

la Jaupitre  
rue de la Vieille Forge  
35 160 Monterfil  
contact@jeuxbretons.org  
☎ : 02 99 07 47 02  
www.jeuxbretons.org



la Jaupitre  
Jeux & Sports  
Gallo - Bretons

membre de la Falsab  
agrément Jeunesse & Education Populaire  
SIRET : 41215128400020 APE : 9499Z

Spécialiste des Jeux Bretons depuis plus de 15 ans  
notre association intervient :  
- en intérieur et en extérieur,  
- chez vous et à Monterfil, ...

**Animations**  
comités d'entreprise, clsh, fêtes, écoles, ...  
**Initiations / Formations**  
boules, jeux de plateaux, quilles, ...  
**Locations / Ventes**  
soirées entre amis, repas, événements, ...  
**Collectages / Recherches**  
jeux, outils, règles, photos, documents, ...



# DÉCOUVERTE INITIATION

## Aux Jeux Gallo-Bretons

*En milieu scolaire  
et de loisirs*



# SOMMAIRE

## 1 - DECOUVERTE - INITIATION

- A. Objectif de l'action
- B. Démarche et moyens
- C. Tâches du maître ou de l'intervenant
- D. Bilan de l'activité
- E. Horaire, durée
- F. Insertion dans le programme de travail annuel
- G. Suites possibles
- H. Documents pédagogiques

## 2 - PROJET PEDAGOGIQUE

- A. L'esprit des jeux traditionnels
- B. Les phases pédagogiques
- C. L'évolution de l'activité
- D. Situation de départ
- E. Choix didactiques
- F. Les objectifs de la séance ou du cycle
- G. L'évaluation
- H. La progression type

# 1 - DECOUVERTE - INITIATION

## **A. Objectif de l'action**

Découverte de, et initiation à des jeux traditionnels gallo-bretons individuels et/ou collectifs.

Exploitation pédagogique de l'activité :

*En cycle 1 et 2*

1. Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne
2. Appréhender les notions de déplacement, d'espace, de durée et de vitesse
3. Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme en prenant conscience de ses limites
4. Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié et de la difficulté de la tâche
5. Agir en fonction des autres selon des règles et tenir divers rôles au sein d'un groupe de joueurs.

*En cycle 3*

1. Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement
2. Utiliser ses connaissances et savoirs de manière efficace dans la pratique
3. S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance pour soi

## **B. Démarches et moyens utilisés**

DEMARCHES	MOYENS
Découverte - Observation des jeux	Vidéos, images, photos, témoignages d' « anciens »
Repérage des objectifs et des règles de jeu	Vidéos, fiches
Découverte des jeux individuels	Acquisition des gestes et des postures propres à chaque jeu. Pratique en situation : mise en œuvre de parties
Découverte des jeux collectifs	Acquisition des gestes et des postures propres à chaque jeu. Pratique en situation : mise en œuvre de parties
Maîtrise des jeux, permettant d'affiner le geste et d'assurer la collaboration avec les partenaires	Perfectionnement des techniques Arbitrage par les enfants

## **C. Les Tâches de l'encadrant et de l'intervenant de la Jaupitre**

L'encadrant du groupe (maître, animateur, ...) est le partenaire de l'intervenant de la Jaupitre quant au suivi de tous les jeux. Il pourra lui aussi guider les enfants sur tous les jeux et les aider dans leur parcours ou pour comptabiliser leurs points.

## **D. Bilan de l'activité**

- \* Sur la mémorisation des règles de jeu
- \* Sur la technique : exécution des gestes, efficacité, précision, réussite
- \* Sur une partie de jeu : respect de la règle, respect des partenaires, la mise en application d'un maximum de techniques apprises. Le résultat du jeu n'aura pas d'incidence; ce n'est pas l'objectif.
- \* Sur l'intérêt et l'attention des enfants quant à cette activité.

## **E. Horaire et durée**

Une séance hebdomadaire par groupe n'excédant pas 2H d'activité. Cette séance peut être renouvelée pour le même groupe et constituer un cycle.

Description d'une séance :

- \* Présentation des jeux
- \* Présentation du déroulement de la séance
- \* Découverte et pratique de jeux individuels et/ou collectifs
- \* Bilan avec les enfants, échange de connaissances

## **F. Insertion dans le programme de travail annuel**

### **En cycle 1 et 2**

Conformément aux instructions officielles pour l'acquisition des compétences des cycles.

### **En cycle 3**

Pour continuer et affiner le travail commencé en cycle 1 et 2

En liaison avec l'histoire : les jeux d'autrefois et, plus largement, la vie sociale d'autrefois et d'aujourd'hui.

