

Introduction

Nous gardons toutes et tous des souvenirs impérissables de nos années d'école primaire ou maternelle. Parmi ces souvenirs, beaucoup sont liés à ces moments de loisirs partagés avec un ou plusieurs copains ou copines dans ce lieu privilégié de détente qu'était la cour de récréation. Enfants d'hier ou d'aujourd'hui, nous avons tous joué à des jeux qui semblent faire partie du lieu incomparable que peut représenter une cour d'école pour un enfant de moins de dix ans. Ces jeux, nous les avons pour la plupart oubliés, mais il suffit de peu de choses pour les faire remonter à la surface et, avec eux, des émotions, des visages que l'on croyait disparus.

Un univers infini

Ce recueil ne se prétend aucunement exhaustif : il existe en effet un nombre incalculable de jeux et de variantes de jeux. Nous avons donc préféré vous présenter une sélection de jeux parmi ceux qui nous paraissent les plus connus et les plus joués (pour certains encore aujourd'hui), bref, des incontournables. Il est plus que probable que certains éveilleront en vous des souvenirs enfouis et que, peut-être, à la lecture de certaines règles, vous découvrirez que vous n'aviez jamais joué à tel ou tel jeu de la « bonne » façon. Mais y a-t-il en réalité une seule façon de jouer ? Certainement pas. Ces jeux ont en effet probablement été inventés par les enfants eux-mêmes et il est quasi certain qu'ils ont, au fil du temps, évolué, devenant pour certains plus complets, pour d'autres plus compliqués ou, pour d'autres encore, tombant dans l'oubli.

Une tradition orale

Il est également intéressant de relever que la transmission de ces jeux est généralement orale et se fait, naturellement, entre les enfants eux-mêmes, mais aussi entre les parents et leurs enfants. Qui n'a pas, un jour, expliqué le sacro-saint principe du jeu de la marelle à ses enfants ? Idem pour les billes ou le chat perché. Certains jeux, en revanche, semblent ne pas pouvoir sortir de la cour d'école. C'est le cas de la déli-délo et autres jeux pour lesquels il faut être tout de même assez nombreux.

Nous vous souhaitons de prendre autant de plaisir à parcourir ces pages que nous en avons eu à les écrire et, pourquoi pas, d'en profiter pour partager des moments de jeu privilégiés avec vos enfants, petits-enfants, nièces, neveux...

- 1 -

Les classiques

La marelle

Le jeu de la marelle existe dans la plupart des pays du monde. C'est l'un des plus classiques et on en retrouve des traces jusque dans l'Empire romain. Au Moyen Âge, le jeu est également pratiqué, ce que laisse en partie deviner sa connotation religieuse (la terre, le ciel, la forme d'église du dessin).

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

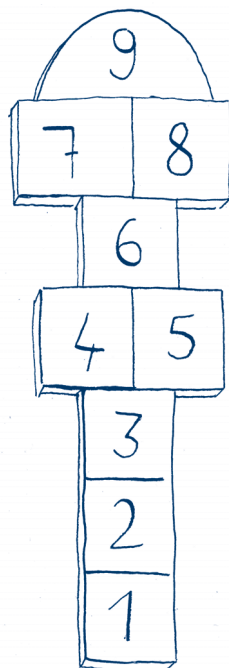
Nombre de joueurs : à partir d'1 joueur

Matériel : une craie, un palet ou un caillou pour chacun des joueurs

Durée d'une partie : environ 10 minutes (à 2 joueurs)

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆



La règle

On dessine au sol (en général à la craie) un parcours constitué de 9 cases superposées ; les cases 4 et 5 et 7 et 8 sont cependant alignées. La case du bas porte le n°1 ou se nomme la Terre, tandis que la case la plus haute porte le n°9 s'appelle le Ciel. L'objectif pour chacun des joueurs est de faire glisser son palet de case en case (sans mordre sur les lignes) et d'arriver le premier au Ciel. Pour progresser, les joueurs sautent à cloche-pied et poussent ainsi leur palet (ou caillou) de case en case. Chaque joueur joue à son tour et continue tant qu'il ne commet pas de faute. On considère qu'il y a faute lorsque le palet mord sur une ligne ou sort du tracé.

