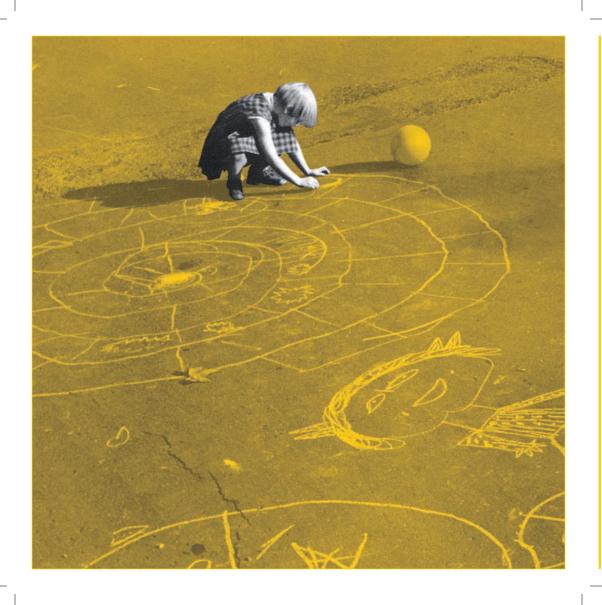


CITY GAMES JOUER DANS LA VILLE



CITY GAMES

Depuis que le monde est monde, nous aimons sauter et jouer à la marelle, courir les uns derrière les autres, nous cacher... Et partout dans le monde, les jeux sont approximativement les mêmes, bien qu'il existe quelques variantes en fonction de l'endroit et de l'époque...

La plupart des jeux ont traversé les âges grâce à la transmission orale. Génération après génération, les parents ou grandsparents racontaient à leurs enfants ou petits-enfants quels jeux ils connaissaient et comment y jouer. Puisse cette brochure combler une lacune pour ceux qui ne profitent pas, ou n'ont pas pu profiter, de cette source d'informations.

'CITY GAMES' offre une sélection parmi des centaines de jeux. Nous avons principalement choisi des "classiques", des jeux qui par la force des choses font désormais partie de notre mémoire collective : touche-touche, 'Petit poisson, puis-je traverser la mer rouge', la marelle, 123 piano, etc. Il existe cependant beaucoup de variantes moins connues – mais tout aussi gaies - à ces incontournables. Nous décrirons également ici un certain nombre de jeux surprenants venus d'autres cultures. Certains d'entre eux sont destinés à un grand groupe d'enfants, d'autres peuvent se jouer seul.

Nos autres critères de sélection:

- une organisation simple, sans trop de moyens ou de matériaux nécessaires.
- une surface limitée (même si certains jeux requièrent plus d'espace : un parc ou une plaine de jeux par exemple).

Un conseil pour terminer: ne vous laissez pas enfermer par les règles du jeu, changez-les en fonction de votre inspiration et surtout: amusez-vous!

ABC (ART BASICS for CHILDREN) est un laboratoire de recherche et de développement en matière d'expérience artistique et d'éducation à l'esthétique. Plus d'informations sur ABC :

PETITS IEUX DE COMPTINE

Au cours de ieux comme touche-touche ou cache-cache, quelqu'un doit être le "chat". Par exemple, le premier qui crie " je ne le suis pas", ne l'est pas. Ou le dernier aui touche un arbre ou un arbuste, devient le "chat". Ou on joue à pile ou face pour déterminer qui commencera. L'un des joueurs ferme le poing et pose une pièce sur son pouce. Il lance ensuite la pièce en l'air à l'aide de son pouce. Il est bien sûr encore plus facile de déposer la pièce au creux de sa main avant de la lancer. Le joueur rattrape ensuite la pièce d'une main et la pose sur le dos de l'autre main, sans la regarder et en la cachant. Un autre joueur doit alors choisir "pile" ou "face" (c.-à-d. l'un des deux côtés de la pièce). Le premier joueur montre alors la pièce. Celui qui a choisi le côté visible a gagné. Mais on peut également désigner quelau'un arâce à de petits vers déclamés en rythme comme des comptines. Chaque enfant qui participe au jeu est désigné à tour de rôle à chaque syllabe de la chansonnette. L'enfant sur qui se termine la comptine deviendra alors le "chat", autrement dit la personne qui commence, ou encore le gagnant. On prétend que la comptine "iene miene mutten" était autrefois une manière de compter. Les bergers auraient compté leurs brebis de la sorte.

AM STRAM GRAM

Une vieille comptine. Un enfant compte, les autres l'entourent. Ils tiennent tous le bras tendu devant eux avec la paume vers le haut. Le compteur commence et déclame les syllabes. A chaque syllabe, il tape dans la main d'un enfant à tour de rôle. Il en va ainsi jusqu'à ce qu'il arrive au dernier "gram" et il désigne alors celui qui sera le "chat".

Åm, stram, gram, Pique et pique et colégram Bourre, bourre et ratatam Am, stram, gram.

D'AUTRES COMPTINES :

Pomme de reinette et pomme d'apis, d'apis, d'apis rouge Pomme de reinette et pomme d'apis, d'apis, d'apis aris. Tapent, tapent, petites mains, Tourne, tourne, petit moulin, Ah les belles menottes, mesdames, Ah les belles menottes que j'ai! Il est midi Qui c'qui l'a dit? C'est la souris Ou est- elle? Dans la chapelle Que fait-elle? De la dentelle: Pour aui? Pour ces demoiselles Combien la vend-elle? Trois auarts de sel.

Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept Violette, violette Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept Violette à bicyclette

Une souris verte
Qui courait dans l'herbe
Je l'attrape par la queue
Je la montre à ces messieurs!
Et je dis que celui qui y sera
sera celui-là

Pipette, galette, visette, pipou, galou, visou Pom de ri de rom nostrum. Une oie, deux oies... (continuer jusqu'a 6 c'est (7) toi.

Une poule sur un mur Qui picote du pain dur Picoti, picota Lève la queue et saute en bas.

Qui a pété ? ça sent la chicorée un, deux, trois ce sera bien toi Ma p'tite vache a mal aux pattes tirons lui la queue elle ira bien mieux dairs un jour ou deux casi, casa ce n'sera pas toi

Un petit cochon pendu au plafond Tirez-lui la queue il pondra des oeufs combien en voulez-vous ? sans mentir et sans réfléchir un, deux, trois ce sera bien toi.

Un, deux, trois, c'est toi le roi. Quatre, cinq, six, Le roi des saucisses. Sept, huit, neuf C'est toi le boeuf

Je fais de la purée pour mes petits cochons Pour un, pour deux, pour trois, Pour quatre, pour cinq, pour six, Pour sept, pour huit, pour neuf. Boeufl

Henri quatre voulait se battre Henri trois Ne voulait pas Henri deux se moquait d'eux Henri un Ne dispit trien

Mistouflette s'en va-t-à vêpres, Son grand livre sur la tête Pain bis, pain blanc La plus belle s'en va dedans Pain bis, pain d'or La plus belle s'en va dehors. Petits oiseaux
D'or et d'argent
Ta mère t'appelle
Au bout du champ
Pour te donner du lait caillé
Que les souris ont barboté
Que les p'tits chiens ont barboté
Deux heur' de temps
Va-'t-enl

J'ai vu dans la lune
Trois petits lapins
Qui mangeaient des prunes
Commes des p'tits coquins
La pipe à la bouche, le verre à la main
En disant : - Mesdames
Versez-nous du vin
Tout plein.

Une petite plichinelle
Qui danse sur sa fenêtre
Un, deux, trois
Il se fiche en bas
Quatre, cinq, six
Il remonte bien vite
Sept, huit, neuf
Il a des cornes de boeuf
Dix, onze, douze
Il a des jambes toutes rouges

COMPTINES DANS D'AUTRES LANGUES

lene miene mutten, Tien pond grutten, Tien pond kaas, Iene miene mutte is de baas.

Mickey Mouse built a house. How many bricks did he use? "Four".

1-2-3-4 and out you must go. Not because you're dirty, Not because you're clean, Just because you kissed a girl Behind a magazine

LES DOIGTS QUI CLAQUENT / MORA

Ce jeu se jouait déjà en Egypte voici plus de mille ans et est toujours très populaire en Chine et en Italie où on l'appelle 'Mora'.

Deux joueurs se font face, le poing serré. Au signal, ils tendent un, plusieurs ou même aucun doigt et disent un chiffre entre 0 et 10. Le but est de deviner combien de doigts seront montrés en tout. Le joueur qui a crié le bon chiffre a gagné. Si personne n'a donné le bon total, ou si les deux joueurs ont crié le même chiffre, le jeu continue.

PIERRES DE PIRATES

Pour ce jeu, vous avez besoin de billes ou des pierres.

Le nombre maximum de joueurs est de cinq. Asseyez-vous en cercle sur le sol ou autour d'une table.

Chaque enfant tient jusqu'à 3 pierres dans sa main droite qu'il cache derrière son dos. Au signal de départ, chacun avance la main et la pose sur le sol ou sur la table. Un premier joueur dit alors: "Nous avons en tout ... pierres dans nos mains" (il doit dire un chiffre entre 0 et max. 15). Attention: c'est parfois un bon indice pour les autres joueurs; si le chiffre qu'il donne est très faible, il n'a sans doute pas ou très peu de pierres dans sa main. Mais il peut aussi bluffer, bien sûr! Ensuite, c'est au deuxième joueur de deviner, et ainsi de suite.

Dès que le dernier enfant a donné un chiffre, tous les joueurs ouvrent leur main et on compte alors le nombre exact de pierres. Celui qui a donné le bon chiffre ou s'en approche le plus a un point, ou peut décider qui sera 'chat' au jeu suivant.

Variation: les plus âgés peuvent jouer avec davantage de pierres, et les plus petits se limiteront à 1 ou 2 pierres chacun.

