



PRIM'INFOS JEUX

Cahier pédagogique



Editos



Déjà une rentrée scolaire qui s'achève ! Les projets de l'année se mettent en place et nous comptons sur votre implication pour participer avec nous au projet d'année « Jeu ici, Toi ailleurs ».

Tout au long de cette année 2012 / 2013, les 6 numéros de notre revue développeront d'ailleurs divers jeux pour vous accompagner autour de cette thématique, soit 36 jeux de référence adaptés à tous les cycles. Quatre pages de nos partenaires, Enfants du Mékong et la Société de Saint-Vincent-de-Paul, relateront également des actions menées en France et en Asie du Sud-est.

La publication de notre revue Prim'Infos, élaborée pour donner du sens aux apprentissages en EPS et apporter des supports pédagogiques complémentaires aux animations sportives et éducatives des établissements primaires s'arrêtera au 200^{ème} numéro de juin / juillet 2013.

En effet, avec la rédaction de son futur projet éducatif, l'UGSEL nationale souhaite se doter de nouveaux supports de communication et de développement, qui prendront davantage en compte la diversité de ses missions et de ses projets.

Alors, pour profiter pleinement de ces 5 derniers Prim'Infos, renvoyez vite le bulletin d'abonnement joint à ce numéro de rentrée ! Nous vous remercions vivement de votre fidélité.

Philippe BRAULT
Directeur de la rédaction



Cette série de cahiers pédagogiques "Prim'Infos" est la dernière sous cette forme. Une nouvelle page des publications de la CNAPEP va s'ouvrir. On mesure le chemin parcouru depuis le premier numéro, simple feuille de propositions de travail. Je souligne le souci du progrès, la capacité d'évolution et d'adaptation de cette commission de l'UGSEL, afin d'être toujours à l'écoute des attentes des enseignants et des besoins des enfants.

Le choix du JEU comme thème de travail pour cette année souligne le rôle particulier de cette activité dans les apprentissages moteurs auxquels l'enfant est soumis durant sa scolarité, ainsi que la richesse des propositions dont disposent les professeurs des écoles, non spécialistes de l'éducation physique.

Pourquoi cet attrait du jeu, quelque soit l'âge? Pourquoi est-il si riche au plan éducatif ? Sans vouloir me substituer aux spécialistes du moment, je rappellerai volontiers ce qui a fait la trame de mon propos de formateur sur le sujet.

A la différence des sports codifiés auxquels ils préparent, les jeux éducatifs et traditionnels proposent des situations simples et ouvertes. Ils permettent toutes les adaptations aux âges et niveaux. Mais, à mon avis, à quelques conditions.

- Animer le jeu. Ne pas laisser jouer, comme s'il s'agissait d'une activité de récréation... c'est si facile, mais improductif ;
- Faire évoluer quelques paramètres : nombres de joueurs, aire et espace, matériel ... en fonction de besoins observés et expliqués ;
- Associer les enfants, en fonction de leur âge et de leur niveau, aux choix et propositions. Favoriser les interactions.
- Susciter et entretenir l'intérêt en encourageant ...

Le jeu permet aussi toutes les combinaisons et associations : inter classes ou inter âges, transdisciplinaires, transgénérationnelles ...

Alors, pas de souci, *'quand est-ce qu'on joue' ?*

Gabriel BOSCHER
Ancien membre de la CNAPEP

Préambule

> LES JEUX DE COURSE POURSUITE

Certains jeux de course poursuite se déroulent sans équipe ; l'un des joueurs est alors investi d'un rôle particulier... D'autres jeux s'organisent en équipes définies ; les rôles sont alors déterminés pour chacune des manches. Les problèmes posés sont simples : réagir à des signaux annoncés qui déclenchent la poursuite : Bonjour Madame la Reine, Le mur chinois, Le renard dans la basse-cour, Chats / poules / poussins... Puis progressivement, les signaux deviennent plus subtils à interpréter car ils sont liés à des éléments du jeu : L'épervier, Les contrebandiers, Les chats, Accroche / Décroche, Les sorciers... Enfin, la complexification va faire son entrée dans le jeu. Cette complexification vient de l'interaction des poursuites et des esquives suivant le rôle de chacun des joueurs. Elle s'impose également en fonction des situations qui naissent spontanément au cours du jeu et l'interpénétration des équipes sur l'espace de jeu apparaît comme source de complexification. Les rôles de poursuite (attaque) ou d'esquive (défense) sont définis par les buts du jeu pour chacun des protagonistes, mais sont instables quant à leur mise en action : Les sorciers, La délivrance, Poules / renards / vipères, Gendarmes et voleurs, Les drapeaux en zones, Le double drapeau, Le drapeau simple, Les 3 tapes, Les barres, Les voleurs de pierres.

Ces jeux sont le plus souvent des jeux basiques connus parce que, justement, ce sont des jeux de traditions. Ils peuvent faire l'objet de modules d'apprentissage permettant de développer des habiletés motrices spécifiques à la course poursuite. Les réponses aux problèmes et difficultés rencontrés seront apportées :

- par la verbalisation pour la prise de conscience,
- dans les régulations,
- lors de la reprise du jeu et/ou de ses évolutions selon les besoins, par simplification ou complexification.

Quelques jeux comme Poules/Renards/Vipères, Les sorciers ou encore Le renard dans la basse-cour... ont déjà été présentés dans des Prim'Infos récents.

Dans ce numéro, d'autres jeux de course poursuite sont présentés comme situations de référence et sont donc accompagnés de nombreuses situations évolutives afin de donner concrètement des réponses aux besoins identifiés.

Jean-Paul Saillant
Membre de la CNAPEP

SOMMAIRE

Les Chats

4-5

Les Gendarmes et les Voleurs

6-7

Le Drapeau simple

8-9

Enfants du Mékong

10-11

La Société de Saint-Vincent-de-Paul

12-13

L'Epervier

14-15

Le double Drapeau et les Drapeaux en zones

16-17

La Bataille de l'Eau Lourde

18-19

Jeux de Course poursuite > LES CHATS



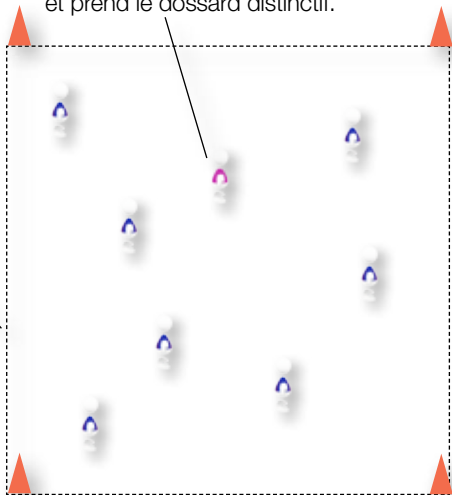
© UD 72

But d'action :

- Pour le chat : toucher, attraper un joueur poursuivi.
- Pour les autres joueurs : échapper au chat.

Joueur « chat » porte un dossard distinctif et poursuit qui il veut. Lorsqu'il touche un des joueurs, ce dernier devient chat et prend le dossard distinctif.

Zone délimitée par des coupelles ou par un marquage au sol.



Gain de la partie

A la fin du temps de jeu, ont gagné les joueurs qui n'ont pas été pris.

Organisation matérielle

- Espaces délimités pour chaque jeu.
- Classe divisée en groupes de 8.
- Plots de balisage, dossards pour les chats.

Droits et devoirs des joueurs

- Jouer dans les limites de l'espace attribué.
 - Respecter les autres, éviter les bousculades.
- Le chat peut poursuivre et changer de cible à volonté.

Lancement et déroulement du jeu

Chaque manche se joue sur un temps déterminé.

- Le 1^{er} chat est désigné pour chaque espace. Le chat poursuit qui il veut.
- Lorsque qu'il touche un autre joueur, ce dernier devient chat à son tour : le chat précédent redevient joueur et peut être poursuivi (sauf règle à établir : un temps de repos défini...).

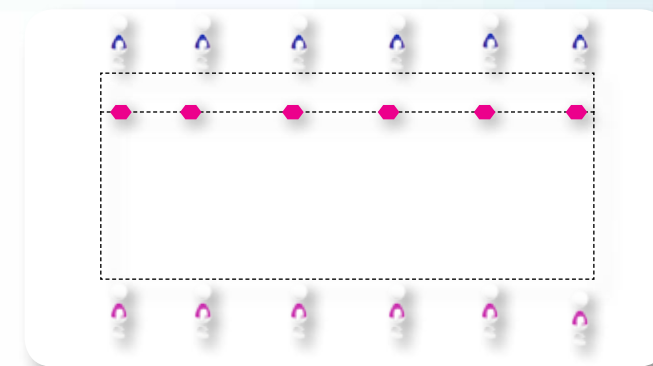
Un joueur qui sort des limites pendant sa poursuite est pris. A la fin du temps, on décompte le nombre des joueurs non-pris.

Evolutions du jeu

Habiletés motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Le chat est blessé : pendant toute la manche, le chat doit garder une main sur la partie du corps où il a été touché. A l'engagement du jeu, le meneur indique la partie blessée du 1^{er} chat. • Chat dribble : tous les joueurs ont un ballon et ne peuvent se déplacer qu'en dribblant ; celui qui perd son ballon pendant la poursuite est pris.
Espace / Temps	<p>En fonction des habiletés et des besoins, l'espace sera plus ou moins grand :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vaste : déplacements et prises d'information plus faciles - réduit : appuis et esquives plus sollicités
Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> • Chat coupé : le chat nomme sa cible. Le joueur poursuivi peut être délivré par tout autre joueur dont la course coupe la ligne de poursuite déjà engagée. Le chat doit obligatoirement poursuivre le dernier joueur qui a coupé la ligne de poursuite. - il devient ainsi possible de se délivrer soi-même en orientant sa course vers un joueur statique ou distrait !
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Le chat perché : les joueurs poursuivis peuvent se réfugier sur un perchoir (un obstacle, un élément matériel) du terrain : la notion de perchoir devra être clairement définie et l'espace pourra être aménagé avec des bancs, des chaises... <p>Le temps de refuge devra être limité : ex. 10 sec.</p>

Situations réponses : COURIR / ESQUIVER

La chasse aux voleurs :



Devant chaque joueur bleu, un foulard est posé sur une ligne. Les violets viennent près de cette ligne et chacun prend le foulard qu'il veut pour le ramener dans son camp. Aussitôt le foulard ramassé, son « propriétaire » bleu essaie de rattraper le « voleur ».



