

# SEGUIR JUGANDO

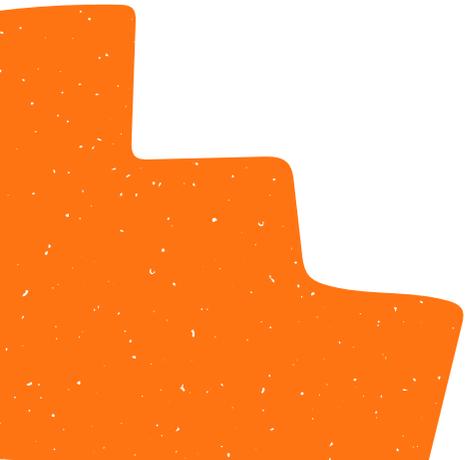
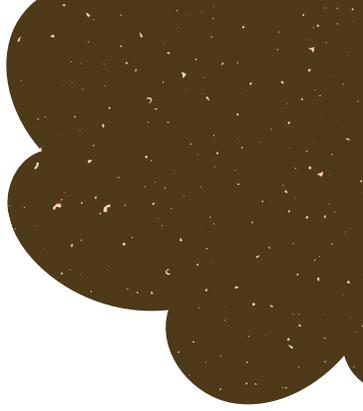
## CONTINUONS À JOUER

UN LIBRO DE JUEGOS TRADICIONALES FRANCESES,  
ARGENTINOS Y MEXICANOS

UN LIVRE DE JEUX TRADITIONNELS FRANÇAIS,  
ARGENTINS ET MEXICAINS



*Version en Lengua Española*



# Índice

Índice	2	Francia	32
Sobre los Autores	3	La Petanca	33
Agradecimientos	4	La Sardina	37
Introducción	5	El Trompo	39
Iconografía	6	Organismos	41
!Comienza el Juego!	7	Participantes	
Argentina	13	Versión en Francés	42
El Sapo	14		
La rayuela	16		
las bolitas	18		
México	22		
La Pitarra	23		
La Rueda de San Miguel	26		
Los Listones	29		

# Sobre los autores

**Martina Sapia**



Licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad de San Andrés. Trabajó como asistente en investigaciones de política educativa, es voluntaria en organizaciones civiles y es profesora de español en Francia.

**Daniel Salgado**



Psicólogo por la UNAM y ludotecario hospitalario en El Escondite de Ringo. Le apasiona hacer labores con impacto social, el trabajo en educación en el área clínica y los videojuegos.

**Mohamed Mounir  
El Mendil**



Investigador postdoctoral en neurociencias de la universidad de Aix-Marseille. Apasionado de los juegos de mesa. Es animador, voluntario y creador de juegos en la asociación Terre Ludique.

**S. Lizbeth López Gutiérrez**



Estudiante de pedagogía, actriz independiente y responsable de la ludoteca la Fábrica de Artes y Oficios (FARO) en la Ciudad de México. Apasionada del trabajo social en comunidades vulnerables, del teatro y del juego.

**Itzel Azyaed**



Pedagoga por la UNAM. Ludotecaria hospitalaria en El Escondite de Ringo. Auxiliar pedagógica en el área de educación especial.

# Agradecimientos

Los integrantes del equipo que desarrolló este libro desean agradecer profundamente la ayuda de las personas e instituciones que han sostenido la creación del mismo.

Primero, agradecemos la iniciativa de terre Ludique e Israel Vergara, quienes desde Francia plantaron las semillas de este proyecto internacional. Al mismo tiempo, damos las gracias al Programa Juegotecas Barriales en Argentina, a México Juega y El Escondite de Ringo en México por haber hecho eco de esta invitación y habernos permitido formar un espacio de creación libre donde nos sentimos acompañados a lo largo del camino.

Adicionalmente, agradecemos a todos y todas los que aportaron algo al proyecto internacional de manera global. Si bien el producto físico es este libro de juegos, existe otro más extenso y más profundo que fue la creación de redes entre jóvenes de 3 países diferentes que permitió y seguirá permitiendo el intercambio cultural. Participaron en esta red: Stéphane Cochefert, Virginia Guardia, Mónica Juárez, Andrea de Buen, Gabriela Fontaine, Altea Antonio Mateu, Denis Gratia, Théo Vialle, H8%, Raúl Bañales, Sacnité Meneses, Dana Aparicio, Natacha Vollmer, Nazareno Antonuccio y Gabriela Domatto. La suma de nuestras diferentes culturas, ideas y perspectivas dio lugar a la creación de este libro.

Ojalá que este sea el principio de más proyectos donde la solidaridad demuestre que las barreras geográficas y las diferencias socioculturales no pueden detener la determinación de las personas que se propongan una construcción colectiva.

Así que una vez más, ¡gracias!

# Introducción

Este libro nace de la iniciativa del Fondo de Cooperación de la Juventud y la Educación Popular (FONJEP) y del apoyo del Ministerio Francés para Europa y Asuntos Extranjeros. Dicha iniciativa busca en el contexto de la pandemia : (i) promover los intercambios interculturales entre jóvenes de horizontes y trayectorias distintos de países miembros de la OCDE y (ii) sensibilizar a los jóvenes a la interculturalidad y la solidaridad internacional.

Durante el verano, Terre Ludique en Francia invitó a ser parte de esta iniciativa a México Juega A.C., a las Ludotecas hospitalarias El Escondite de Ringo en México, y al Programa Juegotecas Barriales en Argentina. La iniciativa se tradujo en una acción solidaria que incluyó a veinte jóvenes como nosotros, con distintos orígenes y formaciones, y consolidó la creación de tres proyectos lúdicos.

El Libro de Juegos Tradicionales es el resultado de uno de estos proyectos. La obra invita a conocer el juego tradicional en los tres países y a rescatar la importancia del juego en el contexto actual. El libro nos coloca como actores frente a los impactos negativos de la pandemia, tales como la reducción de la movilidad internacional, el aislamiento y la potencial falta de oportunidades para nuestra realización personal.

Finalmente, la apropiación del proyecto por nuestra parte nos llevó adicionalmente a promover el derecho de todas y todos al juego en razón de que "los juegos permiten desarrollar las capacidades físicas, intelectuales y sociales de los niños, niñas y jóvenes, y reafirmar su patrimonio cultural"\*.

El recorrido a través del libro se realiza a manera de viaje con información cultural de los tres países participantes. El contenido de esta obra lo ofrecemos gratuitamente y con ello buscamos transmitir los valores de la interculturalidad, la solidaridad y la cooperación.

¡Comencemos nuestro viaje!

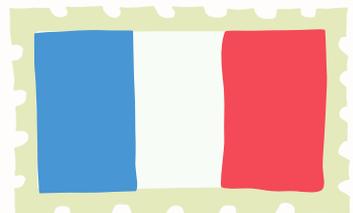
\* Trigueros, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. En didáctica de la Educación Física, (págs. 6, 78-79). Tándem.

# Iconografía

Desarrollado por :



Argentina



Francia



México



Materiales



Reglas del juego



En interior



En exterior



Curiosidades



Objetivo del juego



Número de jugadores



Variante internacional



Importante



Ir a la página

# ¡Comienza el juego!

Este libro es una invitación a que juegues. En él encontrarás estas dos maneras de jugar:



**¡Déjalo a la suerte! ¿Cara o cruz?**

Toma una moneda y avientala al aire.

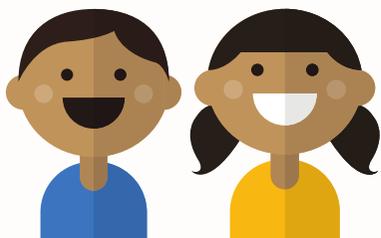
Si cae cara es ¡Hora de visitar uno de los países participantes de América!



