

recueil
de **jeux**

Éditeur responsable :
Carol Etienne, 148 rue d'Anderlecht
B-1000 Bruxelles
E.P. 2008
D/2009/4825/3



Avec le soutien du service
Éducation Permanente
de la Communauté française
de Belgique

SOMMAIRE

Introduction	1
El piso	8
La casita	12
El clomo	16
Le jeu du poussoir	20
Le carré arabe	24
Les poupées arabes	28
Le karek	32
Mes jeux	36
Cultures & Santé asbl	34

Le mot de la production

Dans notre société de surconsommation, il est d'usage d'offrir aux enfants des jeux de plus en plus sophistiqués vus dans tel ou tel media. Cependant, combien d'entre nous n'ont pas déjà vu leur petit, les yeux brillants de bonheur, lorsqu'il reçoit enfin le jeu dont il rêvait depuis si longtemps pour le retrouver peu de temps après s'amusant en compagnie de frère, sœur, ami avec l'emballage en carton qui fait désormais office de cabane, voiture ou robot.

L'emballage semble susciter davantage la créativité et l'imaginaire de nos enfants... De quoi s'interroger...

Le recueil de jeux qui suit nous invite à retrouver un peu de simplicité, à déplacer notre regard sur les choses en compagnie des parents de nos ateliers, parents qui ont bien volontiers livré leurs souvenirs et leurs témoignages et les ont concrétisés aussi avec nous et leurs enfants.

Pour notre plus grand plaisir.

Merci à eux pour leur générosité, pour tous ces échanges lors des ateliers.

L'idée...

Ce recueil de jeux est né de discussions informelles entre parents lors de l'atelier Groupe Actif Parents.

Cet atelier est un espace de paroles pour parents et enfants qui sont réunis autour de la scolarité de l'enfant et des devoirs à domicile.

L'objectif essentiel est de soutenir les parents dans leur rôle de parents en les incitant à prendre une part plus active dans le suivi scolaire de leur enfant.

L'atelier facilite l'expression orale, la créativité ainsi que le partage d'expériences.

Lors d'un atelier, certains parents ont évoqué des jeux de leur enfance et notamment la fabrication des cocottes en papier.

Certains se souvenaient y avoir joué étant enfant et ils ont donc cherché ensemble comment plier une feuille de papier pour réaliser une cocotte.

De fil en aiguille, l'intérêt des parents et les discussions se sont focalisés sur les jeux de leur enfance, et qu'ils pensaient avoir oubliés.

Il s'agissait de jeux de cour de récréation, de rue, de garçons, de filles...

Encouragés par l'animatrice, les parents ont montré comment ils créaient leurs propres jeux.

Certains d'entre eux doutaient de l'intérêt de leurs enfants pour ce projet. Mais, à leur grande joie, ils se sont aperçus que ces démonstrations suscitaient l'attention et même l'enthousiasme des enfants.

Le processus de (re)création des jeux fut un réel moment de partage entre les participants et entre les participants et leurs enfants. Il a permis à tous de s'exprimer et de décrire ses souvenirs tout en les comparant avec la situation actuelle.

Les **trois carnets "paroles d'habitants"**¹ étaient connus des participants, adultes et enfants, de l'atelier. La réalisation de ces carnets a ouvert la voie et les parents ont poursuivi avec plaisir le travail de recueil de jeux afin de le concrétiser sous forme de livret.

1 - Publication de Cultures&Santé, 2007

Réflexions...

Lors de la création du recueil, les parents ont pris conscience du fait que **le plaisir du jeu** se trouve autant dans **la démarche de la construction du jeu** en soi que dans le déroulement du jeu ensuite. Par exemple, la création des poupées est plus amusante que la manipulation de la poupée ensuite.

