

JEUX DE COURSE

LES QUATRE COINS

DESCRIPTION DU JEU

Jeu de plein air. On dessine sur le sol un grand carré au centre duquel on trace une croix. Au moyen d'une comptine, on choisit le joueur qui prend place au centre, alors que les quatre autres occupent les coins du carré. Ces derniers commencent à faire des signes, à se provoquer les uns les autres en vue de changer de place. Pendant qu'ils le font, le cinquième joueur tente d'occuper l'un des coins vacants. S'il réussit, le joueur qui a perdu son coin doit aller se placer au centre du carré, et le jeu recommence, jusqu'à ce que l'un des joueurs, fatigué, demande quartier (propose de cesser le jeu).



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exerce le corps tout entier pour se déplacer d'un point à l'autre ou encore revenir à son point de départ et ce, le plus rapidement possible. En plus d'être agile, l'enfant doit faire preuve d'une bonne discrimination visuelle pour évaluer correctement la distance qui le sépare du but à atteindre. Ce petit jeu oblige les participants à communiquer entre eux au moyen de paroles et de signes, il leur faut en arriver à une entente avant de se déplacer au risque de perdre leur place. L'enfant peut aussi utiliser le bluff pour tromper les autres joueurs ou bien se liguer avec un des participants pour reprendre sa place du début. Sur le plan social, l'enfant apprend à se conformer aux règles du jeu et à accepter la défaite.

Source : *Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui*. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LE PAS DE PUCE

DESCRIPTION DU JEU



Les enfants se placent sur une ligne à une quinzaine de pieds de celui qui commande le jeu. Ce dernier, en nommant les joueurs par leur nom donne les ordres : «Un pas de puce - un pas de sauterelle - un pas de souris - un pas de géant - etc. » Le joueur nommé doit répondre «bourzaille» et avancer plus ou moins selon la grosseur de l'animal. Si le commandant est distrait, les joueurs peuvent voler des pas, mais s'ils se font prendre, ils retournent à la ligne de départ. Le premier qui atteint le commandant prend sa place.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur faisant appel à des mouvements du corps tout entier pour exécuter les consignes (différents pas à faire, déplacements selon la couleur des feux de signalisation) dictées par le meneur de jeu à chacun des participants. Cette activité fait surtout appel à la mémoire et à la discrimination auditives pour se rappeler la signification de chacune des consignes et y obéir correctement. Elle exige aussi d'être souple et de pouvoir s'orienter dans toutes les directions, du nombre de pas requis. Les participants peuvent «tricher», c'est-à-dire se déplacer sans y avoir été invités et ce, tant et aussi longtemps que le meneur de jeu ne le remarque pas. Une variante du jeu exige que la consigne soit précédée d'un mot de passe avant d'être exécutée : ceci requiert des participants encore plus de vigilance. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres de façon compétitive et à accepter la décision du hasard.

Source : *Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui*. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

JEUX DE SAUTS

LE PARADIS

DESCRIPTION DU JEU

Jeu de sauts dans des carrés déterminés par des diagonales et des perpendiculaires; on trace sur le sol avec un caillou un grand rectangle qu'on divise en trois sections inégales dont la partie la plus large se trouve au centre. On divise celle-ci par un X qui donne quatre triangles; les deux autres sections se divisent par une ligne droite en carrés égaux. À l'extrémité du rectangle, on ajoute une autre case terminée par un demi-cercle, c'est le paradis. L'enfant lance d'abord son caillou dans A et saute les deux pieds en A-B, fait volte-face en sautant dans les mêmes cases. En virevoltant sur lui-même, l'enfant ramasse son caillou et



sort du tracé en sautant. Il répète les mêmes mouvements pour le carré B. Puis il envoie son caillou en C; il saute les deux pieds en A-B, puis sur un pied en C, et faisant volte-face, il ramasse son caillou, les deux pieds en A-B et sort du tracé. Et ainsi de suite, elle continuera à sauter les deux pieds en D-E, à cloche-pied en F, des deux pieds en G-H; à cloche-pied en I. Il est rendu au paradis!

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exige tour à tour de l'agilité pour parcourir le tracé à cloche-pied et s'arrêter sans perdre l'équilibre, de la dextérité, ainsi qu'une bonne discrimination visuelle pour orienter le mouvement du bras dans la bonne direction et évaluer la distance que l'objet (caillou, clé, etc.) doit parcourir avant d'arriver précisément au but. L'enfant doit également connaître la suite des nombres et pouvoir reconnaître l'objet avec lequel il joue parmi ceux des autres. Une variante de la règle du jeu exige de surcroît une bonne coordination de l'œil avec le pied pour pousser l'objet sur le circuit tracé au sol. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec les autres; il doit attendre son tour et respecter une règle simple.