1^{re} variante

Toute faute est éliminatoire et ramène le palet du joueur concerné à la Terre.

2^e variante

Seul un palet complètement sorti du tracé ramène le joueur à la Terre. Si le palet mord simplement une ligne, le joueur passe son tour et reprend à la case précédente.

Le jeu de la marelle est universellement répandu ; voici comment il est nommé dans différents pays du monde :

Italie : *Campana*

Maroc : *Piso*

Royaume-Uni : *Hopscotch*

Bulgarie : *Dama*

Islande : *Paris*

Les billes

Le jeu de billes est au moins aussi ancien que celui de la marelle, puisqu'il remonterait à la Grèce antique. À l'époque, on jouait avec des cailloux ou d'autres petits objets qu'il fallait lancer dans un trou. Ce n'est qu'à partir du Moyen Âge que les billes sont manufacturées, probablement par des maîtres verriers italiens. Au fil des siècles, le jeu se précise et les règles apparaissent et se multiplient. Une dimension est importante : celle de la possession et de la collection. En effet, on joue généralement aux billes pour en gagner d'autres, et toutes n'ont pas la même valeur, laquelle peut s'établir selon la matière, la rareté, l'aspect de la bille, etc.

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : des billes en terre, verre, céramique, métal... et un parcours de jeu avec un trou (le sol...)

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes en moyenne

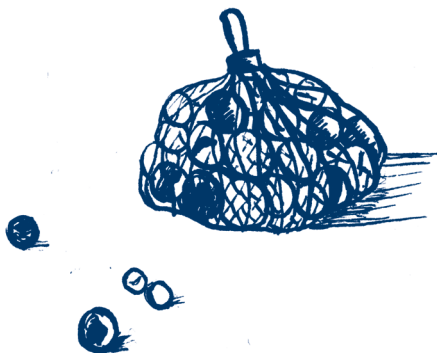
Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il existe des dizaines de règles et de variantes, plus ou moins compliquées. La règle que nous vous présentons ici est une base.

Chaque joueur dispose d'un capital de billes et engage, à chaque manche, la bille avec laquelle il joue. Un trou dans le sol constitue l'objectif à atteindre. Le premier joueur réussissant à placer sa bille dans le trou remporte les billes de tous les autres joueurs. L'engagement se fait par un lancer de la bille ; ensuite, la progression s'effectue par pichenettes, chacun sur sa bille et chacun son tour. Il est naturellement interdit de déplacer sa bille autrement que par pichenette. Il est également possible de miser des billes en les plaçant dans le trou. Elles constitueront ce que l'on pourrait appeler le pot. Notons que le premier joueur est potentiellement avantageux, il faut donc le tirer au sort pour chacune des parties.



Chat perché

Également connu sous le nom de jeu du loup, le jeu de chat perché est un jeu de poursuite, extrêmement répandu dans le monde. Cette popularité tient essentiellement au fait qu'une partie peut s'improviser n'importe où, car aucun matériel n'est nécessaire. Il faut juste un minimum de 3 ou 4 joueurs (les parties sont tout de même plus amusantes à plus de 6 joueurs...) et de quoi se percher. Ce jeu permet aux jeunes joueurs de se défouler, car il est essentiellement constitué de courses-poursuites plutôt haletantes. Notons qu'il existe de nombreuses variantes, comme le fameux chat-balle, dans laquelle il s'agit de toucher les autres joueurs au moyen d'un ballon ou d'une balle. On peut jouer à chat perché à peu près n'importe où, même dans l'eau en adaptant quelque peu les règles (par exemple, au lieu de se percher, on doit toucher un objet flottant ou bien joindre les deux mains en l'air...).

