



# JEUX AUTOUR DE MONDE

Un voyage ludique et interculturel

Disponible également en :

Arabe

Anglais

Farsi

Français

Kurde

Polonais

Roumain

Russe

Serbe

Turc

Ukrainien

## Table des matières

|  |    |
|--|----|
| AVANT-PROPOS.....                                  | 5  |
| AFGHANISTAN.....                                   | 6  |
| BERI BERI (MARIÉE MARIÉE).....                     | 6  |
| DANDA CLID.....                                    | 7  |
| TUSHLA BAAZI.....                                  | 8  |
| ARGENTINE.....                                     | 9  |
| PAN Y QUESO (PAIN ET FROMAGE).....                 | 9  |
| EL JUEGO DEL PAQUETE (LE JEU DU PAQUET).....       | 10 |
| LAPIÑATA— LE JEU D’ANNIVERSAIRE TYPIQUE.....       | 11 |
| CHANCHO VA (LE COCHON VA PLUS LOIN).....           | 12 |
| CHINE.....   | 13 |
| PORTER LE PALANQUIN.....                           | 13 |
| ALLEMAGNE.....                                     | 14 |
| BALLON D’ÉTAT.....                                 | 14 |
| LECTURE DU JOURNAL.....                            | 15 |
| FEU, TERRE, EAU, AIR.....                          | 16 |
| IRAK.....  | 17 |
| CHAAB.....   | 17 |
| HALMATEN.....                                      | 18 |
| CAMEROUN.....                                      | 19 |
| BATON RELAY.....                                   | 19 |
| KAZAKHSTAN.....                                    | 20 |
| HULI, HULI DAMOJ.....                              | 20 |
| OURS, COMBIEN DE TEMPS VAS-TU ENCORE DORMIR ?..... | 21 |

|  |    |
|--|----|
| MAROC .....                            | 22 |
| JEUX DE PIERRES À ATTRAPER .....       | 22 |
| SCHRITTA.....                          | 23 |
| ROUMANIE .....                         | 24 |
| LAPTE GROS — LAIT ÉPAIS.....           | 24 |
| BAMBILICI .....                        | 26 |
| LA SOURIS ET LE CHAT .....             | 28 |
| HIRONDELLE, DÉPLACE TON NID !.....     | 29 |
| RUSSIE .....                           | 30 |
| POÊLE À FRIRE .....                    | 30 |
| LAPTA.....                             | 31 |
| SERBIE .....                           | 33 |
| MA SŒUR, COMBIEN COÛTE LE LAIT ? ..... | 33 |
| ŒUFS OU PEINTURE.....                  | 34 |
| SYRIE .....                            | 35 |
| BILLES.....                            | 35 |
| SEPT PIERRES.....                      | 36 |
| TURQUIE.....                           | 37 |
| ZAMBAK ZAMBAK .....                    | 37 |
| UKRAINE.....                           | 38 |
| COULEUR.....                           | 38 |
| 5 NOMS.....                            | 39 |
| VERSEAU.....                           | 40 |

# AVANT-PROPOS

Chers lecteurs, chères lectrices,

Le jeu occupe une place centrale dans le développement des enfants. Les enfants peuvent jouer partout : dans la rue, à l'école ou à la garderie. Souvent, il ne faut rien de plus qu'une corde ou une balle pour commencer un jeu.

Chaque jeu est imprégné de la culture d'un pays et permet d'avoir un aperçu sur cette culture. Il existe des jeux typiques d'un pays et qui ne sont généralement joués que dans ce pays. Certains jeux se jouent également dans le monde entier et nous semblent familiers. Cela montre que les enfants du monde entier prennent beaucoup de plaisir à jouer à des jeux qui se ressemblent.

Cette brochure regroupe des jeux de tous les continents pour permettre aux enfants d'avoir un accès ludique à l'apprentissage des jeux du monde entier en garderie.

Elle décrit des jeux qui permettent de faire un tour du monde au sens figuré et qui peuvent être joués à peu de frais en famille et en plein air.

La collection de jeux interculturels représente un soutien et un soulagement aussi bien dans le quotidien pédagogique de la garderie que dans le quotidien familial.



## AFGHANISTAN

### BERI BERI (MARIÉE MARIÉE)

Âge : à partir de 6 ans

Matériel : bois, textiles ou résidus

Description du jeu :

Le Beri Beri est un jeu dans lequel les enfants fabriquent des marionnettes ou des pantins et reproduisent ensuite une cérémonie de mariage.

La préparation du jeu requiert beaucoup de travail créatif.

Les jeunes filles fabriquent des poupées de mariés, souvent avec l'aide de leurs sœurs aînées, de leurs mères ou d'autres femmes de leur famille. Pour ce faire, elles utilisent du bois, du tissu et d'autres matériaux (par exemple des boutons pour fabriquer les yeux).

Les garçons aident à trouver des emplacements pour les maisons des mariés, qui ne sont pas très éloignées les unes des autres, et ramassent des pierres pour construire des maisons miniatures.

Ils fabriquent également un cheval en bois que le mariée se rend à la maison du marié.



