

Jouer aux osselets I cinque noccioli

Paola Perotti

Enseignante d'E.P.S.

Dans ce numéro, on vous présente un jeu traditionnel de conventions et de règles qui a des origines lointaines (les Grecs et les Romains y jouaient déjà) et qui sous des noms et des règles différentes est pratiqué dans diverses parties de l'Europe et du monde.

Le jeu des osselets est un jeu qui fait appel à la motricité fine et qui peut déjà être joué à partir du premier cycle de l'école élémentaire.

Autrefois, c'était un passe-temps très employé en colonie de vacances, avant de rentrer dans la classe et dans la cour de récréation.

Les objectifs

Les objectifs du jeu sont les suivants:

- *Perception espace-temps*
 - évaluer la vitesse ;
 - évaluer la distance ;
 - évaluer la direction.
- *Perception corporelle*
 - évaluer l'intensité du geste.
- *Adresse*
 - image du but ;
 - image des obstacles à gagner et des moyens indispensables pour la réussite ;
 - image de l'action à accomplir exactement.

Un jeu
qui nous vient de loin,
pratiqué un peu partout
encore aujourd'hui
et permettant
de développer
une motricité
oculo-manuelle.

- *Rapidité*
 - de perception ;
 - de réaction motrice.
- *Coordination oculo-manuelle*
- *Consolidation de la latéralité*
 - emploi de la main droite ou gauche.
- *Compter*

Le jeu

Matériel

Se procurer cinq noyaux de pêches, pas trop gros (on peut utiliser des noyaux qui appartiennent à d'autres fruits et qui ont à peu près la même dimension ou à la limite, on peut créer de faux osselets en argile ou en das...).

Après avoir fait sécher les osselets, on peut les personnaliser avec des couleurs; en donnant une couleur

différente à chaque osselet, il est possible de varier le jeu.

Joueurs

Le jeu peut également se faire si on est seul, mais naturellement, il devient plus intéressant et complet si l'on est en couple ou en groupe.

Terrain de jeu

On peut jouer en restant debout, en lançant les osselets sur une étagère, mais généralement on joue assis par terre et alors l'espace du jeu est celui qui se trouve immédiatement devant le joueur.

Déroulement du jeu

Si l'on est deux ou en groupe, on établit l'ordre du jeu et chaque joueur continue son jeu jusqu'au moment où il se trompe. Après il passe les osselets au joueur qui suit. Quand son tour se représentera, il continuera le jeu là où il s'est arrêté. Les points gagnés peuvent être mémorisés ou écrits. Chacun peut faire ses comptes ou marquer les points de l'adversaire.

PHASE 1 : lancer un osselet en l'air et ramasser les quatre qui restent, un à la fois, en 4 coups.
Secouer les cinq osselets et les libérer dans la zone du jeu.

En choisir un (celui qui facilite le jeu : par exemple, le plus éloigné).

Le lancer en l'air, en ramasser un autre et reprendre au vol celui qui a été lancé.

En mettre un de côté, celui qu'on a ramassé par exemple.

Relancer un osselet et en ramasser un autre... et ainsi de suite.

PHASE 2 : lancer un osselet en l'air et ramasser ceux qui restent, 2 par 2, en deux coups.

Lancer les osselets ; en choisir un et le lancer en l'air, ramasser deux osselets d'un coup et reprendre au vol celui qui a été lancé. Répéter l'action pour ramasser les deux autres.

Phase 3 : lancer un osselet en l'air et ramasser ceux qui restent en deux coups (1 osselet puis 3).

PHASE 4 : lancer un osselet en l'air et ramasser ceux qui restent en un seul coup.



Photo P. Perotti

PHASE 5 : faire des points.

Tenir les 5 osselets dans les mains rapprochées sous forme de coupe; lancer en l'air les 5 osselets ensemble ; tourner les mains et les rapprocher dos à dos ; reprendre enfin

au vol les osselets. Compter ceux qu'on réussit à rattraper (par exemple 3). Relancer simultanément les osselets rattrapés ; remettre les mains en forme de coupe ; reprendre de nouveau au vol les osselets. Compter ceux qu'on a réussi à rattraper (par exemple 2) et faire la somme des points : $3+2=5$.

Reprendre le jeu à partir de la phase 1 et ainsi de suite jusqu'au moment où l'on se trompe : à ce moment, on passe le jeu aux autres.



Photo P. Perotti

Gagnants

Le gagnant est celui qui arrive le premier :

- à 50-100 ;
- au nombre qui représente la totalité des points : par exemple $10 + 15 + 35 \dots$;
-

Remarques

- 1) Les osselets sont ramassés par la main qui les a lancés;
- 2) L'osselet lancé peut être repris à deux mains ; avec la main qui n'a pas lancé ; avec la main qui a lancé et pris ;



Photo P. Perotti

- 3) Les osselets lancés sur le terrain de jeu peuvent ou non être rattrapés.

