



Jouer aux osselets

Dans l'interview que nous avait accordée Jacques Henriot (cf. EPS1 n° 31, p. 3), ce dernier s'était arrêté quelque temps sur l'exemple des osselets pour préciser l'ambiguïté qui préside au mot jeu. Voici ce qu'il disait à ce propos : « Ce que nous, français, appelons « jouer aux osselets » se traduisait dans la Grèce antique par « se servir d'osselets » car les Anciens ne pouvaient imaginer la question : « Est-ce que c'est pour jouer ? ». Ils disaient : « je me sers d'osselets pour faire apparaître des faces, compter, gagner ou perdre ». Alors : joue-t-on ou ne joue-t-on pas lorsque « l'on se sert d'osselets ? » Que voilà bien une sage question ! Si en grec le jeu se disait « païdia » c'est-à-dire « ce que fait l'enfant », que de parties de jeux d'osselets n'ont-elles jamais été disputées dans nos écoles de jadis et de naguère, dès lors que le premier enfant lançait les cinq os les plus connus du carpe du mouton, au cours des chaudes récréations du mois de juin (et de début juillet) sous l'ombre apaisante de vieux tilleuls en fleurs (1).

Les moments de motricités fines ayant pratiquement disparu de l'école primaire, je me suis mis à la recherche d'une activité motivante qui serait susceptible de combler ce manque flagrant.

J'ai trouvé en partie la réponse dans le jeu d'osselets, jeu particulièrement riche au niveau de la coordination oculomotrice. Il est utilisable pour la mise en place d'un cycle de séances par ateliers qui seront choisis dans la liste non exhaustive développée dans cet article.

Des rotations sur six ateliers par séance pour une classe de 25 élèves sont facilement réalisables.

Il est bien sûr possible d'adapter ces activités à tous les niveaux de l'école primaire.

PAR J.-C. RODRIGUEZ

ATELIERS PRÉPARATOIRES

Situation 1

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Lancer et rattraper un osselet de la même main.

Situation 2

Matériel

Un osselet par enfant.

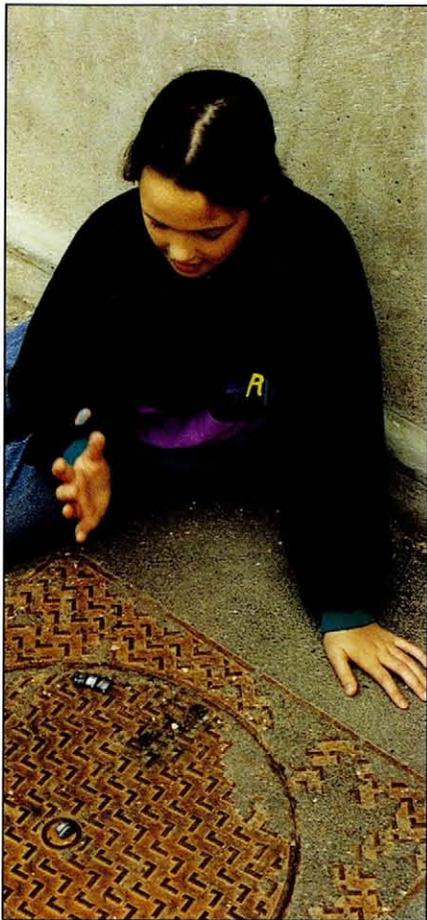
Exercice

Lancer l'osselet le plus haut possible, le rattraper en restant assis, de la même main, sans faire de « poche » avec la poitrine.

Situation 3

Matériel

Un osselet par enfant.



Exercice

Lancer l'osselet le moins haut possible, le rattraper de la même main. Cet exercice peut être proposé pour les deux mains.

Situation 4

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Lancer l'osselet, taper une fois le sol avec la paume de la main qui a lancé, rattraper l'osselet de la même main.

Variante

On peut proposer de faire taper avec l'autre main, ou et faire varier la hauteur du lancer.

Situation 5

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Lancer plus ou moins haut l'osselet, gratter le sol, rattraper l'osselet de la même main. Mêmes variantes que pour l'exercice précédent.

Situations 6 et 7

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Lancer plus ou moins haut l'osselet, taper le sol deux fois et rattraper.

