

Jeux d'hier et d'aujourd'hui



Fiche proposée en partenariat avec la FOL 49

- Jeux -



But de l'activité

Les enfants sont invités à découvrir les jeux auxquels jouaient leurs grands-parents et arrière-grands-parents. Sont-ils si différents de ceux d'aujourd'hui ?



Âge

À partir de
4 ans

Effectif

6 à 12
participants

Espace

Intérieur ou
extérieur avec
des tables et
des chaises.

Durée

3 à 6 modules
d'1h30

Matériel

- Ability
- Domino
- Loto
- Tricky Finger
- Le cochon qui rit
- Petits chevaux / Jeu de l'oie
- Nain jaune
- Pique plume
- Mikado
- 1000 bornes classique
- Osselets
- Rondins de bois
- Lynx
- Marionnettes
- Poupée de chiffon
- Jeu de quilles
- Elastique et corde à sauter
- Billes
- Marelle



Intérêt pédagogique

- Découvrir des jeux qui existent de longue date et d'autres plus récents ou «revisités».

Mener à bien une partie en respectant les règles et en acceptant éventuellement de perdre.



Préparation

- Le matériel doit être prêt avant chaque début d'atelier. Etre capable d'expliquer les règles des différents jeux proposés.

Déroulement

Les jeux auxquels jouaient vos grands-parents et arrière grands-parents sont-ils si différents de ceux d'aujourd'hui ?

Modules 1/2 :

Voyage dans le temps...

Inviter les enfants à découvrir une variété de jeux d'autrefois : Nain jaune, le cochon qui rit, osselets, jeux de quilles, marelle, parcours de billes, corde à sauter, élastique, boulier... A la fin de la séance, demander aux enfants quels jeux ils ont préférés. Clôturer les séances par la lecture d'un conte traditionnel.



Modules 3/4 :

Jeux d'aujourd'hui...

Proposer aux enfants différents jeux contemporains : rondins de bois, le lynx, pique-plumes.... En fin de séance, leur demander de préciser les différences entre jeux d'hier et d'aujourd'hui. Clôturer les séances par la lecture d'une histoire récente.

Modules 5/6 :

Des passerelles entre hier et aujourd'hui...

Présenter différents jeux intemporels : Mikado, petits chevaux et jeux de l'oie, dame, loto, dominos, nain jaune, marionnettes, 1000 Bornes, tricky finger... Fin du voyage ! Clôturer les séances par une histoire intemporelle ou «revisitée».

Pour aller plus loin...

Avec les livres :

A la manière des «jeux d'hier et d'aujourd'hui», on peut proposer en prolongement des contes traditionnels et leurs variantes revisités ou détournés :

- *Le petit chaperon rouge* / Gilles BIZOUERNE, BARROUX, Collection les petits contes du tapis, Edition Seuil Jeunesse, 9782020992855
- *Chapeau rond rouge* / Geoffroy de PENNART, Collection Kaléidoscope, Edition Ecole des loisirs, 9782877674201

- *Et pourquoi ?* / Michel Van ZEVEREN, Collection Pastel, Edition Ecole des loisirs, 9782211086394

Avec les jeux :

- Boite de jeux de société

