

# un nouveau chantier coopératif

## DES JEUX

*La commission de l'enfance inadaptée du 68 vient de consacrer quelques réunions à un sujet qui, à priori, semble ne rien avoir de commun avec une pédagogie du travail: LES JEUX.*

*Nous sommes en pleine recherche. Nous essayons actuellement de dresser un inventaire de jeux d'intérieur et d'extérieur qui répondent à un certain nombre de critères:*

- jeu auquel les enfants portent de l'intérêt (jeu qui a donc déjà été mis à l'épreuve dans une classe)*
- prix de revient faible ou nul (et qui si possible a été fabriqué en classe)*
- permettant un tâtonnement ou développant certaines structures (espace-temps, coordination motrice, adresse, socialisation, .....)*

*L'importance du jeu chez l'enfant n'est sans doute plus à démontrer. Si nous pouvions utiliser cette force dynamique qu'il déploie lorsqu'il s'affronte à lui-même (jeu individuel) ou aux autres (jeu collectif), pour l'aider à se perfectionner et à s'améliorer, le jeu aura autant droit de cité à l'école que la table de multiplication.*

*Le travail que nous proposons n'est pas uniquement réservé aux enfants des classes de perfectionnement. C'est pourquoi nous demandons à tous ceux qui se sentent intéressés, de se joindre à nous. Nous pourrions nous retrouver à la rentrée, sous une forme à définir, et élaborer un travail profitable à tous.*

*A titre d'illustration, vous trouverez plus loin quelques jeux. Qu'en pensez-vous? Essayez-les dans votre classe et envoyez vos critiques et les réactions des enfants à*

*Christian FRETAY 18, rue des Trois Rois  
68310 WITTELSHEIM*

*Vous connaissez certainement des jeux intéressants. Il serait souhaitable de les communiquer. "Il y a sûrement quelque chose à faire".*

*voir pages suivantes:*  
*des jeux, des jeux, des jeux..*

## LE COCHON QUI RIT - LA TARASQUE

1. Sous le premier vocable, "LE COCHON QUI RIT", ce jeu se trouve dans les magasins de jouets. C'est un petit cochon en matière plastique avec des oreilles, des yeux, des pattes et une queue, tous ces éléments amovibles.

On joue à deux avec un dé. (Il faut deux cochons: un pour chaque joueur)

On lance le dé: un 6 permet de placer la queue, un 4 permet de placer une oreille etc ... Les consignes de ce jeu sont jointes au jeu.

Le premier joueur qui a terminé de monter son cochon a gagné.

2. "LA TARASQUE", variante du "cochon qui rit" est plus simple (pas besoin d'acheter de jeu) et plus intéressante: elle peut se jouer à 2, 3 ou 4 équipes.

Il faut un gros dé. On peut en fabriquer un. Pour cela il faut construire un cube (avec du papier dessin ou plus fort) et dessiner avec un gros feutre des valeurs de 1 à 6 sur les faces: attention deux faces opposées font toujours 7; c'est très intéressant pour l'addition et la soustraction; du vrai calcul mental.

Chaque équipe a une grande feuille de papier et un feutre et lance le dé à tour de rôle.

- avec un 6 on peut dessiner la tête ou la queue
- avec un 2 une oreille
- avec un 4 le corps
- avec un 1 une des quatre pattes
- avec le 5 et le 3, rien du tout

Quand on a un numéro et qu'on ne peut rien dessiner, on continue.

N.B.: on peut se donner des consignes spéciales et particulières; par exemple se donner l'ordre de construction de l'animal: le corps, la tête, les oreilles, la queue, les pattes ce qui donne 4 : 6 : 2 : 2 / 6 : 1 : 1 : 1 : 1

## jeu de précision: LA TOUR

Il ne s'agit pas de trembler si l'on veut vaincre à ce jeu.

Prendre une bouteille de "Contrex" ainsi que des allumettes brûlées. Il s'agit maintenant d'empiler le plus d'allumettes possible sur cette bouteille.

Pour cela les disposer de la manière suivante:

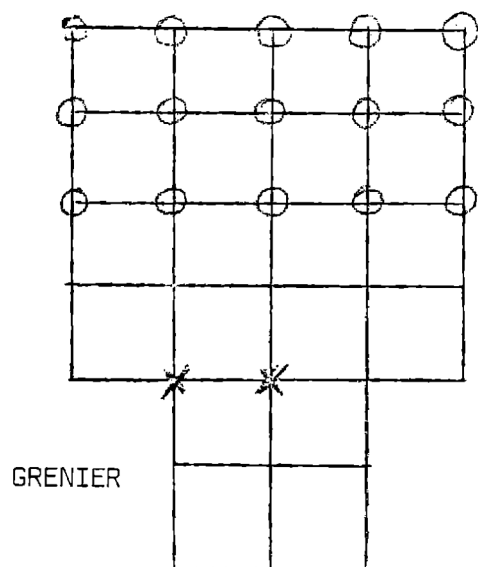
On arrive à des résultats étonnants: 238 allumettes!!

On peut également compliquer un peu en prenant une bouteille à goulot plus étroit (petite bouteille de bière).

pages suivantes d'autres jeux: jeu des trois fleurs  
ôter le plus de grains  
les souris dans le grenier

.../ ...

## LES SOURIS DANS LE GRENIER



### Matériel:

- dessiner sur un carton fort (ou à la craie par terre ou sur une table) la figure ci-contre.
- placer les 15 souris O et les deux chats X comme l'indique le croquis.

### But du jeu:

faire pénétrer 9 souris dans les intersections du grenier, en évitant de se faire prendre par les chats.

