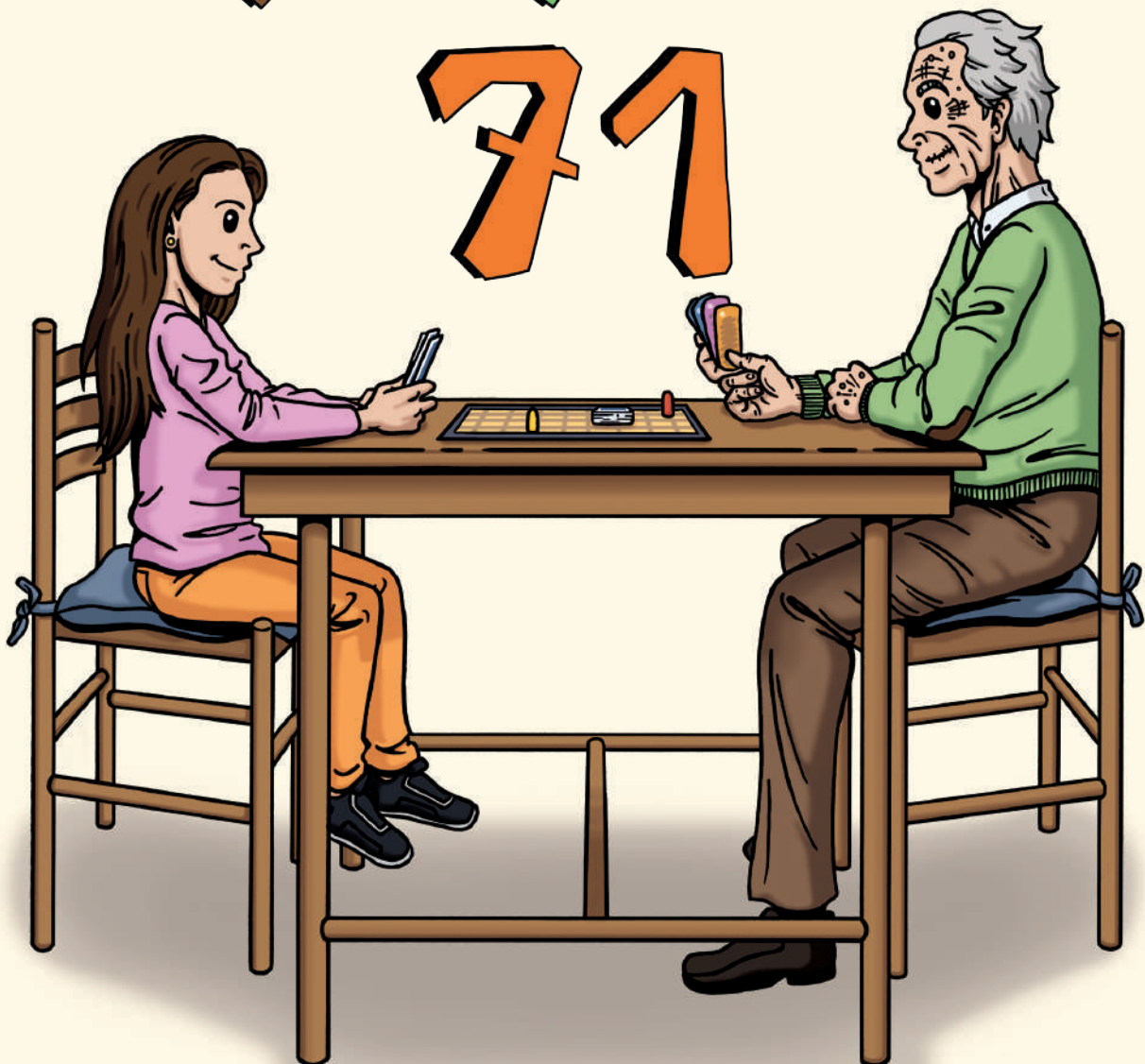


AVEC LES JEUNES  
LE DÉPARTEMENT AGIT !



