

# JEUX DE COUR D'ICI ET D'AILLEURS



Le folklore enfantin est l'un des plus solides qui existe :  
les jeux auxquels jouent les enfants d'aujourd'hui sont sensiblement  
les mêmes pour n'importe quel enfant dans le monde...  
Mais aussi pour les enfants d'il y a un siècle !  
Connaissez-vous des variations des jeux de la cour de récréation ?  
Amusez-vous à en découvrir certaines avec les enfants et à leur  
demander s'ils en connaissent d'autres !

# UN, DEUX, TROIS...SOLEIL!

Le meneur de jeu se place face à un mur.  
Les autres joueurs se placent à une dizaine de mètres de lui.  
Le joueur face au mur crie « 1, 2, 3 » et lorsqu'il dit « Soleil ! », il se retourne.  
Pendant le temps où il ne regarde pas, les autres joueurs avancent et doivent s'immobiliser quand il se retourne. Si l'un d'entre eux bouge, il doit retourner au point de départ et ceci jusqu'à ce qu'un des joueurs parvienne à toucher le mur.  
Le gagnant prend alors la place du meneur et le jeu peut recommencer.  
Ce jeu est international et il existe plusieurs variantes de la formulette.  
Amusez-vous à les découvrir et à les utiliser pour jouer!

## ITALIEN

Un, due, tre, stella!  
*Un, deux, trois, étoile!*

## ALLEMAND

Eins, zwei, drei, Ochs am Berg!  
*Un, deux, trois, boeuf sur la montagne!*

## CORÉEN

무궁화 꽃이 피었습니다  
[Mugunghwa kkoci pieot seumnida]  
*La fleur d'hibiscus a fleuri.*

## HÉBREU

א, ג, ב, ד מלוח  
[Aleph, bet, gimmel, dag malouah]  
*Un, deux, trois, hareng mariné!*

## ROUMAIN

Una, două, trei, vinete!  
*Un, deux, trois, aubergine!*

## POLONAIS

Jeden, dwa, trzy, Baba Yaga patrzy!  
[Jeden, dwa, tche, baba jaga patche]  
*Un, deux, trois, Baba Yaga te voit!*

« Baba Yaga » est une figure du folklore slave, représentée sous forme d'une sorcière souvent méchante, présente en peinture, musique, art, contes traditionnels...

## JAPONAIS

だるまさんがころんだ  
[Daruma-san ga koronda]  
*La statue de Daruma est tombée.*

« Daruma » est une figurine de papier mâché japonaise qui a la forme d'un moine bouddhiste. Il s'agit d'une figurine à vœux, qui porte chance et prospérité : elle est construite de manière à ce qu'elle se relève à chaque fois qu'on essaie de la faire tomber.

## CHINOIS (MANDARIN)

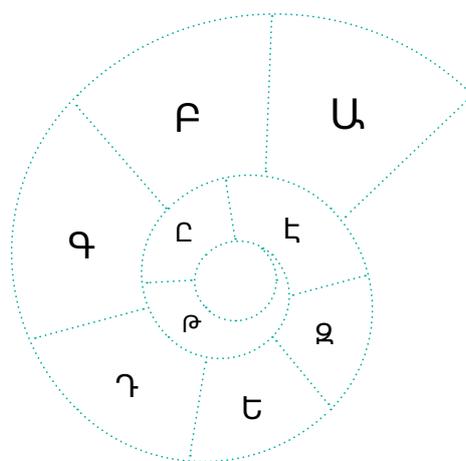
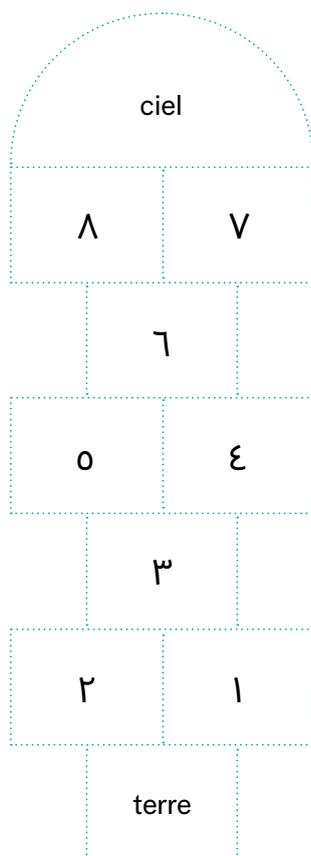
一二三木头人  
[yī, ér, sān, mu tou ren]  
*Un, deux, trois, bonhomme de bois!*

# LA MARELLE

Ce jeu existe dans plusieurs pays :  
 on l'appelle « Školica » en Serbie, « Djahadji » au Cameroun, « Katolo » en Tanzanie,  
 « Paris » en Islande (« paradis », pour ciel), ou « Campana » en italien,  
 « Panák » en République Tchèque ou encore « Reg » (« enrayure ») en breton.  
 Il existe plusieurs variantes de la marelle (forme des cases, nombre de chiffres utilisés, règles du jeu,...)

Nous vous proposons de vous inspirer des schémas ci-dessous pour les redessiner sur le sol et de les compléter avec les chiffres dans une autre langue, qui utilise un autre système d'écriture !

Vous pourrez personnaliser davantage le schéma et utiliser, à la place des chiffres, les jours de la semaine dans une autre langue, les mots de l'accueil (« bonjour », « merci », « bienvenue »,...). Vous pouvez également utiliser une langue différente pour chaque case !



	arabe	arménien	chinois	japonais	coréen	russe
1	١ [wahid]	Ա [ayb]	一 [yī]	一 [ichi]	일 [il]	один [odin]
2	٢ [ithnan]	Բ [ben]	二 [èr]	二 [ni]	이 [i]	два [dva]
3	٣ [thalaatha]	Գ [gim]	三 [sān]	三 [san]	삼 [sam]	три [tri]
4	٤ [arba'a]	Դ [da]	四 [sì]	四 [yon]	사 [sa]	четыре [chetyre]
5	٥ [khamsa]	Ե [ech]	五 [wǔ]	五 [go]	오 [o]	пять [pyatch]
6	٦ [sitta]	Զ [za]	六 [liù]	六 [roku]	육 [yuk]	шесть [chest]
7	٧ [sabaa]	Է [eh]	七 [qī]	七 [nana]	칠 [tchil]	семь [sem]
8	٨ [thamaniya]	Ը [et]	八 [bā]	八 [hachi]	팔 [p'al]	восемь [vosem]
9	٩ [tisaa]	Թ [to]	九 [jiu]	九 [kyū]	구 [gu]	девять [devât]