

Activités ludiques et jeux pour enfants

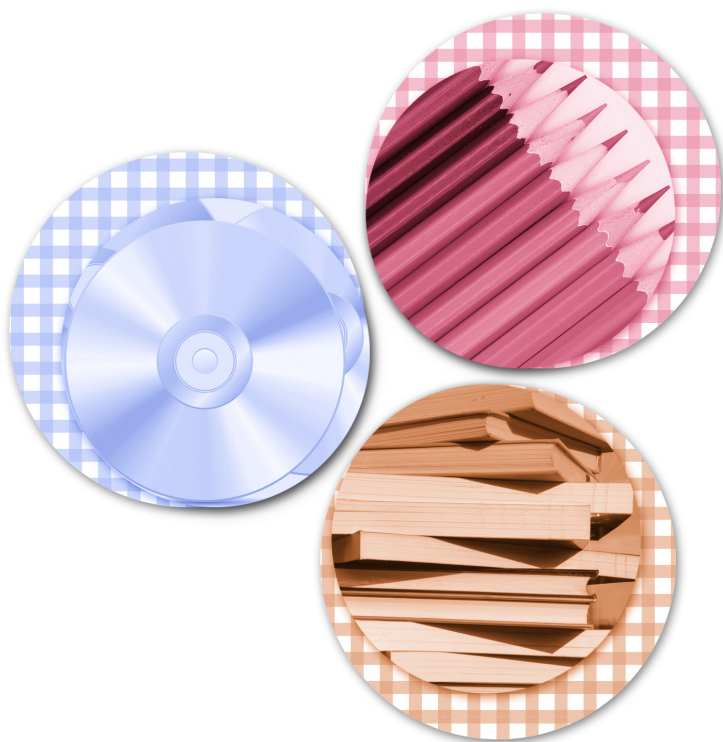
d'après les indications
du bienheureux Edmond Bojanowski





Activités ludiques et jeux pour enfants

d'après les indications du bienheureux Edmond Bojanowski



Lublin 2022

Évaluation méthodologique
Ewa Zielińska

Rédaction
S. dr hab. Maria Opiela, prof. KUL

Consultation linguistique
Urszula Paprocka-Piotrowska

Traduction française
Maria Piwińska

ISBN 978-83-67064-30-9
(version en ligne)

© Zgromadzenie Sióstr Służebniczek BDNP
ul. Edmunda Bojanowskiego 8–10, 39-200 Dębica

© Wydawnictwo Werset, 2022

Wydawnictwo Werset
ul. Radziszewskiego 8/216, 20-031 Lublin
tel. 81 533 53 53; 501 061 226
wydawnictwo@werset.pl; www.werset.pl

Table des matières

Activités ludiques et jeux pour enfants d'après les indications du bienheureux
Edmond Bojanowski – notes et appréciations didactiques introductives 7

1. L'alphabet	9
2. L'ange et le fripon	10
3. Une boule de coton	11
4. Les ombres	12
5. Quatre coins et le four	13
6. Le râle des genêts (cris de l'oiseau)	14
7. La marmite ou l'enterrement de la soupe	15
8. La maîtresse de maison ou le mariage	16
9. Le jeu de parce que et de pourquoi ?	17
10. Le petit pot	18
11. La fête de saint Grégoire	19
12. Les petits cailloux	20
13. L'auberge	21
14. Les battements de mains	22
15. L'agenouillé	23
16. Le cercle	24
17. Le chat et la souris (1)	25
18. Le chat et la souris (2)	26
19. Le jeu de quilles	27
20. Les lignes et les cercles (jeu de morpion)	28
21. Le gobelet	29
22. La haie	30
23. Le Chat qui ronronne	31
24. À quoi peut servir la paille ?	32
25. Je me fais tourner	33
26. La bague	34
27. Le nageur	35
28. Le messager	36
29. L'air, la terre et l'eau	37
30. Un petit oiseau	38
31. Une petite écrevisse	39
32. Les cornes	40

33. L'équilibre	41
34. Faire tomber la pomme	42
35. L'escargot	43
36. Le chat qui dort	44
37. L'épingle	45
38. Je m'habille	46
39. La révérence	47
40. Le loup et les oies	48
41. Comment allez-vous, Monsieur le voisin ?	49
42. Un lapin sur la colline	50
43. Le vert	51
44. Les syllabes	52
45. Les cinq sens	53
46. Les grenouilles et les cigognes	54

Activités ludiques et jeux pour enfants d'après les indications du bienheureux Edmond Bojanowski – notes et appréciations didactiques introductives

Les soeurs de la congrégation des Servantes de l'Immaculée Conception de la Mère de Dieu ont développé et testé après des enfants de tranches d'âge différentes 46 activités ludiques et jeux originaux. L'explication indicative d'exécution de ces activités a été enregistrée dans une version audio-vidéo (films) grâce à la coopération avec le Centre Universitaire des Médias de l'Université Catholique de Lublin en Pologne. Parmi les activités proposées, se trouvent de simples jeux de mouvement (avec des éléments divers), à mener dans la salle de jeux et/ou dans la cour de récréation, ainsi que des exercices mentaux préparant par exemple à l'apprentissage de la lecture. Ces jeux peuvent être réalisés avec un enfant et/ou avec un groupe.

Il convient de noter la sélection intéressante de jeux en termes de sujet, de contenu conforme aux intérêts des enfants, ainsi que de leur adaptation aux capacités physiques et cognitives de l'enfant. Des outils et matériaux didactiques simples qui accompagnent les jeux sont disponibles dans chaque foyer et dans l'établissement d'enseignement même modestement équipé. Ils stimulent les enfants et les encouragent à développer les formes de mouvement différentes.

Un autre élément à signaler est la simple organisation et le déroulement des jeux. Encourager les enfants et les inciter à préparer, organiser et rassembler des matériaux didactiques qui seront exploités par la suite, contribue aussi à la formation de compétences sociales telles que le soutien mutuel, la solidarité et la nécessité d'aide aux enfants plus jeunes et plus faibles.

Pendant les jeux, en particulier ceux qui seront menés à l'extérieur, nous voyons un sourire joyeux sur les visages des enfants provoqué non seulement par la prise de conscience du besoin de mouvement, mais aussi par des petits poèmes et des comptines insérés dans le déroulement des jeux qui leur permettent de développer la mémoire.

L'élément de compétition individuelle et de groupe, non seulement pendant les jeux de mouvement, mais aussi pendant les activités mentales, entraîne les enfants à supporter les échecs, leur enseigne à négocier et à prendre des décisions. Les enfants apprennent ainsi à reconnaître et maîtriser leurs émotions.