Si cae cruz es ¡Hora de visitar el país anfitrión en Europa : Francia!



Puedes elegir el juego que desees de esos continentes o iniciar con el primero e ir avanzando al segundo, después al tercero y así sucesivamente hasta que lo termines.



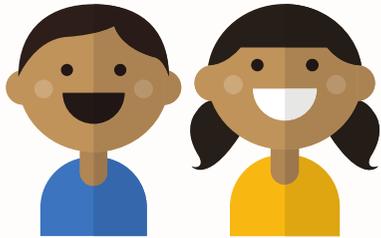
**¡Acompaña a Bruno y Sofía!**

Bruno y Sofía están muy aburridos.



**siguiente**

Hace ya varios días que siguen en confinamiento y estuvieron pensando qué hacer. Tienen algunas ideas pero no se deciden por un juego, ¿los ayudas?



¡Hola! ¿Cómo estás?  
Estuvimos pensando qué hacer hoy pero todavía no sabemos muy bien.  
Te parece que deberíamos:



- Prender la tele de la sala (living)



10

- Buscar a Pedro y Francisco en el patio



siguiente

- Pedir a mamá algunos juegos



11

- Ir a la terraza a tomar un poco de sol



12

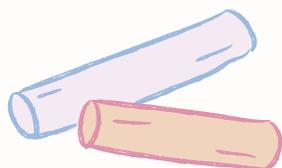
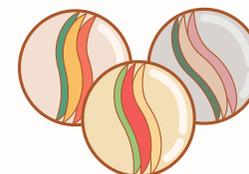
¡Gracias por la ayuda!



Pedro y Francisco están agachados en el piso.  
Parecen haber encontrado dos alternativas al aburrimiento.

¿Qué alternativa tomarías tú?

- Las bolitas del abuelo que acaban de encontrar



- Las tizas viejas de mamá





En la sala (living) se encuentran a la abuela y el abuelo.  
Ellos les proponen jugar juntos.

Los niños les miran con algunas dudas pero deciden  
aceptar.

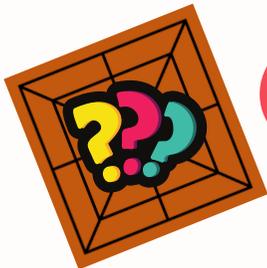
¿Qué les pedirán los abuelos que busquen ?



- Un juego con un sapo



14



- Un viejo tablero que encontraron en la casa



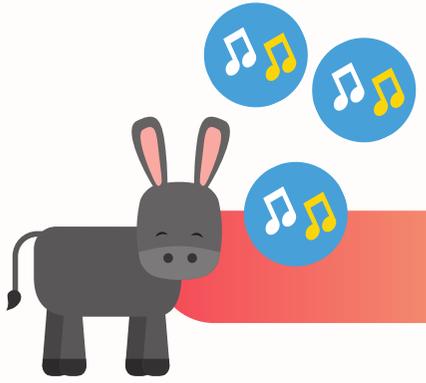
23



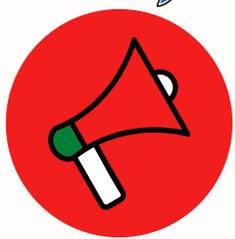
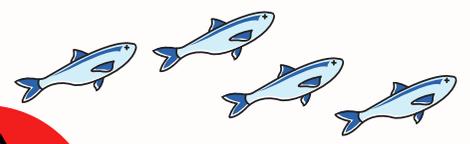
10



Mamá está con los primos de Sofía y Bruno.  
De fondo se oye:



- "¡Qué se voltee...!"



- "¡te encontré!"

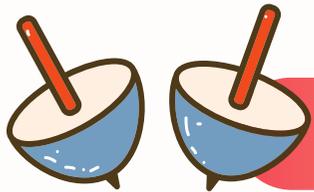




En la terraza brilla el sol.  
¡Qué sorpresa! En la terraza de al lado están  
los vecinos y les proponen un juego.



¿Qué juego prefieres tú ?



- Al trompo



39



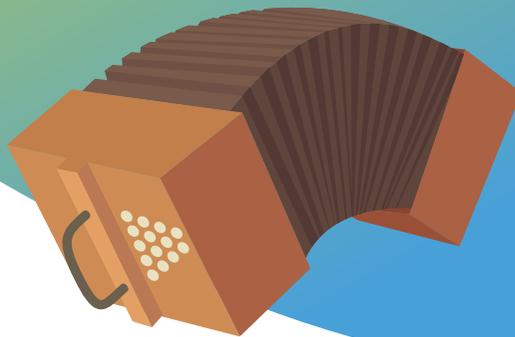
- A los listones



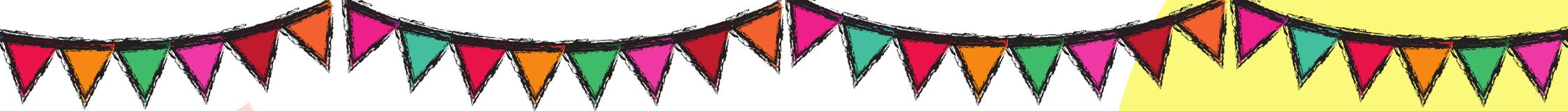
29



# ARGENTINA



**Juegotecas Barriales**  
Buenos Aires - Argentina



# EL SAPO



A partir de 2  
jugadores



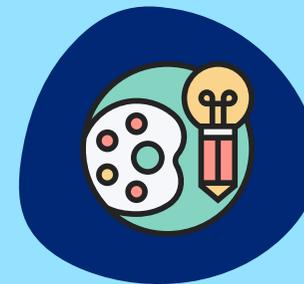
En el sapo, tu objetivo será: Alcanzar la cantidad de puntos definida por los jugadores o ser el primer jugador en meter una de sus fichas en la boca del sapo.

Necesitarás un tablero.

Este se puede crear con mitades de latas distribuidas a lo largo de una zona cuadrada y asignándoles un puntaje.

Los puntajes más altos se asignan a las latas más difíciles de alcanzar. Coloca una lata en el extremo superior (a modo de "portería"), este es el sapo y se le asigna el puntaje mayor pues es el más difícil de alcanzar.

Adicionalmente prevé entre 5 y 10 fichas (monedas, bolitas, etc.)





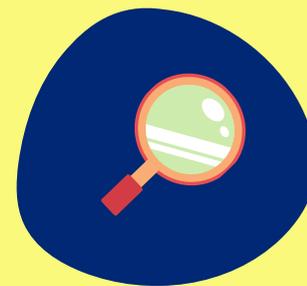
Una vez listo el tablero, fijen la cantidad de puntos requerida para ganar. Posteriormente, uno de ustedes debe ubicarse a una distancia de 1 metro del tablero y lanzar las fichas.

Una vez que el jugador termina de lanzar las fichas, este recupera las fichas y cuenta el puntaje obtenido. Es el turno del siguiente jugador. El juego continúa hasta que, a turnos iguales, alguien alcance o supere el puntaje ganador.

¡Atención! Si alguno o alguna logra meter la ficha en el sapo la partida se termina y se declara vencedor al jugador.

Algunos consideran que este juego proviene de la cultura Inca según la cual los sapos eran animales mágicos. En los días festivos, los Incas tiraban monedas de oro a los lagos. Ellos creían que si un sapo se comía la moneda, este se transformaría en oro y concedería un deseo a la persona que había tirado esa moneda.

Se dice incluso que el emperador inca iba a menudo al lago Titicaca para probar suerte.



# LA RAYUELA



A partir de 2  
jugadores



En la rayuela, tu objetivo será ser el primer jugador en completar el recorrido.