On lance un osselet et au lieu de le ramasser, on essaye de rapprocher un ou plusieurs osselets pour faciliter le jeu.

Dans le cas où les rapprochements sont permis, on décide de laisser libre le nombre de rapprochements ou de les limiter à 1 ou 2 ;



Photo P. Perotti

- 4) On peut décider que les osselets soient tous de couleurs différentes et leur donner des points, en

conséquence :

- à la phase 5, on compte les points en fonction des couleurs des osselets rattrapés ;
- on peut décider de lancer toujours et uniquement le jaune ;
- ou que le vert ne peut jamais être rattrapé ;

- 5) Laisser les enfants jouer avec la main dominante.

Exercices préparatoires

Un osselet chacun

- 1) Lancer un osselet en l'air et le reprendre au vol avec la même main. Lancer plus ou moins haut.



Photo P. Perotti

- 2) Comme l'exercice précédent, mais sans interrompre l'action, et en se mettant à genoux, puis assis et à nouveau à genoux.
- 3) Lancer un osselet en l'air, taper le sol avec cette main et reprendre au vol l'osselet lancé.
- 4) Comme l'exercice précédent, mais taper plusieurs fois la main

sur le sol avant de reprendre au vol l'osselet lancé.

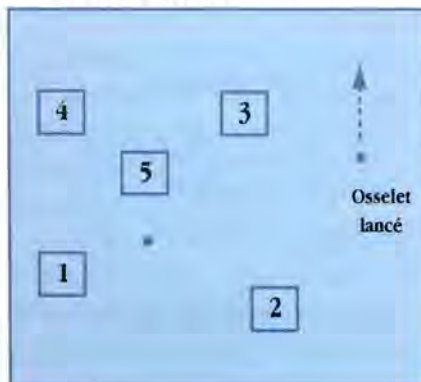
On peut jouer en comptant le nombre de fois que l'on a tapé et repris le jeu sans se tromper.

- 5) Ecrire par terre, en ordre éparpillé, des numéros et demander pendant le lancer de toucher un numéro précis. En cas de réussite, on recommence avec un autre numéro. A la fin, on additionne les numéros touchés et l'on obtient un nombre de points.

Deux osselets chacun

- 6) Lancer les osselets sur le terrain de jeu. En choisir un ; le lancer en l'air (varier les hauteurs) ; toucher l'osselet par terre ; reprendre au vol celui qui a été lancé.
- 7) Comme l'exercice précédent, mais au lieu de seulement toucher l'osselet par terre, le déplacer d'un petit coup.
- 8) Comme l'exercice précédent, mais dessiner par terre 5 zones et demander de déplacer, avec une ou plusieurs chances, l'osselet dans les différentes zones :
- faire faire le tour dans le sens séquentiel 1-2-3-4-5 ;
 - donner une séquence 5-3-1-2-4 ;

.....
Si l'objectif a été atteint d'un seul toucher, ajouter les points de la zone gagnée.

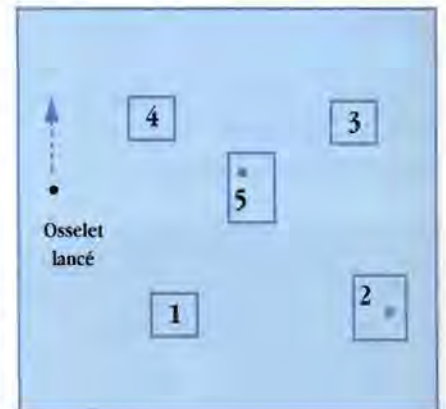


- 9) Lancer les deux osselets dans le terrain de jeu. En choisir un ; le lancer en l'air ; ramasser avec la même main celui qui se trouve par terre ; reprendre au vol l'osselet lancé (reprendre des deux mains, avec la main qui n'a pas lancé ou avec celle qui a lancé).

- 10) Faire des points : lancer les deux osselets à la fois et les reprendre en rapprochant les mains dos à dos (voir la phase 5).

Trois osselets chacun

- 11) Comme l'exercice 8 : demander de placer un osselet dans la zone 5 par exemple, et un dans la zone 2. Ensuite, les remettre le plus près possible du centre.



- 12) Comme l'exercice 9, mais il faut ramasser les osselets par terre en deux coups ou en un seul coup.

- 13) Faire des points.

Quatre et cinq osselets

Reprendre les exercices précédents en les adaptant au nombre d'osselets.

Attention !

Avec les tout petits, commencer par les exercices avec un osselet et par ceux qui prévoient les rapprochements avec plusieurs osselets et faire faire des points avec les cinq osselets.