>Parties du corps à bouger</u> : ○ bras en l'air ○ bras devant en serrant et desserrant les poings ○ monter son genou contre son torse et le tenir ○ s'accroupir et bondir 1 fois puis 2 fois ○ faire tourner son bassin comme si on avait un cerceau ○ faire oui et non avec la tête, lentement ○ faire tourner les chevilles dans un sens puis dans l'autre, avec la pointe du pied **3) Phase d'activité** Poules, renards, vipères → 15 min Poules, renards, vipères variante → 15 min **4) Retour au calme → 5 min** **<u>Jeu du yoga :</u>** Assis en tailleur, on ferme les yeux et on imagine ce que dit la PE dans sa tête. **5) Phase de structuration → 7 min** **Retour en classe + bilan**	
Observations	<u>Séance 1 :</u> + - <u>Séance 2 :</u> + - <u>Séance 3 :</u> + - <u>Séance 4 :</u> + - <u>Séance 5 :</u> + - <u>Séance 6 :</u> + -			

	<u>Séance 7 :</u> + -

@maitresse_aux_lunettes