Cette réflexion a donné lieu à un débat entre parents sur **la société de consommation**. Les parents disent qu'ils se sentent submergés par les publicités pour de nouveaux jouets, que les enfants sont poussés à la consommation et qu'ils demandent les derniers produits mis sur le marché. Le groupe de parents se plaignait également du nombre de fêtes (halloween, Pâques,...) qui sont de plus en plus l'occasion pour les annonceurs de déployer des stratégies marketing. Alors que les parents se souviennent avoir célébré des événements par des rencontres familiales et festives, ne nécessitant pas forcément des achats coûteux, ils disent aujourd'hui se sentir "obligés" de faire comme les autres et d'acheter de nouveaux jeux.

Ainsi, le fait de sélectionner, pour ce recueil, des jeux à réaliser soi-même, ne demandant pas ou très peu de matériel (cailloux, morceaux de bois, chutes de tissu...) trouvait tout son sens par opposition au jouet acheté, consommé puis oublié voire jeté.

La valeur de **la transmission** s'est également révélée très importante pour les parents. Ces échanges ont été l'occasion d'aborder, avec leurs enfants, des sujets dont ils ne parlent pas au quotidien. Ainsi, parmi les jeux proposés par les parents, seuls les moins connus des enfants ont été retenus pour ce recueil.

Le choix des parents ou le sens du projet...

Suite aux réflexions nées au sein du groupe, les parents ont choisi de fixer plusieurs critères de sélection de jeux pour la réalisation du recueil :

- transmettre notre savoir, notre expérience à nos enfants, pour que la tradition demeure, pour que la culture vive ;
- choisir des jeux gratuits (ou presque) et à construire soi-même ;
- choisir des jeux collectifs, qui renforcent la cohésion de groupe ;
- choisir des jeux sans violence, pour contrebalancer, par exemple, la violence des jeux vidéo ou des jeux de combats ;
- proposer des jeux qui, en plus du plaisir lié au jeu en soi, développent différentes compétences (jeux d'adresse, jeux de coopération, jeux intellectuels...).

Finalement, ce projet a facilité les relations entre adultes au sein du groupe, créé de nombreux échanges autour de la migration mais a également suscité une réflexion critique par rapport à notre société de consommation avec une volonté explicite de la part des parents d'éveiller ce sens critique chez leurs enfants. De les amener à poser des choix plus responsables, d'être moins tentés par des stratégies commerciales.

Le présent recueil est le témoin matériel de ce processus, nous vous en souhaitons une agréable lecture en famille. Il est volontairement interactif et conçu de façon à ce que chacun puisse donner "sa" version du jeu.

Cultures&Santé, 2008

EL PISO (l'étage)

jeu d'adresse

Yamina



Je suis partie avec mes parents de Nador vers Melilla à l'âge de 5 ans. Melilla est une entité espagnole du nord du Maroc, à proximité de Nador. On y parle l'espagnol.

El Piso est une variante de la marelle. C'étaient surtout les filles qui s'y amusaient mais parfois les garçons y jouaient aussi. On se disputait quelques fois entre nous pour trouver le plus beau caillou à lancer. On n'avait pas besoin de craie pour jouer à El Piso, on traçait les contours des cases au sol, sur la terre ou sur la plage avec un bâton de bois. C'était pareil pour les numéroter. On y jouait à l'école même, dans la cour de récréation, ou devant l'école, après les cours et le dimanche aussi. El Piso est un vieux jeu oublié. Je l'ai raconté à ma fille.



Matériel



un petit caillou



un bâton de bois

Préparation

Tracer au sol 2 colonnes de 5 cases. Une case mesure approximativement 30 cm sur 30 cm.

Numéroter les cases de 1 à 10. Commencer par la case en bas, à droite, remonter la colonne jusqu'au sommet (n°5) puis passer dans la colonne de gauche et continuer la numérotation en descendant. La case du bas, à gauche porte le n°10. Il n'y a pas de case "paradis" dans cette version.



Règles du jeu

Le premier joueur lance le caillou sur la case n°1 et saute à cloche-pied jusqu'à cette case.

Au lieu de ramasser le caillou comme dans la marelle traditionnelle, il le pousse d'un coup de pied hors du tracé d'El Piso et continue le parcours, toujours sur un pied, sans tomber. Chaque joueur réalise cette étape.