Transmis par Mohammad Jabarkhail d'Afghanistan



# AFGHANISTAN

## DANDA CLID

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : bâtons

Description du jeu :

Dandaclid se joue à deux joueurs. Il se joue avec deux bâtons. Un bâton plus grand (danda) est utilisé pour frapper le bâton plus petit (clid). Dans le cas du plus petit bâton, les deux extrémités sont rétrécies, de sorte que celles-ci sont surélevées par rapport au sol lorsque le bâton est posé. L'une des extrémités surélevée par rapport au sol est frappée avec le plus grand bâton pour le lever légèrement, puis frappée à nouveau pour faire voler le bâton le plus loin possible. Typiquement, la base du jeu se compose de deux cercles — un intérieur (base) et un extérieur.

Le premier joueur se place sur le cercle intérieur et essaie de frapper la plus petit bâton le plus loin possible — loin des deux cercles. L'autre personne (joueur ou joueuse de champ) prend la petite canne et essaie de la lancer dans le cercle extérieur. Si elle ou il y parvient, elle ou il gagne un point. S'il ou elle échoue, le premier joueur en fin de partie marque un point et peut frapper à nouveau le bâton depuis cette position – ce qui rend plus difficile pour le joueur de champ de renvoyer le petit bâton dans le cercle. Les joueurs décident du nombre de points nécessaires pour gagner la partie.



Transmis par Mohammad Jabarkhail d'Afghanistan



# AFGHANISTAN

## TUSHLA BAAZI

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : petits cailloux

Description du jeu :

Tushla baazi est un de ces jeux dont il existe de nombreuses variantes.

Une variante populaire du jeu se joue de la manière suivante :

Sur le sol, on dessine un petit cercle avec une ligne droite qui passe par le centre.

Les deux joueurs placent le même nombre de billes sur la ligne. Chaque joueur essaie de repousser la bille de l'autre joueur en la frappant avec l'une de ses billes.

S'il réussit, il/elle ramasse les billes des autres joueurs.

Celui qui a collecté le plus de billes gagne la partie.



Transmis par Mohammad Jabarkhail d'Afghanistan





## ARGENTINE

### PAN Y QUESO (PAIN ET FROMAGE)

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Dans le jeu « Pan y Queso », deux enfants placés face à face à une certaine distance disent à tour de rôle

PAN — QUESO

PAIN — FROMAGE

et vont à la rencontre l'un de l'autre sur une ligne peinte ou imaginée, en mettant à chaque fois un pied devant l'autre.

Lorsque le premier enfant dit PAIN, cet enfant avance d'un pied ; l'autre enfant à FROMAGE.

Le premier qui marche sur l'autre gagne.



Transmis par Corinne Acea de l'Argentine



## ARGENTINE

### EL JUEGO DEL PAQUETE (LE JEU DU PAQUET)

Âge : à partir de 6 ans

Matériel : carton, papier d'emballage

Description du jeu :

Les enfants sont assis en cercle et font circuler un paquet emballé en plusieurs couches pendant que la musique joue. Chaque équipe possède un papier avec une tâche à accomplir.

Lorsque la musique s'arrête, l'enfant qui tient le paquet doit déballer une couche et accomplir la tâche correspondante inscrite sur la fiche.

Ce processus se répète plusieurs fois.

Le jeu se termine lorsque quelqu'un ouvre la dernière couche et reçoit un cadeau.



Transmis par Corinne Acea de l'Argentine



## ARGENTINE

### LAPIÑATA— LE JEU D'ANNIVERSAIRE TYPIQUE

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : ballons, bonbons, autres objets

Description du jeu :

En Argentine, les piñatas sont généralement fabriquées à l'aide d'un gros ballon en caoutchouc (d'une cinquantaine de centimètres une fois gonflé) doté d'une large ouverture par laquelle on le remplit des objets à distribuer (bonbons et petites choses)

Ensuite, la piñata est tenue à une hauteur accessible à l'enfant qui fête son anniversaire et à ses invités, puis elle est percée avec un objet tranchant.

Le ballon éclate, les objets tombent et les enfants les ramassent.



Transmis par Corinne Acea de l'Argentine



## ARGENTINE

### CHANCHO VA (LE COCHON VA PLUS LOIN)

Âge : à partir de 6 ans

Matériel : cartes en plusieurs couleurs

Description du jeu :

Ce jeu se joue avec des cartes spéciales.

Par exemple, si quatre enfants jouent, il y a quatre cartes avec les chiffres de un à quatre dans une certaine couleur. Chaque enfant reçoit quatre cartes. À chaque tour, une carte est transmise.

Le but du jeu est de former le plus rapidement possible la combinaison de quatre cartes du même chiffre ou de la même couleur.

Lorsque l'on a quatre cartes identiques, on crie « Chancho (cochon) » et on place une main au centre de la table.

Tous les autres font la même chose. L'enfant qui place sa main en dernier perd et doit à un gage.



Transmis par Corinne Acea de l'Argentine



CHINE

## PORTER LE PALANQUIN

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : palanquin

Description du jeu :

Le but du jeu est d'entraîner la force des bras et la coordination des membres.

Des groupes de trois personnes sont formés. Deux personnes d'un groupe portent le palanquin sur lequel la troisième personne est assise.

Les deux enfants qui portent le palanquin tiennent chacun leurs mains gauches à leurs poignets droits, puis placent leurs mains droites l'une sur l'autre à leurs poignets gauches, créant ainsi un signe « # ».

Les enfants dans le palanquin mettent leurs pieds dans l'anneau domestique formé par les mains du porteur du palanquin et s'assoient sur le signe « # » formé par la paume de la main.