Variante de la situation n° 4.

- Idem, mais en tapant trois fois le sol (ou plus) entre les lancers et le rattraper.

Situation 8

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Lancer l'osselet et presser sur deux boutons tracés à la craie sur le sol, rattraper de la même main.

Ajouter les variantes de la situation 4.

Situation 9

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Faire la « patte de mouche » : lancer l'osselet, le rattraper sur le dos de la main. Relancer et rattraper dans le creux de la même main.

Variante : augmenter le nombre d'osselets.

Situation 10

Matériel

Un osselet par enfant.

Exercice

Faire la « patte de lion » : lancer l'osselet, rattraper sur le dos de la main. Relancer, rattrapper en griffant (comme on attrape une mouche !).

Situation 11

Matériel

Deux osselets - si possible différents - par enfant.

Exercice

Lancer le père (osselet de couleur rouge en général), toucher un fils (tout autre osselet) le père (tout ceci de la même main).



Variante

Variation de la hauteur du lancer.

Situations 12 et 13

Matériel

Deux osselets par enfant.

Exercice

Identique au précédent mais en :

- poussant le fils vers la droite, vers la gauche ;
- déplaçant le fils d'avant en arrière.

Situation 14

Matériel

Trois osselets par enfant.

Exercice

Lancer le père, ramasser le fils en le « raflant » (c'est-à-dire en faisant glisser sa main droite sur le sol), et rattraper le père.

Variante

Variation du nombre de fils, la hauteur du lancer et la distance séparant les fils.

Situation 15

Matériel

Trois osselets par enfant.

Exercice

Lancer identique à la situation précédente. On ramasse les osselets délicatement, du bout des doigts (sans toucher l'autre).

Situation 16

Matériel

Quatre osselets par enfant.

Exercice

Lancer et ramasser les fils en faisant la rafle la plus grande possible.

Variante

Demander la même chose en ramassant les osselets un à un, délicatement, du bout des doigts.

Situation 17

Matériel

Quatre osselets par enfant.

Exercice

Le puits. Pendant que le père est en l'air, il s'agit de ramasser un fils et de le déposer dans la main gauche (pour les droitiers) qui est tenue en forme de puits (exercice assez difficile à réaliser au premier essai).

Situation 18

Matériel

Quatre osselets par enfant.

Exercice

La passe. Pendant que le père est en l'air, il faut pousser un fils et le faire passer sous un pont (la passe) formé par le pouce et l'index de la main gauche, pour les droitiers.

Situation 19

Matériel

Quatre osselets par enfant.

Exercice

L'omelette. On lance le père, on ramasse un

fil, on rattrape le père. On relance les deux osselets, on ramasse à nouveau un fil, on rattrape le père et le fils. On relance le père et les deux fils, on ramasse à nouveau un fil, etc.

Variante

On ramasse les fils un par un comme précédemment ou deux et par deux, ou par trois et un.

Situation 20

Matériel

Quatre osselets par enfant.

Exercice

La rafle. En un nombre de coups fixé au préalable, les joueurs doivent placer tous les osselets en une position précise (sur la tranche par exemple).

L'INITIATION AU JEU

Après la série d'exercices préparatoires que l'on n'hésitera pas à reprendre en fonction de la dextérité de chacun, une approche du jeu devient possible, à l'image de celle qui suit, contenue en sept points de difficultés graduées.

Matériel

Un jeu complet pour un groupe de 3 à 4 enfants.

Progression possible

➤ Ramasser les fils un par un.

Variante

Jouer en omelette, en gardant les fils ramassés, et en les rejetant en même temps que le père.

➤ Ramasser les fils deux par deux.

Même variante que précédemment.

➤ Ramasser les fils en deux fois.

Une fois trois, puis une fois un. Même variante que précédemment.

➤ Ramasser les fils d'un coup.

Variante

Omelette autorisée ou non, c'est-à-dire que l'on peut ramasser les fils en une ou plusieurs fois.

➤ Jouer la trime (2) en « patte de mouche ».

