

# Entrez dans le jeu !

## Jeux traditionnels

### Projet de la bibliothèque d'animation de la classe de Mme Brassart Christine CP

Octobre

Exposition de Jeux de société (prévoir les créneaux de visites des classes primaire)



#### Titres des 12 panneaux

1. Jeux d'ailleurs et d'autrefois
2. Nyout, tric trac
3. Jeux de stratégie
4. Ludothèques, clubs, cercles de joueurs
5. Développement durable
6. Jeux de cartes
7. Jeux d'ambiance et divertissements
8. Jeux du monde
9. Jeux éducatifs
10. Jeux d'enjeux, jeux d'argent
11. Activités ludiques
12. Jeux et jouets

**Public :** Tout public

**Descriptif :** 12 panneaux (64x96 cm) + une sélection de jeux de société

**Réalisation :** [COMME VOUS VOULEZ](#) - 2007

**Valeur d'assurance :** 940 €

**Transport :** véhicule léger

L'exposition donne des repères historiques sur l'évolution des jeux et leurs fonctions dans la société. Elle offre aussi un panorama de la grande diversité des jeux. Cette exposition est accompagnée d'un choix de documents.

# Animation -création- atelie

## 2022

Calendrier intervention classe CP Christine BRASSART les vendredi après-midi en bibliothèque

### JANVIER

### FÉVRIER

### MARS

### AVRIL

### SEPTEMBRE

### OCTOBRE

### NOVEMBRE

### DÉCEMBRE

l	m	m	j	v	s	d
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

l	m	m	j	v	s	d
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

l	m	m	j	v	s	d
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

l	m	m	j	v	s	d
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Période 1 antiquité

Période 2 Europe

## 2023

Période 3 Afrique

Période 4 Asie-Amérique

### JANVIER

### FÉVRIER

### MARS

### AVRIL

l	m	m	j	v	s	d
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

l	m	m	j	v	s	d
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

l	m	m	j	v	s	d
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

l	m	m	j	v	s	d
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

### MAI

### JUIN

### JUILLET

### AOÛT

l	m	m	j	v	s	d
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

l	m	m	j	v	s	d
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

l	m	m	j	v	s	d
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

l	m	m	j	v	s	d
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Période 5 billard et d'adresse

## Un atelier de jeux, pour quel objectif ?

L'intérêt premier du jeu en tant qu'activité libre et gratuite, c'est évidemment le plaisir qu'il procure.

Faire passer des objectifs éducatifs ou pédagogiques (choix de jeux éducatifs, jeu contraint, obligation de jouer...) avant celui du plaisir et de la convivialité risque fort de faire disparaître tous les bénéfices secondaires du jeu et de rebuter les participants.

**Un atelier de jeux peut répondre à de nombreux objectifs éducatifs sur des plans divers.**

En voici quelques exemples :

### **Développement affectif et cognitif de l'enfant :**

- Apprendre à maîtriser ses émotions et à réguler son comportement (être « bon joueur », différencier jeu et réalité...)
- Développer sa réflexion et son esprit d'analyse (logique, déduction, concentration...)

### **Apprentissage de la vie sociale, de la citoyenneté :**

- Apprendre à respecter les règles
- Apprendre à respecter les autres

### **Acquisition de l'autonomie :**

- Développer ses capacités d'initiatives
- Être capable d'effectuer des choix
- Être capable de résoudre des problèmes
- S'adapter à des situations nouvelles

### **Découvertes d'autres cultures à travers les jeux :**

- Acquérir des nouveaux repères culturels
- Comprendre le mode de pensées différentes

### **Connaissances et enrichissement de la culture ludique :**

- Découvrir le patrimoine ludique
- Connaître et acquérir la connaissance d'autres moteurs et supports de jeu (permettant par exemple d'aboutir à la création d'un jeu)

## Des idées de prolongements pour un atelier fabrication de jeux

Au-delà de la découverte de jeux, il est possible de mener une grande diversité de projets autour du jeu. Tous laissent une grande place à la pratique du jeu.

Projet a part entière ou simple prolongement a des ateliers.

### La fabrication de jeux

#### Pourquoi fabriquer des jeux ?

- Pour avoir un fond de jeux et démarrer une activité
- Pour se constituer un fond de jeux à moindre frais
- Pour avoir des jeux introuvables dans le commerce, adaptés à ses besoins
- Pour avoir des jeux souvent plus solides que ceux que l'on trouve dans le commerce

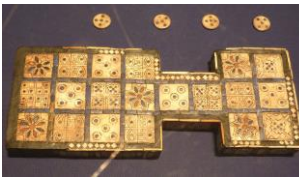
#### Pourquoi faire fabriquer des jeux ?