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Matériel : aucun, seulement de l'espace et un endroit pour se percher

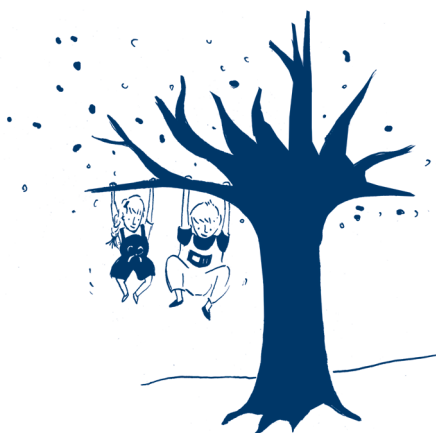
Durée d'une partie : de 5 à 10 minutes, selon le nombre de joueurs

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆

La règle

On commence par choisir le joueur qui sera le chat (il peut être tiré au sort). Ce joueur doit alors au plus vite toucher un autre joueur qui devient à son tour le chat, et ainsi de suite. Pour se protéger, les joueurs ont recours à la possibilité de se percher, mais ils ne peuvent le faire plus d'un certain nombre de fois dans une partie. Il est également souvent établi qu'il est interdit de « retoucher son père », c'est-à-dire le joueur qui vient de nous toucher. Par définition, une partie de chat perché n'a pas véritablement de fin clairement établie, aussi peut-on la limiter dans le temps en la chronométrant. On comptabilisera ensuite le nombre de fois où chacun des joueurs a été le chat, et le moins « félin » d'entre tous sera désigné vainqueur. Il est également possible, pour écourter un peu les parties, de considérer que les chats restent chats même après avoir touché un autre joueur. Il faut cependant pour cela être assez nombreux. Le gagnant est le dernier à avoir été touché.



Colin-Maillard

Il est dans l'ordre des choses de vous présenter le jeu de Colin-Maillard après vous avoir parlé du jeu de chat perché, car il en constitue une sorte de dérivé. Selon toute vraisemblance, le nom du jeu viendrait du nom d'un militaire originaire de Belgique, Jean Colin-Maillard qui, au cours d'un combat épique contre le comte de Louvain (X^e siècle), aurait eu les deux yeux crevés et aurait malgré tout continué à combattre en frappant au petit bonheur la chance autour de lui. Des scènes de ce jeu sont représentées dans de nombreux tableaux et illustrations.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 5-6 joueurs

Matériel : un foulard pour bander les yeux du chasseur

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Un chasseur est désigné ou tiré au sort en début de partie. C'est lui qui doit avoir les yeux bandés. Le jeu doit se dérouler dans un environnement exempt de tout obstacle susceptible de blesser ou heurter le chasseur. Après lui avoir bandé les yeux, les joueurs désorientent le chasseur en le faisant tourner plusieurs fois sur lui-même. Il doit ensuite se diriger sans rien voir pour essayer de toucher un des joueurs qui lui tournent autour. Dès que le chasseur touche un joueur, il doit essayer de deviner son identité en lui touchant le visage. S'il le reconnaît sans se tromper, c'est ce joueur qui devient à son tour le chasseur, et ainsi de suite.



Cache-cache

Dans la droite ligne du jeu de Colin-Maillard, le jeu de cache-cache est très apprécié des enfants de tous âges. Comme son nom l'indique, les participants à ce jeu doivent se cacher afin qu'un joueur dit « chercheur » ou « loup » les retrouve. Il est donc primordial que le jeu se déroule dans un lieu offrant des cachettes. Dans tous les cas, un périmètre doit être déterminé afin que la tâche du chercheur ne soit pas trop compliquée, ce qui risquerait de diminuer l'intérêt du jeu en le rendant interminable.

