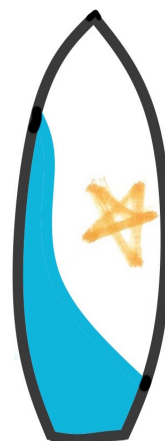




GV SPORTS



CENTRE SOCIAL GRAND VAUX - SAVIGNY SUR ORGE

GV sports est un jeu imaginé par les jeunes du centre social Grand Vaux à Savigny-sur-Orge sur le thème du sport : Jameson, Isack, Kratima, Youry, Bredancling, Kayronn, Kenilson et Yabe. Ils ont choisi dix sports : le golf, le tennis, le tennis de table, le football, le badminton, la natation, le volley-ball, la boxe, le surf et la course à pied.

Durée du jeu : 1 heure

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs ou 2 à 8 équipes

1 – Contenu du jeu

Objectif

L'objectif de ce jeu est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée en répondant correctement aux questions et en relevant les défis !

Contenu

- un plateau,
- un dé,
- des cartes réparties en 5 familles,
- des pions (un par joueur ou par équipe).

les 5 familles de cartes

- Rouge : défis collectifs (15 cartes)
- Vert : sport (24 cartes)
- Rose : mimes (11 cartes)
- Violet : philosophie (24 cartes)
- Bleue : défis sportifs (24 cartes)

Matériel supplémentaire à prévoir

Pour jouer, il faut prévoir le matériel suivant :

- un téléphone : pour utiliser la fonction chronomètre ou sablier,
- un livre,
- 5 objets variés,
- un ballon,

- des feuilles de papier.

2 – Règles du jeu

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur ou équipe choisit un pion de couleur et le pose sur la case DÉPART.
3. Un meneur de jeu (non joueur) doit être désigné pour arbitrer et lancer les défis.
4. Le joueur le plus grand en taille commence la partie.

Déroulement d'un tour

1 – Le lancer de dé

Le joueur dont c'est le tour, lance le dé. Deux résultats ont des effets spéciaux :

- Si le dé indique 1, l'équipe entre en mode SILENCE pendant 2 minutes exactement
 - Si elle respecte le silence complet : elle avance de 2 cases
 - Si elle parle une fois : elle recule de 1 case
 - Si elle parle plusieurs fois : elle recule de 2 cases
- Si le dé indique 6, l'équipe avance de 6 cases + 2 cases supplémentaires (soit 8 cases au total)
- Pour tout autre résultat (2, 3, 4 ou 5), l'équipe avance du nombre de cases indiqué par le dé

2 – Pioche de carte

Une fois le pion déplacé, le meneur de jeu pioche une carte correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le pion.

Il existe trois types de cartes :

- les cartes sports (cartes/cases roses)

Si la réponse est correcte : L'équipe pourra relancer le dé normalement au tour suivant .

Si la réponse est incorrecte : L'équipe lance immédiatement le dé et recule du nombre de cases indiqué

- les cartes défis collectifs (cartes/cases rouges)
Les conséquences en cas de victoire ou de défaite sont directement indiquées sur la carte.
- les cartes défis sports (cartes/cases vertes) :
Si le défi est réussi : l'équipe avance de 1 case
Si le défi est raté : l'équipe recule de 1 case
- les cartes Mime (cartes/cases bleues) :
Si le mime est trouvé : L'équipe pourra relancer le dé normalement au tour suivant.
Si le mime n'est pas trouvé : L'équipe lance immédiatement le dé et recule du nombre de cases indiqué
- les cartes philo (cartes/cases violettes) :
Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. L'équipe pourra relancer le dé normalement au tour suivant.

Fin de la partie

Pour remporter la partie, il faut atteindre la case ARRIVÉE en faisant le nombre exact. Si le lancer fait dépasser l'arrivée, le pion ne bouge pas. Il faudra attendre le prochain tour pour relancer.