Chaque groupe saute latéralement, le plus rapide gagne.



Transmis par la famille Yang de Chine



## ALLEMAGNE

### BALLON D'ÉTAT

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : softball

Description du jeu :

La balle au prisonnier est un jeu très populaire parmi les enfants en Allemagne.

On joue avec une balle molle.

Le jeu se déroule sur deux terrains de taille égale, divisés par une ligne médiane. Une personne par équipe se rend dans le ciel (derrière la ligne de fond du terrain adverse).

Chaque équipe essaie, depuis son terrain, de tirer sur les membres de l'équipe adverse avec la balle molle.

Celui qui est touché doit aller derrière le terrain de jeu de la partie adverse (ciel) et peut, de là, également essayer de toucher les enfants adverses avec le ballon. Celui qui attrape la balle garde sa vie.

L'équipe qui n'a plus de personnes dans le champ en premier, perd.



Transmis par Luciano Muranyi de l'Allemagne



## ALLEMAGNE

### LECTURE DU JOURNAL

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : journaux

Description du jeu :

La lecture du journal est un jeu d'enfant qui nécessite une grande liberté de mouvement de la part des joueurs. Il est donc préférable de jouer à l'extérieur. Un enfant est choisi et reçoit un journal. Les autres enfants se répartissent en demi-cercle, à une distance de 15 à 20 mètres, devant celui ou celle qui « lit le journal ».

Le jeu commence lorsque le lecteur commence à lire dans le journal. Le journal doit occuper tout le champ de vision du lecteur ou de la lectrice, de sorte qu'il ou elle ne puisse pas voir les autres joueurs ou joueuses. Pendant ce temps, les autres enfants essaient de se faufiler pas à pas vers celui ou celle qui lit. Si ce dernier baisse le journal, tous les autres joueurs doivent s'arrêter immédiatement et ne plus bouger. Ceux qui se déplacent malgré tout doivent revenir au point de départ.

Celui ou celle qui lit le journal peut aussi s'approcher des autres enfants et essayer de les faire rire en faisant des grimaces ou en posant des questions, afin qu'ils soient obligés de retourner à leur point de départ. L'enfant qui touche le premier le journal de celui ou celle qui le lit gagne et devient le nouveau lecteur de journal.



Transmis par Leonie M. de l'Allemagne



# ALLEMAGNE

## FEU, TERRE, EAU, AIR

Âge : à partir de 5 ans

Matériaux : pas nécessaire

Description du jeu :

Le feu, la terre, l'eau et l'air est un jeu qui convient à de nombreux enfants et qui se joue de préférence dans un grand espace, par exemple dans un gymnase.

Le meneur de jeu détermine d'abord ce que les enfants doivent faire lorsqu'ils entendent les termes feu, terre, eau, air (par exemple courir vers un banc, sauter ou autre).

Au début, tous les enfants courent dans la salle et doivent ensuite réagir le plus vite possible lorsqu'ils entendent l'une des consignes.

Le dernier à réagir est éliminé. Le dernier qui reste gagne la partie et devient le prochain meneur de jeu.



Transmis par Simone M. de l'Allemagne





IRAK

## CHAAB

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : pierres, bâtons

Description du jeu :

Chaque joueur dispose d'un groupe de pierres qu'il a collectées sur la route. Pour le jeu, les pierres sont peintes avec de la peinture. Chaque joueur choisit un bâton appelé « beat ». Le bâton doit être lourd et robuste.

Dans le jeu de chaab, il existe plusieurs méthodes et types de jeu et chaque méthode a ses caractéristiques et son nom ainsi que ses propres conditions et principes de jeu. L'une de ces méthodes s'appelle le manash, le khizi, le douqi ou le siri. Le nombre de joueurs peut être choisi de manière flexible.

Un groupe dessine un cercle sur le sol et chaque joueur place un nombre convenu de chaabs au centre du cercle et trace une ligne droite à l'extérieur du cercle, à environ trois mètres, où se tiendra le tireur. Le premier à terminer le jeu lance son bâton à l'intérieur du cercle dans le but de faire sortir les Chaabs du cercle. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il fasse une erreur, puis le jeu passe à l'autre joueur jusqu'à ce que tous les chaabs à l'intérieur du cercle soient sortis. Le gagnant est celui ou celle qui a le plus de chaabs.



Transmis par Usama J. Ahmed Al Shukata d'Irak



## IRAK – RÉGION AUTONOME DU KURDISTAN

### HALMATEN

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : 5 petites pierres

Description du jeu :

Le jeu Halmaten est l'un des plus anciens jeux kurdes.

La première étape consiste à faire rouler les cinq pierres sur le sol. Un enfant commence par soulever une pierre du sol et la lance vers le haut. Jusqu'à ce que le caillou redescende, l'enfant doit ramasser le plus rapidement possible un caillou au sol et, juste après, attraper le caillou du haut. Lorsque l'enfant y parvient, les pierres collectées sont à nouveau jetées avec les trois autres pierres.

Au cours de l'étape suivante, le même enfant doit à nouveau lancer une pierre vers le haut. Cependant, pendant que la pierre descend, il doit cette fois-ci ramasser deux pierres sur le sol et attraper l'une d'elles en l'air.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que quatre pierres soient ramassées au sol lors d'un lancer vers le haut. Enfin lorsque l'enfant a cinq pierres dans les mains, il les lance toutes en même temps vers le haut et doit ensuite attraper les cinq pierres. Si aucune pierre ne tombe par terre, l'enfant a gagné.