Fiche technique

À partir de : 3 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : un environnement dans lequel on puisse se cacher

Durée d'une partie : de 5 à 30 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆

La règle

On désigne ou on tire au sort un chercheur. Ensuite, les joueurs vont se cacher pendant que le chercheur se cache les yeux et effectue un décompte. Ce décompte dépend de la distance que les joueurs ont à parcourir pour rejoindre leurs cachettes potentielles. Une fois le décompte terminé, le chasseur se lance dans la recherche des joueurs cachés. L'objectif, pour le chercheur, est de découvrir l'ensemble des joueurs cachés. À chaque fois qu'il trouve un joueur, il doit crier son nom afin que les autres joueurs dissimulés en soient informés. Si le chercheur ne trouve pas tous les joueurs, il peut déclarer forfait. Pour la partie suivante, le chercheur peut être soit celui qui a été trouvé en premier, soit celui qui a été découvert le dernier.



La balle au prisonnier

Ce jeu est l'un des plus classiques des cours de récré. Il est plutôt sportif, ce qui explique que beaucoup de professeurs d'éducation physique et sportive l'utilisent pour leur enseignement. On y joue également beaucoup dans les centres de loisirs et autres lieux accueillant un jeune public. On connaît également ce jeu sous le nom de ballon-chasseur. Il n'existe pas d'informations précises quant à ses origines, vraisemblablement un mélange d'autres jeux traditionnels.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : une balle ou un ballon

Durée d'une partie : de 10 à 15 minutes

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

de faire prisonniers les joueurs adverses en les touchant avec le ballon. De leur côté, les joueurs visés doivent tout faire pour éviter d'être touchés. Pour cela, ils doivent tâcher de rester toujours en mouvement. Si un joueur est touché, il est fait prisonnier et doit aller se placer dans la prison du camp adverse. Mais attention : le ballon ne doit pas toucher le sol avant de toucher le joueur visé, sinon, son action de capture est annulée. Il peut alors être ramassé par les joueurs du camp visé, qui essaieront à leur tour de faire des prisonniers.

Il faut également noter que le joueur qui ramasse le ballon ne peut plus bouger pour le lancer, il doit simplement viser un joueur adverse et tirer. Si le tir est raté et que le ballon n'est pas récupéré par les joueurs libres mais par les joueurs emprisonnés, ceux-ci peuvent à leur tour essayer de toucher un joueur adverse pour se libérer. Les passes sont également autorisées, mais en aucun cas le ballon ne doit toucher le sol durant ces passes, sans quoi il passe aux mains des adversaires. Enfin, si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit même où il est sorti. La partie est gagnée par l'équipe qui réussit à emprisonner la totalité des joueurs adverses.

La règle

Il faut commencer par créer deux équipes, autant que possible égales en quantité et en qualité de joueurs. Une équipe est choisie ou tirée au sort pour bénéficier de l'engagement. Le jeu se déroule sur un terrain séparé en deux camps, un par équipe. Dans chaque camp, une ligne est tracée à l'arrière pour définir l'espace défini comme prison. L'objectif est



1, 2, 3 soleil

Le jeu 1, 2, 3 soleil est intéressant car il se base essentiellement sur la confiance mutuelle et l'honnêteté des joueurs entre eux. Il est possible d'y jouer dès le plus jeune âge, car ses règles sont très simples : il suffit de savoir compter jusqu'à 3 ! Aucun matériel n'est nécessaire, il est donc possible d'improviser une partie à tout moment, en tout lieu.

Fiche technique

À partir de : 3 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Un joueur est choisi et se place debout, face à un mur ou à un arbre, tournant délibérément le dos à l'ensemble des autres joueurs, qui se placent environ à une dizaine de mètres, ou plus, selon que l'on souhaite que la partie dure plus ou moins longtemps. Le joueur désigné compte 1, 2, 3 puis se retourne en s'exclamant « Soleil ! ». Pendant qu'il compte et reste le dos tourné, les joueurs essaient de se rapprocher le plus vite possible de lui. Mais attention : lorsqu'il se retourne, les joueurs doivent être parfaitement immobiles. Les joueurs qui seront vus en train de bouger ou même de frémir seront éliminés et devront retourner derrière la ligne de départ. Le joueur gagnant est celui qui arrive au niveau de la place du meneur de jeu. Il prendra alors sa place et commencera à compter.