LA COURTE PAILLE

Prenez autant d'allumettes qu'il y a de joueurs et cassez un morceau d'une d'entre elles. Prenez-les ensuite dans une main en les alignant de telle sorte qu'on voit un bout de chaque, mais qu'il soit impossible de voir quelle est la plus petite. Tous les joueurs tireront alors une allumette et celui qui aura tiré la plus courte sera le 'chat'.

P.S. Comme son nom l'indique, ce jeu peut aussi se jouer avec des brins de paille.

PAS A PAS / QUI FRANCHIRA LE PONTO

Deux joueurs se donnent la main droite, étendent le bras et se lâchent d'un coup sec. Ils peuvent aussi tracer tout simplement deux lignes à distance égale de chacun.

Tour à tour, chacun pose un pied juste devant l'autre (pointe-talon, talon-pointe) dans la direction de l'autre joueur.

Le premier qui touche au minimum la pointe de la chaussure de l'autre joueur peut commencer.

P.S Si les deux pieds se touchent exactement au même endroit, le jeu est rejoué.

ATTRAPE LE BATON

Deux joueurs se font face. L'un des deux jette un bâton (d'environ un mètre de longueur) en direction de l'adversaire. Le deuxième joueur doit attraper celui-ci d'une seule main.

Le lanceur saisit alors le bâton en posant sa main juste au-dessus de la main du joueur qui l'a attrapé. Celui-ci fait de même avec son autre main, puis c'est au tour du lanceur et ainsi de suite. Lorsque, arrivé au bout du bâton, l'un des deux joueurs ne peut plus le serrer (complètement) d'une main, il a perdu.

PIERRE, PAPIER, CISEAUX

Ce jeu peut servir de comptine mais peut également être joué en tant que tel.

Les deux joueurs se tiennent en face l'un de l'autre et secouent le poing de la main droite en comptant à voix haute jusqu'à trois. A trois, ils ouvrent le poing en criant et faisant l'un des 3 gestes suivants:



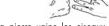




pierre papier ciseaux L'élément le plus fort marque un point :



le papier gagne sur la pierre car il l'emballe;



la pierre vainc les ciseaux car elle les casse;

et les ciseaux triomphent du papier car ils le découpent.

Si les joueurs montrent le même élément, aucun point n'est attribué. Le joueur qui atteint le premier trois points, sera le "chat".

SOURIS, FOURMI, ELEPHANT

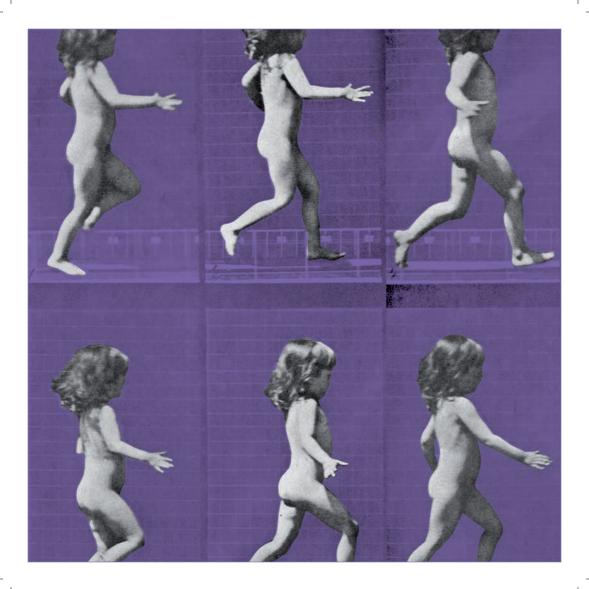
Le jeu 'Pierre, papier, ciseaux' est originaire du Japon et il existe plusieurs variantes. Par exemple : souris, fourmi, éléphant. L'éléphant écrase la souris, la souris piétine la fourmi MAIS la fourmi pique la trompe de l'éléphant. Vous pouvez réfléchir vous-même comment figurer un éléphant, une souris ou une fourmi avec vos mains.

En Indonésie, les enfants montrent leur poing : avec un pouce en dehors du poing, ils figurent l'éléphant, avec un index hors du poing, il s'agit de la souris et quand c'est le petit doigt qui apparaît, la fourmi.









JEUX DE COURSE ET DE MOUVEMENT

Nous débutons par la façon la plus simple de jouer, sans objet ni artifice. Se poursuivre l'un l'autre, se toucher et puis continuer à se poursuivre.... est vieux comme le monde

Et il en existe de multiples variantes. 'Cache-cache', '123 Piano', ou 'j'ai perdu mon mouchoir" sont des jeux de mouvements simples et amusants.

TOUCHE-TOUCHE

Un enfant est le chat et essaie de toucher un autre enfant. Lorsqu'il ou elle est attrapé, il ou elle doit à son tour toucher quelqu'un d'autre. Lors du contact, on peut crier : "touché, je t'ai eu" ou "touché, c'est toi le chat".

Il est plus pratique de délimiter le terrain de jeu au préalable.

TOUCHE-TOUCHE AVEC UNE ILE

Dans un parc ou un espace intérieur, un endroit bien déterminé devient une île où on peut se réfugier. Elle doit être suffisamment grande pour qu'un enfant puisse y tenir debout. Tu peux délimiter un cercle à l'aide d'une craie ou faire un rond avec tes pieds dans du sable ou du gravier. Celui qui se trouve dans l'île ne peut plus être touché. Dès que le chat court après un autre enfant, tu dois quitter le cercle.

TOUCHE-TOUCHE PLUS HAUT (OU CHAT PERCHE)

Si tu vas te placer à un endroit en hauteur, tu ne peux plus être touché!

IF IFU DES QUATRE COINS

Il s'agit d'un des plus vieux jeu de "touchetouche".

Il se joue à cinq joueurs.

Quatre enfants forment un carré et chacun d'eux se trouve dans un coin. Le cinquième se trouve au centre du carré et souhaite également occuper un coin. Les enfants dans les coins doivent changer de place. Ils peuvent crier ou donner un signal à un autre enfant avec qui ils veulent changer de place.

Au moment où ils changent de place, l'enfant du milieu essaie de s'emparer d'un des coins laissés vides. S'il y arrive, l'enfant qui a perdu son coin devient le nouveau "chat" et va se placer au milieu du carré.

Si le "chat" rencontre beaucoup de difficultés pour occuper un coin, il ou elle peut crier " tout le monde change".

TOUCHE-TOUCHE LEZARD

Le chat a un mouchoir qui pend à la ceinture de son pantalon. Quand il touche quelqu'un, celui-ci doit rester raide comme un piquet. Les joueurs immobiles peuvent être délivrés si un des joueurs libres parvient à arracher le mouchoir du chat

Tous les joueurs immobiles redeviennent alors mobiles et le joueur qui a arraché le mouchoir devient alors le chat.

Variantes

Le chat ne peut toucher que le dos.

Tous les joueurs peuvent arracher le mouchoir.

S'il s'agit d'un joueur immobile, il ne libère que lui et peut à nouveau jouer. Par contre, s'il s'agit d'un jouer mobile, les règles du jeu originel s'appliquent.



STATUE

Si tu es touché, tu dois rester immobile comme une statue (par exemple sur une jambe et avec les bras en l'air).

Une statue peut être libérée si un autre joueur parvient à la toucher, ou à passer entre ses jambes (ce qui est plus difficile). Le jeu se termine lorsque tous les participants sont transformés en statue. Celui qui est devenu une statue en dernier devient alors le "chat".

IF PIUS IENTEMENT POSSIBLE

Pense à un escargot, car celui qui franchira la ligne d'arrivée en dernier sera déclaré vainqueur! Trace d'abord une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Elles ne doivent pas être trop éloignées (environ deux mètres).

Tous les joueurs se placent sur la ligne de départ. Au signal, ils se mettent à avancer le plus lentement possible.

Attention, celui qui s'arrête complètement est éliminé et donc, il faut toujours bouger une partie du corps. Le dernier qui franchit la ligne d'arrivée est le gagnant!

CACHE-CACHE

Cache-cache est pratiquement toujours joué de la même manière.

Un - ou plusieurs - enfant(s) est (sont) le "chat". Il va se mettre dans un coin ou il compte jusqu'à 50 ou 100 tandis que les autres enfants courent se cacher.

Lorsqu'il atteint 100, celui qui va chercher crie: " J'arrive, celui qui n'est pas caché sera vu" et il se met à chercher.

S'il voit quelqu'un, le chercheur doit courir vers l'endroit où il a compté et crier le nom de celui au'il a vu.

Mais si quelqu'un qui était caché parvient à rejoindre l'endroit où on compte avant que le chercheur ne crie son nom, il reste libre. Il ne faut donc pas attendre que le chercheur vous ait trouvé avant de courir se libérer.

Si tout le monde est découvert, le chercheur a gagné et celui qui a été trouvé le premier devient le nouveau chercheur.

UN, DEUX, TROIS, PIANO

Pour ce jeu, tu as besoin d'un mur. Tracez une ligne parallèle à ce mur à une distance de 5 à 15 pas.

Un joueur désigné (le compteur) se place face au mur et les autres joueurs vont se placer derrière la ligne tracée. Le joueur placé contre le mur compte à haute voix "un deux trois piano" selon des tempos différents (une fois lentement, une fois très vite). Il le dit en frappant le mur avec la main, puis il se retourne brusquement. Entre-temps, les autres joueurs se rapprochent du mur.

S'ils ne sont pas complètement immobiles au moment où le compteur se retourne, ils sont renvoyés sur la ligne de départ.

Celui qui touche le mur en premier gagne et devient le nouveau compteur !



TOUCHE-TOUCHE A L'OMBRE

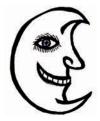
Un jeu de touche-touche où il te suffit de te placer dans l'ombre d'un autre joueur et de crier "c'est toi le chat!". Le soleil joue donc aussi !