CONSEIL  
DÉPARTEMENTAL  
des  
**JEUNES**

# CARNET DE JEUX 71



**SAÔNE & LOIRE**  
DÉPARTEMENT

saoneetloire71.fr



  
MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

*Sebastien  
Maire - XII - 2022*

# SOMMAIRE

<b>4 carrés</b> .....	<b>p. 4</b>
<b>Balle aux prisonniers</b> .....	<b>p. 5</b>
<b>Osselets</b> .....	<b>p.6 et 7</b>
<b>8 américain</b> .....	<b>p. 8 et 9</b>
<b>Tricot</b> .....	<b>p. 10</b>
<b>Pêche</b> .....	<b>p. 11</b>
<b>Règles du jeu « 71 bornes à cheval »</b> .....	<b>p. 12 et 13</b>
<b>Mots croisés</b> .....	<b>p. 14</b>

## NOTRE PROJET

**Nous sommes les élus jeunes du bassin Creusot-Montceau.**

**Nous avons choisi de réaliser un projet intergénérationnel afin de créer à nouveau des liens distendus depuis le Covid entre les jeunes et les seniors. Nous souhaitons favoriser les échanges conviviaux entre générations et la transmission de connaissances réciproques.**

**Nous sommes donc heureux de vous présenter ce livret sur les jeux et activités d'hier et d'aujourd'hui. Nous y avons travaillé durant nos deux ans de mandat en partenariat avec Mikaël Lebestiau, dessinateur de bandes dessinées et de mangas.**

**Ce livret a pour but de proposer des jeux à réaliser en famille ou entre amis, des plus petits aux plus grands.**

# ÉDITO



Chers élèves,

Il y a 4 ans, le Département de Saône-et-Loire a installé le premier Conseil départemental des jeunes de Saône-et-Loire (CDJ71).

L'idée était simple : offrir à nos jeunes une expérience inédite dans la vie publique, leur donner accès à un lieu de réflexion, de discussion et d'apprentissage de la citoyenneté.

Cette ambition a permis également de mener des projets pour l'ensemble des collègues, mais aussi plus largement pour toute la Saône-et-Loire sur des thématiques d'actualités. Les élus jeunes du mandat 2021-2023 ont relevé brillamment ce défi.

Ma collègue Mathilde Chalumeau, vice-présidente chargée de l'éducation, et moi-même, ainsi que l'ensemble des conseillers départementaux, sommes fiers du travail accompli durant ces deux années.

Le CDJ71 a donné la possibilité à ces jeunes de prendre la parole en public, de donner vie à des idées et de porter des projets utiles pour nos concitoyens.

En jeunes ambassadeurs du territoire, ils ont su, aux côtés des élus et des agents du Département, se mobiliser avec ambition et dévouement.

Nous tenions à les féliciter et à les remercier pour leur engagement dans cette promotion 2021-2023, et espérons susciter de nouvelles vocations pour la prochaine session.

**André Accary**

Président du Département de Saône-et-Loire

**Mathilde Chalumeau**

Vice-présidente chargée de l'éducation,  
des collègues et de la jeunesse



# LES 4 CARRÉS

Le 4 carrés, « Foursquare » en anglais, est un jeu très populaire aux États-Unis. Il allie dextérité, habileté et stratégie.

Ce jeu daterait des années 1950 environ.

## MATÉRIEL

- 1 grosse balle rebondissante en caoutchouc ou 1 balle de tennis
- 1 craie ou des plots pour délimiter le terrain de jeu

## NOMBRE DE JOUEURS

Minimum 4 personnes

## TEMPS

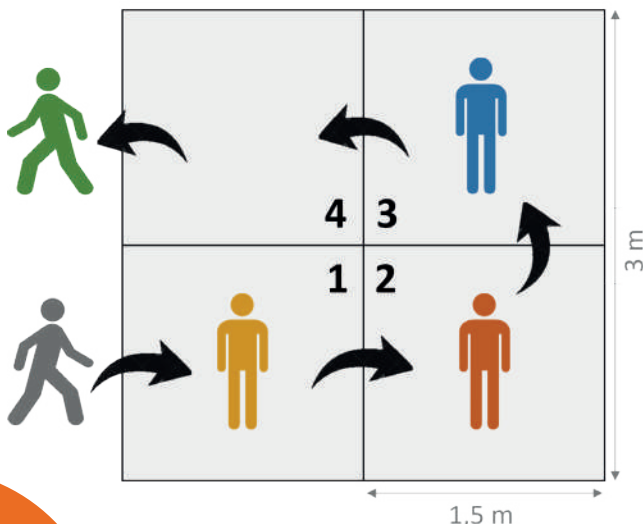
Environ 30 min

## OBJECTIF

Éliminer les joueurs adverses placés dans les carrés les plus élevés afin d'avancer vous-même vers un carré plus élevé (de 1 à 4).

## PRÉPARATION

- Tracer à la craie un grand carré (3m x 3m) divisé en quatre (1m50 x 1m50).
- Numéroté les carrés de 1 à 4 dans le sens des aiguilles d'une montre, dans lequel chaque joueur se place.