Le but du jeu est de rester en équilibre et de ne pas poser l'autre pied à terre.

Ensuite, le premier joueur recommence le parcours, en lançant le caillou sur la case n°2. Il saute à cloche-pied jusqu'à cette case, en passant par la case n°1, chasse le caillou de la case et continue le parcours jusqu'à la fin.

Lorsque la pierre n'est pas poussée en dehors d'El Piso ou que le joueur pose le deuxième pied à terre, il sort du parcours et recommencera l'étape au tour suivant.





MA VERSION DU JEU

A large, white, notepad-like area with horizontal green lines for writing, set against a green background with a wavy line.

LA CASITA

jeu créatif / de fabrication

Yamina



La casita est un jeu que j'ai appris à Melilla. Les poupées étaient rares à l'époque, on n'en avait pas beaucoup et on avait encore moins les accessoires qui les accompagnent souvent. Alors on fabriquait nous-mêmes des petites maisons et différents meubles qui vont ensemble. C'était un jeu pour les filles, parfois les mamans nous aidaient à fabriquer les petites pièces. Ce jeu, on n'y jouait pas à l'école, la fabrication de La Casita prenait trop de temps. La terre de Melilla est semblable à l'argile et propice au modelage, comme de la plasticine. C'est dommage qu'aujourd'hui dans les villes on ne puisse plus rien ramasser à terre pour fabriquer des jeux. Je me souviens que la recherche de petits cailloux, de coquillages et de bonne terre faisait déjà partie du jeu en soi.



Matériel



des cailloux,
des petites pierres

de la terre
(de Melilla)



des coquillages

Mise en forme de la maison

Former d'abord un grand rectangle avec les cailloux, il servira de tracé à la maison. Ensuite, délimiter les différentes pièces avec d'autres petits cailloux et coquillages : la cuisine, le salon, la chambre,...





Fabrication des meubles

Puis, avec la terre légèrement humide, sculpter les différents accessoires pour décorer la maison ; le tagine, le lit, les chaises, la table,... Libre cours à votre imagination.

Quand la terre sèche, elle durcit et se solidifie. Voilà une maison et des meubles pour poupées !



A vertical strip of five clam shells, each showing a different pattern of white, yellow, and brown markings. The shells are arranged vertically, with the top shell being mostly white with some brown spots, and the bottom shell showing prominent yellow and brown stripes.

[illegible]



EL CLOMO

jeu d'adresse

Yamina



El Clomo est encore un jeu que j'ai appris à Melilla. Ce jeu n'était pas réservé qu'aux filles, les garçons y jouaient aussi. Mais les deux ne jouaient pas souvent ensemble. C'était aussi l'âge, vers 9-10 ans, où les filles et les garçons n'aiment pas trop jouer ensemble, les uns se moquent des autres.

El Clomo est un jeu qui peut se fabriquer mais il était aussi en vente dans les magasins de Melilla, mes parents m'en avaient d'ailleurs offert un.



Matériel

Du papier journal



un stylo

Préparation



El Clomo se joue à 2 joueurs.
Chacun découpe 10 bouts de papiers, de forme arrondie.
Ensuite, chacun marque ses dix papiers d'un sigle : des croix pour l'un, des ronds pour l'autre.

Pincer légèrement les bouts de papier en leur centre afin de leur donner un certain volume.
Il faut pincer la face du papier sur laquelle il n'y a pas de sigle.
Les papiers sont maintenant un peu creusés, comme des petits bols.





Règles du jeu

Chaque joueur à son tour frappe de la main 2 de ses bouts de papier afin qu'ils se retournent. Le but du jeu est d'être le premier à avoir retourné tous ses papiers.

Il faut légèrement courber la main pour faire l'effet d'une ventouse lorsque l'on tape les papiers. Si la main est trop à plat, les papiers ne se retourneront pas. Une autre astuce est d'avoir bien pincé les morceaux de papier pour qu'ils soient souples et se retournent facilement.





