

Dans les jardins de Versailles : jouer

Domaines : Education physique et sportive. Histoire

Public ciblé : Tout public

PROJET

Dans un espace naturel sécurisé, réaliser des jeux traditionnels de divers types.

OBJECTIFS

- Articuler éducation physique et éducation au patrimoine
- Construire sa relation à l'espace et au temps
- S'exprimer corporellement
- S'aventurer, s'orienter dans un milieu naturel

COMPÉTENCES

- Lire des règles de jeux traditionnels ou jeux de cour
- Construire et intégrer la notion de règle
- Adopter des stratégies communes efficaces.

MATÉRIEL

- Craies, palets
- Feuille de papier
- Fiches de consignes, boîtes pour collecter.

BIBLIOGRAPHIE

Jeux d'antan, jeux d'enfants (éditions USEP National)

OEUVRE LIÉE

Les jardins du Château de Versailles.

DÉROULEMENT

les activités se déroulent dans le cadre d'une sortie dans les jardins.

Le jeu de marelle

Tracer des marelles à la craie, par exemple sur les allées bitumées autour du Grand Canal, près de la Ménagerie ; 5 à 6 enfants -au maximum- par marelle, essaient, chacun leur tour, d'alterner différents types de sauts en progressant sur le jeu.

Le carré de la Lune

Distribuer 9 palets par enfant. Sauter à pieds-joints dans les cases dans l'ordre des numéros. Le parcours réussi, le joueur pose son palet dans la case de son choix, interdite aux autres joueurs.

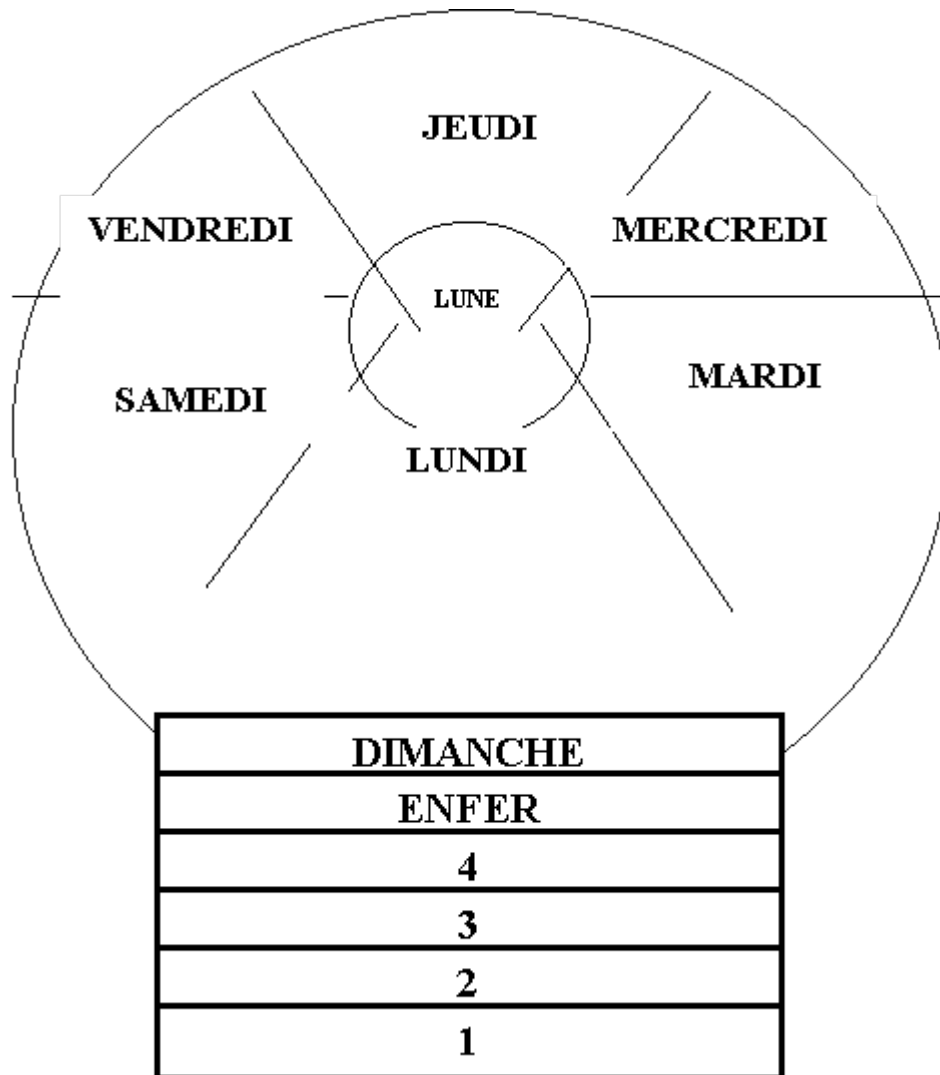
Le jeu s'arrête lorsque toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui s'est approprié le plus de cases.

3	7	4
5	9	2
8	1	6
	LUNE	

La semaine

Parcourir les cases à cloche-pied. Éviter la case ENFER. Se reposer le Dimanche. Parcourir à doche-pied les jours de la semaine et arriver à pieds-joints dans la case LUNE. Les plus grands parcourent la marelle avec un palet.



Le jeu des ambassadeurs

Le jeu met en présence

- un « ambassadeur » et ses coéquipiers (4 à 6 joueurs)
- un « meneur ».