## RÈGLES

- Le jeu du « 4 carrés » se joue uniquement avec les mains.
- Le ballon peut être frappé à poings ouverts ou fermés. Les joueurs n'ont pas le droit d'attraper, de porter ou de tenir le ballon.
- Le jeu commence lorsque le joueur, appelé « serveur », placé sur la case n°4, fait rebondir le ballon une fois dans sa case, puis le frappe pour le faire atterrir dans une autre case.
- Les joueurs se renvoient ensuite le ballon de carré en carré.
- Lorsque le ballon arrive dans un carré, il doit toujours rebondir avant d'être renvoyé par le joueur présent dans le carré.
  - > Le ou les joueurs sont éliminés dès que le ballon : est touché avant le rebond ; rebondit deux fois dans le même carré ; rebondit dans le carré après avoir été frappé par le joueur, est touché avec autre chose que la main ou sort des limites du jeu.
  - > Quand un joueur est éliminé, il sort du terrain et est remplacé par un autre joueur venant sur une case moins élevée. Les joueurs restants se décalent et se placent dans le carré supérieur (le joueur dans le carré n°1 passe au carré n°2, le joueur dans le carré n°2 passe au carré n°3 et ainsi de suite...). (cf. schéma)
- Si le joueur placé sur le carré n°1 se fait éliminer, il sort du terrain et est remplacé par un nouveau joueur. Les autres joueurs ne bougent pas.
- Le vainqueur est le dernier joueur se trouvant dans le carré n°4 lorsque tous les autres joueurs ont été éliminés ou à la fin du temps imparti (à déterminer avant le début du jeu).



# LA BALLE AUX PRISONNIERS

Le jeu « La balle aux prisonniers », appelé également « Dodgeball » en Amérique, a été joué pour la première fois en Afrique, il y a 200 ans. À l'époque, ce jeu était potentiellement mortel. En effet, les guerriers des tribus africaines jouaient avec de grosses pierres qui sont remplacées aujourd'hui par les balles en caoutchouc.

Ce jeu servait d'entraînement pour les tribus et était un excellent moyen d'encourager les guerriers à combattre lors des conflits entre tribus.



## MATÉRIEL

- 1 grosse balle en mousse
- 10 plots pour délimiter le terrain de jeu

## NOMBRE DE JOUEURS

Minimum 3 personnes par équipe (2 équipes)

## TEMPS

Environ 30 min

## OBJECTIF

Faire prisonnier tous les joueurs adverses en les touchant avec le ballon.

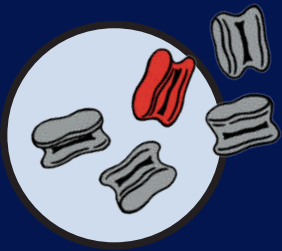
## PRÉPARATION

Placer les plots afin de délimiter le terrain de jeu (voir schéma).

## RÈGLES

- Les joueurs essaient de toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon. Il est possible de se faire des passes entre joueurs d'une même équipe.
- Si le joueur est touché par le ballon et ne le rattrape pas avant qu'il tombe au sol, il se rend dans la « prison » située derrière le camp adverse.
- Si le joueur arrive à attraper le ballon qui lui est destiné avant qu'il ne tombe au sol, celui qui l'a lancé est alors fait prisonnier à sa place.
- Lorsqu'un joueur arrive à récupérer le ballon, il ne doit plus se déplacer tant qu'il ne l'a pas renvoyé.
- Tous les joueurs touchés avant que le ballon touche le sol sont faits prisonniers.
- Lorsqu'un joueur est fait prisonnier, il emporte le ballon dans la prison et essaie de le lancer sur l'équipe adverse. Il est libéré lorsqu'il touche un joueur.
- Lorsque le ballon sort du terrain, ce sont les prisonniers de cette moitié de terrain qui le récupèrent et l'envoient.
- L'équipe gagne la partie lorsque tous les joueurs de l'équipe adverse se retrouvent entièrement en prison.





# LES OSSELETS

Le jeu des osselets puise ses racines dans l'Antiquité grecque.

À l'origine, il se pratiquait avec des petits os provenant du carpe, situé dans les pattes avant du mouton ou du porc.

Les osselets seraient les ancêtres des dés. À l'époque, les Grecs et les Romains les utilisaient comme jeux d'adresse, de hasard et de divination.

Le jeu actuel ne se joue plus avec de vrais osselets, mais avec des copies en métal ou en plastique plus faciles à manipuler pour les enfants. Il comprend 5 osselets, dont quatre d'une même couleur et le cinquième d'une autre couleur, appelé « le père ».

## MATÉRIEL

5 osselets

## NOMBRE DE JOUEURS

Un ou plusieurs joueurs

## TEMPS

Environ 15-20 min

## OBJECTIF

Réussir les figures sans faire tomber le « père ».