Rôle du meneur de jeu

Le meneur de jeu est responsable de :

- Piocher les cartes correspondant aux bonnes couleurs
- Lire les questions et défis à voix haute
- Valider ou invalider les réponses
- Chronométrer les 2 minutes lors d'un résultat de 1 au dé
- Faire respecter les règles

3 – Informations complémentaires

Cartes philosophie

1. Le dopage est-il vraiment scandaleux ?
2. Citer le nom d'un jeu collaboratif.
3. En 2023, quel est le pourcentage de jeunes footballeurs en centre de formation qui signent un contrat professionnel ? Seulement 18 % des jeunes footballeurs signent

un contrat professionnel.

4. Donner 3 bienfaits du sport de loisir.
5. Pourquoi fait-on du sport de loisir ?
6. Pourquoi fait-on du sport professionnel ?
7. Est-ce que la recherche de performances est plus importante que le bien-être ?
8. Est-ce que le sport professionnel est meilleur que le sport de loisirs ?
9. Est-ce que l'entraînement est le même pour le sport de loisirs et le sport professionnel ?
10. Est-ce que le sportif de loisir et le sportif professionnel ont les mêmes règles de vie ?
11. Pourquoi le sport professionnel est plus difficile que le sport de loisirs ?
12. Pourquoi la plupart des gens font du sport de loisir ?
13. Quel est l'objectif principal du sport professionnel ?
14. Quel est l'objectif principal du sport de loisir ?
15. Quelle est la différence dans la pratique entre un sportif professionnel et un sportif en club ?
16. En quoi les exigences physiques du sport de loisir sont-elles différentes du sport professionnel ?
17. Le sport professionnel laisse-t-il de la place au plaisir ou devient une obligation ?
18. Le sport loisir favorise-t-il un meilleur équilibre de vie et pourquoi ?
19. Quand on fait du sport professionnel faut-il manger équilibré et pourquoi ?
20. Pourquoi certaines personnes choisissent-elles de rester dans le sport amateur alors qu'elles ont un bon niveau ?
21. À partir de quand peut-on dire qu'un sportif devient professionnel ?
22. Comment concilier vie privée et vie professionnelle ?
23. Comment gérer la fatigue dans les deux pratiques ?
24. Donner 3 bienfaits du sport professionnel.
25. Trouver un défaut au sport en club.

26. Quelles sont les 3 pratiques sportives que l'on peut réaliser ?

27. Quel est l'objectif principal du sport en club ?

Réponses concernant les cartes Sports

1. Citer 3 règles du foot (le but et ce qui peut être fait) ? Exemples : ne pas mettre le ballon hors du terrain, ne pas toucher le ballon avec la main, ne pas jouer de manière dangereuse, ne pas essayer ou donner un coup de pied à son adversaire, ...
2. Citer 5 joueurs de l'équipe de France de football : en octobre 2025, Lucas Chevalier, Mike Maignan, Brice Samba, Lucas Digne, Malo Gusto, Lucas Hernandez, Théo Hernandez, Ibrahima Konaté, Jules Koundé, William Saliba, Dayot Upamecano, Eduardo Camavinga, Manu Koné, Michael Olise, Adrien Rabiot, Khephren Thuram, Maghnez Akliouche, Kingsley Coman, Hugo Ekitiké, Jean-Philippe Mateta, Kylian Mbappé, Christophe Nkunku et Florian Thauvin.
3. Combien y a-t-il de joueurs dans une équipe de football ? 11 joueurs au maximum
4. Qui a gagné la coupe du monde de football en 2022 ? Les vainqueurs ont été l'Argentine, les seconds la France et les troisièmes la Croatie.
5. Comment calcule t-on sa VMA (vitesse maximale) ? Test du Demi-Cooper. Vous courez à une allure rapide que vous maintenez pendant 6 minutes. Puis, on prend la distance totale parcourue en km et on la multiplie par 10. (ex. : 1,35 km parcouru en 6 minutes = $1,35 \times 10$ = VMA de 13,5 km/h)
6. Pourquoi faut-il s'échauffer avant de courir ? pour éviter les blessures musculaires et articulaires et améliorer ses performances et ses sensations.
7. Quel est l'autre nom du tennis de table ? Le ping-pong
8. Citer une règle du tennis de table. Pour gagner des points, il faut que l'adversaire commette une ou plusieurs des fautes suivantes :
 - Il n'arrive pas à renvoyer la balle ;
 - Il parvient à envoyer la balle, mais en dehors de votre camp ;
 - Il laisse la balle rebondir plus d'une fois sur sa propre moitié de table avant de la renvoyer ;
 - Il touche la balle (avec sa raquette, son corps, ou ce qu'il porte) alors qu'elle n'a pas encore touché sa demi-table après le coup de l'adversaire (sauf si la balle avait

clairement dépassé la table sans la toucher). C'est ce qu'on appelle une obstruction;

