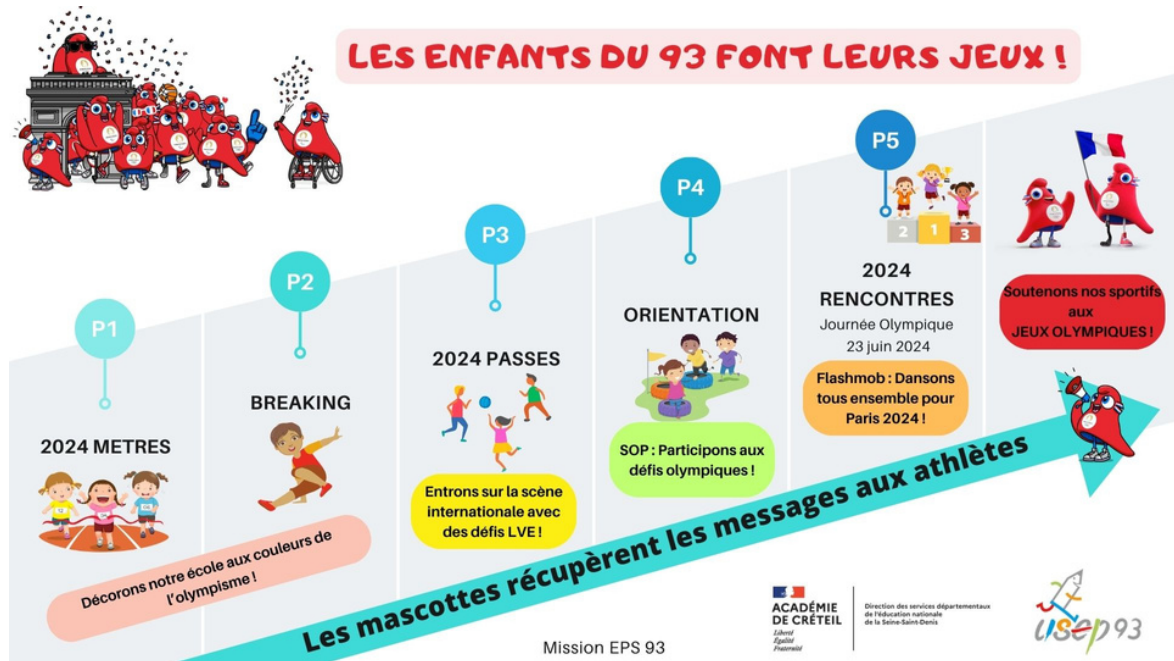


# Les enfants du 93 entrent sur la scène internationale pour les JOP !



Pour cette nouvelle période de défis les élèves vont entrer sur la scène internationale en participant à des défis en langues vivantes étrangères. La mission EPS et la mission Langues Vivantes vous proposent des fiches “Let’s go JOP’ du cycle 1 au cycle 3.

Les objectifs sont les suivants :

**Pour le cycle 1, un éveil à la diversité linguistique** par des activités ludiques et réflexives sur la langue, faisant place à la sensibilité, à la sensorialité, aux compétences motrices, relationnelles et cognitives des élèves.

**Pour les cycles 2 et 3, ces défis permettront de travailler les compétences :** “Écouter et comprendre”, “Lire et comprendre”, “Parler en continu”, “Réagir et dialoguer” et ‘Découvrir les aspects culturels d’une langue vivante étrangère et régionale’.

**En EPS ou pour les APQ, ces défis pourront s’insérer dans une séquence de jeux collectifs ou dans la programmation des 30 minutes d’APQ.**





