

Jeux d'enfants, Jeux d'antan...

Livret

Les Jeux d'antan





Jeux d'enfants, Jeux d'antan...



Chères Usépiennes, chers Usépiens ,

Voici un livret constitué par l'USEP 91 qui permet, au sein de votre association, de poursuivre la rencontre « Jeux d'enfants Jeux d'antan ».

- En première partie vous retrouverez les fiches des jeux réalisés lors de la rencontre et bien d'autres.
- En seconde partie les fiches et les annexes des ateliers culturels
- Enfin la « fiche de cour » sous deux versions est en fin de livret.

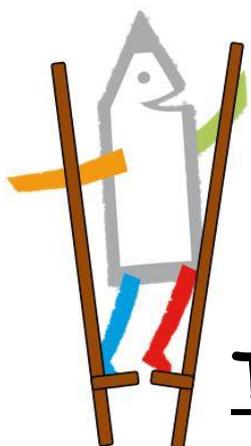
Vous pouvez toujours emprunter le matériel en le réservant sur l'icône correspondante sur notre page d'accueil de notre site internet.

Un puzzle magnétique de 35 pièces du tableau de Brueghel est en vente au comité de l'USEP 91. (8 euros)



<https://essonne.comite.usep.org/>

Excellentes rencontres et au plaisir de vous retrouver sur les projets de l'USEP 91.



Les échasses

Terrain :

- un vaste espace plat en revêtement dur.

Matériel :

- des échasses de différentes tailles.
- un sablier.

Déroulement du jeu :

1. Chaque joueur s'entraîne à tenir et à se déplacer sur les échasses.

2. A deux équipes, réaliser deux circuits en parallèle.

Chaque joueur doit parcourir la plus grande distance en 30 secondes avant de passer le relais à son coéquipier.

L'équipe, qui a parcouru la plus grande distance, a gagné.





Le tir aux noix



Terrain

- :
- un espace réduit.

Matériel :

- une grande quantité de noix.
- lattes en bois

Disposition des joueurs :

- Les joueurs se placent en face des pyramides de 4 noix à distances évolutives.

Déroulement du jeu :

1. Ils doivent faire tomber la noix du sommet.
Après chaque réussite, on recule la ligne de lancer.
2. A tour de rôle, les joueurs de deux équipes essaient d'abattre le plus de pyramides (2 essais par joueur, distance en fonction de l'âge).



Jeux d'enfants, Jeux d'antan...

Le tir aux marrons



Terrain :

- un espace réduit.

Matériel :

- une grande quantité de marrons.
- lattes en bois

Disposition des joueurs :

- Les joueurs se placent en face des pyramides de 4 marrons à distances évolutives.

Déroulement du jeu :

- 1 Ils doivent faire tomber le marron du sommet. Après chaque réussite, on recule la ligne de lancer.
- 2 A tour de rôle, les joueurs de deux équipes essaient d'abattre le plus de pyramides (2 essais par joueur, distance en fonction de l'âge).



Le saute-mouton



Terrain :

- un espace en longueur

Matériel :

- lattes en bois pour matérialiser des marques au sol :
 - le départ
 - l'arrivée
 - l'emplacement des moutons (le double des joueurs).
- Un sablier.

Disposition des joueurs : les joueurs se placent sur les emplacements des moutons.

Déroulement du jeu :

1. Franchir la ligne d'arrivée en moins de temps (2 tentatives).
2. A deux équipes, faire deux couloirs. La première arrivée a gagné.



Les osselets

Terrain :

- un petit espace plat en revêtement dur.

Matériel :

- plusieurs jeux d'osselets.



Disposition des joueurs : Les joueurs se placent à genoux face aux osselets.

Déroulement du jeu :

1. Chaque joueur s'entraîne à ramasser 1 puis 2 puis 3 osselets en lançant la mère (rouge).
2. Chaque joueur a trois essais pour ramasser le plus d'osselets. En cas d'échec au ramassage du premier osselet, le joueur recommence et essaie de ramasser ce premier osselet. On totalise le nombre d'osselets ramassés par équipe.



Fouette toupie

Terrain :

- un vaste espace en revêtement le plus lisse possible.

Matériel :

- un fouet
- une toupie par joueur.