Necesitarás una tiza para dibujar y una piedra

La rayuela se juega sobre una figura geométrica dibujada en el suelo con una tiza. Dibujen en el suelo 6 cuadrados, uno al lado del otro, y los numeran del 1 al 6. Se pueden incluir casillas dobles, como en el dibujo (página 18). Tiren la piedra en la casilla intentando que la piedra no toque las líneas del cuadrado. Empiecen por la casilla número 1 y así sucesivamente hasta realizar todo el recorrido.

El recorrido de ida se hace saltando sin pisar la casilla de la piedra. En el recorrido de vuelta, se recoge la piedra cuando el jugador se encuentre en la casilla anterior a la de la piedra. Al final del recorrido se le entrega la piedra al siguiente jugador...



### (Reglas Continuación...)



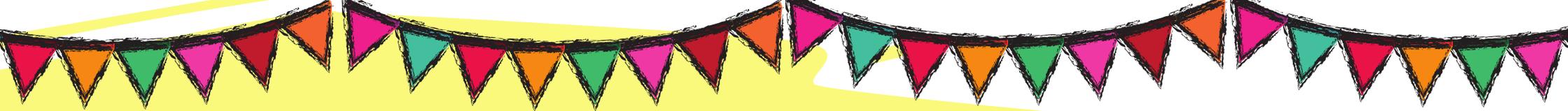
En las casillas individuales, se debe saltar con un solo pie. En cambio, en las casillas dobles, se debe saltar con los dos pies. En todos los casos no se deben pisar las líneas. El no hacerlo se considera un error.

El jugador que termine primero el recorrido sin cometer errores, gana.

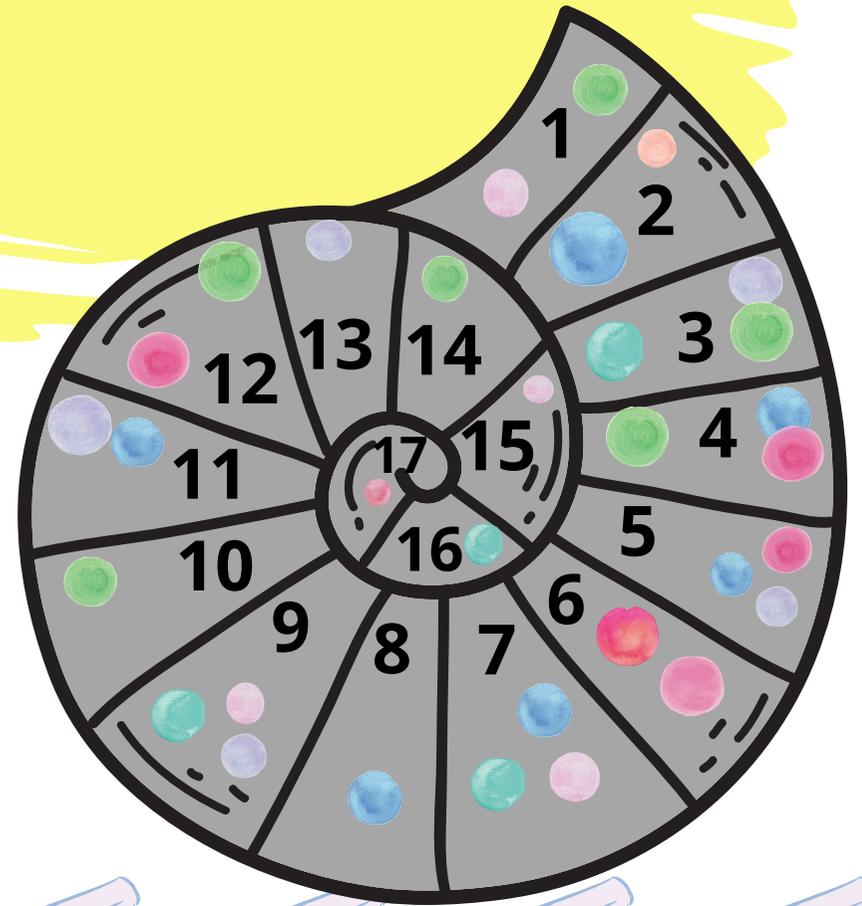
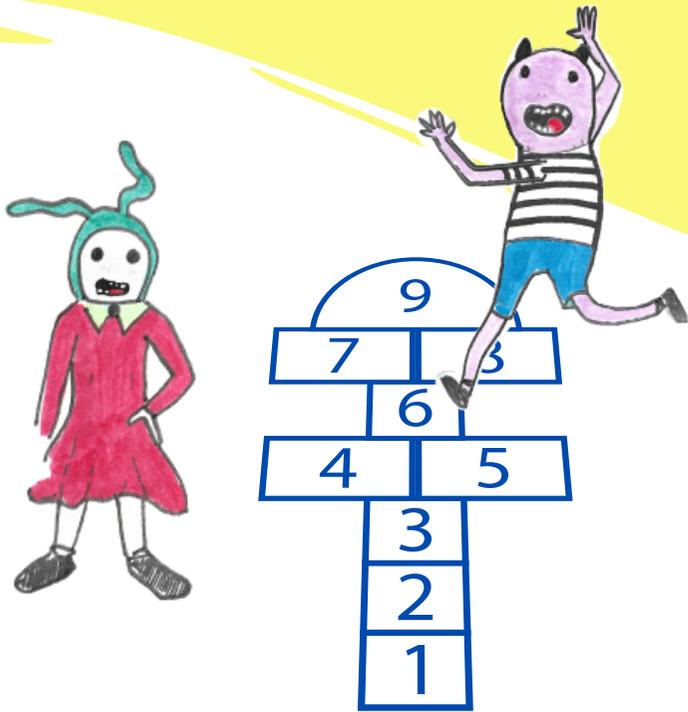


El juego se llama "La Marelle" en Francia, mientras que en México el juego se llama "Avioncito" y las casillas llegan hasta el número 10 siguiendo las instrucciones descritas.

También existe un juego autóctono llamado Atecocolli y es considerado el "abuelo" del avioncito. Para jugarlo, dibujamos un caracol en el piso con un mínimo de 10 casillas. Para pasar de una casilla a otra, se debe patear la piedra a la casilla siguiente. Si esta no sale del recorrido ni toca la raya que la delimita, el jugador continúa. En caso contrario el otro jugador toma el relevo.



En la cultura popular, se piensa que la rayuela representa el progreso del alma desde la tierra hasta el cielo porque la casilla más alta a veces se llama "el paraíso".



# LAS BOLITAS



A partir de 3 jugadores



En las bolitas, dos objetivos pueden ser jugados. El primero es ser quien meta todas sus bolitas en el hoyo. El segundo es atrapar la mayor cantidad de bolitas del o los otros jugadores.

Necesitarás 10 bolitas por jugador

Haz un hoyo o un círculo en el piso y dibuja una línea a tres metros de distancia. Todos los jugadores se posicionan antes de la línea y lanzan uno a uno las bolitas lo más cercano posible al hoyo o al círculo. Si un jugador logra hacer su jugada, puede repetir el tiro, sino, el turno pasa a otro jugador.

Quien logre meter todas sus bolitas gana la partida.





### (Reglas - Continuación...)

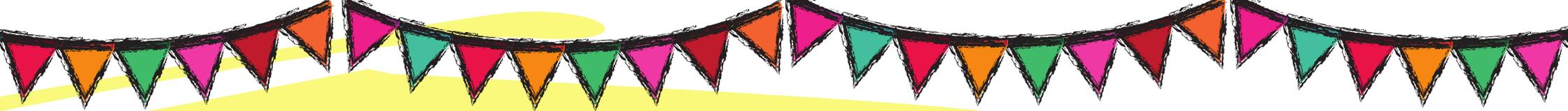
Otra versión del juego consiste en atrapar las bolitas de otro jugador. En esta versión debe dibujar un círculo y cada jugador coloca 5 bolitas dentro. Posteriormente los jugadores se colocan a tres metros de distancia y deben intentar atrapar (golpear) las bolitas de los otros.