## RÈGLES

- Les osselets sont posés sur le sol ou sur une table.
- Pour commencer, un des joueurs prend le « père » et le lance en l'air. Il ramasse ensuite un des osselets puis rattrape le « père » avant que celui-ci tombe au sol.
- S'il réussit, il continue à ramasser les osselets un par un de la même manière. Chaque osselet ramassé est mis de côté.
- S'il réussit cette étape, le joueur recommence, mais cette fois en ramassant 2 osselets à la fois. Il recommence avec 3 osselets à la fois, puis 4.
- Si le joueur manque son coup, c'est au tour du joueur suivant.
- Le 1<sup>er</sup> joueur qui a réussi à passer chaque étape sans faire tomber le « père » gagne la partie.

# VARIANTES DU JEU

Il est possible d'augmenter la difficulté du jeu en réalisant les figures suivantes :

## La tête de mort

Le joueur place tous les osselets entre ses doigts et le « père » sur le dos de sa main.  
Il lance puis rattrape le « père » dans la paume de sa main.  
Ensuite, il doit rapporter les osselets avec le père sur sa paume.  
Si un osselet tombe au sol, le joueur a perdu et c'est au tour du joueur suivant.

## Le pont

Le joueur dépose les osselets sur le sol.  
Il utilise son index et son pouce en les écartant et en les posant au sol pour former un petit pont.  
À l'aide de son autre main, le joueur lance le « père » puis passe un osselet sous le pont avant de rattraper le « père ».  
Puis il recommence en faisant passer 2 osselets d'un coup puis 3 puis 4, sous le pont.  
Si le « père » tombe au sol, le joueur a perdu et c'est au tour du joueur suivant.

## Le creux et la bosse

Le joueur choisit entre « creux » ou « bosse » et l'annonce aux autres joueurs.  
En gardant le « père » dans la main, il lance les osselets en l'air.  
Si le joueur a choisi « creux », il lance le « père » puis retourne tous les osselets qui sont tombés côté bosse sans oublier de rattraper le « père » et inversement si le joueur a choisi « bosse ».  
Il est possible de lancer le « père » plusieurs fois.  
Si le « père » tombe au sol, le joueur a perdu. C'est au joueur suivant.

## Le puits

Le joueur tient le « père » entre le pouce et l'index pour former un cercle appelé « le puits ».  
Le joueur pose un osselet sur le dos de sa main et le lance en le faisant tomber dans le « puits ».  
Il recommence la même figure avec les 3 autres osselets.  
Si l'osselet ne tombe pas dans le puits, le joueur a perdu et c'est au tour du joueur suivant.

## L'araignée

Le joueur tient 1 osselet entre chaque doigt.  
Le joueur pose le bout de ses doigts sur le sol afin de donner à la main une forme d'araignée.  
Puis il lance le « père » à l'aide de l'autre main et fait glisser un osselet sous la main en forme d'araignée avant de rattraper le « père ».  
Le joueur relance le « père » et fait glisser un autre osselet et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait tous les osselets sous la main en forme d'araignée.  
Ensuite, le joueur recommence la figure en faisant glisser 2 osselets en même temps, puis 3, puis 4.  
Si le « père » tombe au sol, le joueur a perdu et c'est au tour du joueur suivant.



# LE 8 AMÉRICAIN

Si tu n'as pas de cartes du jeu Uno sous la main, il est possible de jouer avec des cartes classiques, c'est le jeu du 8 américain. Ancêtre du Uno et adaptation d'un célèbre jeu de cartes américain « Crazy Eights », il se joue en famille ou entre amis.

## PRÉPARATION

- Tous les joueurs piochent une carte. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé est le « donneur » (toute carte « spéciale » compte zéro).
- Le « donneur » bat les cartes et en distribue 7 par joueur.
- Les cartes restantes sont placées face cachée au milieu de la table et forment la « pioche ».
- Le « donneur » retourne la première carte de la pioche et la pose à côté. Cette carte constituera le « talon ».