Les règles, clairement définies et formulées par l'animateur, disciplinent les enfants, leur enseignent la maîtrise de soi, les habituent à l'exactitude et à la responsabilité, leur apprennent à être honnête.

Les jeux et activités présentés ont des valeurs éducatives et formatives. Ils améliorent les compétences de coordination (garder l'équilibre, s'orienter dans l'espace, évaluer la distance, reconnaître la direction), la connaissance des relations numériques, des couleurs, ainsi que la vitesse de réaction, la sensation kinesthésique (saut, franchissement d'obstacles, visée). Certains de ces jeux enseignent la combinatoire, la capacité à comparer. Il convient également de souligner que parmi les jeux présentés, il y a un jeu mentionné par Łukasz Górnicki (poète polonais de l'époque de la Renaissance) provenant de son ouvrage *Le courtisan polonais*.

Toutes les activités nécessitent une attention particulière, une perception appropriée, une réponse souvent rapide au signal, la résolution de tâches (problèmes) possibles pour chaque enfant, mais demandant un effort mental considérable.

Dans les vidéos, mon attention particulière a été attirée par l'attitude de l'enseignant qui organisant des jeux crée une bonne ambiance et prend soin du bien-être des enfants. C'est très important puisque lorsque les enfants sont les uns avec les autres, ils forment des traits de caractère positifs, ils apprennent à obéir et développent le sens du devoir.

En conclusion, je tiens à souligner que tous ces jeux et activités sont aussi une excellente occasion de jouer avec les parents et les grands-parents, à la maison et à l'extérieur. Certains d'entre eux seront comme un retour à l'enfance et provoqueront un sourire chaleureux en plus de l'approbation commune. Grâce à ces activités, les enfants et les adultes pourront non seulement améliorer leur santé (par la vitesse, la force et l'endurance dans des exercices), mais aussi renforcer les liens familiaux (par le fait d'être de agir ensemble).

Sur le marché de méthodes pour l'enseignement précoce (école maternelle, enfants de 7 à 10 ans), ainsi que ce celles destinées aux parents et grands-parents, nous n'avons pas (ou peu) de publication qui proposent de jeux à organiser à la maison et/ou à l'école. Je suis d'avis qu'il serait donc très utile de publier et diffuser *Activités ludiques et jeux pour enfants d'après les indications du bienheureux Edmond Bojanowski*, d'autant plus, qu'il y en a qui font référence aux jeux traditionnels de la Grande Pologne, de la Podlachie et même ceux de la Grèce antique.

Ewa Zielińska
Consultant méthodologique

1

L'alphabet

Un exercice mental.

Chaque enfant choisit une lettre de l'alphabet à partir de laquelle il doit former un prénom, le nom d'un lieu et d'un objet. Ensuite, il doit composer une phrase avec ces trois éléments, par exemple : « Je m'appelle Adam, je rentre de l'aéroport et j'apporte un ananas ». Chaque enfant, à son tour, propose une nouvelle phrase et les réponses ne peuvent pas se répéter. Si un enfant ne répond pas ou s'il attend trop longtemps, il perd son jeu et il « paye » sa défaite par un bonbon (par exemple). Les objets et les noms que les enfants doivent créer à partir des lettres de l'alphabet peuvent être librement modifiés (on peut demander par exemple des noms des plantes, des animaux, des métiers, etc.).

Outils/matériaux didactiques :
des bonbons

■ Bojanowski, vol. I, p. 4671.



Fait intéressant :

Ce jeu a été déjà connu chez les Grecs anciens.

<https://siostry.net/fr/je01>



1. E. Gigilewicz, s. M. L. Opiela (éds), Prace, szkice i notatki Edmunda Bojanowskiego. Inedita, vol. I et II, Lublin 2016.

2

L'ange et le fripon

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité et la souplesse du corps (en marchant et en courant).

Deux enfants décident entre eux lequel d'entre eux sera l'ange et lequel sera le fripon. Ensuite, ils grimpent sur les chaises et tiennent en l'air un ruban. Les autres enfants participant au jeu marchent l'un après l'autre, tenant leur main sur l'épaule de son voisin et passent trois fois sous le ruban. Après le troisième tour, les enfants debout sur les chaises barrent le passage avec le ruban, arrêtent l'enfant qui passe en dernier et ils disent (chantonnent) :

Le premier va s'en aller !

Le deuxième va s'excuser !

Le troisième : chez qui vas-tu ?

L'enfant détenu choisit à côté de qui il veut se tenir. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants fassent leur choix. Puis, l'un des enfants, debout sur la chaise, crie gaiement : « Je suis un fripon ! » et s'enfuit, tandis que l'autre dit d'une voix forte : « Je suis un ange ! » et avec les enfants de son groupe poursuit le groupe du fripon.

Outils/matériaux didactiques :

un ruban, deux chaises

■ Bojanowski, vol. I, pp. 503-504.

<https://siostry.net/fr/je02>



3

Une boule de coton

Un exercice d'attention, fait également travailler les mouvements et la souplesse du corps, les mouvements et l'agilité des mains.

Les enfants s'assoient sur deux rangées l'un en face de l'autre et lancent une petite boule de coton (ou une pelote de laine). Chacun d'eux essaie de la rejeter à l'autre. L'enfant avec qui la balle tombe, sort d'une rangée et s'assoit derrière.

Outils/matériaux didactiques :

une boule de coton ou une pelote de laine

■ Bojanowski, vol. I, p. 481.

<https://siostry.net/fr/je03>



4

Les ombres

Un exercice de vue.

Les enfants sont divisés en deux groupes. L'un d'eux se tient en rang en face d'un mur éclairé par une lampe. Derrière eux, nous plaçons une chaise sur laquelle les enfants du deuxième groupe vont monter un à un et présenter différentes poses ou objets projetant une ombre sur le mur. L'enfant qui devine le mieux les ombres présentées rejoint les enfants sur la chaise.

Outils/matériaux didactiques :
une lampe, une chaise

■ Bojanowski, vol. I, p. 491.

<https://siostry.net/fr/je04>



5

Quatre coins et le four

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité et la souplesse du corps (en marchant et en courant).

Quatre enfants se tiennent aux quatre coins de la pièce et le cinquième au milieu (« au four »). Au signal, les enfants dans les coins changent de place. L'enfant qui se tient au milieu attend le moment opportun pour se placer dans un coin libre. L'enfant qui n'a pas de place va au centre de la pièce (« au four ») et, à son tour, essaie d'occuper le coin libre.

■ Bojanowski, vol. I, p. 471.

<https://siostry.net/fr/je05>



6

Le rôle des genêts (cris de l'oiseau)

Un exercice d'ouïe, fait également travailler l'agilité et la souplesse du corps.