Disposition des joueurs :

- Les joueurs se placent sur le terrain en s'espçant fortement.

Déroulement du jeu :

1. Chaque joueur doit faire tourner sa toupie en donnant des coups de fouets.
2. Celui dont la toupie tourne la dernière après 5 coups de fouet a gagné.
Faire plusieurs manches.



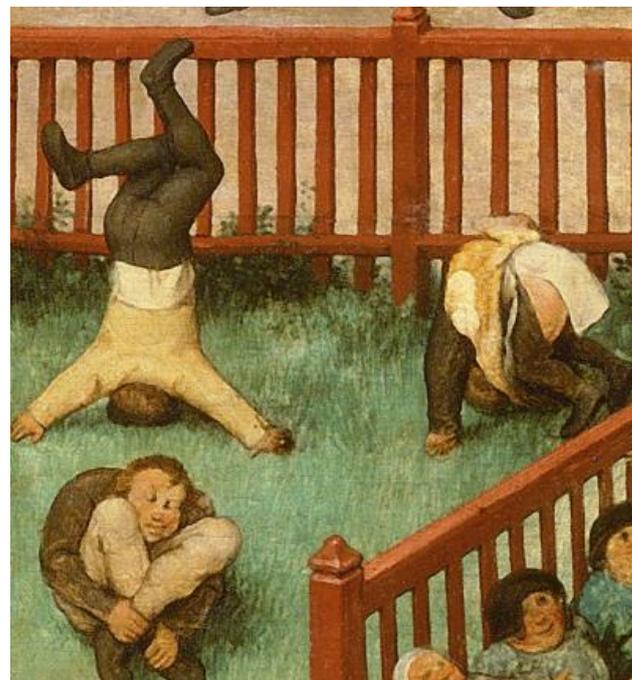
Les statues

Terrain :

- un espace herbeux de préférence.

Matériel :

aucun.



Disposition des

joueurs :

- Les joueurs se placent sur une ligne en position de statues originales (animaux, sportifs, musiciens, ...)

Déroulement du jeu :

1. Le groupe **décide** avant les statues qui vont modifier leur position
Un joueur **observe** la position des statues puis se retourne. Deux statues **modifient** la position d'une partie de leurs corps de façon significative.
Le joueur doit **deviner** quelles statues ont changé.
2. Alternier avec un observateur d'une équipe et les statues de l'autre. On totalise le nombre de bonnes réponses par équipe.



Le jeu de quilles

Terrain :

- Un espace en longueur le long d'un mur.



Matériel :

- quilles en bois.
- boule en bois.
- lattes de bois.

Disposition des joueurs :

- Les joueurs se placent en face des quilles disposées en triangle pointe face à eux.

Déroulement du jeu :

1. En deux essais, les joueurs doivent faire tomber les quilles. On peut reculer la ligne de lancer.
2. A tour de rôle, les joueurs de deux équipes essaient d'abattre le plus grand nombre de quilles (2 essais par joueur, distance en fonction de l'âge).



Pair - Impair

Terrain :

- Lieu indifférent

Matériel :

- Un panneau explicatif
nombres pairs.



Disposition des joueurs :

- Par deux, les joueurs sont face à face, une main dans le dos.

Déroulement du jeu :

1. A la manière de pierre, feuille, ciseaux,... à l'annonce par un des deux joueurs « *pair* » ou « *impair* ».

Les deux joueurs montrent un certain nombre de **doigts** de la main qui était dans leur dos.

Si le total des doigts des mains des deux joueurs est *pair* et que celui qui avait fait l'annonce avait dit « *pair* » alors il marque un point sinon c'est l'autre qui marque un point. Le vainqueur fait l'annonce suivante. Faire une compétition entre les joueurs des deux équipes deux par deux en 5 ou 10 points.



Reconnaître un nombre

« pair » :

1 Il faut *diviser* le nombre par 2 et si on obtient un nombre entier (sans partie décimale), c'est qu'il est « pair ».



Exemples :

14 divisé par 2 = 7 donc il est pair.

15 divisé par 2 = 7,5 donc il est impair.

