Quatre jeux simples avec des cailloux



Vous avez parlé de pierre, de caillou, de jets ou de construction lors d'une animation ; vous êtes dans la nature et essayez d'exploiter ses ressources de manière ludique. Alors voici quelques jeux qui pourraient vous intéresser. À la portée de tous, avec peu de matériel et surtout des pierres et des cailloux, ils redonnent un goût nostalgique des jeux d'autrefois, sans complication, associant dextérité et fair play. Mise en page d'Evelyne Schaller.

Premier jeu : le cercle de pierre

Matériel : pour 10 joueurs, 9 pierres plates, neuf bâtons, une balle de tennis

Ce jeu est très courant en Irlande. Les jeunes disposent de grandes pierres plates en cercle. Un des joueurs se place au milieu du cercle, les autres sont assis derrière une pierre en tenant un bâton dans la main. Le joueur du centre lance une balle sur chaque pierre dans l'ordre, les autres joueurs protègent leur pierre avec le bâton. Si la pierre de l'un des joueurs est touchée, il doit changer son bâton de main. Si la pierre touche sa pierre une seconde fois, il est éliminé du jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de joueur.

Second jeu : éloigner la pierre

Matériel : Balle de tennis, petite pierre, cordelette pour mesurer

Dessiner un cercle d'environ un mètre de diamètre. Le premier joueur se place à l'intérieur du cercle en tenant une balle de tennis et une petite pierre. Il lance la balle aussi haut qu'il peut, court hors du cercle, pose sa pierre et rattrape la balle avant qu'elle ne touche le sol. S'il y arrive, on mesure l'éloignement de la pierre par rapport au cercle, par exemple avec une cordelette. Si par contre la balle touche le sol, le joueur est éliminé et un autre prend sa place. Le gagnant est celui qui a placé sa pierre le plus loin possible.

Troisième jeu : qui a la pierre ?

Matériel : soit de la craie pour dessiner sur le sol, soit une bande pour matérialiser une ligne, une petite pierre.

Dessiner sur le sol deux lignes à environ dix mètres d'intervalle. Les joueurs se placent derrière la ligne, les mains presque fermées devant eux. Le meneur de jeu passe devant chacun et lui glisse ou fait semblant de lui glisser une petite pierre dans les mains. Dès que le joueur a reçu la pierre, il a deux solutions : soit partir de suite en courant jusqu'à l'autre ligne soit attendre que l'attention des autres ne soit plus fixée sur lui. Le but est d'atteindre l'autre ligne sans se faire toucher par quelqu'un. S'il y arrive, c'est lui le meneur de jeu, s'il se fait attraper par un camarade, celui-ci devient meneur de jeu.

Quatrième jeu : démolir la tour

Matériel : neuf pierres plates, neuf pierres plus petites

Disposer les pierres sur une ligne en les superposant. Les participants se placent à distance, selon l'âge et l'adresse des participants. Le but est de faire tomber la pierre avec un nombre de jet de pierres prévu. Les joueurs comptent leurs coups. Celui qui a réussi à descendre la pierre avec le moins de coups a gagné.
Variante : miser sur le nombre de coups et respecter ce nombre.
Animation mise en forme par Evelyne Schaller d'après la « Journée mondiale de prière mondiale 1998 », « Nous sommes là les uns pour les autres » Auteures : Bendegt Beeli, Hanni Betschart, Christine Diezi, Brigitte Oegerli. Photo Pixabay