- Pour stimuler et valoriser la créativité de chacun
- Pour faire découvrir au public (enfant la possibilité de fabriquer ses propres jeux. Si cela semble évident, la plupart n'imagine pas que c'est possible.
- Pour permettre au public d'emporter un jeu chez lui. Ces personnes feront découvrir ce jeu à leur famille, à leurs amis. Ils montreront même ; peut-être, comment se fabriquer ce jeu... L'activité se prolonge alors en autonomie
- Pour favoriser le respect du matériel. Les participants d'un atelier prennent soin des jeux qu'ils ont ou que d'autres ont fabriqués, souvent bien plus que ceux achetés dans le commerce. Lorsqu'on a passé du temps à fabriquer un jeu, on n'a pas envie qu'il soit abîmé... et on prend conscience de la valeur du bien commun.

# Animation -création- atelier

Le Vendredi après-midi CLASSE CP Christine de septembre 2022 à juillet 2023

<p><b>Période 1 antiquité</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Royal d'UR (Mésopotamie)</li><li>• Les Chiens et les Chacals (Mésopotamie)</li><li>• Pettie (Grèce)</li><li>• Alquerque (Moyen-Orient)</li></ul>	<p><b>Période 2 Europe</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Shut the box (18<sup>ième</sup> siècle Angleterre) Hasard raisonné 2 joueurs et plus</li><li>• Moulin (13<sup>ième</sup> siècle France) stratégie 2 joueurs</li><li>• Barricades (19<sup>ième</sup> siècle Allemagne) hasard raisonné 2 à 4 joueurs</li><li>• Labyrinthe</li></ul>
<p><b>Période 3 Afrique</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mefuhva (Transvaal) stratégie 2 joueurs</li><li>• Yoté (Afrique occidentale) stratégie 2 joueurs</li><li>• Jeu de l'Hyène (Soudan) hasard raisonné 2 à 5 joueurs</li><li>• Targui (Sahara) stratégie 1 joueur</li></ul>	<p><b>Période 4 Asie - Amérique</b></p> <p><b>ASIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Paschisi (5<sup>ième</sup> siècle Inde) hasard raisonné 2 à 4 joueurs</li><li>• Lam Turki (bengale) stratégie 1 joueur</li></ul> <p><b>Amérique</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Patol (époque probablement précolombienne) Nouveau-Mexique indiens Tigua jeu d'hasard 2 à 8 joueurs</li><li>• TOC (époque probablement post-colombienne) Québec ou France jeu de parcours et de cartes (hasard raisonné) 2 à 4 jours</li></ul>
<p><b>Période : 5 billard et jeu d'adresse</b></p> <p><b>Adresse</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Palétanque (20<sup>ième</sup> siècle M. Gauthier) adresse 2 à 4 joueurs</li><li>• Hocky de table (20<sup>ième</sup> siècle) adresse 2 joueurs</li></ul> <p><b>Billard</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sjoelbak (20<sup>ième</sup> siècle) adresse 1 joueur et plus</li><li>• Billard japonais (20<sup>ième</sup> siècle France) adresse 1 joueur et +</li></ul>	



# Période 1 antiquité

**Ur**

Tell al-Muqayyar

## Royal d'Ur



Ruines d'Ur, avec la [ziggurat](#) en arrière-plan.

Les plateaux de jeu, découverts lors des fouilles de sépultures royales, dans la ville d'Ur (Irak actuel), ont plus de 4 500 ans. Ce sont les vestiges de jeux les plus anciens retrouvés à ce jour.

### Historique

En 1928 L'Archéologue anglais Sir Léonard Woolley déterra le plus grand trésor d'art ancien jamais découvert en Mésopotamie. Parmi les trésors d'Ur, on trouva de nombreux jeux avec des damiers ornés de riches marqueteries. Ce jeu semble avoir été le favori des hautes classes de la société sumérienne. En effet, on a retrouvé des damiers uniquement dans les tombes royales ou de gens riches. On mettait des jeux dans les tombes pour que les défunts aient un passe-temps pour se distraire dans l'au-delà.

A partir des plateaux de jeu et des accessoires recueillis dans les tombes, on a pu déduire les règles probables de ce jeu qui semble être l'ancêtre original du groupe des jeux à 24 flèches (Jacquet, Backgammon, ...).

### But du jeu

Le jeu Royal D'Ur est un jeu de capture, où les joueurs vont s'affronter sur un champ de bataille pour tenter de capturer tous les pions de l'adversaire.

Le premier joueur qui fait prisonnier tous les pions adverses remporte la partie





# Les Chiens et les chacals



On ignore le véritable nom de ce jeu. Les archéologues l'ont surnommé également « jeu des 58 trous » ou « Jeu du palmier », en raison de la forme des différents plateaux découverts.