LE CHATEAU D'OMBRES

Les joueurs vont se cacher à l'ombre d'un mur ou d'une maison. Ils étendent leurs bras, leurs mains ou leur tête de façon à ce que seule l'ombre de ceux-ci soit visible dans ce 'château d'ombres'.

L'un des joueurs se tient en dehors du 'château' et tente d'attraper l'une des ombres avec ses pieds, en sautant ou en posant le pied dessus.

Le joueur dont l'ombre a été prise est éliminé ou aide à attraper les autres.



WITTE ZWANEN, ZWARTE ZWANEN

"Witte zwanen, zwarte zwanen
Wie gaat er mee naar Engeland varen
Engeland is gesloten,
De sleutel is gebroken.
Is er dan geen smid in 't land
Die de sleutel maken kan?
Ga dore, ga dore
De laatste is verlore..."

Deux enfants se placent face à face et se tiennent les mains en l'air de manière à former un petit pont. Les autres enfants forment une chenille en se tenant par les épaules et passent en chantant sous le pont.

Au dernier mot de la chanson, les bras des deux enfants qui forment le pont s'abaissent. L'enfant qui se retrouve prisonnier doit alors venir se placer derrière un des deux enfants qui forment le pont et la chenille redémarre sur la même chanson.

Le jeu se poursuit jusqu'à former deux camps de chaque coté du pont. A la fin, chaque membre des deux camps se tient par les reins et tire en arrière le plus fort possible. Le premier camp qui doit lâcher prise ou qui tombe a perdu.

LA LUNE ET LES ETOILES DU MATIN

Encore un jeu où tu auras besoin du soleil.

Le "chat" est ici appelé la lune et doit rester à l'ombre d'un bâtiment ou d'un grand arbre. Les étoiles du matin restent principalement au soleil mais passent de temps en temps dans les zones d'ombre.

L'étoile du matin qui se fera toucher par la lune deviendra la lune à son tour.



PETIT POISSON, PUIS-JE TRAVERSER LA MER ROUGE?

D'un coté de l'aire de jeu se trouvent les joueurs et le petit poisson se tient au mi-

Les enfants chantent :

"Petit poisson, puis-je traverser la mer rouge?"

Le petit poisson répond " oui, à condition de porter du ... " et il cite le nom d'une couleur. Les enfants qui portent la couleur choisie sur leurs vêtements peuvent traverser l'aire de jeu sans danger, les autres doivent courir et éviter de se faire toucher par le petit poisson.

Celui qui est touché par le petit poisson en devient un aussi et donc, tour après tour, il est de plus en plus difficile de traverser l'aire de jeu.

Variante

Le petit poisson peut demander d'autres choses que de simplement porter une couleur.

Par exemple : celles qui portent une jupe peuvent traverser. Ou tous ceux qui marchent à reculons, etc.

BRAS DE FER CHINOIS

Dessine trois lignes sur le sol à une distance de 1 mètre chacune. Mets-toi dos à dos avec ton adversaire de chaque coté de la ligne du milieu.

Penchez-vous tous les deux vers l'avant et passez votre bras droit entre vos jambes pour saisir le poignet de votre adversaire. Appuie ta main gauche sur ton genou gauche pour te soutenir. Lorsque le signal de départ est donné, chaque joueur essaie d'avancer et d'emmener son adversaire avec lui.



Le premier qui franchit la ligne placée devant lui est déclaré vainaueur.

J'AI PERDU MON MOUCHOIR

Les joueurs forment un rond assis ou debout. Un joueur est désigné et doit courir autour du rond avec un mouchoir à la main tandis que les autres enfants chantent:

"J'ai perdu mon mouchoir, à la porte du trottoir, essayez de me rattraper, essayez de me rattraper. Le joueur laisse tomber son mouchoir dans le dos d'un participant. Celui-ci doit alors le ramasser très vite et courir derrière le joueur pour le toucher.

S'il y parvient, il retourne à sa place. Par contre, si le premier joueur réussit à faire le tour complet du cercle et à s'asseoir à la place de son poursuivant, il a gagné et le poursuivant doit alors semer son mouchoir.



LES IEUX DE BALLE

La balle est probablement le plus vieil objet avec lequel l'homme a joué. Tout objet rond pouvait en effet rouler, être lancé, attrapé, frappé du pied...

A l'origine, les balles étaient constituées de morceaux de cuir assemblés par une couture, remplis de cheveux ou de plumes. Les premiers jeux de balles étaient principalement des jeux où on devait attraper la balle.

Mais depuis que l'on a inventé la balle pelote et qu'on lui a consacré des espaces de jeu spécifiques, les formes de jeu se sont multipliées.

Aujourd'hui, le football est si populaire que, dans certains pays, les enfants n'hésitent pas à jouer un match en plein milieu de la rue.

Sur la photo:

Le joueur au milieu du cercle essaie habilement d'éviter la balle que les autres joueurs lui lancent. Le joueur qui parviendra à le toucher prendra sa place au centre du cercle.

IEU DE BALLON SANS LES MAINS

Faites circuler un ballon dans un cercle sans jamais le toucher de la main: utilisez votre tête, le genou, le pied, ... afin que la balle reste en l'air le plus longtemps possible!

P.S. Dans ce jeu, les joueurs sont tous solidaires, personne ne sera éliminé. Lorsque le ballon touche le sol, on reprend le jeu pour une nouvelle partie.

L'ECOLE DE LA BALLE

C'est un jeu que tu peux jouer seul pour découvrir à quel point tu es adroit avec une balle

Exercice 1 : commence par lancer la balle en l'air et rattrape-la à deux mains.

Exercice 2 : lance la balle avec une main et rattrape-la avec une main.

Exercice 3 : lance la balle en l'air, touche-la avec la tête et rattrape-la avec une

Exercice 4 : lance la balle en arrière derrière ton dos et en avant par-dessus ton épaule et rattrape-la ensuite avec une main.

Exercice 5 : essaie maintenant, avec une jambe repliée latéralement (le pied gauche repose contre le genou droit) de lancer la balle par derrière et de la rattraper devant, d'abord avec les deux mains et ensuite avec une seule.

Il y a encore des dizaines d'autres exercices possibles. Fais marcher ton imagination!

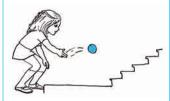
OLA RAGA (MOLUQUES)

Ce jeu se joue à cinq joueurs (ou plus). Les joueurs forment un cercle et donnent des coups de pied dans la balle pour que celle-ci ne touche jamais le sol. Si elle tombe par terre, le dernier joueur à l'avoir touchée est éliminé

LE FOOTBALL CHINOIS

Les joueurs sont penchés en avant en un cercle, les jambes écartées et leurs pieds touchant ceux de leurs voisins. En se servant de leurs poings, les joueurs doivent essayer d'envoyer la balle entre les jambes d'un autre joueur. S'ils y arrivent, le joueur qui a laissé passer la balle doit se retourner pour poursuivre le jeu. S'il la laisse passer une seconde fois, il est éliminé et doit quitter le cercle.

TENNIS SUR ESCALIER



Pour ce jeu, on a besoin d'une balle de tennis. Les joueurs se placent derrière une ligne sur le trottoir face à un escalier en pierre.

Chaque joueur à son tour lance la balle sur les contremarches de l'escalier. Au premier lancer, le joueur doit toucher la première marche, au second essai, il doit toucher la deuxième et ainsi de suite. S'il n'y arrive pas, la balle passe au second joueur qui essaie à son tour.

Dès qu'un joueur arrive au sommet de l'escalier, il doit ensuite en redescendre marche par marche.

Les joueurs ne peuvent jamais dépasser la ligne de lancer. Le premier qui parvient à monter et à descendre l'escalier marche par marche, remporte la partie.

LES BALLONS D'EAU

Un petit jeu qui se joue les jours où il fait très chaud. Remplis d'eau des ballons de baudruche et lance-les sur tes amis. Le plus amusant, c'est bien sûr quand un ballon éclate et que l'on est arrosé..

Pour maintenir la tension, fais un pas en arrière chaque fois que tu parviens à rattraper le ballon. Le vol du ballon sera donc à chaque fois plus long et les chances qu'il explose en vol seront bien plus grandes. Si tel est le cas, vous serez bien évidem-

Si tel est le cas, vous serez bien évidem ment trempés!

BALLE AU MUR

Faites un trait à env. 2 mètres d'un mur. Les joueurs se placent sur la ligne et doivent ensuite jeter l'un après l'autre le ballon contre le mur. Mais avant de l'attraper, ils doivent effectuer une action.

Par ex.

- taper trois, quatre ou cinq fois dans les mains (devant ou dans leur dos)
- garder les pieds immobiles
- l'attraper d'une seule main
- tourner une fois sur eux-mêmes
- faire passer la balle sous une jambe avant de l'attraper
- attraper la balle en faisant une grimace
- attraper la balle en se tenant sur un seul pied
- se toucher la bouche ou toucher le sol avant d'attraper la balle
- faire d'abord rebondir la balle sur la tête
- s'asseoir et se relever très vite
- tourner une fois sur eux-mêmes à cloche-pied

On peut aussi décider de jeter la balle de plus en plus haut, ou de la jeter d'une distance de plus en plus grande.

Si les joueurs sont nombreux:

Un joueur lance la balle contre le mur et le suivant doit l'attraper. Il la jette à son tour pour un troisième joueur, et ainsi de suite Les anciennes variantes de ce jeu ont de très jolis noms :

- La petite prière : attraper la balle avec un aenou à terre.
- La grande prière : attraper la balle les deux genoux à terre.
- Le filet de pêche : attraper la balle dans une robe ou une jupe.

Tu peux bien entendu trouver toi-même des variantes à ce jeu et leur donner de jolis noms!