Le jeu du béret

À la croisée des chemins de la déli-délo, du chat perché et de la balle au prisonnier, le jeu du béret se pratique par équipes. Il a pour particularité de nécessiter un maître de jeu ou un arbitre. Ce jeu figure parmi les plus « sportifs », il peut même se révéler un peu agressif selon le tempérament des joueurs. Il présente également un autre intérêt, celui de demander un peu de mémoire aux joueurs qui doivent simplement se souvenir du numéro qu'ils portent, ce qui peut se révéler parfois moins évident qu'il n'y paraît...

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 8 joueurs

Matériel : un chiffon, une balle ou tout autre objet pouvant être saisi rapidement

Durée d'une partie : de 15 à 30 minutes

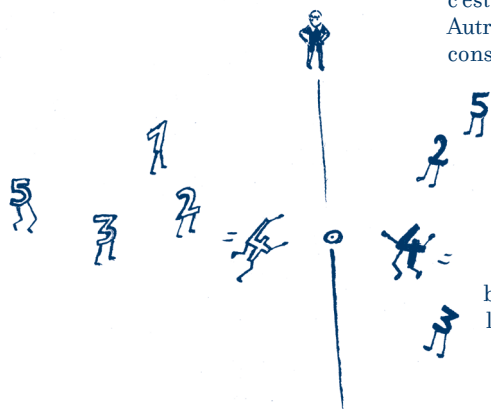
Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

On commence par constituer deux équipes et désigner un arbitre. Le jeu se déroule dans un terrain délimité d'environ une dizaine de mètres de côté. Il est indispensable que chaque équipe comporte le même nombre de joueurs. Chaque équipe attribue un numéro à chacun de ses joueurs (par exemple de 1 à 6 si chaque équipe comprend 6 joueurs). Au milieu du terrain, l'arbitre place le béret (un chiffon ou un foulard fera parfaitement l'affaire). Il appelle ensuite un numéro au hasard. Les deux joueurs portant respectivement le numéro appelé doivent se jeter tous les deux sur le béret et tenter de l'attraper sans se faire toucher par leur adversaire. Le joueur qui y parvient fait gagner un point à son équipe. S'il est touché, c'est l'autre équipe qui marque un point. Autre point important, chaque joueur doit conserver une main derrière son dos.

Si l'arbitre le désire, il peut appeler plusieurs numéros ; dans ce cas, chaque joueur doit toucher le joueur adverse correspondant à son numéro, et seulement lui. Enfin, si l'arbitre crie « Salade ! », tous les joueurs peuvent aller en même temps essayer d'attraper le béret, sans cesser bien sûr de respecter les associations de numéros...



Le jeu de la mouche

Également (et plus justement) appelé jeu **des** mouches, ce jeu est particulièrement apprécié des plus jeunes enfants, bien qu'il puisse également être aisément pratiqué par les plus grands, voire par des adultes. De bons réflexes sont la compétence essentielle à mettre en oeuvre, mais attention, trop de réflexes ou des réflexes mal contrôlés, et c'est la défaite assurée...

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

Nombre de joueurs : de 3 à 12/15 joueurs

Matériel : une balle ou un ballon

Durée d'une partie : de 2 à 15 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Bien qu'il soit praticable à partir de 3 participants, ce jeu commence à devenir amusant à partir de 5 ou 6 joueurs. On distingue tout d'abord un lanceur. Les joueurs forment une rangée, tous côte à côte, distants de 50 cm à 1 m. Le lanceur leur fait face et s'empare de la balle. Il commence à lancer la balle au joueur de son choix qui, s'il la rattrape, comptabilise une première mouche. Il devra alors à partir de ce moment garder les mains jointes pour éviter que cette mouche ne s'échappe. Le seul moment où les joueurs peuvent ouvrir les mains, c'est pour attraper la balle que le lanceur leur envoie. Mais attention, si la balle leur échappe ou bien s'ils ouvrent les mains pour rien, ils perdent leur capital de mouches et doivent recommencer depuis le départ.

