

**1-2-3 USEP Elem'**  
**Rencontre Jeux Traditionnels**

**Jeu d'esquive**

**Les 3 rectangles**

**But du jeu**

Marquer le plus de points possible en touchant à la volée les joueurs des équipes adverses.

**Organisation matérielle**

3 équipes de 6-8 joueurs, terrain rectangulaire de 4m x 7m en 3 parties, ballon de mini-hand

**Déroulement du jeu**

3 équipes, chacune dans un camp, se tirent dessus avec un ballon, depuis leur camp. L'équipe au centre débute. Toucher un joueur à la volée d'une des équipes adverses apporte 1 point. Dès qu'une équipe atteint 10 points, on tourne afin que chacune passe en partie centrale. Après 3 matchs, on totalise les points marqués par chaque équipe.

L'équipe qui réalise le plus fort total a gagné (score max : 30 points)

**Règles particulières**

Si le joueur (ou un autre) bloque la balle, on ne compte pas de point. Si le ballon touche 2 joueurs avant de toucher le sol, on compte 2 points. Tout joueur sortant du terrain est considéré comme touché. Le point est attribué à l'équipe en possession du ballon. Si la balle sort d'un camp, elle est jouée par ce camp. Il est interdit d'aller chercher le ballon chez l'adversaire.

**Arbitrage**

Chaque équipe retient son score. Un adulte peut aider.

**LE JEU DURE 30 MINUTES**

**1-2-3 USEP Elem'**  
**Rencontre Jeux Traditionnels**

**Jeu de course**

**La petite thèque**

**But du jeu**

Chaque équipe essaie, alternativement de marquer le plus grand nombre de points.

**Organisation matérielle**

2 équipes de 6-8 joueurs, 5 plots, 1 raquette, 1 balle mousse (ou 1 ballon de mini-hand, terrain pentagonal (7-8m de côté, petit champ) sur grand terrain (grand champ)

**Déroulement du jeu**

2 équipes : **les lanceurs** et **les trimeurs**. Un lanceur se place sur la base 1, les trimeurs se répartissent sur le grand champ. Le 1<sup>er</sup> lanceur envoie la balle avec la raquette à l'intérieur de l'angle formé par les 2 côtés du petit champ partant de la base 1. Le lanceur a droit à 3 essais. Il court ensuite autour des bases pour faire le tour du pentagone. Il peut s'arrêter en cours de tour sur une base. Il crie alors : « base ». Il peut repartir quand le lanceur suivant a envoyé la balle.

Dès qu'une balle est lancée, les trimeurs s'en emparent et la ramènent par passes à l'un d'entre eux qui essaie de toucher un lanceur en course. Un lanceur touché en course (entre 2 bases) est éliminé ainsi que les autres lanceurs non arrêtés à une base. Les lanceurs peuvent se doubler et s'arrêter à plusieurs sur une même base. Il est interdit de revenir sur une base qu'on vient de quitter. Les trimeurs n'ont pas le droit de se déplacer balle en main.

**Arbitrage**

Un tour complet rapporte 3 points, un tour effectué en plusieurs étapes rapporte 1 point.

**LE JEU DURE 30 MINUTES**

**1-2-3 USEP Elem'**  
**Rencontre Jeux Traditionnels**

**Jeu d'adresse**

**Les billes – le jeu du triangle**

**But du jeu**

Faire sortir le maximum de billes de la figure pour les empocher.

**Organisation matérielle**

3 joueurs (ou 2), triangle tracé de 40 cm de côté, 5 billes identiques par joueur

**Déroulement du jeu**

On trace un triangle au sol. Chaque joueur place une ou plusieurs billes dans la figure. Tour à tour, chaque joueur va viser les billes de la figure pour tenter de faire sortir celles-ci. S'il arrive à faire sortir une ou plusieurs billes de la figure, il les gagne et rejoue de l'endroit où s'est arrêtée sa bille. S'il ne fait sortir aucune bille, c'est le tour du joueur suivant. Si sa bille s'arrête dans la figure, elle est « en jeu », c'est à dire que le joueur n'a pas le droit de la rejouer. Il doit alors en prendre une autre de sa réserve pour continuer de jouer au tour suivant. La partie s'achève lorsque toutes les billes ont été sorties de la figure.

**Arbitrage**

Le joueur qui a le plus de billes à la fin des 15 min a gagné.

**Remettre les billes au centre du triangle à la fin du jeu.**

**LE JEU DURE 15 MINUTES**

**1-2-3 USEP Elem'**  
**Rencontre Jeux Traditionnels**

**Jeu d'adresse**

**Les osselets**

**But du jeu**

Effectuer avec 5 osselets un certain nombre d'épreuves.

**Organisation matérielle**

3 joueurs (ou 2), 5 osselets posés sur un tapis, un des osselets est rouge, on l'appelle « le père ».

**Déroulement du jeu**

Les parties se déroulent dans l'ordre suivant : le 1, le 2, le 3 et le 4. Il existe ensuite le tourcifel et la retournette et la dernière épreuve : la tête de mort ! Toutes les épreuves se font avec une seule main.

**Le 1** : le joueur lance les osselets sur le sol, ramasse le père, le lance en l'air et pendant qu'il est en l'air ramasse un osselet et rattrape le père avant qu'il ne touche le sol. Il met l'osselet de côté et continue avec les autres osselets. On passe au joueur suivant dès que le père touche le sol. Le 1<sup>er</sup> joueur recommencera alors là où il avait échoué.

**Le 2** : même chose en prenant les osselets 2 par 2.

**Le 3** : même chose en prenant 3 puis 1 ou inversement.

**Le 4** : Le joueur doit prendre les 4 osselets d'un coup.

**Arbitrage**

Le joueur qui est allé le plus loin a gagné.

**Remettre les 5 osselets sur le tapis à la fin du jeu.**

**LE JEU DURE 15 MINUTES**