# BÜLBÜL KAFESTE

## LE ROSSIGNOL EST DANS LA CAGE

Turquie

Jeux collectifs – Collaborer, coopérer, s'opposer

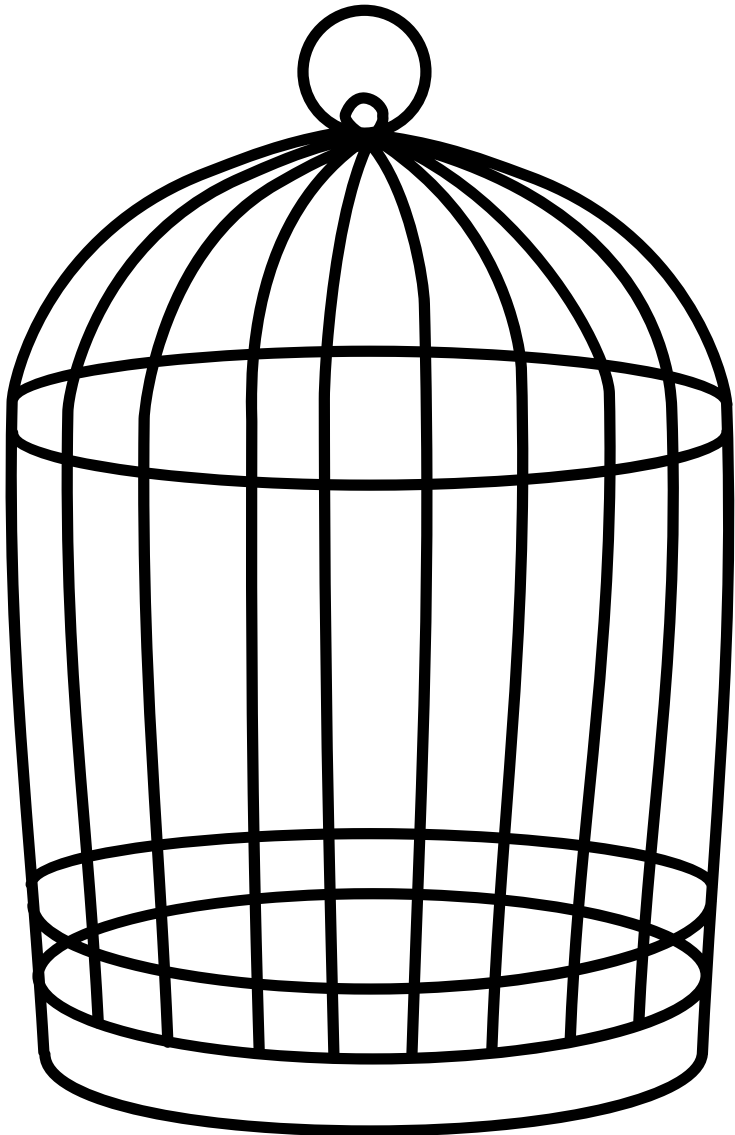
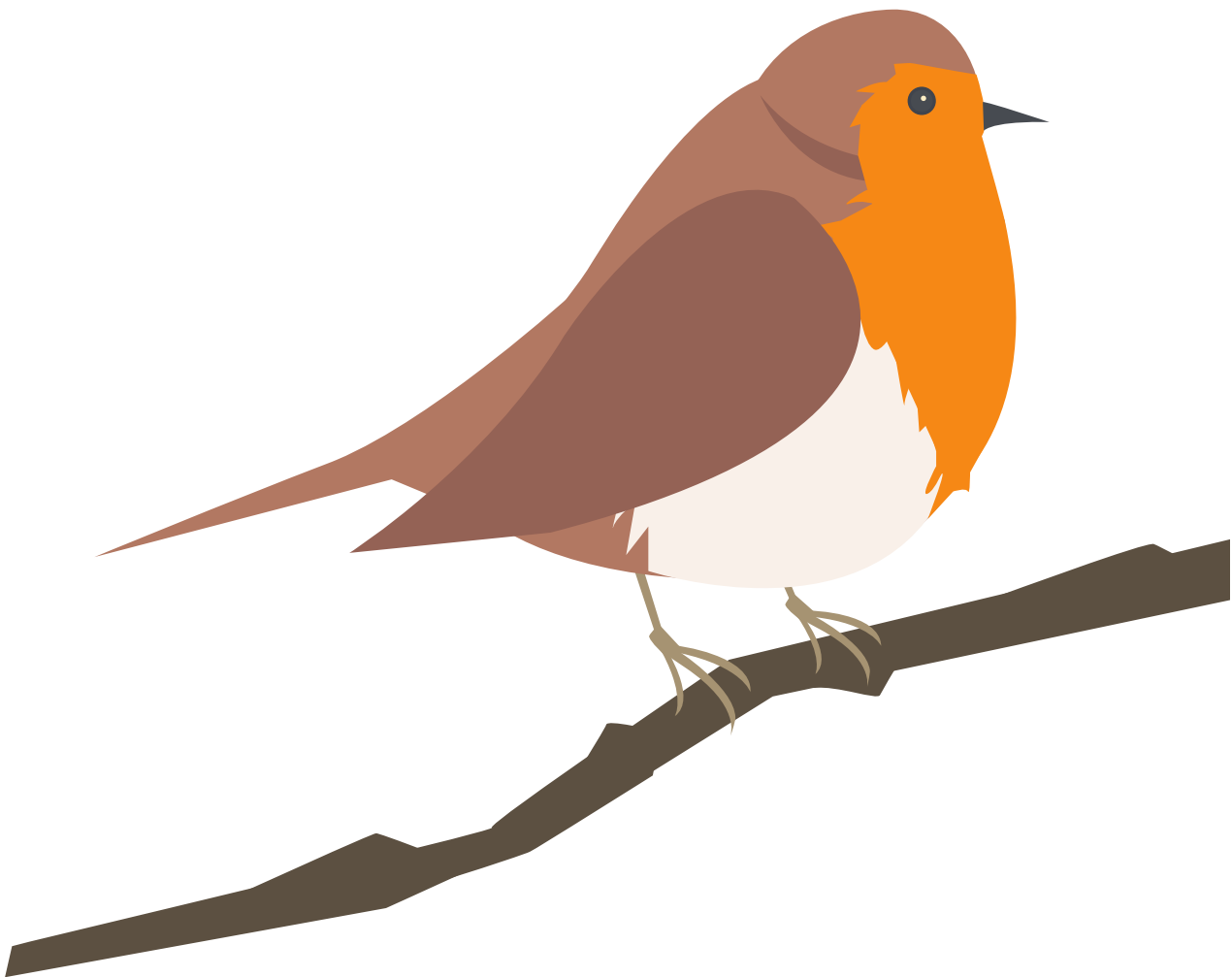
- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Les rossignols ( 3 élèves désignés) doivent tenter de s'échapper de la cage ( ronde formée par les autres élèves) où ils sont enfermés.
- **Matériels** : Aucun matériel requis
- **Lexique visé** : **Bülbül** : le rossignol - **Kafeste** : dans la cage
- **Structures langagières** : **Bülbül kafeste** : le rossignol dans la cage
- **Pratique raisonnée de la langue** : Pas d'article en turc (bülbül / le rossignol ; Kafes / la cage). Comparer la construction de la phrase en français et en turc : « te » à la fin de kafes indique la préposition de lieu « est dans ».