Dès qu'une pierre tombe par terre, c'est au tour de l'enfant suivant.



Transmis par Rahim Niyar de la  
Région autonome du Kurdistan



## CAMEROUN

### BATON RELAY

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : 2 bâtons ou 2 petits objets comme des balles molles

Description du jeu :

Les enfants se répartissent en deux équipes égales, de préférence de quatre enfants ou plus chacune. Les équipes se placent chacune derrière un marquage au sol et se tiennent en ligne à une distance d'une longueur de bras les unes des autres. Celui qui est derrière reçoit le bâton de relais.

Tous les autres participants se tiennent debout, le regard tourné vers l'avant, et lèvent la main qui reçoit derrière eux.

Au signal « Partez », les enfants se passent le témoin le plus vite possible. Lorsque la personne en tête de file reçoit le bâton, elle doit le lever rapidement au-dessus de sa tête pour signaler que l'équipe a terminé.

La première équipe qui termine gagne la manche.

Règle : Le receveur regarde devant lui. La main qui reçoit est maintenue immobile. Le receveur tient fermement le bâton. Les enfants se passent le bâton à la main à tour de rôle.

CONSEIL : Lorsque le bâton de relais arrive en avant, tout le monde se retourne et regarde dans l'autre direction. Lorsque le bâton de relais se trouve à l'extrémité de la ligne et le jeu peut être recommencé.



Transmis par Josephine Forghab du Cameroun



# KAZAKHSTAN

## HULI, HULI DAMOJ

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Le but de ce jeu d'attrape est d'échapper à un coéquipier ou à une coéquipière qui joue le rôle d'attrapeur ou d'attrapeuse et de se rendre dans un quartier sûr.

La « chasse » proprement dite est précédée du dialogue suivant.

Un enfant (l'attrapeur) qui se trouve sur le côté crie au groupe de joueurs :

« Huli, huli domoj » (Petite oie, petite oie, viens à la maison)

« Bojiumsja » - « Kowo ? » (Nous avons peur. - De qui ?)

« Wolk sa goroj » (Du loup derrière la montagne.)

« Tschto on djelajet ? » (Que fait-il ?)

« Gusjku skupjot » (Il va chercher une oie.)

« Kakuju ? » (Lequel ?)

« Seru, belu, wolutchatu » (Gris, blanc.)

« Skorej, djetki w chatu » (Vite, les enfants, dans la maison.)

Après cet appel, tous les enfants qui jouent le rôle d'oies courent vers l'appelant.

Pendant ce temps, la tâche de l'attrapeur est d'attraper une des oies.



Transmis par Elena Rollmann du Kazakhstan



## KAZAKHSTAN

### OURS, COMBIEN DE TEMPS VAS-TU ENCORE DORMIR ?

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Les enfants se tiennent en cercle. Un enfant (l'ours) est assis au milieu du cercle et « dort ».

Les enfants se tiennent par la main et marchent en cercle en demandant à l'ours : « Ours, combien de temps vas-tu dormir ? » L'ours se tait.

Les enfants demandent à nouveau : « Ours, combien de temps vas-tu dormir ? »

L'ours grogne de mécontentement.

Les enfants posent la même question pour la troisième fois. Cette fois, l'ours répond par un chiffre, pas plus haut que dix, par exemple il dit « cinq ». Ensuite, les enfants commencent à compter jusqu'à « cinq ». À « cinq », l'ours se lève, tous les enfants courent dans tous les sens pour ne pas se faire attraper par l'ours.

Celui qui est attrapé par l'ours devient lui-même un « ours » et le jeu recommence.



Transmis par Elena Rollmann du Kazakhstan



MAROC

## JEUX DE PIERRES À ATTRAPER

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : petits cailloux (par exemple des galets), facultatif : billes

Description du jeu :

Le jeu des cailloux est un jeu qui se pratique au Maroc, mais aussi dans toute l'Afrique. Le jeu est très simple et peut être joué avec peu de matériel. Pour jouer, il suffit de disposer de petites pierres (arrondies).

Six à onze pierres sont d'abord placées dans les paumes des mains, puis lancées vers le haut. Pendant le temps de vol, les mains sont tournées de manière à ce que les paumes soient tournées vers le haut pour attraper les pierres. Il faut le répéter deux fois. Pour la dernière fois, les petits cailloux sont lancés en l'air et ne sont pas rattrapés.

Il existe notamment les « niveaux » suivants du jeu :

1. L'adversaire désigne un caillou qui doit être pris en dernier. On prend un caillou et on le lance en l'air avec une main. Pendant le temps où le caillou est en l'air, il faut ramasser les cailloux posés sur le sol avec le moins de coups possible.
2. L'adversaire désigne un caillou qui ne peut pas être touché ou déplacé. Il construit une « porte » avec ses doigts. Le joueur en fin de partie doit alors lancer un caillou en l'air et faire entrer dans le but les cailloux posés au sol, sans déplacer ni toucher le caillou qu'il ne peut pas toucher.