2 Le **chiffre** des **unités** est soit **0 ; 2 ; 4 ; 6** ou **8**.

Exemples :

> **2** > **4** > **6** > **8** > **10** > **12** > **14**
> **16** > **18** > **20** > **22** > **24** ...



Les cerceaux



Terrain :

- Un terrain plat
- une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Matériel :

- Un cerceau
- Un bâton pour chaque joueur.
- 4 lattes de bois.

Disposition des joueurs :

But du jeu :

1. Faire rouler le cerceau le plus vite possible jusqu'à l'arrivée, à l'aide d'un bâton.
2. Proposer une course entre deux équipes



Le balai en équilibre

Terrain :

- libre

Matériel :

- des balais.

Disposition des

joueurs :

- Les joueurs se placent en s'espaçant.

Déroulement du jeu :

1. Faire tenir en équilibre pendant 10 secondes un balai dans la paume de sa main. Bonifier d'un point chaque réussite en se déplaçant sur 3 m tout en maintenant l'équilibre du balai.
2. En opposition entre deux équipes, compter le nombre de points marqués par chaque équipe.





Roule-tonneau

Terrain :

- Un terrain plat
- une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Matériel :

- deux tonneaux
- 6 rondins de bois.
- Un sablier.
- 4 lattes de bois.



Disposition des

joueurs :

- Les joueurs se positionnent en quatre colonnes opposées.

Déroulement du jeu :

1. Faire rouler le tonneau le plus vite possible sur un parcours en serpentif jalonné par des rondins de bois verticaux. Attention, si un rondin tombe celui qui joue doit le remettre en position verticale.
2. Proposer une course entre deux équipes (sous forme de relais).



Combat équestre

Terrain :

- Un espace délimité plat.



Matériel :

- Un foulard par monture accroché au dos du porteur.

Disposition des joueurs :

- Les joueurs se positionnent par deux ou trois.

Déroulement du jeu :

1. Dans un espace de 5 m sur 5 m, les chevaliers peuvent attraper le foulard de n'importe quelle monture adverse. Les montures sans queue (foulard) sortent de l'aire de jeu et récupère une queue.
2. Dans un espace de 5 m sur 5 m, regrouper le même nombre de montures de deux équipes. Les chevaliers peuvent attraper le flag de n'importe quelle monture adverse. Les montures sans queue (flag) cessent de jouer et sortent de l'aire de jeu. La dernière monture avec queue sur le terrain fait gagner son équipe.



Le frappe-pot

Terrain :

- Terrain délimité

Matériel :

- un pot métallique
- un bâton
- un cache tête.
- une cuillère métallique.



Disposition des

joueurs :

- Les joueurs se positionnent en cercle.

Déroulement du jeu :

1. Repérer l'emplacement du pot qui se trouve entre 3 et 10 m. Puis enfiler le cache tête. Se déplacer pour aller frapper le pot avec le bâton.
2. ➤ Un des joueurs place le pot, sans que le joueur à tête cachée puisse le voir, puis il frappe avec la cuillère pour le diriger.
3. En opposition entre deux équipes, compter le nombre d'essais pour réussir.



Le lancer de béret

Terrain :

- Un terrain plat avec des zones délimitées.

Matériel :

- Un bonnet (béret) pour deux enfants.
- lattes de bois.



Disposition des joueurs :

- par binômes .

Déroulement du jeu :

1. Lancer son bonnet le plus proche possible de la latte centrale.
2. Réaliser des tentatives, comme sur le dessin effectuer le lancer entre les jambes d'un camarade.
3. En opposition entre deux équipes, compter le nombre de points marqués par chaque équipe.



La chaise

Terrain :

- Un terrain plat
- une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Matériel :

- Un sablier
- lattes de bois.



Disposition des joueurs :

- Les joueurs se positionnent par 4 (un porté, deux porteurs et un pareur).

Déroulement du jeu :

- 1 Se déplacer le plus rapidement d'un point à un autre (possibilité de faire un retour en changeant l'enfant porté).
- 2 Proposer une course entre deux équipes (sous forme de relais).



La fossette

Terrain :

➤ Un terrain où l'on creuse des trous de la grosseur d'un poing (possibilité de



remplacer les trous par des petits cerceaux)

Matériel :

- 5 ou 10 noyaux de pêches par joueur
- petits cerceaux sur terrain dur.
- lattes de bois.