Deux enfants participent au jeu, les autres sont des observateurs. Ils ont tous les deux les yeux bandés. L'un d'eux a dans ses mains un morceau de bois entaillé et un morceau de bois lisse. Frappant l'un contre l'autre, il imite le son d'un rôle des genêts. Le deuxième enfant doit le trouver et le toucher.

C'est un jeu qui amuse aussi les observateurs : les deux enfants aux yeux bandés doivent tour à tour se chercher et s'enfuir, sans rien voir.

Outils/matériaux didactiques :

un morceau de bois entaillé, un morceau de bois lisse ou une clochette

■ Bojanowski, vol. I, p. 492.

Fait intéressant :

Ce jeu vient d'une ancienne coutume, décrite par Józef Ossoliński, lorsque les courtisans plus âgés se promenaient dans les villages et jouaient des tours aux plus jeunes. Ils leur couvraient les yeux, les conduisaient dans le champ et, donnant un morceau de bois entaillé à la main, leur ordonnaient de le frapper avec une canne afin que le son attire le rôle des genêts. À ce moment-là, les garçons plus âgés sortaient de leurs cachettes et se moquaient des plus jeunes. En polonais, plusieurs expressions imagées font allusion à ce jeu, par exemple : *il l'a envoyé au rôle des genêts (posłał do na derkacza)* qui veut dire *il l'a fait marcher*.

<https://siostry.net/fr/je06>



7

La marmite ou l'enterrement de la soupe

Un exercice d'attention et de mémoire, fait également travailler les mouvements et l'agilité des mains.

Sur le sol, nous mettons un vieux pot (une casserole) et nous dégageons l'espace autour : dans un endroit sûr, nous plaçons tous les objets qui pourraient être renversés ou contre lesquels on pourrait trébucher. Un enfant se tient à dix pas du pot, les autres enfants lui bandent les yeux, lui donnent un bâton dans la main droite et un mouchoir dans la main gauche. L'enfant se retourne trois fois sur lui-même et se dirige vers le pot. Une fois en place, l'enfant agit le bâton pour essayer de casser le pot. S'il manque trois tentatives, il laisse tomber le mouchoir devant lui pour marquer l'endroit où il s'est arrêté. Le gagnant est l'enfant qui casse le pot. Si aucun des joueurs ne réussit, gagne celui dont le mouchoir sera laissé le plus près du pot.

Outils/matériaux didactiques :

un vieux pot (une vieille casserole),
un bâton, des mouchoirs (bouts de tissu)

■ Bojanowski, vol. I, pp. 546-547.

<https://siostry.net/fr/je07>



8

La maitresse de maison ou le mariage


Un exercice mental de créativité, fait également travailler les mouvements du corps et l'agilité des mains.

L'un des enfants assume la fonction de maitresse de maison et s'assoit quelque part en hauteur (par exemple sur une chaise) afin qu'il soit visible par tous les enfants. La maitresse de maison tient en réserve des pommes, des noix et des bonbons. Deux assistants, qui se tiennent à côté d'elle, amènent les enfants. La maitresse leur pose des questions pour tester leurs compétences (aux filles, elle demande par exemple si elles savent cuisiner, faire le ménage, faire la lessive, aux garçons, elle peut demander s'ils savent comment tendre la pelouse, allumer le feu, couper du bois, etc.). Les enfants se montrent en train de faire les activités demandées et en récompense, ils reçoivent une pomme, un bonbon etc.

Dans une autre variante de ce jeu, la maitresse de maison est remplacée par une mère ou un père à la recherche d'un mari pour sa fille ou d'une femme pour son fils. Les assistants sont alors des entremetteurs et les autres enfants participant au jeu – des candidats pour un mari ou une femme.

Outils/matériaux didactiques :
des pommes, des noix, des bonbons

■ Bojanowski, vol. I, pp. 482-483.



Fait intéressant :

Ce jeu se réfère à l'histoire de la Russie. La tsarine, donnant ses filles en mariage, testait les compétences des prétendants.

<https://siostry.net/fr/je08>



9

Le jeu de parce que et de pourquoi ?

Un exercice mental.

Les enfants sont assis en cercle. L'un d'eux marche au milieu du cercle et interroge chacun sur quelque chose au hasard. Les questions posées doivent commencer par le mot *pourquoi*, tandis que les réponses par les mots *parce que*, par exemple la question : *Pourquoi aujourd'hui sommes-nous un jour férié ?* La réponse : *Parce qu'aujourd'hui nous ne sommes pas un jours ouvrable.* Lorsqu'un enfant commet une erreur et commence une question ou une réponse par un autre mot, il donne un fruit ou un autre objet qu'il doit ensuite récupérer en effectuant une tâche.

■ Bojanowski, vol. I, p. 520.

<https://siostry.net/fr/je09>



10 Le petit pot

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité et la souplesse du corps (en marchant et en courant).

Les enfants se tiennent en cercle très proches les uns des autres, de sorte qu'ils se touchent avec leurs bras. Un enfant sort du cercle et fait rapidement le tour de tout le monde. Au bout d'un moment, il pointe son doigt sur l'un d'eux. L'enfant sélectionné s'enfuit dans la direction opposée. Gagne ce enfant qui court plus vite autour du cercle et se prend la place vide. L'enfant qui vient plus tard remet son bonbon et le jeu recommence.

Outils/matériaux didactiques :
des bonbons (ou d'autres friandises)

■ Bojanowski, vol. I, p. 520.

<https://siostry.net/fr/je10>



11

La fête de saint Grégoire

Un exercice pour faire travailler les mouvements et la souplesse du corps (en marchant et en courant).

L'un des garçons, qui court vite, met une ficelle avec des bonbons enfilés sur lui et s'enfuit vers un endroit désigné. Les autres enfants le poursuivent et arrachent les bonbons de la ficelle en chantant :

*Gré, Gré, Gré, Grégoire !
On court, on ne peut pas s'asseoir !*

Lorsque le coureur arrive à l'endroit désigné et qu'il n'y a pas de bonbons sur la ficelle, il se retrouve sans bonbons. Les enfants qui ont gagné des bonbons peuvent les partager avec lui. Si le coureur atteint la ligne d'arrivée avec des bonbons, il peut les garder pour lui ou les partager avec d'autres enfants.

Outils/matériaux didactiques :
des bonbons, une ficelle

■ Bojanowski, vol. I, pp. 477-478.



Fait intéressant :

Ce jeu était connu des écoliers qu'au début du printemps, le jour de Saint-Grégoire, les parents montraient dans les villages. Le nom de cette fête – *grégoriennes* – vient d'une histoire associée à Saint Grégoire : il amenait les enfants au marché pour qu'ils puissent y étudier et il couvrait également les coûts de leur éducation. Il était considéré comme le saint patron des enfants qui commençaient l'école.