Transmis par Hanane Ouamar du Maroc



MAROC

## SCHRITTA

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : petits cailloux

Description du jeu :

Un rectangle est dessiné sur le sol et divisé en quatre carrés identiques. Chaque carré est associé à un chiffre de un à quatre. Maintenant, le caillou doit être lancé du carré 1 au carré 4.

Sur le premier carré, on lance le caillou à la main. Si l'on touche la case correspondante, on commence à sauter sur une jambe. Le caillou doit atterrir dans le carré et non sur la ligne ou en dehors du carré, sinon on est éliminé. Dès que le caillou a atterri dans le premier carré, l'enfant saute dans le premier carré et pousse le caillou avec son pied dans le deuxième carré. Du deuxième carré, le caillou est poussé avec le pied dans le troisième carré et ainsi de suite jusqu'à ce que le tour soit terminé. Du quatrième carré, on pousse le caillou vers l'extérieur, l'enfant devant atterrir avec les deux pieds sur le caillou vers l'extérieur. C'était le premier tour. Lorsqu'un enfant a réussi ce tour, le jeu se poursuit. L'enfant se trouve à nouveau devant les carrés dessinés et doit maintenant lancer le caillou directement dans le deuxième carré et sauter jusque-là. Dès que l'on a atteint le deuxième carré, il faut à nouveau pousser le caillou avec le pied dans le troisième carré et terminer le tour de la même manière.

Le jeu se termine lorsqu'un enfant a terminé les quatre tours.



Transmis par Nezha Addi du Maroc



## ROUMANIE

### LAPTE GROS — LAIT ÉPAIS

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Lait épais est un jeu d'équipe qui peut être joué avec au moins cinq joueurs. Si plusieurs personnes souhaitent participer au jeu, le nombre total de participants doit toujours être un nombre impair.

Positionnement : Un joueur ou une joueuse est désigné(e) comme arbitre et les autres participants sont répartis en deux équipes égales. Une fois l'ordre de jeu établi, l'une des équipes s'assoit comme suit : Le premier joueur se penche en avant et pose sa tête dans les mains de l'arbitre. Le suivant, penché, derrière le premier joueur, la tête entre les jambes. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe se soient assis les uns derrière les autres.

Les joueurs de l'autre équipe doivent sauter à tour de rôle derrière l'équipe assise. Chaque fois que quelqu'un saute, il doit crier « Lapte gros ! » Les joueurs qui ont sauté doivent rester dans la position dans laquelle ils ont atterri (sans se déplacer davantage vers l'arrière ou l'avant).

Une fois que tous les membres de l'équipe 2 ont sauté derrière l'équipe 1, ils doivent maintenir leur position et le premier sauteur doit montrer à l'arbitre un nombre de un à cinq avec son doigt. L'équipe 1 devine le chiffre indiqué.



Les équipes échangent les rôles et le jeu se termine quand :

- l'équipe penchée devine le nombre affiché ;
- un des joueurs qui a sauté (et qui se trouve sur le dos d'un adversaire) touche le sol avec son pied ;
- quelqu'un oublie de crier « Lapte gros ! » avant de sauter ;
- il y a encore des joueurs qui devraient sauter, mais qui n'ont plus de place à cause du mauvais positionnement de ceux qui ont sauté avant eux.



Transmis par Valeriu Drăguț de Roumanie



## ROUMANIE

### BAMBILICI

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : balles

Description du jeu :

Bambilici est un jeu d'extérieur qui se joue avec un ballon et à quatre personnes. Ce jeu est une variante du football, mais sur une surface beaucoup plus petite.

Avant le début du match, le terrain de jeu est marqué comme suit : Un grand carré divisé de manière égale en quatre petits carrés numérotés de un à quatre.

Après avoir déterminé la place de chaque participant, le jeu commence par le service du joueur ou de la joueuse qui se trouve dans le carré portant le numéro un.

Règles :

- Le ballon est toujours joué en diagonale dans la surface de réparation (un contre trois, deux contre quatre et trois contre un).
- Si un joueur ou une joueuse pousse le ballon en dehors des limites du terrain, il y a faute.
- Si le ballon dans la boîte d'un participant touche le sol au moins deux fois avant de le toucher, il y a faute.
- Si un joueur ou une joueuse fait une erreur, il échange des cases avec le participant qui se trouve sur la case avec un numéro inférieur (quatre échange avec trois, trois échange avec deux, deux échange avec un).

- La personne qui se trouve dans la case numéro un n'a personne avec qui échanger sa place en cas d'erreur, ce qui fait que ses erreurs s'accumulent. Après trois erreurs, la personne est éliminée du jeu.
  - Lorsque la personne passe de la case numéro un à la boîte numéro deux, le nombre d'erreurs qu'elle a collectées est remis à zéro.
  - Si la balle tombe sur une des lignes qui séparent les cases et que ce box est occupé par une personne, le tir est valable. Ce n'est que si la ligne sur laquelle la balle est tombée est partagée par deux joueurs que le jeu est interrompu et repris par la personne qui a servi en dernier.
- Le dernier participant encore en jeu gagne.



Transmis par Valeriu Drăguț de Roumanie



## ROUMANIE

### LA SOURIS ET LE CHAT

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Les enfants sont placés en arc de cercle, face à l'intérieur, et se tiennent par la main.

A deux endroits du cercle, les enfants ne se tiennent pas la main. Ce sont les endroits où « le chat » peut entrer et sortir du cercle.