Déroulement du jeu :

1. Chaque joueur essaie de lancer un noyau dans la fossette. Lorsqu'il réussit, il recule d'un pas et retente de lancer un noyau dans la fossette. Il recommence ainsi jusqu'au moment où il n'a plus de noyau. On peut mesurer la distance qui le sépare de la fossette.
2. En opposition entre deux équipes, compare la distance cumulée par les joueurs de chaque équipe.



Colin-maillard

Terrain :

- Un espace réduit délimité plat.

Matériel :

- un cache tête
- Un sablier 2minutes.



Disposition des joueurs :

- Les joueurs sont à l'intérieur d'un cercle de 5 m de diamètre.

Déroulement du jeu :

1. Un enfant avec le cache-tête doit essayer de toucher puis de reconnaître celui qu'il a touché.
2. Un enfant d'une équipe avec le cache-tête doit essayer de toucher puis de reconnaître le plus enfants de l'autre équipe en 2 minutes.



Le pont de jambes

Terrain :

- Un terrain sec sur lequel on peut s'asseoir.



Matériel :

- aucun

Disposition des joueurs :

- Les joueurs sont assis, jambes fléchies en tête-bêche.

Déroulement du jeu :

1. A tour de rôle, les enfants passent à tour de rôle le pont de jambes le plus rapidement possible. Les enfants qui constituent les arches du pont peuvent aider celui qui traverse. Celui qui a traversé vient constituer au bout du pont une nouvelle arche.
2. Disposer les ponts des deux équipes en parallèle. L'équipe dont tous les enfants ont franchi le pont en premier, a gagné.



Attrape-fléau

Terrain :

- Un terrain plat.

Matériel :

- Un bâton
- Plusieurs foulards accrochés
- Un sablier de 30 secondes



Disposition des joueurs :

- Les joueurs sont à l'extérieur d'un cercle de 7 m de diamètre.
- Le porteur de fléau est au centre d'un cercle de 5 m.

Déroulement du jeu :

1. Le porteur se déplace sans courir en faisant bouger le bâton toujours posé sur une épaule. Deux enfants « attrapeurs ». entrent et essaient d'attraper le foulard de la couleur énoncée toujours sans courir
Toutes les 30 secondes, changer le porteur de fléau et les enfants « attrapeurs ».
2. Les groupes s'opposent successivement et comptabilisent le nombre de foulards attrapés en 2 minutes.



La chenille

Terrain :



- un terrain plat
- une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
- Entre ces deux lignes, un trajet non rectiligne balisé.

Matériel :

- un cache tête.
- rondins de bois
- lattes de bois.

Disposition des joueurs :

Les joueurs, l'un derrière l'autre, se tiennent par une partie de leurs vêtements.

Déroulement du jeu :

1. la chenille doit franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible sans perdre un maillon (possibilité de mettre un cache-tête à l'enfant qui dirige la chenille)
2. Proposer une course entre deux équipes.



Les têtes à trous

Sur le tableau original, les visages des enfants sont relativement inexpressifs.

Les enfants devront à l'emplacement des "têtes à trous" prendre la posture avec une expression tirée au sort: le visage peut exprimer :

- la tristesse (être triste)
- le dégoût (être dégoûté)
- la colère (être colérique)
- la rêverie (être songeur)
- la joie (être joyeux)
- l'admiration (être admiratif)
- la peur (être apeuré)
- la surprise (être surpris).

Les autres enfants devront deviner l'expression.



Les têtes à trous

Répertoire des émotions.

➤ la tristesse



➤ le dégoût



➤ la colère



➤ la rêverie



➤ la joie



➤ l'admiration



➤ la peur



➤ la surprise





Tableau décomposé !

Terrain :

- un terrain plat
- un plateau pour placer les pièces
- un plateau pour réaliser le puzzle.

Matériel :

- un puzzle 72 pièces.
- une illustration
- un sablier



Déroulement du jeu :

1. Les enfants doivent réaliser le puzzle le plus rapidement possible.
2. Deux groupes .Les enfants doivent réaliser le puzzle avant le second groupe.