<https://siostry.net/fr/je11>



12 Les petits cailloux

Un exercice d'attention et d'agilité.

Nous mettons cinq cailloux sur la paume de notre main, puis nous les jetons vers le haut. Lorsque les cailloux sont en l'air, nous tournons rapidement la main et essayons de les attraper tous. Le gagnant est celui qui tient le plus de cailloux sur le revers de sa main.

Outils/matériaux didactiques :
cinq petit cailloux (ou par exemple de petites noix)

■ Bojanowski, vol. I, p. 512.



Fait intéressant :

Ce jeu a été déjà connu des Grecs anciens sous le nom de *pentalithie*.

<https://siostry.net/fr/je12>



13 L'auberge

Un exercice mental d'attention et de mémoire, fait également travailler l'agilité et la souplesse du corps.

Les enfants s'assoient en cercle et assument les fonctions ou les noms suivants : aubergiste, aubergiste, pain, poisson frit, soupe, rôti, etc., c'est-à-dire des noms de tout ce qui se trouve dans une auberge. L'un des enfants se tient au milieu du cercle en tant que voyageur et engage la conversation. S'il mentionne l'un des noms donnés (c'est-à-dire l'enfant désigné par ce nom), l'enfant doit se lever. Si l'enfant oublie de le faire, il donne quelque chose en retour, par exemple un bonbon. Lorsque le voyageur se lasse de la conversation, il s'écrie : *L'auberge brûle !* A ce moment, tout le monde se lève et échange de place. L'enfant qui reste sans place est un nouveau voyageur.

■ Bojanowski, vol. I, pp. 498-499.

<https://siostry.net/fr/je13>



14 Les battements de mains

Un exercice pour faire travailler les mouvements, la souplesse et l'agilité du corps.

Les enfants lancent le ballon et pendant ce temps, ils applaudissent trois fois devant, trois fois dans le dos et trois fois devant. Ensuite, ils doivent attraper le ballon avant qu'il ne tombe au sol.

Outils/matériaux didactiques :
un ballon

■ Bojanowski, vol. I, p. 490.

<https://siostry.net/fr/je14>



15 L'agenouillé

Un exercice pour faire travailler toutes les parties du corps.

Nous accrochons un anneau (une bague) à un fil à une hauteur d'environ un mètre du sol. En face, un enfant s'agenouille sur sa jambe droite et tient sa jambe gauche (en l'air) avec sa main gauche. Dans sa main droite, l'enfant tient un bâton avec lequel il essaie de frapper le centre de l'anneau suspendu et de l'enlever, en maintenant l'équilibre. Celui qui le réussit reçoit une récompense.

Outils/matériaux didactiques :
un anneau (une bague), du fil, un bâton

■ Bojanowski, vol. I, p. 485.

<https://siostry.net/fr/je15>



16 Le cercle

Un exercice d'attention, fait également travailler les mouvements et la souplesse du corps (en marchant et en courant).

Sur le sol, nous dessinons un cercle pour chaque enfant, mais un enfant doit rester sans son cercle. Au son d'une clochette ou d'un battement de mains, chaque enfant doit quitter son cercle et se trouver dans un autre. Pendant ce temps, l'enfant sans cercle essaie de prendre une place libre.

Outils/matériaux didactiques :
de la craie, une clochette

■ Bojanowski, vol. I, p. 471.

<https://siostry.net/fr/je16>



17 Le chat et la souris (1)

Un exercice d'attention, fait également travailler la souplesse et l'agilité du corps, apprend à courir.

Les enfants s'alignent sur deux rangées assez proches l'une de l'autre, tenant de petits battons (ou ballons gonflés) dans leurs mains. Les deux enfants choisis sont un chat et une souris. Le jeu consiste à attraper la souris par le chat. La souris peut courir au milieu, autour et entre les rangées où se trouve son terrier. Le chat n'est pas autorisé à y entrer, mais la souris ne peut pas y rester trop longtemps. Lorsque le chat entre dans le terrier de la souris, les enfants le chassent, le battant avec des battons ou des ballons.

Outils/matériaux didactiques :

des petits bâtons ou des ballons gonflables

■ Bojanowski, vol. I, p. 530.



Fait intéressant :

Ce jeu a pratiqué en Grande Pologne pour développer l'agilité des enfants.

<https://siostry.net/fr/je17>



18 Le chat et la souris (2)

Un exercice d'attention, fait également travailler la souplesse et l'agilité du corps, apprend à courir.

Parmi les enfants, l'un joue le rôle d'une souris, l'autre - d'un chat. Les autres joueurs entourent la souris se tenant les mains. Le chat reste hors du cercle. Pendant que les enfants dansent et tournent en rond, le chat essaie de trouver un passage entre les enfants et se glisser à l'intérieur pour attraper la souris. Les enfants qui dansent lèvent ou baissent leurs bras, s'approchent les uns des autres juste pour empêcher le chat de rentrer à l'intérieur du cercle, c'est-à-dire dans le terrier de la souris. S'il parvient à briser la chaîne, ceux qui sont les plus proches de la souris ouvrent le cercle, relâchent la souris et le ferment immédiatement pour que le chat ne s'en libère pas et ne court pas après la souris. Les enfants essaient de garder le chat en cercle, tout comme avant ils ne le laissaient pas y entrer. Si le chat s'échappe, les enfants laissent à nouveau la souris entrer dans son terrier (à l'intérieur du cercle). Le jeu continue jusqu'à ce que le chat attrape ou touche la souris. Les deux enfants qui ont laissé le chat attraper la souris reprennent les rôles de chat et de souris.

■ Bojanowski, vol. I, p. 473.

<https://siostry.net/fr/je18>



19 Le jeu de quilles

Un exercice pour faire travailler toutes les parties du corps, se mouvoir avec l'agilité et la souplesse, faire preuve de dextérité.

Sur le sol, nous dessinons à la craie un quadrilatère dans lequel nous faisons une croix, comme dans une fenêtre. Quatre quilles sont placées aux coins du quadrilatère et quatre autres aux extrémités de la croix. Au milieu, nous mettons la neuvième quille (la plus haute) que nous appelons le roi. Nous marquons à la craie l'endroit d'où nous allons lancer des balles. Le gagnant est celui qui fait tomber le plus de quilles, celui qui en fait tomber le moins – remet les quilles en place au tour suivant.

Outils/matériaux didactiques :

neuf quilles, une boule pour faire tomber les quilles, un ruban ou une ficelle, la craie

■ Bojanowski, vol. I, p. 481.

<https://siostry.net/fr/je19>



20

Les lignes et les cercles (jeu de morpion)

Un exercice mental de patience et d'attention.

