

## Fiche 3 :

# Nos jeux pendant la récréation, nos jeux à la maison, nos jeux dans le quartier

### Description du travail

- Travail entrepris par l'élève pour se présenter à l'autre dans le cadre de la phase de brise glace
- Travail effectué à partir du matériel multimédia et des programmes officiels du pays.

### Objectifs pédagogiques

Les élèves :

- apprennent à jouer un nouveau jeu
- apprennent à décrire un jeu.
- apprennent à manipuler les outils multimédias.
- commencent à se présenter en identifiant les aspects saillants de sa culture
- améliorent leurs compétences en production écrite, en éducation physique et en éducation à la science et à la vie sociale.

### Résultats

Un fichier multimédia présentant un jeu de chez soi sous forme de fiche technique et de descriptif

### Exemple d'illustration

# SEQUENCE DE PRESENTATION DE JEU

## **Public :**

Etapes 2 (CE1 et CE2) et Etapes 3 (CM1 et CM2)

## **Objectif général:**

Présenter certains aspects de sa culture à une personne étrangère

## **Objectifs objectifs spécifiques :**

- Présenter le jeu « gartombé » ;
- Produire un texte descriptif ;
- Produire un texte narratif ;
- Jouer au « gartombé » ;
- manifester du respect et de l'obéissance à l'égard du plus faibles ;
- Se respecter soi-même et respecter les autres ;
- S'identifier dans un groupe ;
- Manifester de bons comportements

## **Moyens mis en œuvre:**

Un terrain de jeu, un appareil photo et une caméra.

## **A-CONTENUS DISCIPLINAIRES**

**Domaine :** Education physique sportive et artistique

**Sous-domaine :** Education physique sportive.

### **Compétence d'Etape 3**

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples et des techniques élémentaires d'expression dans des situations en sport individuel avec comme dominante de réalisation d'œuvre d'art et d'éducation physique et sportive.

### **Compétence de sous domaine EPS**

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions sportives.

**E3N1 : Palier 3**

Intégrer des règles de base, des activités motrices et des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations en sport individuel ou collectif avec comme dominante la lutte avec frappe.

**Domaine** : langue et communication

**Sous domaine2**: communication écrite

**Etape2 niveau 1**

**Palier2**

Intégrer le vocabulaire adéquat, les indices significatifs et les règles syntaxiques dans des situations de production de textes descriptifs.

**Palier3**

Intégrer le vocabulaire adéquat, les indices significatifs et les règles syntaxiques dans des situations de production de textes injonctifs.

**Etape 3 niveau 1**

**Palier3**

Intégrer le vocabulaire adéquat, les indices significatifs et les règles syntaxiques dans des situations de production de textes narratifs et description.

**Domaine** : Education à la science et à la vie sociale.

**Sous domaine2** : Education au développement durable

**Etape2 niveau1**

**Palier1 :**

Intégrer des règles élémentaires de vie en commun et le civisme dans des situations de relations sociales au sein du milieu proche

**Domaine** : TICE

Photographier, enregistrer une vidéo, insérer une vidéo, une image, faire un lien hypertexte

## B-PRODUCTION

### I- UN PEU D'HISTOIRE

Il existe en Afrique différentes formes de jeux (jeux de bravoure et d'endurance, jeux d'intelligence, jeux de culture générale, jeux d'adresse) auxquels s'adonnent les hommes, les femmes et enfants, suivant l'âge et la période de l'année.

La lutte traditionnelle avec ou sans frappe est un jeu très populaire qui fait la fierté des populations (Voir [cet article wikipedia](#)). Le champion est perçu comme le plus fort, le plus courageux et le mieux armé techniquement et tactiquement ( <http://www.youtube.com/watch?v=E2iwsRLxIPc&NR=1> ).

Après les récoltes, les villages organisaient à tour de rôles des séances de luttent qui opposaient les lutteurs des villages voisins. Les lutteurs d'un même village ne combattaient pas entre eux.

Ce jeu appelé « Gartombé », qui de par sa nature fait penser à une déformation de l'expression en français « gardes tombés » est un jeu de bravoure pratiqué par les garçons de 6 à 12 ans, à la place centrale du village, le soir au clair et après les récoltes. C'est en quelque sorte une initiation à la lutte avec ou sans frappe, un entraînement à la bravoure et à la solidarité de groupe.

