

## LES JEUX DU PATRIMOINE

### A pratiquer en intérieur ou en extérieur

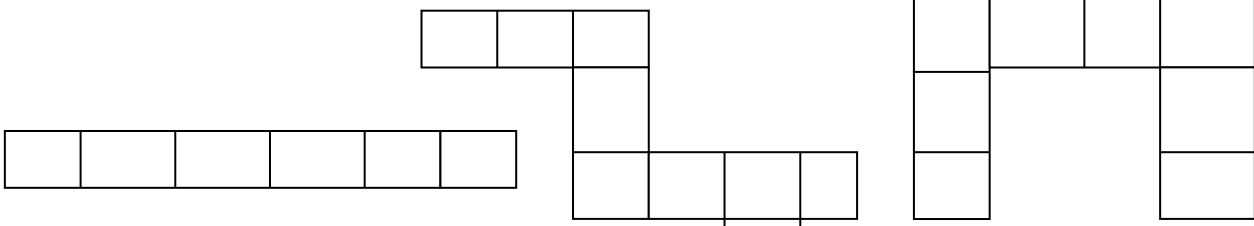
*On pourra remplacer les billes par des boules de papier ou des chaussettes en boules.*

### Des jeux pour nourrir l'imaginaire des enfants dans l'action...

#### 1. La marelle

##### Matériel :

- des craies ou des bandes de papier pour tracer les marelles / possibilité d'utiliser le carrelage au sol
- Quelques jetons / chaussettes ou papier en boule à chaque enfant (une couleur différente pour ceux jouant sur la même marelle).
- Exemples de tracés de marelles (de 6 à 10 cases) :



##### Description :

Les enfants sautent à tour de rôle à pieds joints dans les cases de la première à la dernière.

Lorsqu'ils ont réussi sans toucher les bords des cases, ils choisissent une case, déposent leur jeton dessus. Le jeu s'arrête quand on n'arrive plus à sauter.

Celui qui a le plus de cases prises a gagné.

#### 2. Les billes : le mur

3 joueurs.

A 3 mètres de distance d'un mur, tracer une ligne de départ.

Chaque joueur, à tour de rôle, roule sa bille. Celui qui a la bille la plus proche du mur gagne toutes les billes jouées.

#### 3. Les billes : la tiquette

2 joueurs placés l'un en face de l'autre.

Une bille est placée à égale distance des deux joueurs.

Le but du jeu est de réussir à toucher la bille centrale en lançant à tour de rôle une bille.

Celui qui réussit gagne la bille.

#### 4. Les billes : la pyramide

A 2 joueurs.

La mise comprend 4 billes disposées en pyramide (3 à la base, 1 au sommet).

A tour de rôle, lancer son calot pour faire tomber la pyramide et ainsi gagner les quatre billes.

## 5. Le passe - rivière

Un ou plusieurs couloirs de course (qui peuvent être matérialisés par des cordes ou du ruban de chantier) de 10 à 20 mètres de long.

Dans chaque couloir, trois rivières tracées (bandes de 30 cm de large environ. La largeur des bandes peut être augmentée).

Une ligne de départ, une ligne d'arrivée.

### **Description :**

Les coureurs doivent parcourir la distance le plus rapidement possible en évitant de poser le pied dans les rivières.

## 6. Cache-cache.

L'élève, désigné par le sort, se voile le visage jusqu'à ce qu'il ait compté un certain nombre convenu ; pendant ce temps, les autres se cachent. Dès qu'il a fini de compter, il se met à chercher jusqu'à ce qu'il les ait trouvés tous.

## 7. Le carré de la lune

### **Matériel :**

3	7	4
5	9	2
8	1	6
Lune		

### **Description :**

Chaque joueur possède 9 jetons ou boules de papier blancs, ou 9 colorés, ou 9 autres objets (chaussettes en boule).

Le premier joueur part pieds joints de la case « Lune », puis doit sauter à pieds joints dans les cases numérotées en commençant par la case 1, puis 2, 3, 4, ...jusqu'à 9. Puis il doit revenir à la case « Lune ».

Si le joueur a réussi sans toucher les lignes, il choisit une case numérotée et y dépose son jeton ou son papier. Elle lui appartient. Puis il laisse jouer le suivant. Les joueurs ne peuvent plus sauter dans les cases marquées par un caillou ou un bout de bois.

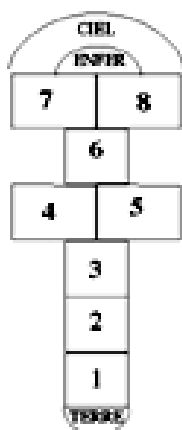
La partie s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a le plus de cases.

## 8. Le lance au ciel

Matériel: craies (ou baton ou bandes de papier) - caillou (ou petite boîte / chaussettes ou papier en boule)

Un exemple de marelle



Ensuite il faut lancer le caillou ou la boîte dans la première case puis sauter sur un pied dans les autres cases jusqu'en haut et ramasser le caillou au retour. Si le caillou va dans ENFER on passe son tour. On ne doit jamais marcher sur les traits ni poser les deux pieds sauf sur les doubles cases (4 et 5 et 7 et 8).

Une fois revenu sur "TERRE" on lance le caillou dans la case numéro 2 et ainsi de suite. Il existe une variante dans laquelle au lieu de ramasser le caillou on doit le pousser du pied pour le ramener sur la terre.