Sur une feuille (sur le trottoir ou par terre), nous traçons, loin l'une de l'autre, deux lignes parallèles, puis deux autres à travers elles. Dans le quadrillage de neuf places, il y a ainsi une fenêtre fermée au milieu et huit fenêtres ouvertes, autour. Deux personnes participent au jeu. Les enfants inscrivent tour à tour leur symbole (un cercle ou un tiret) sur la grille. Le premier qui parvient à aligner trois de ses symboles horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne la partie.

Outils/matériaux didactiques :

de la craie ou du papier et des crayons

■ Bojanowski, vol. I, p. 550.



Fait intéressant :

Ce jeu est très ancien, mais toujours populaire. Bien que simple, il entraîne déjà la compétence de la combinaison, c'est-à-dire la capacité de comparer qui est le premier signe de l'action de la raison.

<https://siostry.net/fr/je20>



21 Le gobelet

Un exercice d'attention, fait également travailler toutes les parties du corps.

L'un des enfants, avec sa main gauche, tient sur sa tête un gobelet et court parmi les enfants qui l'entourent. Ils essaient de le distraire et crient : *Gobelet, gobelet, donnez-nous à boire, donnez-nous à boire !* L'enfant leur répond : *Qui veut boire, doit aller chercher de l'eau lui-même !* Tous les enfants fuient le Gobelet car celui qu'il touche avec sa jambe le remplace (devient le Gobelet). Si l'enfant qui court laisse tomber son gobelet, les autres participants du jeu lui demandent d'effectuer un exercice.

Outils/matériaux didactiques :

un gobelet, de l'eau

■ Bojanowski, vol. I, p. 513.



Fait intéressant :

Ce jeu s'inspire d'un jeu similaire déjà connu dans la Grèce antique.

<https://siostry.net/fr/je21>



Un exercice pour faire travailler toutes les parties du corps.

Les enfants sont divisés en deux groupes égaux et se tiennent en rangées l'un en face de l'autre. Entre eux, nous traçons une ligne ou mettons une corde (symbole de haie). Chacun des enfants essaie d'entraîner un enfant de la rangée opposée vers son côté. Les gagnants sont ceux qui entraînent tous leurs rivaux à eux-mêmes (derrière leur haie). En guise de punition, ils peuvent demander aux perdants d'accomplir une tâche.

Outils/matériaux didactiques :
la craie ou une corde

■ Bojanowski, vol. I, p. 514.



Fait intéressant :

Ce jeu était déjà connu dans la Grèce antique. Il a été évoqué par Platon. Le jeu de « haie » fait travailler les muscles et constitue un bon exercice de gymnastique. On connaît une autre forme de ce jeu qui consiste à tirer à la corde.

<https://siostry.net/fr/je22>



23

Le Chat qui ronronne

Un exercer d'ouïe et de mémoire.

Tous les enfants se tiennent en cercle et se donnent la main. L'un des enfants a les yeux bandés et reçoit un ballon gonflé. Depuis lors, il devient le Chat qui ronronne. Il entre ensuite dans le cercle. Quand il touche l'un des enfants avec son ballon, cet enfant commence à ronronner. Le Chat ronronneur doit alors reconnaître la voix de l'enfant et deviner qui il a touché. S'il n'y arrive pas, les enfants autour de lui tournent plusieurs fois et le Chat répète le jeu jusqu'à ce qu'il parvienne à deviner qui ronronne. S'il devine de quel enfant il s'agit, il lui bande les yeux et le conduit au centre du cercle. Le jeu recommence.

Outils/matériaux didactiques :

un ballon gonflable, un foulard
ou une écharpe (pour bander les yeux)

■ Bojanowski, vol. I, p. 492.

<https://siostry.net/fr/je23>



24 À quoi peut servir la paille ?

Un exercice mental d'imagination.

Tous les enfants sont assis en cercle. L'un d'eux se tient au milieu et demande à chacun, un par un : **À quoi peut servir la paille ?** Le jeu continue pendant plusieurs tours. Les enfants essaient à chaque fois de dire quelque chose de nouveau. L'enfant qui ne répond pas ou qui donne une mauvaise réponse donne quelque chose (un bonbon, par exemple) en **échange**. Ce jeu peut être modifié en changeant le sens de la question.

Outils/matériaux didactiques :

des fruits, des bonbons ou d'autres friandises (qui seront rendus en guise de « punition »)

■ Bojanowski, vol. I, p. 496.

Fait intéressant :

Ce jeu est mentionné dans un ouvrage de poète polonais, Łukasz Górnicki (1527-1603).

Auprès des enfants, il a été popularisé par l'évêque polonais, Piotr Tomicki (1464-1535).

<https://siostry.net/fr/je24>



25 Je me fais tourner

Un exercice pour faire travailler toutes les parties du corps, se mouvoir avec l'agilité et la souplesse, faire preuve de dextérité.

Lancez le ballon de manière à ce qu'il rebondisse contre un mur ou une paroi. Tout en faisant cela, tournez-vous rapidement pour l'attraper par le haut ou par le bas.

Outils/matériaux didactiques :
un ballon

■ Bojanowski, vol. I, p. 490.

<https://siostry.net/fr/je25>



26 La bague

Un exercice d'attention, fait également travailler la dextérité des mains.

Sur une ficelle (ou un ruban), nous enfilons une bague et attachons ses extrémités. Les enfants se mettent en cercle, tiennent la ficelle dans leurs mains et, dansant, déplacent la bague entre eux de main en main. Au milieu du cercle se tient un enfant, sa tâche est de trouver la bague qui bouge constamment. Le reste des enfants doit lui rendre la tâche difficile. Cet enfant, qui avait la bague au moment de la trouver, prend la place de l'enfant qui la cherchait.

Pendant le jeu, les enfants formant le cercle peuvent chanter des chansons, par exemple :

*De main en main, la bague magique
se fait de plus en plus magnifique .
Ne la cherche pas !
Elle est à moi...
Toi, tu ne l'auras, l'auras pas !*

Outils didactiques :

une ficelle (un ruban), une bague (un anneau)

■ Bojanowski, vol. I, p. 480.

Fait intéressant :

Ce jeu a été très populaire parmi les enfants polonais de la région de Podlachie (nord-est de la Pologne).

<https://siostry.net/fr/je26>



27 Le nageur

Un exercice pour faire travailler toutes les parties du corps.

Nous installons, l'un à côté de l'autre, trois tabourets sur lesquels un garçon s'allonge sur le dos. Ensuite, nous enlevons le tabouret du milieu de sorte que les jambes du garçon reposent sur un tabouret, la tête sur l'autre et le torse reste en l'air. Nous donnons au garçon une canne et mettons quatre bonnets sur quatre tabourets placés des deux côtés de la tête et des jambes de l'enfant. Le jeu consiste à garder la position du corps et de faire tomber avec la canne tous les bonnets placés sur les tabourets.