## Historique

Le jeu du chien et du chacal, est un jeu de société, connu depuis l'âge du bronze qui a été inventé en [Égypte antique](#) il y a 4 000 ans<sup>1</sup>. Il était principalement populaire au [Moyen Empire](#)<sup>2</sup>.

[William Matthew Flinders Petrie](#) a découvert le jeu et a publié un article à son sujet en 1890. Depuis cette époque, plus de quarante exemples du jeu ont été trouvés en [Égypte](#), en [Mésopotamie](#), en [Israël](#), en [Syrie](#), en [Iran](#), en [Azerbaïdjan](#), autour du [Levant](#) et de la [Méditerranée](#).

Un jeu complet découvert en 1910 par l'archéologue britannique [Howard Carter](#) dans la tombe thébaine du [pharaon Amenemhat IV](#) datant de la [XII<sup>e</sup> dynastie](#), est maintenant exposé au [Métropolitain Museum of Art](#) de [New York](#)<sup>[2][1]</sup>.

Les bâtonnets étaient fabriqués dans des matériaux coûteux comme l'[ivoire](#), l'[argent](#) et l'[or](#), d'après les découvertes faites sur certains sites archéologiques.

Ce jeu a dû connaître une grande popularité à en juger par le nombre important de plateaux que l'on a retrouvé. Il était joué en Égypte mais également en Palestine, en Mésopotamie et en Assyrie. Le premier exemplaire connu date de 2 100 avant Jésus-Christ.

Les formes de plateaux pouvaient être très différents : plutôt simple plateau rectangulaire en Égypte, il a pris la forme d'un plateau ovale avec deux échancrures sur les deux côtés au Proche Orient.

Les pions, dans le jeu Égyptiens, étaient décorés de têtes de chien et de chacal.

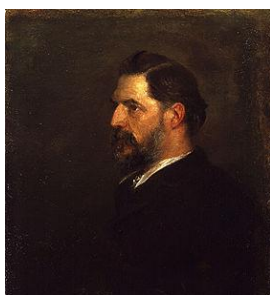
## But du jeu

Être le premier à sortir tous ses pions du parcours

Les règles exactes de ce jeu ne nous sont pas parvenues, mais les exemplaires retrouvés peuvent laisser penser à un jeu de parcours ressemblant au [jeu de l'Oie](#). On suppose que chaque joueur possédait cinq bâtonnets, l'un avec des têtes de chien, l'autre avec des têtes de chacal. Dans une zone de vingt-neuf trous, chaque joueur devait déplacer ses pions d'un nombre de cases défini par le hasard sur un parcours imposé contenant des cases spéciales (raccourcis, retour en arrière, etc.). Un [hiéroglyphe](#) représentait l'arrivée et le premier joueur à l'atteindre avec tous ses bâtonnets remportaient la partie.

## Flinders Petrie

[Égyptologue](#)



## Howard Carter

[Égyptologue](#)



# La Pettie

Ce jeu de la Grèce Antique a été très populaire au 5<sup>ème</sup> siècle avant J.C. Il est sans doute le précurseur de nombreux jeux de prise de pions (Les Marelles, le Tablut ou les dames).

## Historique

La Pettie ou penthe grammai (cinq lignes) montre une évolution importante dans le monde des jeux. En effet, contrairement aux jeux de parcours égyptiens, basés sur le hasard des dés, ce jeu grec (comme le jeu romain les Latruncules) fait appel à la volonté et la perspicacité du joueur. Malheureusement les seules sources disponibles sur ce jeu sont des écrits non contemporains à sa pratique. La règle proposée ici est donc le fruit de recoupements de différentes hypothèses, et devrait s'approcher de la pratique de l'époque.

## But du jeu

Capturer tous les pions de l'adversaire.





# Alquerque

Le plateau et les règles de l'Alquerque ont inspiré de nombreuses variantes de jeux de stratégies. Les dames en sont une version moderne

## Historique

Pratiqué depuis des siècles au Moyen-Orient, l'Alquerque ou el quirkat en arabe est né au moins 1400 ans avant Jésus -Christ. Les Maures l'apportèrent avec eux quand ils envahirent l'Espagne. Il est toujours joué dans le Sahara

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire



Matériel (fabrication)			
Période 1 Antiquité	Plateau	Pions	Dés
Royal D'Ur (Mésopotamie)	Plateau de 20 cases, partagées en deux camps de chacun 6 cases et d'un champ de bataille de 8 cases	7 pions blancs et 7 pions noirs, marqués d'un signe particulier sur l'une des faces. Attention, les pions doivent être plats de façon à pouvoir être empilés.	1 dé à six faces (trois dés pyramidaux dans le jeu original)
Les chiens et les chacals	Un plateau de 58 trous	5 pions blanc (les chiens) 5 pions noirs (les chacals)	4 dés à deux faces (à fabriquer avec des baguettes bois en demi-fond peintes sur 1 face, ou encore avec des pièces ou jetons colorés sur 1 face.
Pettie Grèce	Un plateau formé de 24 intersections	5 pions blancs 5 pions noirs	
Alquerque Moyen-Orient	Un plateau de 25 points reliés entre eux	12 pions noirs 12 pions blanc	

Les plateaux : Les copier, le décorer, le cartonner et le plastifier, soit le reproduire sur un support en bois (à peindre et vernir, à pyrograver ...), en couture pour faire des jeux en tissu.

