

Les jeux du patrimoine.



un dossier à l'intention des élèves du cycle 3...



un dossier à l'intention des classes inscrites aux rencontres départementales de Sevrans...



Les jeux du patrimoine.

Patrimoine : définition, recherches.	14. Le jeu du birinic.
1. L'estaminet, l'ancêtre du café.	15. Les jeux de marelle.
2. Le jeu de la grenouille ou jeu du tonneau.	16. Le bowling de table.
3. Le billard hollandais.	17. Le jeu de l'équilibre.
4. Le billard japonais.	18. Le jeu des bâtonnets.
5. Le jeu du roi ou toupie des Indes.	19. Le jeu du blason cible.
6. La tune.	20. Le jeu du double chinois.
7. Le plateau suisse.	21. Le jeu du passe boules.
8. Le rolling pitching.	22. La table à élastique.
9. Le jeu du trac.	23. Le jeu des palets clapets.
10. Les jeux de quilles.	24. Le solitaire en ligne.
11. Les arcades.	25. Le jeu du morpion.
12. Le jeu d'osselets.	26. Le jeu du culbuto.
13. Les jeux de billes.	27. Le jeu du roll up.
28. D'autres jeux traditionnels.	



PATRIMOINE...

1. Ce mot vient du latin « **patrimonium** ».

Le Latin fait la différence entre ce qui se rapporte à la « mère » (le matrimonium) et ce qui se rapporte au « père » (le patrimonium).

2. **Patrimoine** est un nom commun, masculin ; sa définition est :

- biens dont on a hérité de son père ou de sa mère.

3. Un synonyme du mot patrimoine: **fortune**

4. Dérivés du mot « patrimoine » :

- patrie
- père

5. **Au sens figuré** c'est une chose qui est le bien naturel ou culturel d'un homme ou d'un ensemble d'hommes.

*Exemple : l'UNESCO a dressé la liste du **patrimoine** mondial de l'humanité.*

A propos du **patrimoine mondial de l'humanité** :

La **liste du patrimoine mondial** ou **patrimoine de l'humanité** est établie par le Comité du patrimoine mondial (UNESCO).

Le but du programme est de cataloguer, nommer, et conserver les sites dits *culturels* ou *naturels* d'importance pour l'héritage commun de l'humanité.

Depuis juillet 2008, 878 sites y sont inscrits : 679 dits culturels, 174 dits naturels et 25 dits mixtes. Ils se répartissent dans 145 Etats.

Vous trouverez sur le net : <http://whc.unesco.org/fr/list> la liste de tous les sites.

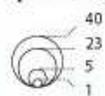


Patrimoine mondial de l'humanité, 2005

MAXIMA (nombre total de sites)



Nombre de sites répertoriés par l'UNESCO



au 20 décembre 2005

Sites culturels



Sites en péril



Sites naturels et mixtes



Benoît MARTIN, décembre 2005

Source : <http://whc.unesco.org/>

	Culturel	Naturel	Mixte	Total	%
Afrique	40	33	3	76	9%
États arabes	60	4	1	65	7%
Asie et Pacifique	125	48	9	182	21%
Europe et Amérique du Nord	372	54	9	435	50%
Amérique latine et Caraïbes	82	35	3	120	14%
Total	679	174	25	878	100%

En voici deux exemples dans le monde :



Pérou – Amérique du sud
Site inca du Machu Picchu dans les Andes



Australie
Les lagons coralliens de Nouvelle Calédonie

En voici d'autres exemples en France :



Le pont du Gard
Pont-aqueduc romain à trois niveaux



Parc et château de Versailles



La baie du Mont Saint-Michel



LE JEU DE TRAC

ou « *Shut the box* »... «*Fermer la boîte*»



Historique :

Ce jeu date du 18ème siècle ; il vient de Grande Bretagne. Il est aussi connu en France sous le nom de « **Trac** » ou « **Fermer la boîte** ».

« **Shut the box** » fait parti de la famille des jeux dits de hasard raisonné.

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





Dimensions: 29 cm x 29 cm x 4 cm. 2 dés.
La piste peut servir également de **piste** pour les dés.

Règles du jeu de Trac ou "fermer la boîte" :

Après un jet de dés, le joueur ferme les chiffres correspondants à son tirage, **soit en décomposant** les points de chaque dé, **soit en les additionnant**.

Il lance les dés tant qu'il peut fermer une boîte.

Quand il ne peut plus fermer de boîte, la somme des chiffres restant visibles lui est comptée.

Le gagnant est celui qui a **le moins de points**.



En général le nombre de boîtes à fermer est de 9.

Une autre règle du jeu consiste à fermer la totalité des boîtes. Quand un des joueurs ne peut plus fermer de boîte, il doit en ouvrir une. Les parties durent donc plus longtemps.



LE JEU DE TRAC



Le jeu consiste à **abattre le plus possible de tablettes, tant que les combinaisons le permettent.**

Lancer **les deux dés** : **additionner** les points des deux dés. On peut alors décomposer le nombre obtenu et abattre les plaquettes correspondantes.

On ne peut **ni diviser, ni soustraire.**

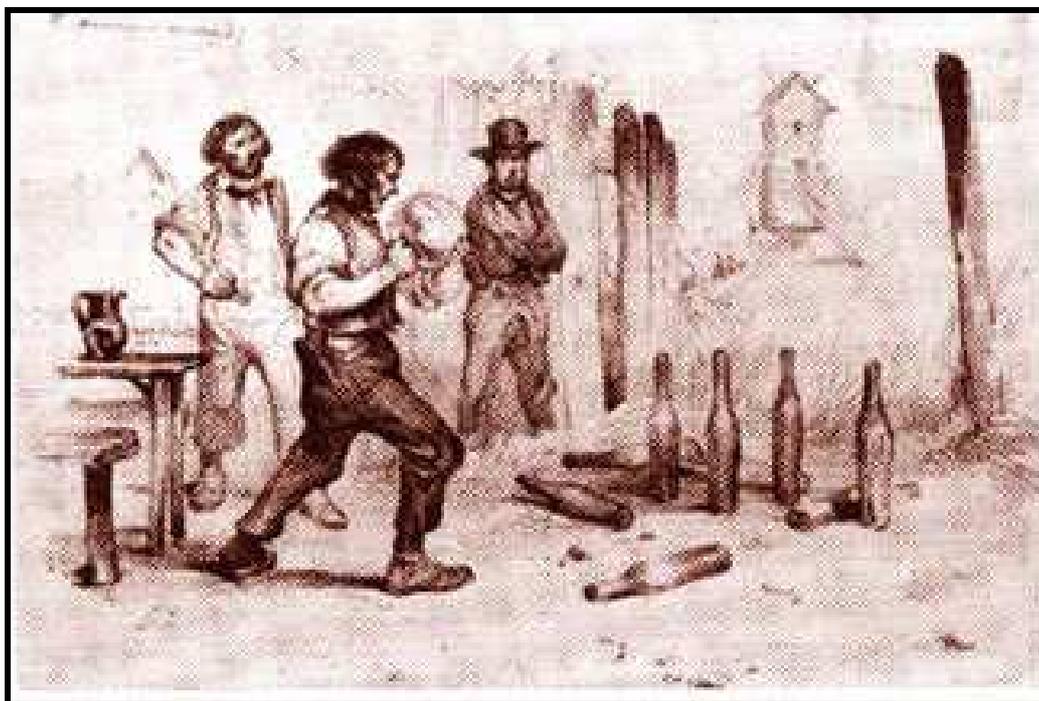
Le jeu s'arrête quand le total des deux dés ne permet plus d'abattre les plaquettes.

Le gagnant est celui qui laisse **le MOINS** de points à abattre.

LES JEUX DE QUILLES.



Les jeux de quilles ont toujours été très populaires. Les quilles avaient parfois les formes les plus diverses ; elles faisaient par exemple soixante centimètres de haut. Les boules, qui étaient grosses comme une tête, étaient parfois percées de deux trous, une fente pour y glisser les doigts et un trou pour le pouce.

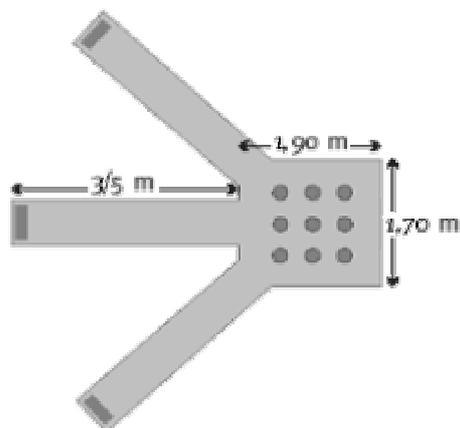


Jeux de quilles traditionnelles.

Dans la formule classique de ce jeu, il fallait abattre neuf quilles.



Le "**quilloir**" était généralement une piste droite, soit sablée, soit en planches. Les quilles étaient plantées en bout de piste, à une distance fixe.



Un exemple de « quilloir » avec trois pistes de lancer.



En Bretagne, il a plus d'une dizaine de jeux de quilles différents.



Le plus célèbre jeu de quilles encore vivant en Picardie s'appelle « **les quilles du Ponthieu** ».

Le **Ponthieu** est le nom d'un ancien comté français, dont la capitale était Abbeville et la principale place forte Montreuil-sur-Mer.



Les Quilles du Ponthieu

Les 9 quilles de forme originale et variable suivant les villages, mesurent de 500 à 550 mm de hauteur, de 130 à 220 cm de diamètre.

Elles sont placées sur **un "quiller"** de 1,70 m à 1,90 m de côté. La boule est creusée pour y placer 4 doigts en laissant le pouce à la surface afin de bien la maintenir dans la main ; elle pèse de 5 kg à 13 kg.

Les joueurs sont placés à 3m ou à 5 m des quilles. Après chaque lancer, les quilles sont toutes relevées.

Chaque quille abattue apporte 1 point au joueur.





Photographie ancienne montrant des joueurs de quilles.



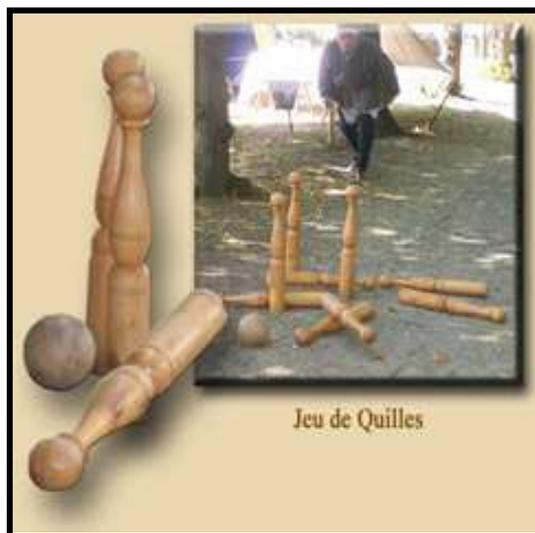
Versions moderne du même jeu et modèle pour jouer sur une table.



Encore un jeu de table : le Birinic originaire de Bretagne.



LE JEU DE QUILLES



Le jeu consiste à **faire tomber les quilles** de façon à obtenir le maximum de points selon la valeur des quilles.

Se placer **derrière la ligne** et lancer les boules, l'une après l'autre.

Une boule **lancée ne peut plus être rejouée**.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

LES ARCADES



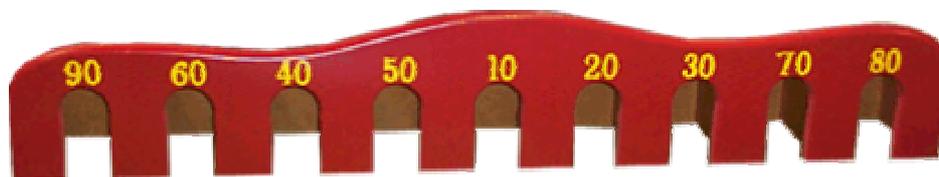
Le but du jeu est de faire rouler 10 grands galets sous les arcades.

Ce jeu vient du « jeu de Madame » : le nom du jeu viendrait de ce que « Madame », la Reine d'Angleterre, possédait un tel jeu en... or. Les courtisans parlaient alors du « jeu de Madame ».

Les femmes y jouaient pendant que les hommes disputaient les compétitions de boules.

Règlement du jeu :

Ce jeu se compose d'un fronton numéroté et de 10 galets (aujourd'hui des palets) en bois; chaque case a une valeur indiquée au dessus.



Le fronton est posé sur un sol plat (terre, sable, gazon, terrasse), dépourvu de tout obstacle pour ne pas dévier les galets qui roulent.





Les joueurs se placent dans un cercle fixe, tracé au sol. Le cercle sera placé au minimum à 4 mètres du fronton.

Après quelques parties, l'aire de lancement peut être éloignée du fronton.

Avant le début de la partie, un trait est tracé au sol à 2 mètres du fronton.

Les galets lancés par les joueurs devront rouler sur le sol **avant de franchir** ce trait. Tout galet qui ne roulerait pas au passage du trait se trouve disqualifié et doit être retiré du jeu. Même s'il pénètre dans une case, les points ne seront pas comptés.

Le galet marque les points de la case dans laquelle il est entré. Plusieurs galets peuvent entrer dans une même case.

Si 2 galets entrent dans une case désignée à l'avance, le total des points marqués sera multiplié par 2.

Si les 9 premiers galets entrent dans 9 cases différentes, le montant des points marqués est multiplié par 5.

Un galet peut en pousser un autre et l'aider à entrer dans une case.



Le jeu peut se pratiquer sur des grands plateaux surélevés.

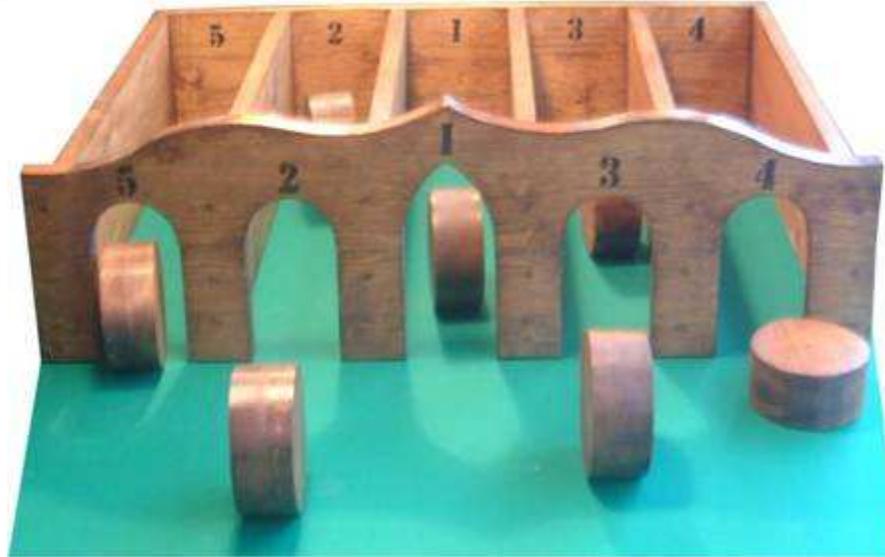


Ce jeu n'est pas un billard hollandais !

Les palets ne se glissent pas mais doivent rouler et passer, en roulant, entre les petits poteaux fixés au bout du plateau.



LES ARCADES



Le jeu consiste à faire **rouler** et **pénétrer** les palets en bois dans l'une des cases de façon à obtenir le maximum de points selon la valeur des cases.