Outils didactiques :

six tabourets, quatre bonnets (chapeau, casquettes), une canne (un baton)

■ Bojanowski, vol. I, pp. 484-485.

<https://siostry.net/fr/je27>



28 Le messenger

Un exercice de mémoire, fait également travailler les mouvements et la souplesse du corps.

Les enfants se tiennent en cercle. L'un d'eux entre à l'intérieur et, chantant la comptine, après chaque mot, touche un autre enfant :

Il nous faut un messenger,
y a des choses à envoyer.
Tout le monde dit : « Je ne veux pas ! »
Le messenger, ça sera toi !

L'enfant sur lequel le dernier mot est tombé devient le messenger et reçoit de celui qui l'a touché la tâche de donner les instructions à plusieurs enfants nommés par leurs prénoms. Il s'agit d'une tâche principale et secondaire qui font distinguer les formes *tu dois* et *tu peux*, par exemple : **Tu dois** dire à Jean d'aller bêcher son jardin et à Catherine d'aller cueillir de l'herbe [tâche principale], en route, **tu peux** saluer Michael de ma part [tâche secondaire].

Si le messenger commet une erreur dans la tâche principale, il donne quelque chose en retour et répète les instructions. S'il commet une erreur dans la tâche secondaire, il répète tout simplement son ordre en entier. Dans les deux cas, il doit effectuer la tâche jusqu'à ce qu'il la fasse bien. Quand il réussit, le jeu recommence et celui qui a effectué la tâche nomme le messenger suivant et lui donne de nouvelles instructions.

■ Bojanowski, vol. I, p. 499.

<https://siostry.net/fr/je28>



Les enfants sont assis en cercle. L'un d'eux tient un mouchoir qu'il jette à l'enfant choisi et prononce l'un des mots *l'air*, *la terre* ou *l'eau*. S'il dit : *l'air*, alors l'enfant qui tient le mouchoir doit rapidement mentionner le nom d'un animal qui vit dans les airs (par exemple le pigeon, l'hirondelle, la mouche), s'il dit : *la terre*, alors l'enfant sélectionné énumère les animaux qui vivent au sol ou dans le sol (par exemple le chien, le chat, le cheval) et s'il crie : *l'eau*, alors il doit indiquer les créatures vivant dans l'eau (par exemple le poisson, la carpe, le brochet). La difficulté du jeu augmente lorsque le lanceur dit deux mots, par exemple *l'air* et *la terre*. Il est donc nécessaire de mentionner des animaux qui peuvent vivre dans les airs et au sol. Un enfant qui ne répond pas assez rapidement ou qui répète la réponse d'une autre personne s'agenouille sur un genou et attend que quelqu'un lui jette à nouveau le mouchoir. Si l'enfant répond bien, il s'assoit, et s'il répond mal, il s'agenouille sur l'autre genou. Après la troisième mauvaise réponse, il abandonne le jeu.

Outils/matériaux didactiques :
un mouchoir

■ Bojanowski, vol. I, p. 496.

<https://siostry.net/fr/je29>



30

Un petit oiseau

Un exercice d'attention, fait également travailler les mouvements et la souplesse du corps (en marchant et en courant).

Un nombre impair d'enfants doit être impliqué dans le jeu. Ils se prennent la main et se tiennent en cercle. L'un d'eux entre à l'intérieur et, se retournant, chante :

*Un oiseau court dans le pré,
Il picote des grains de blé.
Moi, je danse dans cette ronde.
Tu viens là où je demande.*

À la fin de la chanson, il choisit l'un des enfants, puis les autres doivent se grouper par paires. L'enfant qui se retrouve sans paire, va au milieu et le jeu recommence.

■ Bojanowski, vol. I, pp. 470-471.

<https://siostry.net/fr/je30>



31 Une petite écrevisse

Un exercice d'attention, fait également travailler les mouvements et l'agilité du corps.

Nous nous tenons dos au mur et lançons le ballon entre nos jambes pour qu'il rebondisse d'abord du mur, puis du sol. Nous essayons d'attraper le ballon d'en haut ou d'en bas.

Outils/matériaux didactiques :
un ballon (une balle)

■ Bojanowski, vol. I, p. 490.

<https://siostry.net/fr/je31>



Un exercice mental d'imagination.

Les enfants mettent deux doigts sur la table. L'un d'eux les soulève et dit : *le bœuf a des cornes, la vache a des cornes, le mouton a des cornes, le cheval a des cornes*. Les autres enfants, qui gardent les doigts sur la table, les mettent en haut chaque fois que la phrase est vraie. Celui qui comment une erreur donne aux autres son fruit préféré.

Le jeu peut être modifié en choisissant, à la place des cornes, d'autres caractéristiques communes des animaux ou des objets, par exemple : *le rossignol vole, la cigogne vole, l'aigle vole, le mouton vole*.

Outils/matériaux didactiques :
des fruits

■ Bojanowski, vol. I, p. 496.

<https://siostry.net/fr/je32>



33

L'équilibre

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité et la souplesse de toutes les parties du corps ainsi que la dextérité des mains.

L'enfant met sur sa main un rouleau de papier de soie, une plume (ou un autre objet long et léger), celui qui est un plus habile – un petit bâton ou une baguette, et essaie de maintenir l'équilibre. En même temps, l'enfant essaie de marcher, s'agenouiller, s'asseoir et se lever. Une fois qu'il a maîtrisé tous les mouvements, il peut mettre l'objet sur le bout de son doigt et essayer de le remettre d'une main à l'autre.

Outils/matériaux didactiques :

un rouleau de papier de soie (une plume, un petit bâton, une baguette)

■ Bojanowski, vol. I, pp. 479-480.

<https://siostry.net/fr/je33>



34 Faire tomber la pomme

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité et la souplesse de toutes les parties du corps.

Nous accrochons une pomme ou une poire à un fil si haut que l'enfant qui fait un saut puisse l'atteindre avec un bâton. Les enfants se tiennent en rangée et courent un par un vers la poire ou la pomme. À l'endroit où le fruit pend, ils sautent et essaient de le faire tomber avec leurs bâtons. Celui qui touche le fruit, le reçoit en récompense. On peut également accrocher sur le fil un anneau qui doit être retiré avec le bâton. Celui qui le réussit reçoit une récompense.

Outils/matériaux didactiques :

une pomme (une poire), du fil, un bâton

■ Bojanowski, vol. I, p. 484.