Textes poétiques

- Corrigez les mots orthographiés en français du 16^{ème} siècle par le poète Pierre de Ronsard



Sonnet pour Hélène

Quand vous serez bien vieille, au soir, à la chandelle,
Assise aupres du feu, dévidant et filant,
Direz, chantant mes vers, en vous esmerveillant,
Ronsard me celebroit du temps que j'estois belle.

Lors vous n'aurez servante oyant* telle nouvelle,
Desja sous le labour à demy sommeillant,
Qui au bruit de mon nom ne s'aïlle resveillant,
Bénissant vostre nom de louange immortelle.

Je seray sous la terre, et, fantôme sans os
Par les ombres myrteux** je prendray mon repos ;
Vous serez au fouyer une vieille accroupie

Regrettant mon amour et vostre fier desdain.
Vivez, si m'en croyez, n'attendez à demain :
Cueillez dès aujourd'huy les roses de la vie.

Pierre de Ronsard,

*entendant

** évoque une plante où les amoureux se retrouvent.

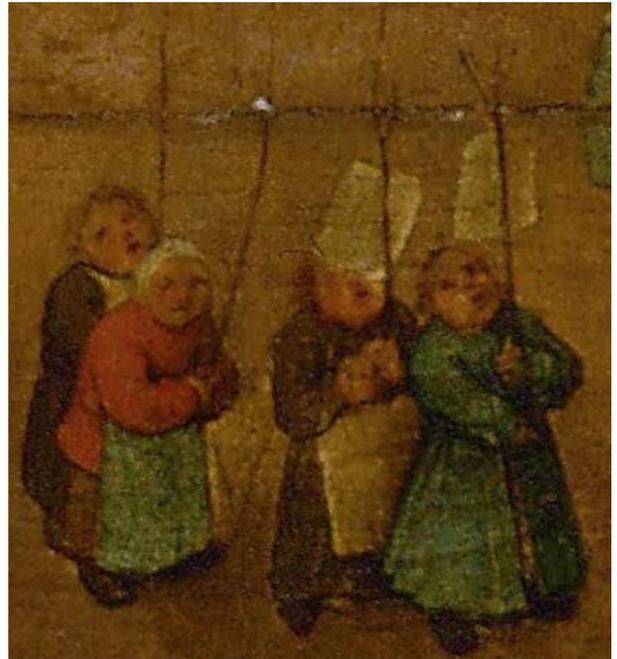


Jeux d'enfants, Jeux d'antan...



« Mé mots arts poétiques! »

Les enfants
choisissent un
texte poétique.



- Ils se répartissent les vers.
- Ils les mémorisent.
- Ils viennent les réciter à « la maîtresse » ou au « maître d'école. »



Textes poétiques

La cour de mon école

La cour de mon école
Vaut bien, je crois,
La cour de Picrochole,
Le fameux roi :
Elle est pleine de charme,
Haute en couleur;
On y joue aux gendarmes
Et aux voleurs;
Loin des Gaulois, des Cimbres
Et des Teutons,
On échange des timbres,
A croupetons;
Des timbres des Antilles,
De Bornéo...
Et puis on joue aux billes
Sous le préau.
Qu'on ait pris la Bastille,
C'est merveilleux,
Mais que le soleil brille,
C'est encor mieux !
Orthographe et problèmes
Sont conjurés.
École, ah ! que je t'aime
A la récré !





Textes poétiques

Le printemps



*Le printemps n'a point tant de fleurs,
L'automne tant de raisins mûrs,
L'été tant de chaleurs halées,
L'hiver tant de froides gelées,
Ni la mer a tant de poissons,
Ni la Beauce tant de moissons,
Ni la Bretagne tant d'arènes,
Ni l'Auvergne tant de fontaines,
Ni la nuit tant de clairs flambeaux,
Ni les forêts tant de rameaux,
Que je porte au cœur, ma maîtresse,
Pour vous de peine et de tristesse.*

Pierre de Ronsard



Jeux d'enfants, Jeux d'antan...



Voyage au cœur du tableau !