Les pions : la récupération et la créativité s'impose (capsules, pièces, billes, perles,)

# Période 2 Europe

## Shut the BOX

(18<sup>ième</sup> siècle Angleterre) Hasard raisonné 2 joueurs et plus

Jeu traditionnel des bars anglais ou l'enjeu de la partie est souvent de payer la tournée !

### Historique

Ce jeu de hasard raisonné est également connu en France sous le nom de Trac ou fermer la boîte.

Dans le milieu aristocratique anglais, il portait le nom de Loptinh.

Les marins l'ayant emporté avec eux dans leurs traversées, on le retrouve désormais dans de nombreux pays, avec quelques variantes.

### Le but du jeu

Faire le minimum de points en fermant le maximum de cas



# Le moulin

(13<sup>ième</sup> siècle France) stratégie 2 joueurs

Le jeu du Moulin, très populaire au Moyen-Âge, est original par son mode de prise. Faire un « moulin », c'est-à-dire aligner trois de ses pions, permet de prendre un pion adverse.

## Historique

Ce jeu était très en vogue dans l'Europe du Moyen-Âge sous le nom de Merelle (aujourd'hui on emploie souvent le nom de Marelle pour le désigner). Ses origines remontent à l'Antiquité. Le diagramme et le nombre de pions étaient variables selon les différents pays d'Europe où le jeu était pratiqué.

De nos jours, des variantes du Moulin sont jouées aux quatre coins du monde, comme le Mylna en Islande, le Chuk Sam en Chine ou l'Akidada au Nigéria.

## Le but du jeu

Capter les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de trois pions.



# Barricades

(19<sup>ième</sup> siècle Allemagne) hasard raisonné 2 à 4 joueurs

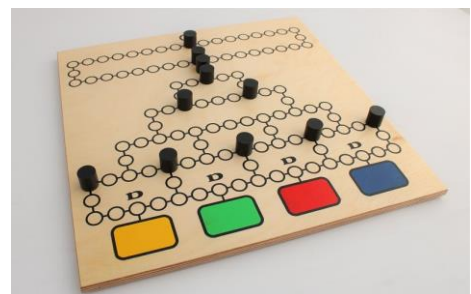
Un jeu de parcours pleins de suspens, où les situations se renversent rapidement.

## Historique

Barricades a été créé en Allemagne vers 1890. Depuis différentes versions ont été proposées, notamment une sur le thème de la ruée vers l'or (Gold Rush).

## But du jeu

Faire parvenir un de ses pions sur la case d'arrivée ou, en équipe, faire parvenir un des pions de l'équipe sur la case d'arrivée.



# LABYRINTHE

- La surface du "**Labyrinthe**" est plantée de nombreux clous d'où son nom. Mais il aussi s'appeler "billard à clous" ou jeu de Bagatelle". Ancêtre du flipper, il consiste à envoyer une bille d'acier à l'aide du lanceur manuel, pour qu'elle aille se loger dans les fossettes, les labyrinthes formés de deux cercles ou les échancrures en bas du jeu. Le Labyrinthe n'est pas qu'un jeu de chance, savoir-faire et adresse rassemblent les passionnés aux seins de sociétés qui organisent des rencontres.



Matériel (fabrication)

Période 2 Europe	Plateau	Pions	Dés
Shut the Box (18 <sup>ième</sup> siècle Angleterre)	Plateau de 9 « cases » à fermer (12 cases dans certaines versions) Une piste de dé		2 dés à 6 faces
Moulin (13 <sup>ième</sup> siècle France)	Un plateau de 24 intersections	9 pions d'une couleur, 9 pions de l'autre	
Barricades (19 <sup>ième</sup> siècle Allemagne)	Un plateau 1 plateau jeu	5 pions par joueurs 15 pions barricades	2 dés à 6 faces
Labyrinthe	1 plateau avec des pièges tasseaux et trou		1 bille

Les plateaux : Les copier, le décorer, le cartonner et le plastifier, soit le reproduire sur un support en bois (à peindre et vernir, à pyrograver ...), en couture pour faire des jeux en tissu.