<https://siostry.net/fr/je34>



Les enfants se tiennent en cercle. L'un d'eux, désigné comme escargot, se trouve au milieu du cercle et se couvre d'une grande écharpe, laissant juste un petit espace pour qu'il puisse y mettre sa main. Le reste des enfants s'approchent de l'escargot et chantent :

*Montre tes cornes mon escargot !
Feuille, branche ou coquelicot ?
Si tu trouves sans tarder
On te donnera à manger !*

L'enfant couvert du foulard tend une main, lève l'index et le majeur, les faisant passer pour des cornes d'escargot. Avec ses doigts, il touche des objets qui lui sont proposés par des enfants et devine ce que c'est. Des feuilles d'arbres, des fleurs sauvages, des herbes, des figurines ou de petits jouets peuvent être utilisés dans ce jeu. A l'étape suivante, les enfants peuvent faire reconnaître à l'escargot deux, trois, quatre ou cinq objets à la fois. L'escargot a le droit de les toucher avec le nombre correspondant de doigts, mais il doit les reconnaître tous en même temps. L'enfant dont l'escargot a reconnu les objets, doit le remplacer, et l'escargot rejoint le reste des enfants.

Outils/matériaux didactiques :

un foulard (ou un morceau de tissu) pour se couvrir, de petits objets à faire reconnaître (par exemple des feuilles, des brins d'herbes, des fleurs, des figurines, de petits jouets).

■ Bojanowski, vol. I, pp. 494-495.

Fait intéressant :

Ce jeu se réfère à la vie des enfants qui voyant un escargot, en chantant une comptine, lui demandent de montrer ses cornes. Si l'escargot sort ses cornes, les enfants les touchent et forcent l'escargot à se cacher.

<https://siostry.net/fr/je35>



36 Le chat qui dort

Un exercice d'attention, fait également travailler l'imagination et la dextérité.

À partir d'un jeu de cartes éparpillé nous formons un cercle, ci-dessus nous mettons un château de cartes dans lequel dort le chat. Le jeu consiste à sortir autant de cartes que possible de sous la maison, afin de ne pas réveiller le chat, c'est-à-dire de ne pas démolir la structure. Les châteaux peuvent être construits dans n'importe quelle disposition, en rangées ou composés de plusieurs étages.

Outils/matériaux didactiques :
un jeu de cartes

■ Bojanowski, vol. I, p. 480.

<https://siostry.net/fr/je36>



37 L'épingle

Un exercice d'ouïe.

L'un des enfants quitte la pièce, les autres cachent une épingle qu'il cherchera ensuite à l'aide de la musique. Plus il s'éloigne de l'objet qu'il cherche, moins la musique sera entendue et plus il s'approche, plus la musique sera forte. Plusieurs enfants peuvent participer à ce jeu et chercher ensemble des objets cachés : de petites collations ou des fruits qui peuvent être une récompense pour eux. On peut remplacer la musique par une clochette ou n'importe quel instrument comme un harmonica.

Outils/matériaux didactiques :

une épingle, des fruits (bonbons, sucreries),
un lecteur de musique (un instrument
de musique ou une clochette)

■ Bojanowski, vol. I, p. 494.

<https://siostry.net/fr/je37>



38 Je m'habille

Un exercice d'attention, fait également travailler les mouvements et agilité du corps.

L'enfant qui joue fait rebondir le ballon sur le sol et imite certaines activités, par exemple : s'habiller, se laver, mettre les chaussures, enfiler un pantalon/ une robe, se coiffer. Chacune de ces actions doit être mimées et le ballon attrapé avant qu'il ne retombe. L'enfant répète trois fois la suite des actions proposées.

Outils/matériaux didactiques :
un ballon (une balle)

■ Bojanowski, vol. I, p. 490.

<https://siostry.net/fr/je38>



Parmi les enfants, on choisit un qui devra deviner qui sera salué d'une révérence. A leur tour, les autres enfants s'écartent et déterminent devant qui celui-ci devra s'incliner. Après délibération, ils s'alignent en cercle avec des ballons gonflables à la main. L'enfant qui est censé deviner qui devra être salué, entre dans le cercle et surveille tous de près essayant de reconnaître à qui il doit une révérence.

S'il devine et s'incline devant le bon enfant, alors il a le droit de participer au tour suivant et choisit une personne pour le remplacer. S'il s'incline devant la mauvaise personne, tous les enfants le frappent doucement avec des ballons jusqu'à ce qu'il parvienne à quitter le cercle. Le jeu recommence et le devineur est celui qui a été à tort salué par une révérence.

■ Bojanowski, vol. I, pp. 531-532.

**Fait intéressant :**

Ce jeu est une variante de la « Boule d'or » dans lequel personne, sauf son détenteur, ne sait qui possède la boule. Par conséquent, personne ne peut révéler le secret et indiquer qui la détient. Ce jeu est plus difficile et nécessite plus d'attention. Dans le jeu de la révérence, les enfants connaissent le secret, c'est pourquoi, ils le disent souvent inconsciemment, par exemple en tournant les yeux vers l'enfant qui doit être salué ou en se trahissant avec des expressions faciales.

<https://siostry.net/fr/je39>



40 Le loup et les oies

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité du corps (en marchant et en courant).

Les enfants s'alignent en file indienne (l'un derrière l'autre) se tenant la main. La première oie est une mère, son devoir est de défendre ses enfants car le loup veut les attraper tous. Le jeu commence comme ceci : le loup est assis au milieu et fait semblant de creuser un trou et d'allumer un feu. La mère de petites oies et ses enfants tournent plusieurs fois autour de lui. Un dialogue commence :

Oie : A quoi sert ce trou ?

Loup : A allumer le feu de bois.

Oie : A quoi sert ce feu ?

Loup : A chauffer de l'eau.

Oie : A quoi sert cette eau ?

Loup : A laver les assiettes.

Oie : A quoi servent ces assiettes ?

Loup : A manger de petites oies.

Oie : Mais où tu les trouveras ?

Loup : Tout près de toi !

Quand le loup prononce ses derniers mots, il se jette sur la dernière oie.

■ Bojanowski, vol. I, pp. 472-473.

Fait intéressant :

Au XIX^e s., ce jeu a été très connu dans toute la Pologne.

<https://siostry.net/fr/je40>



41

Comment allez-vous, Monsieur le voisin ?

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité du corps (en marchant et en courant).

