



“ATELIER DES SOUVENIRS”

THÉMATIQUE : LES JEUX DE NOTRE ENFANCE

QUELQUES CONSEILS :

- ✓ **Chaque activité doit avoir un but**, un sens. **Assurez-vous que votre proche aura du plaisir** à la réaliser !
- ✓ **Avant de démarrer l'activité**, proposez-la à votre proche : surtout, **ne la lui imposez pas**. Si cela ne le tente pas une première fois, n'hésitez pas à l'y inviter plus tard dans la journée ou dans la semaine !
- ✓ **Pendant toute l'activité, veillez à donner des objets à manipuler** à votre proche : il faut qu'il n'ait à aucun moment les mains vides ! Manipuler apaise et facilite la concentration, disait Maria Montessori !
- ✓ **Fournissez des repères visuels** à votre proche : disposez le matériel nécessaire à l'activité sur un plateau, dont la couleur tranche avec le matériel de l'activité, afin de favoriser son autonomie.
- ✓ **Asseyez-vous du côté dominant** de votre proche (celui qui est le plus valide).
- ✓ **Soyez patient**, ne bousculez pas votre proche, **respectez les silences**, répétez ce qu'il vous a dit, pour montrer que vous l'écoutez activement. **Valorisez votre proche** en réagissant avec enthousiasme et en affirmant que ce qu'il raconte est sensé.
- ✓ **Clôturez l'activité en 3 temps** : d'abord, remerciez votre proche ; puis, demandez-lui s'il a apprécié cette activité ; enfin, demandez-lui s'il aimerait recommencer !



PRÉPARATION EN AMONT :

- ✓ **Sélectionnez quelques objets qui évoquent les jexs d'autrefois** et disposez-les sur un plateau. Choisissez si possible des objets familiers : **des photos, des images joyeuses, des objets, jouets, livres d'enfant, boîtes de jeux de votre enfance ... Soyez créatifs !**
- ✓ **Imprimez et découpez chacune des images que nous proposons** en format carte postale.
- ✓ **Imprimez le poème.**



MATÉRIEL ET RESSOURCES :

Musiques : les liens cliquables sont dans l'article du blog

- ✓ **Vincent Delerm - Puissance 4**
- ✓ **Nazaré Pereira - La Marelle**
- ✓ **Claude Nougaro - Les Billes**
- ✓ **Les Pitchounettes : La tactique de l'élastique**
- ✓ **Une journée à l'école en 1955**

Images : Dans les pages suivantes vous trouverez les jeux pour illustrer l'activité.



ASTUCE HELPY :

Les jeux auxquels nous avons joué durant notre enfance sont souvent ancrés dans notre mémoire. Manipulez les cartes, les pions ou se rappeler les règles d'un jeu sollicite de nombreuses zones du cerveau. N'hésitez pas à adapter en fonction de la personne que vous accompagnez.



DÉROULÉ DE L'ATELIER :

1. **Proposez à votre proche d'écouter** ensemble de la musique et invitez-le à s'asseoir à vos côtés.
2. **Lancez l'une des chansons** que nous avons sélectionnées pour vous.
3. **Puis, évoquez les jeux proposés** : demandez à votre proche si cela lui plait et si il les reconnaît. Incitez-le à vous parler et à remémorer des moments de jeux.
4. **Pour alimenter l'échange**, donnez à votre proche l'un des objets que vous avez sélectionnés : laissez-le réagir et s'il ne réagit pas, posez-lui les questions que nous vous avons soufflées, ou toute autre qui vous viendrait à l'esprit.
5. **Lancer une deuxième musique**, et écouter les paroles attentivement avec votre proche. Interrogez-le et demandez-lui si certaines paroles lui évoquent des souvenirs.
6. **Proposez-lui de jouer ensemble à un des jeux que vous aurez trouvé.**
7. **Continuez ainsi l'atelier** : alternez **fiche de jeux et manipulation des objets.**
8. **Laissez-le réagir, vous livrer des confidences, laisser libre cours à son imagination.**
Soyez à l'écoute de votre proche, n'hésitez pas à interrompre l'atelier à tout moment, s'il se fatigue. Vous pourrez éventuellement reprendre la conversation plus tard.
9. **À la fin, remerciez votre proche**, demandez-lui si cette activité lui a plu et s'il souhaite continuer une prochaine fois !

JEU N°1

"La marelle..."



Un beau classique des cours de récréation et des allées des parcs. La marelle (ou palet) est un jeu enfantin pratiqué sur un schéma tracé au sol.