Les pions : la récupération et la créativité s'impose (capsules, pièces, billes, perles,)



# Période 3 Afrique

- Mefuhva (Transvaal) stratégie 2 joueurs
- Yoté (Afrique occidentale) stratégie 2 joueurs
- Jeu de l'Hyène (Soudan) hasard raisonné 2 à 5 joueurs
- Targui (Sahara) stratégie 1 joueur

## Mefuhva (Transvaal) Stratégie - 2 joueurs

### Historique

Le Mefuhva fait partie des jeux de semaille à quatre rangées que l'on nomme « Solo », en opposition aux jeux de la famille des « Wari », à deux rangées, comme l'awélé. Dans les jeux de Solo, chaque joueur sème ses graines uniquement dans son propre camp et récolte chez l'autre. Contrairement aux jeux de Wari qui sont également joués au-delà de l'Afrique, les jeux de solo sont pratiqués essentiellement dans l'Afrique australe bien qu'on en trouve certains ailleurs, au Sahara notamment.

### But du jeu

Prendre toutes les graines de l'adversaire



# Yoté (Afrique occidentale)

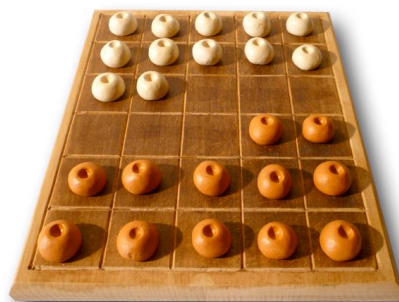
## Stratégie – 2 Joueurs

Un jeu de stratégie par affrontement très populaire dans toute l'Afrique occidentale, également appelé « Choko » en Gambie.

### Historique

**Yoté** est un [jeu de société](#) de [stratégie](#) traditionnel de [l'Afrique de l'Ouest](#), où il est un jeu de hasard populaire en raison de son rythme rapide et de ses revirements surprenants. Un joueur gagne en capturant toutes les pièces adverses. Yoté est lié au jeu [Choko](#).

Ce jeu stratégie par affrontement se joue, comme souvent, avec des éléments naturels (bâtons, cailloux) sur des « plateaux » tracés ou creusés dans le sol.



# Jeu de la Hyène

## (Soudan) hasard raisonné 2 à 5 joueurs

Ce jeu appartient au patrimoine culturel des musulmans du Soudan.

Il peut se jouer à 2, mais est plus intéressant à partir de 3 ou joueurs.

### Historique

Le jeu de la Hyène évoque les péripéties d'un conte local. Le principe de ce jeu de parcours nous fait penser au jeu de « Mehen » de l'Égypte Antique dont il pourrait être un descendant. C'est un jeu de hasard raisonné, car il convient de gérer au mieux ses « tabas » comme nous le verrons plus loin. Chaque case du jeu représente une journée.

### But du jeu

Au début de la partie (sur le chemin du village vers le puits), tous les joueurs sont « mères ». Puis l'une d'entre elles (la 1<sup>ère</sup> arrivée au puits) se transformera en « Hyène ».

Sur le chemin du retour, le but des « mères » et celui de la Hyène est différents :

Les mères doivent revenir au village sans se faire manger par la Hyène. Chaque mère qui y parvient gagne soit l'ordre d'arrivée.

La Hyène doit dévorer toutes les autres mères avant le retour au village.



# Targui

(Sahara) stratégie 1 joueur

Une variante de jeu solitaire qui, d'après des sources incertaines, serait pratiqué par les touareg

## Historique

On ne connaît pas exactement son origine. Cette variante du solitaire se joue directement dans le sable avec de petits cailloux. On pense qu'il est pratiqué par des touareg, d'où son nom : un targui, des Touaregs.

But du jeu

Eliminer tous les pions, sauf un.



Matériel (fabrication)			
Période 3 Afrique	Plateau	Pions	Dés
Mefuhwa (Transwal)	Un tablier (mancala) de 4 rangées de 6 trous	42 graines, 2 chaque trou au départ (sauf pour 4 trous des rangées intérieurs,	
Yoté (Afrique occidentale)	Un quadrillage de 6x5 cases	12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre	
Jeu de la Hyène	Un plateau avec un nombre de cases indéterminé (entre 40 et 50) qui figurent une spirale avec au départ, le village et à l'arrivée, le puits	1 pion par joueurs représentant sa « mère », 1 pion représentant la hyène Des tabas (environ 50 cailloux, jetons, grains, haricots secs.)	3 dés à deux faces (à fabriquer avec des baguettes bois en demi-fond peintes sur 1 face°
Targui	1 plateau comportant un cercle de 12 cases	11 pions	

Comment fabriquer ces jeux :

Il suffit de photocopier les plateaux proposés dans le livret et de le colorier à votre guise. En les collant sur du carton rigide en les recouvrant de plastique transparent, on obtiendra un plateau solide et unique !