- Après que vous avez servi ou renvoyé la balle, celle-ci touche un obstacle (par exemple, un vêtement, le plafond, un mur) avant d'être frappée par votre adversaire, à l'exception du filet et de ses poteaux ;
- Il y a contact de la surface de la table avec la main du joueur qui n'est pas posée sur la raquette ;
- Il fait vaciller la table pendant le point ;
- Il a un contact avec le filet ;
- Sa raquette touche la balle plus d'une fois de manière intentionnelle ;
- Il touche la balle plus d'une fois d'affilée ;
- L'arbitre juge que son service n'est pas régulier.

9. Donner un type de boxe

la boxe anglaise, la boxe française (également connue sous le nom de savate boxe), le muay thaï ou boxe thaï, le kick-boxing, la boxe américaine, le MMA, la boxe chinoise ou encore la boxe féminine.

10. Citer deux sports qui utilisent un ballon

le volley-ball, le handball, le football, le rugby, le kayak-polo, le Kin-Ball, le beach-basket (ou basket de plage), le water-polo

11. Quelle est la nage la plus rapide et la plus technique ?

- A – la brasse
- B – le crawl
- C – le dos crawlé
- D – le papillon

Le crawl : c'est une nage très technique car le corps est totalement immergé dans l'eau, y compris la tête ce qui demande une **bonne maîtrise des techniques de respiration**. Elle fait particulièrement travailler les bras grâce à ses mouvements rotatifs qui permettent au corps d'être propulsé dans l'eau. Le premier bras pousse l'eau vers l'arrière pendant que le second remonte dans l'air pour prendre le relais. Les mouvements d'un bras sont toujours en opposition avec l'autre, contrairement à la brasse ou encore le papillon qui sont des nages plus symétriques.

12. Comment s'appelle un bâton de golf?

A – une batte

B – une raquette

C – un club

Réponse : un club

13. Est-ce que les compétitions simples de tennis sont mixtes ?

non, pour les compétitions simples, le tennis fait partie (comme beaucoup de disciplines) d'un sport genré dans lequel on estime, entre autres, que la différence musculaire entre hommes et femmes jouerait en défaveur des femmes.

14. Qu'est-ce que le smash en tennis ?

Le smash est un coup réalisé en réponse à un lob de l'adversaire. Il consiste à frapper la balle au-dessus de la tête, avec une trajectoire descendante et rapide, afin de la renvoyer dans le camp adverse.

15. Citer un joueur français de tennis : Yannick Noah, Arthur Fils, Giovanni Mpetshi Perricard, Ugo Humbert, Corentin Moutet, ...

16. Sports de la même famille que le surf : le bodyboard, le skimboard, le paddle, le kitesurf, le windsurf, le wakeboard, le foil ou le wingfoil

17. Dans quel pays, le tennis a-t-il été inventé ? En France. Au XIIe siècle, dans les cloîtres monastiques du nord de la France, les moines jouaient à l'ancêtre du tennis : le jeu de paume. Ce n'est qu'au XVIe siècle que les raquettes entrent en usage en Angleterre et que le jeu commence à s'appeler « tennis ».

18. Combien de temps dure un match de badminton pour des joueurs occasionnels ? Pour des joueurs occasionnels, un match durera entre 45mn à 1 heure. Pour des joueurs professionnels, cela prendra environ 2 heures.

19. Quelles sont les fautes au volley-ball ? La faute du filet (quand un joueur touche la bande blanche en haut du filet), la faute de position (quand un joueur n'est pas à sa place au moment de l'exécution d'un service) mais il existe d'autres fautes : la faute « ball in » et la faute « ball out », la double touche, les 4 touches, la faute de pénétration, la faute de franchissement, la faute de ligne, la faute de service, le ballon porté ou la faute d'attaque.