### Déroulement

Apprentissage d'un nouveau jeu traditionnel turc : « le rossignol est dans la cage ». Il s'agit d'une variante du jeu « Le filet du pêcheur ».

- Montrer les mots et expressions « bülbül » et « kafeste » à l'aide de flashcards.
- Demander aux élèves de former une ronde.
- L'enseignant désigne trois rossignols qui se placent au centre de la ronde.
- Les élèves de la ronde disent « Bülbül kafeste » trois fois et commencent à taper dans les mains.
- Les rossignols tentent de s'échapper.
- Les élèves de la ronde doivent alors se redonner les mains pour éviter que les rossignols ne s'échappent.
- Les rossignols reviennent au centre, les autres élèves tapent dans les mains en disant « Bülbül kafeste » et barre le chemin aux rossignols en se redonnant la main.
- Le dernier rossignol, pris au piège dans la cage, a perdu.







# JINGLING MATCH

## Angleterre

### Jeux collectifs – Collaborer, coopérer, s'opposer

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Le joueur avec la clochette doit la faire sonner sans interruption et éviter que les autres aux yeux bandés joueurs ne l'attrapent ( type « colin maillard »)
- **Matériels** : Une clochette
- **Lexique visé** : **Jingle** : tinter - **A bell** : clochette/cloche
- **Structures langagières** : **Where are you ?**

## Déroulement

- Découverte du jeu par une vidéo :  
[Jeu 22 - Le Jingling match d'Angleterre - YouTube](#)
- On place les joueurs dans un terrain délimité.
- Tous les joueurs ont les yeux bandés sauf celui qui a la clochette.
- Il sera poursuivi par tous les autres.
- Il doit faire sonner la clochette sans interruption et éviter que les joueurs ne l'attrapent.
- Le but pour ce joueur est donc de ruser pour se déplacer astucieusement.
- Quand un joueur arrive à l'attraper, il prend sa place et le jeu recommence.