Avec un peu plus de patience et de technique, on peut reproduire les dessins proposés sur une planche de bois, à l'aide d'un pyrograveur, d'un ciseau à bois ou d'un marqueur. Pour les pions, choisir des cailloux à peindre à la gouache et à vernir. Vous pouvez également utiliser des pions en bois, découpés dans des manches en balai !

Pour les jeux de semilles, il y a les boîtes à œufs et pois chiches (sommaire, mais rapide), le plateau en terre glaise (lourd et fragile) ou encore les plateaux en bois creusés.

Pour les graines, tout est possible ! on peut par exemple récupérer en perles de bois d'un dessus de siège de voiture, source économique et inépuisable ! bien sûr, des billes ou tout autre objet rond feront aussi bien l'affaire.

# Période 4 Asie - Amérique

## ASIE

- Paschisi (5<sup>ème</sup> siècle Inde) hasard raisonné 2 à 4 joueurs
- Lam Turki (bengale) stratégie 1 joueur

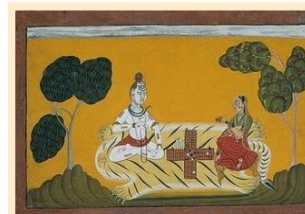
## Amérique

- Patol (époque probablement précolombienne) Nouveau-Mexique indiens Tigua jeu d'hasard 2 à 8 joueurs
- TOC (époque probablement post-colombienne) Québec ou France jeu de parcours et de cartes (hasard raisonné) 2 à 4 jours

# Paschisi

(5<sup>ème</sup> siècle Inde) hasard raisonné 2 à 4 joueurs

Ce jeu traditionnel de l'Inde est sans doute l'ancêtre du jeu des petits chevaux.



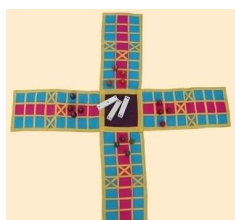
## Historique

Considéré comme le jeu national de l'Inde, le Pachisi (ou jeu des vingt-cinq) est un jeu de parcours très anciens, même si la date de son apparition est incertaine.

Au XVII<sup>ème</sup>, Akbar, le grand empereur moghol de l'Inde, avait fait construire, dans chacun de ses palais, des aires géantes sur lesquelles il pouvait jouer des parties de Pachisi avec ses courtisans. Les pions vivants de ces parties étaient de jeunes esclaves, habillés de vêtements aux couleurs appropriées. Il existe en Inde de nombreuses variantes de ce jeu.

## But du jeu

Être le premier joueur à faire sortir ses 4 pions sur la case centrale, après qu'ils aient effectués le tour complet du jeu.





# Lam Turki

## (Bengale) stratégie 1 joueur

Une variante du solitaire qui nous vient du Bengale

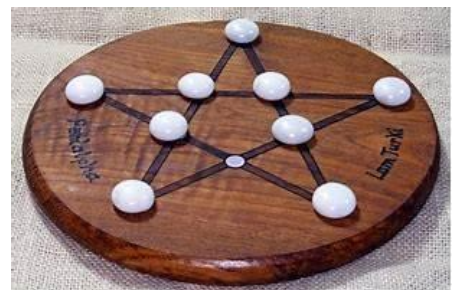
Lam Turki est un jeu de solitaire joué en Inde. Joué sur un plateau en forme d'étoile à cinq branches, le joueur tente de retirer toutes les pièces du plateau, c'est un jeu simple, pour une personne, issu de la tradition ludique du Bengale. Normalement, il est joué en plein air, traçant le motif sur le sol et utilisant des pierres, mais il peut également être joué avec un stylo et du papier.

### Historique

L'origine de ce jeu n'est pas exactement connue, mais certaines sources supposent que les origines peuvent être trouvées dans l'Égypte ancienne, car un pentagramme a été découvert sur le toit du temple de Kurna à côté d'autres terrains de jeu. LE nom du jeu Lam Turki vient d'Inde, en Grèce, d'autre part, ce jeu est connu sous le nom de Pentalpha. A l'époque des Grecs anciens (environ 5<sup>ème</sup> siècle avant JC). Il est devenu connu dans tous les cas et on dit même qu'il a été le jeu préféré de Socrate, il est clair qu'il est encore joué aujourd'hui sur l'île de Crète.

### But du jeu

Retirer tous les pions sauf un, ou à défaut, retiré le maximum de pions possible





# Patol

(Époque probablement précolombienne)  
Nouveau-Mexique indiens Tigua  
Jeu d'hasard 2 à 8 joueurs

Dans la famille des jeux de course d'origine divinatoire pratiqués par les tribus Amérindiennes, il existe d'autres plateaux du même type comme le Zohn Ahl décrit ci-contre. Ces jeux étaient le plus souvent dessinés à même le sol.