Il en existe diverses variantes qui diffèrent principalement par la forme du tracé ou la longueur du parcours. Ce jeu participe au développement de l'enfant en lui apprenant à garder l'équilibre, à améliorer son adresse et aussi à compter. Mais c'est aussi le seul jeu qui nous permettait de lancer des cailloux sans se faire disputer.



JEU N°1



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Connaissez-vous ce jeu ?

QUESTION 2:

Avez-vous déjà jouer à la marelle ? si oui avec qui ?

LE SAVIEZ-VOUS !

Le jeu de la marelle est probablement l'un des plus anciens jeux d'enfant. On trouve ses origines jusque dans l'antiquité ! Le nom "marelle" provient du vieux français "méreau" qui désignait le jeton ou palet ou autre caillou aplati qui est déplacé par le joueur de case en case et que l'on doit éviter en sautant.

JEU N°2

"Les billes"



Les billes : l'un des jeux les plus anciens de l'histoire de l'homme. Dès la Grèce antique, les personnes jouaient avec des petits objets ronds au jeu qui s'appelait à l'époque La Troppa. Des billes ont même été découvertes dans des tombes égyptiennes.

À l'origine, les billes sont faites en bois, en métal, en pierre ou en terre cuite. Avec la révolution industrielle, les billes s'arrondissent parfaitement et sont produites en masse. Ce n'est qu'au 19^e siècle que les billes de verre sont apparues au grand public. C'est un immense succès dans les cours d'école.



JEU N°2



LES QUESTIONS :

QUESTION :

Connaissez-vous le nom des billes ci-dessous ? Reliez chaque bille à son nom !

1 - OEIL DE CHAT

2 - PÉPITE

3 - SCHTROUMPFT

4 - PLOMB

5 - TERRE



A



B



C



D



E

solutions : 1-D, 2-A, 3-E, 4-C, 5-B

LE SAVIEZ-VOUS !

En Grèce Antique, les joueurs pouvaient aussi utiliser des olives pour jouer à la Troppa. Pas facile, non?

Au Moyen-Âge, le jeu était pratiqué avec un objet rond en terre qui se nommait "la gobille", qui signifie petit globe.

JEU N°3

"Le cochon qui rit"



Le cochon qui rit a été inventé en 1932 à Lyon par Joseph Michel qui s'est inspiré d'un jeu pratiqué dans les bistrot.

Il a été primé au concours Lépine en 1934.

Les premières versions du jeu étaient en bois.

Après guerre, les pièces du jeu fabriqué par les établissements Michel à Montluel dans l'Ain passèrent en plastique.

La société Dujardin (aussi éditeur du Mille Bornes) a racheté la marque Le Cochon qui rit fin 2009.



JEU N°3



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Connaissez-vous ce jeu ?

QUESTION 2 :

Combien de cochon y a t'il dans la boîte de jeu ?

solutions : dans les années 50, il y avait 4 ou 6 cochons et leurs couleurs principales étaient : jaune, rouge, orange, vert, bleu et noir.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Les règles du jeu sont simples. Chaque joueur doit compléter un cochon à partir des éléments disponibles.

On jette trois dés à tour de rôle. Un 6 permet de prendre le corps du cochon, un 1 permet de placer une patte, une oreille ou un œil. Il faut deux 1 pour placer la queue en tire-bouchon.

Le gagnant est le premier à avoir assemblé toutes ses pièces sur le corps du cochon.

JEU N°4

"Le Monopoly"



Ce jeu consiste à acheter, louer ou vendre diverses propriétés de façon à devenir le plus riche des joueurs et éventuellement, le gagnant.

L'histoire du jeu commence au début du 20^e siècle.

En 1902, l'Américaine Elizabeth Magie conçoit The Landlord's Game (Jeu du propriétaire foncier) qui semble être la source d'inspiration du Monopoly tel que nous le connaissons.

En 1933, le 1^{er} plateau de jeu est vendu par Parker Brothers. Les deux frères Parker deviendront les distributeurs de ce jeu dans le monde jusqu'au 21^e siècle.



JEU N°4



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Combien de couleurs différentes sont proposées pour les rues du plateau ?

solutions : 8 couleurs (2 par côté du plateau) : marron, bleu ciel, rose, orange, jaune, vert et enfin bleu pour les Champs Élysée et la rue de la Paix !

QUESTION 2 :

Citez-nous les 4 gares du plateau classique !

solutions : Gare Montparnasse, Gare de Lyon, Gare du Nord et Gare Saint Lazare

LE SAVIEZ-VOUS ?