© UD 06

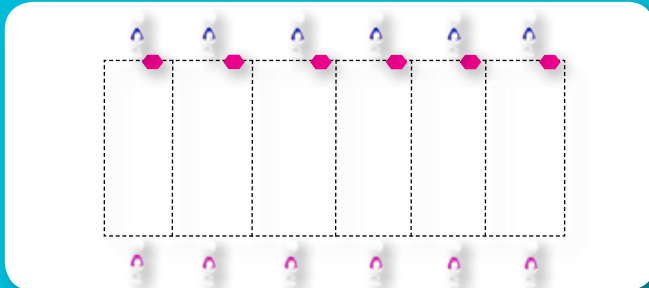
Franchir la zone :

Les bleus placent un défenseur par couloir. Les violets mettent un attaquant par couloir. Chaque violet marque 1 point quand il réussit à pénétrer dans le camp des bleus sans être touché par le défenseur. Puis on inverse les rôles.

Jeux de Course poursuite > LES CHATS

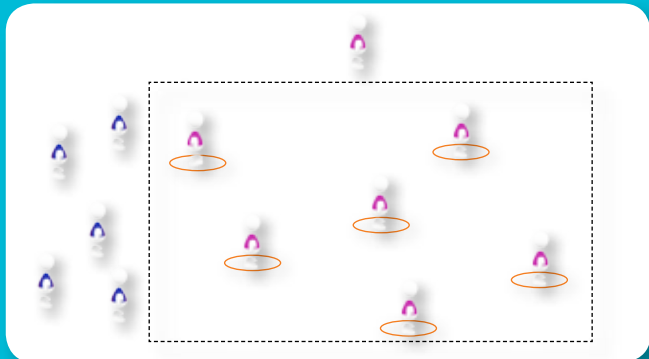
Les prises peuvent se faire :

- au toucher ,
- par prise de foulard (à la ceinture) ,
- par "arrachage" d'un ballon porté par les attaquants.



Devant chaque joueur « bleu », un foulard est posé sur une ligne. Les joueurs « violet » viennent près de cette ligne et chacun prend le foulard qu'il veut pour le ramener dans son camp. Aussitôt le foulard ramassé, joueur « bleu » essaie de rattraper le « voleur ».

Les gardes endormis :



1 joueur par cerceau qui "dort"
Les violets ont un rôle de gardes. Les joueurs bleus doivent passer de l'autre côté du terrain.
Un joueur violet, sur le côté, crie quand il le juge utile « A la garde ! »
Tous les "gardes" tentent alors de toucher le maximum de bleus qui peuvent se réfugier sur n'importe quel côté du terrain.
Combien de joueurs bleus ont réussi à franchir l'espace ?
Combien de joueurs bleus ont été touchés ?

Retrouver son partenaire :

Les enfants sont par binômes . Chacun porte le n° 1 ou le n°2.
Les enfants se promènent par binôme.
Au 1^{er} signal, les enfants se dispersent. Au 2nd signal, l'enseignant appelle un n°, qui s'immobilise. L'autre doit le retrouver très vite.

Petit jeu codifié : LES 4 COINS

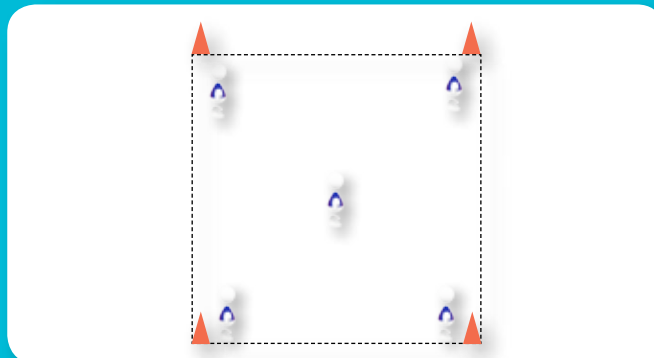


But du jeu :

Ne jamais se retrouver au centre.

Matériel :

4 cerceaux ou 4 plots hauts (ou 4 arbres, 4 poteaux ...) disposés en carré.



Organisation :

Le matériel est disposé en carré. Les enfants sont par 5.

Déroulement :

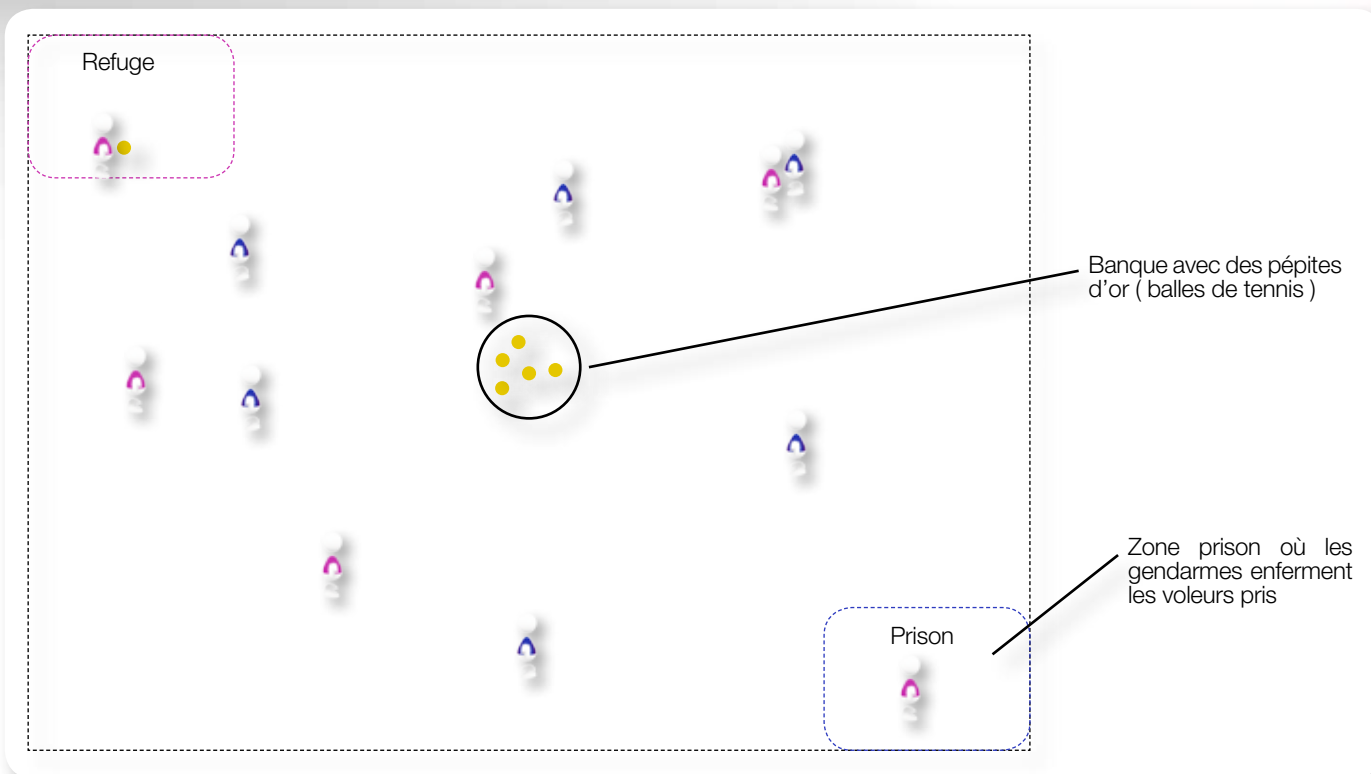
- 4 enfants sont chacun à un repère, le 5^{ème} est au centre du dispositif.
- par connivence ou par signes, les enfants essaient de changer de refuge.
- celui du milieu profite du déplacement pour occuper une place.
- celui qui est délogé va au centre et le jeu se poursuit.



Jeux de Course poursuite > Les GENDARMES et les VOLEURS



© UD 06



- Quand un voleur est attrapé, il est conduit en prison. S'il a une valeur, elle est remise en banque.
- Les voleurs peuvent être délivrés de la prison par simple toucher depuis le champ de jeu. Les prisonniers peuvent faire la chaîne.
- La manche prend fin lorsque les voleurs dérobent toutes les valeurs, lorsque tous les voleurs sont arrêtés ou bien lorsque le nombre prévu de prisonniers est atteint. On change les rôles.

Evolutions du jeu

Habiletés motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Pour travailler les appuis : • Donner une "vie" aux voleurs, à placer dans le dos à la ceinture. Les gendarmes devront prendre cette "vie" pour faire des prisonniers ; augmenter alors la proportion de gendarmes.
Espace / Temps	<p>Pour faciliter la tâche :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des voleurs : agrandir l'espace de jeu ; • Des gendarmes : en augmenter le nombre ou rétrécir l'espace.

Situations réponses : MOBILITE - MAÎTRISE DES APPUIS

Réagir au signal

- les enfants font face au meneur - celui-ci donne ses consignes : en avant, en arrière, latéralement...
- les consignes peuvent être : visuelles...orales ...
- les enfants peuvent se déplacer : seuls et autonomes, par binômes, en chaînes de 3 ...
- le même travail d'appuis peut se faire en chaînes autonomes, sans consigne extérieure : un des enfants est le meneur ...

Poursuite surprise au N°

Les enfants sont par binômes . Chacun porte un n° 1 ou 2.
 - Les enfants se promènent par binôme.
 - Au signal, l'enseignant appelle un n° qui devient un chasseur. L'autre se sauve ... Combien de temps va mettre le chasseur pour rattraper son partenaire ?
 La poursuite est limitée à 20 sec. Inverser plusieurs fois les rôles .