# DRAGON DU PEROU

## Jeux collectifs

### Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Agrandir le dragon.
- **Matériels** : Aucun matériel requis.
- **Lexique visé** :

Le dragon : **El dragón**

Le chasseur : **El cazador**

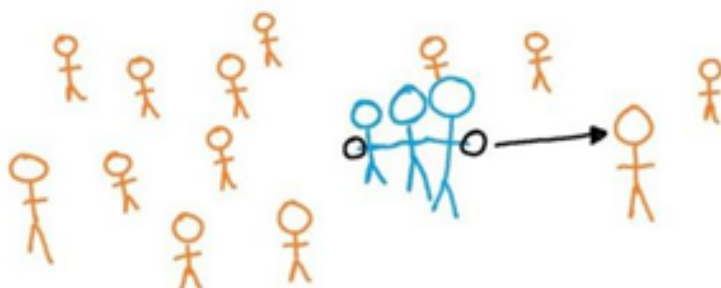
La tête : **La cabeza**

La queue : **La cola**



## Déroulement

- Découverte du jeu par une vidéo : <https://youtu.be/44HoWFPG2v8>
- Les joueurs se placent dans un espace délimité où on peut courir mais pas trop grand non plus.
- On choisit un joueur qui sera le chasseur (le dragon).
- Le chasseur essaie d'attraper un autre joueur en le touchant.
- Dès qu'il en a un, l'autre joueur se raccroche à lui en lui tenant la main et ensemble ils forment une chaîne qui ne doit pas se séparer. C'est le fameux dragon.
- **Le but du dragon, c'est de s'agrandir.**
- Pour cela, il doit continuer à toucher les autres joueurs sans se détacher. Mais il ne peut le faire qu'avec sa tête et sa queue, donc en fait avec les deux mains libres de la chaîne.
- Une fois qu'il a attrapé un nouveau joueur, celui-ci se raccroche au dragon et à nouveau il doit en attraper un autre avec les deux mains libres aux extrémités. Et ainsi de suite...



# LA MARE AUX GRENOUILLES



Allemagne

Jeux collectifs

**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.**

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Les cigognes doivent attraper les grenouilles.
- **Matériels** : Aucun matériel requis.
- **Lexique visé** :

La mare : **der Teich** - La grenouille : **der Frosch**

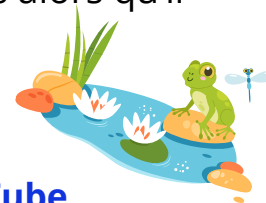
La cigogne : **der Storch** - La rivière : **der Fluss**

Le pré : **die Wiese** - La mare aux grenouilles : **der Froschteich** -

Traverser : **durchqueren**

- **Structures langagières** : **Du bist ein Frosch/ Du bist ein Storch**  
**Sie müssen der Teich durchqueren.**