En 2007, un vote est lancé en France pour une édition Monopoly France. Les internautes sont invités à désigner les 22 villes lauréates. Un village imprévu, Montcuq (rendu célèbre par l'émission Le Petit Rapporteur), se place en tête de sondage dès la 2^e semaine de vote. Mais Hasbro décide de ne pas respecter le vote. Pour atténuer sa décision très critiquée par les votants et les médias, la société annonce une édition spéciale consacrée à Montcuq.

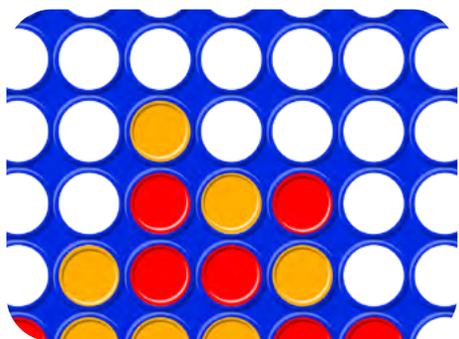
Le maire du village parle d'injustice et Télérama qualifie cette décision de parodie de démocratie participative.

JEU N°5

"Puissance 4"



C'est un jeu de stratégie combinatoire abstrait. Le but du jeu est d'aligner une suite de 4 pions de même couleur sur une grille comptant 6 rangées et 7 colonnes. Chaque joueur dispose de 21 pions d'une couleur (en général jaune ou rouge). Tour à tour, les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix, le pion coulisse alors jusqu'à la position la plus basse possible dans ladite colonne à la suite de quoi c'est à l'adversaire de jouer. Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) consécutif d'au moins 4 pions de sa couleur.



JEU N°5



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Connaissez vous ce jeu ?

QUESTION 2 :

Quels autres jeux aimez vous ?

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le jeu est commercialisé pour la première fois en 1974 par la Milton Bradley Company, plus connue sous le nom de MB et détenue depuis 1984 par la société Hasbro. MB est fondée en 1860 par Milton Bradley à Springfield dans le Massachusetts. En 1861, la société commercialise "The Checkered Game of Life". C'est un succès (plus de 45 000 exemplaires vendus en un an), si bien que dès 1880, la compagnie s'agrandit et commence à faire des puzzles.

Le jeu est plus connu en français sous le nom de Destins.

JEU N°6

"Jeu de l'oie"

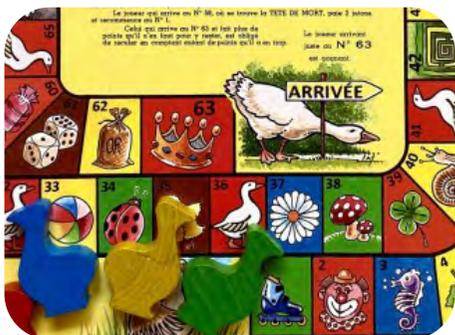


C'est un jeu de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés.

Traditionnellement, ce jeu de hasard pur comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges.

Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

Ce jeu est très sympathique et connaît de multiples formes. Il est aussi utilisé comme parcours géants dans certains parcs ou jardins publics.



JEU N°6



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Connaissez-vous ce jeu ?

QUESTION 2 :

La case N°58 "Tête de Mort" est un piège, lequel ?

LE SAVIEZ-VOUS ?

Bien que rien ne le prouve, certains prétendent que l'origine du jeu de l'oie vient de l'Inde antique : ce serait un symbole ludique de la "roue de la naissance et de la mort", nommée samsara dans l'hindouisme, la victoire étant le Nirvana.

Mais le jeu de l'oie n'est pas une « roue » : c'est une spirale, ce qui semble contredire cette origine « indienne ». Il pourrait aussi venir des grecs avec le Disque de Phaistos.

POÈME

"Le jeu de cartes" de Maurice Carême



“

Quel étrange jeu de cartes !
Les rois n'aiment pas les reines,
Les valets veulent combattre,
Et les dix n'ont pas de veine.

Les piques, plus pacifiques,
Se comprennent assez bien ;
Ils adorent la musique
Et vivent en bohémiens.

Les trèfles sont si distraits
Qu'ils tombent sur les carreaux.
Quand un cinq rencontre un sept,
Ils se traitent de nigauds.

Quel étrange jeu de cartes !
Le diable même en a peur
Car il s'est brûlé la patte
En retournant l'as de cœur.