Petit détail qui a son importance, outre le fait que le lanceur doit s'appliquer pour effectuer des lancers corrects et rattrapables, il est également en droit de simuler des lancers ou bien de regarder un joueur alors qu'il envoie le ballon à un autre. Cela implique, de la part des joueurs, une vigilance de tous les instants et une grande maîtrise de leurs réflexes.



Le jeu de la tomate

Ce jeu est un classique des cours de récréation, des centres de loisirs et autres colonies de vacances. On peut y jouer à tout âge et les plus grands ne sont pas forcément les plus avantagés, comme vous pourrez le constater en lisant la règle du jeu.

Attention : il existe un autre « jeu » qui porte le même nom. Il s'agit d'une pratique dangereuse comparable au tristement fameux « jeu du foulard ».

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : un ballon pas trop lourd (de volley-ball par exemple)

Durée d'une partie : de 15 à 40 minutes

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Tous les joueurs se placent en cercle, les jambes écartées et en veillant à ce que leurs pieds soient en contact avec ceux de leurs voisins. Un des joueurs met le ballon en jeu dans le centre du cercle en visant un des joueurs et chaque joueur doit éviter de laisser le ballon passer entre ses jambes. Pour cela, il se penche en avant et fait tout pour le renvoyer. Pour corser un peu le jeu, il est obligatoire de conserver les mains jointes. Si un joueur laisse passer le ballon entre ses jambes, il doit, dans un premier temps, se retourner (dos au centre du cercle). Si la balle lui passe une seconde fois entre les jambes, il est éliminé et les joueurs se rapprochent en resserrant le cercle.



La corde à sauter

S'il est un jeu incontournable pratiqué dans les cours de récréation, c'est certainement la corde à sauter. Bien qu'il soit praticable tant par les filles que par les garçons, ce jeu est malgré tout très orienté « petites filles », tout au moins dans les cours d'école. La plupart du temps, la pratique de la corde à sauter s'accompagne de chants ou de comptines assez rythmées. Le matériel nécessaire est une simple corde, assez lourde de préférence, mais il existe naturellement des cordes à poignées, plus pratiques, et même des cordes à sauter incluant un compteur de tours.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : une corde à sauter ou une simple corde

Durée d'une partie : variable

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Il existe une multitude de règles et de façons de sauter à la corde. Le plus simple, c'est de compter les sauts que l'on parvient à réaliser en faisant tourner une corde simple verticalement, autour de son corps. Les choses se compliquent si la corde est tenue par deux joueurs qui la font tourner autour d'un troisième joueur. Il existe également une option de jeu avec deux cordes ; dans ce cas, les choses peuvent devenir carrément acrobatiques et le jeu être assimilé à une véritable pratique sportive.



Les osselets

Ce jeu tire son nom du fait qu'il était jadis pratiqué avec de petits os (principalement des carpes de jeunes moutons). Il remonte à la Grèce antique et l'on en retrouve même des traces dans quelques écrits de Socrate. Les osselets d'aujourd'hui sont en plastique ou en métal et toujours aussi appréciés des petits comme des grands. Ils ont longtemps fait partie de l'univers des cours de récréation même si, aujourd'hui, ils les ont quelque peu désertées. Un jeu d'osselets comprend cinq osselets, comme les cinq doigts de la main. Quatre sont de couleur identique et le cinquième est de couleur différente (souvent rouge). On appelle cet osselet le « père ».