Source : *Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui*. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

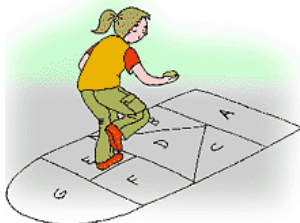
LE CARREAU

DESCRIPTION DU JEU

Variante du paradis. Le tracé est fait comme indiqué sur la figure. On a sept cases pour sauter au lieu de neuf, et l'on procède de A à G de la même façon que pour le jeu de paradis. Toutefois, quand l'enfant est rendu à G, il continue le jeu en allant en sens inverse, de G à A.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exige tour à tour de l'agilité pour parcourir le tracé à cloche-pied et s'arrêter sans perdre l'équilibre, de la dextérité, ainsi qu'une bonne discrimination visuelle pour orienter le mouvement du bras dans la bonne direction et évaluer la distance que l'objet (caillou, clé, etc.) doit parcourir avant d'arriver précisément au but. L'enfant doit également connaître la suite des nombres et pouvoir reconnaître l'objet avec lequel il joue parmi ceux des autres. Une variante de la règle du jeu exige de surcroît une bonne coordination de l'œil avec le pied pour pousser l'objet sur le circuit tracé au sol. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec les autres; il doit attendre son tour et respecter une règle simple.



Source : *Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui*. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LE SAUT À LA CORDE

DESCRIPTION DU JEU

Deux enfants font tourner la corde de façon à ce que la courbe de la corde repose sur le sol. À chaque tour, un troisième enfant doit sauter à cloche-pied ou des deux pieds ou un pied avant l'autre. Ils accélèrent le rythme au fur et à mesure qu'ils récitent l'une ou l'autre des formules suivantes :

À la salade : - quand tu pousseras - on la mangeras - avec de l'huile - et au vinaigre - au mois de janvier - février - mars - avril - mai - juin - juillet - août - septembre - octobre - novembre - décembre - 1 - 2 - 3 - 4 - etc.

Mademoiselle : montrez vos genoux - mademoiselle - montrez un soulier - mademoiselle - montrez un autre soulier - mademoiselle - levez les bras en l'air - mademoiselle - tournez deux fois - mademoiselle - faites votre genuflexion - mademoiselle - sortez du jeu.

Embarque : embarque - embarque - trois jolis bataillons - nous partirons dimanche - à la voix du canon - si j'étais-t-hirondelle - je pourrais m'envoler - à l'île de Ste-Hélène - aller me reposer - débarque - débarque - trois jolis bataillons - nous partirons samedi - à la voix du fusil.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exerce le corps tout entier et exige de la part de l'enfant de la souplesse et de l'agilité pour sauter par-dessus la corde, ainsi que de la rapidité et une bonne discrimination visuelle pour entrer dans le jeu au bon moment. Le but même du jeu consiste à respecter simultanément la séquence verbale de la formule ou de la chansonnette retenue par le meneur de jeu (enfant déterminé au hasard ou encore champion au jeu) à la suite des différents gestes et mouvements à exécuter pour ponctuer chaque mot ou chaque phrase chantés. Le jeu progresse en difficulté au fur et à mesure que le rythme s'accélère et ce, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un dernier participant déclaré vainqueur. Cette activité requiert un objet de jeu manufacturé généralement peu coûteux : corde de 14 pieds de longueur pour le jeu en groupe ou corde de 7 pieds de longueur pour le jeu individuel. Sur la plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres de façon compétitive ou encore s'amuse seul.

Source : *Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui*. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

JEUX DE POURSUITE

LA TAQUE BAISSÉE

DESCRIPTION DU JEU

Dans ce jeu, on ne peut donner la taque à un joueur que s'il est debout ou s'il court. Lorsqu'il s'accroupit sur ses genoux, il est intouchable.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exerce surtout les membres inférieurs et qui exige de la part de l'enfant de la souplesse et surtout de la rapidité pour se déplacer très rapidement et esquiver le contact du taqueur. L'enfant doit également faire preuve d'une bonne discrimination visuelle pour évaluer la direction et la vitesse des déplacements du taqueur. Il peut à l'occasion faire appel à une forme de raisonnement concret pour élaborer des stratégies simples qu'il exécute seul ou avec la complicité d'autres joueurs. Il existe plusieurs variantes à la règle de jeu; elles restreignent les déplacements et les mouvements des participants durant la poursuite, ou encore au but, et tous doivent se conformer à celle qui a été retenue par le meneur de jeu. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec d'autres et à accepter la décision du hasard.