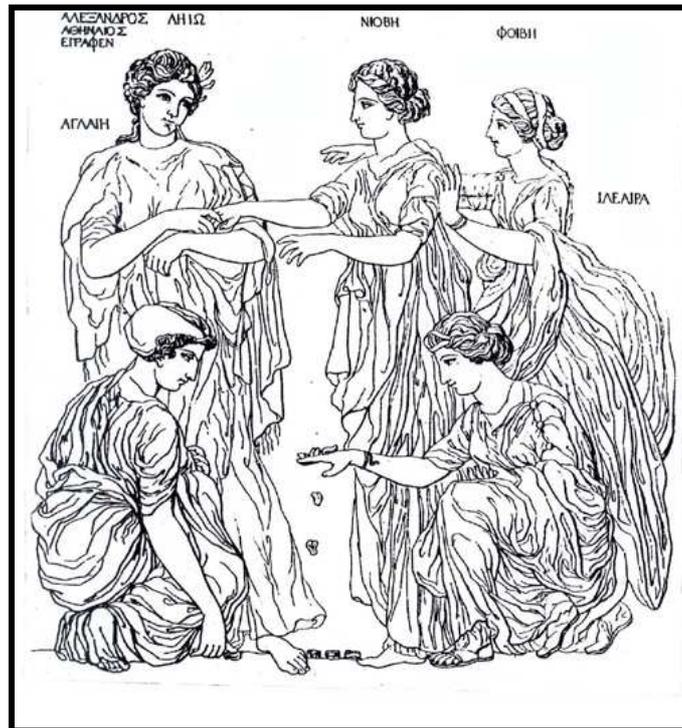
Un palet **lancé** ne peut **plus être ni rejoué ni retiré du jeu (même s'il gêne)**.

Une fois toutes les palets lancés, vous additionnez les points des cases.

Un palet est considéré comme rentré si **son centre a dépassé la façade** du fronton.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

Le jeu d'Osselets.



Gravure du XIX° siècle, par H. Roux.

Nombre de joueurs : de 1 à 6 maximum

Matériel : 5 Osselets

Déroulement du jeu : Ce jeu remonte à la plus haute antiquité. Il se compose de petits os tirés du pied du mouton ou "osselets".

Les Grecs, les utilisaient également pour interroger les dieux ; les osselets furent fabriqués en **ivoire**, en **agate** et dans **d'autres matières précieuses**.

On en trouve actuellement en matière plastique.

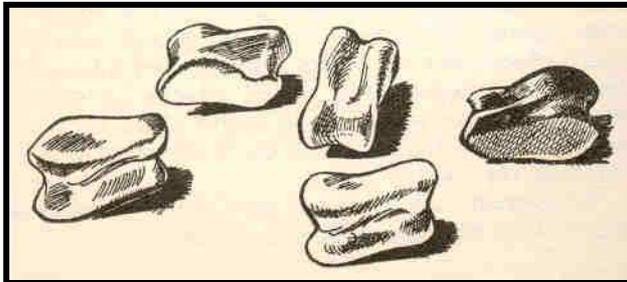


Osselet en bronze.



Grecs et Romains utilisaient les quatre osselets comme des dés, en cherchant à réaliser certaines combinaisons.

Le jeu moderne est tout à fait différent. Il comprend **5 osselets**, dont **quatre sont peints** de la même couleur (généralement en rouge) et le **cinquième en noir**, que l'on appelle **le père**.



Les osselets sont sur le sol ; le joueur prend le père et le lance en l'air.

Avant de le rattraper dans la main, il doit ramasser un des osselets se trouvant par terre. S'il réussit, il continue à ramasser les osselets un par un de la même manière. Chaque osselet ramassé est mis de côté.

Si le joueur manque son coup, le jeu passe au joueur suivant.

S'il a réussi cette étape, le joueur recommence mais en ramassant 2 osselets à la fois.





Jeu d'osselets plats.

Ils seraient les ancêtres du dé. Ils remontent dans la nuit des temps et sont connus de tous les peuples.



Partie d'osselet du V ou VI siècle

C'étaient soit des jeux d'adresse, soit un **jeu de hasard** et de **divination**. Pour les Grecs ils étaient réservés aux femmes mais les jeunes grecs y jouent également.

Ce jeu portait le nom **d'astragalisme**.

"Astragale" désigne la forme contournée de ces petits os qui proviennent de la patte arrière d'un animal, mouton ou autre, c'est à dire un animal à sabot.

Pour le jeu de hasard on utilise 4 osselets ; chacune des 4 faces des osselets porte un chiffre. On les jette en l'air et on compte les points : c'est bien l'ancêtre des jeux de dés !

ATTENTION : dans les fiches présentées, « le père » ne porte plus ce nom mais devient... « la mère » !!!



LES OSSELETS



Règles de base des osselets

Matériel

5 osselets (4 gris et 1 rouge : la mère)

règles essentielles

Il ne faut pas faire tomber la mère.

On a le droit de rapprocher les osselets les uns vers les autres .

règle du jeu

Un par un : il faut lancer la mère en l'air et vite prendre un osselet gris. Rattraper la mère avant qu'elle ne retombe.

Deux par deux : comme ci dessus, mais attraper les osselets 2 par 2

3 et 1 : comme ci-dessus sauf qu'il faut en attraper 3 puis 1

4 : toujours pareil, mais il faut attraper les 4 osselets d'un coup.

La tête de mort

☐ Mettre tous les osselets entre ses doigts et la mère sur le dos de la main.



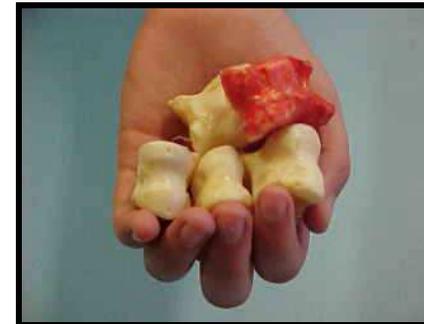
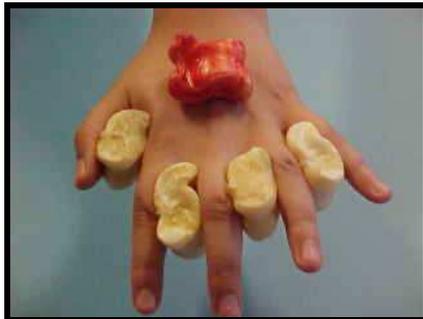
☐ La rattraper dans la paume de la main.



☐ Puis ramener les osselets gris avec la mère.



☐ Si un osselet tombe, vous avez perdu.



Le pont

Pont 1 :

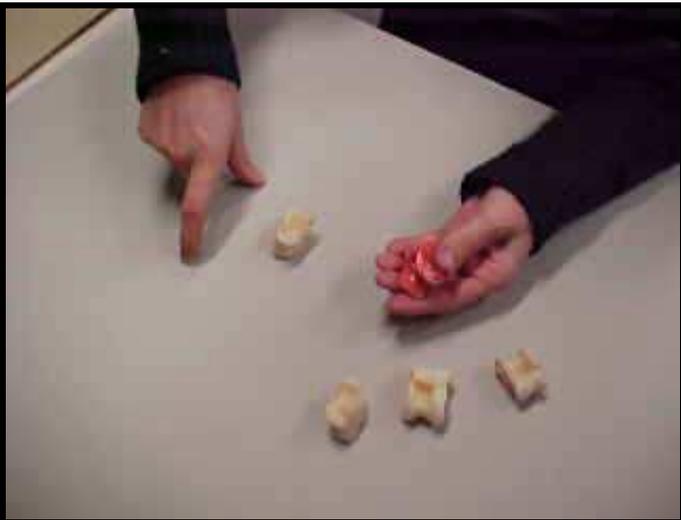
Prenez l'index et le pouce, écartez-les pour former un pont à poser sur le sol.

Jetez les osselets par terre.

Lancez l'osselet rouge (mère), faites passer un osselet sous le pont puis rattrapez la mère.

Pont 2, 3, 4 :

Faites comme dans pont 1 : en faire passer 2 d'un coup puis 3 d'un coup et 4 d'un coup.



Le creux et la bosse

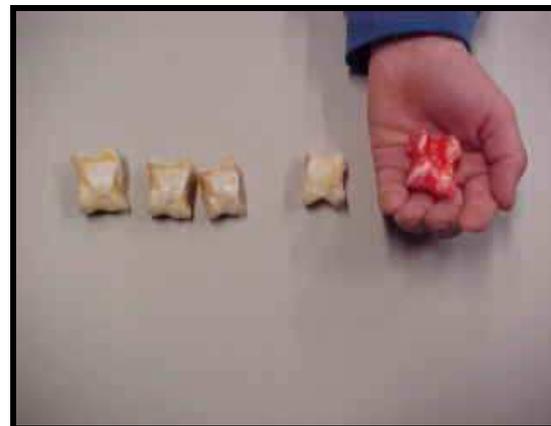
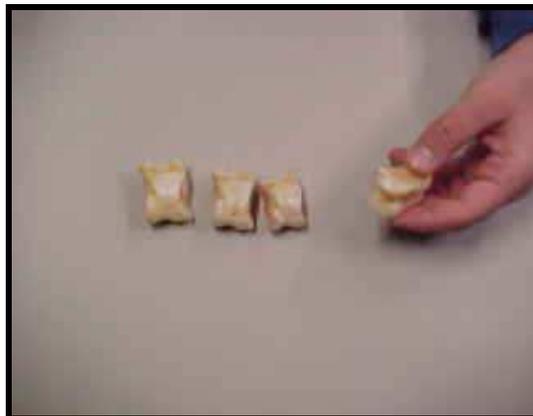
D'abord choisir et dire " creux ou bosse "

Lancer les osselets en l'air, mais en gardant la mère dans sa main.

Si vous avez choisi " creux " et que certains osselets sont retombés côté bosse, il faut les retourner en lançant la mère en l'air à chaque fois (sans oublier de la rattraper).

C'est l'inverse si vous avez choisi " bosse ".

Lorsque tous les osselets sont du côté choisi : vous avez gagné !



Le mur

Mur 1 :

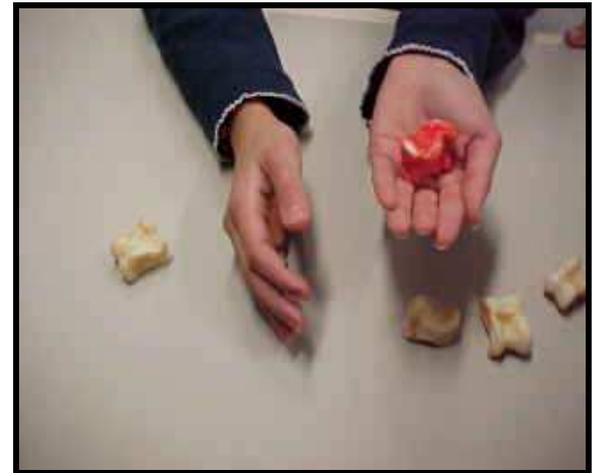
Mettre la main sur la tranche.

Jeter en l'air la mère, prendre un des quatre osselets.

Poser les derrière le mur, sans oublier de rattraper la mère juste après.

Mur 2, 3, 4 :

Il faut passer 2, 3, 4 osselets à la fois derrière le mur sans laisser retomber la mère.



Le saucisson

Saucisson 4 : Placez les osselets en les espaçant de la largeur d'une main. Faites comme si votre main était un couteau.

Coupez les quatre tranches successivement en lançant la mère en l'air pour chaque tranche. A la fin, lancez la mère et ramassez tous les osselets.



Saucisson 3 : Faites comme saucisson 4 mais collez 3 osselets d'un côté et un de l'autre. Mêmes règles que précédemment (voir photo).

Saucisson 2 : Posez les osselets comme sur la photo. Coupez à gauche, au milieu et à droite (lancez à chaque fois la mère et rattrapez la.)

Jetez la mère encore une fois, raflez les osselets et pensez à la mère qui retombe...

Saucisson 1 : Posez les 4 osselets gris côte à côte. Faites comme si votre main était un couteau. Jetez la mère en l'air, tranchez à gauche puis à droite, ramassez les osselets gris et rattrapez la mère.



saucisson 3



saucisson 2



saucisson 1

Le Grand Mur

Se mettre par terre comme sur la photo, la jambe faisant un mur.

Jeter les quatre osselets par terre tout en gardant la mère (en rouge) entre le pouce et l'index.



Jeter le père en l'air puis prendre un des quatre osselets blancs et le passer de l'autre côté du mur pendant que la mère est en l'air puis la rattraper.



Faire de même avec les trois autres osselets blancs en essayant de les regrouper.

Enlever la jambe, lancer la mère et ramasser les quatre osselets blancs d'un coup en faisant la balayette puis rattraper la mère (rouge).



Le puits

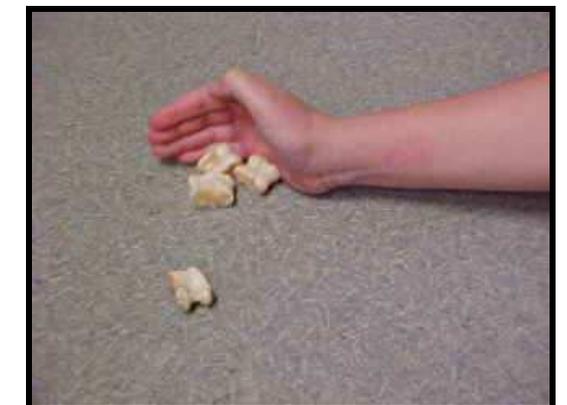
On prend la mère, on la met entre le pouce et l'index en formant un puits.

On prend un osselet, on le met au dos de la main.

On le fait sauter pour qu'il retombe dans le puits.

On fait la même chose avec les trois autres osselets.

On termine par une balayette.



La tour Eiffel

Avec cinq osselets.

Je prends quatre osselets dans la main et je tiens la mère (en rouge) entre le pouce et l'index dans la même main.

Je lance la mère en l'air et je pose les quatre autres osselets par terre, puis je rattrape la mère.

Ensuite, je lance la mère en l'air et je rattrape les quatre autres osselets.

S'ils sont éloignés, on a le droit de les rapprocher deux fois.

Si la mère touche par terre ou si on ne rattrape pas les quatre osselets entre temps (on perd) et c'est au tour du joueur suivant.



L'araignée

Mettre les 4 osselets entre chaque doigt.

Donner à sa main la forme d'une araignée.

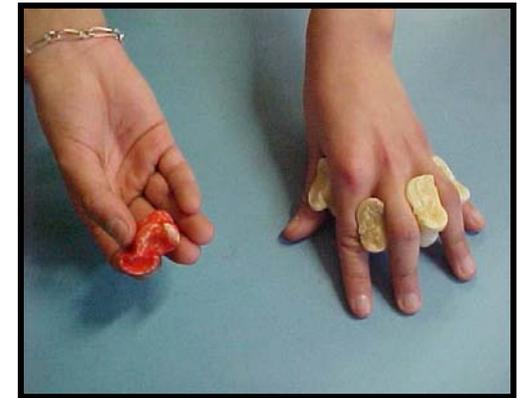
Prendre la mère dans l'autre main et la jeter en l'air.

Faire glisser un osselet à l'intérieur de l'araignée et rattraper la mère.

Et relancer la mère aussitôt.

Refaire glisser un osselet et ainsi de suite.

Recommencer en faisant glisser 2, 3 puis 4 osselets.



Rapprochez-les !

Disposez les osselets de façon écartée sur la table, en gardant la mère dans la main. (de 2 à 4 osselets)

Lancez la mère et rapprocher les osselets en un seul point.

Quand les osselets sont rapprochés, rattrapez la mère avant qu'elle ne tombe par terre.



Les jeux de billes.

Les billes sont de petites boules d'argile, de pierre, de bois, de verre, d'acier...



Billes en terre cuite.



Billes en acier.

Elles sont apparues il y a des milliers d'années et les jeux de billes sont populaires dans le monde entier.



L'histoire des billes.

A l'origine, les billes étaient faites en silex, en pierre ou en terre cuite.

Des spécimens ont été trouvés dans différents sites archéologiques comme à Rome ou en Egypte.