## MATÉRIEL

Un jeu de 52 cartes classiques  
Un stylo et une feuille de papier

## NOMBRE DE JOUEURS

2 à 5 joueurs

## TEMPS

Environ 10 min

## OBJECTIF

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

## RÈGLES

- Le joueur placé à gauche du « donneur » commence.
- Il recouvre la carte du talon soit par une carte de la même couleur (pic, cœur, trèfle ou carreau), de la même valeur ou joue une carte spéciale.  
Si le joueur n'a aucune de ces possibilités, il prend une carte de la pioche.  
Si cette carte est jouable, il la pose, sinon il passe son tour en conservant la carte piochée dans son jeu.  
Le joueur situé à sa gauche peut alors jouer à son tour et ainsi de suite.
- Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une carte, il annonce à voix haute « Carte » pour en informer les autres joueurs.  
S'il oublie de le faire et qu'un joueur s'en aperçoit, il doit piocher 2 cartes.
- Lorsque la pioche est épuisée, la première carte découverte du talon est gardée et le reste des cartes est mélangé pour reformer la pioche.
- Le premier des joueurs qui s'est débarrassé de toutes ses cartes gagne la manche.
- À la fin de chaque manche, on comptabilise les cartes des joueurs restants.



## Cartes spéciales



**Carte 8**  
changement de couleur



**Carte Valet**  
le joueur suivant saute son tour



**Carte Joker**  
le joueur suivant pioche 4 cartes



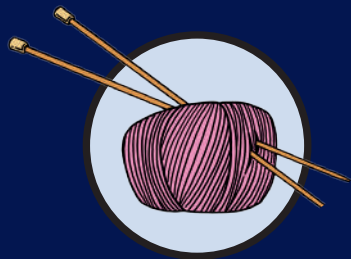
**Carte As**  
changement de sens du jeu



**Carte 2**  
le joueur suivant pioche 2 cartes

## Comptage de points

- Cartes 9, 7, 6, 5, 4 et 3 – propre valeur numérale
- Cartes Roi ou Dame – 10 points
- Cartes Valet, As et 2 – 20 points
- Carte 8 et Jocker – 50 points



# LE TRICOT

On ne sait pas avec certitude quand et comment a été inventé le tricot. Les pièces les plus anciennes retrouvées semblent datées entre les IV<sup>e</sup> et VII<sup>e</sup> siècles et proviendraient d'Égypte.

C'est au courant du X<sup>e</sup> siècle que le tricot arrive en Europe et en France grâce aux invasions arabes et aux croisades.

Fin XIX<sup>e</sup> et début du XX<sup>e</sup> siècle, le tricot prend de l'ampleur en France. Il se répand dans toutes les classes sociales aussi bien par nécessité pour les plus modestes, que par distraction dans les familles bourgeoises. L'apprentissage du tricot était même enseigné à l'école.

Durant la 1<sup>re</sup> guerre mondiale, les femmes tricotaient des cache-nez, chaussettes, gants ou bonnets pour les soldats du front.

Dans les années 1920, l'art du tricot perd de sa popularité avec l'arrivée de l'industrie du textile. Après la guerre, la laine devient rare et chère, les femmes sont contraintes de défaire leurs ouvrages pour récupérer la laine et en concevoir de nouveaux. Le déclin du tricot résulte également du fait qu'il n'est plus enseigné à l'école. Il se transmet uniquement de génération en génération.

Aujourd'hui, le tricot reste tendance non seulement grâce à la mode, mais aussi à l'envie du « fait main ».

## QU'EST-CE QU'UN TRICOT ?

Le tricot consiste à fabriquer un habit (pull, chausson, bonnet, écharpe...) par l'entrelacement de boucles appelées « mailles » réalisées à l'aide d'aiguilles à tricoter. Il est possible de tricoter également avec les mains.

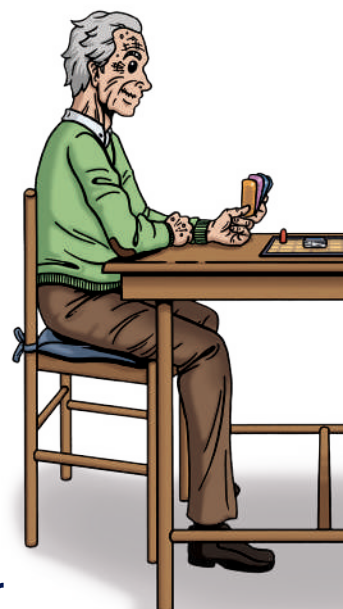
### Le tricot se compose en 3 parties :

- **Le point** : c'est la manière dont les fils sont entrelacés. Il existe plusieurs types de points tels que le point de mousse, le point droit, le point envers, etc.
- **La maille** : c'est une boucle de fil isolé.
- **Le rang** : c'est une ligne de plusieurs mailles.

Le tricot est un ensemble de plusieurs mailles.

### Il existe plusieurs types de tricot :

- en maille cueillie
- en maille jetée
- en maille chargée
- en maille chevalée
- en maille allongée



**Si toi aussi tu as envie de tricoter, n'hésite pas à questionner ton entourage pour confectionner un beau bonnet !**

# LA PÊCHE

La ligne de pêche se décompose en 5 parties :



## Le corps de ligne

Généralement en fil de nylon, cette partie de la ligne attachée à la canne. Sa longueur peut varier de 2 à 7 m.