Au centre du cercle se trouve un enfant, « la souris », à l'extérieur un autre enfant, « le chat ».

Sur un appel du meneur de jeu pour démarrer le jeu, « le chat » essaie d'attraper « la souris ».

Les joueurs du cercle facilitent l'évasion de la souris et permettent d'entrer et de sortir du cercle en levant les bras.

« Le chat » est empêché de passer. On ne peut entrer dans le cercle que par les deux portes.

Lorsque « le chat » attrape « la souris », le meneur de jeu choisit d'autres enfants pour ces rôles.

Il en va de même si « le chat » ne parvient pas à attraper « la souris » dans un temps donné.



Transmis par Lavinia Boț-Jurca de Roumanie



## ROUMANIE

### HIRONDELLE, DÉPLACE TON NID !

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Tous les joueurs forment des groupes de deux, qui se font face et se tiennent par la main. Il y a plusieurs couples de ce type qui représentent le nid. Au milieu, un troisième enfant joue le rôle de l'hirondelle (l'hirondelle reste dans le nid formé par les deux autres participants).

Si quelqu'un crie « Hirondelle, déplace ton nid », toute personne se trouvant dans un nid doit le quitter. Les joueurs ne peuvent pas retourner dans le même nid qu'ils viennent de quitter.

Un joueur (une des hirondelles) reste sans nid et se déplace autour des nids jusqu'à ce que le meneur de jeu appelle : « Hirondelle, déplace ton nid ! ». À ce moment-là, toutes les « hirondelles » doivent quitter leur nid et en trouver un autre.

Cela offre à l'hirondelle sans nid la possibilité d'en trouver un. Maintenant, une autre « hirondelle » reste sans nid et au prochain cri, il/elle a la possibilité de trouver un nouveau nid.



Transmis par Lavinia Boț-Jurca de Roumanie



# RUSSIE

## POÊLE À FRIRE

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Le jeu se joue avec au moins à huit à dix enfants. Plus il y a d'enfants qui jouent, mieux c'est. Dans un premier temps, les enfants sont répartis en deux équipes. Tous se tiennent par la main en cercle et font des rimes en disant « Poêle à frire, poêle à frire, viens ici le plus vite possible ».

Ensuite, deux équipes se font face en se tenant la main.

L'équipe des poêles à frire démarre la première et crie « Quelle âme veux-tu ? »

L'équipe adverse choisit une personne de l'équipe adverse et crie un nom.

Cette personne doit rompre la « paire » des mains de deux joueurs quelconques de l'autre équipe en effectuant une course. Si elle réussit, elle en emmène un ou une dans sa propre équipe, sinon elle fait partie de l'équipe adverse d'origine. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe soit complètement « dissoute ». Le jeu se déroule généralement assez rapidement et est très animé.



Transmis par Nataliia Karas de Russie



## RUSSIE

### LAPTA

Âge : à partir de 6 ans

Matériel : raquettes, balles

Description du jeu :

Le « lapta » est un sport de balle russe, similaire au Schlagball allemand.

Le mot « lapta » se traduit par « bois de frappe ». Les raquettes sont plates et larges (environ 120 centimètres de long et quatre centimètres de large). La balle est petite, légère et de la taille d'une balle de tennis.

Le jeu se joue entre deux équipes, chacune composée d'au moins cinq personnes. Le terrain de jeu est rectangulaire et peut avoir différentes tailles. Il y a une ligne de frappe et deux bases.

L'arbitre tire au sort le premier qui frappe puis les joueurs se mettent en place. L'équipe qui défend se dirige vers le terrain, tandis que le batteur se tient dans la base avancée. Une ou un membre de l'équipe lance une balle au batteur, qui doit la frapper avec force et précision. Dès que le ballon a été frappé, les joueurs de l'équipe qui a frappé se précipitent vers l'avant avec l'objectif d'atteindre la ligne médiane et de revenir à leur base d'origine alors que le ballon est encore en jeu.

En cas de succès, l'équipe marque deux points à chaque fin de match. Les joueurs de champ peuvent priver leurs adversaires d'une course en faisant tomber des coureurs avec la balle. Après avoir touché un adversaire, le joueur en fin de partie doit courir derrière la ligne de fond ou vers sa base d'attache sans être lui-même touché. Les deux équipes peuvent se défausser l'une l'autre tant qu'un joueur reste en dehors de la ligne de fond ou de la base d'attache. Si un ou plusieurs joueurs de champ attrapent le ballon alors qu'il est en l'air, l'équipe se voit attribuer une course. Le but du lapta est de marquer le plus de points possible.



Transmis par Inna Schmidt de Russie





# SERBIE

## MA SŒUR, COMBIEN COÛTE LE LAIT ?

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Un nombre illimité d'enfants se tiennent en cercle, deux par deux. Un enfant représente « une vendeuse ou un vendeur », un enfant s'agenouille et joue « le pot de lait » et un enfant joue le rôle « de la cliente ou du client ». « La cliente/le client » se met alors à la recherche du « couple de vendeurs » pour acheter du lait chez « la vendeuse ou le vendeur ».

« Le vendeur » change toutefois d'avis et ne souhaite plus vendre « le lait ». C'est pourquoi les deux enfants se lancent dans une course pour décider qui aura « le lait ».