### Marche à suivre:

- on avance une souris (elle ne peut jamais reculer mais peut se déplacer latéralement)
  - l'autre joueur déplace un chat pour se placer en position de prise (le chat peut bouger comme il veut, en suivant les lignes, mais ne peut entrer dans le grenier)
  - puis c'est au tour des souris ...
  - et ainsi de suite ....
- On ne se déplace que d'un carreau à l'autre à la fois.
- Le chat peut prendre comme au jeu de dames.

## JEU DES TROIS FLEURS

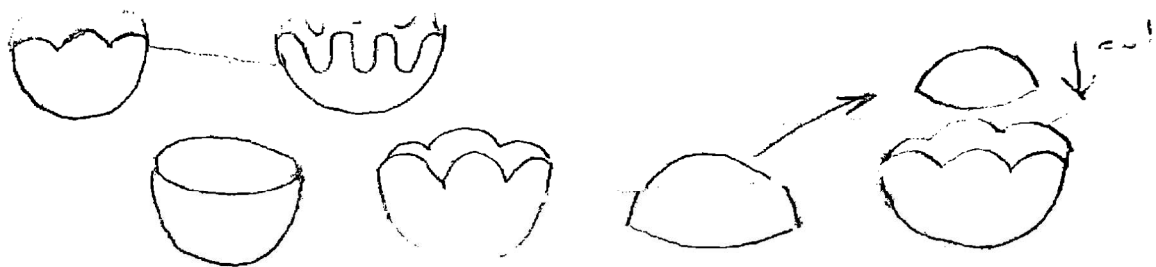
Outils et matériaux: une plaque à oeufs  
2 boîtes à oeufs (modèle pour 6 oeufs)  
une lame bien affûtée  
des ciseaux  
de la colle  
de la gouache

### Le tableau de jeu:

Dans une plaque à oeufs on découpe un carré contenant quatre pointes sur chaque côté ( 3 creux entre les pointes). On peint cette plaque d'une couleur vive.

### Les fleurs:

Les fleurs sont découpées dans un alvéole de la boîte à oeufs. Il faut deux série bien différentes. Il y a 3 fleurs dans une série. (voir dessins plus loin)



fabrication des fleurs  
à partir d'alvéoles découpés dans des boîtes à oeufs

#### Règle du jeu:

Deux joueurs. Chacun, à tour de rôle, place une fleur dans un creux. Quand toutes les fleurs sont placées chacun à tour de rôle déplace une de ses fleurs.

But: arriver à placer ses trois fleurs alignées (en ligne droite ou en diagonale) tout en empêchant l'adversaire de le faire.

A gagné, celui qui le premier a aligné ses trois fleurs.

#### VARIANTE DE CE JEU:

##### LES 9 CHAISES OU "MARELLE VIVANTE"

Matériel: 9 chaises disposées ainsi

|   |   |   |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |

3 foulards d'une couleur  
et 3 d'une autre couleur  
(ou autre signe distinctif)

numéros 1 à 6

#### les joueurs:

six joueurs numérotés de 1 à 6  
les numéros paires portent une couleur  
les numéros impaires une autre  
les joueurs jouent toujours dans l'ordre de leur numéro.

#### déroulement:

le meneur annonce: "n°1". Celui-ci se place sur une chaise de son choix.  
puis "2" se place à son choix ...

tous les joueurs une fois placés sur une chaise, ils se déplacent toujours dans l'ordre de leur numéro pour arriver au but du jeu.

but: arriver à ce que les joueurs d'une même équipe de couleur se trouvent en ligne (droites ou diagonales) tout en défavorisant le jeu de l'équipe adverse

remarque: Ce jeu se fait sans communiquer ni par geste ni par voix.  
Les équipiers d'une même équipe ne doivent pas s'influencer.

DES JEUX    DES JEUX    DES JEUX    DES JEUX    DES JEUX    DES JEUX    DES JEUX

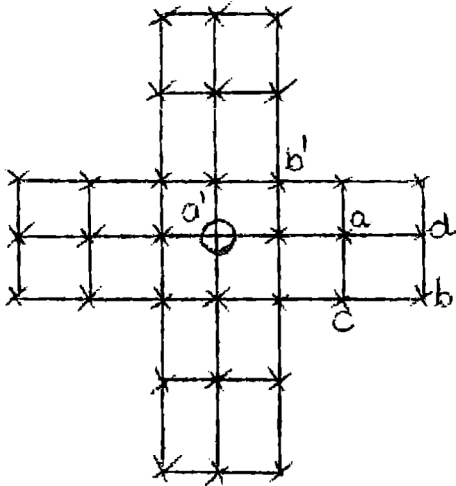
## *jeu individuel*

## *ÔTER LE PLUS DE GRAINS*

au départ: -tracer sur un carton fort le dessin de la page suivante en marquant le centre différemment des autres intersections.

-32 pions: des grains de maïs, des pions fabriqués, ....  
un grain est placé sur toute intersection exceptée au centre 0

but: Par une élimination progressive des pions en les sautant (comme au jeu de dames) il faut arriver à ce qu'il reste un nombre de pions inférieur à 5.



Méthode: pour commencer le pion a vient en a' et on continue ainsi.  
 Tu n'as pas le droit de prendre le pion a en diagonale bb'  
 Un pion placé en c ne peut sauter b pour se placer en d.

Variantes:  
 -concours entre plusieurs enfants  
 -jouer dans un temps limité

Recherches:  
 -être bloqué après un minimum de déplacements  
 -recherche de la solution pour qu'il ne reste qu'un pion.

ce n'est pas marrant

la guerre

car les bébés se font tuer

c'est dommage

qu'ils meurent

car ils sont encore

tout petits

tous