Dans certains livres il était dit que les romains jouaient aux billes. Au cours des siècles suivants, les billes furent faites en pierre ordinaire ou parfois même en Marbre véritable.

Les billes en porcelaine et en faïence ont fait leur apparition vers 1800.



En 1846 un souffleur de verre Allemand a inventé ce que l'on a appelé les **ciseaux à billes**. Ces ciseaux ont permis d'augmenter la production des billes et faire ainsi de la vente de billes une affaire rentable.

Au cours des années 1890, apparurent les premières machines servant à la fabrication des billes de verre.



Au début ces billes en verre furent produites en petites quantités; mais pendant la guerre de 1914-1918 les exportations de billes furent interrompues.

Leur production industrielle s'accéléra alors en Amérique du Nord.



Les noms donnés aux billes varient selon les pays et même selon les villes. Les meilleures billes sont souvent appelées des **Agates**.



Quelques noms de billes : Loupe, pépite, gazole, dragon, terre, ciment, oeil de chat, espace, galaxie, univers, oeil de boeuf, hibou, malabar, dauphin, baleine, gorille, zèbre, acier, plomb, pendule, araignée, dalmatien, chinoise...

Les noms de billes par grosseur: Les micros billes. Les minis billes. Les billes. Les mini calots. Les calots. Les mini boulets. Les boulets. Les maxi boulets. Les mini mammouths. Les mammouths. Les maxi mammouths.

Une technique de tir aux billes : la pichenette.

Sur la bille posée à terre, on détend d'un coup brusque le doigt replié contre le pouce.



Quelques jeux de billes.

LA POURSUITE

Elle se joue à deux. Un joueur lance une bille devant lui. L'autre joueur vise la bille lancée par le premier. S'il ne la touche pas, le premier se met là où est sa bille. Il la reprend et vise l'autre bille, et ainsi de suite. Celui qui touche la bille de l'autre la ramasse et le jeu de poursuite s'arrête.

LE CERCLE GLOUTON

Tracez un cercle de 30 cm de diamètre sur le sol. Chaque joueur dépose une bille au centre du cercle. Les billes doivent former un tas. Chaque joueur tient sa bille à hauteur des yeux et la laisse tomber sur le tas. Si une bille sort du cercle, elle devient la propriété du joueur. Si aucune bille ne sort du cercle, on laisse les billes en place et c'est le tour du joueur suivant. Le jeu s'arrête quand le tas a disparu.



Une variante consiste à poser dans le cercle un même nombre de billes pour chaque joueur. Il faut alors, en tirant, faire sortir les billes du cercle. Chaque joueur ramasse les billes qu'il réussit à faire sortir.



LE CONQUÉRANT

Le premier joueur lance sa bille, à la distance de son choix.

Le second joueur lance alors sa bille : s'il touche la première bille, il la prend et en devient le propriétaire. C'est à son tour de lancer une bille pour que le jeu reprenne. Si la bille n'est pas touchée elle reste dans le jeu.

Le premier joueur vise une des billes du jeu et, s'il en touche une ramasse toutes les billes en jeu.

Le POT (4 joueurs).

On creuse dans le sol un petit trou "le pot". Ce sera la cible.

On se place à environ 3 m de distance. A tour de rôle, les joueurs vont lancer une bille en essayant de la faire entrer dans le pot. On peut toucher les billes déjà lancées.

On peut également essayer de toucher une bille adverse pour l'écarter du pot. Chaque bille dans le pot vaut 10 points. Le gagnant est celui qui totalise le premier 50 points ; on peut décider d'un autre nombre de points.



JEU DU BIRINIC



Le Birinic est constitué :

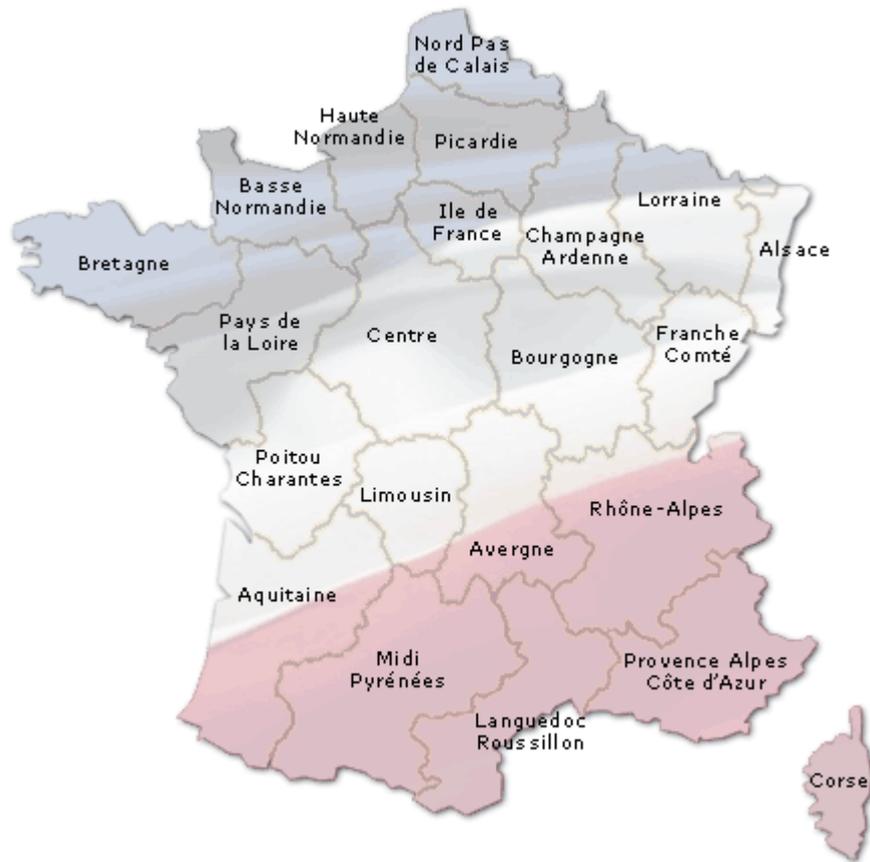
- d'une sorte de caisse carrée sur laquelle est monté, sur l'un des côtés, un petit mât. Une corde est fixée à l'extrémité supérieure du mât. Une boule se trouve au bout de la ficelle
- d'un petit plateau central, légèrement surélevé. Neuf quilles en réduction sont posées sur ce plateau ; il s'agit, bien entendu, de les faire tomber.
-

Le jeu se pose sur une table.

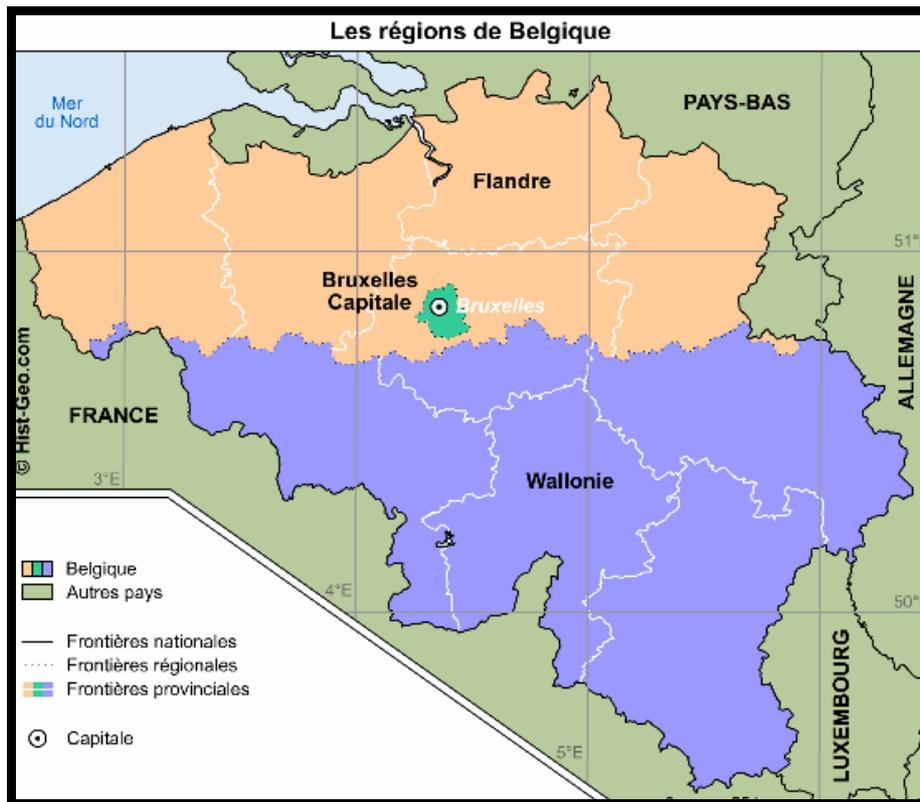
Ce jeu est donc un jeu de quilles en modèle réduit.



On le trouvait surtout en Bretagne, dans le Finistère.



Il faut souligner que ce jeu existe aussi en pays flamand (en Flandre)



Le birinic est également connu en version "géante".



Comment jouer

Règles du jeu

Le nombre de joueurs n'est pas limité et la durée du jeu n'est pas non plus déterminée. Des équipes peuvent être constituées comme on le désire.

On accorde à chaque joueur un maximum de trois coups par partie pour qu'il fasse tomber les 9 quilles. Chaque joueur peut dans ce cas lancer la boule 3 fois de suite. Il est possible de décider du nombre de coups pour chaque joueur.

La boule doit être lancée en décrivant un cercle par l'arrière du mât.

Le joueur ou l'équipe qui fera tomber le plus grand nombre de quilles aura gagné.



Il faut savoir maîtriser le lancer de la boule, en lui faisant faire un demi cercle à l'arrière du mât !



LE JEU DU BIRINIC



Le jeu consiste à faire tomber le plus possible de quilles avec la boule.

Le 1^{er} joueur de place derrière le mât et tient la boule dans sa main.

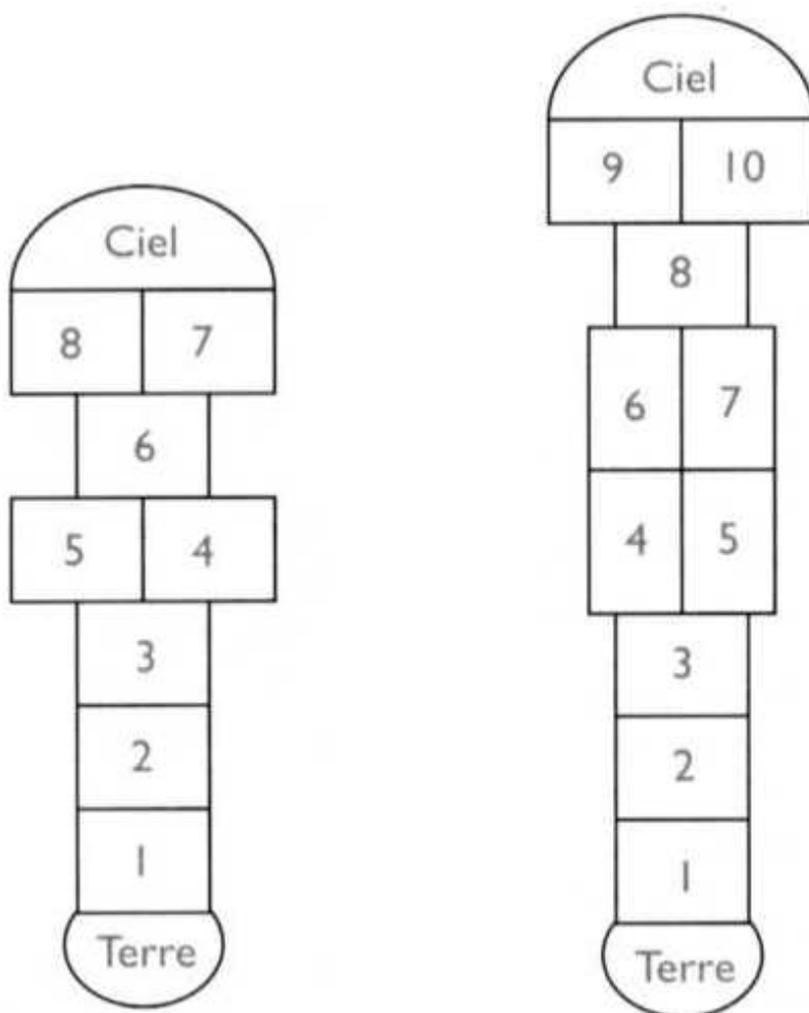
Il lance la boule vers les quilles en la faisant passer sur le côté du plateau.

Quand la boule s'est arrêtée on compte le nombre de quilles qui sont tombées. Chaque joueur ne peut lancer **qu'une seule fois la boule**.

Le gagnant est celui qui a fait tomber le plus grand nombre de quilles.

LES JEUX DE MARELLE.

La marelle avion



Cette forme de marelle est la plus pratiquée en France.

Le joueur se place dans « la terre », les deux pieds au sol ; le joueur envoie alors son palet dans la case 1 en le faisant glisser sur le sol. Si le palet ne s'arrête pas dans cette case c'est au second joueur de se placer dans la « terre » et de lancer le palet.

Si le palet s'arrête dans la bonne case, le joueur saute pour retomber directement sur un pied dans la case 2 ; le joueur va alors sauter sur le même pied dans la case 3, puis poser les deux pieds ensemble le gauche dans la case 4 et le droit dans la case 5.

Le joueur repart d'un pied dans la case 6, puis pose les deux pieds en 7 et 8 comme il l'a fait en 4 et 5.

Le joueur fait alors demi-tour en sautant de manière à mettre le pied gauche en 8 et le droit en 7.

Le joueur recommence alors le parcours en sens inverse ; il ramasse le palet avant de sauter la case dans laquelle il se trouvait puis revient dans la zone appelé « la terre ».



Si le joueur a réussi tous ces déplacements il lance son palet dans la case 2 et recommence le même jeu en sautant à cloche-pied.

Après avoir effectué huit fois le parcours *Terre - Ciel* et retour, le joueur monte au *Ciel* et accomplit huit fois le trajet *Ciel -Terre* et retour en commençant par la case 8.

Ce voyage terminé, le joueur retourne sur la *Terre* ; le dos tourné à la marelle, il lance son palet soit par-dessus sa tête, soit entre les jambes. S'il tombe dans une case, il y inscrit son nom : c'est sa chambre ; il a le droit d'y poser les deux pieds, tandis que les autres joueurs ne devront pas y pénétrer, ni y lancer leur palet. Un joueur a trois essais pour que le palet tombe dans une case ; s'il ne réussit pas il passe son tour et fera un nouvel essai lorsque reviendra son tour de jeu.

Chacun des concurrents joue aussi longtemps qu'il n'a pas commis de faute.

Est considéré comme une faute le fait:

- de lancer le palet en dehors de la marelle, en dehors de la case convenable ou sur un trait
- de marcher sur un trait ou dans la case où se trouve le palet
- de poser le deuxième pied à terre lorsqu'on doit être à cloche-pied.

Lorsque revient son tour, le joueur reprend le jeu à l'endroit où il avait commis une faute.

La partie est terminée lorsque toutes les cases sont transformées en chambres et le gagnant est celui qui en possède le plus grand nombre.

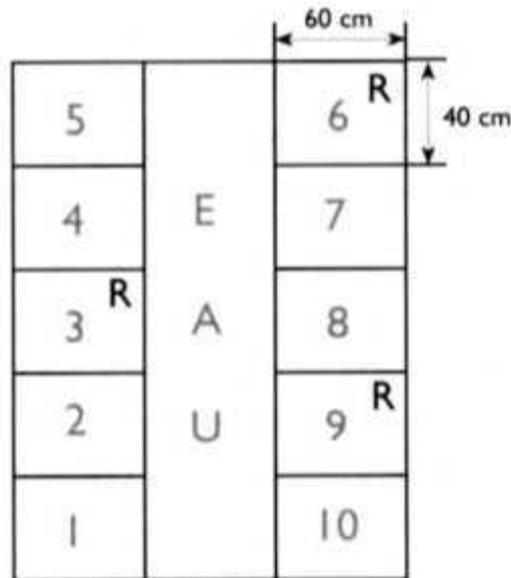


La marelle de l'eau.