TOUCHE LE MUR

Mieux vaut jouer à cette variante à quatre joueurs.

Mettez-vous en file indienne. Le premier joueur est au 'service' : il frappe le ballon de telle sorte que celui-ci touche une fois le sol avant d'atteindre le mur. Ce n'est que lorsque le ballon a à nouveau touché le sol que le deuxième joueur peut le frapper. Celui qui a laissé le ballon rebondir deux ou plusieurs fois sur le sol, ou qui tape au-dessus ou à côté du mur est éliminé. Il en va ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux joueurs, qui seront opposés pour la finale.

Attention: lorsqu'on recommence le jeu, le joueur qui a été éliminé en premier est celui qui débutera la partie.

LA BALLE CIBLE

Ce jeu de balle requiert un grand nombre d'enfants. Il y a deux équipes (A et B) ayant chacune un capitaine à leur tête. Ils ont tous les deux un camp dans lequel ils peuvent bouger.



Le but du jeu est de toucher tous les adversaires avec la balle.

Les deux capitaines viennent d'abord l'un contre l'autre sur la ligne médiane qui sépare les deux camps. L'arbitre lance alors la balle en l'air et celui qui l'attrape a "la main" et peut commencer.

Pour toucher les adversaires avec la balle, il y a des règles à suivre :

- La cible est l'ensemble du corps de l'adversaire. Attraper la balle est également autorisé mais, si l'adversaire laisse le ballon s'échapper en tentant de l'attraper ou de le repousser, il est hors-jeu.
- Seuls les lancers directs sont comptabilisés (le ballon ne peut donc pas rebondir sur le sol).
- Le collectif est autorisé mais il est interdit de courir avec la balle en main.
- Les joueurs ne peuvent mettre un pied en dehors de leur camp ni en attaque ni en défense..

Si un joueur de l'équipe A (B) est touché, il doit venir se placer dans la zone A1 (B1). Depuis cette position, il peut encore aider son équipe en essayant de toucher les adversaires. S'il y parvient, il peut à nouveau reprendre sa place sur le terrain, dans les zones A ou B. La première équipe dont tous les joueurs ont été touchés, a perdu la partie.

BAÎDHA

Baîdha signifie 'œufs' et se joue au Yémen.

Tracez à la craie un terrain de jeu de 5 mètres sur 5. On peut aussi tracer les lignes dans du sable à l'aide d'un bâton.

Deux chasseurs sont désignés. Ils vont se poster à l'extérieur des lignes. Les autres joueurs sont tous à l'intérieur. Les chasseurs doivent tenter de toucher les joueurs sur le terrain avec un ballon.



Si un joueur est touché ou s'il a dépassé une ligne en tentant d'éviter le ballon, il est éliminé.

Lorsqu'un joueur attrape le ballon, il devient lui-même chasseur. Celui qui l'avait jeté prend alors sa place sur le terrain de jeu. Si la balle a d'abord touché le sol avant d'être attrapée, elle 'explose' (comme si c'était un œuf) et le chasseur est éliminé.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucun joueur sur le terrain.



IOUER AUX BILLES

Le jeu de billes est vieux comme le monde. On a retrouvé des billes dans la tombe d'un enfant égyptien datant du quatrième siècle avant Jésus-Christ. Les Grecs et les Romains adoraient aussi jouer aux billes. L'empereur romain Auguste était un très grand amateur de billes. Tout comme la marelle, les Romains auraient introduit ce jeu chez nous alors qu'ils conquéraient nos régions.

Les billes étaient particulièrement populaires en Angleterre. Dès 1588, un championnat annuel était organisé et il s'agit là du plus vieil évènement sportif du pays. Généralement, on jouait avec des billes en argile cuite qui étaient alors émaillées ou non. A partir du 18ème siècle, les billes étaient réalisées en verre ou en porcelaine (principalement en Vénétie ou en Bohème). Auparavant, on utilisait également des noix, des marrons, des châtaignes ou des glands comme billes.

Actuellement, environ 400 millions de billes sont fabriquées à travers le monde. Cependant, il existe encore des artisans qui continuent à fabriquer de jolies billes. Elles servent alors de billes de collection ou d'échange.

On dit que porter une bille sur soi porte chance.

Une bille se roule, se tire ou se lance.

Comment tirer une bille ?

Ferme tes doigts en plaçant ton pouce juste à la pliure de l'index. Exerce-toi à déplier l'ongle de ton pouce en passant vers l'avant en touchant ton index. C'est la détente de l'ongle de ton pouce qui fera rouler la bille.

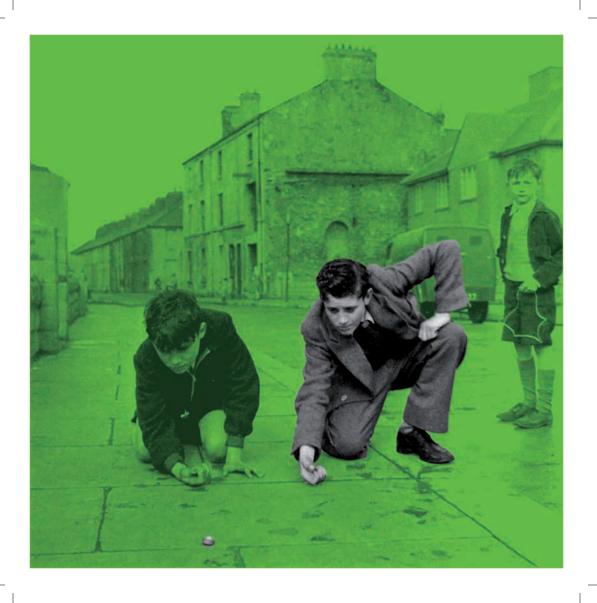
Place la bille dans l'espace entre ton pouce et ton index replié. Si nécessaire, tu dois plier ton index un peu plus afin que la bille ne tombe pas.





Dépose maintenant la phalange de ton index sur le sol. Frappe la bille avec l'ongle de ton pouce et fais-la rouler sur le sol.





LE JEU DE BILLES

Fais un trait dans le sable ou dessines-en un à la craie. Les joueurs doivent venir se placer derrière.

Le premier d'entre eux lance ou roule sa bille aussi loin qu'il le souhaite. Le suivant tente de toucher cette bille avec la sienne.

Si cela marche, il reçoit la bille qu'il a touchée. Et ainsi de suite... Le but est bien sûr de gagner un maximum de billes.

Si le joueur n'a pas touché la bille, il peut quand même la gagner si sa bille se trouve à l'empan de la bille à gagner. L'empan se mesure en écartant le pouce et l'index entre les deux billes. Si l'on parvient à toucher ainsi les deux billes en même temps, la bille est gagnée.

Au lieu de gagner des billes, on peut aussi gagner des points: celui qui touche le plus de billes aura gagné le plus de points.



Tu peux donc jouer simplement pour le plaisir et décider à l'avance que les billes gagnées seront rendues à chacun à la fin du ieu.

CUEILLIR LES PRUNES

Chaque joueur dépose un certain nombre de billes sur une ligne. Depuis sa ligne, l'autre joueur essaie d'enlever les billes de ta ligne. Tant qu'il y arrive, il continue. S'il rate, c'est à ton tour d'essayer d'enlever les billes de sa ligne.

JOUER A LA BILLE AU TROU

Cherche un endroit bien plat dans la terre et trace un trait avec un bâton. Creuse un petit trou à une distance d'environ 3 pas. Détermine à l'avance combien de billes chaque joueur pourra utiliser.

Les billes doivent donc arriver directement dans le trou afin de gagner un maximum de points. Si la bille arrive dans le trou au premier essai, le joueur reçoit alors 10 points et peut rejouer.

S'il lui faut plusieurs essais, on enlève à chaque fois deux points par essai manqué. S'il déloge une bille déjà dans le trou avec une de ses billes, il recevra 8 points.

Lorsque toutes les billes ont été utilisées, chaque joueur peut aller rechercher un nombre égal de billes dans le trou et la partie recommence. Ou alors, le jeu est terminé et le joueur qui a le plus de points agane la partie!

LE IEU DU CERCLE

Dessine un cercle d'un diamètre de 30 cm environ sur le sol. Chaque joueur pose deux ou trois billes dans le cercle. Dessine ensuite un autre cercle d'environ 2 m de diamètre autour du premier.

Les joueurs ne peuvent pas pénétrer dans le grand cercle. Tous lancent à présent une bille en essayant de chasser une ou plusieurs billes du petit cercle. Si ça marche, ils peuvent prendre la(les) bille(s) en question.

L'es joueurs peuvent à chaque fois reprendre la bille avec laquelle ils ont visé.

On peut aussi modifier la règle en disant que chaque joueur continue de jouer tant qu'il parvient à faire sortir une bille du cercle. Toutefois, les débutants risquent de trouver le jeu moins amusant!

LE JEU DU DELTA

A Rome, les enfants jouaient déjà à ce jeu voici plus de 2000 ans.

Dessine un trianale étroit et haut sur le sol et divise-le en 10 cases en tracant des lianes horizontales. Ecris les chiffres romains de Là X dans ces cases, comme sur le dessin. Trace ensuite une ligne à 2 m de la base du trianale. Chaque joueur lance à présent une bille vers le trianale. Chacun essaie bien sûr d'atteindre une case offrant le plus de points. Après une dizaine de parties, comptez les points. Celui aui a obtenu

divise-le (cycant des ses. Ecris xx sed l à comme cace en la 2 m VIII nace à vers VI nn es-tein-rant nts. III le vise ez II u s I III le vise ez II u s I III le vise ez II le vise ex III le vise ez II le vise ex III le vise ex III

le chiffre le plus élevé a gagné!