1. Que fait la seule adulte du tableau pour calmer les enfants qui se battent ?
2. Combien y-a-t-il d'enfants sur ce tableau ?
3. Que fait l'enfant encadré en vert ?
4. Où se trouve l'enfant qui porte un masque ?
5. Où se trouve l'enfant qui essaie d'attraper des insectes ?
6. A quoi jouent les enfants encadrés en bleu ?
7. Où se trouvent les deux oiseaux du tableau ?
8. Nommez les instruments de musique que possède un des personnages près du cavalier.



Jeux d'enfants, Jeux d'antan...



Voyage au cœur du tableau !



1. Que fait la seule adulte du tableau pour calmer les enfants qui se battent ?
 - **En arrière-plan partie droite du tableau. Elle leur jette un seau d'eau**
- 2 Combien y-a-t-il d'enfants sur ce tableau ?
 - **122 garçons 78 filles donc200 enfants**
- 3 Que fait l'enfant encadré en vert ?
 - **Il urine !**
- 4 Où se trouve l'enfant qui porte un masque ?
 - **A la fenêtre de la maison à gauche du tableau**
- 5 Où se trouve l'enfant qui essaie d'attraper des insectes ?
 - **A droite du tableau sur le tronc abattu**
- 6 A quoi jouent les enfants encadrés en bleu ?
 - **Ils processionnent comme pour un mariage.**
- 7 Où se trouvent les deux oiseaux du tableau ?
 - **Au premier plan à gauche sur la planche de bois et dans un nichoir suspendu à la poutre**
- 8 Nommez les instruments de musique que possèdent un des personnages près du cavalier.
 - **Instrument à vent : flûte**
 - **Instrument à percussion : tambour**
 -



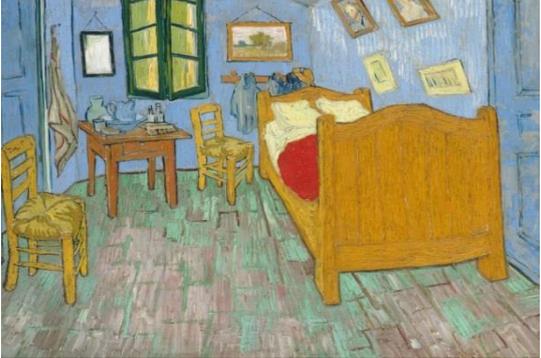
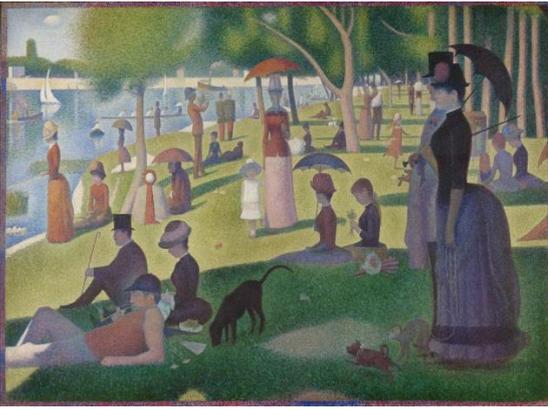
Jeux d'enfants, Jeux d'antan...



Brueghel or not Brueghel ?



Identifiez les tableaux de Brueghel :

A		E	
B		F	
C		G	
D		H	



Brueghel or not Brueghel ?



Identifiez les tableaux de Brueghel :

A	<p><u>La Joconde Mona Lisa</u> Artiste : Léonard de Vinci Date : Entre 1503 et 1506 ou entre 1513 et 1516, peut-être jusqu'à 1519 Type : Huile sur panneau de bois de peuplier Dimensions (H x L) : 77 x 53 cm Lieux d'exposition Le Louvre Paris</p>	E	D	<p><u>Picasso femme dans un chapeau avec pompons et chemisier imprimé</u> Artiste Pablo Picasso (Spanish, Malaga 1881-1973 Mougins, France) Date: 1962 Dimensions: (76.2 x 62.2 cm) peinture Lieux d'exposition collection privée EU</p>
B	<p><u>La Chambre de Van Gogh à Arles</u> Artiste : Vincent van Gogh Date : octobre 1888 Technique : Support de peinture Toile sur châssis Année : 1888 Dimensions (H x L) : 72 x 90 cm Lieux d'exposition : Musée Van Gogh - Fondation Vincent van Gogh, Amsterdam (Pays-Bas)</p>	F	E	<p><u>Le repas de noce</u> Brueghel l'ancien 1568 Huile sur panneau de bois 114 x 164 cm Vienne</p>
C	<p><u>Nymphéa</u> Monet Date 1914-1926 Type huile sur toile Dimensions (H x L) 219 x 602 cm Lieux d'exposition musée de l'Orangerie, Paris</p>	G	F	<p><u>Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte</u> Georges Seurat Dimensions : 2,08 m x 3,08 m Date : 1884-1886 Huile sur toile Lieux d'exposition : Art Institute of Chicago (1926-1958)</p>
D	<p><u>La tour de babel</u> Brueghel l'ancien 1563 Huile sur panneau de bois 118 cm x 164,5 cm Rotterdam</p>	H	G	<p><u>Le combat de carnaval et Carême</u> Brueghel l'ancien 1559 Huile sur panneau de bois 118 cm x 164,5 cm Vienne</p>