- But du jeu**
- Pour les gendarmes : arrêter les voleurs et les conduire en prison.
 - Pour les voleurs : dévaliser la banque et ramener le butin dans leur refuge.

Gain de la partie
 Après échange des rôles, a gagné l'équipe des gendarmes qui arrête les voleurs au plus vite ou avant que la banque ne soit dévalisée.

- Organisation matérielle**
- Terrain délimité, 2 espaces délimités : la prison et le refuge des voleurs, un cercle central : la banque.
 - Classe partagée en 4 équipes.
 - Des plots de balisage, divers objets en banque.
 - Des arbitres.

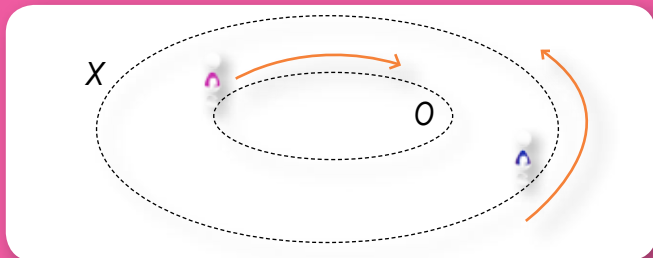
- Droits et devoirs des joueurs**
- Pour les gendarmes :**
- Courir partout sur l'espace de jeu, sauf dans le refuge des voleurs ; ne pas stationner dans la banque.
 - Prendre les voleurs et les conduire en prison.
- Pour les voleurs :**
- Courir partout sur l'espace de jeu, sauf rentrer en prison volontairement (ils y restent); ne pas stationner dans la banque.
 - Prendre les valeurs de la banque, une par une ; revenir se réfugier dans leur refuge.

Lancement et déroulement du jeu
 Désigner une équipe de gendarmes.
 Au départ, les voleurs sont dans leur refuge et les gendarmes auprès de la prison.
 • Au signal, les joueurs entrent en action selon leur rôle.
 • Lorsqu'une valeur est prise par un voleur, elle est déposée dans le refuge.

Jeux de Course poursuite >

Les GENDARMES et les VOLEURS

La poursuite surprise en cercles



2 cercles concentriques.

Les enfants sont associés par 2 :

- Le cercle intérieur (O) est celui des chasseurs,
- Le cercle extérieur (X) est celui des poursuivis.

Les uns et les autres se déplacent en sens inverse.

Au signal, la poursuite s'engage en dispersion ; elle dure 10 à 15 secondes.

On fait le compte des prises. Après un peu de repos, on recommence en inversant les rôles.

Qui fait le plus de prises ?

Le cerceau interdit

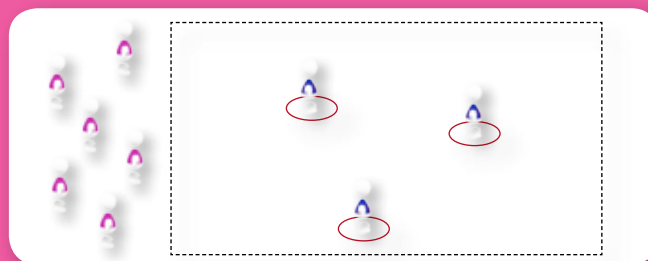
Les enfants sont par 2 et ont un cerceau - le cerceau est au sol ; un enfant est le gardien : l'attaquant se promène sur tout le terrain tandis que le gardien doit toujours être entre son partenaire et le cerceau ... Au signal, l'attaquant tente de poser un pied dans le cerceau en contournant le défenseur qui réagit en se mettant sur le trajectoire de son attaquant ... Attention, les joueurs ne doivent pas entrer en contact.

Combats singuliers

Les enfants sont par 2 - associations par tailles ...

- 1- Touche cheville : chacun essaie de toucher une cheville de son partenaire.
- 2- Avec deux pinces à linge à la ceinture : chacun essaie de prendre les pinces de son partenaire.
- 3- Avec un foulard passé dans la ceinture, sur la hanche : chacun essaie de prendre le foulard de son partenaire.

Les chasseurs à l'affût



Des cerceaux dispersés sur le terrain - 1 chasseur dans chaque cerceau et 2 ou 3 coureurs pour 1 chasseur.

- Les chasseurs, avec 1 pied dans leur cerceau et en étendant le bras, doivent pouvoir se toucher la main.
- Les coureurs, en partant d'une base de départ, tentent de traverser l'aire de jeu sans se faire toucher.

Petit jeu codifié : LA CONQUÊTE des FOULARDS

But du jeu :

Prendre un maximum de foulards aux adversaires.

Matériel :

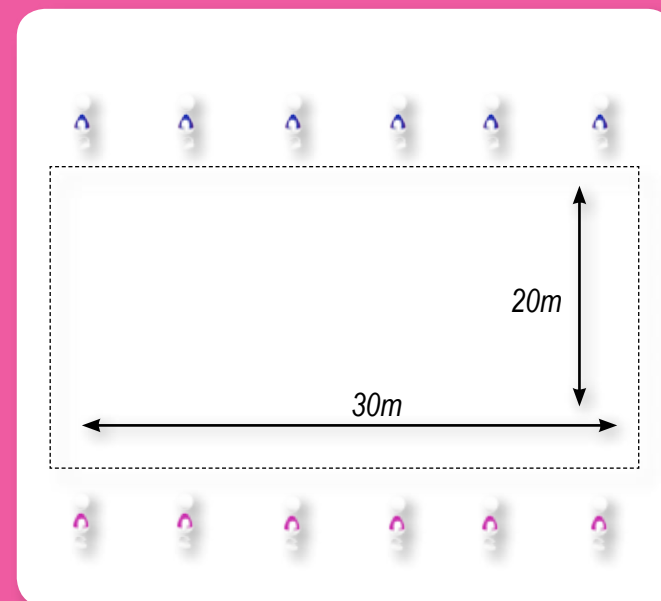
1 foulard (ruban de 30 cm) par enfant placé dans le dos à la ceinture.

Organisation :

2 équipes de 10 à 12 joueurs, un espace de 20 x 30m.

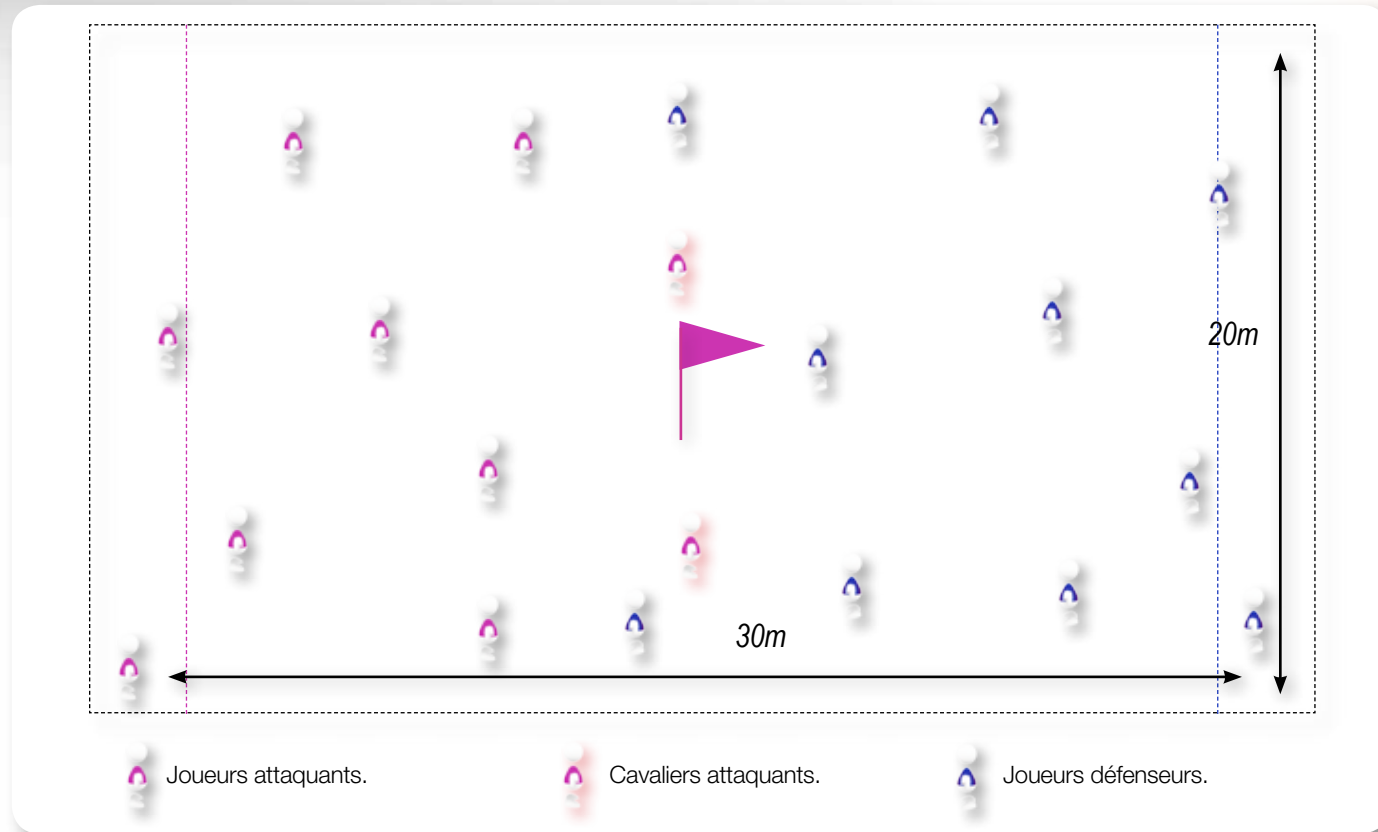
Déroulement :

- A l'engagement, les équipes sont placées de part et d'autre de l'espace de jeu.
 - Au signal, les joueurs rentrent sur le terrain et les combats s'engagent :
 - à 1 contre 1
 - "à la loyale" (après un contact avec l'adversaire).
 - départ face à face.
 - Lorsqu'un joueur perd son foulard, il retourne dans son camp.
 - Un joueur qui a gagné des foulards peut délivrer un de ses partenaires en lui donnant un foulard. Celui-ci reprend place dans le jeu.
- La partie se joue au temps.