LA PIERRE PORTE-BONHEUR

En t'aidant d'une longue corde et d'un petit bâton, trace un cercle sur le sol d'un diamètre de 2 à 3 mètres. Au milieu, place une pierre qui est à peu près de la taille d'un poing: une pierre portebonheur.

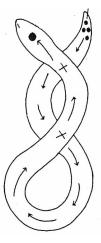
Les joueurs doivent essayer de se rapprocher le plus possible de la pierre en lançant l'une après l'autre leurs billes. Celui qui s'en rapproche le plus a gagné toutes les billes qui se trouvent dans le cercle. Les autres (hors du cercle) reviennent à leur propriétaire.

Il est permis de viser les billes des adversaires pour les écarter de la pierre. Celui qui s'est le plus approché du centre a gagné.

IF SERPENT GEANT

Ce jeu est assez répandu en France. Dessine un serpent géant dans le sable ou à la craie sur un sol pierreux.

A l'endroit de la tête, aménage un petit creux pour l'œil et fais deux croix où tu veux sur le corps du serpent, comme sur le dessin.



Chaque joueur place sa bille à l'extrémité de la queue. Le but du jeu est de faire suivre à la bille le corps du serpent et d'arriver à la loger au creux de son oeil. Le premier qui y arrive est déclaré vainaueur.

Chaque joueur a droit à un coup puis c'est au tour du joueur suivant.

Si ta bille sort du tracé du parcours, passe sur une des deux croix ou est touchée par celle de ton adversaire, tu devras repartir depuis la queue du serpent au tour suivant.

IES BILLES PAR LA PETITE PORTE

(ou le jeu des ponts)

Découpe dans un carton dur une suite d'arches de différentes tailles, petites et arandes.

Dispose ce morceau de carton à un mètre minimum d'une ligne (et fixe-le au sol au moyen de deux pierres, par ex.), ou utilise une boîte à chaussures sans son couvercle. Ecris sur chaque arche le nombre de points à gagner si une bille passe en dessous. Plus le pont est petit, plus le nombre de points sera élevé.

Essaie maintenant de faire rouler tes billes sous les ponts depuis la ligne. Tant que tu y arrives, tu peux continuer. Si tu n'y arrives pas, reprends ta bille et attend le prochain tour pour réessayer. Le but est évidement d'accumuler le plus de points possible.



LE GARDIEN DU PONT

Désigne un joueur qui sera le gardien du pont.

Chaque joueur essaie à son tour de faire rouler sa bille sous un pont.

Si la bille ne franchit pas le pont, elle devient la propriété du gardien. Si le joueur réussit, il recevra du gardien un nombre de billes correspondant au nombre indiqué sur le pont en question.

Le jeu se termine quand le gardien a réussi à ramasser les billes de tous les joueurs.

LES BILLES OU PIERRES FLECHETTES



Dessine à la craie une cible sur le sol et écris des chiffres à l'intérieur des ronds, le plus élevé se trouvant évidemment tout au centre. Trace ensuite une ligne à une certaine distance de la cible.

Chaque joueur vient se placer derrière cette ligne et lance sa bille ou sa pierre en direction de la cible. Le gagnant du premier tour est celui dont la bille/pierre tombe en plein milieu de la cible.

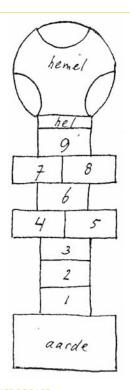
Celui qui à gagné le plus de points après 10 tours remporte le tournoi. Si vous n'aimez pas le calcul mental, vous pouvez aussi noter les chiffres au sol avec la craie.

IEU DE BILLES AFRICAIN

Tous les joueurs donnent un même nombre de billes (3 à 5) à un joueur. Celuici lance alors les billes en l'air, de sorte qu'elles retombent sur le sol dans une disposition au hasard. Déterminez à présent dans quel ordre vous allez jouer. Le premier joueur choisit alors une bille pour tirer sur une autre.

S'il l'a touchée, la bille lui appartient et il a droit à un deuxième coup. Dès qu'il rate sa cible, c'est au tour du joueur suivant. Celui qui touche la dernière bille peut garder celle-ci ainsi que celle qu'il a utilisée. Le gagnant est bien sûr celui qui possède le plus de billes.





I A MARFILE

La marelle est un jeu d'enfants classique que l'on retrouve partout depuis des siècles

Les premières marelles remontent en effet à plus de 4.000 ans! L'une des plus anciennes pistes de marelle a été retrouvée dans les dalles du Forum Romanum, le centre de l'ancienne Rome. Plus l'empire romain s'étendait, plus on a construit de routes pavées, reliant le nord de l'Europe à Rome. Ces routes étaient idéales pour la marelle.

Il est quasi certain que nos lointains ancêtres ont appris les règles de la marelle de soldats romains. Depuis, la marelle n'a jamais plus disparu. Les pistes de marelle peuvent être simples ou compliquées. Le jeu convient donc pour petits et grands. Dans le sud, il n'est d'ailleurs pas rare de voir des adultes y jouer.

Chaque marelle se compose de plusieurs cases, qui sont souvent numérotées.

Dessine la piste à l'aide d'une craie ou d'un morceau de chaux sur une place, une allée pavée devant une maison ou un trottoir dans une rue calme.

Les règles du 'ciel' et de la 'terre' sont valables pour presque toutes les marelles, à auelaues variations près. P.S. Tu peux également jouer à la marelle sans avoir tracé la piste. Il te suffit de compter les pas de la marelle ou de voir qui peut jouer à la marelle le plus longtemps ou le plus loin.

Tu peux aussi ajouter un grand pas ou encore un saut à tes pas de marelle et ainsi tu joues à 'La marelle à sauter'.

Tu auras toutefois besoin d'une pierre pour chaque jeu de marelle. Les pierres étant de chouettes objets pour jouer, nous avons ajouté dans ce chapitre quelaues ieux de pierre spécifiques.

ATTRAPER LA PIERRE

Un joueur plie son bras de sorte que le gras du bras se retrouve plus ou moins à l'horizontale. Le plus facile, c'est de toucher de la main droite son oreille droite. Le joueur pose alors une peite pierre ou une pièce de monnaie sur son coude.

Ensuite, dans une détente rapide, il lance son avant-bras vers l'avant et tente d'attraper de la main droite la pierre au vol avant que celle-ci ne tombe au sol.

Nous conseillons à ceux qui y arrivent avec la main droite d'essayer aussi de la main gauche!

REGLES DE BASE

Place-toi dans la case Terre et lance la pierre sur la case 1, saute à cloche-pied de la Terre à la case 1, reprends la pierre et reviens en sautant à cloche-pied sur la case Terre. Lance ensuite la pierre sur la case 2 et déplace-toi vers la case 2 via la case 1 en sautant à cloche-pied, ramasse la pierre, relance-la sur la case Terre et retourne à la case Terre via la case 1 toujours en sautant à cloche-pied. Recommence alors en lançant la pierre sur la case 3 et continue ainsi jusqu'au moment où tu arriveras à la case 9

Si la pierre tombe dans une mauvaise case ou sur une des lignes, le joueur perd son tour et le suivant peut commencer. Le joueur qui a mal lancé ou mal sauté reste au niveau atteint, il ne doit pas tout recommencer depuis le début.

On joue le plus souvent à cloche-pied, mais on peut aussi faire une partie du parcours accroupil Le joueur posera alors les deux pieds par terre, ramènera les mains sur les hanches et se déplacera de case en case par petits bonds.

Variante 1

- Après avoir sauté de la case 1 à la case 9, le joueur lance la pierre sur la case Ciel. Il saute à cloche-pied de case en case jusqu'à la case Ciel, ramasse la pierre et la lance alors sur la case 9. Suivez à présent les mêmes règles de base, mais dans le sens inverse, et rejoignez la Terre.
- Au lieu de lancer la pierre, les joueurs doivent la déplacer de case en case avec le pied. D'abord des cases 1 à 9, ensuite vers le Ciel et enfin retour vers la Terre.

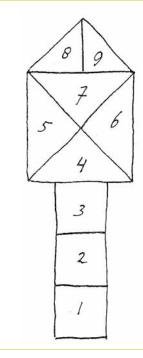
VARIANTE 2

- La même chose, mais le joueur maintient cette fois la pierre en équilibre sur un de ses souliers.
 - Si la pierre tombe, le joueur perd son tour
 - De nouveau, on évolue de 1 à 9, vers le Ciel et on revient vers la Terre.
- Idem, mais avec une pierre posée en équilibre sur la tête.
- Idem, mais avec la pierre sur l'index, le bras, le genou droit ou le genou gauche.
- Avec un oeil fermé et la tête en l'air, cette fois.
- Place-toi dans la case Terre, le dos tourné au jeu et lance la pierre par-dessus ton épaule.
- Si la pierre tombe dans une case et pas sur les lignes, tu peux aller y inscrire ton nom et cette case devient ta maison.

Aux prochains tours, tu pourras y poser les deux pieds tandis que les autres joueurs devront passer en sautant à cloche-pied.

REGLES COMPLEMENTAIRES

- Sur la case Ciel, on peut poser les deux pieds au sol et une pierre qui a été mal lancée est quand même considérée comme bonne!
- Si la pierre tombe sur une ligne ou dans une mauvaise case, le tour passe au joueur suivant.
- Si la pierre tombe sur l'Enfer, le joueur passe son tour et doit attendre le tour suivant où il recommencera tout depuis le début.



IA IFTTRE DE LA MARFILE

(minimum 1 joueur, maximum 4)

Ce jeu s'appelle ainsi parce que le haut de la piste de marelle ressemble à une enveloppe.

Premier tour : Saute avec les deux pieds des cases 1 à 9 et reviens.