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : un jeu d'osselets ou des petits cailloux de calibre identique

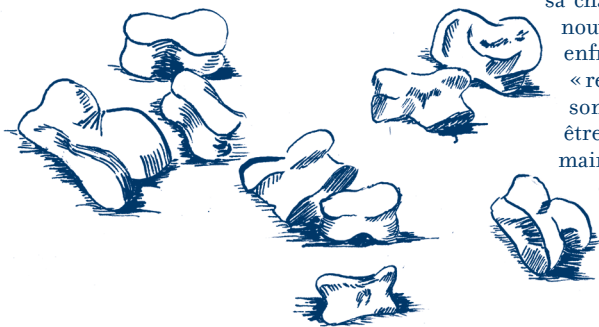
Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Le jeu des osselets est si ancien qu'il connaît beaucoup de règles et de variantes, dont la plupart s'appuient sur une règle de base. Pour commencer, le joueur jette les cinq osselets à terre. Il ramasse le père et doit ensuite le lancer en l'air. Pendant que cet osselet flotte dans les airs, le joueur doit ramasser un des quatre osselets restés à terre. Il doit ensuite faire de même avec les osselets restants, un par un, en gardant en main ceux qu'il a récoltés auparavant. Lorsque tous les osselets ont été ainsi ramassés, le joueur recommence, mais cette fois il doit ramasser les osselets deux par deux. Puis trois et un, puis les quatre en même temps. En cas de faute, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance en essayant de réussir à nouveau la même séquence. C'est enfin le moment de tenter la « retournette » : les cinq osselets sont lancés dans les airs et doivent être rattrapés avec le dos de la main... Les choses se compliquent ensuite de manière variée, selon les règles suivies et le niveau des joueurs.



Pierre, feuille, ciseaux...

Le vrai nom de ce jeu devrait être complété par « puits », élément également utilisé dans la variante française. Beaucoup de jeunes joueurs y jouent très régulièrement, et ce jeu peut également être employé comme moyen de tirage au sort. Il est probablement originaire d'Asie, c'est en tout cas ce que nous laisse supposer son autre dénomination : *chi-fu-mi*, un mot dont la consonance est proche de *hi-fu-mi*, 1, 2, 3 en japonais.

Fiche technique

À partir de : 4-5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : de quelques secondes à 2-3 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆

La règle

Le principe de ce jeu est simple et lié directement aux caractéristiques de chacun des objets auxquels il fait allusion. Chaque joueur prononce en même temps « Pierre-Feuille-Ciseaux » tout en décidant quel objet il va représenter avec sa main (poing fermé pour la pierre, main à plat pour la feuille, index+majeur tendus pour les ciseaux et poing desserré pour le puits). Chaque objet gagne contre certains autres mais est également perdant contre d'autres :

- La pierre gagne sur les ciseaux car elle les abîme. Elle perd sur la feuille qui l'étouffe et sur le puits dans lequel elle tombe.
- La feuille gagne sur la pierre qu'elle étouffe et sur le puits qu'elle recouvre. Elle perd en revanche contre les ciseaux qui la découpent.
- Les ciseaux gagnent sur la feuille qu'ils découpent mais perdent sur la pierre qui les abîme et sur le puits dans lequel ils tombent.
- Le puits gagne sur les ciseaux et sur la pierre, qui tombent dedans, mais il perd contre la feuille qui le recouvre.



Saute-mouton

Le jeu de saute-mouton remonte au *XIX^e* siècle, durant lequel il était beaucoup pratiqué dans les cours de récréation. Il s'agit d'un jeu très physique, pour ne pas dire sportif, qu'il est préférable de pratiquer sur des surfaces amortissant les éventuelles chutes.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : de 5 à 20 minutes

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il n'y a pas de règle clairement établie. Le principe consiste à sauter au-dessus de ses camarades de jeu. Ces derniers doivent se pencher en avant, les mains sur les genoux, et pencher également la tête en avant. Le « mouton » prend un peu d'élan et, s'appuyant sur le dos de ses camarades, il leur saute par-dessus en écartant les jambes au maximum pour ne pas les heurter. Les joueurs « obstacles » se placent en ligne de façon à former une succession de « haies » à franchir. Une fois que le mouton a franchi l'ensemble des obstacles, il devient lui-même un obstacle et c'est au tour du premier obstacle de devenir, à son tour, un mouton.