Jeux d'enfants, Jeux d'antan...



La danse du mariage

Terminer l'animation par une danse collective en cercle ou farandole.



Liens vidéos et audios vers les œuvres musicales sur la page de notre site internet consacrée aux Jeux d'Antan :



<https://essonne.comite.usep.org/rencontres/elementaire-hors-temps-scolaire/hts-jeux-dantan/>

- Le brise pieds
- La danse des lapins





« Fiche de cour »

- Faire **poinçonner** la fiche par le responsable du jeu.
- puis aller **retirer les pièces du puzzle** auprès de « la maîtresse ou le maître d'école ».

Groupe :

Le jeu	Maîtresse ou maître	titre	illustration
		<u>Les échasses</u>	
		<u>Le tir aux noix</u>	
		<u>Le saute-mouton</u>	
		<u>Les osselets</u>	
		<u>Fouette loupie</u>	
		<u>Les statues</u>	
		<u>Le jeu de quilles</u>	
		<u>Pair- Impair</u>	
		<u>Les cerceaux</u>	
		<u>Le balai en équilibre</u>	
		<u>Roule-tonneau</u>	
		<u>Combat équestre</u>	
		<u>Le frappe-pot</u>	

titre	illustration	Maîtresse ou maître	Le jeu
<u>Le lancer de bétel</u>			
<u>La chaise</u>			
<u>La fossette</u>			
<u>Colin-maillard</u>			
<u>Le pont de jambes</u>			
<u>Attrape-fléau</u>			
<u>La chenille</u>			
<u>Les têtes à trous</u>			
<u>Tableau décomposé !</u>			
<u>Voyage au cœur du tableau !</u>			
<u>« Mé mots arts poétiques! »</u>			
<u>Brueghel or not Brueghel ?</u>			
<u>Farandole</u>			

✍ Lorsque vous avez réalisé le jeu, vous pouvez retrouver le jeu sur le tableau et le colorier.



« Fiche de cour »