## Le flotteur

Également appelé « bouchon », le flotteur est fixé sur le corps de la ligne. Il indique lorsque le poisson mord, soutient la ligne et permet ainsi à l'esche (l'appât sur l'hameçon) de se situer entre la surface et le fond de l'eau.

## La plombée

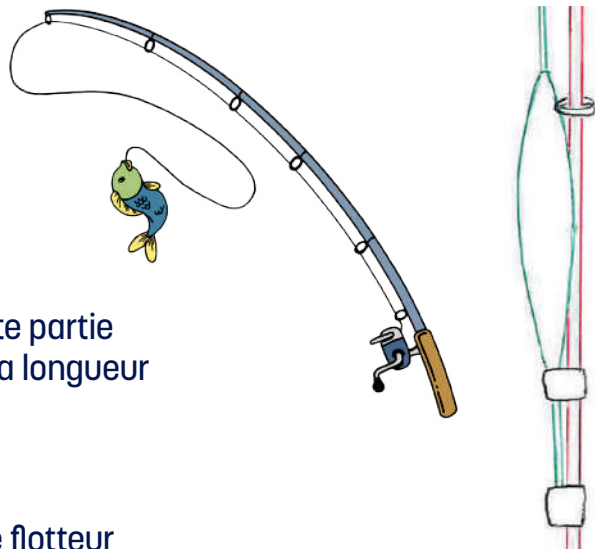
Fixé sur le corps de la ligne, elle est composée d'un ensemble de plombs sphériques. Son rôle est d'équilibrer la ligne, ce qui est primordial pour réussir une bonne partie de pêche.

Si la ligne est trop plombée, le flotteur coule. Si elle n'est pas assez plombée, une partie importante du flotteur sort de l'eau. Il y aura donc une résistance plus importante pour le faire couler. Lorsque le poisson mord la ligne, il peut ressentir cette résistance et donc de ne pas manger l'appât.

## Le bas de ligne

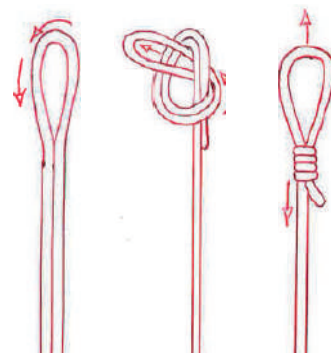
Mesurant environ 15 à 40 cm de longueur, il est raccordé au corps de ligne. Ainsi, si la ligne est sollicitée trop violemment, elle cassera au niveau du bas de ligne. Il suffira de le changer sans avoir à recharger toute la ligne.

**Il existe différents types de fils, de plombs, de flotteurs, de bas de ligne... à toi de te renseigner pour choisir le matériel le plus adapté à la pêche que tu souhaites pratiquer !**

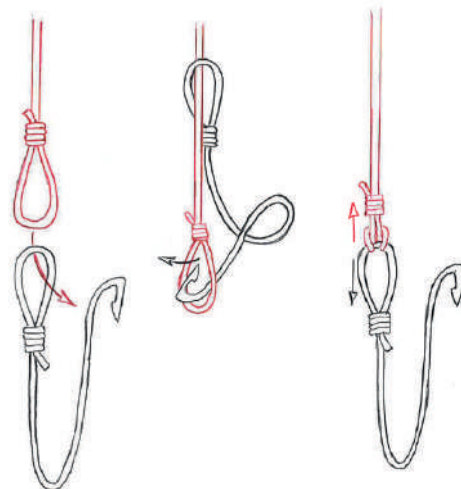


1. Passer le fil du corps de ligne dans l'œillet et le faire ressortir dans la bague puis l'enfiler sur la quille.

2. Fixer les plombs en dessous du flotteur.



3. Faire une boucle aux deux extrémités du corps de ligne.



4. Passer la boucle de l'extrémité du corps de ligne (celle du bas) dans la boucle du bas de ligne.





# 71 BORNES

Nous sommes heureux de vous présenter le jeu « 71 bornes à cheval » que nous avons créé en fusionnant 2 jeux connus par toutes les générations : le "mille bornes" et les "petits chevaux".