© UD 06

Jeux de Course poursuite > LE DRAPEAU SIMPLE



But du jeu

Pour les "attaquants" : s'emparer du drapeau et le ramener dans leur camp avant la fin du temps imparti et ainsi marquer un point.
Pour les "défenseurs" : empêcher les attaquants d'emmener le drapeau dans leur camp en les prenant pour les éliminer.

Gain de la partie

Après plusieurs alternances des rôles, a gagné l'équipe qui marque le plus de points.

Organisation matérielle

- Terrain de 20 x 30 m, avec une zone camp à chaque extrémité.
- Equipes de 10 joueurs.
- 1 jeu de dossards - des foulards ou bandeaux.

- Un drapeau / témoin placé sur un plot - des plots de balisage.
- Des arbitres.

Droits et devoirs des joueurs

Pour les attaquants :

- Monter vers le drapeau pour tenter de s'en emparer sans se faire prendre par les défenseurs.
- Se faire protéger et défendre par deux cavaliers.
- Rentrer dans le camp des défenseurs pour se protéger.
- Se passer le drapeau de main en main, tel un témoin, sans le lancer pour l'emmener dans leur camp.

Pour les défenseurs :

- Sortir de leur camp et donner la chasse aux attaquants afin de les prendre en les touchant pour les éliminer ou simplement les

- éloigner du drapeau en les repoussant vers leur camp.
- Revenir dans leur propre camp ou rester sur le champ de jeu, selon l'attitude des cavaliers.
- Ne pas pénétrer dans le camp des attaquants.

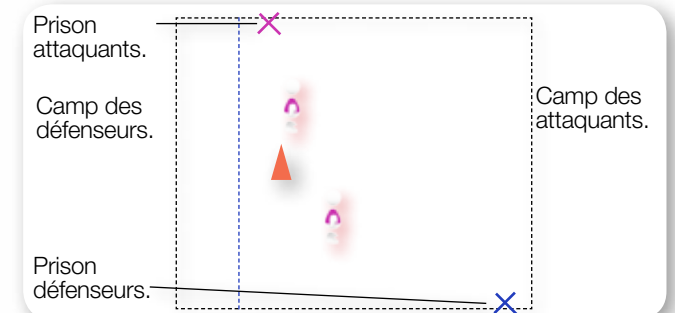
Pour les cavaliers (2 joueurs attaquants désignés):

- Protéger l'action des attaquants.
- Prendre en les touchant tout défenseur hors de son camp.
- Rester immobile, cesser toute poursuite dès que le drapeau est pris.

Lancement et déroulement du jeu

Les équipes et les cavaliers désignés, reconnaissables à leur foulard, sont en place et on convient d'un temps de jeu pour l'alternance des rôles d'attaquants et de défenseurs.

- Au signal, les attaquants montent vers le drapeau pour essayer de s'en emparer. Ils peuvent rentrer dans le camp des défenseurs, où ils sont intouchables.
- Les défenseurs, par sorties alternatives, individuelles ou semi-collectives, tentent de les empêcher en prenant les attaquants sur le champ de jeu.
- Les cavaliers tentent de repousser les défenseurs dans leur camp ou de les prendre en les poursuivant lorsqu'ils sont « en campagne » (sortis de leur camp).
- Tout joueur pris est éliminé de la manche.
- La manche prend fin si avant l'écoulement du temps convenu :
 - Les attaquants ont ramené le drapeau dans leur camp ; ils marquent un point.
 - Le porteur de drapeau est pris avec ce trophée ; pas de point.
 - Tous les joueurs d'une équipe sont éliminés ; si ce sont les défenseurs qui sont tous éliminés, les attaquants marquent 1 point.
- Les rôles sont alors inversés.



Jeux de Course poursuite > LE DRAPEAU SIMPLE

Evolutions du jeu

Partenaires

Pour complexifier le jeu et augmenter la prise d'informations :

- Une prison est ajoutée sur chaque côté du champ de jeu, à 5m de chaque camp :
- côté camp des défenseurs pour les joueurs attaquants pris.
- côté camp des attaquants pour les défenseurs pris.
- Les prisonniers forment une chaîne.
- Un gardien est nommé par chaque équipe et est reconnaissable à un foulard.
- Ce gardien a pouvoir de prise sur ses adversaires dans un rayon de 3 m autour des maillons de la chaîne des prisonniers (arbitres !).
- Il est intouchable par ses adversaires.
- La chaîne de prisonniers peut être délivrée par les partenaires en jeu ; quand le drapeau est saisi, toutes les actions annexes s'arrêtent.

Espace / Temps & Partenaires

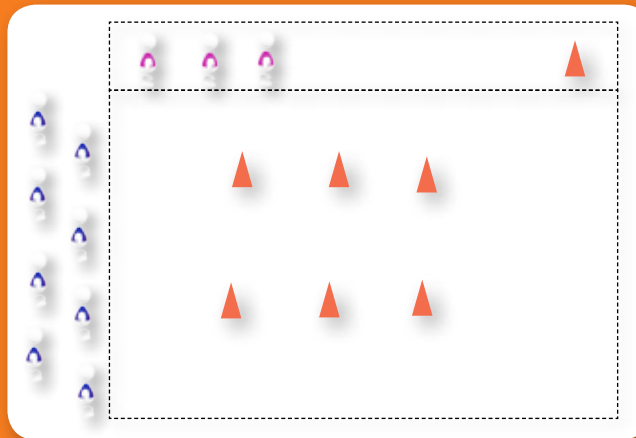
Pour ajouter un élément coopératif :

- Le drapeau peut être lâché par le porteur, s'il se sent menacé :
- le jeu se déplace donc autour du nouvel emplacement du drapeau.
- les attaquants sont plus près de leur camp ;
- les défenseurs vont tenter de ramener le drapeau sur son socle.
- les cavaliers (et gardiens) conservent les mêmes rôles.



© UD 72

Les joueurs bleus se rendent d'une base à l'autre en évitant les divers objets dispersés sur le terrain; pendant leur déplacement, ils sont capables de dire la couleur des foulards que montrent les joueurs violets pendant leur déplacement.



Situations réponses : ESQUIVER / OBSERVER

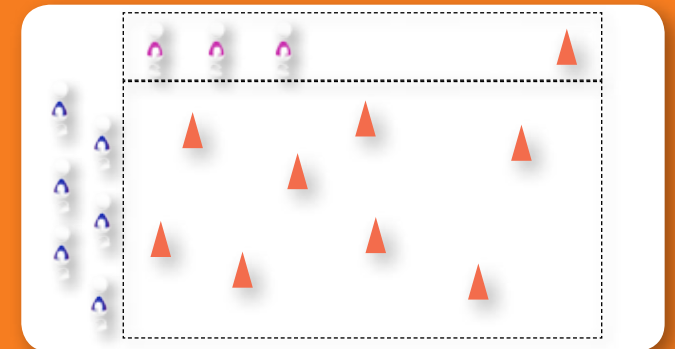
Les binômes

Espace de jeu de 20m X 30m. 1 loup pour 10 binômes. Les enfants sont par binômes et courent sur tout l'espace de jeu en se tenant par la main. "Le loup", seul, tente de toucher un maximum de binômes.

Le binôme touché s'arrête et se met en pont : face à face, mains levées. Ceux-ci sont délivrés lorsqu'un groupe en jeu passe sous le pont.

La bonne fée

Espace de 20 X 30 m. 2 joueurs ont un rôle spécifique : "le sorcier et la fée". Tous courent partout dans l'espace de jeu. Le "sorcier" touche les coureurs, qui reçoivent alors "un sort" et s'immobilisent. La "fée" délivre les joueurs ensorcelés. Arrêter fréquemment le jeu (20 sec.) et faire les comptes : autant de points pour le sorcier que de joueurs ensorcelés. **Puis changer les rôles.**



© UD 72

Situations réponses : OBSERVER / VOIR

L'œil caméra

Pendant que les joueurs bleus font leur relais parcours, 3 joueurs violets ayant chacun un foulard de couleurs différentes se déplacent, en navette, dans l'espace qui leur est imparti. Ils tendent leurs foulards à bout de bras autant de fois qu'ils le veulent, ils doivent le tenir visible le temps de compter jusqu'à 3. Chaque joueur bleu, tout en faisant son parcours, doit dire la couleur du foulard chaque fois qu'il est présenté.

Depuis 1958, Enfants du Mékong aide l'enfance du Sud-est asiatique.

De la rizière ou du bidonville jusqu'à l'école, Enfants du Mékong accompagne des enfants le plus loin possible dans leurs études jusqu'à l'emploi grâce au parrainage scolaire. Son action s'étend à 580 programmes de parrainage d'enfants, une centaine de projets de développement durable, l'envoi de 40 volontaires de solidarité internationale. Ce sont près de 22 000 enfants parrainés et 60 000 enfants soutenus dans 7 pays : Vietnam, Thaïlande, Laos, Cambodge, Birmanie, Philippines et Chine (Yunnan).

Quel lien voyez-vous entre l'opération avec l'UGSEL et Enfants du Mékong ?

Nous vivons dans un pays extraordinairement gâté, dont les enfants ont accès à une scolarité de très haut niveau avec une seule condition : la volonté ! L'accès est ouvert à tous, même aux plus pauvres.



© JM GAUTIER

En Asie, les études les plus poussées sont réservées à une élite urbaine. L'action d'Enfants du Mékong est de corriger cette injustice fondamentale et généralisée, grâce à l'aide de jeunes Français qui donnent à leurs camarades au même âge la chance d'avoir accès aux mêmes études !

Les enfants de France sont les acteurs du rétablissement de la justice qui permet à des enfants d'aller à l'école !

Que vous inspire cette grande opération « Jeu Ici, Toi Ailleurs » ?

« JE », c'est le sujet, celui qui met en action. L'Orient est faible sur la notion de la personne.

C'est « JE » qui prend la décision de solliciter des personnes qui vont s'impliquer auprès d'un enfant.