Source : *Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui*. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LA TAQUE BARRÉE

DESCRIPTION DU JEU

Jeu qui s'exécute ordinairement sur la glace, avec ou sans patins. Celui qui prend la taque poursuit un des patineurs. Si, au cours de la chasse, un autre patineur vient à passer entre les deux, c'est alors à son tour d'être poursuivi, jusqu'à ce qu'ayant attrapé la taque, il en poursuive un autre à son tour.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exerce surtout les membres inférieurs et qui exige de la part de l'enfant de la souplesse et surtout de la rapidité pour se déplacer très rapidement et esquiver le contact du taqueur. L'enfant doit également faire preuve d'une bonne discrimination visuelle pour évaluer la direction et la vitesse des déplacements du taqueur. Il peut à l'occasion faire appel à une forme de raisonnement concret pour élaborer des stratégies simples qu'il exécute seul ou avec la complicité d'autres joueurs. Il existe plusieurs variantes à la règle de jeu; elles restreignent les déplacements et les mouvements des participants durant la poursuite, ou encore au but, et tous doivent se conformer à celle qui a été retenue par le meneur de jeu. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec d'autres et à accepter la décision du hasard.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LE COLLIN-MAILLARD

DESCRIPTION DU JEU

Une comptine désigne un joueur à qui l'on bande les yeux. Aussitôt les autres se dispersent dans toute la salle sans avoir pourtant le droit de se cacher. Le joueur aveugle essaie, à tâtons, d'attraper quelqu'un. Des joueurs plus hardis viennent le chatouiller, lui taper sur l'épaule ou dans le dos. Finalement, quand l'aveugle attrape l'un des fugitifs, celui-ci ne doit plus résister. L'aveugle s'efforce alors de le reconnaître au moyen de ses mains. Parfois, il lui pose des questions ou essaie de le faire rire. Mais le captif se garde bien de répondre. À la fin, l'aveugle lance un nom. S'il a deviné juste, on le libère; et il bande à son tour les yeux de son prisonnier. S'il a manqué son coup, tous les joueurs crient : «Côli maillâ». Il doit alors reprendre sa course à l'aveuglette et poursuivre les autres jusqu'à ce qu'il ait réussi à nommer un joueur avec exactitude.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu de poursuite fondé sur l'identification de partenaires de jeu par le toucher et par l'ouïe. Ceci exige de la part de l'enfant une bonne discrimination tactile et fait aussi appel à la mémoire visuelle pour évoquer et reconnaître les différentes caractéristiques du corps et du visage des adversaires ainsi que leur taille et les vêtements qu'ils portent au moment du jeu. Une ouïe fine et la capacité de s'orienter dans l'espace permettent d'identifier les voix des enfants et la distance à laquelle ils se trouvent pour ensuite se diriger vers eux. Cette tâche est d'autant plus difficile à accomplir que l'enfant est constamment distrait par les joueurs qui le touchent et le taquent pour l'empêcher de se concentrer. Une variante de la règle du jeu fait appel à la création d'un scénario qui a pour but de tromper l'enfant qui a les yeux bandés et ainsi le faire tomber dans l'eau. Sur le plan social, l'enfant apprend à attendre son tour et à accepter les décisions du hasard.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

Titre du jeu : Le jeu de balle

DESCRIPTION DU JEU

Un enfant envoie sa balle au mur en récitant des formules. Au premier coup, il dit simplement : «Allons jouer». Au deuxième : «Frapper»; pendant que la balle rebondit, il frappe des mains. Au troisième : «Rouler»; il fait virevolter ses mains. Au quatrième : «Croiser»; il croise les mains sur la poitrine. Ainsi de suite, l'enfant fait le geste suggéré par les mots récités. Il peut poursuivre avec téléphoner, d'une main, d'une autre, des deux, d'un pied, de l'autre, des deux, frapper en haut, frapper en bas, devant, derrière, bouquet et fleurs, etc.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu d'adresse qui fait surtout appel à des mouvements des bras et des jambes et exige de la dextérité ainsi qu'une bonne coordination de l'œil avec la main pour lancer et rattraper le ballon ou la balle à chaque fois. Le but du jeu exige de respecter à la fois la séquence verbale de la formulette ou rimette retenue par le joueur principal et la suite précise des différents gestes à exécuter, tout en lançant le ballon au mur ou au sol, pour ponctuer chaque mot ou chaque groupe de mots chantés. Une variante de la règle, plus facile, se joue adossé au mur : l'enfant exécute une série de mouvements mais ne peut voir la balle, logée dans un bas de nylon, qu'il manipule comme une fronde. Une autre variante exige de la rapidité et beaucoup d'équilibre pour exécuter le plus de tour sur soi-même possible avant que la balle ne retombe au sol. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres, dans un esprit de compétition. Il peut aussi jouer seul.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LE JEU DE BALLE NO2

DESCRIPTION DU JEU

Les enfants envoient leur balle au sol, la frappent avec la main en récitant : «Marie-Madeleine - à la fontaine - n'oublie pas ton savon - lave-toi les mains - je joue à la balle - je casse un carreau - ma mère me donne pour pénitence - trois tours de danse». Ici, envoyant leur balle au mur, les enfants continuent : «En voici un - en voici deux - en voici trois».