Les enfants se tiennent l'un devant l'autre sur deux rangées afin qu'il y ait suffisamment d'espace entre les rangées pour deux personnes. L'un des enfants saute, sur une jambe (en la changeant) ou sur les deux jambes, au milieu, entre les rangées. Sautant constamment, il dit à l'enfant qui se tient devant lui : *Bonjour, Monsieur le voisin !* Celui-ci saute également au milieu des rangées, puis ils tournent l'un vers la droite, l'autre vers la gauche et sautent à l'extérieur des rangées, les entourant, le dos l'un à l'autre, jusqu'à ce qu'ils se rencontrent, à l'autre extrémité, l'un en face de l'autre. Puis, le premier demande au second : *Comment allez-vous, Monsieur le voisin (Madame la voisine) ?* et le second répond : *Comme vous pouvez le voir, je n'ai pas le temps.* Tous les deux, cette fois-ci au milieu entre les rangées, continuent à sauter jusqu'à leurs places précédentes, mais ils gardent toujours le dos tourné l'un à l'autre, face à d'autres enfants.

Quand ils sont à l'autre bout du rangé, chacun d'eux demande au nouveau voisin : *Comment allez-vous ?* et le nouveau voisin répond : *Merci, tout va bien, vous pouvez continuer à sauter !* Alors le premier couple continue à sauter et le nouveau voisin saute à l'intérieur entre les rangées et demande à l'enfant debout en face, *Comment allez-vous, Monsieur le voisin ?* Celui-ci répond : *Comme vous pouvez le voir, je n'ai pas le temps.* Puis ils se déplacent en sauts comme le premier couple.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants soient en mouvement.
[soit]

Le jeu bat son plein lorsque tous les enfants sont en mouvement. Ensuite, ceux qui ont commencé à sauter en premier s'arrêtent, parce qu'ils n'ont plus de nouveaux voisins, les autres enfants les rejoignent. Le jeu se termine lorsque tous les enfants s'arrêtent.

■ Bojanowski, vol. I, p. 470.

<https://siostry.net/fr/je41>



42 Un lapin sur la colline

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité du corps (en marchant et en courant).

Au sol (sur le trottoir, sur le plancher), nous dessinons un cercle que nous coupons avec deux lignes en forme de croix. Tournant de plus en plus vite à l'intérieur du cercle, l'enfant doit poser l'un de ses pieds dans un quart du cercle, puis, l'autre pied, dans le quart suivant. Il doit faire attention à ne pas se tromper et à bouger au rythme de la chanson :

Là-haut sur la colline, sautille un lapin.
Sur ses quatre pattes se dresse,
je ne veux pas qu'il se blesse.
Moi aussi, je sais sauter,
même si je n'en ai que deux !

Outils/matériaux didactiques :
de la ficelle, de la craie ou du scotch
(pour marquer la croix).

■ Bojanowski, vol. I, p. 470.



Fait intéressant :

En version originale, la chanson du lapin a été chantée par des montagnards polonais vivant dans les Tatras.

<https://siostry.net/fr/je42>



43 Le vert

Un exercice d'attention et de mémoire.

Deux enfants acceptent d'avoir quelque chose de vert avec eux pendant un certain temps, une feuille, une brindille, un mouchoir... Ils déterminent ensuite ce qu'ils donneront en retour lorsqu'ils seront attrapés sans aucun des objets verts.

Outils/matériaux didactiques :
des feuilles, des brindilles, des bouts
de tissu colorés

■ Bojanowski, vol. I, pp. 497-498.



Fait intéressant :

Ce jeu fait travailler la mémoire et apprend également à nouer des amitiés. Jan Kochanowski, éminent poète polonais du XVI^e s., l'a déjà mentionné dans un de ses poèmes.

<https://siostry.net/fr/je43>



44 Les syllabes

Un exercice d'attention et de réflexion, fait également travailler la perspicacité.

Les enfants sont assis en cercle. L'un d'eux tient un mouchoir et en prononçant la première syllabe d'un mot jette le mouchoir à un autre enfant dont la tâche est d'ajouter une autre syllabe pour qu'un mot soit créé, par exemple *ma-man*, *pe-tit*. Le jeu consiste à ajouter la syllabe manquante et à faire passer, dès que possible, le mouchoir à un autre participant du jeu.

Outils/matériaux didactiques :
un mouchoir

■ Bojanowski, vol. I, p. 507.

<https://siostry.net/fr/je44>



45 Les cinq sens

Un exercice mental d'imagination.

Cinq enfants sont assis par terre en cercle. Chacun d'eux est l'un des sens : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût. Le sixième enfant se place au centre et mentionne des objets très divers et variés, faisant référence à l'un des cinq sens. Si l'objet mentionné est ressenti par un certain sens, alors l'enfant approprié doit se lever. Si plus d'un sens s'inscrit dans la perception d'un objet, alors deux enfants ou plus se lèvent. Chacun d'eux doit expliquer pourquoi (ou pourquoi pas) il (ne) s'est (pas) levé.

Par exemple, le sixième enfant dit : *la pomme*. Tous les enfants, sauf l'ouïe, se lèvent et disent à tour de rôle :

Je vois la pomme (la vue).

La pomme est bonne (le goût).

La pomme sent bon (l'odorat).

Je touche la pomme (le toucher).

D'autre part, l'enfant qui joue l'ouïe doit dire : *Je ne me suis pas levé, parce que la pomme elle-même ne fait pas de bruit.*

L'enfant qui ne se lève pas ou se lève sans raison doit donner quelque chose en retour (un fruit, un bonbon).

Outils didactiques :

des fruits (des bonbons)

■ Bojanowski, vol. I, p. 491.

<https://siostry.net/fr/je45>



46 Les grenouilles et les cigognes

Un exercice d'attention, fait également travailler l'agilité du corps (en marchant et en courant).

Les enfants sont divisés en deux groupes : les grenouilles et les cigognes. De chaque côté, ils se trouvent dans des zones délimitées par des frontières. Ensuite, les grenouilles s'approchent de la frontière des cigognes. Les deux enfants les plus courageux s'avancent et, imitant le croassement des grenouilles, entament une conversation :

La première grenouille : Coa, coa, coa ! Salut ma grande !

La deuxième grenouille : Coa, coa, coa ! Qui me demande ?

La première : Ma belle, as-tu un frère ?

La deuxième : Non, non, aucun et guère !

La première : Peut-être il s'est perdu ?

La deuxième : Je pense qu'il est parti.

La première : Mais tu mens sans vergogne !

La deuxième : Car je crains la cigogne !

Alors les cigognes claquent du bec et se jettent sur les petites grenouilles, alors qu'elles [cigognes] ne peuvent les poursuivre qu'en sautant sur une jambe. Le jeu dure jusqu'à ce que les cigognes attrapent les grenouilles ou que les grenouilles attrapent les cigognes (si l'une d'elles traverse la frontière des grenouilles).

■ Bojanowski, vol. I, p. 474.



Fait intéressant :

Un jeu similaire était connu dans la Grèce antique. L'un des joueurs s'est enfui sur deux jambes et l'autre l'a poursuivi, sautant sur une jambe.

<https://siostry.net/fr/je46>