Celui-ci va devenir la personne qui va en sauver d'autres.

« JEU », c'est le propre de l'enfant. Le jeu est le premier exemple de vie communautaire en Asie : l'enfant d'Asie joue dans la rue, dans la rizière, partout, et révèle sa capacité à vivre en communauté.

Le jeu de l'enfant en Asie va permettre à un enfant en France de redécouvrir la vie communautaire.

L'UGSEL nous offre une formidable opportunité d'inscrire des jeunes dans une démarche de générosité et de recevoir une leçon de vie des enfants d'Asie ! MERCI !

Nos métiers



© E. Di Masso



© EDM

> PERMETTRE A UN ENFANT D'ALLER A L'ECOLE :

Parrainage scolaire & étudiant

> RECONSTRUIRE L'ENVIRONNEMENT DE ENFANTS PARRAINES :

Projets de développement

> ACCOMPAGNER LE PLUS LOIN POSSIBLE DANS LES ETUDES :

Centres scolaires & foyers d'accueil

> FACILITER A NOS JEUNES L'ACCES A L'EMPLOI :

Aide à l'emploi & Soutien à des micro-entreprises



© EDM



© JM GAUTIER



© EDM

Le parrainage : le moyen pédagogique

Dans nos 7 pays d'action, tant de filleuls aimeraient aller à l'école !

Le parrainage est un geste simple et efficace qui transforme nos vies !

- Pour 24€ par mois (6€ après défiscalisation), vous permettez à un enfant d'aller à l'école et lui offrir un avenir !
- Pour 39€ par mois, vous permettez à un étudiant de poursuivre ses études !
- Notre désir : 5 nouveaux parrainages par établissement participant !
- Pouvoir, avec vous, répondre aux centaines de demandes de nos enfants qui veulent aller à l'école en Asie
- Une famille, une école, des parents, tout le monde peut parrainer un enfant !



© EDM



© JM GAUTIER

Les projets que nous allons vous aider à financer

- Nos 1500 jeunes de nos centres scolaires et foyers d'accueil au Cambodge et aux Philippines
Le coût par jeune par jour est d'1,50€, nous avons un besoin de financement annuel de 700 000€. Aidez nous à leur permettre de poursuivre leurs études et suivez les pendant leurs études !
- Nos Volontaires 'Bambous'
Nos yeux et nos oreilles sur le terrain, ce sont nos 50 Volontaires Bambous, des jeunes qui ont entre 20 et 30 ans qui donne un an de leur vie au service des plus pauvres... Bel exemple d'engagement et de don de soi, ils ont besoin de votre soutien pour les faire partir de les meilleures conditions : une mission de 13 mois coûte 8 000€, 50 missions coûtent 400 000€ à Enfants du Mékong ! Aidez nous à être au service dans les meilleures conditions et suivez les pendant leur mission !



© V. Jacquot

« Nous rentrons de deux semaines au Cambodge... Quel bonheur de communiquer avec ma filleule Sreytim ! Je lui avais apporté quelques cadeaux en rapport avec son âge (17 ans). Ce sont les tubes de peinture, des feutres, des crayons, du papier à dessin... qui lui ont fait le plus plaisir. J'encourage tous les parrains et marraines à envisager un tel voyage. Le monde occidental nous paraît bien superficiel après ce séjour, où nous avons pris conscience que quel que soit le niveau de richesse des hommes, la chose la plus précieuse est de savoir partager dans l'intelligence du cœur. Un grand bravo à tous ! »

Catherine (Val d'Oise) marraine de Sreytim, 17 ans



© EDM



© JM GAUTIER



© EDM



PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION

Fondée en 1833 par Frédéric Ozanam, la Société de Saint-Vincent-de-Paul est une association reconnue d'utilité publique, admise comme **Organisation Non Gouvernementale (ONG) au statut consultatif** auprès du conseil économique et social des Nations Unies (ECOSOC) depuis 2011. L'ONG vit essentiellement de dons. Portée par un solide réseau de bénévoles, sa mission est de venir en aide aux personnes seules et démunies.

« A la SSVP, nous sommes convaincus qu'il est possible de vaincre la pauvreté grâce à une charité de proximité ». Mais cette charité ne peut prendre corps que si des habitants d'un même quartier, les chrétiens d'une même paroisse se rassemblent pour servir ensemble leurs frères dans le besoin. C'est de cette conviction que sont nées et naissent encore aujourd'hui les « Conférences » de bénévoles de la Société de Saint-Vincent-de-Paul.

En 2013, la Société de Saint-Vincent-de-Paul fêtera le bicentenaire de son fondateur et ses 180 ans de service des personnes seules et démunies.

CHIFFRES

148	pays
17 000	bénévoles en France
800 000	bénévoles à l'international
1 000	Conférences françaises
40 000	Conférences à travers le monde
3 000 000	heures de bénévolat par an en France
20.5	millions d'euros de poids financier en 2010

NOTRE ACTION

La SSVP visite, accueille et accompagne des personnes seules et démunies. Mais qui sont-elles ? Quel est leur point commun ?

Les publics

- Personnes âgées
- Personnes sans domicile fixe
- Familles en difficulté financière
- Jeunes

La solitude

La solitude est la nouvelle pauvreté qui affecte le XXI^e siècle. Que ce soit les personnes âgées qui ne sont pas visitées, les SDF dans la rue que l'on ne remarque même plus, les mères célibataires isolées et endettées, les étudiants qui vivent dans la précarité, **tous ont un point commun : ils souffrent de la solitude, d'un isolement qui enferme.**

Le rôle des bénévoles de la SSVP est d'ouvrir un dialogue fraternel, en visitant ces personnes isolées, les accueillant et les accompagnant pour les aider à sortir de leurs situations (problèmes financiers, de chômage, alcoolisme,...). Cela passe par de multiples actions, adaptées au besoin local :

- Visites à domicile
- Accueils de jour, permanence d'écoute
- Accueils de nuit pour les SDF et maraudeurs
- Epiceries solidaires et distributions de colis alimentaires
- Soutiens scolaires
- Accompagnements et suivis budgétaires



VISITER

Visiter les personnes à domicile ou en institution est une des activités privilégiées de la Société de Saint-Vincent-de-Paul.

La visite est la base de l'établissement d'une relation d'amitié. Nos bénévoles visitent tous ceux qui en ont besoin : malades, personnes seules ou âgées, familles, à domicile, à l'hôpital, dans les maisons de retraite, prisonniers...

« J'ai connu la maladie, et c'est à travers cette épreuve que j'ai compris la solitude et la grande souffrance des personnes âgées et malades. Léon, mon voisin de 92 ans, est sourd et ne voit plus très bien, ses relations avec les autres deviennent difficiles. Assis autour d'une table, nous discutons, à l'aide d'une ardoise. Nous partageons de vrais moments de vie. »

Pierre-Yves, 33 ans, bénévole à la SSVP



En 2011

80 400 personnes visitées à domicile
72 300 personnes visitées en institutions de manière régulière
14 100 meubles distribués à des personnes dans le besoin
80 500 personnes qui ont reçues de vêtements
206 000 bénéficiaires de colis alimentaires

ACCUEILLIR

Accueillir dans nos permanences pour poursuivre le lien avec la personne.

Permettre un déplacement peut être positif pour les personnes seules, qui sortent rarement de chez elles. Elles sont invitées à quitter leur isolement. Elles savent qu'elles peuvent trouver chez les bénévoles une écoute, un soutien et du réconfort. Et ce, tout en préservant l'intimité de ceux qui ne préfèrent pas être visités là où elles vivent.

«Tous les mercredis matins, je prépare et sert 350 repas avec d'autres bénévoles. Les personnes accueillies sont des habitués pour la plupart. Le rythme est très dense et n'est pas propice aux longues conversations. Cependant, leurs yeux sont demandeurs d'un vrai regard chaleureux et pudique. L'écoute active y est la meilleure réponse. Etre là sans s'imposer, respecter leur pudeur.»

Cécile, 25 ans, bénévole à la SSVV

En 2011

175 400 personnes accueillies dans nos permanences
86 900 nuitées en hébergement d'urgence, temporaire, de réinsertion ou en baux glissants
177 logements sociaux gérés en vue de soulager **5 900** sans domicile, **9 100** migrants, et **34 700** familles démunies
134 000 repas dans les **29** restaurants sociaux et **36** épiceries sociales gérés par la SSVV (soit au total plus de **5 500** tonnes de nourriture).



ACCOMPAGNER

Accompagner sur le long terme est un devoir pour nous.

Nous voulons bâtir une relation pérenne avec les personnes que nous rencontrons dans nos missions. Car c'est sur le long terme que les difficultés rencontrées peuvent s'estomper. Le soutien doit être pensé sur la durée : nous ne sommes pas là que pour consoler ponctuellement, mais bien pour donner aux gens les moyens de s'en sortir. Cela passe par des formations en atelier, du soutien scolaire, des suivis personnalisés, etc.

« Mon fils a du mal à travailler à l'école. Moi j'ai arrêté l'école assez jeune, je ne peux pas l'aider à faire ses devoirs. L'année dernière, la Société de Saint-Vincent-de-Paul nous a proposé des séances de soutien scolaire. Michaël y va 3 soirs par semaine. Il aime bien, il s'est fait des copains là-bas, et puis il a de meilleures notes. Maintenant, il n'a plus honte de lui-même en classe, et ça se passe mieux. »

Lydie, mère de famille soutenue par la SSVV



En 2011

25 100 personnes aidées financièrement
300 foyers surendettés et à **180** personnes en curatelle dont le suivi budgétaire a été assuré
1 060 enfants soutenus scolairement
660 bénéficiaires d'une aide éducative (alphabétisation, cours de soutien pour adultes, ateliers pédagogiques)
2 500 bénéficiaires d'une sortie de loisirs
880 personnes parties en vacances



BERTRAND OUSSET, PRESIDENT DE LA SSVV

Quel va être le message de la SSVV pour les enfants ?