## **G. Suites éventuelles à ce programme :**

### **\* Sportives:**

- Poursuite des activités par le maître
- Mise en situation de ces mêmes jeux lors de la fête de l'école / kermesse
- Intégration aux journées sportives, aux rencontres de réseaux d'écoles

### **\* Scientifiques:**

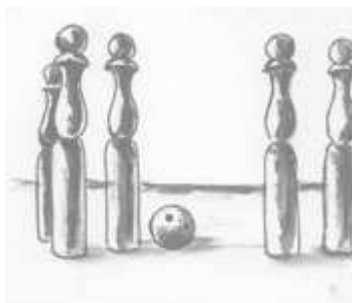
- Fabrication de certains jeux

### **\* Culturelles:**

- Enquête auprès des grands-parents afin de connaître les jeux qu'ils pratiquaient, réalisation de nouvelles fiches de jeu. Cela ayant pour objectif de favoriser les échanges intergénérationnels.
- Visite de structure en rapport avec autrefois tel que l'Ecomusée de Montfort-sur-Meu ou de Rennes, par exemple.

## H. Documents pédagogiques possibles :

- \_ Les fiches des jeux pratiqués,
- \_ Affiches, dessins, gravures et photos anciennes,
- \_ Cassettes vidéo,
- \_ Ouvrages et documents issus du collectage.



## 2 - PROJET PEDAGOGIQUE

### **A. L'esprit des jeux traditionnels bretons :**

Les jeux traditionnels, sont par nature, au vu des valeurs qu'ils véhiculent; facteurs de socialisation.

La notion de «jeu» est une composante pédagogique essentielle. Le jeu est à la base des apprentissages, il est une activité nécessaire pour l'enfant. Il permet à chaque joueur de s'engager vraiment, à la fois pour lui-même et dans le même temps pour son groupe.

L'action de jouer demeure l'espace le plus pertinent et le temps le plus gratifiant où chacun reçoit un patrimoine culturel transmis le plus souvent par le «faire».

L'actualité de ces jeux traditionnels révèle les multiples fonctions remplies par l'activité ludique; à savoir, biologiques, sociales, culturelles, symboliques mais aussi éducatives.

### **B. Les phases pédagogiques :**

Les situations provoquées au cours de l'apprentissage permettent de dégager et d'ordonner trois phases à respecter et à rechercher par l'intervenant.

#### **\* La phase de découverte**

C'est le premier contact avec les jeux. L'enfant découvrira des matériaux et des matériels peu ou plus usités. C'est l'objectif de la première séance en milieu scolaire. L'enfant découvrira ses possibilités corporelles et motrices par rapport aux divers jeux. Cette phase de découverte s'achève par une observation et une évaluation des comportements.

#### **\* La phase de structuration**

Cette phase constitue une base par laquelle l'enfant sera amené à affiner son geste, à retrouver des gestes oubliés mais efficace, à développer des stratégies pour améliorer ses performances et celles du groupe; ce qui favorise la cohésion.

La structuration se prolongera tout au long de l'apprentissage.

#### **\* La phase de réinvestissement**

C'est la phase gratifiante : l'enfant maîtrisera les compétences définies initialement. il peut alors pratiquer les jeux dans leur forme codifiée.

### **C. L'évolution de l'activité :**

Les progrès réalisés par l'enfant au cours de la pratique des jeux doivent évoluer progressivement vers des « savoir-faire » mais aussi des « savoir être ».

Il est alors nécessaire de cerner les problèmes physiologiques et psychologiques à prendre en compte lors de la découverte des jeux et qui permettent de mieux définir le comportement initial et à venir de l'enfant.

Pour l'intervenant, il s'agit de jongler avec tous les problèmes liés à l'activité chez les jeunes, sur le plan de la progression individuelle de chacun mais aussi collective du groupe dont il a la charge.

L'animateur saura s'appuyer sur une méthode pour rendre les jeux plus attrayants, plus riches et plus adaptés : celle de l'action sur les variables. Des changements peuvent être opérés sans que la logique interne des jeux de la catégorie ne soit altérée.

