



Jeux de cour (1)

Les billes

Destinataire
• animateur

Public
• enfants
à partir
de 7 ans
• adolescents

Thème
• jouer

L'objectif de cette fiche est de redécouvrir deux jeux de billes traditionnels (un jeu de parcours et un jeu d'attaque) afin de les transmettre aux enfants d'aujourd'hui...¹

La capitale

Principe

• Devenir propriétaire des 5 villes du parcours (voir schéma).

Nombre de joueurs

• 4 joueurs maximum.

Matériel

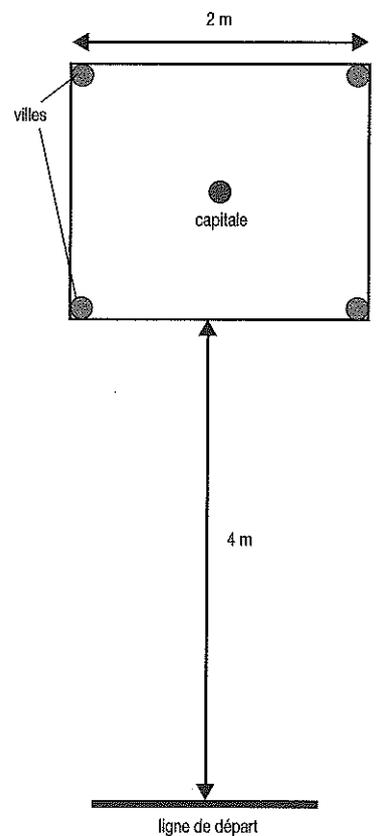
• 1 bille par joueur.
• Un terrain où sera tracée l'aire de jeu (voir schéma ci-contre). Les villes et la capitale sont représentées par des trous creusés dans le sol.

Déroulement

- Les joueurs définissent d'abord les tours de jeu.
- Puis, à tour de rôle, chacun se place derrière la ligne de départ et commence à tirer sa bille.
- On rejoue toujours de l'endroit où sa bille est tombée en la poussant grâce à une pichenette.
- Lorsqu'une bille entre dans un trou (ville ou capitale), son propriétaire devient maître de la ville. Cela signifie qu'il pourra se placer au-dessus de sa ville pour tirer sa bille ou dégager une bille adverse qui devient trop offensive.
- Lorsqu'un joueur est victime d'une attaque, et que sa bille est touchée par une bille adverse, il sort du champ de jeu.
- Il pourra alors relancer sa bille :
 - ! soit d'une ville (s'il en possède une) ;
 - ! soit de la ligne de départ.
- A chaque fois qu'une bille est touchée, le joueur ayant réussi son coup gagne le droit de rejouer.

¹. Un animateur peut gérer deux jeux de billes sans problème (environ 10 enfants peuvent participer).

La capitale : schéma du terrain de jeu





fiche technique

- Il est possible de reprendre une ville gagnée par un adversaire, en y logeant sa bille.

Fin de la partie

- Le jeu s'arrête quand un des joueurs est propriétaire des 5 villes.

La ligne

Principe

- Gagner le maximum de billes.

Nombre de joueurs

- 2 à 8 ou 10 joueurs.

Matériel

- Un minimum de 5 billes par joueur et une craie.

Déroulement

- Tracer au sol une ligne de 1,50 m environ. Puis se placer à 3 m de cette ligne et tracer un petit cercle d'où chaque joueur pourra tirer (voir schéma).

- En début de partie, tous les joueurs misent une bille qu'ils déposent sur la ligne (elles doivent être espacées les unes des autres de 20 cm environ).

- Les joueurs se mettent d'accord sur un ordre de passage.

- A son tour, le joueur lance une bille et essaye de toucher une bille se trouvant sur la ligne :

! s'il y arrive : il remporte alors toutes les billes de la ligne.

! s'il échoue : il doit alors disposer la bille qu'il vient de lancer sur la ligne.

- Lorsqu'un joueur gagne toutes les billes de la ligne, chacun remet en jeu une bille sur la ligne. Les joueurs ne voulant pas continuer peuvent abandonner leur tour. Le fait de miser donne à un joueur le droit de tenter sa chance ! Sinon, il doit attendre le prochain tour de mise pour pouvoir réintégrer la partie.