Tout d'abord, la SSVV veut sensibiliser la jeunesse à cette nouvelle pauvreté qu'est la solitude. Il est primordial de faire comprendre aux enfants et aux jeunes qu'ils peuvent agir simplement en rendant visite à des personnes seules qu'ils connaissent, ou en souriant à une personne de la rue. L'UGSEL nous offre aujourd'hui la chance de participer à un projet éducatif en transmettant des valeurs de fraternité et de générosité à la nouvelle génération. Nous devons être « la voix des pauvres ».

De quelle manière la SSVV compte-t-elle s'investir dans ce projet « Jeu ici, Toi ailleurs » ?

Nous avons plus de 1 000 Conférences de bénévoles en France. Ce jeu est une formidable opportunité pour eux ! Ils vont pouvoir participer et encadrer les activités, mais aussi témoigner de ce qu'ils font localement. C'est une occasion de rencontrer les jeunes et enfants de leur région et d'éveiller les consciences.

Pour quels projets les enfants vont-ils pouvoir apporter de l'argent ?

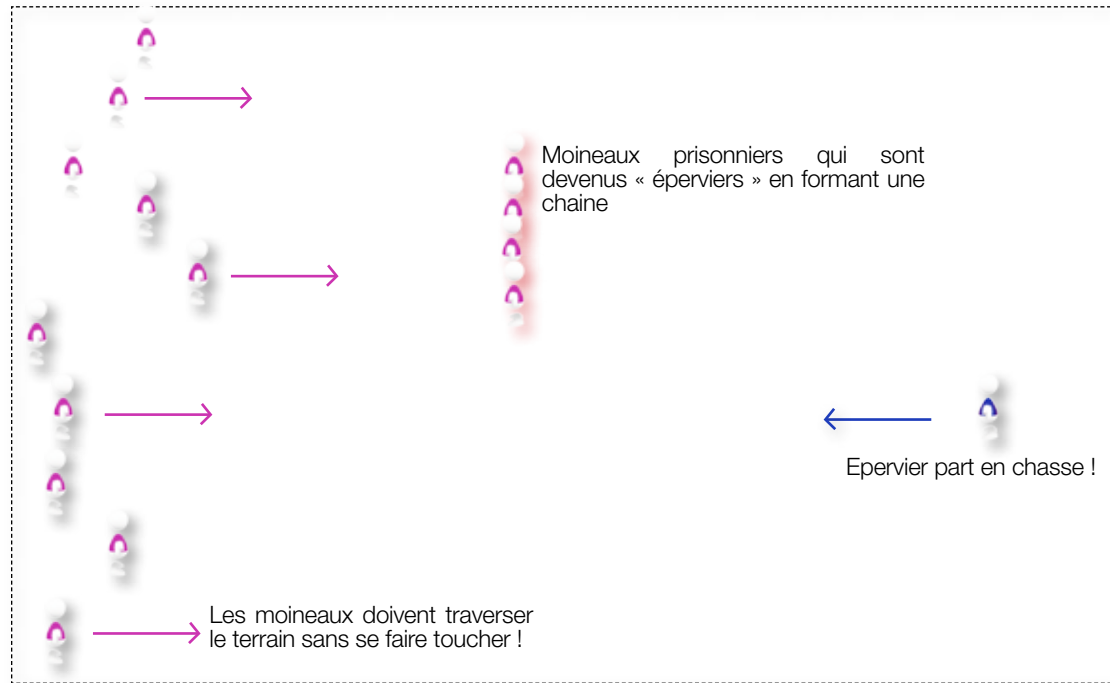
L'argent collecté sera investi dans des projets divers. Par exemple, 2€ correspondent à un repas servi dans un accueil de jour, ou 15€ à nourrir une famille pendant une semaine, et tant d'euros permettront à un enfant de partir en vacances. Mais tout cela sera révélé en temps et en heure ! Bien sûr, nous avons besoin de récolter des fonds, mais si les participants sont touchés par notre cause, alors nous aurons déjà gagné le jeu !

Jeux de Course poursuite > L'EPERVIER



EVOLUTIONS DU JEU

Habiletés motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Pour répondre à un projet spécifique, les coureurs ont tous un ballon* et doivent traverser l'espace en dribblant : <ul style="list-style-type: none"> - ils sont pris quand ils perdent ou se font subtiliser leur ballon. - les éperviers et les chaînes n'ont pas de ballon et sont libres de leurs déplacements. - plusieurs vagues de départs devront être constituées. * cf. colonne 'matériel'
Espace / Temps	<p>Pour faciliter le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • des éperviers : rétrécir le terrain. • des moineaux : élargir l'espace de course.
Partenaires	<p>Pour dynamiser le jeu et augmenter les enjeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre...2..3... plusieurs éperviers. • Faire des chaînes de 2 ou 3 joueurs, au maximum ; seuls les 2 joueurs des extrémités peuvent prendre .
Matériel	<p>Pour répondre à un projet spécifique, le ballon peut être un ballon de rugby :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les coureurs au départ sont des attaquants ; ils ont chacun leur ballon; les passages se font par vagues de 4 ou 5. - nouveau but : aller poser le ballon au delà de l'autre base. - les éperviers deviennent des défenseurs. - leur but : arrêter les porteurs de ballon, les mettre au sol (plaquer) ou les faire sortir des limites du terrain. <p><u>Décompte des points :</u> Attaquants : 1 point par ballon posé au delà de la ligne de base. Défenseurs : 1 point par ballon récupéré.</p>



But du jeu

- Pour les éperviers : prendre au plus vite tous les « moineaux ».
- Pour les « moineaux » : échapper à (aux) l'épervier(s) le plus longtemps possible.

Gain de la partie

Au(x) joueur(s) qui réussit(ssent) à être le(s) dernier (s) en jeu.

Organisation matérielle

- Terrain de 15 – 20 m x 20 – 30 m selon les niveaux
- Plots de balisage.
- nPas d'équipes constituées. Des arbitres.

Droits et devoirs des joueurs

Pour les éperviers :

- poursuivre les moineaux, les prendre sans brutalité (poussées).
- constituer des chaînes de prisonniers.

Pour les "moineaux" :

- rentrer sur l'aire de jeu dès le signal – sans pouvoir revenir se réfugier sur la base qui vient d'être quittée ;
- jouer dans les limites de l'espace pour échapper à l'épervier.
- constituer des chaînes de prisonniers qui ont un rôle défini ; seule l'extrémité de la chaîne a droit de prise.

Lancement et déroulement du jeu

- Au début du jeu, tous les joueurs sont sur une base de départ. L'épervier désigné se place sur l'aire de jeu.
- Au signal – « 1 – 2 – 3, à l'épervier !... passez ! » : les "moineaux" s'envolent vers l'autre base. Pendant la traversée de l'aire de jeu, l'épervier touche un maximum de coureurs.
- Les joueurs pris constituent des chaînes qui ont pour rôle, soit :
 - de ralentir en les entourant, des moineaux que l'épervier viendra prendre.
 - de prendre les moineaux qui sont à leur portée.
- Un nouveau signal est donné pour chaque départ – les arbitres s'assurent que tous les joueurs sont prêts.
- Le dernier joueur pris devient épervier ... quand il a récupéré !

Jeux de Course poursuite > L'EPERVIER



VARIANTES

« Le bulldog »

But du jeu inchangé

- Le joueur désigné, le bulldog, doit ceinturer et soulever de terre les coureurs pour les prendre.
- Les chaînes de 2 ou 3 prisonniers ont les mêmes consignes : ralentir les coureurs ou les prendre en les soulevant de terre.

« Le mur chinois »

But du jeu inchangé

Le joueur désigné place ses prisonniers à sa guise pour réaliser, au fil des passages, un mur que les coureurs ne peuvent traverser mais ils peuvent le contourner. Le mur peut être composé de plusieurs éléments distincts avec des ruptures ou composé d'un seul tenant.

« Le renard dans la basse-cour »

But du jeu :

dans le rôle de renard, faire le plus possible de prises.

Les enfants sont répartis en plusieurs groupes :

- ex : les canards, les poussins, les dindons...
- l'épervier devient "renard". Chaque groupe fournit le ou les renards à son tour.
- les enfants traversent l'espace de poursuite à l'appel de leur nom d'équipe par le renard : « 1 - 2 - 3, au renard !... les dindons passez ! »

- il n'y a plus de prisonniers : on compte les coureurs pris à chaque passage.

Décompte des points :

- quel groupe a fait le plus de prises cumulées ?
- quel joueur n'a jamais été pris ?

Petit jeu codifié : LA CITADELLE

But du jeu :

Délivrer ses camarades prisonniers du cercle central.

Matériel :

Sans.

Organisation :

2 cercles concentriques. Des équipes de 8 - les attaquants sont à l'extérieur et ont 2 prisonniers dans le petit cercle ; 4 défenseurs sont dans la couronne. Les 4 autres sont en attente et sont arbitres.

Le jeu se déroule au temps :

1 min. pour délivrer ses camarades.



Déroulement :

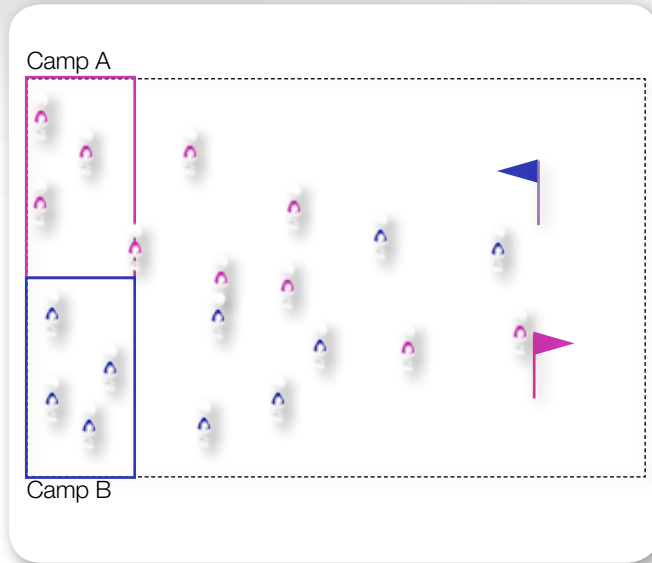
- les attaquants tentent de rentrer dans le cercle central pour délivrer leurs camarades.
- les défenseurs ne peuvent sortir de la couronne.
- tout attaquant touché devient prisonnier.
- organiser deux manches avant de procéder à l'inversion des rôles.