MA VERSION DU JEU

JEU DU POUSSOIR

jeu d'adresse

Elhassan



Dans la rue de Nador, avec mes amis, on réalisait des directions de véhicule avec quelques bouts de bois. Parfois même avec un 3ème bâton qui servait de volant.

On faisait des courses entre nous avec nos poussoirs.

C'était principalement les garçons qui jouaient à ce jeu.

Il fallait être adroit tant pour la réalisation du jouet que pour la course en soi.

Le fil de fer, soit on le trouvait dans la remise à outil de papa, soit on demandait au ferrailleur du quartier.

Il existe aussi une variante, on peut utiliser des couvercles récupérés des boîtes de conserve à la place de réaliser les roues avec du fil de fer. Attention à bien les limer pour ne pas se blesser.

La réalisation de ce jeu nécessite un peu d'habileté mais quel beau jouet ensuite ! Il vaut la peine de s'y appliquer. Le tissu enroulé autour des roues diminue le frottement avec le sol et accélère la vitesse du bâton poussoir.



Matériel



Des fils de fer
(un morceau de +/- 50
cm et un deuxième
de +/- 20 cm) ou 2
bouchons de liège
pour former les roues



1 grand bout de bois
d'une grandeur de 60 cm
pour réaliser le manche.
Au Maroc, on choisit de
préférence un morceau
de bois issu d'une plante
nommée "Gasba", Ksbah
(nom arabe de la plante,
une espèce de roseau)



un morceau de tissus

Réalisation



Prendre le grand bâton de 60cm
et à 20 cm de l'extrémité environ,
le plier légèrement (un angle de
+/- 45 degrés).

Modeler une roue (d'un diamètre
de 10 à 15 cm environ) à chaque
extrémité du grand morceau de
fil de fer de façon à obtenir deux
roues reliées par un axe central.

Plier un petit morceau de fil de fer
de sorte à faire un crochet, à relier
au centre de l'axe des deux roues.



+

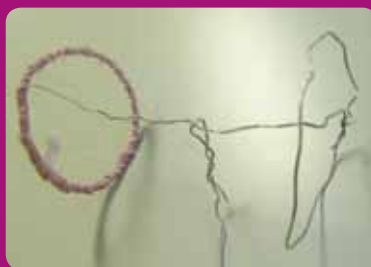


=





La partie la plus courte du manche se trouve en haut, la plus longue est celle qui doit être reliée aux roues. Enfoncer l'extrémité du crochet dans le manche. Si nécessaire, percer le manche à l'aide d'un petit clou. Voilà l'axe des roues relié au manche.



Enrouler le tissu autour des roues.



**Ça y est, le tour est joué !
Prêt pour la course ?
En solitaire ou avec plein d'amis...**



MA VERSION DU JEU

A large white rectangular area with horizontal lines, intended for writing. It is positioned on a magenta background. The lines are evenly spaced and extend across the width of the rectangle.



LE CARRÉ ARABE

jeu intellectuel

Elhassan



Cela ressemble à un petit jeu de dames mais avec moins de cases. Pour réaliser les pions, on prenait souvent ce qu'on avait sous la main, des pelures de fruits par exemple.



Matériel

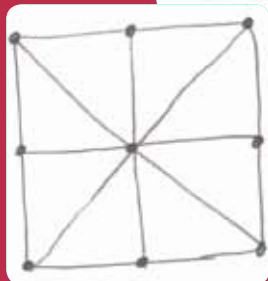
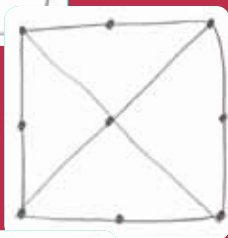
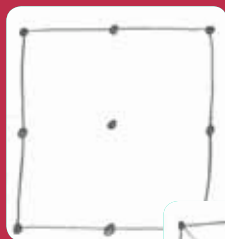


des cailloux ou pelures de fruits pour les 6 pions



Un bâton de bois pour tracer le carré au sol

Préparation



Tracer un carré au sol.