L'enfant qui a attrapé en premier « le pot de lait » joue maintenant « le vendeur ou la vendeuse », le perdant ou la perdante est maintenant « le client ou la cliente ».



Transmis par Emilja Čitanov de Serbie



## SERBIE

### ŒUFS OU PEINTURE

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Une personne joue le rôle d'un vendeur ou d'une vendeuse, une autre est le diable venu du ciel et les autres enfants sont des œufs. Les enfants qui jouent aux œufs se tiennent les uns à côté des autres et le vendeur ou la vendeuse leur chuchote à l'oreille quelle est leur couleur afin que personne ne l'entende. Le diable vient frapper à la porte.

Le diable : Toc toc

Vendeur ou vendeuse : Qui est là ?

Le diable : Diable du ciel.

Vendeur ou vendeuse : De quoi avez-vous besoin ?

Le diable : Un œuf.

Vendeur ou vendeuse : Quelle couleur ?

Le diable dit une couleur, le vendeur ou la vendeuse lui dit s'il en a ou non, et l'œuf de cette couleur s'enfuit.

Si le diable l'attrape, l'œuf devient le diable et le diable devient l'œuf.

Le vendeur ou la vendeuse lui donne une nouvelle couleur.



Transmis par Emilja Čitanov de Serbie



# SYRIE

## BILLES

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : beaucoup de boules colorées/petites balles colorées

Description du jeu :

Le jeu des « billes », l'un des plus célèbres jeux pour enfants en Syrie avant l'ère de la technologie, est souvent pratiqué par les enfants.

Le premier à tirer est déterminé selon un principe de distance : Pour cela, il faut tracer une ligne sur le sol. Les joueurs tirent sur la ligne à une distance de trois mètres. La personne la plus proche de la ligne commence. Un cercle est dessiné (généralement d'environ 1,5 à 3 mètres de large) et 13 « billes » y sont placées. Les « billes » doivent être disposées en forme de croix et espacées de 7,5 centimètres. Chaque participant tire à tour de rôle depuis l'extérieur du cercle et tente de faire sortir une balle du cercle, tandis que son tireur reste à l'intérieur du cercle. Si le tireur rate son coup, le tour est terminé et il reprend le tireur. Mais si le tireur a réussi, il roule aussi hors du cercle, garde les billes qui ont roulé dehors et le tour est terminé. Si le tireur marque et reste dans le cercle, la fin du jeu tire à nouveau depuis l'endroit où le tireur est resté. À chaque nouveau tour, une personne tire de n'importe où en dehors du cercle. Celui qui rassemble le plus de billes a gagné.



Transmis par Ali Elhaji Hmiedi de Syrie



# SYRIE

## SEPT PIERRES

Âge : à partir de 5 ans

Matériel : 7 pierres, balles molles

Description du jeu :

Pour jouer à ce jeu de pierres, il faut une balle molle, sept pierres qui peuvent être empilées les unes sur les autres et au moins deux à quatre joueurs et joueuses dans chaque équipe.

Les limites du terrain de jeu sont définies et les sept pierres situées au centre de la surface de délimitation sont empilées les unes sur les autres.

La première équipe commence par essayer de faire tomber les pierres avec un ballon à une distance donnée. Cette équipe a droit à trois tentatives de renversement du tas de pierres par trois joueurs différents. Si elle ne parvient pas à renverser le tas de pierres en trois essais, c'est au tour de l'autre équipe. Si le tas de pierres est tombé, l'équipe doit coopérer pour le remettre en place avant que l'équipe adverse ne le frappe avec la balle molle.

Si une personne est touchée, elle doit passer son tour jusqu'à la fin de la manche.

Les piles complètes sont notées sur sept points.

Si tous les joueurs sont éliminés avant la fin du tour, le nombre de pierres empilées correspond au nombre de points que l'équipe reçoit.

On joue autant de manches que le temps le permet. L'équipe qui a le plus de points gagne.



Transmis par Ali Elhaji Hmiedi de Syrie



## TURQUIE

### ZAMBAK ZUMBAK

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : foulards

Description du jeu :

Au moins quatre enfants s'assoient en cercle. Un enfant prend un foulard dans sa main et fait le tour des enfants assis par derrière. En même temps, ils chantent la chanson du jeu jusqu'à ce que l'enfant fasse tomber le foulard derrière l'un des enfants assis.

"yağ satarım bal satarım ustam ölmüş ben satarım ustamın kürkü sarıdır satsam on beş liradır zambak zumbak dön arkana iyi bak"

« Huile à vendre, Miel à vendre, Mon maître est décédé, Je vends la veste de mon maître, Est jaune, vaut 15 lires, Zambak zumbak, Tourne-toi, regarde autour de toi ».

Dès qu'il fait tomber le foulard, il s'enfuit et doit faire le tour du cercle une fois. L'enfant assis prend le foulard et doit attraper l'enfant qui s'enfuit. Si l'enfant qui s'enfuit arrive à l'endroit où l'enfant avec le foulard était assis, l'enfant a gagné et peut s'asseoir. C'est maintenant le tour de l'enfant qui a le foulard.



Transmis par Simay Furunci de Turquie



UKRAINE

## COULEUR

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Un enfant se tient dos aux joueurs. Soudain, il doit crier le nom d'une couleur (rouge, bleu, jaune, etc.).