<p><b>Agir sur les variables spatiales</b></p> <p>Familiarité / Incertitude du milieu physique          Nature du substrat ( terre battue, prairie...)          Présence ou non d'obstacles à franchir, à contourner</p>	<p><b>Espace</b></p>
<p><b>Agir sur les variables corporelles</b></p> <p>Solliciter diverses parties du corps, divers types d'équilibre, divers sens; une conscience du corps différente par la manipulation de matériel prolongeant le corps, boules ou palets à lancer...</p>	<p><b>Vivre son corps          Vivre avec son corps</b></p>
<p><b>Agir sur les variables relationnelles</b></p> <p>C'est intervenir sur le nombre de joueurs, la coopération et l'opposition par la création de partenaires. Ainsi apparaît progressivement la nécessité de la règle autorisant l'affirmation des désirs et des projets parfois contradictoires de chacun. La participation de l'enfant à l'élaboration d'une définition collective des règles de coopération ou d'opposition est le garant de la convivialité.</p>	<p><b>La Règle          L'interdit          Communication</b></p>
<p><b>Agir sur les scores</b></p> <p>Permet de souligner le simple plaisir moteur de l'habileté, de l'aisance avec le milieu.          Défi à soi-même          L'effet du hasard</p>	<p><b>Plaisir          Habileté          Hasard</b></p>
<p><b>Agir sur les variables pédagogiques</b></p> <p>Inviter l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• à animer le jeu, le groupe centre son intérêt sur lui</li> <li>• à légiférer, arbitrer, conduire</li> <li>• à laisser les enfants jouer seuls ou à jouer avec eux, si possible comme eux</li> <li>• à aider les joueurs à organiser la préparation et le déroulement d'un jeu complexe comportant plusieurs postes.</li> </ul>	<p><b>Animer          Arbitrer          Liberté d'initiative</b></p>

## **D. Situation de départ**

A l'exception de cas particuliers, on peut constater :

- que les enfants n'ont aucun vécu,
- qu'il s'agit d'un premier contact avec les jeux traditionnels bretons.

### **1) Évaluation initiale**

C'est une étude succincte des représentations des jeux par les enfants que l'on confronte avec les objectifs de séance et de cycle de l'intervenant.

### **2) La mise en œuvre**

Dans l'esprit des objectifs fixés pour la découverte de l'activité, la mise en œuvre doit être prudente et graduelle malgré la fougue évidente des enfants. Avant d'aborder la phase de structuration, il faut établir:

- un contact entre l'intervenant et les enfants
- obtenir l'adhésion de l'ensemble du groupe
- faire paraître les objectifs et les pistes de travail

C'est le moment de l'évaluation initiale, où il est demandé aux enfants de participer au bilan diagnostique.

## **E. Choix didactiques :**

L'initiation aux jeux traditionnels bretons relève d'un choix éducatif privilégié:

- \* Le respect de l'autre
- \* La convivialité
- \* L'épanouissement personnel
- \* La gestion personnelle et communautaire des scores, des résultats

### **Les situations**

Les jeux traditionnels bretons doivent être enseignés avec une pédagogie de la réussite.

Aussi, les situations recherchées et proposées par l'intervenant doivent, elles, être ouvertes, ludiques mais aussi définies, réglées.

L'intervenant doit observer le comportement sans bloquer puis guider l'enfant dans sa découverte en situant la progression autour de :

- maîtrise d'un geste individuel
- favoriser l'expression individuelle

- adaptation à un groupe
- développer la responsabilité collective.



## F/ Les objectifs de la séance / du cycle

### **Objectif général**

En ayant le souci de rester à la portée des enfants et d'être progressif, l'intervenant saura dans chaque situation :

- Dégager des références
- Mettre en évidence des critères de réussite

Il devra faire évoluer les situations vers plus de réalisme afin de dégager progressivement les savoirs de chaque jeu.

### **Objectif principal**

En tant que découverte, l'objectif principal doit rester le plaisir de pratiquer les jeux traditionnels bretons.

En tant qu'initiation, l'activité doit déboucher sur l'acquisition de savoirs. Dans ce domaine, une liste non exhaustive des savoirs, peut être définie autour des trois thèmes :

- 1/ savoir-faire
- 2/ savoir
- 3/ savoir être

#### **1/ Savoir-faire :**

<b>Aisance du corps</b>	S'approprier les habilités caractéristiques de la motricité : courir, sauter...
<b>Doser sa force</b>	Adapter ses efforts suivant la nature des actions motrices effectuées

#### **2/ Savoir :**

<b>Maîtrise d'un langage</b>	acquérir les règles de l'action motrice individuelle et collective Pour comprendre et agir : langage physique, technique d'arbitrage
<b>Connaissance culturelle</b>	Les jeux : - Origine et organisation - vocabulaire gallo, breton - tradition et esprit

#### **3/ Savoir Être :**

<b>Respecter l'autre</b>	En gardant à l'esprit la notion de jeu, la convivialité de la gestion communautaire des sores et les règles techniques
<b>Confiance en soi</b>	Connaître ses capacités physiques, celles des autres avec leurs limites
<b>Maîtriser son émotion</b>	Dominer ses appréhensions et exprimer ses sentiments

Les objectifs de l'apprentissage peuvent se réduire à deux dominantes essentielles que l'enfant doit sentir:

- \* retrouver, pratiquer des jeux traditionnels bretons,
- \* Sensibiliser aux caractéristiques d'une culture, ses trames, ses rituels.