Deuxième tour : Saute sur une jambe des cases 1 à 4, saute des deux pieds sur les cases 5 et 6, sur une jambe à la case 7 et de nouveau des deux pieds sur les cases 8 et 9. Arrivé là, tu fais demi-tour en sautant sur toi-même et place ton pied droit sur le 8 et ton pied gauche sur le 9. Recommence alors la marelle sur une jambe de 7 à 6, des deux pieds sur 4 et 5 et de nouveau sur une jambe jusqu'à la case 1.

Troisième tour : Saute à la marelle sur une jambe de la case 1 à la case 9 et reviens en sautant simultanément sur les cases 5 et 6 les jambes croisées, ainsi que sur les cases 8 et 9.

Si tu commets une faute, tu perds ton tour et tu devras reprendre le jeu depuis l'endroit où tu étais arrivé.

A MARELLE A L'EAU

Jouez selon les règles classiques, mais cette fois la case 'eau' est une zone interdite. Si un joueur y pose le pied ou que sa pierre y tombe, le jeu est terminé pour lui. Les cases 3, 6 et 9 sont des cases de repos.

Règle complémentaire : pour terminer, le joueur doit parcourir trois fois la piste de marelle à cloche-pied sans s'arrêter et sans lancer de pierre.

5		6 ^R
4	~	7
3 ^R	WATER	8
2	>	9 ^R
1		10

UN IFU DE MARFILE VENU DES INDES

(minimum 2 joueurs, maximum 4) Place-toi sur la ligne de départ et lance la pierre dans la case en bas à droite.



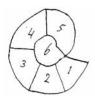
Sur une jambe, rejoins à cloche-pied avec la pierre chaque case du circuit jusqu'au moment où tu arrives dans la case du bas à gauche. Si tu touches une des lignes du circuit avec un pied ou avec la pierre, tu as raté et tu dois passer ton tour.

Si tu parviens à effectuer tout le circuit sans te tromper, tu vas à nouveau te placer sur la ligne de départ. Là, tu lances la pierre juste au-dessus du dessin. Va ensuite te placer dans une des cases avec une étoile et essaie de ramasser la pierre sans mettre un pied en dehors de la case où tu te trouves. Si tu y arrives, placetoi en dehors du dessin en lui tournant le dos et lance la pierre en arrière pardessus ton épaule. Si elle s'arrête sur une case vide, cette case devient ta maison et tu peux y écrire ton nom et les autres joueurs ne peuvent plus s'y arrêter.

Si ta pierre s'arrête sur une case où figure une étoile ou si tu ne parviens pas à ramasser la pierre, la main passe.

Au prochain tour, tous les joueurs commencent sur le deuxième terrain, lors du troisième tour, tout le monde commence au troisième terrain, etc. Le jeu devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que les cases se raréfient.

À la fin, les maisons sont comptées et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur.



LA MARELLE ESCARGOT

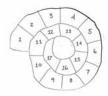
Saute à cloche-pied sur le modèle (voir dessin). Tâche de conserver ton équilibre et ne marche pas sur les lignes. Si tu arrives au milieu, tu peux t'y reposer en posant les deux pieds. Refais le chemin inverse à cloche-pied.

A chaque fois que tu réussis ton parcours (sans tomber, ni toucher les lignes), tu peux écrire tes initiales dans l'une des cases. Cette case sera ta 'Maison' où tu pourras te reposer et changer de jambe. Les autres joueurs devront passer dessus à cloche-pied.

Chaque joueur possédant peu à peu ses maisons indiquées par ses initiales, le parcours deviendra de plus en plus éprouvant.

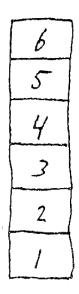
Variation: au lieu d'écrire tes initiales, tu peux aussi laisser une pierre dans ta case, ce qui empêchera les autres joueurs d'achever leur circuit après un certain temps.

Il existe une variante à la 'marelle escargot' (avec les cases 'ciel' et 'enfer'), que l'on peut voir sur la photo en début de chapitre.



LA PIERRE PLATE ET GLISSANTE (TURQUIE)

Dans ce jeu, la piste de marelle comporte 6 cases placées l'une à la suite de l'autre. Cela se joue par groupe de 4 à 6 joueurs qui courent à pieds nus.



Le jeu commence quand le premier joueur lance une petite pierre dans la case 1. Il doit alors ramasser la pierre entre ses orteils et sauter à la marelle jusqu'à la case 6 et en revenir.

Bien sûr, il doit toujours tenir la pierre sous son pied. Elle ne peut en aucun cas tomber et il doit toujours la tenir avec le même pied. S'il parvient à parcourir toute la piste de marelle, il peut continuer le jeu en lançant la pierre dans la case 2, s'il refait toute la piste sans erreur, il passe à la case 3, la case 4 et ainsi de suite ...

GAMPARAN (INDONESIE)

Tous les joueurs se trouvent à pieds nus derrière une ligne.

A tour de rôle, chaque joueur dépose une pierre sur la ligne, il la prend en recourbant ses orteils et lance la pierre le plus loin possible.

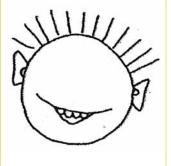
Celui dont la pierre est la plus proche de la ligne a perdu.

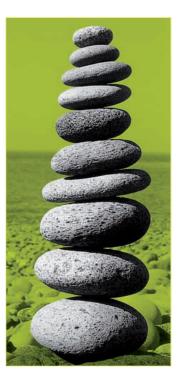
LE VISAGE DE CRAIE

Dessine avec une craie un grand visage sur le sol mais ne dessine pas les yeux et le nez (voir l'exemple dessiné).

Le premier joueur à trois pierres en main et se place à environ 3 mêtres du visage. Il essaie de lancer ses trois pierres pour qu'elles se placent à l'endroit des deux yeux et du nez.

Cela marche très rarement du premier coup mais cela donne souvent des résultats très drôles. Il faut donc persévérer!





LA PYRAMIDE DE PIERRE (Croatie

Avec 4 pierres ou 4 châtaignes, construis une pyramide: trois pierres sur le sol et la quatrième posée au-dessus. Trace une ligne à environ 5 mètres de la pyramide. Chaque joueur à son tour lance une pierre ou une châtaigne en direction de la pyramide pour la démolir. Si un joueur y arrive, les pierres sont pour lui et une nouvelle pyramide est construite avec des pierres fournies par ses adversaires. Le gagnant est celui qui termine avec le plus grand nombre de pierres.

VISER LES PIERRES (MAROC)

Un jeu pour trois enfants ou plus, chaque joueur a une petite pierre.

A tour de rôle, chaque joueur lance sa petite pierre. Le premier joueur va alors à l'endroit où sa pierre est tombée, la ramasse et vise, de ce point, la pierre d'un autre joueur.

S'il y arrive, il peut recommencer à lancer sa pierre en visant une autre pierre, etc. S'il échoue, le joueur suivant essaie à son tour.

LA ROUF

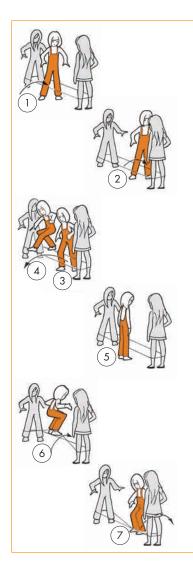
A l'aide d'une craie, dessine sur le sol une roue avec des numéros.



Au début du jeu, les joueurs décident quel sera le nombre de points à atteindre pour terminer le jeu.

Chaque joueur a 5 petites pierres et les lance l'une après l'autre dans les segments de la roue. Il additionne le nombre de points ainsi obtenu. Une pierre qui sort de la roue ou qui s'arrête sur une ligne, ne compte pas. Le gagnant est celui qui se rapprochera le plus du nombre de points convenu.





SAUTER A L'ELASTIQUE

Ce jeu est une compétition entre différents joueurs qui se mesurent au saut en hauteur entre les deux cordes d'un élastique fermé.

Deux enfants sont les 'piquets' et tendent l'élastique à une certaine hauteur entre leurs jambes. Ils se tiennent à environ 2 mètres de distance.

Au début du jeu, l'élastique est placé à hauteur des chevilles, quand un joueur a réussi à exécuter toutes les figures demandées, l'élastique est alors tendu plus haut et le jeu devient beaucoup plus difficile... Celui qui commence doit d'abord sauter latéralement au-dessus de l'élastique. Il doit sauter de telle façon que son pied gauche arrive au milieu de la boucle et que son pied droit se place à l'endroit où se trouvait son pied gauche auparavant. (1)

Il doit ensuite sauter encore une fois de la même manière et dans la même direction. (2).

Il se tourne ensuite légèrement vers le milieu pour que l'élastique se trouve entre ses deux jambes (3).

Pour le troisième saut, il peut un peu se détendre, il suffit simplement de sauter en dehors de la boucle de l'élastique (4).

Le quatrième saut est le plus difficile, le sauteur se trouve désormais de l'autre coté de l'élastique, au milieu et il place ses deux pieds sous l'élastique (5).

Avec une des cordes de l'élastique sur les cous-de-pied, il doit sauter par-dessus la deuxième corde (6).

Il se retourne ensuite vers le milieu, place maintenant ses deux pieds sur l'élastique et fait un dernier saut en arrière (7).

Celui qui commet une erreur doit laisser sa place à un autre joueur.

TORSION ELASTIQUE

Pour ce jeu, tu as besoin d'un élastique d'environ 4 mètres.

L'élastique est tendu autour des chevilles, des genoux ou des cuisses des joueurs, en fonction du degré de difficulté souhaité.

Tu verras sur le dessin les diverses figures de torsion possibles.



Dès que la personne qui saute a fait une faute, c'est au tour du joueur suivant.

SAUTER A LA CORDE

L'été était autrefois la saison où l'on sautait à la corde. On pensait d'ailleurs que sauter à la corde stimulait les récoltes et on espérait que les plantes allaient pousser aussi haut que le saut le plus haut.