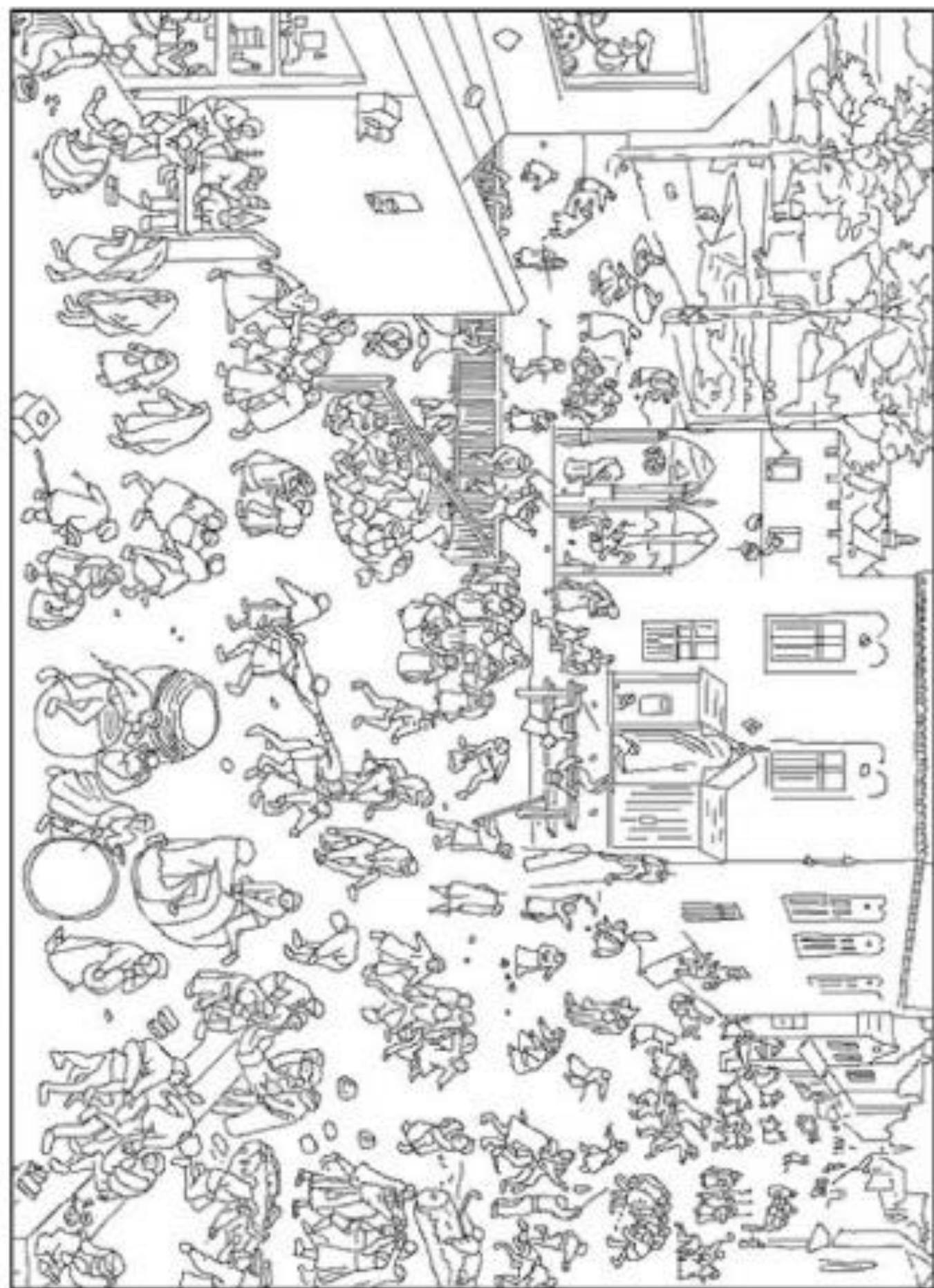
➤ Faire **poinçonner** la fiche par le responsable du jeu.

Groupe :

1 0 U	Maitresse ou maître	titre	illustration
		<u>Les échasses</u>	
		<u>Le tir aux noix</u>	
		<u>Le saute-mouton</u>	
		<u>Les osselets</u>	
		<u>Fouette loupie</u>	
		<u>Les statues</u>	
		<u>Le jeu de quilles</u>	
		<u>Pair- Impair</u>	
		<u>Les cerceaux</u>	
		<u>Le balai en équilibre</u>	
		<u>Roule-tonneau</u>	
		<u>Combat équestre</u>	
		<u>Le frappe-pot</u>	

titre	illustration	Maitresse ou maître	1 0 U
<u>Le lancer de bétel</u>			
<u>La chaise</u>			
<u>La fossette</u>			
<u>Colin-maillard</u>			
<u>Le pont de jambes</u>			
<u>Attrape-fléau</u>			
<u>La chenille</u>			
<u>Les têtes à trous</u>			
<u>Tableau décomposé !</u>			
<u>Voyage au cœur du tableau !</u>			
<u>« Mé mots arts poétiques! »</u>			
<u>Brueghel or not Brueghel ?</u>			
<u>Farandole</u>			

✍ Lorsque vous avez réalisé le jeu, vous pouvez retrouver le jeu sur le tableau et le colorier.





Usep 91

10 bis square Lamartine
91000 Evry-Courcouronnes

01 64 97 00 15

uspe91.wanadoo.fr

<https://essonne.comite.usep.org/>