**MATÉRIEL** *fourni avec le livret*

Plateau de jeu « 71 bornes à cheval »

1 dé à jouer - à découper

1 dé « bonus » - à découper

4 pions - à découper

**NOMBRE DE JOUEURS**

2 à 4 joueurs

**TEMPS**

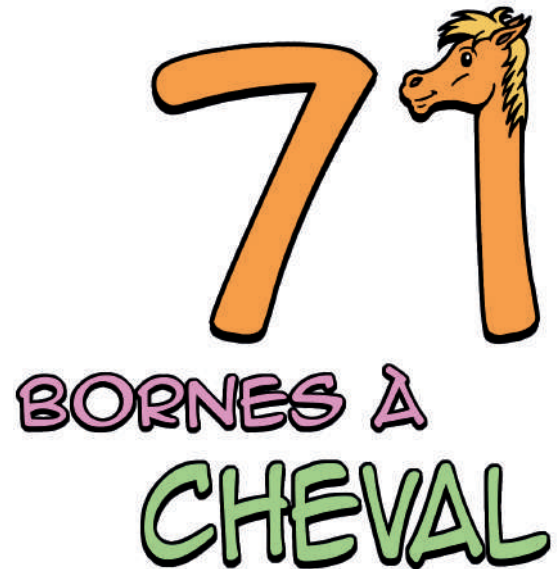
Environ 45 min

**OBJECTIF**

Être le premier à atteindre la coupe en réalisant les « 71 bornes ».

**PRÉPARATION**

- Chaque joueur dépose son pion sur la case départ correspondant à sa couleur.
- Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé à jouer. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



## RÈGLES

- Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé « à jouer » et avancent du nombre de case selon le chiffre obtenu.
- Lorsqu'un joueur tombe sur le chiffre 6, il relance le dé et rejoue.
- Les joueurs ont le droit de doubler les joueurs adverses.
- Si un joueur s'arrête sur la même case qu'un joueur adverse, le joueur déjà présent sur la case retourne à sa case de « départ ».

# À CHEVAL

## Malus



CHEVAL QUI CHUTE



CHEVAL ENDORMI



CHEVAL EMBOURBÉ

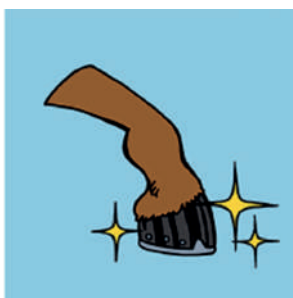
## Bonus



ÉTRIER



DOSE D'ÉNERGIE



FER À CHEVAL

- Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case « malus », il reste bloqué sur cette case.

S'il fait le chiffre 6, il n'a pas le droit de rejouer.

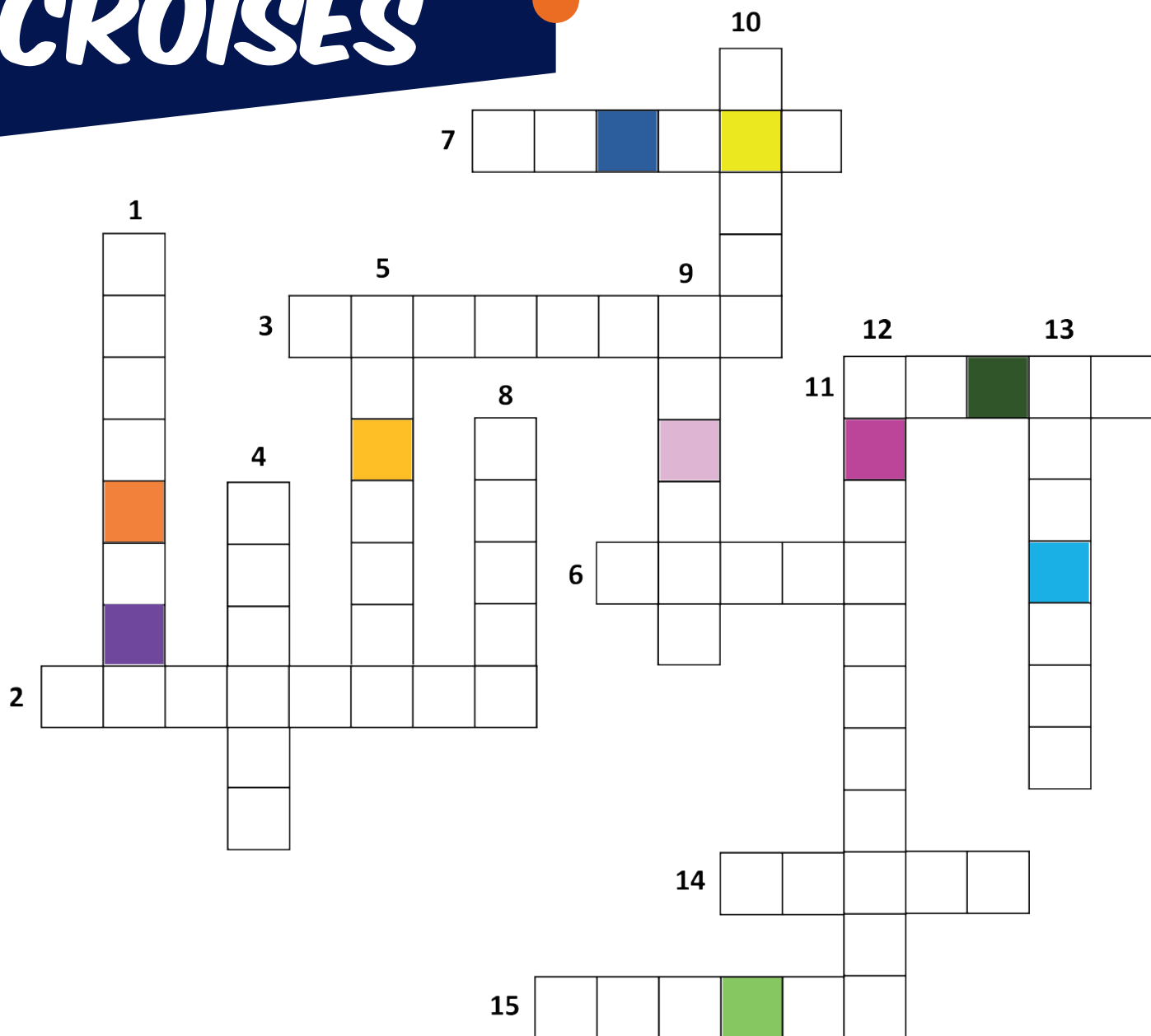
Il doit attendre son prochain tour pour lancer le dé « bonus » :