A l'origine, sauter à la corde était un jeu typiquement masculin. Les garçons exécutaient différentes figures: faire passer deux fois la corde sous leurs pieds en un seul saut, ou sauter les bras croisés.

Plus tard, sauter à la corde devint un jeu de filles; celles-ci sautaient en s'accompagnant de petites chansons ou en récitant des vers

Tu peux sauter à la corde tout seul. Il te suffit de tenir les deux extrémités de la corde et de la faire passer par-dessus ta tête et sous tes pieds soit en avant, soit en arrière. Il te suffit de sauter pour que la corde passe sous tes pieds.

Tu peux varier la façon de sauter : pieds joints, un pied et puis l'autre ou comme si tu jouais à la marelle ...

Si vous jouez à plusieurs, vous devez être au moins trois. Les deux enfants qui font tourner la corde doivent se tenir à 3 mètres minimum l'un de l'autre.

Les autres enfants arrivent latéralement face à la corde et sautent quand celleci arrive sous leurs pieds et ressortent de l'autre côté.

Ce jeu peut se jouer avec un seul ou plusieurs enfants à la fois



La plupart du temps, on rentre et on sort pendant que la corde tourne. Mais on peut également commencer en se plaçant au milieu. On commence à tourner la corde lorsque le sauteur a compté jusqu'à trois. On peut faire beaucoup de choses avec une corde : la faire tourner lentement, à vitesse normale ou le plus vite possible / la bercer d'un côté puis de l'autre sans qu'elle ne dépasse jamais la tête du sauteur / la faire tourner sans qu'elle ne touche jamais le sol / courir sous la corde, sans sauter / sauter une fois seulement au-dessus de la corde. / ...

Mais tu peux aussi effectuer les mouvements suivants:

- Les mains sur les hanches, dans le dos ou sur la tête
- Les bras croisés
- Accroupi
- Penché
- En se retournant, une, deux ou trois fois
- Les yeux fermés
- Sur une jambe
- En se donnant la main
- L'un à coté de l'autre en se tenant par les épaules
- Bras dessus, bras dessous

Tu trouveras ici quelques chansons qui rendront le saut à la corde encore plus amusant!

Tu peux également inventer de nouvelles règles de jeu!

Deux enfants tiennent la corde et au milieu un troisième saute.

Serpent, bateau, ficelle, bambou, canard...

Quand l'enfant "rate", la corde prend la forme du mot (serpent, bambou, ficelle et pour le bateau ce sont les vagues) ou l'enfant doit sauter comme un canard.

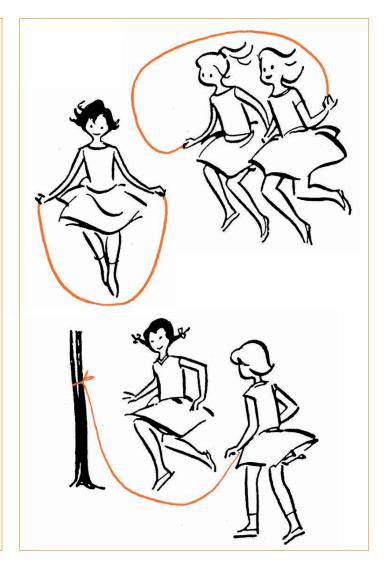
Quand on rate sur un mot, c'est au suivant de venir sauter.

One, two, buckle my shoe

"One, two, buckle my shoe Three, four, knock at the door Five, six, pick up my sticks Seven, eight, don't be late Nine, ten, start again."

Brown as coffee-berry

"Brown as coffee-berry, red as a bean, That's the prettiest color I've ever seen Yellow as daisy, black as ink, That's the prettiest color I do think Orange as a pumpkin, green as grass, Keep on jumping as long as you last." (principalement chantée à la frontière du Texas et du Mexique)





DIVERS

Ce chapitre rassemble différents jeux qui n'appartiennent pas à une catégorie spécifique mais qui sont néanmoins très amusants. Il était hors de question de vous en priver. Exemple : le très simple mais très captivant

"JE PARS EN VOYAGE ET J'EMMENE... ".

Un joueur commence et dit : "je pars en voyage et j'emmène une brosse à dents". Le deuxième dit : "je pars en voyage et j'emmène une brosse à dents, une valise"... et on continue ainsi.

Cela devient de plus en plus difficile parce qu'il y a de plus en plus d'objets à retenir.

Celui qui fait une faute dans la liste ou oublie un objet, est éliminé. Le dernier qui reste est déclaré vainqueur.

DESSINER DANS L'EAU

A jouer par beau temps! Cherche un endroit en sous-sol, par exemple une partie de parking ou une plaine de jeux. A l'aide d'un arrosoir et de sa pomme, fais des dessins.

En fonction de ton inspiration, tu peux dessiner de grandes fleurs, une ville entière, un visage ou alors la mer avec des bateaux et des poissons.

Veille bien à pouvoir t'approvisionner rapidement en eau afin que ton dessin soit terminé avant que le soleil ne l'ait complètement séché. Tu peux également prévoir plusieurs arrosoirs afin que plusieurs enfants puissent réaliser une partie du dessin.

Ci-contre, tu peux voir la photo d'un exercice de calligraphie chinoise. En Chine, on s'exerce à la calligraphie au moyen d'un grand pinceau et d'eau, sur les pavés des rues. Il s'agit donc d'une sorte de dessin à l'equ

LES NUMEROS DE PLAQUES

Un jeu très agréable sur le chemin de l'école ou pour les longs voyages en voiture. Repère le numéro de plaque d'une voiture, par exemple BAR608. Tu dois essayer de former le plus de mots possibles commençant par ces 3 lettres dans n'importe quel ordre : rabot ou barreau, ...

Tu peux jouer à ce jeu tout seul. Si vous êtes plusieurs, c'est celui qui aura trouvé le plus de mots qui sera déclaré vainqueur.





LE DEDALE DU MIROIR

Pour ce jeu, tu as besoin d'un petit miroir à main, d'un morceau de craie, d'un chronomètre et du soleil!

Sur une surface en béton ou asphaltée comme un trottoir ou une terrasse, dessine un dédale de petites rues à l'aide d'une craie. Indique clairement le départ et l'arrivée.

Le jeu : le premier joueur prend le miroir et l'oriente vers le soleil afin qu'un rayon frappe le miroir et forme un halo de lumière sur le sol. Le jeu consiste à faire évoluer la tache lumineuse sur le sol et à lui faire faire tout le parcours du dédale depuis la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée

Le reflet ne peut évidement pas franchir les lignes délimitant les rues. Si cela se produit, le joueur reçoit un point de pénalité. Il est également important de parcourir le tracé le plus vite possible parce que l'arbitre chronomètre tous les participants.



FRAPPER DANS LES MAINS

Ces jeux ont sans doute été inventés par des personnes qui souhaitaient se réchauffer les mains le matin en hiver.

Il y a beaucoup de façons différentes de frapper dans ses mains. En voici quelques-unes :

- Frappe tes mains sur tes jambes.
- Frappe tes mains l'une dans l'autre.
- Frappe dans les mains d'un ami ou d'une amie.
- Frappez-vous dans les mains droites l'un de l'autre, puis dans vos mains et puis dans les mains gauches l'un de l'autre.
- Frappez-vous dans le dos des mains l'un de l'autre et puis tournez vos mains et continuez comme décrit ci-dessus.
- Place tes mains de façon à ce qu'une des paumes soit tournée vers le ciel et l'autre vers le sol. Ton partenaire fait de même. Ta paume tournée vers le ciel frappe sa paume tournée vers le sol et ta paume tournée vers le sol frappe sa paume tournée vers le ciel. Retournez vos mains et recommencez.
- Croise tes bras sur ta poitrine entre chaque frappe.





REFRAINS A CHANTER EN FRAPPANT DES MAINS

Celle-ci se chante à deux en se tapant les mains les unes contre les autres de différentes facons et à la fin, on se chatouille.

Guilaume, me me me, le méchant homme me me me, qui a tué 3 millions d'hommes me me me, sa femme me me me, la Béatrice, ce ce ce, qui est la reine des saucisses ce ce ce, et le dimanche che che che, et le samedi en bikini ouistit!!

Une autre, à deux aussi avec d'autres gestes

Al- pha-bet touche, touche A touche, touche B touche A touche B touche alphabet.



PETITS JEUX POUR LE VISAGE ET LES MAINS

- 1- On tire la langue
- 2- d'abord d'un côté...
- 3- puis de l'autre,
- 4- et on la rentre.

Mets-toi latéralement contre un mur, les pieds bien l'un à côté de l'autre, une épaule et une hanche touchant le mur.

Essaie à présent de soulever la jambe extérieure en la gardant bien tendue.



Mets-toi dos au mur, les pieds bien à côté l'un de l'autre, les talons touchant le mur.

Garde les jambes tendues et essaie à présent de toucher tes orteils.



Place-toi à env. 30 cm d'un mur et pose ton front contre celui-ci, tout en gardant ton corps parfaitement tendu, les bras le long du corps. Essaie à présent de

te redresser.

IOLIER AVEC SON CORPS

Les jeux musicaux :

- Claquer des doigts
- Faire craquer tes articulations.
- Claquer ou grincer des dents.
- Frapper des mains ou des pieds.
- Claquer tes genoux l'un contre l'autre.
- Faire cliquer tes ongles l'un sur l'autre.
- Frapper sur ta poitrine (King Kong)
- La main sous l'aisselle, bouger le bras et produire un "pet".....

Seulement avec ta bouche

comme caisse de résonance et ta respiration (et donc sans tes cordes vocales), tu peux :

- Éjecter le doigt de la bouche, la joue produit un « plop ».
- Te moucher le nez en tenant tes doigts contre tes narines.
- Te frapper le crâne avec les articulations de tes doigts et varier le bruit en changeant la forme de ta bouche.
- Frapper tes doigts contre ta joue et varier le bruit en modifiant la forme de ta bouche.
- En inspirant et expirant : haleter, souffler et ... changer la forme de ta bouche.
- Faire des bruits d'explosion, de claquement, des sifflements!
- Claquer, grincer des dents.