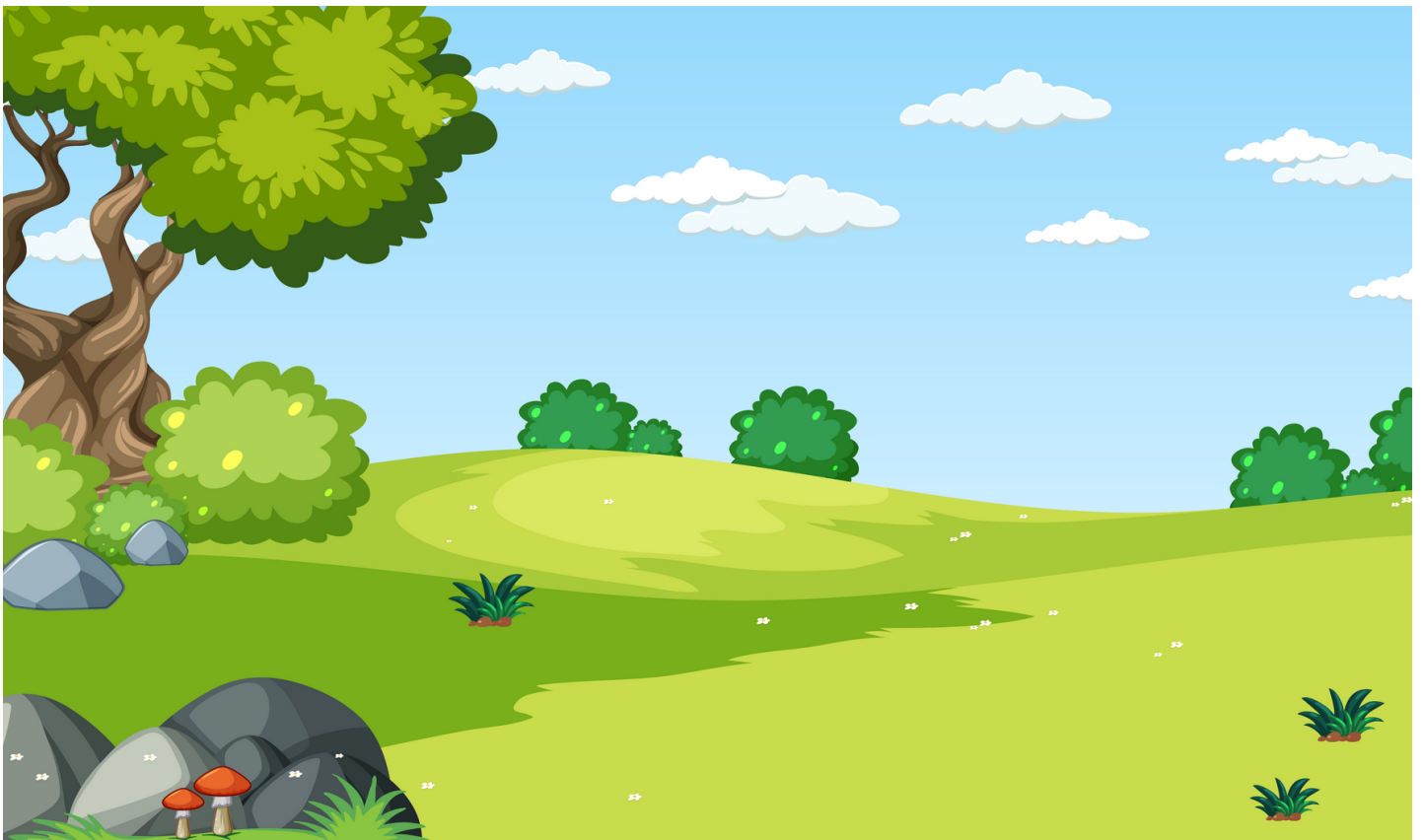
- **Pratique raisonnée de la langue** : Mots composés en allemand :  
Exemple : la mare aux grenouilles s'écrit avec 4 mots en français alors qu'il s'écrit avec 2 mots en allemand.



## Déroulement

- Découverte du jeu par une vidéo :  
[Jeu 25 - La mare aux grenouilles d'Allemagne - YouTube](#)
- Définir **deux équipes d'au moins 5 joueurs chacune**.
- Délimiter une aire de jeu. Dans la mare, il y a des grenouilles et des cigognes. On répartit les joueurs entre ces deux équipes. Les cigognes essaient d'attraper les grenouilles qui essaient de les esquiver. Ceux qui jouent dans l'équipe des grenouilles se déplacent en sautant. Les cigognes se déplacent jambes tendues. Elles doivent essayer d'attraper les grenouilles sans plier les genoux.
- **Variables** : pour les grenouilles, sauter à pieds joints, sauter à cloche pieds, sauter accroupi comme une grenouille...
- **Pour version plus imagée**, dessinez un cercle d'environ 8 mètres de diamètre, que l'on nommera « **le pré** ». La zone autour du cercle est « **la rivière** ». Au centre du cercle, dessinez un petit cercle qui sera « **la mare** ». Désignez, parmi les joueurs, **3 « cigognes »**. Les autres joueurs seront des « grenouilles », ils vont se placer dans la mare. Les grenouilles doivent essayer de passer de la mare à la rivière en sautillant. Les cigognes, affamées, doivent essayer de les manger pendant leur traversée en leur barrant le chemin en ayant les jambes bien raides. Les grenouilles peuvent faire demi-tour et regagner la mare, pour réessayer plus tard. Si une grenouille réussit la traversée, elle gagne et devient cigogne et une des cigognes prend alors le rôle de grenouille.