- Si le joueur tombe sur le bon « bonus », il relance le dé « à jouer » et avance directement.
- Si le joueur ne tombe pas sur le bon « bonus », il attend son prochain tour pour pouvoir relancer le dé.

- Lorsque les joueurs lancent le dé à jouer et obtiennent le chiffre inscrit sur la case suivante, ils avancent d'une case et relancent le dé. S'ils n'obtiennent pas le bon chiffre, ils attendent leur prochain tour pour relancer le dé.
- Lorsque les joueurs sont sur la dernière case « 6 », ils doivent obtenir à nouveau le chiffre 6 afin d'atteindre la coupe.
- Le premier joueur qui atteint la coupe a gagné !

# MOTS CROISÉS

Trouver tous les mots de la grille à l'aide des définitions données qui révéleront le mot secret.



## MOT SECRET



1. Figure du jeu des osselets.
2. Contraire de vieillesse.
3. Ancêtres des dés.
4. Synonyme de « kilomètres ».
5. Synonyme de « personnes âgées ».
6. Nom du dé dans le jeu « 71 bornes à cheval ».
7. Animal participant à des courses.
8. Loisir qui se pratique au bord de l'eau.
9. Activité de fabrication de vêtements avec de la laine.
10. Contraire de « bonus ».
11. Métal utilisé pour alourdir la ligne de pêche.
12. Personnes qui sont derrière les barreaux.
13. Bases du tricot.
14. Pays dans lequel « les 4 carrés » est connu sous le nom de « King out ».
15. Objet utilisé pour jouer au « 8 américain ».



- **Erwann Ardelean** – Collège Saint-Gilbert – Montcenis
- **Agathe Digoy** – Collège Anne Frank – Montchanin
- **Julian Lemaitre** – Collège Anne Frank – Montchanin
- **Yanis Moncorge** – Collège Nicolas Copernic – Saint-Vallier
- **Diego De Abreu** – Collège Nicolas Copernic – Saint-Vallier

**Nous souhaitons remercier tout particulièrement Mikaël Lebestiau, dessinateur de bandes dessinées et de mangas, pour l'illustration de ce livret et la création du plateau de jeu « 71 bornes à cheval ».**

Mot secret : intergénérationnel

Réponses des mots croisés page 14  
 1 - araignée / 2 - jeunesse / 3 - osselets / 4 - bornes / 5 - seniors / 6 - bonus / 7 - cheval / 8 - pêche / 9 - tricot / 10 - malus / 11 - plomb / 12 - prisonniers / 13 - mailles / 14 - suède / 15 - cartes



CONSEIL  
DÉPARTEMENTAL  
des  
**JEUNES**



## DÉPARTEMENT DE SAÔNE-ET-LOIRE

DIRECTION DES COLLÈGES

Espace Duhesme - 18, rue de Flacé

71026 Mâcon cedex

[cdj71@saoneetloire71.fr](mailto:cdj71@saoneetloire71.fr) - 03 85 39 76 18