Des petits jeux à faire quand on est tout seul et qu'on a que son corps pour jouer. Ou quand on est avec quelques amis et qu'on doit attendre longtemps quelque part (en voiture dans un embouteillage, dans la salle d'attente d'un médecin...).

Petits tours avec le corps

- Toucher le bout de son nez avec sa langue.
- Attraper ses orteils gauches avec sa main droite et passer sa jambe droite par l'ouverture ainsi formée
- Joindre les coudes derrière le dos.
- Avec le bras gauche sous le menton et derrière la tête, essayer de toucher son oreille gauche avec son bras gauche.
- Les pieds joints et bien à plat sur le sol, s'accroupir le dos bien droit, sans déplacer es pieds et sans tomber.
- Placer ses jambes derrière la nuque et tirer la langue.
- Assis en tailleur, mettre un pied sur la cuisse opposée et commencer à avancer.
- Sauter en l'air

La façon dont cette femme parvient à courber sa langue sur la photo est déterminée génétiquement : 7 personnes sur 10 y arrivent. Mais pouvoir rouler de la sorte le bout de sa langue en arrière dans sa bouche tient plutôt d'une anomalie et est donc excessivement rare.

■ EXERCISE DE FQUILIBRE

Nous avons un bon sens de l'équilibre, ce qui nous permet de bouger facilement. Pourtant, il y a certains mouvements qu'il nous est impossible de faire, même s'ils paraissent simples.

Demande à quelques amis d'essayer de réaliser les 3 expériences de gauche.





IEUX D'ENFANTS

de Pierre Breughel l'Ancien (1525-1569)

Plus de 70 jeux différents figurent dans le célèbre tableau du peintre flamand Pierre Breughel l'Ancien (appelé l'Ancien car Pierre Breughel le Jeune a également existé et était peintre comme son père).

Breughel a peint ces "jeux d'enfants" en 1560 et le tableau donne un aperçu très complet de tous les jeux qui existaient alors.

A l'époque de Breughel (la Renaissance), on s'intéressait très fortement au monde des enfants. Auparavant, au moyen âge, il était souvent interdit aux enfants de jouer sur les places publiques. Il y avait même de lourdes sanctions. Heureusement, cela a bien changé depuis.

"Jeux d'enfants" est exposé au musée d'histoire de l'art de Vienne (Autriche).

 Reconnais-tu certains jeux auxquels on joue encore aujourd'hui? • Peux-tu retrouver les jeux suivants ? Les osselets / Saute-mouton / Le combat de chevaux / Jouer aux cerceaux / Colinmaillard / Les échasses / Les jeux de balle (Savais-tu qu'à l'époque, la balle était fabriquée avec la vessie d'une vache, d'un mouton ou d'un porc? Retrouves-tu cette sorte de balle dans le tableau?)

Les autres toiles célèbres de Breughel l'Ancien sont "La chute d'Icare" (visible à Bruxelles), "Le repas de noces ", "Les chasseurs en hiver", "Margot la Folle"...

URBAN CITY GAMES

Les jeux de piste et chasses aux trésors d'antan ont retrouvé une nouvelle jeunesse grâce à la technologie.

Aujourd'hui, à New York, les étudiants jouent à "pacmanhattan" un GSM et un GPS à la main: des jeux d'ordinateur ont remplacé le monde virtuel classique par la vie bien réelle, et Pacman sème à nouveau la panique dans les rues de Manhattan.

Le golf urbain fait également fureur: on peut jouer au golf dans un parc, dans d'anciennes usines ou même sous la Tour Fiffel

Des arbres ou des conteneurs servent de cibles dont la balle doit se rapprocher le plus possible. Il n'y a pas de règles, sauf celle-ci: la sécurité avant tout!

Si tu veux en savoir plus sur ces nouvelles modes, consulte les liens de sites web disponibles ci-contre

LIENS VERS DES SITES INTÉRESSANTS

Plus d'informations sur les jeux d'enfants et sur Pierre Breughel l'Ancien :

www.het-kofschip.nl/kunstlessen

www.kinderwereld.net

nl.wikipedia.ora/wiki/Breuahel

www.edu.amsterdam.nl

www.fine-arts-museum.be (site du musée des Beaux-Arts où l'on peut notamment admirer la 'Chute d'Icare')

Autres sites passionnants:

www.2Ukids.nl

Un site et une banque de données reprenant les jeux de rue du monde entier qui ont également été filmés par le cinéaste et instituteur néerlandais Jules

Oosterwegel. On peut commander le DVD via le site : on y trouve pas moins de 50 jeux de rue différents provenant d'une vingtaine de pays. Les règles sont expliquées pour chaque jeu.

www.volkskundemuseum.be

Le Volkskundemuseum possède une collection d'anciens jeux insolites. Beaucoup de ces jeux sont méconnus mais ceux qui y ont déjà joué sont tout à fait conquis. Sous la conduite d'un guide, vous apprendrez une vingtaine de jeux anciens, comme le dessus de table, la boule tournante, Trou Madame, le lancer d'œufs, ... Les règles exactes, les refrains et comptines sont expliqués.

Sites relatifs aux Urban Games:

www.urbangolf.be

http://games.fok.nl/news.php?newsid=4934

www.pacmanhattan.com

http://www.cubezone.nl/ShowContent.asp?ContentID=14501



ABC DE LA VILLE

En ville, on trouve naturellement énormément de bâtiments et beaucoup de panneaux munis de signaux.

Mais si on y regarde bien, on peut retrouver les lettres de l'alphabet aux endroits les plus inattendus.

Un oeil aiguisé et un peu d'imagination suffisent pour débusquer le monde caché des lettres dans l'architecture d'une ville trépidante.

Essayez donc!



REFERENCES DES VISUELS ET RESSOURCES

- BARWELL Eve: Spelen met plezier, Zuidnederlandse Uitgeverij, Aartselaar, 1982
- CARPENTIER Didier, BACHELET Joël: Plein-air, Editions Presse Européenne, Averbode. 1981
- DAANE Laurens A.: Prisma spelenboek buitenshuis, Het Spectrum, Utrecht / Antwerpen, 1961
- DAHLKÉ Tom: Het grote spelletjesboek voor kinderen, Deltas
- DIEM Walter: Die schönsten Murmelspiele, Moses, Kempen, 2004
- EVANS Charlotte: The guide handbook, The Guide Association, London, 1992
- Famille 2000: Les jeux de société, éditions des connaissances modernes s.a., 1971
- GÖÖCK Roland: Das grosse Buch der Spiele, Bertelsmann, Gütersloh, 1964
- GRUNFELD Frederic, Spelletjes uit de hele wereld, Kosmos, Amsterdam, 1975
- GRYSKI Camilla, PETRICIC Dusan: Let's play. Traditional Games of Childhood, Kids Can Press, Toronto, 1995
- HERSCHER Georges: Kindheit, Knesebeck, München 2001

- Het gezinsboek voor vrije tijd en vakantie, Zomer en Keuning, Wageningen, 1978
- HILL Douglas: Magie en bijgeloof, Amsterdam Boek, Amsterdam, 1973
- HORNEZ Cassandra, LECAUCHOIS François: Jouons avec les enfants de mediterranée, Gallimard Jeunesse, 2004
- JEST Corneille: Tarap une vallée dans l'Himalaya, Seuil, Paris, 1974
- KAMPS J.M., TJOELKER A.C.W.: Wie speelt er mee?, Zomer en Keuning, Wageningen, 1969
- Kinderen voor de camera, Time-Life International, 1973
- LANGENSIEPEN Fritz: Spielwelten, Rheinland Verlag, Köln, 1993
- LECARME Pierre, FRADIER Catherine: De beste openluchtspelletjes, Casterman, 2004
- MEYERS Hans: 150 bildnerische Techniken, Otto Mayer Verlag, Ravensburg, 1964
- MILICH Zoran: The City ABC Book, Kids Can Press, Toronto, 2001
- MOORE Ruth: Evolutie, Het Parool, Amsterdam, 1964

- MUYBRIDGE Eadweard: The human figure in motion, Dover, New York, 1955
- PINEUR Catherine: Plouf plouf! Achille hésite, l'école des loisirs, 2004
- PRESS Hans Jürgen: Speel met plezier op het kinderfeest, Cantecleer, Amersfoort. 1966
- SANDBURG Carl: The Family of Man, Museum of Modern Art, New York, 1955
- STEIN Sara: Zo zit dat!, Het Spectrum, Utrecht/Antwerpen, 1981
- THOMAS Anne & Peter: Vakantieboek, Christofoor, Zeist, 2006
- VAN WEYENBERGH Claire: Jeux et distractions pour tous, Marabout, Verviers. 1975
- WATSON Philip: Super motion, Walker Books, London, 1982
- WESTERMAN Wim: Wij maken een kring, Intro, Nijkerk, 1984
- WISE Debra, FORREST Sandy: Great big book of children's games, Mc-Graw-Hill, New York, 2003

COLOPHON

Recherches/responsable de projet : Gerhard Jäger

Rédaction : Patrick Jordens

Rédaction finale : Lien Hemerijckx, Elfi Vansteenkiste, Gerhard Jäger, Taal-ad-visie

Mise en pages: Niko Bruggemans en Gerhard Jäger Traductions: Thierry Lewyllie/Thierry Goedseels

Avec le soutien de la Région de Bruxelles-Capitale



E.R. Gerhard Jäger,

ABC
ART BASICS for CHILDREN
Rue Antoine Dansaert 98
1000 Bruxelles
t 02/502 00 27
f 02/502 00 62
www.abc-web.be