# DIBEKE

Afrique du Sud

## Jeux collectifs

### Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Inscrire un maximum de buts à l'équipe adverse en tirant une balle sur un terrain. L'équipe ayant marqué le plus de points sera proclamée vainqueur de la partie.
- **Matériels** : Un terrain, un ballon

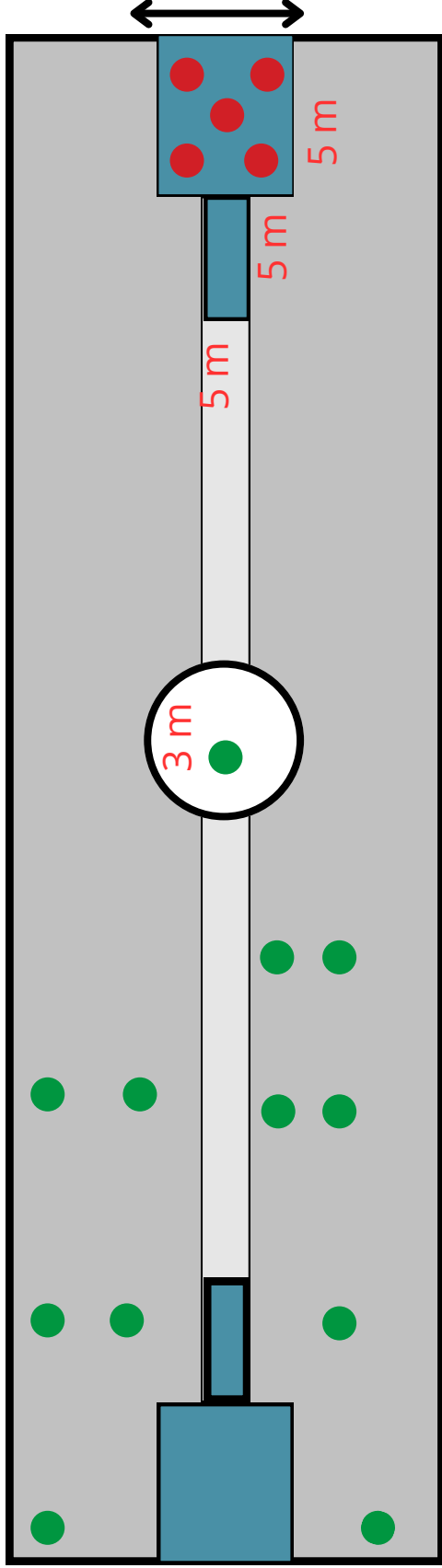
### Déroulement

- Découverte du jeu par des vidéos :

[Le Dibeke - Jeux des Pays et des Régions #JlJ2022 - Johannesburg - YouTube](#)  
Vidéos Bing

- Constituer **2 équipes mixtes de 12 joueurs**
- Durée : **2 mi-temps de 10 minutes**
- Le meneur de jeu, l'arbitre, donne le départ du jeu.
- **L'équipe qui défend choisit un Roller** (à tout moment il peut changer). Cette personne se tient dans le cercle central et fait rouler la balle aux attaquants.
- Les attaquants forment une seule ligne et chacun d'entre eux doit porter un numéro.
- **Le Roller (le lanceur) doit crier le numéro de la personne qui recevra la balle, cette personne doit s'approcher rapidement de la base d'attaque.** Le Roller fait rouler la balle vers l'attaquant en place.
- **L'attaquant doit frapper dans la balle, mais la balle doit rester à l'intérieur de l'aire de jeu.** Si la balle est attrapée de volée par la défense, alors les attaquants doivent changer de rôle avec l'autre équipe et deviennent donc les défenseurs.
- **Les attaquants doivent rester à l'intérieur du terrain de jeu** autrement ils sont mis à l'extérieur de celui-ci jusqu'à la prochaine manche.
- **Les défenseurs éliminent les attaquants en les touchant avec la balle.**
- Les attaquants peuvent s'aider les uns les autres à atteindre l'autre côté mais **s'ils se font toucher pendant l'action alors ils sont mis à l'extérieur jusqu'à la prochaine manche.**
- L'équipe doit essayer d'avoir autant de joueurs sains et saufs que possible de l'autre côté du terrain.
- **Une fois que tous les joueurs de l'équipe en attaque sont éliminés, un point est donné en récompense à la défense et les défenseurs deviennent les attaquants.** Ils se dirigent donc vers le côté où se trouve le camp d'attaque.

# DIBEKE



# KHO KHO

Inde

Jeux collectifs



**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.**

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Les chasseurs doivent éliminer le maximum de coureurs dans le temps imparti, en les touchant, en respectant leur « sens de chasse ».
- **Matériels** : Un terrain, des dossards pour différencier les deux équipes.
- **Lexique visé** : **Kho**= frère

## Déroulement

- Découverte du jeu par une vidéo :

Règle du jeu en français : [Jeu 29 - Le Kho kho d'Inde - YouTube](#)

Règle du jeu en anglais : [Kho kho game rules and regulations - YouTube](#)

Match de compétition : [Kho Kho Under 21 Boys Final - Maharashtra Vs Kerala | Khelo India Youth Games 2020 - YouTube](#)

- **La durée d'une partie est de 2 manches de 7 minutes** avec une pause de 2 minutes entre elles.
- **Rôle des coureurs** :

Les coureurs commencent avec **3 joueurs sur le terrain**. Ils se placent où ils veulent et peuvent courir dans tout le terrain.