Le principe de jeu est le même que la marelle avion. Cependant, la zone marquée EAU est interdite :

- le joueur qui joue cette zone ou y envoie son palet est éliminé.
- Les cases 3, 6 et 9 sont des stations de repos : le joueur peut poser les deux pieds.

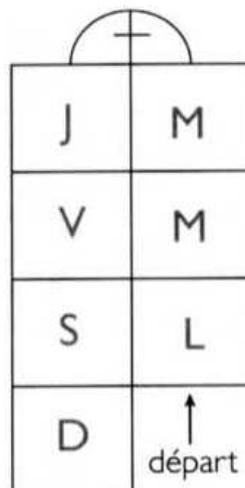
La partie se termine par une phase finale sans palet, qui consiste à parcourir la marelle à cloche-pied trois fois de suite sans se reposer.



Les marelles « pousse – pousse ».

Dans ce genre de marelle, il faut pousser le palet avec le pied sur lequel on saute. Si le palet ne se trouve pas au bon endroit le joueur peut sauter plusieurs fois pour le pousser dans la bonne case.

Au début du jeu, tous les joueurs se placent à droite de la case du *dimanche* et lancent leur palet le plus près possible de la croix : c'est le joueur le plus prêt de la croix qui sera le premier à jouer.



La marelle des écoliers

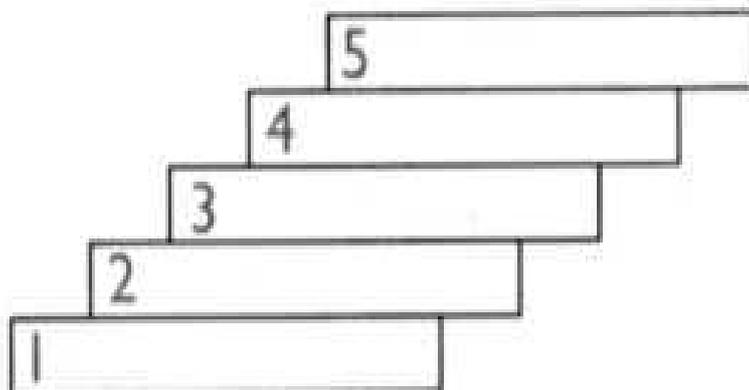
Le joueur se place dans « la terre » et lance le palet dans le carré n°1. Il saute alors à cloche-pied dans ce carré. En restant à cloche-pied il essaie d'en faire sortir le palet en direction de la *Terre*.

Puis le joueur lance le palet dans le carré n°2; il se rend à cloche-pied dans cette case pour ramener le palet de la même façon dans la case 1 puis sur la *Terre*. Et l'on continue ainsi jusqu'à la case 6.



Le carré échelle

Même jeu que la marelle des écoliers.



La marelle des jours

Le jeu commence comme celui de la marelle des écoliers, mais on ne doit ni poser le pied, ni lancer le palet dans l'*Enfer*.

Lorsqu'il a ramené son palet de la case du *dimanche*, le joueur le lance dans le lundi et ainsi de suite jusqu'au samedi.

Le joueur envoie alors le palet dans la *Lune*, le pousse du pied du *samedi* au lundi et, d'un seul coup, lui fait traverser la marelle dans toute sa longueur en évitant les flammes.

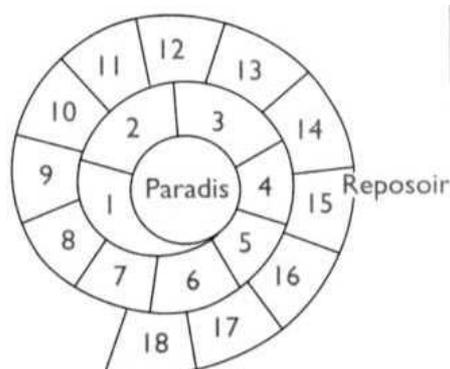


Le colimaçon

C'est l'une des formes les plus anciennes de la marelle. Le palet lancé dans la première case est poussé, case par case, en sautant jusqu'au *Paradis* où l'on se repose. La case 15 est généralement un *Reposoir* où le joueur est autorisé à poser les deux pieds.

Après le trajet en sens inverse, un second aller-retour est effectué sans arrêt au *Paradis*.

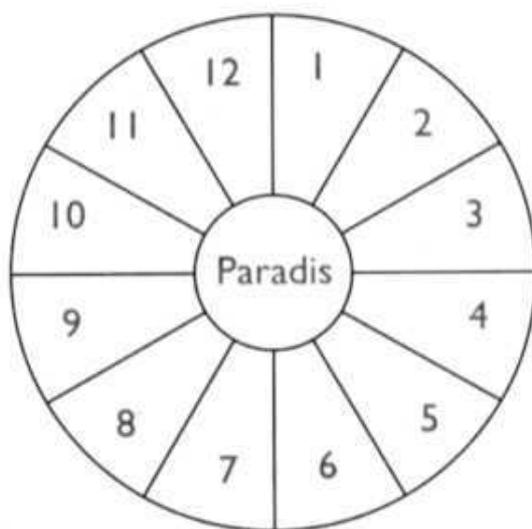
Pour les tours suivants, on interdira toutes les cases paires, puis les cases impaires, enfin deux cases sur trois.



L'horloge

Le jeu est le même que celui du colimaçon ; seul le dessin est différent...et le nombre des cases.

On entre de la case 12 dans le *Paradis* ; il n'y a pas de Reposoir.



La marelle de la Lune

On ne pose qu'un pied dans les cases marquées du signe moins (-) et deux pieds dans les cases marquées du signe plus (+).

Il est interdit au joueur de pénétrer dans le cercle de la Lune ou d'y faire pénétrer son palet.

Le joueur envoie donc le palet dans la case 1, saute d'un pied dans cette case, pousse le palet dans le 2.

Là, il peut poser les deux pieds. Puis il repart en poussant d'un pied le palet dans le 3, et ainsi de suite jusqu'au 10 en prenant soin d'éviter la zone de la Lune.

5 +	6 Lune
4 -	7 -
3 -	8 -
2 +	9 +
1 -	10 -
Terre	



La marelle des nombres

On trace sur le sol un grand carré divisé en seize cases qui sont numérotées dans le désordre.

Le jeu consiste à sauter à pieds joints d'une case à l'autre dans l'ordre des numéros.

Il y a faute chaque fois que le joueur pose le pied sur un trait.

Pour y parvenir, il faut retomber sur ses pieds de façon à être bien orienté pour le saut suivant.

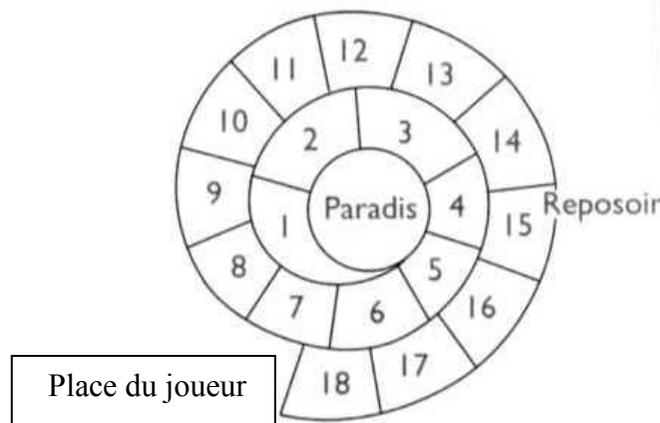
Arrivée à la case 16, le joueur reste dans la marelle et saute dans l'ordre inverse jusqu'à la case 1 puis il sort de la marelle.

5	15	2	16
11	4	7	14
6	1	10	3
9	12	8	13



LE COLIMAÇON

C'est l'une des formes les plus anciennes du jeu de marelle.



Le joueur lance le palet dans la première case.

A cloche pied, et sans poser le deuxième pied au sol, le joueur pousse le palet de case en case jusqu'au *Paradis*.

Arrivé au *Paradis*, il se repose.

La case 15 est un Reposoir où le joueur est autorisé à poser les deux pieds.

S'il arrive au *Paradis*, le joueur marque 1 point.

Il y a une faute si :

- le palet sort du colimaçon
- le palet n'arrive pas dans la case suivante ou s'arrête sur un trait

En cas de faute, le joueur laisse sa place au joueur suivant.

La partie se joue en 2 points.

Le bowling de table.



Le bowling de table est constitué :

- d'un long plateau en bois au bout duquel les quilles seront posées.
- de quilles
- d'un lanceur qui peut être orienté
- d'une bille

Le jeu se pose sur une table.

Ce jeu est donc un jeu de bowling en modèle réduit.

But du jeu : faire tomber le maximum de quilles.

Déroulement : le premier joueur pose la bille sur le lanceur et l'oriente vers les quilles.

Le joueur lâche la bille qui devra faire tomber, si possible, une ou plusieurs quilles.

Chaque joueur lance trois fois la bille et fait le total du nombre de quilles tombées. Entre chaque lancer, le joueur replace toutes les quilles debout.

Le joueur gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de quilles tombées.



LE JEU DU BOWLING DE TABLE



Le jeu consiste à faire tomber le plus possible de quilles avec la bille.

Le 1^{er} joueur pose la bille sur le lanceur ; le joueur oriente le lanceur comme il le souhaite. Une fois le lanceur orienté il lâche la bille.

Les quilles tombées sont retirées du jeu.

Le même joueur joue une seconde fois de la même façon en changeant, s'il le veut, l'orientation du lanceur.

Après ces deux lancers on compte le nombre de quilles qui restent debout.

Le gagnant est celui qui a le plus petit nombre de quilles restées debout.

LE JEU DE L'ÉQUILIBRE.



Le jeu est constitué :

- d'un plateau rond pendu à une potence.
- d'un plateau carré sous le plateau rond.
- d'un dé.
- de pièces.



Comment jouer

But du jeu

Ne pas faire basculer le plateau rond et tomber les pièces.

Règles du jeu

On peut jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur choisit une partie du plateau rond.

Le premier joueur lance le dé et pose une pièce dans sa partie et dans la zone qui porte le numéro du dé.

Puis les joueurs les uns après les autres vont jouer de la même manière : lancer le dé puis placer une pièce dans la zone qui porte le numéro du dé.

Le perdant est celui qui fait basculer le plateau en posant une pièce.



LE JEU D'EQUILIBRE



But du jeu : Ne pas faire basculer le plateau rond et tomber les pièces.

On peut jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur choisit une partie du plateau rond.

Le premier joueur lance le dé et pose une pièce dans sa partie et dans la zone qui porte le numéro du dé.

Puis les joueurs les uns après les autres vont jouer de la même manière : lancer le dé puis placer une pièce dans la zone qui porte le numéro du dé.

Le perdant est celui qui fait basculer le plateau en posant une pièce.

LE JEU DES BATONNETS.



Le jeu est constitué :

- d'un plateau.
- de 16 bâtonnets posés côte à côte

But du jeu :

Ne pas être celui qui va retirer le dernier bâtonnet.

Comment jouer

La partie se joue à deux joueurs.

Le premier joueur retire 1 ou 2 ou 3 bâtonnets.

Le second joueur joue à son tour en respectant la même règle : on peut retirer 1 ou 2 ou 3 bâtonnets

Puis la partie continue, les joueurs jouant chacun leur tour.

Il ne faut pas être celui qui retirera le dernier ; celui qui, à son tour, retire le dernier bâtonnet a perdu.



LE JEU DES BATONNETS



La partie se joue à deux joueurs.

Le premier joueur retire 1 ou 2 ou 3 bâtonnets.

Le second joueur retire à son tour 1 ou 2 ou 3 bâtonnets.

Puis la partie continue, les joueurs jouant chacun leur tour et respectant toujours la même règle : on peut retirer 1 ou 2 ou 3 bâtonnets.

Il ne faut pas être celui qui retirera le dernier bâtonnet.

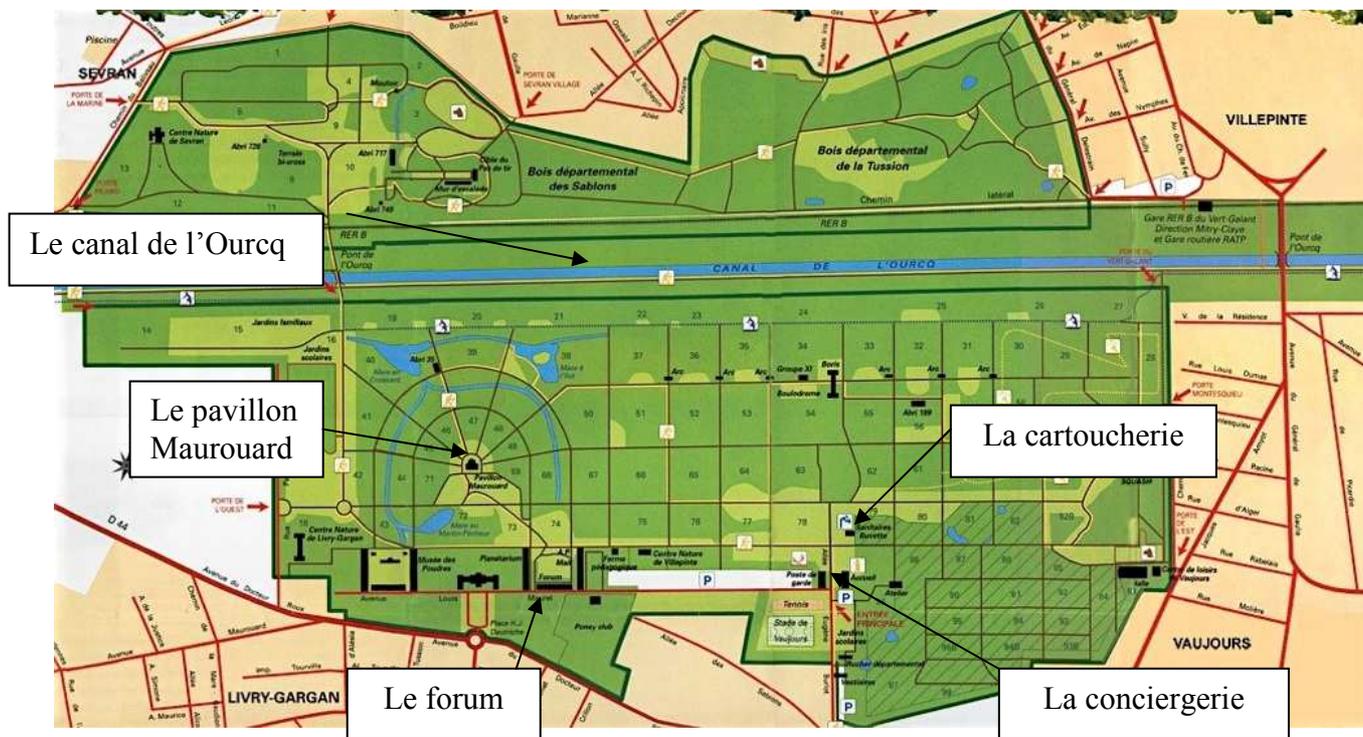
Le joueur qui retire le dernier bâtonnet a perdu.

Le Parc de la poudrerie nationale de Sevran-Livry.

La Poudrerie de Sevran-Livry a fonctionné pendant tout juste **un siècle**, de 1873 à 1973.

Aujourd'hui c'est un parc traversé par **le canal de l'Ourcq**.