Jeux de Course poursuite > DOUBLE DRAPEAU ET DRAPEAUX EN ZONES



© UD 06



LE DOUBLE DRAPEAU

But du jeu

Ramener dans son camp le drapeau de l'équipe adverse.

Gain de la partie

Dans la succession alternée des départs, a gagné l'équipe qui ramène, la première, son drapeau dans son camp.

Organisation matérielle

- Terrain de 30 x 40 m.- base de départ marquée à 3 m de la ligne de fond.
- Equipes de 12 joueurs - 2 arbitres
- 2 drapeaux (témoins posés sur un socle), 1 jeu de dossards, des plots, des arbitres.

Droits des joueurs

Dans le rôle d'attaquants :

- Sortir de son camp pour aller chercher le drapeau - un nouvel attaquant par phase.
- Revenir au camp, même sans drapeau, afin de pouvoir repartir lors d'une nouvelle phase.
- Passer le drapeau à un partenaire de main à main.
- Délivrer un partenaire déjà pris.

- Faire des feintes, y compris rester immobile quand on n'est pas pris.

Dans le rôle de défenseurs :

- Se lancer tous à la poursuite des attaquants.
- S'organiser à plusieurs pour prendre un attaquant en le touchant.

Pour tous : ne se faire délivrer qu'en phase d'attaque.

Devoirs des joueurs

Dans le rôle d'attaquants :

- Jouer, esquiver dans les limites du terrain (hors-jeu = pris en limite de sortie).
- Ne franchir la limite « base de départ » que pour se lancer à l'attaque (un joueur par phase).
- Rester sur place « pris » dès que l'on est touché.

Dans le rôle de défenseurs :

- Ne sortir en poursuite que lorsque un attaquant a franchi la ligne "base de départ".
- Respecter les adversaires, prendre sans pousser.

Lancement et déroulement du jeu

Les équipes se placent dans leur camp et leur drapeau est placé en diagonale à l'autre extrémité du terrain. L'une des équipes est désignée pour attaquer en premier.

- Chaque équipe attaque à tour de rôle.
- Un seul joueur peut franchir la "base de départ" par phase. *En cas d'erreur, la phase est annulée*, c'est l'autre équipe qui prend le rôle d'attaquant.
- Lorsque le joueur en attaque est pris, avec ou sans drapeau, la phase s'arrête : ce joueur reste là où il vient d'être pris. Les défenseurs rentrent dans leur camp.
- Dès qu'ils sont rentrés, ceux-ci deviennent attaquants et peuvent aussitôt lancer la phase suivante.
- Dans la succession des phases, les joueurs attaquants (d'une même équipe) peuvent se délivrer au gré du jeu ; ils reprennent tous leurs droits d'attaquants.
- Au fil des phases, les joueurs pris **s'ajoutent sur le champ de jeu** : ils ne sont délivrés et ne **rejouent qu'en phase d'attaque de leur équipe**.

Le jeu se termine lorsqu'un drapeau est rentré au camp ou lorsque tous les joueurs d'une équipe sont sortis de leur camp ; ils sont alors arrêtés sur le champ de jeu, en position de joueurs pris.

Evolutions du jeu

Habiletés motrices

Pour diversifier les comportements :

- Remplacer les drapeaux par des ballons de rugby.
- seule la course avec le ballon peut le faire progresser vers le camp.
- les passes se font vers des joueurs placés en arrière par rapport à la ligne du ballon.
- le ballon peut être passé à tout joueur en jeu ou déjà pris (celui-ci se trouve délivré).
- La phase s'arrête par :
- porteur touché ou ceinturé avec le ballon.
- ballon intercepté par un défenseur.

Espace / Temps

Pour faciliter le jeu en fonction du niveau :

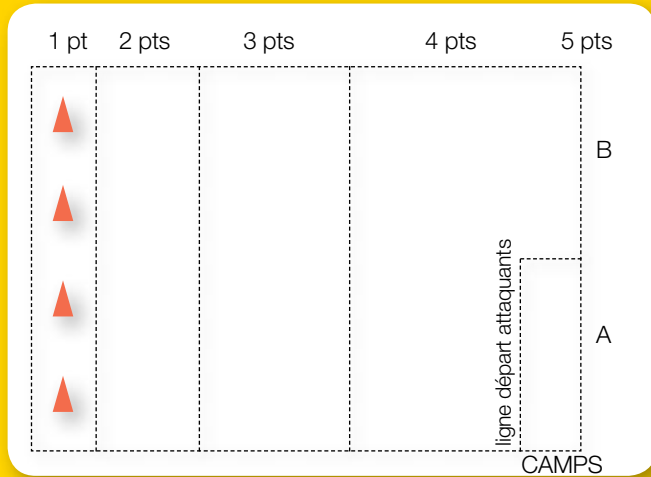
- La base de départ peut être plus ou moins loin de chaque camp (temps de réaction des défenseurs plus long).
- Les rôles d'attaque et de défense sont déterminés par manche :
- la même équipe attaque 5 fois de suite et on détermine la position du drapeau - on peut alors mettre 2 ou 3 drapeaux par équipe (les attaquants partiront aussi à 2 ou 3 ensemble).
- On détermine des zones sur le champ de jeu pour mesurer l'avancée des drapeaux : associée aux évolutions précédentes - c'est alors un autre jeu : les drapeaux en zones.

Partenaires

- Pour dynamiser le jeu lors de la 1^{ère} phase :
- demander de partir à 2 attaquants.

Jeux de Course poursuite > DOUBLE DRAPEAU ET DRAPEAUX EN ZONES

LES DRAPEAUX EN ZONES



But du jeu

Dans la phase d'attaque (5 départs successifs) : ramener le plus de drapeaux dans son camp.

Gain de la partie

Après inversion des rôles, a gagné l'équipe qui marque le plus de points, totalisés en fonction des zones où sont arrêtés les drapeaux.

Organisation matérielle

- Terrain de 20 x 30 m. divisé en zones,
- Equipes de 12 joueurs,
- Un jeu de dossards,
- 3 ou 4 drapeaux et des arbitres.

Droits des joueurs

Pour les attaquants :

- Courir sur tout le terrain,
- Prendre l'un ou l'autre des drapeaux,
- Délivrer les partenaires déjà pris,
- Se passer les drapeaux de mains en mains.

Pour les défenseurs :

- Courir sur tout le terrain.
- Toucher (prendre) tous les adversaires en jeu.

Devoirs des joueurs

Pour les attaquants :

- Se placer sur la ligne de départ et ne partir qu'au signal convenu ;
- Désigner les attaquants de chaque départ ;
- Se replacer sur le champ de jeu à l'endroit de la prise et ne repartir qu'au moment de la délivrance par un partenaire.

Pour les défenseurs :

- Rester en attente dans son camp pour ne partir qu'au signal déclenché par la sortie d'un attaquant.
- Revenir dans son camp après chaque attaque.

Lancement et déroulement du jeu

Au départ, les équipes sont dans leur camp. L'une d'elle est désignée pour attaquer.

1^{ère} phase de jeu :

- Selon le nombre de joueurs, 3 ou 4 attaquants se placent sur la ligne de départ.
- Au signal, les attaquants désignés partent chercher les drapeaux (chacun le sien..).
- Tous les défenseurs peuvent les poursuivre.
- Les attaquants peuvent être pris à tout moment : avant, dès ou après la prise du drapeau. Tout attaquant en jeu peut délivrer ses camarades.
- L'attaquant touché s'arrête à l'endroit de la prise.
- Quand tous les attaquants sont pris, la phase de jeu s'arrête et les défenseurs rentrent dans leur camp.

Phases suivantes du jeu :

- 3 ou 4 nouveaux attaquants prennent place sur la ligne de départ.
- Dès le signal, chaque nouvel attaquant peut choisir
- d'aller délivrer les partenaires avec ou sans drapeaux ;
- d'aller aux drapeaux non pris ...
- Chaque nouvelle phase s'arrête lorsque tous les attaquants en jeu sont pris.
- Un joueur qui rentre avec un drapeau peut participer aux phases suivantes.

Etc. ... pour x phases selon les conventions définies.

Evolutions du jeu

Habiletés motrices	<p>Pour diversifier les habiletés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposer une position de départ particulière. • Lorsque le drapeau devient ballon : <ul style="list-style-type: none"> - faire des passes pour se passer les 'drapeaux - ballons'* <p>* Cf. colonne 'matériel'</p>
Espace / Temps	<p>Pour moduler les temps de réaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier les distances entre la ligne de départ et les lignes des camps. • Tracer une ligne de poursuite qui doit être franchie par un attaquant avant que la poursuite des défenseurs ne s'enclenche.
Partenaires	<p>Pour augmenter les enjeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre : <ul style="list-style-type: none"> - des attaquants sortants par phase - des défenseurs dans chaque phase, • Permettre aux attaquants qui ont ramené un drapeau de repartir immédiatement en attaque, dans la même phase.
Matériel	<p>En fonction d'un projet spécifique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remplacer les drapeaux par des ballons ... <p>Le type de ballon conditionne le type d'habileté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ballon de rugby : porté, passé. - ballon de hand ou de basket : conduit en dribblant, passé.