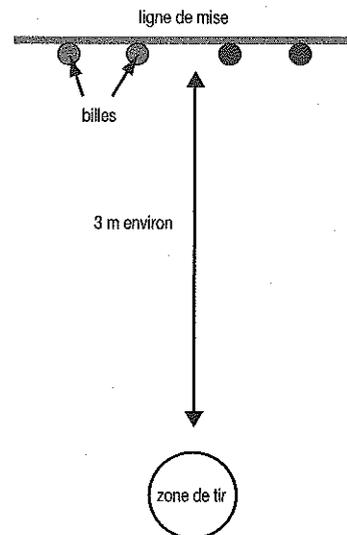
Fin de la partie

- Le jeu s'arrête quand les joueurs n'ont plus envie de miser ou lorsqu'un joueur a plumé tous ses adversaires...

Avantage

- Les joueurs peuvent quitter ou intégrer la partie quand ils le souhaitent.

La ligne : schéma du terrain de jeu



Maison des Jeux de Grenoble

Association d'Éducation populaire
pour le plaisir de jouer ensemble et
pour la reconnaissance du jeu comme objet culturel

48, quai de France - 38000 Grenoble

Tél. 04.76.43.28.36 - Fax : 04.76.43.71.61

Site : www.maisondesjeux-grenoble.org

Mél : contact@maisondesjeux-grenoble.org

• Les activités proposées par la Maison des Jeux de Grenoble :

- jeu sur place,
- prêt de jeux,
- ateliers de découverte et de fabrication,
- formations,
- stages de fabrication,
- publications,
- centre de documentation,
- accompagnement de projet...



Jeux de cour (2)

Désigner le premier à jouer

Destinataire
• animateur

Public
• à partir de 5 ans
• adolescents
• adultes

Thème
• jouer

Avant de commencer les petits jeux, il faut désigner le premier joueur. Comment ? Par une comptine ou un jeu de main.

Le plus près...

Le principe

- Trouver le premier joueur.

Le nombre de joueurs

- A partir de 2 joueurs.

Le matériel

- Une bille ou un caillou par joueur.

Déroulement

- Tracer une ligne sur le sol à l'aide d'un petit bâton ou d'une craie. On peut aussi jouer contre un mur.
- Chaque joueur lance sa bille ou son caillou. Le joueur qui arrivera le plus près de la ligne ou du mur sans la ou le toucher, sera le premier à commencer.

Moines et nones

Le principe

- Désigner parmi deux chefs d'équipe celui qui commencera à choisir les membres de son équipe parmi les autres joueurs.

Le nombre de joueurs

- 2 joueurs.

Le matériel

- Rien à part les deux mains !

Déroulement

- Un joueur choisit de représenter l'équipe « moines » et l'autre « nones ».
- Chacun met une main dans son dos et choisit un chiffre entre 1 et 5, qu'il doit figurer par un geste (2 = 2 doigts dépliés...).

- On sort les mains de derrière le dos et on comptabilise le nombre total de doigt dépliés.
- S'il s'agit d'un nombre pair, c'est « moines » qui gagne.
- S'il s'agit d'un nombre impair, c'est « nones » qui gagne.

Les « ploufs » ou « ploums »

La purée

- Chacun met ses deux mains au centre du cercle formé par les joueurs potentiels. Lorsqu'on chante la chanson, on mouline au centre en disant la phrase suivante :
 - « Je fais de la purée pour mes petits cochons ».
- Puis on tape sur chaque main à tour de rôle, en énonçant la phrase « Pour 1, pour 2, pour 3, pour 4, pour 5, pour 6, pour 7, pour 8, pour 9... Bœuf ! ». Celui qui tombe sur « bœuf » enlève sa main.
- Le dernier qui a sa main au milieu commence à jouer.

La boule de coton

- On récite la comptine suivante en désignant à chaque syllabe un joueur différent, dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Un conseil

N'hésitez pas à solliciter les enfants sur les différentes comptines qu'ils utilisent eux-mêmes pour s'attribuer des tours. Vous découvrirez des merveilles d'inventivité !

* Documentation :
Le Grand Livre des Jeux,
Gründ (p.104).