**Ils sont éliminés si :**

- Ils sont **touchés**
- Ils **sortent des limites du terrain**
- Ils **rentrent sur le terrain trop tard**
- Lorsqu'un coureur est touché, il sort du terrain et est de suite remplacé par un autre joueur de son équipe

- **Rôle des chasseurs** :

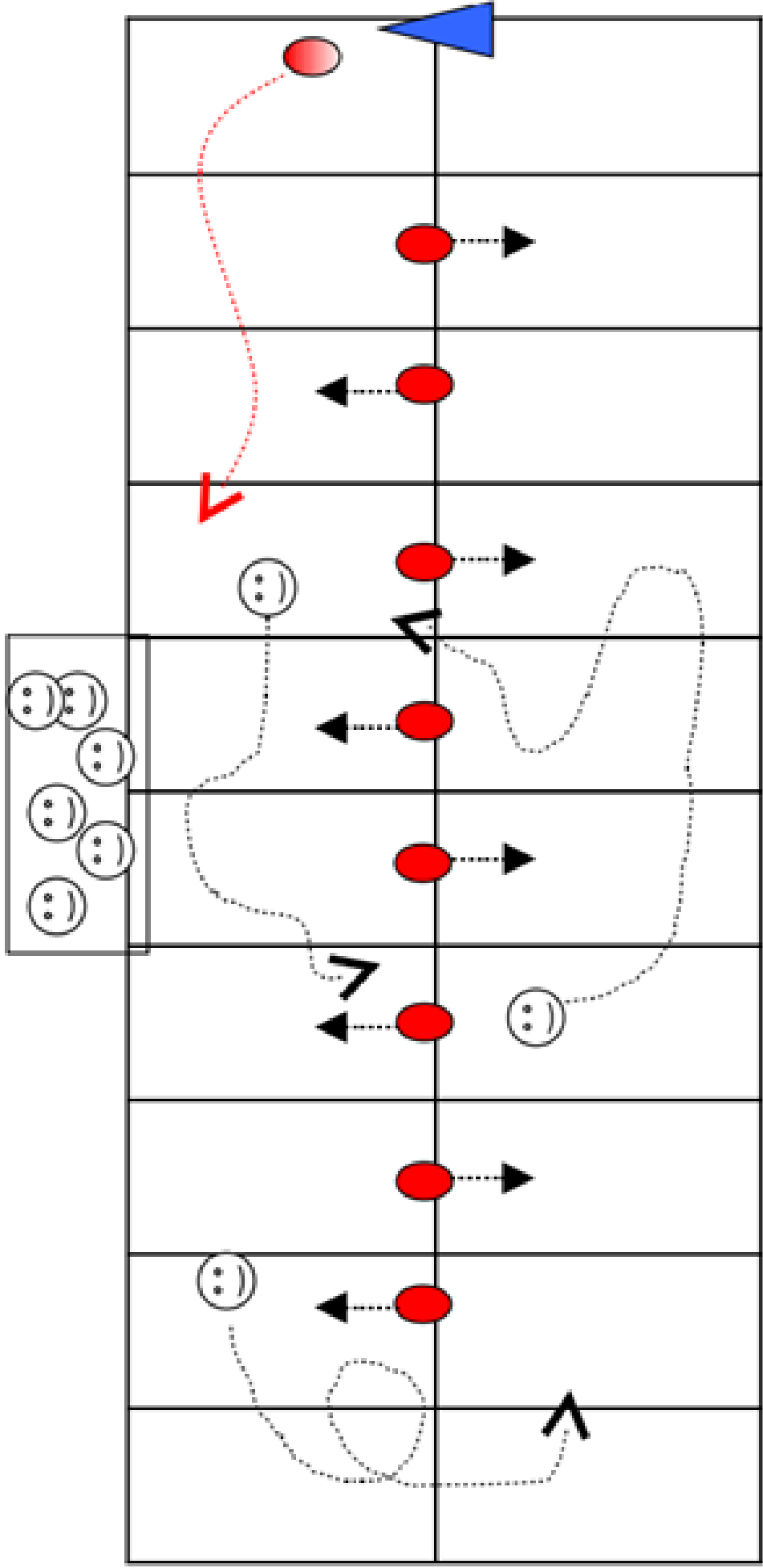
**Les chasseurs se placent dans leurs zones de « chasse » et choisissent leur sens de « chasse ».** Ils ne peuvent, au cours de la partie ni changer de sens, ni sortir de leur zone.