## 9. La marelle en carré

Reposoir	4	Reposoir	10
3	5	9	11
2	6	Enfer	12
1	7	8	Paradis

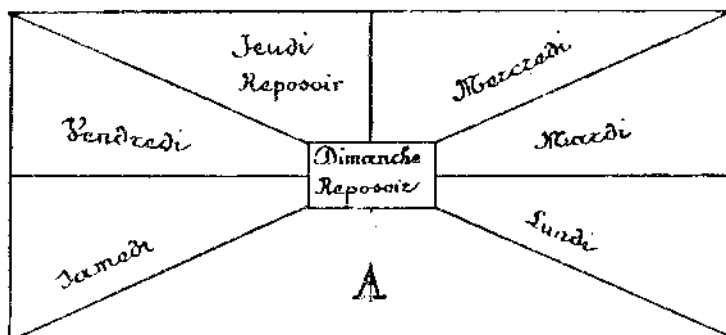
Le premier carré, à droite ou à gauche, est le 1 l'autre en suivant verticalement est 2 puis 3, etc.

Le palet est d'abord placé ou jeté dans le 1, puis on le fait passer dans le 2, le 3, le reposoir où l'on peut s'arrêter, les deux pieds à terre. Puis dans le 4, le 5, le 6, le 7, le 8.

On saute par-dessus l'enfer, le palet ne doit pas s'y arrêter non plus, etc. Arrivé au paradis, on a fini la partie.

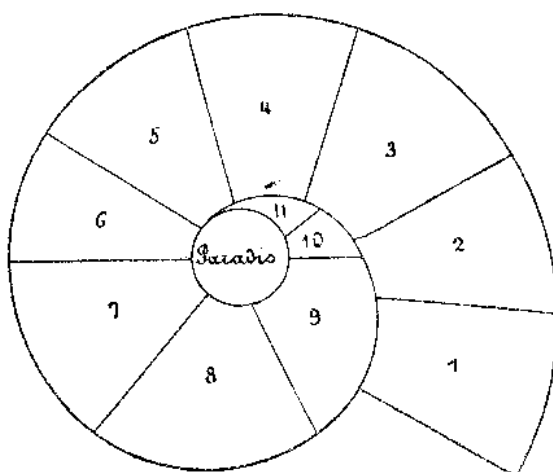
*Fautes* : Tout joueur qui manque, laisse le tour à un autre. Seulement, quand un joueur reprend après avoir déjà joué ; il jette tout de suite son palet dans le numéro où il avait manqué.

## 10. La marelle aux jours en rectangle



Commencer par la case libre A (le grand trapèze) puis passer au lundi, mardi, etc. jusqu'à dimanche, alors on revient d'où était parti et l'on sort.

## 11. La marelle en spirale



Il n'y a pas de repos avant le paradis.

Quand on y est arrivé, il faut revenir partout où l'on est passé. On peut, à ce retour, admettre la faculté de faire sauter au palet plusieurs cases.

## 12. Les billes : le soldat\*

2 ou 3 joueurs. Chaque joueur est soldat à tour de rôle.

Matériel : on prend des objets divers de la maison (petite cuillère, casserole, saladier, gobelet, torchon...).

On trace une ligne de départ derrière laquelle se placent les autres joueurs.

Le soldat prend position à cinq mètres environ de là, les jambes écartées et pose un objet par terre entre ses jambes. Les autres joueurs vont essayer, un par un, de toucher l'objet avec une bille, et, quand l'un d'eux y parvient, il gagne l'objet, tandis que le soldat peut empocher toutes les billes qui ont été lancées.

On peut jouer avec des boules de papier ou des chaussettes en boule à la place des billes.

### **13. Les billes : le triangle**

Tracer sur le sol un triangle (dimension du triangle à définir avec les joueurs, ainsi que la distance de tir et le nombre de billes).

Chaque joueur dispose dans le triangle le nombre convenu de billes : c'est la mise.

Chacun se place derrière la ligne de départ et tire à son tour avec son calot (grosse bille).

Chaque bille sortie du triangle est gagnée par le tireur.

En cours de jeu, on lance son calot depuis son point de chute.

Si le calot est resté dans le triangle, rejouer depuis la ligne de départ.

### **14. Les cerceaux : le cerceau poussé**

Pousser le cerceau avec le plat de la main, sans le tenir, le plus longtemps possible.

### **15. Les cerceaux : le cerceau rétro**

Réussir à donner un certain effet au cerceau pour qu'il revienne vers le lanceur (par une flexion du poignet vers l'arrière au moment du lancer).

### **16. Les billes : le pot**

#### **17.**

Creuser un trou et tracer une ligne de départ à 3 m de distance. Chaque joueur lance sa bille en visant le trou, depuis la ligne départ.

Le plus proche du pot jouera le premier au second tour, le plus éloigné le dernier.

Les billes restent sur le terrain. Au second tour, le premier joueur cherche à faire entrer le plus de billes possible dans le pot, jusqu'à ce qu'il manque le but ; il cède alors sa place au suivant.

Le joueur qui fait tomber la dernière bille ramasse toutes les billes du pot.

### **18. Les cerceaux : le cerceau sauté**

Un enfant fait rouler le cerceau, un autre doit le traverser pendant son déplacement.

### **19. Les cerceaux : le hulla-hop**

Faire tourner le cerceau entre le pouce et l'index, autour de la main, des bras, des poignets, des genoux, de la taille...sans qu'il tombe.

### **20. Les osselets**

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

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.