But du jeu

Être le premier à faire le tour complet du plateau



# TOC

(Époque probablement post-colombienne)

Québec ou France

jeu de parcours et de cartes (hasard raisonné) 2 à 4 jours

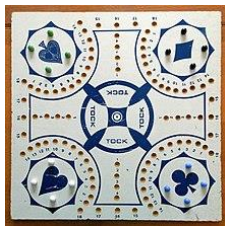
Historique :

Le toc est très pratiqué et connu au Québec mais quelques « maudits français » sont prêts à jurer qu'il vient de Mayenne. Bien sûr, ce jeu rappelle nos « Petits chevaux », avec des cartes à la place des dés mais cela ne prouve rien car on trouve une autre version des petits chevaux en Amérique du Nord sous le nom de Parcheesi (les deux jeux descendant du Pachisi d'Inde).

Pour mettre tout le monde d'accord, nous dirons que le Toc est un jeu Francophone ! Et toc !

But du jeu

Être la première équipe à entrer ses 8 pions dans sa « maison » après avoir effectué un tour de jeu. C'est le même principe que les petits chevaux mais en plus subtil.



	Plateau	Pions	Dés
<b>Période 4 Asie – Amérique</b>			
Paschisi (5 <sup>ème</sup> siècle Inde)	Un plateau en croix (4 bandes constituées chacune de 3 lignes de 8 cases, plus une case centrale)	16 pions de 4 couleurs (4 pions de chaque couleur). Idéalement, les pions doivent pouvoir s'empiler pour constituer des « pions doubles »	6 cauris (coquillages fendus sur 1 côté, servant traditionnellement de dés. On peut utiliser d'autres dés à 2 faces : baguettes de bois peintes sur une face, pièces...)
Lam Turki (bengale)	Un plateau en étoile de 10 intersections	10 pions	
Patol (époque probablement précolombienne)	Un plateau	40 petites pierres, 4 pierres moyennes, 1 grosse pierre	3 dés à 2 faces avec 1 face foncée et une face claire, l'un des 3 dés ayant en plus sur sa face claire une marque distinctive (vous pouvez utiliser des baguettes demi-rondes sciées à la taille choisies) 1 pion par joueur
TOC (époque probablement post-colombienne) Québec ou France jeu de parcours et de cartes	Un plateau de jeu,	4 familles de 4 pions de même couleur Un jeu de 54 cartes	

Plateaux : Les copier, le décorer, le cartonner et le plastifier, soit le reproduire sur un support en bois (à peindre et vernir, à pyrograver ...), en couture pour faire des jeux en tissu.

Les pions : la récupération et la créativité s'impose (capsules, pièces, billes, perles,)

# Période : 5 billard et jeu d'adresse

## Adresse

- Palanque (20<sup>ième</sup> siècle M. Gauthier) adresse 2 à 4 joueurs
- Hockey de table (20<sup>ième</sup> siècle) adresse 2 joueurs

## Billard

- Sjoelbak (20<sup>ième</sup> siècle) adresse 1 joueur et plus
- Billard japonais (20<sup>ième</sup> siècle France) adresse 1 joueur et +

# Palanque

(20<sup>ième</sup> siècle M. Gauthier) adresse 2 à 4 joueurs

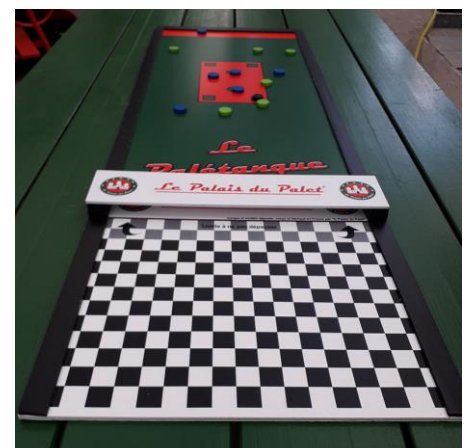
## Historique

Ce jeu d'adresse créé au XXI<sup>ème</sup> par Marcel Gautier, un Nantais, est une activité particulièrement adaptée pour toutes les générations que ce soit de façon quotidienne ou lors de manifestations festives, dont la règle s'inspire de la Pétanque, va rejoindre rapidement la liste des jeux d'adresse incontournables.



## But du jeu

Atteindre le premier score fixé en début de partie (10 ou 15 points)



# Hockey de table

(20<sup>ième</sup> siècle) adresse 2 joueurs

## Historique

Le **hockey sur table** est un jeu d'adresse pour deux joueurs, basé sur le [hockey sur glace](#) et se pratiquant sur une [table](#).

Dans une version géante sur coussin d'air, ce jeu est un grand classique des salles de jeux. Adresse et réflexes sont les clefs de la réussite.