### II- POUR JOUER

Les joueurs se répartissent en deux équipes de 4 à 8 personnes chacune. Ils tracent au sol un cercle d'environ 1,5 m de rayon (le rayon dépend surtout du nombre de personnes par équipe) et désigne par tirage au sort l'équipe qui doit se mettre à l'intérieur du cercle et celle qui doit se mettre à l'extérieur.

Le jeu consiste, pour les joueurs qui sont à l'extérieur, de tirer hors du cercle les éléments qui sont à l'intérieur ; ces derniers doivent résister en donnant des coups de poings à leurs adversaires.

Ceux qui sortent deviennent des prisonniers et ne participent plus au jeu. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus de loueurs dans le cercle (**Insérer une séquence vidéo de jeu de 5minutes**)

### **III- POUR GAGNER**

#### **L'équipe qui est à l'intérieur du cercle**

Etant donné que le jeu demande force et vigueur les plus faibles sont protégés et se mettent au centre du cercle pour éviter d'être capturés. Les plus forts s'exposent en s'isolant de temps en temps pour attirer les chasseurs. Une fois qu'un chasseur est pris, il est conduit à l'intérieur du cercle et roué de coups de poing jusqu'à ce qu'il s'échappe ou qu'il soit libéré par ses coéquipiers qui viennent à l'assaut ou en profitent pour sortir d'autres joueurs.

Il faut savoir lutter, être vigilant et savoir donner de violent coup de poing sans blesser l'adversaire.

#### **L'équipe qui est à l'extérieur du cercle**

C'est une stratégie que de s'offrir en spectacle, pour tromper la vigilance de l'équipe qui est l'intérieur, afin de permettre à ses coéquipiers de sortir des éléments du cercles (le courage et la bravoure, mais se sacrifier pour l'intérêt du groupe). Il faut aussi être rapide et fort pour pouvoir ramasser rapidement un adversaire et l'entraîner hors du cercle avant que ses camarades ne vous ruent de coups.

### **C-SOUTIEN PEDAGOGIQUE / METHODOLOGIQUE**

- Présenter à la classe l'objectif du travail, de préférence, recevoir une commande des partenaires pour beaucoup plus de motivation ;
- Organiser la classe en groupes de 6 à 8 élèves;
- Demander à chaque groupe de choisir un jeu suivant les critères suivants : jeu favori, jeu traditionnel bien de chez soi, jeu populaire.
- Organiser une plénière de partage et amener la classe à choisir un seul jeu : par exemple ici le « gartombé » ;
- Faire élaborer un plan d'action avec des échéanciers et l'organisation des travaux individuels et collectifs et la répartition des tâches.
- Faire élire un ou d'une responsable de la mise en œuvre du travail, président/présidente de la commission des responsables de groupes ;

- Identifier les difficultés d'ordre disciplinaire
- Réaliser les enseignements/apprentissages idoines permettant aux apprenants de disposer des outils nécessaires à la réalisation du projet.

## **D-MISE A JOUR DES SAVOIRS DES ENSEIGNANTS**

- Caractéristiques du texte descriptif ;
- Caractéristiques du texte narratif ;
- Enquête local sur les jeux de chez nous ;
- Exploitation pédagogique d'un jeu.

## **BIBLIOGRAPHIE**

1. Guide Pédagogique enseignement élémentaire, 1<sup>ère</sup> étape CI-CP, Curriculum de l'Education de base, Dakar, EENAS 2008.
2. Guide Pédagogique enseignement élémentaire, 2<sup>ème</sup> étape CE1-CE2, Curriculum de l'Education de base, Dakar, EENAS 2008.
3. Guide Pédagogique enseignement élémentaire, 3<sup>ème</sup> étape CM1-CM2, Curriculum de l'Education de base, Dakar, EENAS 2008.
4. Martin Duguay, Lude Pierre, Louise Poirier et Chantal Godmaire, Ressource professionnel au programme de soutien à l'école Montréalaise, document de travail