Dessiner un point :

- sur chacun de ses coins;
- au milieu de chacun de ses côtés;
- en son centre.

Tracer les deux diagonales.

Tracer une croix reliant chaque milieu des côtés à son point opposé.

Toutes les lignes se rejoignent au point central du carré.

Le plateau de jeu est prêt !

Règles du jeu

Se joue à 2 joueurs. Le but du jeu est d'aligner ses 3 pions sur une même ligne.

Chaque joueur aligne ses 3 pions sur un des côtés du carré, en face à face.

Chacun avance un pion à tour de rôle, depuis un point jusqu'à un autre. On ne peut passer par-dessus un point ou par-dessus un autre pion. Il n'y a pas de prise du pion adverse comme dans un jeu de dames.

Le premier joueur qui parvient à aligner ses 3 pions sur une ligne horizontale ou verticale (la diagonale ne compte pas) a gagné !





MA VERSION DU JEU

LES POUPÉES ARABES

jeu créatif / de fabrication



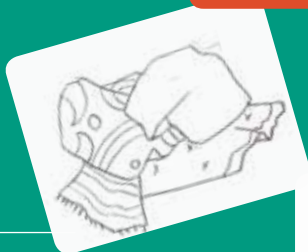
Idrissia
et Mama



La couturière du village où j'habitais gardait toujours un sac rempli de bouts de tissus pour les filles du village. Nous n'avions pas de vraies poupées mais les nôtres étaient encore plus belles car elles étaient nées de nos propres mains. Ce jeu existait tant au Maroc qu'en Algérie et ailleurs aussi certainement. On l'appelle "les Mariés" car souvent on constituait un couple avec nos poupées. Nos petites poupées étaient les répliques des épouvantails réalisés par nos parents et que l'on mettait dans les champs pour effrayer les oiseaux durant la moisson.



Matériel



des vieux morceaux de tissus
(des chutes)



quelques morceaux de bois



Un peu de laine
pour faire des
cheveux

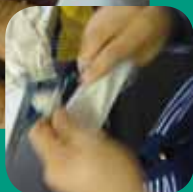


un marqueur

Construction

Couper les chutes de tissu en bandelettes.

Croiser et nouer les 2 morceaux de bois à l'aide d'une bandelette de tissus qui fait office de ficelle. Cela constitue le corps et les bras de la poupée.



Recouvrir entièrement les morceaux de bois avec le tissu. Pas de colle, tout se noue !





Ensuite, habiller la poupée avec les morceaux de tissu. Lui faire une jupe, un chapeau, un foulard, des cheveux,...



Pour faire la tête, dessiner directement une forme de visage sur le tissu qui recouvre le bois du haut ou entourer l'extrémité supérieure du bois, de manière à en faire une boule. Ensuite dessiner les éléments du visage avec le marqueur.



Il est également possible de faire des accessoires pour les poupées.
Par exemple, recouvrir un morceau de bois un peu plus large et plus épais avec du tissu pour en faire un lit.



**Libre court à l'imagination,
tout est possible,
place à la création...**



MA VERSION DU JEU

A large white rectangular area with horizontal teal lines, resembling a notepad, set against a teal background.

LE KARET (algérie) ou M'LAREF (Maroc)

jeu d'adresse

Idrissia
et Mama



C'est une variante des osselets. On y jouait dans la rue, surtout les garçons mais quelques filles aimaient y jouer aussi. À Constantini, ma ville natale d'Algérie, les filles jouaient plutôt avec des pierres tandis que les garçons utilisaient des capsules de bouteilles.



Matériel

5 ou 6 cailloux chacun



Règles du jeu

Il y a différentes variantes de ce jeu, chacune correspond à une étape de difficulté supérieure. Chacun est libre d'inventer des variantes.

Étape 1



Démarrer avec un premier caillou en main et les 5 autres disposés sur le sol.

Lancer le caillou en l'air et s'emparer d'un autre parmi ceux posés sur le sol, avant que le premier ne retombe à terre. Ensuite, rattraper le premier caillou lancé.