Il est situé en **Seine-Saint-Denis** sur le territoire des communes de Sevran, Villepinte, Livry-Gargan et Vaujours. Il a été ouvert au public à partir de 1973.



Un peu d'histoire...

1873 : début de la poudrerie

En 1865 **Napoléon III** crée « la Poudrerie impériale* de Sevran », pour la fabrication des poudres**.

*«impériale» vient du mot « empereur : Napoléon III fut le dernier empereur des Français.



** La poudre est utilisée dans les armes (canon, fusil...) ; en explosant elle envoie les boulets ou les balles contenus dans le canon ou le fusil.

La poudre est un mélange de salpêtre, de soufre et de charbon de bois.



Salpêtre sur un mur humide.



Le soufre se trouve naturellement dans le sol.

La fabrication du charbon de bois :

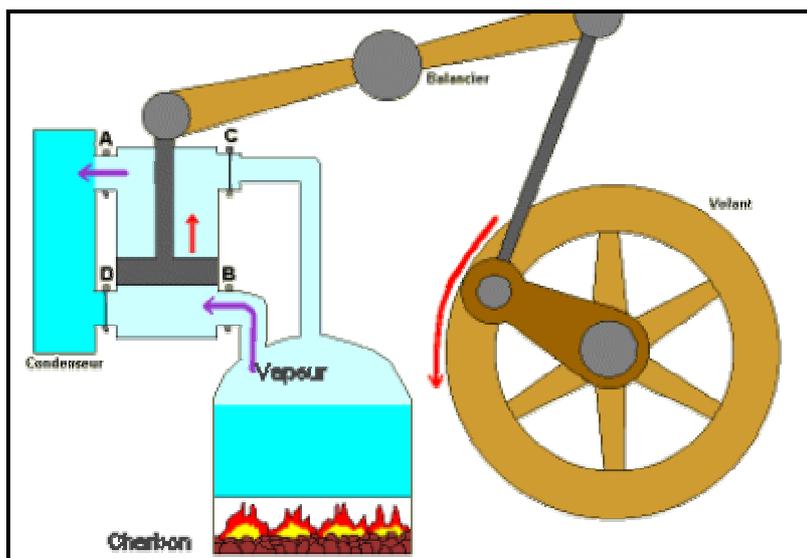
		
1. Constitution de la cheminée centrale.	2. Empilage des morceaux de bois.	3. La meule avant d'être recouverte de terre.
		
4. La combustion.	5. Le démontage de la meule.	6. Le chargement du charbon de bois.

Le parc de Sevrans fut choisi parce que:

- il était près du canal de l'Ourcq : l'eau du canal était utilisée pour les machines à vapeur.
- il était près d'une ligne de chemin de fer: la gare de Sevrans-Livry toute proche permettait le transport des matériaux.
- il était éloigné de plus de deux kilomètres des villes de Sevrans et Livry-Gargan : donc pas trop de danger en cas d'explosion.

En 1868 l'ingénieur Gustave Maurouard commence la construction de la poudrerie ; elle se termine en 1873.

C'est la première usine au monde à utiliser des machines à vapeur qui faisaient fonctionner les machines des différents ateliers.



chaudière

Lorsque la **Première guerre mondiale** éclate en **1914**, plus de six cents ouvriers travaillent à la Poudrerie de Sevran. Ils fabriquent des munitions.

Pendant la **Seconde guerre mondiale**, il y aura jusqu'à 1200 ouvriers. En juin 1940, les Allemands occupent l'usine.

Après la guerre, la poudrerie reprend la fabrication de poudre pour la chasse.

1973 : La fin de la Poudrerie

Les usines et les laboratoires de la Poudrerie de Sevran-Livry s'arrêtent les uns après les autres de 1969 à 1971. La fabrication des poudres se fera alors dans d'autres villes Françaises (Bergerac, Pont de Buis...)

Le parc et quelques bâtiments furent sauvegardés.

Aujourd'hui...

Le parc est longé par le Canal de l'Ourcq.



C'est l'un des plus fréquentés d'Île-de-France. Il s'étend sur 161 hectares.

Sa forêt est composée :

- de chênes pédonculés :



- de charmes :



- de frênes:



- et de quelques arbres particuliers comme le séquoia géant :



Le parc possède une piste cyclable, qui se prolonge hors du parc, à Sevran et vers la Gare du Vert-galant.



Dans le Parc on trouve :

- **des merlons** (nom masculin): ce sont des buttes de terre artificielles (construites par l'homme). Ils servaient à isoler les ateliers afin d'éviter la propagation d'explosions accidentelles.
- **des mares** : quatre mares recueillaient l'eau pluviale. Elles servaient de réservoir en cas d'incendies.



. des bâtiments :



Un atelier de fabrication de la poudre...



... ce qu'il en reste aujourd'hui !



Le pavillon de la direction au début du XXème siècle

Les différents bâtiments étaient éloignés les uns des autres afin d'éviter toute propagation d'une explosion.

Tous ces bâtiments étaient reliés entre eux par des rails.



- **le bâtiment central de la poudrerie** : il abritait trois machines à vapeur ; il s'appelle le pavillon Maurouard.



- **le forum** : trois bâtiments disposés en U ;



- **la cartoucherie** : bâtiment utilisé pour la fabrication des poudres puis des cartouches de chasse.



avant



aujourd'hui

- **la conciergerie** : ces deux bâtiments encadrent l'entrée de la poudrerie. La conciergerie abritait des militaires et une infirmerie.



Le Musée de la Poudrerie : Le Musée de la Poudrerie fut créé en 1982. Il se trouve dans un bâtiment de l'ancienne usine. Il retrace l'histoire de la Poudrerie; on peut y voir aussi de la poudre, des cartouches...Une salle est consacrée aux ouvriers de la Poudrerie.



Le musée



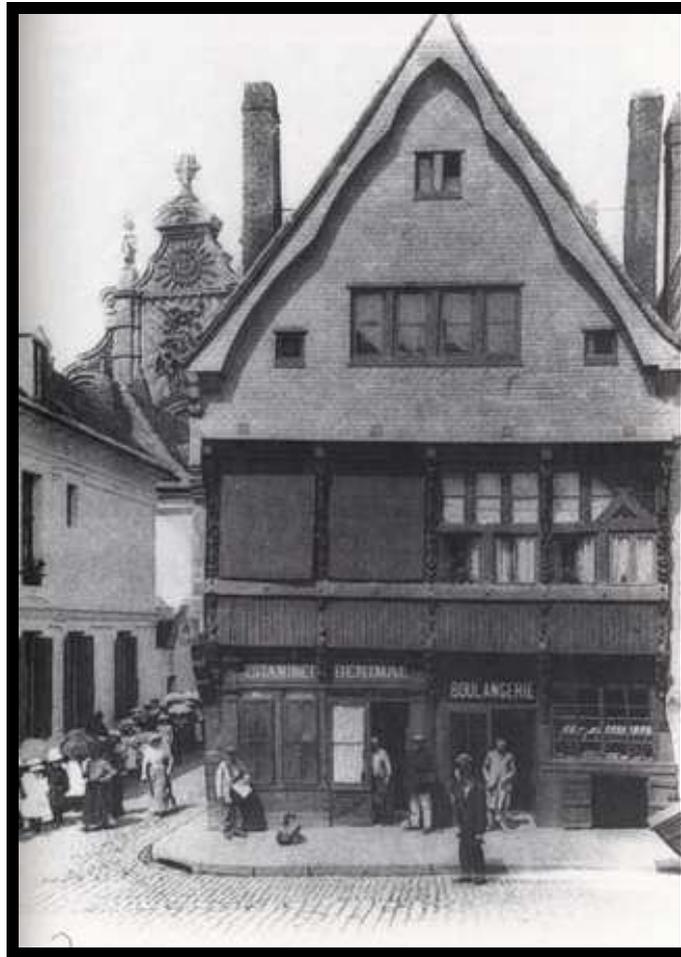
Un poudrier



Ouvrières dans un atelier.

Les jeux présentés dans ce dossier se trouvaient dans les cafés, les bistrotts, les auberges, les bars ... les estaminets ...

L'ESTAMINET.



estaminet (nom masculin)

1. (Anciennement) Salle de café où l'on peut fumer en même temps que boire.
2. (Aujourd'hui) Petit café fréquenté par une clientèle populaire.

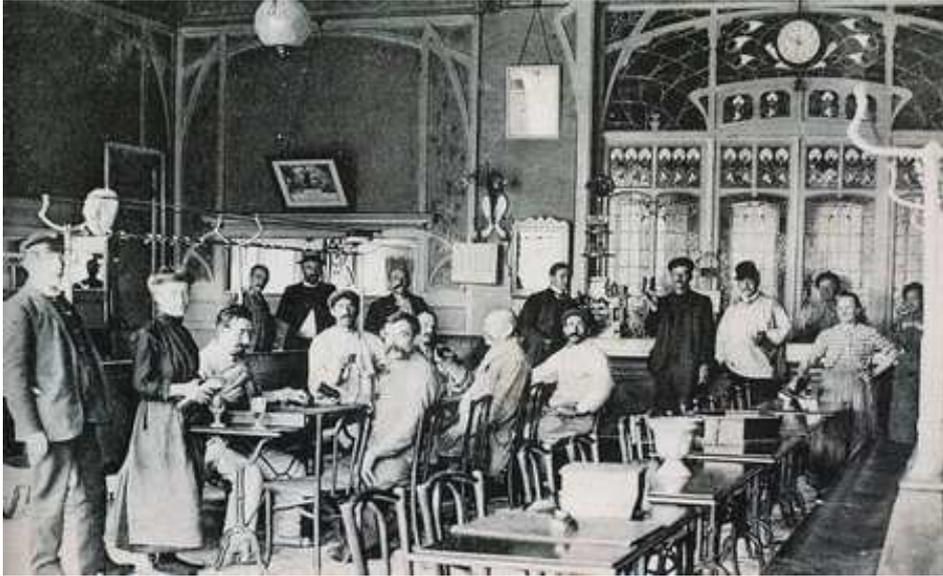
Synonymes de ESTAMINET :

Café, guinguette, taverne, troquet (familier), bar, bistrot, buvette.



LA CAFETIERE, LE SUCRIER, LA TASSE DE CAFE...

En guise de présentation, voici l'incontournable café nordiste qui s'est appelé différemment au gré des époques et des régions.



Le cabaret remonte à l'antiquité; en fait, depuis que les hommes se déplacent, ils ont éprouvé le besoin de trouver des lieux pour dormir, manger, se désaltérer et bien sûr s'amuser.

Cabaret, auberge ou **taverne** : c'est le café, introduit en Europe au XVIII^e siècle, qui va donner son nom à cet endroit de rencontre et prendre la place des anciens noms.

L'estaminet tient une place importante surtout dans la région du Nord de la France.



(c) Helga67



EN VILLE, L'ESTAMINET EST SITUE PRES DES EGLISES.

Installés librement et souvent dans des maisons particulières, on les trouve tout proche des églises, des cimetières et à l'entrée des villages.
On y sert de la bière bon marché et on les trouve regroupés autour des églises puis au XIX^e siècle près des usines.

Les estaminets sont ouverts librement, souvent par un chômeur, la femme d'un ouvrier ou un militaire démobilisé. Ils échappent à tout contrôle.



Les cafés et auberges sont organisés en corporation (*personnes qui se regroupent*) et paient l'impôt comme tous les autres commerces.

La clientèle est aussi différente : plus bourgeoise dans les cafés, populaire dans les estaminets.

Beaucoup de ces cabarets ou estaminets portent des noms particuliers :

- "L'écouvette" (bâton garni de paille) qui donnera plus tard des lieux-dits comme "la botte de paille".
- "La croix du temple".
- "la croix de pierre".
- "Rouge-debour".



L'ESTAMINET, ESPACE CONVIVIAL

Les jeux et la musique sont présents chaque semaine dans l'estaminet. La musique populaire est peut-être née ici compte tenu du nombre de sociétés musicales qui ont leur siège dans les cafés.

Les festivals se multiplient et rassemblent à la fin XIX^e siècle jusqu'à 100 sociétés. En juin 1912, 400 formations regroupant près de 23000 musiciens se retrouveront à Lille.



Les jeux interdits sur la voie publique sont très présents dans les estaminets. Les municipalités vont les récupérer et organiser des compétitions entre villes.



LE JEU DU BLASON CIBLE.



Le jeu est constitué :

- d'une cible en forme de blason ; cette cible tient verticalement grâce aux deux pieds qui sont placés derrière.
- d'anneaux qui seront lancés les uns après les autres.

C'est un jeu d'adresse.

Comment jouer

But du jeu : Marquer le plus grand nombre possible de points.

Règles du jeu :

Chaque joueur dispose de 5 anneaux.

Le joueur lance les anneaux uns après les autres en essayant qu'ils restent accrochés sur le blason.

Après avoir lancé les 5 anneaux le joueur fait le total des points marqués.



LE JEU DU BLASON



Le jeu consiste à marquer le plus grand nombre de points.

Le 1^{er} joueur de place derrière la ligne de lancer ; il lance les 5 anneaux **les uns après les autres**.

Si un anneau reste accroché sur la cible il marque le nombre de points indiqués. Un anneau tombé au sol ne peut être rejoué.

Après avoir lancé les 5 anneaux, le joueur fait le total de ses points.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

LE JEU DU DOUBLE CHINOIS.



Le jeu est constitué :

- d'un long plateau séparé par le milieu en deux couloirs.
- de 8 boules.

Au bout du plateau il y a 4 trous de chaque côté.

Comment jouer

But du jeu: Placer le premier 4 boules dans les 4 trous de son couloir.

Règles du jeu

Au début du jeu, chaque joueur a 4 boules dans son couloir.

Au signal de début du jeu chaque joueur essaie d'envoyer les boules les unes après les autres dans les trous au bout de son couloir.

Chaque boule qui revient dans son couloir peut être rejouée.

La partie s'arrête quand un joueur a placé 4 boules dans les 4 trous de son couloir.



LE JEU DU DOUBLE CHINOIS



Le jeu consiste à placer 4 boules dans les 4 trous de son couloir.

Au début du jeu, chaque joueur a 4 boules dans son couloir.

Au signal de début du jeu chaque joueur essaie d'envoyer les boules les unes après les autres dans les trous au bout de son couloir.

Chaque boule qui **revient** dans son couloir **peut être rejouée**.

La partie s'arrête quand un joueur a placé 4 boules dans les 4 trous de son couloir.

LE JEU DU PASSE BOULES



Le jeu est constitué :

- de boules.
- d'un cadre composés de plusieurs tunnels. A chaque tunnel correspond un nombre de points.

Comment jouer

Le jeu consiste à faire **rouler** et **pénétrer** la boule en bois dans l'une des cases de façon à obtenir le maximum de points selon la valeur des cases.

Une boule **lancée** ne peut **plus être rejouée**.

Une boule **peut en pousser une autre** et l'aider à entrer dans une case.

Une fois toutes les boules lancées, vous additionnez les points des cases.

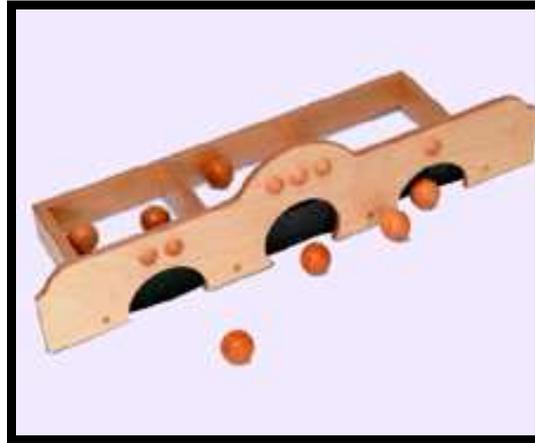
Une boule est considérée comme rentrée si **son centre a dépassé la façade** du fronton.