- Ils ne doivent **jamais franchir la ligne médiane**
- Un chasseur **choisit, au début, son côté de chasse**
- Il **ne peut revenir sur ses pas**.
- **Pour pouvoir franchir la ligne médiane, il tape sur l'épaule d'un des chasseurs en criant « KHO ! », et prend sa place.** Le chasseur choisi, part à la poursuite des coureurs.



# KHO KHO

[Description du terrain :](#)



# DIS UN NOMBRE

## Philippines

### Jeux collectifs



**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.**

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : Le but du jeu est de faire toucher le même nombre de parties du corps au sol qu'énoncé par le meneur (type Twister)
- **Matériels** : Aucun matériel requis
- **Lexique visé** : **Les nombres en anglais ou une autre langue.**

Eventuellement, les termes mathématiques des techniques opératoires en LVE (*exemple pour l'anglais: plus, minus, times, equals...*).

- **Structures langagières** : **Énonciation du nombre ou des termes d'une opération en langue étrangère**
- **Pratique raisonnée de la langue** : Comparaison de l'énonciation des nombres dans différentes langues.

*Exemple pour l'italien : settanta (soixante-dix), ottanta ( quatre-vingt) et novanta (quatre-vingt-dix)*

## Déroulement



- Découverte du jeu par une vidéo :  
[Jeu 27 - Dis un chiffre des Philippines - YouTube](#)
- Tout le monde se tient debout sur ses deux jambes au début et **le but du jeu est de faire toucher le même nombre de parties du corps au sol qu'énoncé par le meneur.**
- **On tire au sort un meneur de jeu.**

Celui-ci **donne un nombre et les joueurs doivent faire toucher au sol des parties de leur corps correspondant à ce nombre.**

- Par exemple :

**Si le meneur crie 10** et que les joueurs sont au nombre de 5, ils n'ont pas besoin de bouger car ils ont chacun leurs deux pieds qui touchent le sol ( $5 \times 2 = 10$ ).

**Si le meneur dit 5**, ils peuvent simplement lever un pied ou se mettre sur le dos en levant bras et jambes. Si le meneur dit 20, les joueurs doivent poser deux autres parties de leur corps au sol (mains, coudes...), etc.



# LA POULE ET LA CHENILLE



## Maghreb

### Jeux collectifs

#### Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

- **Objectifs** : Courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal et développer des stratégies individuelles ou collectives.
- **But du jeu** : La poule doit manger la chenille.
- **Matériels** : Aucun matériel requis
- **Lexique visé** : La poule : **el dadjaja** - La chenille : **dudatou el farasha**
- **Structures langagières** :

Vous êtes « la chenille » = **entoum dudatou el farasha**

Tu es « la poule » = **enti** (fille) **enta** (garçon) **dadjaja**

- **Pratique raisonnée de la langue** : Conjugaison du verbe être.

## Déroulement

- Découverte du jeu par une vidéo :  
[Jeu 26 - La poule et la chenille d'Afrique du Nord - YouTube](#)
- **Variable** : la taille de la chenille dépend de l'âge des élèves (en MS : 3 élèves/en GS : 5 élèves/ CP : 8 élèves...cycle 3 : toute la classe)
- **Les élèves, désignés comme « chenille », se relient les uns aux autres en se tenant par les épaules**, les uns derrière les autres et représentent ainsi une chenille plus ou moins longue suivant le nombre de joueurs.
- **Celui qui a été désigné pour le rôle de la poule essaye de manger la chenille uniquement par la queue en touchant le dernier joueur**. Une fois touché le joueur est éliminé.
- **Attention, la chenille doit rester solidaire de toutes les parties de son corps**. Elle doit à la fois protéger le bout de sa queue mais surtout ne pas se rompre car sinon elle perd cette partie de son corps qui se fait automatiquement manger par la poule.
- **L'objectif est donc d'agir en coordination pour ne pas que la chenille se rompt.**