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu d'adresse qui fait surtout appel à des mouvements des bras et des jambes et exige de la dextérité ainsi qu'une bonne coordination de l'œil avec la main pour lancer et rattraper le ballon ou la balle à chaque fois. Le but du jeu exige de respecter à la fois la séquence verbale de la formulette ou rimette retenue par le joueur principal et la suite précise des différents gestes à exécuter, tout en lançant le ballon au mur ou au sol, pour ponctuer chaque mot ou chaque groupe de mots chantés. Une variante de la règle, plus facile, se joue adossé au mur : l'enfant exécute une série de mouvements mais ne peut voir la balle, logée dans un bas de nylon, qu'il manipule comme une fronde. Une autre variante exige de la rapidité et beaucoup d'équilibre pour exécuter le plus de tour sur soi-même possible avant que la balle ne retombe au sol. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres, dans un esprit de compétition. Il peut aussi jouer seul.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LE SEPT

DESCRIPTION DU JEU

Ici, l'enfant doit lancer sa balle de la manière suivante :

- 1) au mur et l'attraper au vol (sept fois de suite);
- 2) au mur et au sol (six fois);
- 3) au sol en tapant la balle (cinq fois);
- 4) au mur, au sol, taper au mur et prendre en vol (quatre fois);
- 5) taper au mur (trois fois);
- 6) au sol, taper au mur, reprendre au vol (deux fois);
- 7) un coup au sol.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu d'adresse faisant essentiellement appel à des mouvements des bras et exigeant de la dextérité et de la précision pour lancer et rattraper le ballon d'une seule main à chaque fois. Outre le contrôle du geste, cette activité demande une bonne coordination de l'œil avec la main pour évaluer correctement la trajectoire que le ballon ou la balle doit parcourir à chaque fois. Ce jeu exerce aussi la mémoire pour évoquer à chaque lancer, et dans le bon ordre, la séquence décroissante des chiffres de 7 à 1 à laquelle correspondent les sept différentes façons de lancer le ballon. Une variante de la règle du jeu propose de faire suivre immédiatement cette séquence par une séquence croissante de 1 à 7 qui reprend les mêmes lancers mais dans l'ordre inverse. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compagnie des autres; il doit attendre son tour, respecter la consigne et apprendre à perdre et à gagner.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LA TRUIE

DESCRIPTION DU JEU

On creuse dans le sol autant de trous qu'il y a de joueurs. Les trous sont disposés en cercle et à huit pieds d'un trou central. Chaque joueur est muni d'un long bâton dont il pose l'une des extrémités dans le trou qu'il occupe. Il y a aussi une canisse (la truie) que chacun s'efforce de repousser avec son bâton vers le trou du milieu. Le joueur du centre doit la défendre. Mais quand la canisse va dans le trou du milieu, tous les joueurs doivent changer de place, cependant qu'ils essaient de pousser la truie dans le trou d'un autre avant qu'il ait pu occuper une place libre. Ce jeu se joue aussi sur la glace, mais alors les trous sont plus distancés que sur la terre.



CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu d'adresse dont l'un requiert de la force et l'autre de la précision et de la dextérité ainsi qu'une bonne discrimination visuelle pour contrôler les mouvements du bras et bien évaluer la distance qui sépare l'enfant du but à atteindre. L'enfant doit également pouvoir reconnaître sa «canne» parmi celles des autres. Il peut aussi, à l'occasion, faire appel à une forme de raisonnement concret pour élaborer des stratégies simples. En jouant en compétition avec d'autres enfants, il apprend à attendre son tour, à respecter une règle simple et à accepter la défaite.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.

LE COURT-BÂTON OU LANCE-BÂTON

DESCRIPTION DU JEU

On creuse un trou de six à huit pouces de diamètre et on met au-dessus une planchette. À l'aide d'un bâton, il faut soulever la planchette et l'envoyer dans l'air pour qu'elle tombe le plus loin possible. On indique l'endroit de la chute par un signe que l'on trace sur la terre. Naturellement, celui-là gagne qui a réussi à projeter son bâton le plus loin.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu d'adresse qui exige de la force ainsi qu'une bonne discrimination visuelle pour orienter le bras dans la bonne direction et bien évaluer la distance qui sépare le joueur du but à atteindre. Cette activité demande aussi des mouvements du corps tout entier et requiert une certaine endurance pour se déplacer rapidement au champ tout au long de la partie. L'enfant doit également pouvoir faire des opérations mathématiques simples pour calculer les distances parcourues par le bâton et comparer sa performance à celle des joueurs des deux équipes. Sur le plan social, l'enfant apprend à attendre son tour et à jouer en équipe de façon compétitive.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui. Jacqueline Thériault et Denise Garon, OMEP, 1992.