Une boule qui entre dans une case **mais qui en ressort** ne comptera pas de points.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.



Une version plus simple pour les plus petits...



Une autre version du jeu du « passe boules »...dans les fêtes foraines.

Il s'agit de lancer des boules et de les faire entrer dans la bouche du personnage.



LE PASSE BOULES



Le jeu consiste à faire **rouler** et **pénétrer** la boule en bois dans l'une des cases de façon à obtenir le maximum de points selon la valeur des cases.

Une boule **lancée** ne peut **plus être rejouée**.

Une boule **peut en pousser une autre** et l'aider à entrer dans une case.

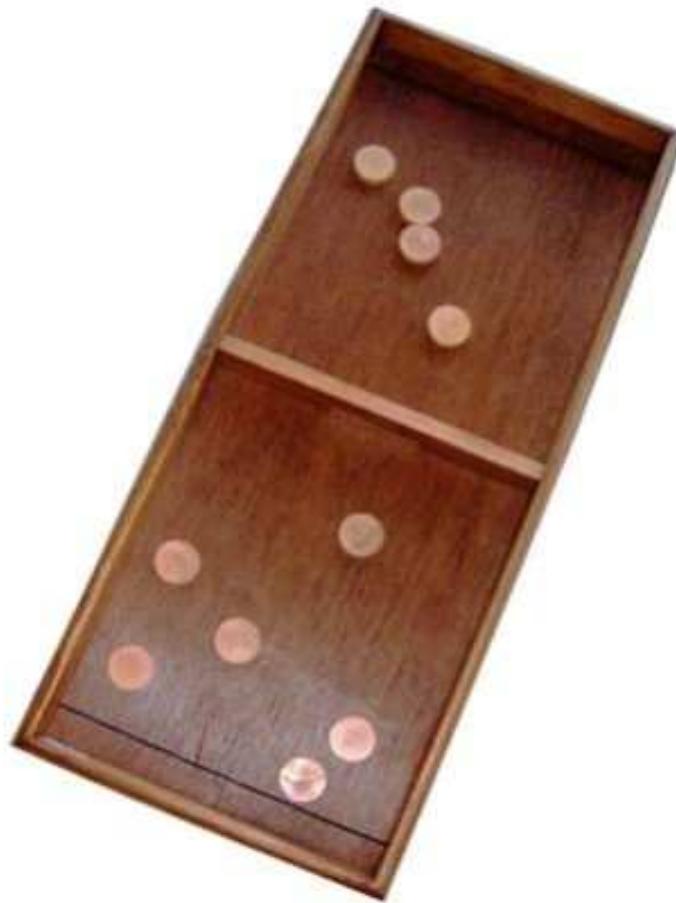
Une fois toutes les boules lancées, vous additionnez les points des cases.

Une boule est considérée comme rentrée si **son centre a dépassé la façade** du fronton.

Une boule qui entre dans une case **mais qui en ressort** ne comptera pas de points.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

LA TABLE A ELASTIQUE.



Le jeu est constitué :

- d'un plateau rectangulaire coupé en deux parties ; un pont permet aux palets de passer.
- de deux élastiques tendus en travers du plateau, un à chaque extrémité.
- de palets.

Comment jouer

Le jeu consiste à envoyer les palets à l'aide des élastiques dans le camp de l'autre côté du pont central.

Au début de la partie, les joueurs se partagent les palets en nombre égal.

La partie s'arrête quand tous les palets d'un joueur sont passés de l'autre côté et qu'il n'y a plus aucun palet dans son camp.



LA TABLE A ELASTIQUE



Les 2 joueurs se partagent les palets en nombre égal et se placent chacun à une extrémité du plateau.

Le jeu consiste à faire passer tous ses palets dans le camp de l'autre joueur.

Les palets sont envoyés à l'aide de l'élastique et doivent passer par le pont au milieu du plateau.

La partie s'arrête quand un joueur a fait passer tous les palets de l'autre côté : il n'y a plus aucun palet dans son propre camp.

Le jeu des « palets – clapets ».



Le jeu est constitué :

- d'un plateau rectangulaire en bois.
- de palets à faire glisser.
- de clapets numérotés qui se soulèvent.

Comment jouer

Le jeu consiste à faire glisser les palets sur le plateau pour qu'ils frappent les « clapets » ; au début du jeu, les « clapets » sont tous baissés. Quand un palet frappe le « clapet » celui-ci se soulève et se pose à l'horizontale.

Attention : les « clapets » ne se lèvent pas toujours : cela dépend de la façon dont le palet les a frappés (parfois le « clapet » bouge, se soulève un peu, mais ne bascule pas à l'horizontale).

Quand le joueur a lancé tous les palets, il fait le total des points des clapets qui ne se sont pas soulevés.

Le joueur qui a gagné est celui qui a...**le plus petit** nombre de points !



LE JEU DES « PALETS – CLAPETS »



Le jeu consiste à **faire glisser** les palets sur le plateau pour qu'ils soulèvent les « clapets » en les frappant.

Un palet **joué ne peut être repris**.

Quand tous les palets ont été lancés, le joueur fait le total des points marqués sur les « clapets » qui n'ont pas été soulevés.

Le joueur gagnant est celui qui a le plus petit nombre de points

Le solitaire en ligne.



Le jeu est constitué :

- d'un petit plateau rectangulaire en bois.
- de 4 billes blanches.
- de 4 billes noires.

But du jeu : faire passer les 4 billes noires à la place des 4 billes blanches, et réciproquement.

Comment jouer ?

Le jeu consiste à déplacer une bille dans un espace libre.

Une bille ne peut sauter qu'une seule bille à la fois.

La partie s'arrête quand les 4 billes noires se trouvent de l'autre côté du plateau à la place des 4 billes blanches.

D'autres jeux du solitaire.



LE JEU DU SOLITAIRE EN LIGNE



*A ce jeu, on joue contre...soi-même :
il faut résoudre le problème posé par le but du jeu.*

But du jeu : faire passer les 4 billes noires à la place des 4 billes blanches.

Le jeu consiste à déplacer une bille dans un espace libre.

Une bille ne peut en sauter qu'une seule à la fois.

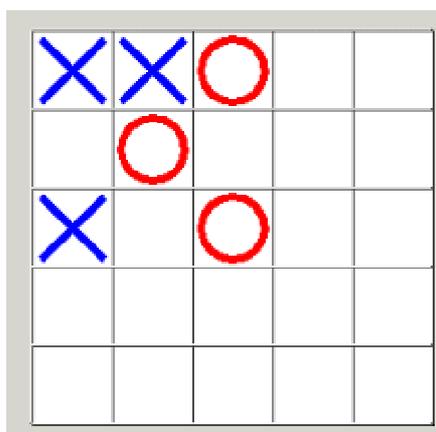
La partie s'arrête quand les 4 billes noires se trouvent de l'autre côté du plateau, à la place des 4 billes blanches.

Le jeu du morpion.

Le joueur qui réussit à placer trois marques identiques dans une rangée horizontale, verticale ou diagonale gagne la partie.



Le **morpion** est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joue dont le but est de créer le premier un alignement. Le jeu se joue généralement avec papier et crayon.

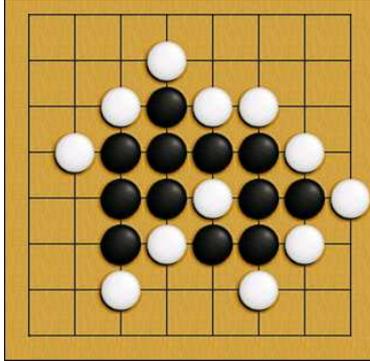


On l'appelle aussi le **Tic-tac-toe** qui quant à lui se joue sur une grille de 3x3 cases.



Le morpion donne un avantage assez important à celui qui commence. Des formes évoluées existent, comme **le Gomoku** ou **le Pente**, qui ajoutent à la notion d'alignement une notion de prise.

Le renju prévoit des handicaps pour le joueur qui commence, ce qui permet d'équilibrer les chances des deux joueurs.



Le jeu du morpion en bois...

Le jeu est constitué :

- d'un plateau ; sa partie centrale est un petit plateau surélevé.
- de 5 billes blanches.
- de 5 billes noires.

But du jeu : aligner 3 billes de sa couleur.

Comment jouer ?

Un tirage au sort détermine qui sera le premier joueur ; pour les parties suivantes, c'est le joueur qui a perdu la partie précédente qui commencera.

Le premier joueur pose une bille de sa couleur sur l'une des chevilles du petit plateau central.

L'autre joueur place une bille de sa couleur à son tour.

Le joueur qui réussit à placer 3 billes alignées à l'horizontale ou à la verticale ou à la diagonale...a gagné.

Les joueurs décident avant de jouer le nombre de points qu'il faut atteindre pour déclarer un joueur vainqueur.



LE JEU DU MORPION



But du jeu : aligner 3 billes de sa couleur.

Un tirage au sort détermine qui sera le premier joueur ; pour les parties suivantes, c'est le joueur qui a perdu la partie précédente qui commencera.

Le premier joueur pose une bille de sa couleur sur l'une des chevilles du petit plateau central.

L'autre joueur place une bille de sa couleur à son tour.

Le joueur qui réussit à placer 3 billes alignées à l'horizontale ou à la verticale ou à la diagonale...a gagné.

Il faut gagner 3 parties pour marquer un point.

Le jeu du culbuto.



Le jeu est constitué :

- d'un plateau ; en haut du plateau se trouve une zone plus basse.
- de 6 boules.

But du jeu : placer le plus de boules possibles dans les trous.

Comment jouer ?

Mettre les 6 boules en bois au dessus de la case de rangement ; le joueur prend le jeu par sa base et essaie de diriger toutes les boules en même temps dans les trous, sans qu'elles tombent dans le niveau inférieur qui se trouve en haut du jeu.



LE JEU DU CULBUTO



But du jeu : placer le plus possible de boules dans les trous.

Mettre les 6 boules en bois au dessus de la case de rangement.
Le joueur prend le jeu par sa base et essaie de diriger toutes les boules en même temps dans les trous, sans qu'elles tombent dans le niveau inférieur qui se trouve en haut du jeu.
Quand les 6 boules sont soit dans les trous soit dans la partie basse du haut du plateau, le joueur compte les points des boules placées dans un trou.

Le jeu du roll up.



Le jeu est constitué :

- d'un plateau comportant des trous sur toute sa longueur.
- de 2 tiges mobiles.
- d'une boule.

But du jeu : faire tomber la boule dans le trou qui rapporte un maximum de points.

Comment jouer ?

Écarter les 2 tiges et faire glisser la boule pour la faire tomber dans un trou qui rapporte un maximum de points.



LE JEU DU ROLL UP



But du jeu : faire tomber la boule dans le trou qui rapporte un maximum de points.

Poser la boule sur les deux tiges et la faire glisser le long de ces tiges pour qu'elle tombe dans un trou qui rapporte le maximum de points.

Les joueurs jouent les uns après les autres ; ils font chacun 3 parties et font le total des points.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

JEU DE LA GRENOUILLE OU JEU DU TONNEAU



Actuellement on trouve ce jeu dans pratiquement toutes les régions de France.

Il a même fait le tour du monde.

C'est la grandeur du plateau et le nombre de trous qui changent d'un pays à l'autre.





Le Jeu de Tonneau dit "Jeu de la Grenouille".

Les dimensions habituelles de ce jeu sont :

Hauteur 90 cm, Largeur 45 cm, Profondeur 56,5 cm.



But du jeu : Marquez des points en essayant de faire **gober** (avalier) vos palets à la grenouille !



Historique : Le jeu de tonneau est l'un des jeux les plus vieux qui soit.

Jeu d'adresse et de détente, il était utilisé depuis l'antiquité par les troupes armées.

Pratiqué en Grèce antique sous le nom de **"casse pot"**, il se joue alors avec des amphores dans lesquelles on lance des cailloux plats.



Les Romains, après avoir envahi la Grèce, le ramènent avec eux.

A leur tour, les Vikings, après leurs expéditions en Méditerranée, ramènent le principe du jeu en Neustrie, notre Normandie actuelle.

Mais, dans cette province, le cidre était déjà stocké dans des tonneaux et non plus dans des amphores comme les vins méditerranéens...alors le jeu change de nom pour s'appeler "le jeu de Tonneau".



Remis à la mode sous Louis XIV sous le nom de « **Jeu de Grecque** », il accompagne les troupes françaises.

Au jeu de la Grenouille, il fallait lancer une pièce dans un trou pour obtenir le plus possible de points.





Le jeu de TONNEAU dit "de la Grenouille" **se pratique en plein air ou à l'intérieur, avec 8 palets.**



La partie peut se jouer :

- **individuellement**, dans ce cas, chaque joueur peut utiliser ses 8 palets.
- **ou par équipe** : les palets sont alors partagés entre les joueurs.

Le vainqueur sera :

- celui qui aura accumulé le plus de points.
- ou
- celui qui aura atteint le premier un nombre de points désigné à l'avance.

On tire au sort le joueur ou l'équipe qui jouera en premier. Chaque joueur se place à environ 3 mètres du jeu.





Après la Libération, en 1944, les américains ont emmené ce jeu dans leur pays.
On le trouve donc dans les lieux de divertissement aux USA.



Dans ce jeu, pas de grenouille,
simplement des trous et un tiroir pour récupérer les jetons.



Mini jeu de la grenouille...



LE JEU DU TONNEAU



Le jeu consiste à **lancer les palets**, les uns après les autres, dans les trous. Il faut obtenir le maximum de points en tenant compte de la valeur des trous.

Le joueur se place **derrière la ligne**.

Un palet **lancé ne peut plus être rejoué**, même s'il est tombé au sol.

Les joueurs qui ne jouent pas ramassent les palets tombés au sol.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

Remarque : ce jeu porte également un autre nom ; lequel ?

D'autres jeux traditionnels rencontrés dans les estaminets.



Aérobille.

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille marque zéro point.

Le joueur joue ses 5 billes puis compte ses points. Le joueur qui aura fait le plus haut score sera le vainqueur.



Billard Caroussel.

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue de rentrer les 8 billes dans les trous du haut.

On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes.



Black Hole.

Éliminez vos adversaires de la surface de jeu en poussant leurs palets dans le trou du milieu à l'aide de vos palets.



Pipe à la tête.

Le but du jeu est de s'emparer le plus vite possible d'un cône à l'aide d'une pipe lorsque les dés sont sur la couleur rouge. Le joueur n'ayant pas réussi à s'emparer d'un cône marque 1 point. A 10 points, il est éliminé.

Le jeu continue avec 3 joueurs, 3 pipes et 2 cônes. Le gagnant est le joueur qui a éliminé tous les autres joueurs.



Conseil Municipal.

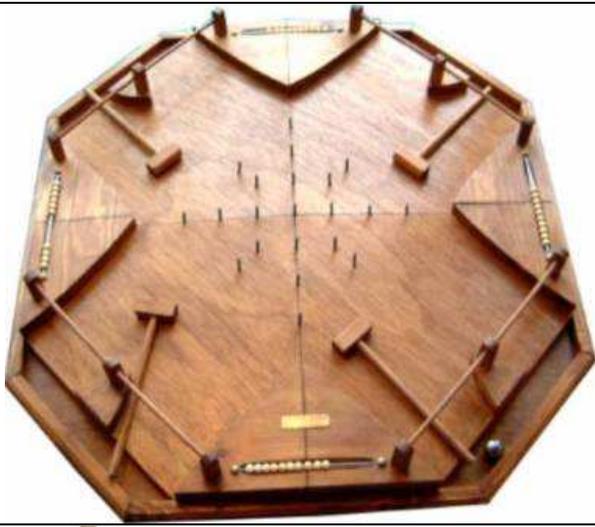
But du jeu : abattre les quilles à l'aide de la boule suspendue à la potence.

Les joueurs décident du nombre de lancers et comptent leurs points en fonction des quilles renversées.