Si l'étape est réussie, le joueur se retrouve avec deux pierres en mains. Il les lance en l'air, en attrape une troisième parmi celles posées sur le sol et récupèrent les 2 premières, avant que celles-ci ne retombent sur le sol.



Étape 2

Lancer un caillou d'une main et le rattraper sur le dos de la main. Procéder de même avec 2 cailloux, puis 3 et ainsi de suite jusqu'à y parvenir avec les 6 cailloux en même temps.

Étape 3

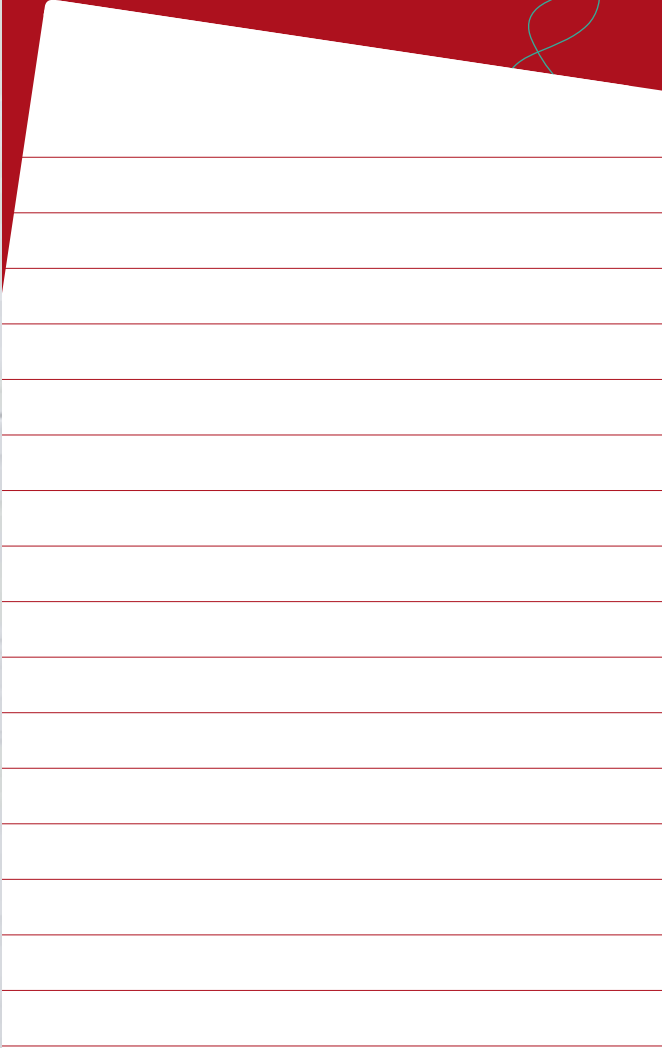
La main gauche est posée sur la table, le bras et les doigts tendus de manière à laisser un espace entre le bras et le corps.

Lancer un caillou de la main droite et le rattraper en passant par dessous le bras gauche. Et ainsi de suite, jusqu'à y parvenir avec les 6 cailloux en même temps.





MA VERSION DU JEU



A large, tilted white rectangular area with horizontal red lines, resembling a notepad or a page for writing, set against a blue background. The white area is tilted to the right, with its top-left corner aligned with the top-left corner of the blue background. The bottom-left corner of the white area is also aligned with the bottom-left corner of the blue background, while the top-right and bottom-right corners of the white area are shifted to the right, following the tilt. The horizontal red lines are evenly spaced and run across the width of the white area.

A large, white, tilted rectangular area with horizontal red lines, resembling a notepad or a game board, set against a blue background. The white area is tilted to the right and has a small gap at the bottom left corner. It contains 18 horizontal red lines for writing or drawing.

CULTURES&SANTÉ

Cultures & Santé asbl

148, rue d'Anderlecht
B-1000 Bruxelles

+32 (0)2 558 88 10

info@cultures-sante.be

www.cultures-sante.be