20. Quel joueur de foot a arrêté sa carrière pour se consacrer au golf ? Gareth Bale en 2023

21. Que peut-on faire pendant une partie de tennis de table ? Ou plutôt, que ne peut on

pas faire lors d'une partie de tennis de table ...

- le joueur laisse la balle rebondir plus d'une fois dans son propre camp,
- sa raquette touche la balle plusieurs fois dans le même coup,
- la balle ne touche pas le camp de l'adversaire,
- le joueur déplace la table en jouant,
- le joueur touche la table de sa main libre,
- le joueur joue une balle à la volée,
- le joueur relance la balle qui vient rebondir sur le côté (la tranche) de la table.
- Le joueur donne de l'effet au service,
- Le joueur lance la balle pour servir.
- Le joueur touche la balle de ping-pong avec la main opposée à celle qui tient la raquette.
- Le joueur touche la table en jouant au tennis de table.
- Le joueur porte des vêtements de ping-pong de la même couleur que la balle.

Si la balle touche le filet mais passe au dessus, il y a « let » et le service est remis.

22. Roland-Garros est une compétition pour le tennis.

23. Combien y a-t-il de trous dans un parcours de golf ? 18 trous (il peut y en avoir 9 également mais en général, c'est 18).

24. Pour gagner au badminton, il faut faire tomber le volant dans le camp adverse.

Cartes Défis sportifs

- Sauter en tournant sur soi.
- Faire une galipette.
- Faire un bras de fer avec la personne de son choix (le gagnant avance d'une case et le perdant recule d'une case).
- Faire 15 jumping jacks (si ce n'est fait, l'équipe recule d'une case).
- Faire 30 oreilles (on se tient les oreilles opposées tout en pliant ses jambes).
- Faire la chaise contre un mur et tenir 1 minute.
- Faire 3 fois le tour de la salle en courant en 30 secondes.
- Faire 3 fois le tour de la salle en marchant à reculons.
- Faire 2 minutes de gainage.
- Taper des mains et des pieds en alternance 20 fois .

- Faire 10 squats.
- Faire 5 pompes.
- Faire le poirier pendant 10 secondes.
- Marcher en ligne droite avec un livre sur la tête.
- Faire la statue : rester immobile comme une statue pendant 1 minute.
- Tenir en équilibre sur un pied pendant 30 secondes, puis changer de pied.
- Sauter par-dessus une ligne au sol (ou un coussin) 10 fois de suite.
- Faire 5 sauts en tournant sur soi-même.
- Toucher les 5 objets désignés par le maître du jeu dans la pièce le plus vite possible.
- Imiter la marche de différents animaux (crabe, grenouille, flamant rose).
- Faire des montées de genoux sur place pendant 30 secondes.
- Faire 3 tours sur soi-même puis marcher droit sans vaciller.
- Faire la brouette : marcher sur les mains pendant qu'un autre tient les pieds.
- La chenille sportive : traverser la salle en file indienne, jambes écartées, en passant un ballon sous les jambes

Cartes Défis collectifs

- Tout le monde fait un gainage et celui qui tient le plus longtemps fait gagner son équipe qui avance de 2 cases.
- Lancer de boules en papier dans une poubelle : un membre de chaque équipe se positionne à distance égale d'une poubelle. Le premier qui rate le lancer perd !
- Le maître du jeu choisit une lettre de l'alphabet et chaque équipe doit donner le nom d'un sport commençant par cette lettre. Celui qui ne trouve pas, recule d'une case.
- Les enchères : le maître du jeu annonce un sport (exemple : volley-ball). Les équipes enchérissent tour à tour en indiquant combien de noms de joueurs professionnels de ce sport elles peuvent citer. L'équipe qui propose le nombre le plus élevé doit relever le défi : si elle réussit à citer tous les noms annoncés, elle avance d'une case. Dans le cas contraire, elle recule d'une case.
- la couleur : le maître du jeu donne une couleur. Le dernier à toucher un objet de cette couleur dans la salle, recule d'une case.
- le béret : chaque joueur a un numéro dans son équipe. Quand le maître du jeu dit le

numéro, les joueurs concernés doivent essayer d'attraper un objet placé au centre. En cas de victoire, l'équipe avance de deux cases.