L' « ambassadeur » doit mimer, sans accessoire, devant ses co-équipiers placés en cercle,

un thème précis dont une liste a préalablement été dressée, et connue des participants.

Le « meneur » doit deviner ce thème, pour devenir, à son tour « ambassadeur ».

Exemple de thèmes :

*J'adoube un chevalier, Je danse un menuet, Je suis un chevalier au tournoi,
Je joue à colin-maillard, J'apporte un message au roi, Je suis un courtisan,
Je vais à la chasse à cour, Je joue du violon, Je commande une bataille ...*

L'équipe qui a fini la première a gagné.

Un jeu de piste

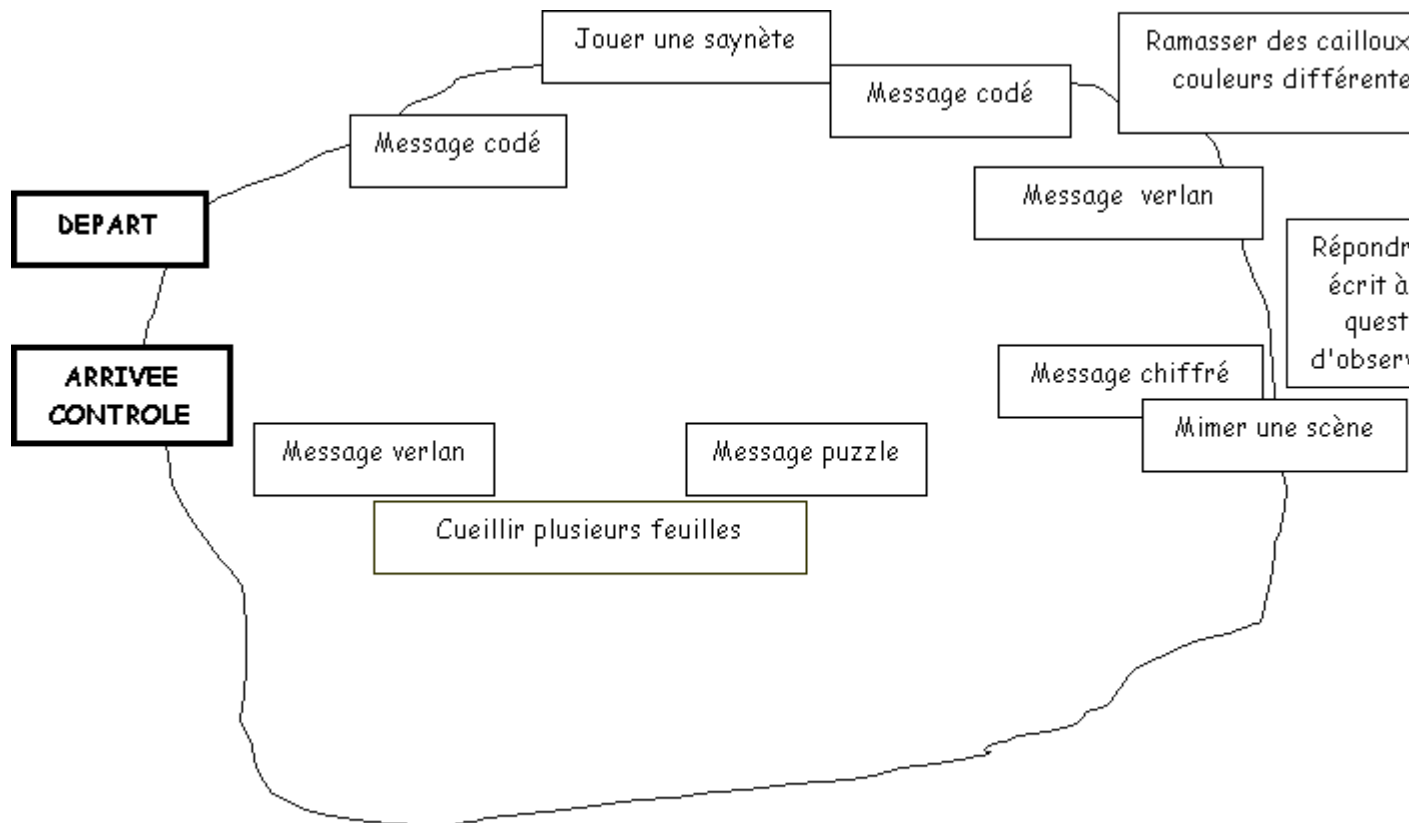
(À mener, par exemple, dans le secteur de l'Etoile Royale).

Le jeu consiste à rejoindre un but après avoir réussi plusieurs épreuves décrites dans des messages codés (sous forme de puzzle, messages en "verlan[1], message chiffré ...).

Les départs peuvent être donnés à différents endroits. Les équipes ne s'opposent pas directement, elles ont des performances à réaliser à chaque étape.

- Jouer une saynète,
- Mimer une scène, devant un juge,
- Effectuer une collecte d'éléments naturels (fleurs, fruits, feuilles, pierres...)
- Répondre par écrit à une question.

Suivre le parcours du départ à l'arrivée en passant par toutes les étapes.



Fiche de résultats :

ÉVALUATION

- Analyser les critères de réussite
- Proposer des épreuves adaptées au jeu
- Proposer des règles de jeu plausibles

[1] En "verlan" l'ordre des lettres d'un mot est inversé

Jacqueline Salaün
 Conseillère pédagogique en Éducation Physique et Sportive Versailles
 Yvelines France