Jeu de Puces.

Les joueurs essaient chacun à leur tour de faire sauter un jeton dans le godet situé au milieu.



Jeu de Marteaux.

Le joueur défend ses 2 buts avec 1 seul marteau. En même temps il essaie de marquer des buts chez les autres joueurs.



Quille et potence.

Abattre les quilles à l'aide de la bille suspendue à la potence.



Labyrinthe Géant.

Les joueurs jouent en même temps et dirigent le plateau à l'aide des ficelles. Le but est de faire arriver la bille au centre.



Assiette Picarde.

Placer le maximum d'assiettes de sa couleur à l'extrémité de la table et plus loin que celles de l'adversaire.



Palet Pétanque.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Quand tous les palets ont été lancés, le gagnant est le joueur qui a placé un de ses palets au centre de la cible.



Triangle Anneaux Quilles.

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 6 anneaux.



Toupie à Billes.

But du jeu : Il faut lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.



Jeu de la Toque d'Or.

Chaque joueur dispose de 6 palets en bois. Le premier joueur, tiré au sort, place 1 palet dans la zone de départ et tire à l'aide d'une queue dans la zone des toques. S'il passe au milieu des 2 premières toques, il marque 2 points, et passe la main au joueur suivant. Le but du jeu est de se rapprocher des zones marquées 5 ou 10 points, et de pousser les palets adverses dans la rigole. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets, on compte 1 point par palet resté sur le jeu (après les 2 premières toques) et 5 ou 10 points pour les palets qui touchent les cercles tracés sur le jeu.



Table à Glisser.

Marquer des buts dans le but adverse à l'aide d'une poignée.

Chacun se place d'un côté de la table et prend une poignée. Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse. Un palet qui entre dans le but adverse en passant par-dessus n'est pas valable. Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.

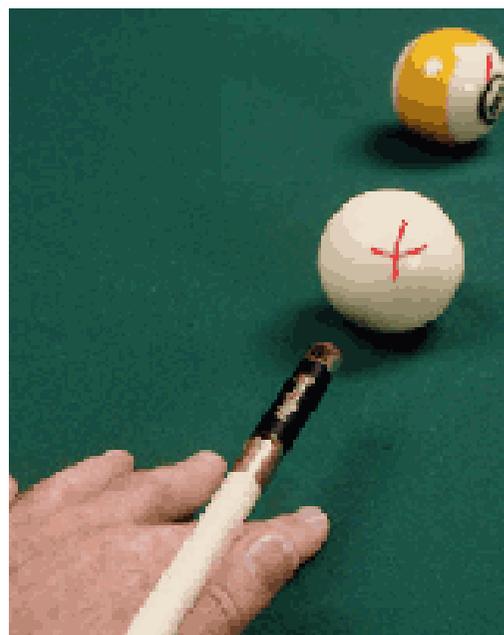


Billard Nicolas 4 joueurs. But du jeu : avoir le moins de points possibles quand la partie d'arrête. Il faut protéger son camp et envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire.

Chaque bille logée dans un trou compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Le gagnant est celui qui a le moins de points.

Jeu français, inventé par Monsieur Nicolas en 1895.

LE BILLARD CAROUSSEL



But du jeu : Marquer le plus grand nombre de points possible.

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Chaque joueur essaie, à l'aide d'une queue de billard, de rentrer les billes dans les trous du haut.

A chaque trou correspond un nombre de points. Quand toutes les billes sont passées par un trou, on totalise la valeur des points.

LE PALET ANGLAIS



Marque

But du jeu : PLACER UN PALET DANS CHAQUE ZONE (il y en a 5).

**On joue à 2 joueurs. Chaque joueur lance à tour de rôle les 5 palets.
Le premier joueur lance les 5 palets les uns après les autres ; un palet peut en pousser un autre.**

Quand les 5 palets ont été lancés, le joueur place une marque sur le chiffre correspondant aux zones réussies.

C'est alors au second joueur de jouer.

Le gagnant est le joueur qui a réussi le premier à mettre une marque dans les 5 zones.

LE PALET PETANQUE



2,3 ou 4
joueurs

But du jeu : placer un de ses palets au centre de la cible.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer et l'ordre des autres joueurs.

Chaque participant, à tour de rôle, jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible. Un palet peut en pousser un autre.

Quand tous les palets ont été lancés, le gagnant est le joueur qui a placé un de ses palets au centre de la cible.

LA TABLE A GLISSER



2 joueurs

But du jeu : Marquer le premier 3 buts à son adversaire.

Chaque joueur se place d'un côté de la table et prend une poignée.

Quand le palet est dans son camp, le joueur pousse le palet à l'aide de la poignée. Un palet qui entre dans le but adverse en sautant par-dessus n'est pas valable.

Le gagnant est celui qui a marqué le premier 3 buts.

LE BILLARD A REBONDS



But du jeu : marquer plus de points que les autres joueurs.

Les joueurs joueront à tour de rôle les 5 palets.

Le joueur lance les palets les uns après les autres vers le haut afin qu'ils rebondissent sur les deux élastiques et reviennent vers le bas, de l'autre côté du jeu.

Quand les 5 palets ont été joués, on totalise le nombre de points marqués.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

ACCROCHE-TOI !!



But du jeu : marquer plus de points que les autres joueurs.

Le premier joueur lance les paires de boules les unes après les autres ; il essaie d'enrouler la ficelle sur les barres horizontales.

Plus la barre est haute plus le joueur marque de points.

On totalise le nombre de points quand les 3 paires de boules ont été lancées.

Le gagnant est le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points.

LE TRIANGLE DES BERMUDES



But du jeu : marquer plus de points que les autres joueurs.

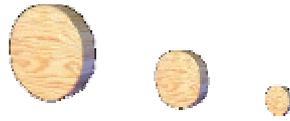
Le premier joueur prend les 5 palets et les fait glisser sur la table les uns après les autres : pour marquer des points, les palets doivent s'arrêter dans les zones de points.

Si un palet tombe après le triangle ils ne marquent pas de points.

Après avoir lancé les 5 palets on totalise les points du joueur.

Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points.

Le billard hollandais ou « sjoelbak ».



Le « sjoelbak », ou billard hollandais, est un jeu traditionnel des Pays-Bas qui se rapproche du jeu des « arcades », jeu français du XVIème siècle.



Le « *sjoelback* » est un jeu d'adresse qui prend également le nom de **table à glisser** ou parfois de **billard hollandais**.

Le *sjoelback* trouve son origine dans le jeu de **palets sur table**, appelé aussi **jeu de galets**. Il a été apporté par les échanges maritimes et par le biais des marins, notamment au cours des voyages vers les ports du Nord et des Flandres.

Le « 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 est de poser son galet à l'extrémité de la table, **sans le faire tomber**.



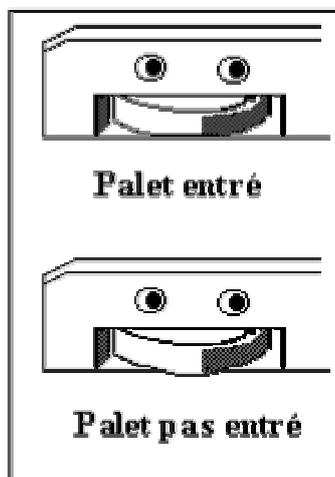
REGLEMENT SIMPLIFIE DU BILLARD HOLLANDAIS.

BUT DU JEU: Le but du jeu est de faire entrer les palets dans les compartiments en les faisant glisser sur le plateau.

Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants.



Quand un palet est-il entré ?

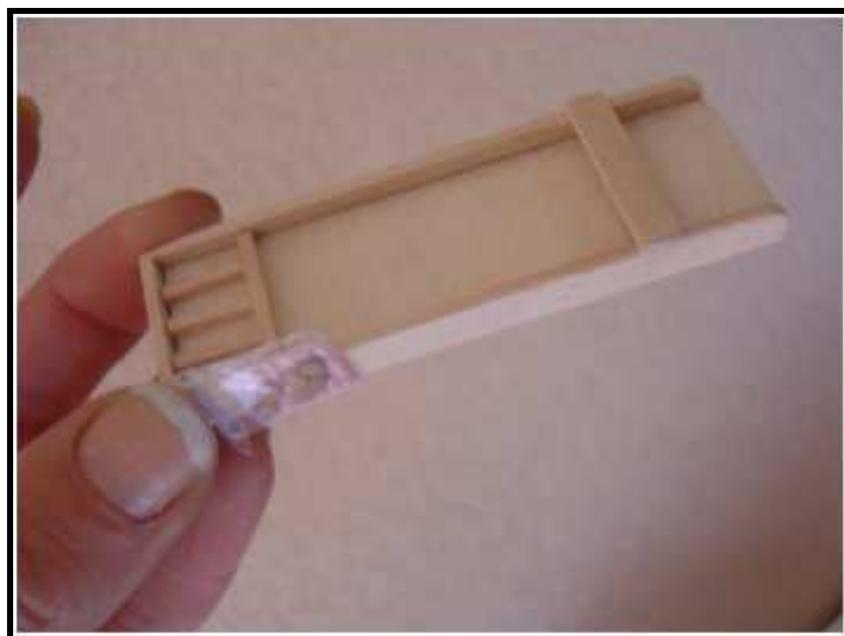


Un palet est entré lorsqu'il a dépassé la partie avant de la porte numérotée.

Voici deux billards hollandais originaux...



... et un autre en miniature...



LE BILLARD HOLLANDAIS



Le jeu consiste à **faire glisser** les palets en bois dans les compartiments, de façon à obtenir le maximum de points.

Un palet **joué ne peut être repris**.

Un palet **peut en pousser un autre** et l'aider à entrer dans une case.

Une fois tous les palets lancés, vous additionnez les points des cases.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

Remarque : ne pas enlever les palets du billard tant que la partie n'est pas finie.

LE BILLARD JAPONAIS

Le billard japonais est, malgré son nom, d'origine française.

Il faut lancer les boules dans les trous sur le plateau.

Voici un billard japonais à 6 trous en hêtre massif.



Voici un autre billard à 10 trous en contreplaqué et hêtre.



Nous remarquerons dans les 2 cas qu'il existe un compartiment pour ranger les boules.



Les dimensions traditionnelles du billard japonais sont de 200cm de longueur et de 45 cm de largeur.

Règlement :

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Au début du jeu, il faut placer les 10 boules dans la zone de réserve. Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés.

La subtilité du jeu se trouve dans la possibilité d'utiliser **le cintre** (partie courbe du haut du plateau) afin que les boules non tombées dans les trous puissent être ramenées, à l'aide d'une autre boule, dans la zone de lancer. Toutes les boules ainsi ramenées dans cette zone de réserve peuvent être jouées à nouveau.

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu.

Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules. Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.

Historique:

Jeu d'adresse traditionnel français, issu du **jeu de la bagatelle**.



Règle du jeu « la bagatelle » : deux joueurs se placent au-devant d'un plateau légèrement incliné et percé de huit, neuf ou dix trous. Chaque trou a une valeur différente.

Une boule noire est disposée sur la table légèrement en avant.

Les joueurs envoient tour à tour quatre boules.

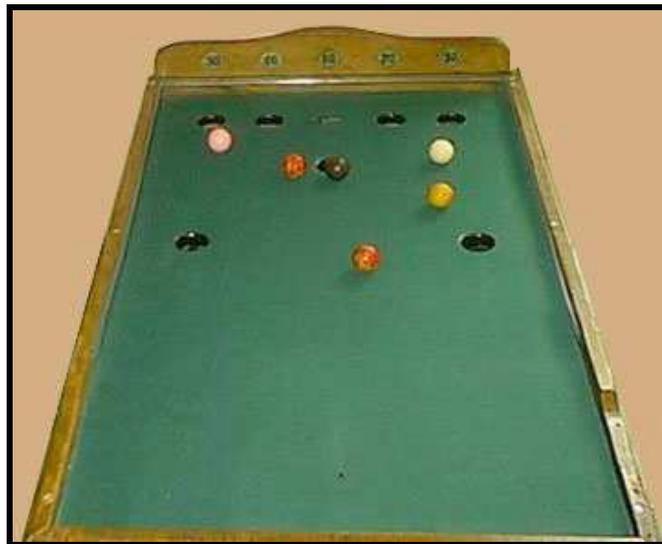
La boule noire compte double et ne peut être déplacée que par **«carambolage»**.

Le billard japonais fut très populaire dans la première moitié du 20ème siècle.

Les anglais ont incliné la planche, ils y ont aussi planté des clous pour dériver la boule propulsée par un mécanisme à ressort. Ils ont alors appelé ce jeu **« le Tivoli »**, ancêtre du flipper dont les premières versions électrifiées sont apparues à la fin de la seconde guerre mondiale.

Les modèles de billard japonais sont de tailles variables, mais le principe du jeu reste le même: envoyer une boule à un endroit précis.

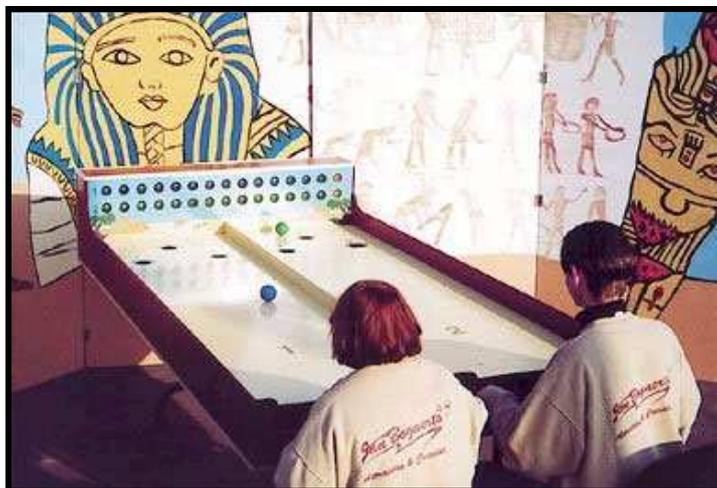
Voici un autre billard mais d'origine russe.



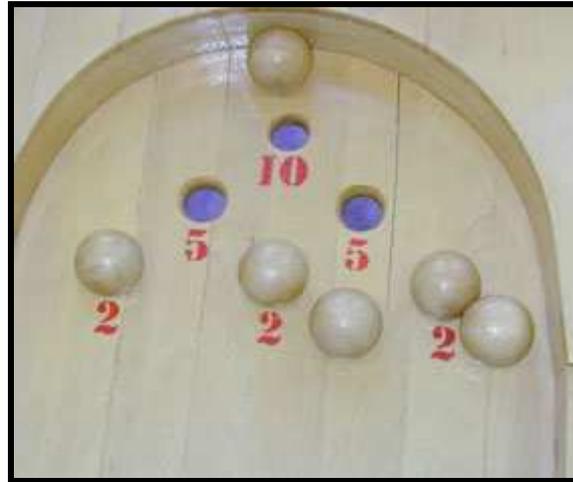
Ce jeu a certainement inspiré le jeu du billard japonais.

Contrairement au billard russe, le billard Japonais se joue seul.

Voici une version moderne et électrifié du billard japonais.



Un billard japonais à 6 trous.



Un autre modèle appelé « **le remonte boule** »...



LE BILLARD JAPONAIS



Le jeu consiste à **faire rouler les dix boules**, une à une, dans les trous numérotés.

Une boule **lancée peut en pousser un autre** déjà jouée.

Les boules **non rentrées dans les trous ne peuvent pas être rejouées** sauf si elles sont revenues jusqu'au joueur (elles sont repassées sous le pont).

Une boule **tombée à terre ne peut pas être rejouée**.

A la fin on totalisera les points des trous où se trouve une boule.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

Le Jeu du Roi ou Toupie des Indes aussi appelé Dame Blanche ou toupie hollandaise ou quilles des indes.