- Traverser la salle sur une ligne sans en sortir, avec un livre sur la tête. Le premier arrivé avance de deux cases.
- Chaque équipe désigne un joueur et le maître du jeu démarre "Pierre Feuille Ciseau"
- Le maître du jeu cite un objet qui se trouve dans la pièce : la première équipe qui trouve l'objet gagne 2 points.
- Un joueur de chaque équipe s'assoit par terre. Le maître du jeu se place entre eux et laisse tomber un objet (il ne doit pas gêner les joueurs). Le premier joueur qui rattrape l'objet fait avancer son équipe de deux cases.
- Chaque équipe fabrique un avion en papier. Un membre se place côte à côte avec un membre de l'autre équipe. Ils lancent les avions. L'avion qui va le plus loin, fait avancer son équipe d'une case.
- Le maître du jeu délimite une zone (petite et identique pour chaque équipe). Il faut que tous les membres de l'équipe tiennent ensemble sur la zone. L'équipe qui tient le plus longtemps, a gagné.
- Tout le monde fait la position du bateau (assis, jambes et bras levés) et celui qui tient le plus longtemps fait gagner son équipe qui avance de 2 cases.
- Le maître du jeu donne un mot difficile à un des joueurs qui doit l'épeler à l'envers (le joueur de l'autre équipe se bouche les oreilles pour ne pas entendre). Puis il fait la même chose avec le joueur qui n'entendait pas. Le joueur qui a épelé le mot le plus rapidement a gagné.
- Un membre de l'équipe A se met devant l'équipe B et doit faire rire au moins l'un des membres de cette équipe. Puis c'est à l'équipe B. Le joueur ayant réussi le plus rapidement a gagné.

4 – Le cahier de l'animateur

Quelques éléments philosophiques pour aller plus loin...

Lexique

Jeu physique / jeu sportif : activité libre, sans autre contrainte que ses propres règles et où l'espace de décision est important. Les règles sont souvent modifiables et s'adaptent selon les joueurs. Cette activité tend en priorité vers le plaisir. Elle est en partie fictive, en

dehors de la réalité, on fait « comme si ». Contrairement à la vie quotidienne, il y a moins d'obligation de résultat et pas d'effets irréversibles (on peut perdre, se tromper, réessayer, aucune partie ne se ressemble). On quitte l'activité au premier degré et on tombe dans le second degré. C'est ainsi une activité « gratuite » : sans motivation extérieure et sans production matérielle, une activité aux conséquences réduites en ce qui concerne notre vie quotidienne du premier degré.

Sport : C'est une activité motrice, avec des règles, de la compétition (une hiérarchie) et de l'institutionnalisation (des clubs), elle vise en priorité la performance.

Compétition : situation de rivalité où chaque partie a en vue un ou des objectifs bien précis.

Compétition excluante : situation de jeu qui peut manifester 2 types d'exclusions. La première est de se retrouver éliminé / prisonnier dans le jeu et donc d'arrêter définitivement de jouer. La seconde est de se retrouver dans le camp des perdants une fois la compétition terminée. La plupart des sports institutionnalisés mettent en pratique ce style de compétition.

Compétition partageante : concept forgé par le sociologue Pierre PARLEBAS pour qualifier les jeux sportifs qui favorisent un vivre ensemble convivial. Dans cette situation, il n'y a pas d'élimination permanente et pas forcément de victoires finales (comme au jeu Poules/Renards/Vipères). Il y a cependant des marques de réussite ou d'échec qui sont de courts moments vécus pendant le jeu (comme en jouant au chats). Quand le jeu s'arrête, qui a gagné ? Tout le monde, car chacun, à un moment donné a été en situation de réussite et les marques d'échecs sont ainsi dédramatisées. Cette compétition permet également des situations dites « paradoxales » où l'on décide du rôle que l'on joue ou des alliances à chaque moment du jeu (comme dans la balle assise).