- « Plouf, plouf,
Une boule de coton s'en va... »
- Celui qui est désigné quitte le cercle, le dernier en jeu débutera la partie.

Les petits cochons

- Même chose avec la comptine qui suit :
« 3 petits cochons pendus au plafond,
Tirez-leur la queue ils pondront des œufs,
Combien en voulez-vous en tout ? »
« 4 »
« 1, 2, 3, 4, pschit ! »
- Celui qui est désigné quitte le cercle, le dernier en jeu débutera la partie.

D'autres comptines

- Les comptines qui suivent sont utilisées sur le même principe, et le joueur désigné quitte le cercle.
- « Une poule sur un mur
qui picotte du pain dur
picoti, picota, lève la queue
Et puis s'en va ! »
- « Mes quatre canards
ont une queue noire
couac quidi couac
tu sors du jeu. »

- « Une oie
deux oies
trois oies...
Sept oies ! »
- « Pinpanicaille
Le roi des papillons
En se coupant la barbe
Se coupa le menton
1,2,3 de bois
4,5,6, de buis
7,8,9, de bœuf
10,11,12, de boux
Va-t'en a Toulouse ! »
- « Petit oiseau d'or et d'argent
Ta mère t'appelle au bout du champ
Pour y manger du lait caillé
Que la souris a barraté
Petit oiseau va-t'en ! »
- « C'est demain jeudi
La fête à mon p'tit mari
Qui balaie son écurie
Avec une botte de radis
Il y trouve un p'tite souris
Il lui dit ma p'tite souris
Va-t'en donc au paradis ! »

Maison des Jeux de Grenoble

Association d'Éducation populaire pour le plaisir de jouer ensemble et
pour la reconnaissance du jeu comme objet culturel

48, quai de France - 38000 Grenoble - Tél. 04.76.43.28.36 - Fax : 04.76.43.71.61

Mél : contact@maisondesjeux-grenoble.org

Site : www.maisondesjeux-grenoble.org

• La Maison des Jeux de Grenoble publie une collection de 7 livrets destinés à vous
permettre de retrouver les règles, et surtout
de fabriquer des jeux que vous avez aimés.

• Les activités proposées par la Maison des Jeux de Grenoble :
jeu sur place, prêt de jeux, ateliers de découverte et de fabrication, formations, stages
de fabrication, publications, centre de documentation, accompagnement de projet...





Destinataire

• animateur

Public

• enfants
à partir
de 6 ans,
adolescents,
adultes

Thème

• jouer

Jeux de cour (4) : petits jeux courts entre amis

Les cours d'école ou de centre de loisirs sont idéales pour des petits jeux simples nécessitant peu de matériel. Et comme souvent les enfants aiment passer d'une chose à l'autre rapidement, nous vous proposons quelques jeux n'excédant pas 10 minutes par partie.

Le touche-pieds

But

- Arriver à toucher 10 pieds avec 3 vies (quand un joueur est touché, il utilise une vie).

Nombre de joueurs

- De trois à neuf.

Déroulement

- Toucher les adversaires avec les pieds (piéd sur piéd... doucement, sans écraser l'autre piéd !).
- Le gagnant est celui qui a touché 10 piéd le premier.

Variante

- On utilise les mains à la place de ses piéd.

Le yeti (goufi)

But

- Retrouver le yeti sur l'aire de jeu.

Nombre de joueurs

- Illimité.

Déroulement

- Le meneur désigne, en le touchant, le joueur qui sera le yeti. Le yeti est muet.
- Tous les autres joueurs ont les yeux bandés ou fermés.
- A chaque fois qu'ils rencontrent un autre participant, ils demandent « Yeti ? » :

! Si ce n'est pas le yeti, le joueur touché répond « Yeti ».

! Si le yeti est touché, il ne répondra pas.

- Quand un joueur n'obtient pas de réponse, c'est qu'il a trouvé le yeti. Alors il se raccroche à celui-ci et ainsi le yeti grossit.
- Donc, chaque joueur qui trouve le yeti s'y agrippe et devient silencieux.

Fin de la partie

- Ce n'est qu'une fois tous les participants silencieux, donc quand le yeti est énorme, qu'ils peuvent ouvrir les yeux. C'est alors que le yeti de départ se présente.

