

# des jeux - des jeux - des jeux - des j

ces jeux sont présentés par le chantier coopératif qui a été lancé en avril/ mai 1974 par quelques camarades de l' I.D.E.M. du Haut-Rhin avec pour objectif de dresser un inventaire de jeux d'intérieur et d'extérieur selon des critères résumés ci-après:

- intérêt réel des enfants pour le jeu
- prix de revient du matériel faible ou nul (si possible matériel pouvant être fabriqué par les enfants)
- jeu permettant un tâtonnement ou développant certaines structures mentales (espace/temps, socialisation, etc..)

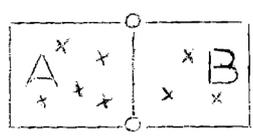
(voir ci qui a été écrit au sujet des objectifs de ce groupe de travail dans le numéro 3/4 -mai/juin- de Chantiers Pédagogique de L'Est)

Vous connaissez certainement des jeux intéressants. Faites vos envois à Christian FRETAY 18,rue ees Trois Rois 68310 WITTELSHEIM

Voici d'abord un envoi de Jean-Jacques RETTIG 3,grand rue 67240 SAALES.  
Ce jeu marche très fort et il a la faveur de deux classes de 6e et 5e à chaque récréation.

## UN JEU DE BALLON

- matériel:
- un ballon
  - de quoi tendre une ficelle ou un élastique (à la même hauteur qu'un filet pour le volley)
  - deux camps matérialisés à "l'oeil" et au "jet" en ce qui concerne les limites latérales et arrières
  - et ... un peu d'astuce



règles du jeu: lancer la balle dans le camp adverse en s'arrangeant pour qu'elle ne puisse être prise de volée.

élimination: toute balle venant de A qui ne peut être rattrapée élimine un joueur de B et vice-versa.

celui qui a tenté de toucher la balle, ou plusieurs si elle a été frôlée par deux ou trois joueurs ou celui qui est le plus près de la balle qui tombe au sol est éliminé

si la balle lancée par A touche le fil, sort du camp ou passe sous le fil, le joueur de A qui en est responsable est éliminé.

cas particulier: s'il reste un joueur dans un camp et si celui-ci attrape la balle trois fois de suite, il permet à toute son équipe de revenir.  
S'il est aussi éliminé en recommence tout en changeant de camp.

# - des jeux - des jeux - des jeux - ues

Jeux tirés de la revue "ELLE" dans la série des numéros comportant une rubrique "JEUX-ETE 1974"

## LES PETITS BATONS

Jeu d'adresse qui nous vient d'Orient. Se joue à plusieurs.

Matériel: une balle et des allumettes

Règle du jeu: On joue chacun son tour avec une balle en caoutchouc et des allumettes répandues sur une table. Le premier joueur lance la balle en l'air. Pendant qu'elle rebondit, il doit prendre une allumette et rattrapper la balle. Il continue le jeu en prenant 2 allumettes la deuxième fois, puis 3, puis 4 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne rattrappe pas la balle ou ne prenne pas le nombre juste d'allumettes. Dans ce cas, il passe la balle au voisin qui tente aussi sa chance. Quand tous les joueurs ont joué, le vainqueur est celui qui a recueilli le plus grand nombre d'allumettes.

Adaptation aux enfants: Je pense que ce jeu est un jeu de mouvement donc un jeu pour l'extérieur.

Un exemple d'une adaptation possible:

un joueur lance la balle en l'air.

-pendant qu'elle rebondit une fois, il se précipite pour toucher le numéro 1 de son équipe

-s'il réussit, ce joueur numéro 1 va du côté B

-il lance la balle une seconde fois (ou 2 rebonds)

mais deux joueurs à toucher. Ces deux joueurs vont aussi du côté B.

-en principe alterner un joueur A puis un joueur B pour lancer la balle

-l'équipe gagnante est celle qui aura réussi à faire passer tous ses joueurs de l'autre côté.

équipe A

équipe B

J 1

J 1

J 2

J 2

J 3

J 3

J 4

J 4

J 5

J 5

J 6

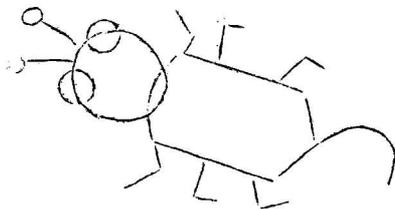
J 6

J 7

J 7

Voici une adaptation proposée mais il y en a sûrement d'autres.

Christian Fretay



## LE PUCERON

Se joue à plusieurs.

Matériel: des dés

Chaque chiffre représente une partie du corps du puceron.

exemple: 1 le tronc, 2 un oeil, 3 une antenne, 4 la tête, 5 une patte, 6 la queue

(remarque: si on choisit les nombres 7, 8, 9, 10, 11, 12 et qu'on joue avec deux dés on peut faire totaliser les points)

Le but est de réussir le premier à composer un puceron complet avec les points nécessaires.

Règle du jeu: On donne à chaque joueur un crayon et une feuille de papier. Chaque joueur lance les dés à son tour. En premier lieu le joueur doit obtenir les points nécessaires pour le tronc puis pour la tête. Chaque fois que les points correspondent on pourra placer l'une des autres parties.

communiqué par Huguette Lang  
Hésingue

Envoyez vos jeux pour alimenter  
cette rubrique dans les prochains  
numéros.