

Je découvre les osselets

Jeu d'osselet dont 1 rouge (5 osselets).

Si je n'ai pas d'osselets, je peux utiliser des morceaux de sucre. Avec un feutre rouge, je dessine sur un sucre pour identifier le « père ».

1. Je regarde la vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=Uw0Qk8vaaSk>

2. Je m'entraîne selon les formes de jeux

Les 10 parties proposées peuvent se réaliser séparément ou en les enchaînant. Elles peuvent se jouer seul ou à plusieurs, à tour de rôle. Dès qu'une partie est perdue, on laisse le tour au suivant. A chaque fois, reprendre son jeu à la partie où on s'était arrêté. A gagné celui qui arrive au bout des dix parties.

- **L'attrape*** : lancer un osselet et le rattraper avec la même main (faire de même avec les 4 autres).
- **La frappe*** : lancer un osselet et avant de le rattraper, frapper une fois le sol avec sa main (faire de même avec les 4 autres).
- **Le presse-bouton*** : lancer un osselet et avant de le rattraper, presser sur 2 boutons tracés au sol à la craie (faire de même avec les 4 autres).
- **La patte de mouche*** : lancer un osselet, le rattraper sur le dos de la main. Relancer et rattraper dans le creux de la même main (faire de même avec les 4 autres).
- **La touche*** : lancer le père (osselet rouge), toucher un fils (1 des 4 autres), rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres.
- **La pousse*** : lancer le père, pousser un fils avec la même main, rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres.
- **La rafle* à 1, 2, 3, 4 osselets** : lancer le père, prendre un fils avec la même main, rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres. Puis les rafler par 2, par 3 et 1, par 4.
- **L'omelette*** : lancer le père, prendre un fils, rattraper le père. Lancer les 2 en main, prendre un autre fils. Lancer les 3 en main, prendre un autre fils...
- **La trime*** : lancer le jeu en entier, récupérer le plus d'osselets sur le dos de la main, puis les lancer pour les rattraper dans le creux de la main. Ceux tombés doivent être ramassés en rafle tous ensemble après avoir lancé l'osselet en l'air.
- **La tête de mort*** : placer les fils entre les doigts, placer le père sur le dos de la main. Lancer le père, le récupérer dans le creux de la main. A l'aide du pouce, faire tomber les fils dans le creux de la main. Puis les lancer tous, en récupérer le plus possible sur le dos, le père devant être parmi eux puis rafler tous les autres ensemble en lançant le père.

3. Je défie un ou plusieurs camarades