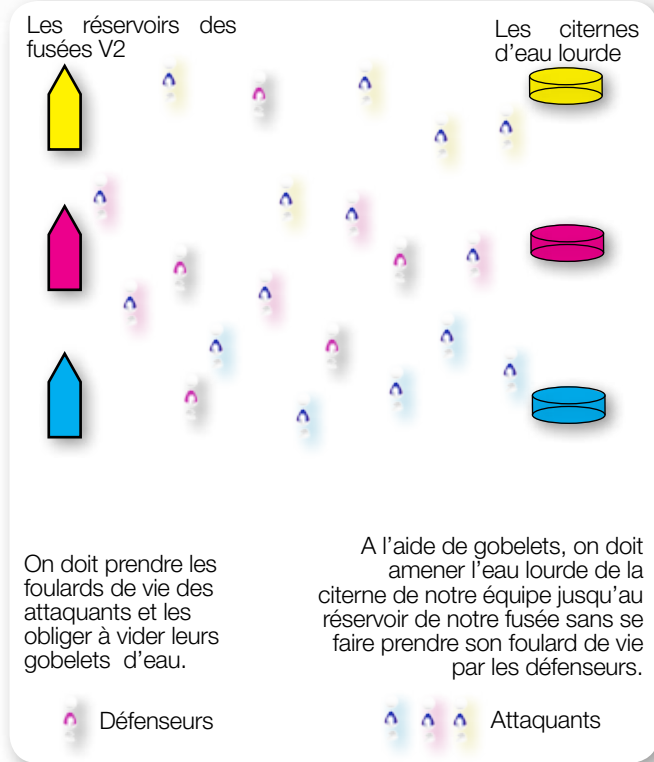
Jeux de Course poursuite > LA BATAILLE DE L'EAU LOURDE



© UD 72

La mise en scène

Le jeu peut s'installer dans un espace de pleine nature équivalent à un terrain de football. Quatre équipes sont en jeu. Un 'repaire' est identifié à l'une des extrémités de l'espace de jeu, comme étant le lieu où sont placés les réservoirs des trois fusées V2. A l'autre extrémité, on a placé la citerne contenant le carburant qui permet d'alimenter les V2.



gobelets pour les transports du carburant, des foulards de « vie » accrochés dans le dos au niveau de la ceinture.

Droits des joueurs

Pour les attaquants : traverser le champ de jeu en aller et retour du réservoir de sa fusée à la citerne, remplir son gobelet à la citerne et le vider dans son réservoir, attendre le moment opportun pour passer, feinter, revenir en arrière.

Pour les défenseurs : prendre la vie de tout attaquant qui traverse le champ de jeu afin de vider le liquide transporté.

Devoirs des joueurs

Pour les attaquants :

- S'ils se font prendre leur vie à l'aller, ils reviennent à la base de leur V2 en tenant à la main la vie que le défenseur leur a rendue. Ils replacent leur vie / foulard dans la dos et passée dans la ceinture, puis tentent une nouvelle traversée.
- S'ils sont pris au retour, ils retournent près de la citerne pour reprendre de l'eau et tenter une nouvelle traversée.

Pour les défenseurs :

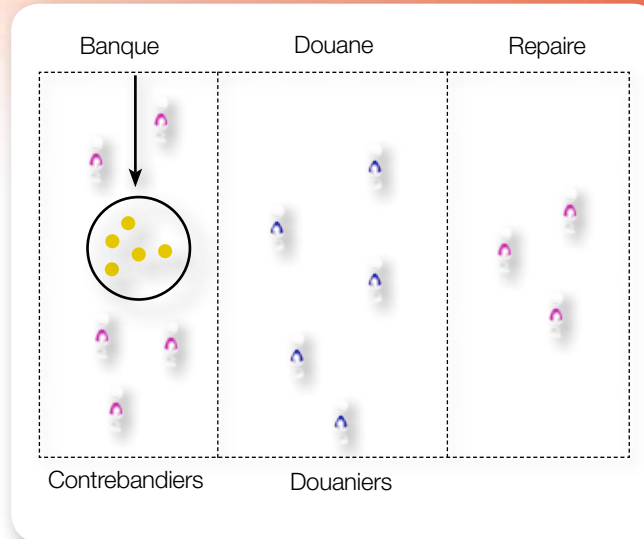
- Rendre sa vie à l'attaquant dès qu'il a vidé l'Eau Lourde qu'il transporte.

Pour tous : jouer sans brutalité (pas de passage en force, pas de poussée...).

Lancement et déroulement du jeu

Les joueurs sont en place - les 3 équipes d'attaquants sont chacune auprès de leur fusée V2 (3 réservoirs) et les défenseurs (1 équipe) sont dispersés sur tout l'espace de jeu. Au signal, les attaquants traversent le champ ennemi sans se faire prendre leur « vie », pour rejoindre la citerne afin d'y puiser le précieux carburant. Ils reviennent dans leur camp, toujours en évitant de se faire prendre leur « vie », en transportant le maximum de liquide dans leur gobelet pour alimenter le réservoir... Ils repartent pour de nouvelles traversées.

Le jeu s'arrête lorsque que la citerne est vide ou après un temps défini... On compare les niveaux de carburant transporté dans chaque réservoir. A gagné l'équipe qui a transporté le plus d'EAU LOURDE. Pour relancer une nouvelle manche, l'équipe en défense est remplacée par l'une des équipes attaquantes.



Variante : LES CONTREBANDIERS

But du jeu

- Pour les contrebandiers: passer un maximum d'objets de la banque à leur repaire.
- Pour les douaniers: arrêter les contrebandiers en les touchant et reprendre l'objet transporté.

Gain de la partie

Après rotation des rôles, a gagné l'équipe de "contrebandiers" qui a passé le plus d'objets.

Organisation matérielle

- Terrain de 20 x 30m séparé en 3 zones transversales.
- Classe divisée en 4 équipes.
- 1 jeu de dossards pour les douaniers - 3 caisses - du petit matériel.

But du jeu

Pour les attaquants : transporter le plus possible d'EAU LOURDE de la citerne vers le réservoir de sa fusée V2 sans perdre sa « vie ».

Pour les défenseurs : intercepter un attaquant en lui prenant sa « vie » afin de l'empêcher d'alimenter son réservoir.

Le matériel : 4 récipients pour contenir l'EAU LOURDE, des

Jeux de Course poursuite > LA BATAILLE DE L'EAU LOURDE



© UD 72



© UD 72

Droits des joueurs

- Pour les contrebandiers : traverser la douane dans les 2 sens, attendre le moment opportun, feinter, revenir en arrière.
- Pour les douaniers : toucher tout contrebandier qui traverse la zone de douane et le renvoyer dans le camp d'où il vient ; s'il a un objet, le lui prendre pour le remettre en banque.

Devoirs des joueurs

Pour les contrebandiers :

- Dès qu'on est pris, remettre au défenseur le cas échéant, l'objet transporté.
- Traverser la douane par la zone balisée.
- Respecter les signaux de jeu.

Pour les douaniers :

- Rester dans la limite de la douane pour prendre les contrebandiers.

Pour tous : jouer sans brutalité (pas de passage en force, pas de poussée...).

Lancement et déroulement du jeu

Les joueurs sont en place : les contrebandiers (3 équipes) sur la zone de la banque, les douaniers (1 équipe) dans leur zone de douane.

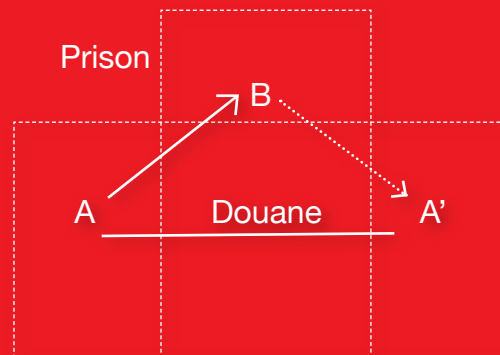
- Au signal, les contrebandiers prennent un objet dans la banque et tentent de le transporter dans leur repaire.
- S'ils passent un objet, ils le déposent et reviennent par la douane, jusqu'à la banque : s'ils sont pris au retour, ils retournent au repaire.
- S'ils sont pris à l'aller, ils donnent leur objet au douanier et repartent sur la base de départ.
- Les douaniers tentent d'arrêter les contrebandiers en les touchant. S'ils récupèrent un objet, ils le déposent à la banque.

La manche prend fin à la fin du temps défini et on fait le compte des objets passés. Puis changement de rôle.

Evolutions du jeu

Habiletés motrices	<ul style="list-style-type: none"> * En fonction du projet : • Mettre des ballons dans la réserve qui seront conduits en dribble. - les douaniers doivent amener les contrebandiers à perdre leur ballon (qui est alors ramené à la réserve par le contrebandier lui-même). • Donner des vies (fouleurs) que les douaniers doivent prendre.
---------------------------	---

Espace / Temps	<ul style="list-style-type: none"> * Pour faciliter ou compliquer les tâches : <ul style="list-style-type: none"> • La douane est plus ou moins large. • Le jeu peut se dérouler en pleine nature ou sur un site où l'approche permet d'utiliser des cachettes. * Pour complexifier les tâches et augmenter les paramètres à prendre en compte : <ul style="list-style-type: none"> • Prévoir une prison dans laquelle seront conduits les contrebandiers pris, (avec ou sans valeur). - les contrebandiers pourront se délivrer ; les douaniers devront prévoir des gardiens. • Cette modification du jeu peut être associée : <ul style="list-style-type: none"> - Aux valeurs transportées qui permettent de monnayer une délivrance ... - A l'utilisation des ballons : le contrebandier, depuis la réserve, fait une passe à un prisonnier qui renvoie le ballon à son passeur lorsque celui-ci ayant traversé la douane arrive au repaire – la passe A B A' - vaut délivrance ...
Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> * Pour faciliter ou compliquer les tâches : <ul style="list-style-type: none"> • Modifier le rapport de force : nombre de douaniers, nombre de contrebandiers. • Prendre en compte la surface de la zone douane.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> * Afin d'amener les enfants à imaginer des stratégies : <ul style="list-style-type: none"> • Donner aux objets de la banque des valeurs (ex. cartons avec des sommes) ; le décompte des points se fait par la somme des valeurs.





**NOUVEAU PARTENAIRE OFFICIEL DE L'UGSEL POUR LA MISE
EN OEUVRE DE SES PROJETS !**



Union Générale Sportive de l'Enseignement Libre

277, rue Saint-Jacques - 75240 Paris Cedex 05

Tél. : 01 44 41 48 50

Fax : 01 43 29 96 88

www.ugsel.org

Diffusion et abonnements :

F. Bogdanov - communication@ugsel.org