Variante

- Les petits pourront enlever leur bandeau lorsqu'ils auront trouvé le yeti, le plus drôle étant de regarder les autres le chercher. Mais ils devront bien rester muets.

Bulldog couleurs

But

- Être le dernier joueur qui reste, qui ne se fait pas toucher du jeu (il pourra devenir le nouveau bulldog de la prochaine partie).

Nombre de joueurs

- Au minimum 10 et au maximum 30.

Déroulement

- Le meneur choisit une personne qui incarnera le bulldog. Elle se place sur la ligne au centre du jeu.



fiche technique



Ligne du bulldog

- Les autres joueurs se placent tous du même côté par rapport à elle.
- Le bulldog donne une couleur, par exemple « bleu ». Toutes les personnes qui sont sur le côté A et qui ont du bleu sur elles traversent en marchant jusqu'au côté B. Le bulldog ne peut les toucher. Les autres personnes qui n'ont pas de bleu sur elles doivent traverser en marchant ou en courant sans se faire toucher par le bulldog pour se rendre au côté B. Le jeu se poursuit ainsi ; le bulldog donne à chaque fois une couleur différente et laisse traverser les personnes qui ont cette couleur sur eux, les autres doivent traverser sans se faire toucher. Les personnes qui se font toucher par le bulldog, deviennent elles aussi des bulldogs... Plus la partie avance, plus il y a de bulldogs sur le jeu.
- Le jeu se termine quand il reste une seule personne qui n'a pas été touchée, qui est donc gagnante.
- Important (à adapter suivant l'âge des enfants) :

! Le bulldog (ou les bulldogs...) doit toujours rester sur la ligne centrale, s'il n'est pas sur sa ligne, il ne peut pas toucher quelqu'un pour qu'il devienne un autre bulldog.

! Quand les joueurs – qui ne sont pas un ou des bulldog(s) – évitent de se faire toucher, ils doivent rester à l'intérieur du rectangle de l'aire du jeu.

Le Ahi (jeu de hasard)

But

- Arriver de l'autre côté du parcours en premier.

Nombre de joueurs

- Deux.

Matériel

- 3 cailloux, un bout de craie pour dessiner une spirale.

Déroulement

- Ce jeu, originaire du Bénin, se joue sur un

parcours en forme de spirale traversée par un trait, tracé à la craie sur le sol. Il peut aussi être joué dans le sable.

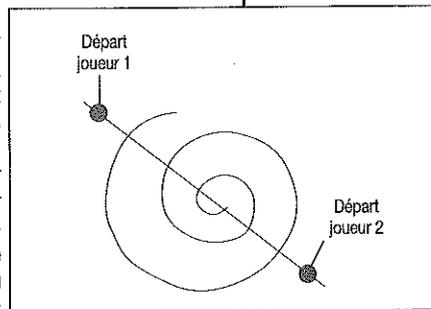
- Le premier joueur (joueur 1) désigné par un « pierre, caillou, ciseau », cache derrière son dos un caillou dans l'une de ses deux mains. Puis il présente à son adversaire (joueur 2) ses deux poings fermés. Celui-ci doit essayer de trouver le caillou caché. Se présentent donc deux possibilités :

! S'il le trouve : le joueur 1 donne le caillou au joueur 2 et c'est au joueur 2 de faire deviner l'emplacement du caillou dissimulé dans une de ses mains.

! S'il ne le trouve pas : le joueur 1 peut avancer son caillou sur la première intersection de la spirale et du trait. Le joueur 2 continue donc de faire deviner au joueur 2.

Fin de la partie

- Lorsqu'un des deux joueurs a traversé la spirale, il peut se décréter gagnant.



Maison des Jeux de Grenoble

Association d'Éducation populaire pour le plaisir de jouer ensemble et pour la reconnaissance du jeu comme objet culturel

48, quai de France – 38000 Grenoble

Tél. 04.76.43.28.36 – Fax : 04.76.43.71.61

Mél : contact@maisondesjeux-grenoble.org

Site : www.maisondesjeux-grenoble.org

Les activités proposées par la Maison des Jeux de Grenoble :

- jeu sur place,
- prêt de jeux,
- ateliers de découverte et de fabrication,
- formations,
- stages de fabrication,
- publications,
- centre de documentation,
- accompagnement de projet...