Lancer le jeu en entier, récupérer le plus possible d'osselets sur le dos de la main, les rattraper en patte de mouche. (Dans la quantification du score au jeu d'osselets, il n'est pas question de « points » mais « d'années ») ; dans ce cas, compter 1 an pour chaque fil, et 2 ans pour le père. Ex. : si un joueur rattrape 4 osselets dont le père, il totalise 5 ans.

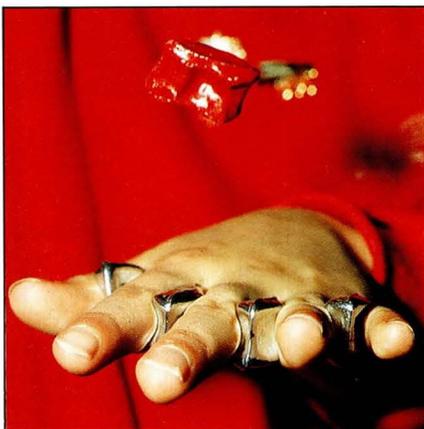
➤ Jouer la trime en « patte de lion ».

Même situation que précédemment, mais le rattraper s'effectue en « patte de lion ». On comptabilise à raison de 5 ans pour chaque fil et 10 ans pour le père.

➤ Jouer la trime en « patte du roi ».

Les osselets récupérés sur le dos de la main sont attrapés en deux temps ; une moitié en « patte de lion » et l'autre en « patte de mouche ».

Compter 10 ans pour les fils, 20 ans pour le père.



LE JEU

Matériel

Un jeu d'osselets pour deux à quatre enfants.

Déroulement du jeu

Après tirage au sort de l'ordre de jeu (en faisant une trime, par exemple), les enfants jouent chacun leur tour.

Le premier joue jusqu'à ce qu'il échoue. Il passe alors le jeu au suivant en gardant son âge en mémoire.

Le jeu est constitué de cycles de figures à réaliser pour avoir accès à la trime qui attribuera au joueur, en cas de réussite, des ans qu'il comptabilisera jusqu'à l'obtention d'un âge défini en début de partie.

Il existe de nombreuses variantes régionales. En Franche-Comté, le jeu se déroule selon le processus suivant.

Chaque joueur doit :

- faire « ses uns » (ramasser les osselets un à un) ;
- faire « ses deux » ;
- faire « ses trois » ;
- faire « son quatre » ;

pour avoir enfin accès à la trime qui lui permettra d'obtenir des ans en cas de réussite et selon les catégories des différentes formes de rattraper pour :

- une « patte de mouche » : 1 an par fils, 5 ans pour le père ;
- une « patte de lion » : 2 ans pour les fils, 5 ans pour le père ;
- une « patte du roi » : 5 ans pour les fils, 10 ans pour le père.

Remarque

L'enfant doit se souvenir très précisément du moment où il a échoué, car il devra repartir de cette situation quand son tour de rejouer arrivera. Dans certains cas, « les étourdis » peuvent payer leur inattention d'un tour de plus sans jouer.

Jean-Claude Rodriguez
IMFEN - Ecole Metzger,
90000 Belfort.

(1) Lire également l'article de Gilles Brougère à ce sujet (p. 4 de ce numéro).

(2) Trime : le moment du jeu où le joueur va pouvoir augmenter son capital points (son âge).

(3) Lexicographe français du 17^e siècle.

Le jeu d'osselets, jeu de tradition, jeu de conventions et de règles, est connu depuis l'antiquité sous des noms très divers :

- astragalizô (astragale) chez les Grecs ;
- astragalé chez les Ioniens ;
- tali, talus chez les Romains.

A Rome, le jeu d'osselets (quatre os) était utilisé comme jeu de hasard dans lequel les combinaisons des différentes faces de chaque os avaient des valeurs codifiées.

A Constantinople, le jeu d'osselets était déjà utilisé comme un jeu d'adresse dans lequel il fallait plomber un tas d'osselets à l'aide d'un os et faire sortir le plus possible d'osselets du cercle tracé autour du tas.

Au 17^e siècle, Richelet (3) relate un jeu d'osselets similaire au nôtre. Il était composé de quatre os et d'une bille d'ivoire. Il fallait lancer la bille, la laisser rebondir sur le sol et la rattraper pendant que l'on ramassait un osselet.