Origine: Hollande.

Historique de Jeu de Roi :

Le jeu de Roi était pratiqué par les marins de la compagnie hollandaise des Indes orientales.

Ils ramenèrent le jeu en Hollande au 17^{ème} siècle. Ce jeu consiste à faire tourner une toupie sur un jeu où sont dressées des quilles de différentes valeurs. Le but du jeu est d'abattre le plus possible de quilles.



Le jeu se compose :

- d'un **plateau en bois** avec des rebords (pour empêcher la toupie de sortir).
- de plusieurs **salles**.
- d'une **toupie**.
- de **12 quilles**.



En tournant et en se déplaçant, la toupie doit abattre les quilles.

Les quilles représentent des personnages de la cour du Roi:

- * Une Reine, au centre de la tour.
- * Deux Lanciers, dans les angles près de la tour.
- * Deux Connétables, autour de la tour.
- * Sept hommes d'armes, répartis dans les autres salles.

La partie se joue individuellement ou par équipe.

Chaque quille « personnage » a une valeur en points :

- La Reine 100 points
- Les Lanciers 50 points
- Les Connétables 20 points
- Les hommes d'armes 10 points

Déroulement du jeu :

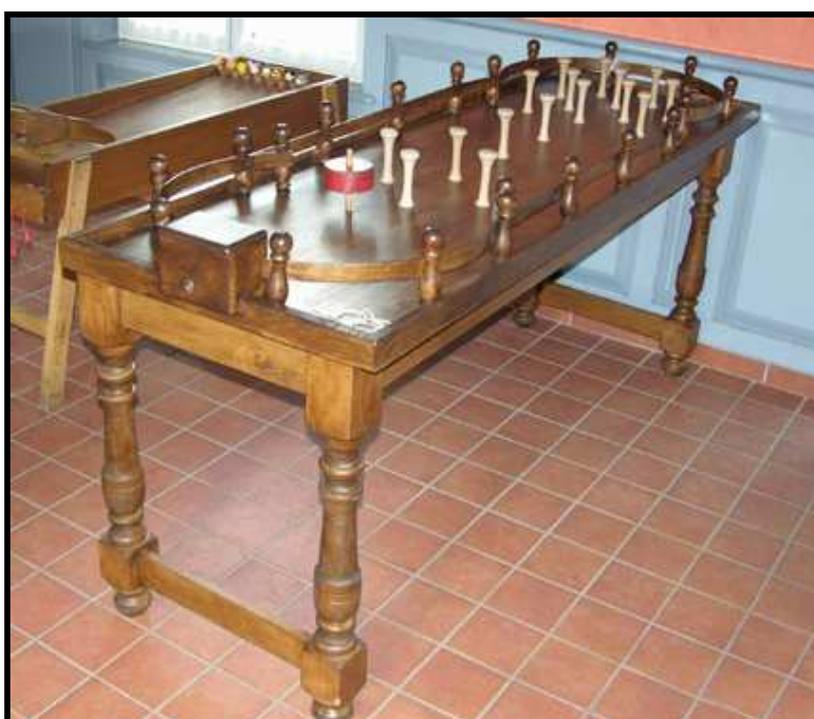
- Placer le jeu sur une table.
- Lancer la toupie à l'aide de la ficelle : la ficelle est enroulée autour de la toupie puis passe dans la fente faite dans le rebord du plateau. En tirant d'un coup sec sur la ficelle, la toupie se met à tourner rapidement et à se déplacer sur le plateau.



La toupie fait tomber les quilles qu'elle rencontre et passe parfois par les portes pour abattre d'autres quilles.



Quand la quille s'arrête de tourner et tombe sur le côté, on compte les points selon la valeur des quilles qui ont été renversées. La partie est gagnée par le joueur ou l'équipe qui totalise le plus de points.



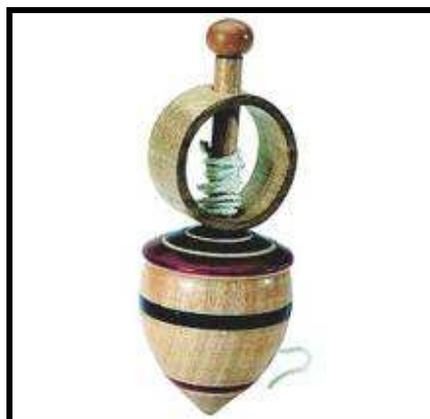
Quelques différentes toupies :



Deux toupies venant de la Grèce antique.



Des toupies indiennes.



D'autres jeux :



Une variante du jeu qui ressemble beaucoup à un bowling de table.



Le plateau sur lequel est propulsée la toupie est monté sur un axe. À l'aide de 2 poignées on oriente le plateau pour faire circuler la toupie qui doit passer entre les 2 quilles.



LA TOUPIE DES INDES



La toupie doit **faire tomber** le maximum de quilles.

La toupie est lancée de la façon suivante :

- **enrouler** la ficelle autour
- **placer** la pointe de la toupie dans le petit logement à l'intérieur du jeu en faisant **passer la ficelle par la fente**.

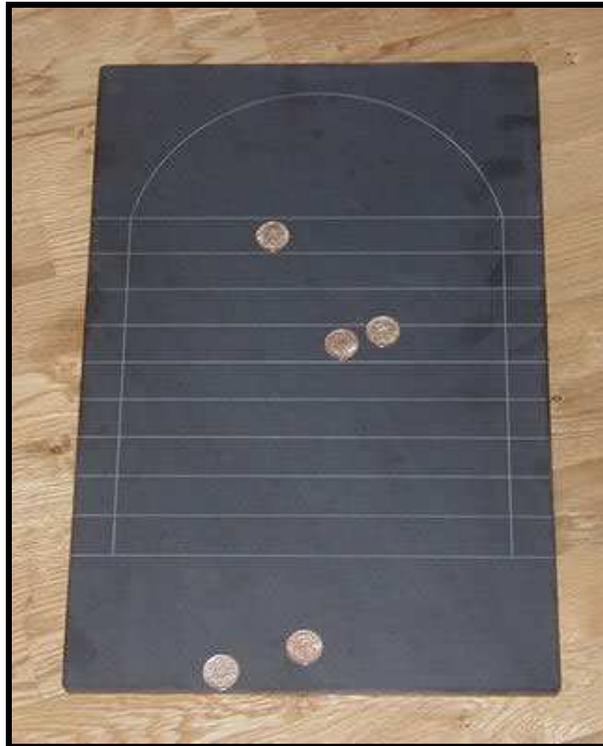
- **maintenir** la toupie avec un doigt et **tirer rapidement** sur la ficelle.

En tournant et en touchant les obstacles, la toupie se déplace sur le jeu et fait tomber les quilles.

A gagné le joueur qui a fait tomber le plus de quilles.

La Tune ou Ha'penny

(LES PALETS ANGLAIS)



Shove Ha'Penny (ce qui signifie « pousse un 1/2 pence »), date du XVème siècle.

Il est toujours à la mode dans les pubs (cafés) traditionnels d'Angleterre.

On y joue à deux ou bien à deux équipes de deux joueurs.

Les pièces sont posées, une à la fois, en équilibre sur le rebord du plateau (une moitié de la pièce est en dehors du plateau). D'un coup sec de la paume de la main, on projette la pièce sur le plateau.

Le but du jeu est de faire en sorte que la pièce s'arrête entre deux lignes (cet espace s'appelle un « lit ») sans les toucher.

Le joueur qui marque 3 fois dans chaque "**lit**" est déclaré vainqueur.

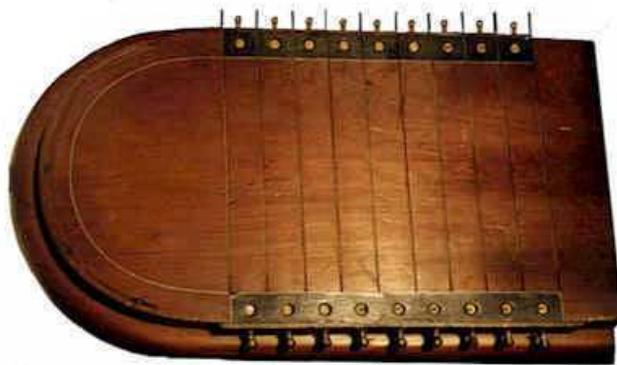


Historique :

Jeu du peuple, il fut adopté par la cour anglaise dès Henri VI, au XVIème siècle. Les palets furent remplacés par des shillings (pièces de monnaie anglaise).



Apparaissent dès lors de magnifiques tables de jeu en marqueterie.



Au XVIIIème siècle, l'aristocratie délaisse le jeu au profit du billard, mais il persiste jusqu'à nos jours dans les milieux populaires.



LA TUNE



Le jeu consiste à **pousser** le jeton sur le jeu par un coup de pouce.

Chaque joueur joue tous ses jetons **les uns après les autres**, puis il additionne les points obtenus.

Un jeton qui **chevauche** deux cases marque les points de la case **la moins élevée**.

Un jeton joué ne peut être repris. Un jeton **peut en pousser un autre** déjà joué.

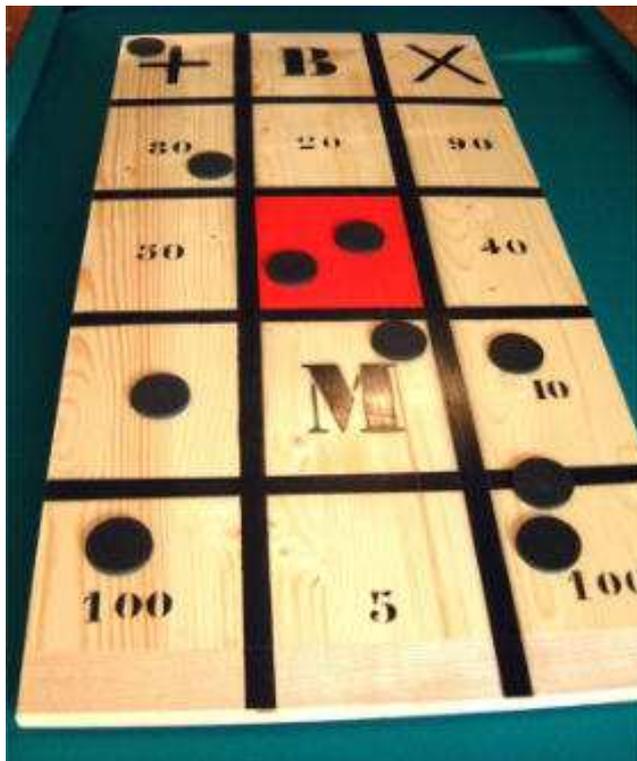
Un jeton qui **tombe** en dehors du plateau **ne peut être rejoué**.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

LE PLATEAU SUISSE

Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases et 10 palets en caoutchouc.

Le but du jeu est de lancer les 10 palets sur le plateau. Il y a des cases avec des points, mais aussi avec bonus, malus ou des additions...



Les dimensions du plateau sont: 100 cm x 105 cm

Le 1er joueur se place entre 3 et 6 mètres du plateau. Les joueurs peuvent augmenter cette distance, mais ne jamais la réduire.

Quand la partie se joue par équipe, tous ses membres doivent effectuer leurs lancers en se plaçant dans les marques du 1er lanceur.

Chaque palet joué marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé.

Un palet chevauchant 2 ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible.

Un palet tombé à côté de la plaque ne peut être relancé : il marque 0 point.



QUELQUES CASES SPECIALES...

La case centrale rouge : marque à elle seule la totalité des points de la plaque, soit 1495 points.

La case B : Bonus : double la somme des points marqués.

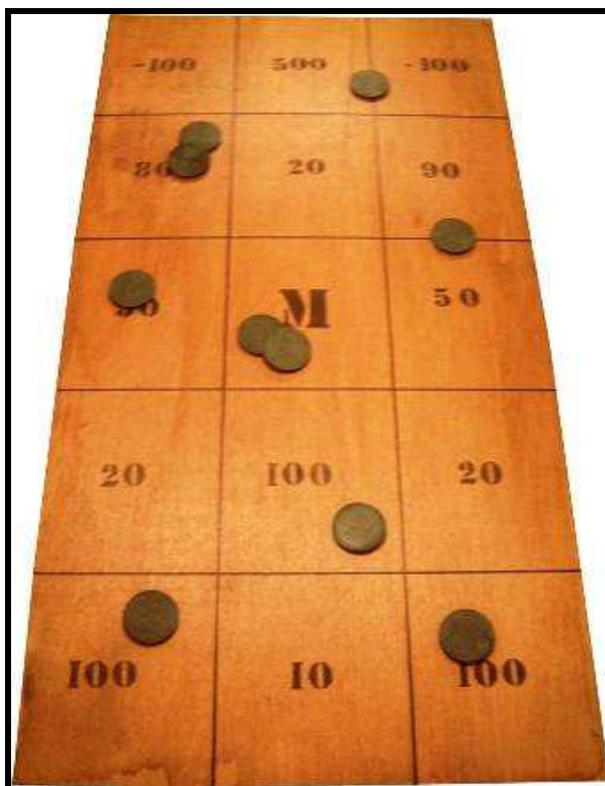
La case M : Malus : réduit la moitié la somme des points marqués.

La case X : multiplie la somme marquée par le nombre de palets déjà lancés mais pas au-delà de 5.

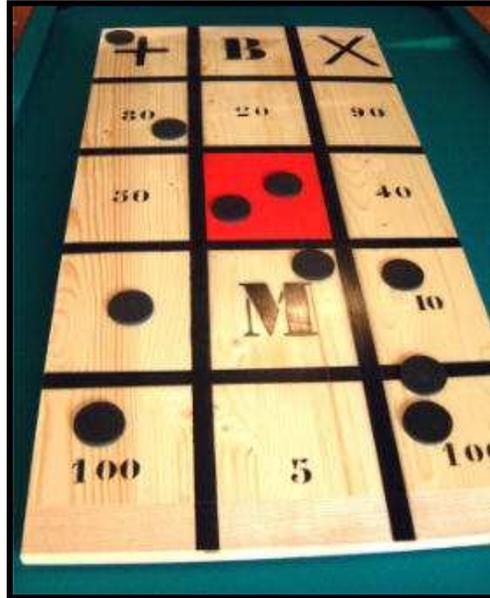
La case + : ajouter 10 points par palet tombé à côté du plateau.

Individuellement ou par équipe, chaque joueur joue ses palets, compte ses points et vide la cible de ses palets.

Le joueur ou l'équipe qui perd une manche recommence en premier la manche suivante.



LE PLATEAU SUISSE



Derrière la ligne, le joueur **lance** les palets les uns après les autres sur le plateau.
Chaque palet joué marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé.
Un palet chevauchant 2 ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible.
Un palet tombé à côté de la plaque ne peut être relancé et marque 0 point.

Case centrale rouge : marque à elle seule **1000 points**.

Case B : Bonus : **ajouter 200 points** au total des points marqués.

Case M : Malus : **diviser par 2** le total des points marqués.

Case X : **multiplier par 2** le total des points.

Case + : **ajouter 10 points** par palet tombé à côté du plateau.

LE ROLLING PITCHING

C'est un jeu d'adresse qui se pratiquait dès le 19^{ème} siècle au Etats-Unis.

Le jeu consiste à faire sauter sur une planchette de bois tenue à la main une balle pour l'amener dans des cavités de couleur.



LE ROLLING PITCHING



Le jeu consiste à faire **glisser** la bille dans les trous.

Placer la bille sur la case départ.

Soulever le plateau en plaçant vos deux mains de part et d'autre du point de départ et **faire rouler la bille** en équilibre vers les trous.

Si la bille passe par un trou, vous marquez les points de la valeur du trou.

Une bille **tombée** sans passer par un trou **ne marque pas de point** et ne peut pas être rejouée.

Rejouez **3 fois** et totalisez le nombre de points. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.