## But du jeu

Être le premier joueur à marquer le nombre de buts définis au départ.



# Sjoelbak

(20<sup>ième</sup> siècle) adresse 1 joueurs et plus

- Billard japonais (20<sup>ième</sup> siècle France) adresse 1 joueur et +

**Jeu à score traditionnel des Pays-Bas, où il jouit encore d'une très grande popularité**

## **Historique :**

Le « sjoelbak » est un jeu d'adresse qui prend également le nom de « table à glisser » ou parfois de « billard hollandais », bien que cette dernière dénomination recouvre plusieurs jeux très répandus en Hollande au XII<sup>ème</sup> siècle.

Le sjoelbak trouve son origine dans le jeu de « palets sur table », appelé aussi « jeu de galets ». Deux lignes sont tracées à l'extrémité d'une table : l'une à environ 10 centimètres, l'autre à un mètre. Les galets peuvent être lancés ou glissés. Le but étant de poser son galet à l'extrémité de la table sans le faire tomber. Rabelais fait figurer ce jeu parmi « les jeux de Gargantua » sous le nom de « jeu de la clef »

## **But du jeu**

**Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score après 3 séries de lancers de palets**



# Billard japonais

(20<sup>ième</sup> siècle France) adresse 1 joueurs et plus

Les modèles de billards japonais sont de taille variable mais le principe est toujours le même : envoyer une boule dans un trou pour marquer des points.

## Historique

Jeu d'adresse traditionnel français, issu du jeu de la Bagatelle, lui-même dérivé du Trou-Madame du XVIème, le billard japonais fut très populaire dans la première moitié du XXe siècle. A l'époque, l'engouement pour l'Asie est très prononcé et il est probable que le nom vient de ce goût pour l'exotisme.

Les Anglais ont incliné la planche, y ont planté des clous pour dévier la boule propulsée par un mécanisme à ressort et ont appelé le jeu Tivoli : l'ancêtre du flipper, dont les premières versions électrifiées sont apparues à la fin de la seconde guerre mondiale.

But du jeu :

Réaliser le meilleur score en lançant les boules dans les trous à points.





Période 5 Asie – Amérique	Plateau	Pions	Dés
<b>Palétanque (20<sup>ième</sup> siècle M. Gauthier)</b>	1 plateau de jeu rectangulaire (dimensions variables) 135 cm x 45 cm en contreplaqué de 10 mm d'épaisseur rebords : 5 cm de hauteur x 2 cm d'épaisseur, en pin ou contreplaqué Barre de marque : on peut fraiser ou faire des ronds avec un marqueur pour matérialiser les points de marque	4 à 6 palets par joueur, 1 pion « cochonnet »	
<b>Hockey de table (20<sup>ième</sup> siècle)</b>	Un plateau de jeu, une surface glissante (mélaminé par exemple). Pour les bords du jeu (3 cm de haut minimum, un bois très dur est indispensable pour le meilleur rebond et pour la solidité du jeu. Les cages doivent être d'une hauteur deux fois supérieur à l'épaisseur du palais. Prévoit une butée ou un filet	1 palet, 2 poignées Deux solutions pour les poignées : soit un bout de manche à balai fixé sur un disque (épaisseur 2 à 3 cm) soit un demi-disque fixé sur un disque.  Palet l'idéal est de couper un palet en plexiglas ou en matière plastique à défaut	
<b>Sjoelbak (20<sup>ième</sup> siècle )</b>	Un plateau de jeu de 2 m de long sur 40 cm de large comportant 4 cases	30 palets d'environ 5 cm de diamètre.	
<b>Billard japonais (20<sup>ième</sup> siècle France)</b>	Plateau une planche de contreplaqué ou bois massif 90 cm x 25 cm Rebord côté 90 cm x 3 cm épaisseur 8 cm Haut et bas 26, 6 cm x 3 cm épaisseur 0,8 cm	4 familles de 4 pions de même couleur Un jeu de 54 cartes	Boule de diamètre de 2,6 cm de diamètre et les trous font 2, 4 cm diamètre

Pour fabriquer ces jeux, nous allons utiliser des outils électriques d'autres outils à main. Nous nous invitons à la plus grande vigilance en cas de risques de blessures : (soit la préparation découper les mesures de côtes enfin de les assembler ou bien de faire intervenir un ou deux bénévoles (démonstration fabrication visuelle)

Liste (non exhaustive) du matériel à prévoir :

Une scie sauteuse

Une scie-cloche sur perceuse (pour les jeux avec des trous

Une scie à onglet

Une perceuse-visseuse et de mèches à bois de différentes tailles

Des clous, un marteau, des vis et tournevis, des serre-joints, de la colle à bois, de papier de verre, du vernis et un pinceau, des feutres indélébiles ou de la peinture conditionné sous forme (type Poscal)