## **G/ L'évaluation :**

Notre activité se situe à deux niveaux :

- soit animation d'une séance
- soit animation d'un cycle

Il est important de différencier les évaluations en fonction du type d'intervention, même si la trame générale reste valable.

L'évaluation à l'issue d'une séance permet de définir les acquis réalisés individuellement et collectivement.

L'évaluation de fin de cycle permet de définir les acquis réalisés dans la progression individuelle de chaque enfant et par le groupe.

Cette évaluation est importante :

- \* Pour affiner la conduite et l'organisation du cycle par rapport à ses objectifs pédagogiques,
- \* Pour l'intervenant, l'instituteur et l'enfant, lui-même, dans l'hypothèse d'un prolongement en stage.

## **1/ Les bilans dans le cadre d'un cycle**

L'évaluation finale s'appuie sur :

- a/ la situation de départ
- b/ les objectifs didactiques
- c/ les résultats

Comme référence et justification de l'évaluation, deux types de bilans sont à effectuer :

### **\* Le bilan de séance**

A l'issue de chaque séance, un bilan doit définir :

- a/ La réalité des acquis obtenus, par rapport:
  - aux objectifs
  - aux situations

- b/ L'efficacité de l'organisation de la séance
  - déroulement
  - moyens

Chaque bilan de séance sera sanctionné par des prises de décision concernant la progression de l'apprentissage et la préparation de la séance suivante.

## \* Le bilan du cycle

En fin de cycle, le bilan devra :

- 1- situer les niveaux individuels et collectifs atteints par rapport aux compétences définies,
- 2- définir les nouvelles représentations des jeux traditionnels bretons par les enfants,
- 3- repérer les prolongements (pratique régulière à l'école, pratique lors de la fête d'école, de journées particulières, de stages...)

## **2/L'évaluation**

L'évaluation de fin de cycle, s'ébauche, se forme dès le premier bilan de séance et évolue en rapport avec la vitesse d'acquisition des enfants.

Elle s'appuiera sur les trois niveaux d'évaluation :

### **a/ L'évaluation diagnostique**

Elle est amorcée en début de cycle et se poursuit à chaque nouvelle situation abordée. Elle consiste essentiellement en une observation des attitudes et des comportements spontanés des enfants face à une situation nouvelle dans le déroulement du cycle.

Cette observation permet à l'intervenant

- \* de définir les représentations initiales des enfants
- \* d'établir une base de référence qui permettra de situer la progression des enfants
- \* de mieux se situer par rapport aux objectifs

### **b/ L'évaluation formative**

Une évaluation intermédiaire sera faite en cours d'acquisition pour les situations les plus complexes.

L'intervenant repérera **la mobilité de l'apprentissage dans les différents savoirs.**

### **c/ L'évaluation sommative**

En fin de cycle, cette évaluation devra rendre compte:

- \* **du niveau physique atteint**  
en conformité avec les compétences définies.
- \* **des progrès dans la pratique de chaque jeu**  
maîtrise et respect des jeux, gestion des scores...
- \* **de l'évolution de l'attitude**  
maîtrise de l'émotivité, confiance en soi, acceptation et respect de l'autre, capacité d'adaptation
- \* **la participation à l'observation, aux situations**

Cette évaluation fera l'objet d'une synthèse en fin de cycle adressée au responsable du groupe.

## H/ La progression type

Programme d'initiation sur plusieurs séances basées sur la découverte de différents jeux gallo-bretons.

Le contenu s'adapte à chaque structures, en concertation avec l'encadrant du groupe.

Un document sera établi et transmit avant les interventions : celui-ci retracera le contenu des séances.

Les fiches de séance seront bâties selon le même modèle.

Elles s'appuient sur les règles de jeu jointes à ce dossier correspondantes à la trame décidée avec l'encadrant.

### Le déroulement d'une séance permet à l'enfant:

- de découvrir le matériel
- de découvrir la règle
- la mettre en œuvre (individuellement et collectivement)
- d'affiner avec l'intervenant les attitudes, les gestes, les stratégies
- de jouer aux jeux en pratiquant des parties complètes
- d'évaluer des changements par rapport au début de la séance.