Jeux de rue / sport de rue : Des chercheurs psycho-sociologues comme Pascal BORDES ont montré une plus-value intéressante des sports lorsque ceux-ci sont pratiqués dans la rue ou sur les espaces verts de manière informelle. Il y a une mixité d'âges et de genre, les règles y sont plus souples. La tolérance y est plus forte et il y a moins de violences verbales et physiques. Les émotions positives y sont plus prononcées qu'en club sportif.

Travail : le travail peut se dire en 3 sens, un sens large et deux sens restreints. Les définitions 2 et 3 sont des cas particuliers de la définition 1.

1. Une activité souvent fatigante ou ennuyeuse qu'on fait en vue d'autre chose (faire le ménage, classer ses factures, tondre sa pelouse...). C'est toujours un moyen en vue d'une autre fin.
2. Un métier (footballeur, professeur, policier, cuisinier...)

3. Un exercice scolaire

Égalité : terme ambigu, car il faut distinguer l'égalité de fait et l'égalité de droit. L'égalité de fait des êtres humains n'existe pas, car nos caractéristiques, qualités et talents sont manifestement tous différents. La nature est reine de l'inégalité. L'égalité de droits et de dignité n'existe pas d'abord ; elle ne dépend que de nous, de notre volonté, de notre morale et de notre politique. Les hommes sont égaux parce qu'ils ont les mêmes droits.

Misogynie : haine ou mépris des femmes.

Préjugé : jugement non réfléchi et spontané. Il peut être vrai ou faux.

Sexisme : discrimination négative envers un sexe ou un genre, visant à le dominer ou à l'opprimer. Le sexisme est, en pratique, le plus souvent de la misogynie.

Stéréotype : opinion qui attribue une caractéristique à tous les représentants d'un groupe de personnes déjà classées par une spécificité partagée. Exemple : attribuer la caractéristique « douceur » à tous les êtres humains qui partagent la spécificité « femme ». Un stéréotype est souvent un préjugé hérité de notre milieu familial et social. Il peut être vrai ou faux.

Sports et jeux sportifs face à l'éducation nouvelle

Le besoin de motricité et d'éprouver ses nouvelles capacités corporelles ainsi que le besoin de compétition amènent tout naturellement l'enfant et l'adolescent vers le sport et les jeux sportifs traditionnels. Cependant bien que tous deux soient des activités motrices réglées, sports et jeux traditionnels ne se situent pas de la même manière dans le cadre de l'éducation nouvelle.

Le sport tend en priorité vers la performance alors que **le jeu sportif traditionnel tend en premier lieu vers le plaisir**. Le sport est institutionnalisé et est accompagné de dérives liées à l'enjeu du pouvoir et de l'argent : dopage, violence des supporters, injustice des salaires. En outre le sport souligne l'inégalité des résultats à l'arrivée : il met les vainqueurs sur un piédestal et laisse les vaincus dans l'ombre. Certes **le sport**, comme l'a souligné le sociologue Norbert Elias, **a permis à notre société de faire reculer la guerre** en tant que palliatif à nos conduites agressives. Il permet également de souligner **les vertus de l'effort** qui permettront aux adultes de réussir leurs projets. Cependant la société semble le survaloriser en l'accompagnant toujours de valeurs ultra positives : la santé, le respect, la tolérance, la diversité...notions qui quand on les regarde de plus près ne sont pas forcément en rapport avec l'essence même du sport.

En effet ce qui favorise **la santé** par exemple n'est pas le sport en club mais l'activité

physique modérée qui se rapproche du jeu. Le sport en club et la compétition acharnée de surcroît produisent quant à eux beaucoup de blessures et les sportifs de haut niveau sont tous bien mal en point dès 40-50 ans...

Quant aux valeurs, déjà mises à mal par le dopage, les inégalités financières et les violences de supporters, on se rend compte qu'elles n'ont rien à voir avec la logique interne des sports, voir même qu'elles s'y opposent : Comment prôner le respect de l'être humain quand le sport que l'on pratique essaye de le détruire en le mettant KO ? Comment prôner la non-violence quand la logique interne des règles du football fait que pour être efficace il va falloir que je mette hors jeu un adversaire par coup d'épaule ou un tackle ? Comment respecter l'adversaire quand de grosses sommes d'argent sont en jeu ?