Les joueurs cherchent rapidement la couleur sur leurs vêtements et montrent la couleur pour que l'enfant puisse la voir.

Celui qui n'a pas la couleur mentionnée sur ses vêtements commence à s'enfuir.

C'est ensuite au tour de l'enfant qui se fait attraper de donner une couleur.



Transmis par Nataliia Karas de l'Ukraine



## UKRAINE

### 5 NOMS

Âge : à partir de 3 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Le premier joueur ou la première joueuse frappe le ballon au sol avec la main en disant : « Je connais cinq noms de filles » : Katya un, Tanya deux, Sveta trois, Olya quatre, Julia cinq ». Les noms doivent être prononcés rapidement et en rythme. Il faut taper chaque mot avec une main sur la balle.

Lorsque le joueur a respecté le rythme et prononcé correctement les noms, il continue avec une autre catégorie, par exemple des noms de garçons (« Je connais cinq noms de garçons : Vanya un, Kolya deux, Petya trois, Sasha quatre, Misha cinq »).

Ensuite, l'enfant peut citer de la même manière cinq autres noms de tout ce qui lui passe par la tête : par exemple des noms de villes, de rivières, d'animaux, d'arbres, d'oiseaux ou de marques de voitures. Le premier à avoir tapé correctement et en rythme dix catégories gagne.

Si une personne perd la balle, fait une erreur ou met trop de temps à trouver un nom, la balle est transmise au deuxième joueur qui recommence : « Je connais cinq noms de filles ». La répétition des mêmes noms n'est pas autorisée.

Si, après un tour, la balle revient au premier joueur ou à la première joueuse, l'enfant recommence à partir de la catégorie dans laquelle il a perdu.



Transmis par Nataliia Karas de l'Ukraine



## UKRAINE

### VERSEAU

Âge : à partir de 4 ans

Matériel : pas nécessaire

Description du jeu :

Les joueurs choisissent un Verseau. Elle ou il s'accroupit, ferme les yeux et cache son visage dans ses genoux. Les autres posent leurs mains sur sa tête et se promènent en disant :

« Verseau, Verseau, pourquoi es-tu assis sous l'eau ? Sors une minute, une seconde » !

Après avoir fini de chanter la comptine, tout le monde se disperse dans différentes directions et le Verseau se lève et crie « Stop ! »

Les joueurs restent à l'endroit où ils ont été rattrapés par l'ordre et ne doivent pas le quitter. Ensuite, le Verseau commence à attraper des enfants les yeux fermés et devine qui il ou elle a attrapé. Pour esquiver les mains du Verseau, les autres peuvent s'accroupir, se pencher dans différentes directions et se tenir sur une jambe. Après avoir attrapé une personne, le Verseau doit la reconnaître par le toucher et l'appeler par son nom.

La personne capturée mène le jeu suivant. Les yeux fermés, le Verseau recherche les autres joueurs en se basant sur les sons. Les joueurs doivent donc rester les plus silencieux possible et ne pas souffler ou rire.



Transmis par Yevhen Oladko de l'Ukraine



## Indication de la source Icônes sur flaticon.com

### Afghanistan

[Afghanistan icons](https://www.flaticon.com/free-icons/afghanistan "afghanistan icons") created by Freepik - Flaticon

### Argentine

[Argentina icons](https://www.flaticon.com/free-icons/argentina "argentina icons") created by Freepik - Flaticon

### Chine

[China icons](https://www.flaticon.com/free-icons/china "china icons") created by Freepik - Flaticon

### Allemagne

[Germany icons](https://www.flaticon.com/free-icons/germany "germany icons") created by Freepik - Flaticon

### Irak

[Irak Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/irak "irak Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

### Iran

[Iran icons](https://www.flaticon.com/free-icons/iran "iran icons") created by Freepik - Flaticon

### Cameroon

[Cameroon icons](https://www.flaticon.com/free-icons/cameroon "cameroon icons") created by Freepik - Flaticon

### Kazakhstan

[Kasachstan Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/kasachstan "kasachstan Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

### Maroc

[Marokko Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/marokko "marokko Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

### Roumanie

[Romania icons](https://www.flaticon.com/free-icons/romania "romania icons") created by Freepik - Flaticon

### Russie

[Russia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/russia "russia icons") created by Freepik - Flaticon

### Auteurs

[Schriftsteller Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/schriftsteller "schriftsteller Icons") erstellt von Iconic Panda - Flaticon

### Serbie

[Serbia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/serbia "serbia icons") created by Freepik - Flaticon

### Syrie

[Syria icons](https://www.flaticon.com/free-icons/syria "syria icons") created by Freepik - Flaticon

### Turquie

[Turkey icons](https://www.flaticon.com/free-icons/turkey "turkey icons") created by Freepik - Flaticon

### Ukraine

[Ukraine icons](https://www.flaticon.com/free-icons/ukraine "ukraine icons") created by Freepik - Flaticon

## Kreis Viersen

Sozialamt – Kommunales Integrationszentrum

Rathausmarkt 3 | 41747 Viersen

[www.kreis-viersen.de](http://www.kreis-viersen.de)



Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für  
Schule und Bildung  
des Landes Nordrhein-Westfalen



## Impressum

Herausgeber: Kreis Viersen – Der Landrat

Stand: Februar 2024

Fotos: © Kreis Viersen, sofern nicht anders vermerkt