

Le petit Moulin

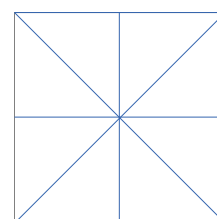
les francas

L'éducation en mouvement !

Stratégie à 2 joueurs

Ce jeu, très répandu en Afrique est une version simplifiée du jeu du Moulin (ou Marelle, ou Mérelle) joué en Europe dès l'époque médiévale.

Une fois le plateau de jeu dessiné comme indiqué ci-contre, récupérez 3 pions par joueur



But du jeu : faire un « Moulin », c'est à dire une ligne avec ses 3 pions

1ère phase de jeu : La pose

A tour de rôle, les joueurs déposent un pion sur une intersection du plateau.

Lorsque tous les pions ont été posés, et qu'il n'y a pas eu de moulin, on passe à la 2ème phase.

2ème phase de jeu : le déplacement

A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses pions, le long d'une ligne, jusqu'à l'intersection suivante. Bien sûr, cette dernière doit être libre. On ne peut pas sauter par dessus un pion

Dès qu'un joueur réalise un Moulin, c'est gagné

Une variante qui change la stratégie du jeu : faites votre plateau de jeu rond et non plus carré

Dségui-Chagi

Motricité seul ou a plusieurs

Jeu d'adresse très populaire en Corée, le Dsegi-chagi est surtout joué par les garçons. Mais bien sûr, rien n'empêche aux filles d'en faire de même.

Matériel :

1 rondelle de métal d'environ 2,5 cm de diamètre.

1 morceau de tissus de 30 x 30 cm.

Comment le fabriquer ?

Pliez le morceau de tissus en accordéon. (environ 10-12 plis).

Coupez les 2 bords en pointe.

Percez un trou au milieu et posez la rondelle dessus

Faites passer les pointes dans la rondelle, puis dans le trou du tissu. Tirez puis découpez le tissus en longueur pur faire des franges

Vous n'avez pas le matériel : un bout de tissu dans lequel on met du sable et qu'on referme pour réaliser une sorte de balle ou un ballon de baudruche avec lui aussi un peu de sable à l'intérieur

Comment jouer ?

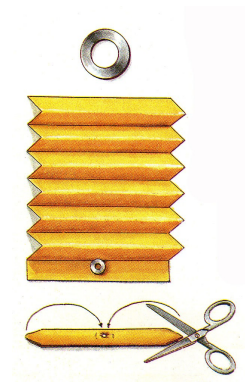
Tenir le dségi entre le pouce et l'index.

Le laisser tomber sur un pied et le renvoyer en l'air.

Recommencer en comptant, tant qu'il ne tombe pas par terre.

On peut également jouer à 2, 3, 4, ..., en se faisant passer le dségi.

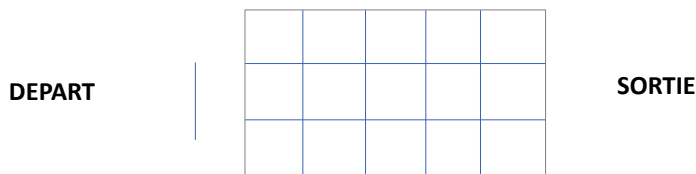
Et pourquoi pas essayer avec les genoux, les coudes,...



Tunku-Tunku

Motricité et stratégie de 2 à 4 joueurs

Sur le sol, dessinez un rectangle d'environ 1m50 sur 2m50, divisé en 15 carrés (3 x 5)



Le Tunku tunku est un jeu de marelle joué notamment en Bolivie

Le but du jeu est de s'approprier un maximum de cases

De derrière la ligne de départ et de dos, chaque joueur, à son tour, lance le caillou pour le mettre dans une case (s'il ne réussit pas, il rejoue). Dans la case où a atterri le caillou, le joueur note un signe. Durant la partie, ce signe lui permettra de noter toutes les cases qu'il gagnera.

Une fois que chaque joueur a gagné une case, le jeu commence vraiment.

A tour de rôle, de derrière la ligne de départ, le joueur lance le caillou dans une case vide. S'il échoue, il passe son tour.

S'il réussit, en sautant à cloche pied sur les cases libres ou sur les siennes, il va jusqu'au caillou, le récupère et continue son chemin jusqu'à la sortie.

Il y arrive, il note son signe dans la case : elle lui appartient. Puis au joueur suivant.

Si le joueur ne réussit pas, à envoyer le caillou dans une case libre ou à le récupérer à cloche-pied, il passe son tour.

Les fautes :

1. poser 2 pieds lorsqu'on va récupérer le caillou
2. marcher sur une ligne
3. marcher sur la case d'un autre joueur.

Fin du jeu : une fois que toutes les cases ont été attribuées, le joueur qui en a le plus a gagné