Le sport vise la suprématie, et les perdants, frustrés, en prennent un coup sur leur estime de soi. Ce qui est gênant, c'est la pratique généralisée et exclusive du sport comme activité physique. Si c'est le seul modèle proposé aux jeunes, cela engendrera la volonté de dominer autrui aussi dans la vie citoyenne (travail, vie quotidienne...).

A l'inverse **l'éducation nouvelle prône la solidarité**. Y a-t-il une autre approche que celle du vainqueur/vaincu ? Peut-on s'opposer sans chercher à s'imposer ?

Les jeux sportifs traditionnels nous ouvrent un chemin vers cette possibilité : **il y a des jeux à victoire improbable ou sans victoire**, des jeux qui vont mettre l'accent sur le vécu et l'expérience collective joyeuse.

Parmi les jeux sans victoire, citons les 4 coins, accroche décroche, les jeux de chats, la balle assise, l'ours et son gardien. Autant de jeux où une succession de petites victoires et défaites se succéderont sans laisser une forte empreinte à la fin du jeu. Une fois le jeu fini, pas de gagnant final et c'est plus la satisfaction d'avoir partagé une aventure ensemble que le groupe retiendra.

On distingue ici la compétition « excluante » qui met en avant le vainqueur, de **la compétition « partageante » qui met en avant l'aventure collective**.

L'apparition **de jeux paradoxaux ou ambivalents** est une autre caractéristique des jeux traditionnels. Ce sont des jeux qui entraînent des revirements de situation spectaculaires, des changements de rôle ou de camps. Dans la balle assise par exemple, au moment où j'ai la balle et je fais face à un autre joueur, je décide sur le moment si c'est un allié (je lui fais une passe) ou un ennemi (je le vise) et rien n'est donc écrit d'avance.

Les logiques internes des jeux et les structures d'équipes sont beaucoup plus riches et diversifiées dans les jeux traditionnels. Dans le sport nous n'avons quasiment que des duels symétriques d'équipes ou d'individus alors que dans les jeux traditionnels, les

possibilités sont nombreuses : Duels dissymétriques d'équipes ou d'individus (rôles et pouvoirs différents), structures de coalitions (plusieurs équipes toutes opposées ou opposées à certaines), une équipe contre les autres joueurs en individuel, un individu contre tous les autres, chacun pour soi.

La richesse des interactions ludiques propre aux jeux traditionnels permet aux jeunes de se projeter différemment dans la société. Ils expérimentent des conduites sociales moins agressives et dominatrices et plus solidaires.

L'ensemble de ces jeux peut se retrouver dans les fichiers jeux des CEMEA qui sont la référence au niveau des jeux sportifs traditionnels.

Sources théoriques :

« jeux ,sports et société » Pierre Parlebas

« Sport et bien être relationnel » – Luc Collard et Pascal Bordes

Fichiers jeux « Jeux d'autrefois, jeux d'avenir » CEMEA – Ouvrage collectif du groupe de recherche jeux et pratiques ludiques

Film « les jeux sportifs traditionnels » CEMEA

Crédit images (Freepik)



**Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France
(CC BY-NC-SA 3.0 FR)**

Vous êtes autorisé à :

- **Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats – Lien de téléchargement du jeu sur www.ludomonde.coop
- **Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel

Selon les conditions suivantes :

- **Attribution** — Vous devez [créditer](#) l'Oeuvre c'est-à-dire mentionner lors de son utilisation les créateurs suivants :

« Le jeu GV SPORTS a été réalisé en 2025 par 8 jeunes de Savigny sur Orge (91) : Jameson, Isack, Kratima, Youry, Bredancling, Kayronn, Kenilson et Yabe. Un jeu co-construit avec l'association Mille et une idées (Créatrice de jeu game designer : Isabelle DECKE). »

Nous remercions également les partenaires de ce projet : le centre social Grand Vaux.

Nous remercions les subventionneurs pour leur confiance : l'EPT Grand Orly Seine Bievres et la CAF de l'Essonne.

Vous devez intégrer un lien vers la licence et [indiquer](#) si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.

- **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- **Partage dans les Mêmes Conditions** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les même conditions, c'est à dire avec [la même licence](#) avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée