

Atelier 9 : JEU TRADITIONNEL HAUT SAVOYARD « Le coinchon »

Dispositif : une configuration du terrain variée

But du jeu :

Se rapprocher le plus possible du dé en lançant son bâton de la même façon que le lanceur. Celui qui est le plus loin du dé pose autant d'élastiques sur son bâton que le nombre indiqué sur le dé. Le **perdant** : c'est celui qui a le plus d'élastiques sur son bâton

Déroulement :

- On désigne le 1er lanceur qui choisit la zone de départ, pose la baguette au sol et lance le dé
Facultatif : en criant « à la dame »
- Il lance d'une certaine façon son bâton, vise le dé en appelant un de ses camarades qui doit faire de même et ainsi de suite.
- Quand tout le monde a tiré, on mesure les distances « coinchon/ dé »
- Facultatif : Le dernier joueur crie « à la dame »
- On désigne celui qui est le plus loin, On regarde le numéro du dé, le perdant, attache son nombre d'élastiques.
- Chacun reprend son coinchon, celui qui va tirer est celui qui était le plus près.

Critères de réussite :

- pour le lanceur : avoir trouvé une façon de lancer et crié à la dame en jetant le dé
- pour les joueurs, se rapprocher du dé le plus possible

Règles pour complexifier :

- un élastique si on ne crie pas « à la dame »
- un élastique si on ne fait pas le même geste que le lanceur
- un élastique si on n'appelle pas un camarade
- Pour les plus jeunes (cycle 1) le but du jeu sera de se rapprocher du dé et de marquer le nombre d'élastiques indiqué sur le dé si je suis le plus loin. Comprendre que je perds si j'ai beaucoup d'élastiques sur mon bâton (contrairement à la conquête du trésor)

Matériel :

- un bâton par joueur (le coinchon) avec ficelle de couleur attachée pour le repérer
- un dé de mousse ou de bois numéroté de 1 à 6
- une baguette de bois (la dame)
- des élastiques de couleurs ou de la laine