Para ello, cada jugador posee 3 bolitas en mano. Cuando ya no se cuente con bolitas en mano, se renuevan las 3 bolitas.

El jugador que capture la mayoría de bolitas gana la partida.

Existe una variedad de materiales para elaborar las bolitas: vidrio, barro, ágata o mármol.



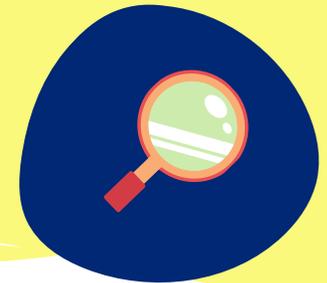


En México, las bolitas se conocen como canicas y el juego se llama el hoyo. Existen dos variantes de este juego:

- La primera es la rueda o el círculo. Se juega colocando las canicas dentro de un círculo. El objetivo es golpear las bolitas de los contrincantes para sacarlas fuera del círculo.

-La segunda: es el cocol o el rombo. Se dibuja un rombo en el suelo. Las canicas se colocan en las esquinas del rombo. El tiro se realiza a partir de la línea de partida.

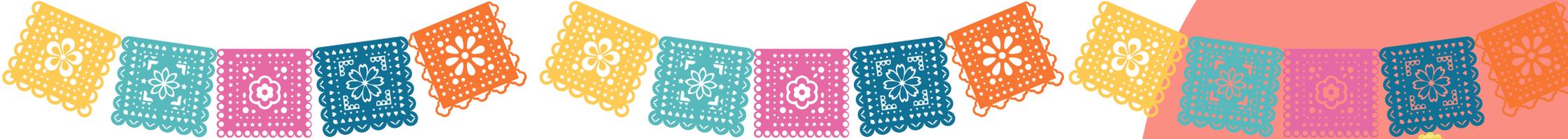
El cocol es un pan aromatizado al anís típico de México y con forma de rombo.





# MEXICO





# LA PITARRA

2 jugadores o  
2 Equipos

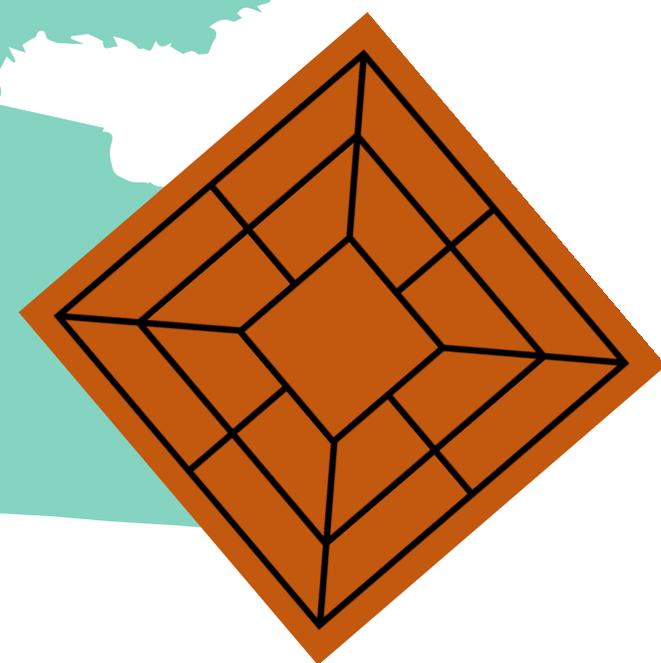
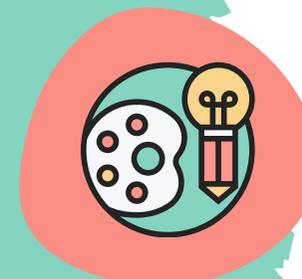


En la Pitarra, tu objetivo será capturar 14 fichas del adversario.

Necesitarás :

1 Tablero. Este se puede elaborar con cartón, madera o dibujarlo en el piso con gis/tiza) y

24 Fichas de dos colores diferentes (12 fichas de 1 solo color por jugador). Si no cuentas con ellas, puedes utilizar tapas de botellas de plásticos/círculos de cartón / semillas grandes diferentes.



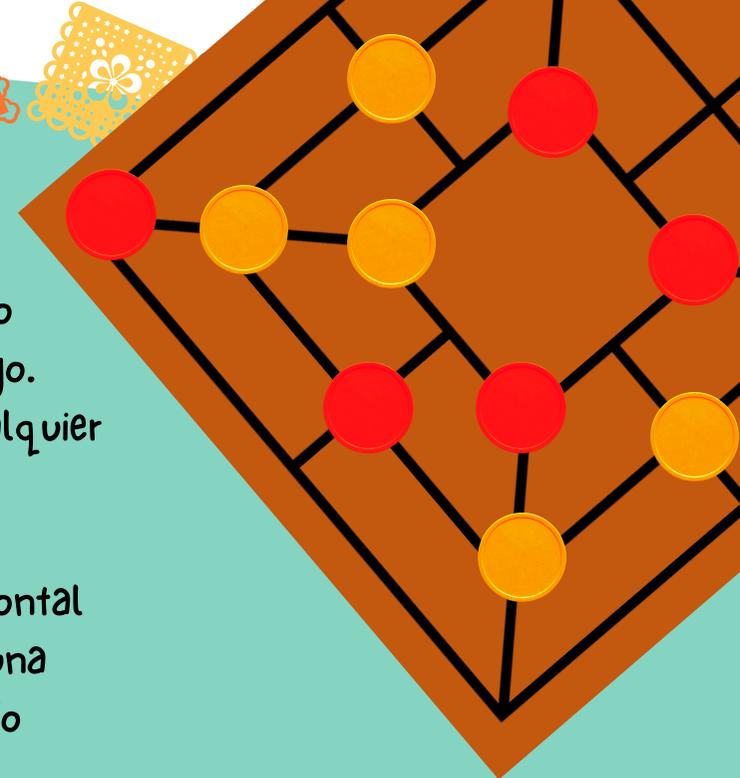


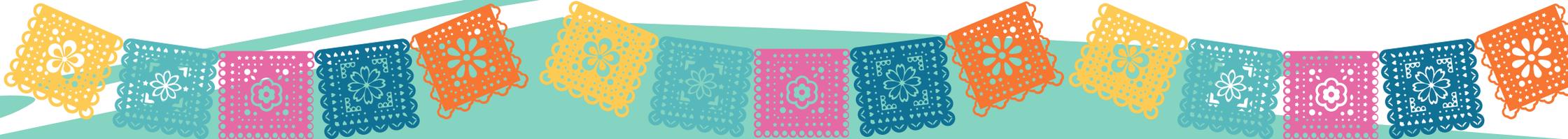
Con el tablero listo, cada jugador o equipo toma 12 fichas, luego acuerdan qué equipo será el primero en tirar y así inician el juego. Cada equipo o jugador debe colocar una ficha, por turno, en cualquier intersección del tablero.

La mecánica del juego es formar tercias en línea diagonal, horizontal o vertical del mismo color. El jugador o equipo que logre hacer una tercia tomará de su oponente una ficha de aquellas que han sido colocadas en el tablero.

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas en el tablero, las tercias podrán seguir formándose desplazando otras fichas a espacios adyacentes libres sin saltar fichas contrarias o propias. Las fichas pueden moverse en cualquier dirección.

Gana el jugador que deje a su oponente con dos fichas.





Es un juego autóctono, originario del Estado de Querétaro en México, antiguamente se jugaba con semillas.

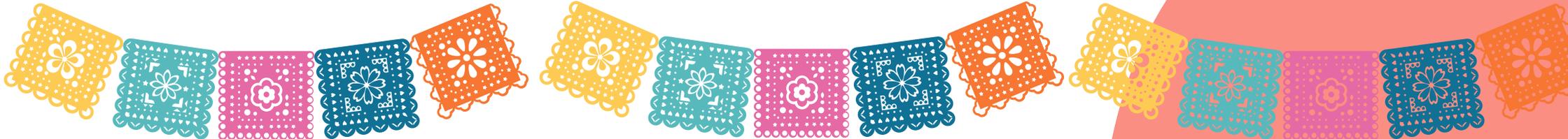


¿Qué es un juego autóctono?

"El juego autóctono es aquel juego propio de una comunidad o de un país en donde a través de él se da un acercamiento a la cultura y cosmovisión de la misma".

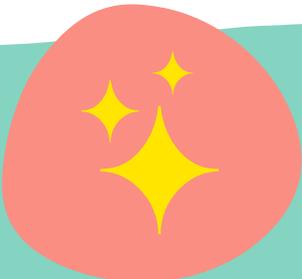
Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos





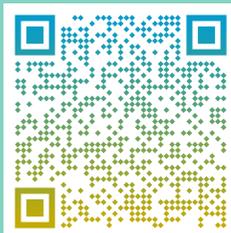
# LA RUEDA DE SAN MIGUEL

A partir de 4 jugadores



En la rueda de San Miguel, todos los jugadores cooperan pues vuestro objetivo es voltearse hacia afuera de la rueda sin caerse y en una segunda vuelta, todos deben regresar a la posición inicial.

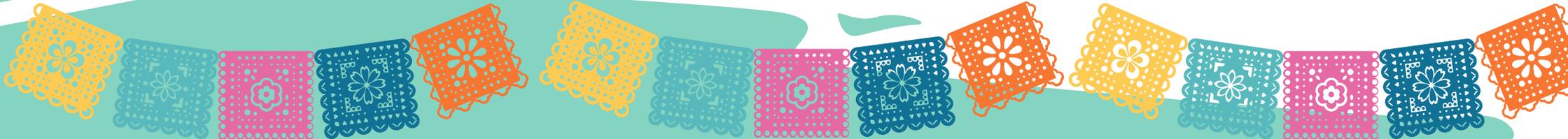
Necesitarás : descargar la canción contenida en el código QR con la ayuda de tu teléfono o tablete. Tip: usa la app Google lens si no tienes instalada otra.



Versión Mexicana

Versión Argentina





Tómense todos de las manos formando un gran círculo y giren al mismo tiempo en el mismo sentido, cantando:

**“A la rueda, rueda, de San Miguel, San Miguel,  
Todos cargan su caja de miel  
A lo maduro, a lo seguro,  
Que se voltee (mencionar el nombre de un jugador) de burro”**

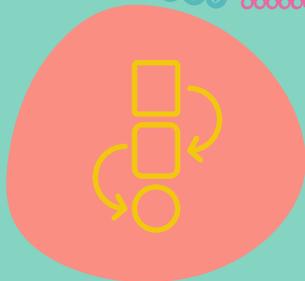
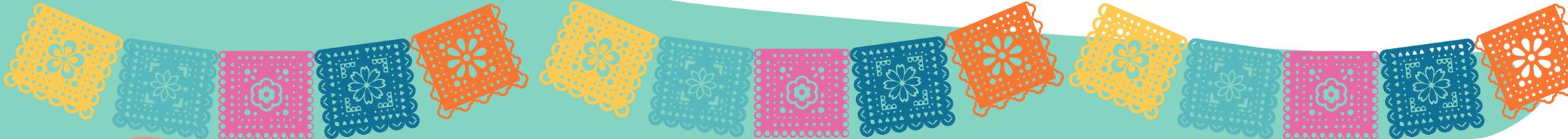
El jugador que haya sido nombrado debe voltearse dando la espalda al centro del círculo, tomar las manos de sus compañeros y seguir jugando. Reinicien el giro y canto para seleccionar a otro jugador y así sucesivamente hasta que todos se hayan volteado.

Después, repitan de nuevo el juego hasta que todos hayan recuperado la posición original, es decir, mirando hacia el centro.

A medida que avanza el juego, la dirección del movimiento puede cambiar y la velocidad ir aumentando.



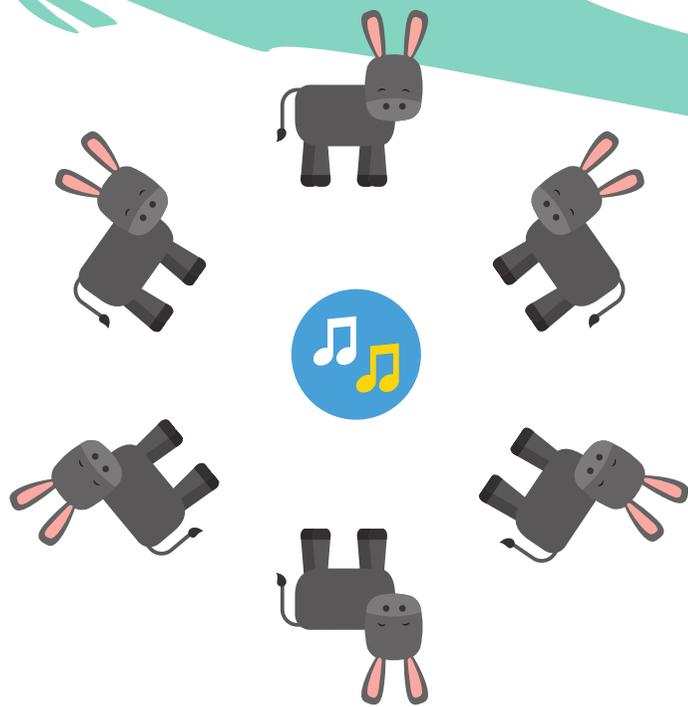
**¡Cuidado de no lastimar a nadie! Hay que cuidarnos entre todas y todos.**

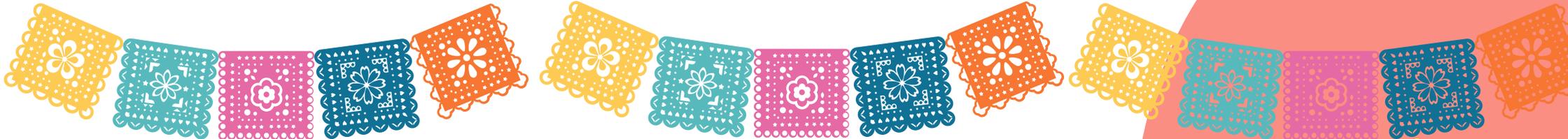


En Argentina los jugadores cantan:

"A la ronda de San Miguel  
El que se ríe se va al cuartel  
Uno, dos y tres"

El jugador que se ríe debe entrar en el círculo hasta el inicio del próximo turno. El siguiente jugador que se ría, reemplaza al otro dentro del círculo.





# LOS LISTONES

A partir de 5  
jugadores



En los listones vuestro objetivo será llegar a la meta sin ser atrapados por la vieja Inés

Necesitarán dialogar para repartirse los roles de los personajes de éste juego. Elijan quiénes tendrán el rol de "la vieja Inés" y el "vendedor". Los demás jugadores tomarán el rol de los listones.

También deben elegir un punto de partida (la tienda) y un lugar al que los listones deberán correr cuando la Vieja Inés intente atraparlos. Este lugar es la "base".

Además "el vendedor" le dirá a los listones sus respectivos colores al oído o en secreto para que la Vieja Inés no los escuche.

Durante el juego, El Vendedor y la Vieja Inés tendrán que decir el dialogo de la página siguiente de manera interactiva.





Las reglas son simples, después de interactuar con los diálogos, en la última frase la Vieja Inés pronuncia un color y el vendedor debe decir "Si hay" si se asignó ese color a uno de los listones. Caso contrario ("No hay"), la vieja Inés debe decir otro color hasta obtener una respuesta afirmativa.

En caso de que la respuesta sea "Si hay", el jugador del color nombrado sale de la "tienda" con segundos de ventaja equivalentes a su precio, por ejemplo, si dijo "10 pesos", serán 10 segundos y correrá hasta llegar a la base, evitando ser atrapado por la vieja Inés.

Si el listón no es atrapado, el vendedor le cambia el color al listón. Si el listón es atrapado, se reinicia el juego cambiando personajes y colores.



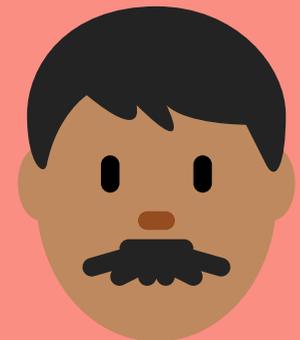
### Diálogos de la Vieja Inés

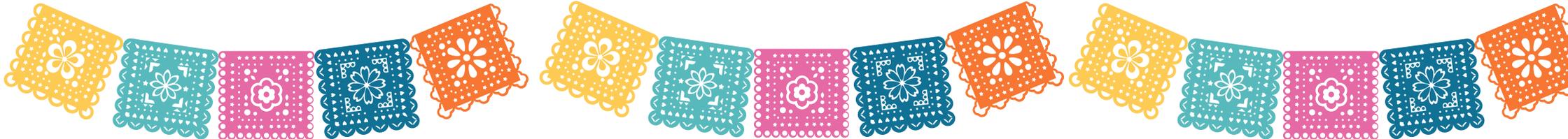
1. Toc, toc
3. La vieja Inés
5. Un listón
7. Mencionar el nombre de un color
9. ¿Cuánto cuesta?



### Diálogos del vendedor

2. ¿Quién es?
4. ¿Qué querías?
6. ¿De qué color?
8. Decir "Sí hay" o "No hay"
10. Decir una cantidad de 1 a 10 pesos





La leyenda cuenta que en un pueblo de México había una joven muy hermosa llamada Inés que siempre se peinaba con listones de colores. La gente la admiraba pero también la envidiaba.

Una noche alguien entró a la casa de la joven y le robó sus listones. Al amanecer, la muchacha se dio cuenta del robo y buscó recuperar sus listones sin éxito. La gente se burlaba de ella por lo que se resignó, se encerró en su casa, dejó de comer y enfermó hasta morir. Dicen que en aquel pueblo aún se escucha como su espíritu toca las puertas de las casas y pregunta si tienen sus listones.



El juego también es conocido como Colores en algunos países de América Latina.



Los personajes varían según la región y pueden tomar otros nombres como "El ángel de la bola de Oro" y "El Diablo de las siete cuerdas".



# FRANCIA



**Terre Ludique**  
AUX RACINES DU JEU



# LA PETANCA

2 o 3 jugadores  
o 2 equipos de 2 o 3  
jugadores



En la Petanca, tu objetivo será anotar 13 puntos.

Necesitaras :

- Doce bolas de metal de 8 cm de diámetro y un peso de entre 650 y 850 gramos.
- Una bola de madera de 3 cm de diámetro, llamada "cochonnet".
- Terreno de juego con arena y/o gravilla con medidas de 4 a 5 m de ancho y 10 a 15 m de largo.



Si no se tienen bolas de metal, se pueden usar pelotas de plástico pequeñas, llenarlas con semillas y cerrarlas muy bien.





(Reglas, Primera parte)

Para decidir quién juega primero, toma una bola de metal del equipo y otra del oponente, luego agrega al cochonnet. De espaldas al terreno de juego, lanza las bolas y la más cercana al cochonnet designa al primer jugador o equipo.

Se coloca el cochonnet y a partir de él, se traza una línea a una distancia de 6 a 10 metros. Todos los jugadores deben lanzar sus bolas detrás de esta línea.

El primer jugador lanza la primera bola para estar lo más cerca posible del cochonnet. Luego, el oponente lanza su bola para intentar acercarse lo más posible al cochonnet, lo puede hacer tirando o apuntando a la pelota del jugador anterior.

Importante: tirar significa desplazar la bola del adversario para alejarla del cochonnet y ganar el punto. Apuntar significa colocar la bola más cerca del cochonnet que la del oponente.

La bola mejor colocada aventaja el juego y, por lo tanto, lo lidera. A continuación, es el turno del jugador o equipo en desventaja. Este jugador o equipo juega hasta ganar la ventaja o hasta jugar todas sus bolas. En el caso de que el equipo gane ventaja, el turno regresa al equipo contrario.



(Reglas, continuación...)

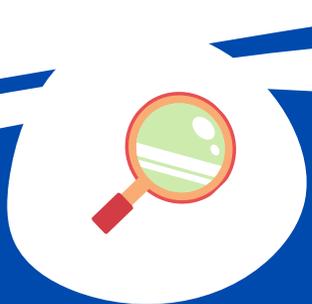
Estas reglas deben seguirse hasta que se jueguen todas las bolas. Al final, contamos los puntos de la ronda antes de comenzar una nueva. Todas las bolas cercanas al cochonnet, que no se vean interrumpidas por una bola del oponente, marcan un punto y el oponente anota cero puntos. El juego se reinicia hasta que un jugador o un equipo anote al menos 13 puntos.

Ante la duda de cuál es la bola más cercana, se puede medir la distancia entre el cochonnet y las bolas con una rama, un hilo o cualquier otro método.



En Argentina el juego se llama "tejo". Se juega con discos. El cochonnet es un pequeño disco, llamado "tejin".





Si un jugador o un equipo pierde el partido 13 a 0, se dice que "hizo una Fanny". Esta expresión significa que la persona será recompensada por el beso de una joven como la del dibujo que se muestra abajo.

El nombre del juego tiene su origen en el provenzal pétanco "pie que tiene la función de una estaca", por lo que el jugador debe permanecer fijo en el suelo, sin tomar impulso.



# LA SARDINA

A partir de 5  
jugadores



En la sardina, tu objetivo será no ser el último en convertirse en sardina.

En la sardina, solo un jugador llamado "la sardina" debe esconderse mientras todos están contando. Una vez finalizada la cuenta atrás, todos los jugadores deben buscarla.

Cada jugador que logre encontrar "la sardina" se convierte él mismo en una sardina y debe esconderse con ella. Las sardinas deben permanecer discretamente en su escondite para permanecer el mayor tiempo posible fuera de la vista de quienes han ido en su búsqueda. A medida que el juego avanza, todos terminan apretados unos contra otros como sardinas, en el mismo escondite. El último jugador en encontrar al grupo de sardinas se convierte en la primera sardina de la siguiente ronda.





El juego de la Sardina es una variación del famoso juego del "escondite" en el que varias personas se esconden mientras una persona cuenta regresivamente y después intenta encontrarlas.

En México existen "Las escondidillas" o "La Escondida" en Argentina. Uno de los jugadores cuenta con los ojos tapados o cerrados frente a una pared, mientras que los demás jugadores se esconden. Cuando se termine de contar, se debe buscar a los demás jugadores. El primero a quien encuentre será el siguiente en contar.

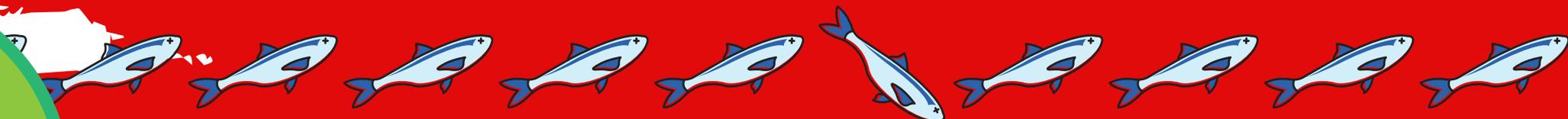
Si un jugador sale de su escondite y logra llegar a la pared donde contó el otro jugador y dice "salvación por todos mis amigos", en ese momento, los jugadores se salvan y el juego comienza de nuevo.



Con niños, hay que pensar en delimitar bien la zona de juego.

El juego podría ser divertido para los más valientes, si se hace de noche porque esto multiplicará falsamente el número de escondites.

La desaparición progresiva de jugadores puede dar a algunos una sensación de ansiedad.



# EL TROMPO

A partir de 1  
jugador



En el trompo, tu objetivo será hacer girar el trompo el máximo tiempo posible. Dependiendo del tipo de trompo o de la versión, tu objetivo cambiará.

Necesitarás un trompo que puedes adquirir en una juguetería o en internet.

Agarrar con la mano el trompo del lado de la cuerda o lanzador y hacerlo girar. Se puede jugar de diferentes maneras. En todas las versiones que hay a continuación, todos los jugadores hacen girar el trompo a la vez:

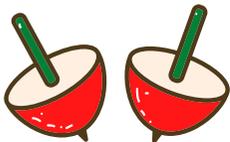
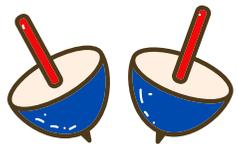
- Haciéndolo girar más tiempo que los de los oponentes.
- Haciendo que recorra una mayor distancia que la de los oponentes.
- Atacando los otros trompos o defendiéndose mejor de los otros trompos en una batalla de choques.
- Haciendo que otro trompo se pare sin que el nuestro se vea afectado.





El Trompo es un pequeño juguete con un cuerpo sólido y un eje de rotación y puede tener diferentes formas y puede estar fabricado con diferentes materiales: madera, plástico, terracota, piedra, conchas, tela, e incluso en marfil.

El Trompo es un juguete conocido desde la Antigüedad y que ha fascinado a generaciones de niños en todo el mundo. Es un juguete cuya popularidad se ha mantenido intacta a lo largo de los siglos gracias a su simplicidad y por el movimiento que el niño le puede dar.



Este libro es una colección de juegos tradicionales creado por jóvenes argentinos, franceses y mexicanos.

El desarrollo del libro fue conceptualizado, editado y financiado por las instituciones siguientes.



**Terre Ludique**  
AUX RACINES DU JEU

Conceptualización del  
proyecto y edición



**Juegotecas Barriales**  
Buenos Aires - Argentina

Ludotecas socias en la conceptualización del proyecto



Con el apoyo financiero de :

**FONJEP**  
Fonds de coopération  
de la jeunesse et de l'éducation populaire

  
**MINISTÈRE  
DE L'EUROPE  
ET DES AFFAIRES  
ÉTRANGÈRES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**Terre Ludique**  
AUX RACINES DU JEU

*Version en Langue Française*

# Index

Index	43	France	73
Les auteurs	44	La Pétanque	74
Remerciements	45	La Sardine	78
Introduction	46	La Toupie	80
Iconographie	47	Organismes	82
! Début du jeu !	48	Participants	
Argentine	54		
La Grenouille	55		
La Marelle	57		
Les Billes	60		
Mexique	63		
La Pitarra	64		
La Ronde de St. Michel	67		
Les Rubans	74		

# Les Auteurs

**Martina Sapia**



Diplômée en Sciences de l'Éducation de l'université de San Andrés. Elle a collaboré dans des projets de recherche en politiques de l'éducation, elle participe comme bénévole dans des associations et elle est professeuse d'espagnol en France.

**Daniel Salgado**



Diplômé en Psychologie de l'UNAM, il est ludothécaire chez El escondite del Ringo. Passionné par le bénévolat, les approches cliniques de l'éducation et les jeux vidéo.

**Mohamed Mounir  
El Mendil**



Chercheur en neurosciences à l'université d'Aix-Marseille. Passionné de jeux de société. Il est bénévole, animateur et créateur de jeux à terre Ludique.

**S. Lizbeth López  
Gutiérrez**



Étudiante en pédagogie, actrice indépendante et responsable de la ludothèque "la Fabrique des Arts et des Métiers" située dans la Ville de Mexico. Elle est aussi passionnée par le travail social dans des communautés prioritaires, le théâtre et le jeu.

**Itzel Azyaed**



Diplômée en pédagogie de l'UNAM. Elle collabore dans la ludothèque hospitalière El Escondite de Ringo. Elle est auxiliaire de vie scolaire.

# Remerciements

Les participants de l'équipe qui ont développé ce livre souhaitent remercier tout particulièrement les personnes et les institutions qui ont soutenu sa création.

Premièrement, nous remercions l'initiative de terre Ludique et d'Israel Vergara, qui, de la France, ont semé les graines de ce projet international. En même temps, nous exprimons toute notre gratitude au Programa Juegotecas Barriales en Argentine, à México Juega et à El Escondite de Ringo au Mexique qui ont répondu positivement à cette invitation et nous ont permis de construire un espace de création libre où nous nous sommes sentis accompagnés tout le long du projet.

D'ailleurs, nous remercions toutes les personnes qui ont contribué directement ou indirectement à la création du projet international. Le résultat de ce projet est à la fois un livre de jeux et surtout la création de notre réseau de jeunes de 3 pays différents. Il a permis et permettra encore l'échange culturel. Les personnes qui ont participé à ce réseau sont : Stéphane Cochefert, Virginia Guardia, Mónica Juárez, Andrea de Buen, Gabriela Fontaine, Denis Gratia, Théo Vialle, Altea Antonio Mateu, H8%, Raúl Bañales, Sacnité Meneses, Dana Aparicio, Natacha Vollmer, Nazareno Antonuccio y Gabriela Domatto.

La somme de nos différences culturelles, de nos idées et de nos perspectives a donné lieu à la matérialisation de cet ouvrage. Nous espérons que cette initiative est le début d'autres projets où la solidarité démontre que les barrières géographiques et les différences socioculturelles n'entravent pas la détermination des personnes dans la construction collective.

Une fois de plus, merci !

# Introduction

Ce livre est né de l'appel à projets des Fonds de Coopération de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (FONJEP) et du soutien du ministère français de l'Europe et des Affaires étrangères. Dans le contexte de la pandémie, cet appel à projets a eu pour objectif : (i) de promouvoir les échanges interculturels entre jeunes des pays partenaires, d'horizons et de parcours variés et (ii) de les sensibiliser à l'interculturalité et à la solidarité internationale.

Au cours de l'été, la ludothèque Terre Ludique en France a invité México Juega A.C., la ludothèque hospitalière El Escondite de Ringo du Mexique et le Programa Juegotecas Barriales en Argentine à intégrer cette initiative. Elle s'est traduite par une action solidaire où nous, la vingtaine de jeunes d'origines et de formations différentes, avons créé trois projets ludiques. Le Livre des jeux traditionnels est l'un de ces projets. L'œuvre vous invite à découvrir des jeux traditionnels dans nos pays respectifs et leur importance dans le contexte actuel.

Le livre nous place comme acteurs face aux impacts négatifs de la pandémie tels que la réduction de la mobilité internationale, l'isolement et le manque d'opportunités pour notre épanouissement personnel. Enfin, l'appropriation du projet nous a conduit à promouvoir le droit de tous et toutes à jouer parce que "les jeux permettent de développer les capacités physiques, intellectuelles et sociales des enfants et des jeunes, et de réaffirmer leur héritage culturel"\*.

La lecture se déroule comme un voyage avec des informations culturelles sur nos trois pays. Le contenu de ce travail est offert gratuitement parce que nous voulons transmettre les valeurs d'interculturalité, de solidarité et de coopération.

Commençons notre voyage !

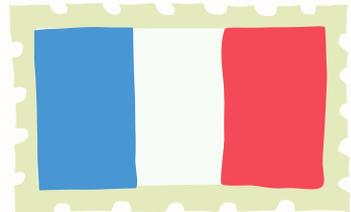
\*Trigueros, C. (2002). Tandem. Jeu, tradition et culture en Éducation Physique. En didactique de l'éducation physique. 6: 78-79.

# Iconographie

Développé par :



Argentine



France



Mexique



Matériels



Règles du jeu



Intérieur



Extérieur



Information  
intéressante



But du jeu



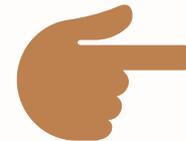
Nombre de  
joueurs



Variante  
Internationale



Important



Aller à la page

# ; Début du jeu!

Ce livre est une invitation à jouer. Tu trouveras deux manières de jouer ci-dessous, choisit celle qui te plaît :



## Joue au hasard ! Pile ou face ?

Prends une pièce et lance-la en l'air.

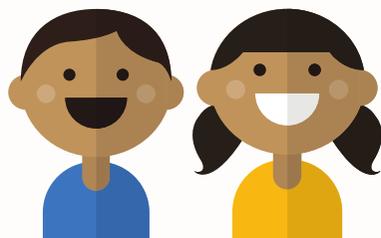
Si tu obtiens "face", c'est l'heure de visiter un des pays de l'Amérique !



Si tu obtiens "pile", c'est l'heure de visiter le pays hôte en Europe : La France !



Tu peux choisir un des jeux de ce continent ou commencer par le premier et avancer au deuxième, puis au troisième et ainsi de suite jusqu'à la fin du livre.



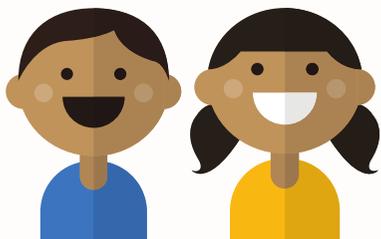
## Accompagne Bruno et Sophie !

Bruno et Sophie s'ennuient beaucoup.



**suivante**

Ça fait déjà quelques jours qu'ils sont confinés et ils cherchent à ce qu'ils pourraient faire. Ils trouvent quelques idées mais ils n'arrivent pas à se décider de quel jeu choisir, peux-tu les y aider ?



Salut ! ça va ?  
On a pensé à plusieurs choses à faire aujourd'hui mais nous n'arrivons pas à choisir. Peux-tu nous aider ?



Regarder la télé dans le salon



Chercher Pierre et François dans la cour



**suivante**

Demander à maman des jeux



Sortir sur la terrasse pour bronzer un peu



Merci pour ton aide !



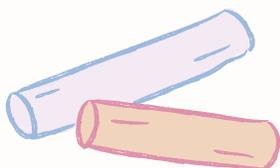


Pierre et François sont accroupis sur le sol.  
Ils semblent avoir trouvé une alternative à l'ennui.  
Ils jouent avec :

Que choisirais-tu ?

Les petites billes à leur grand-père qu'ils viennent de trouver

60



Les vieilles craies de maman

57



50



Dans le salon, ils retrouvent leurs grands parents. Ces derniers leur proposent de jouer ensemble. Les enfants les regardent avec quelques doutes mais ils acceptent.

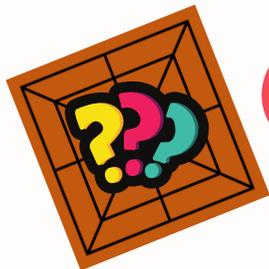
Qu'est-ce que leurs grand parents vont leur demander de chercher?



Un jeu avec une grenouille



55



Un vieux plateau abandonné à la maison

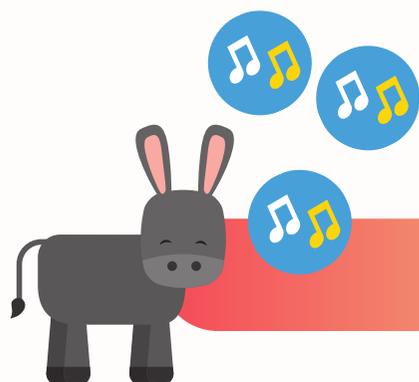


64

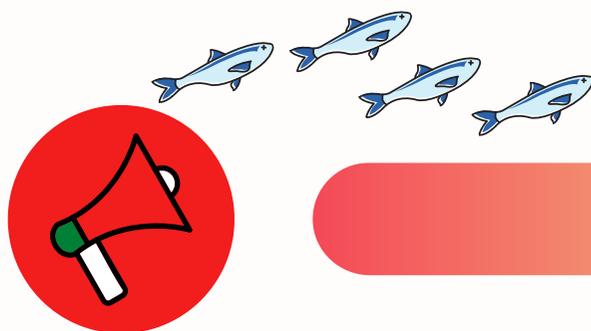


51

Maman est avec les cousins de Sophie  
et Bruno. Au fond on entend :



"Retourne-toi... !"



"Je t'ai trouvé !"

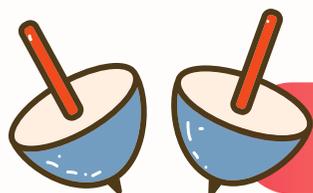




Sur la terrasse, le soleil brille.  
Quelle surprise ! Sur la terrasse d'à  
côté, il y a leurs voisins et ils leurs  
proposent de jouer :



Quel jeu préfères-tu ?



La toupie



80



Les rubans



74



# ARGENTINE





# LA GRENOUILLE



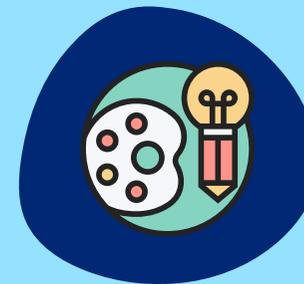
À partir de 2  
joueurs



Atteindre le nombre de points décidé au départ par les joueurs ou être le premier joueur à mettre un de ses jetons dans la Grenouille.

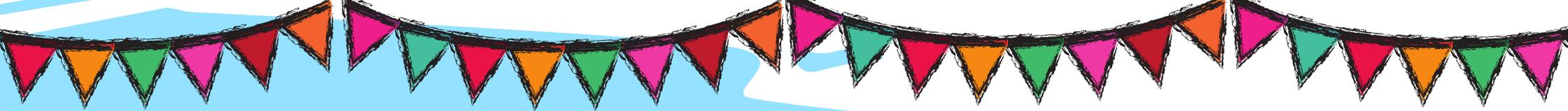
Un plateau.

Il peut être créé à partir de canettes coupées à la moitié auxquelles on attribue un score. On les pose dans un espace carré. Les scores les plus élevés sont assignés aux canettes les plus difficiles à atteindre. Place une canette à l'extrémité supérieure (la plus éloignée de la zone de lancer) en sorte de but de football. Elle sera la Grenouille et on lui attribue le score le plus élevé, parce que c'est la canette la plus difficile à atteindre.



Ensuite, il faut préparer de 5 à 10 jetons (pièces, billes, etc.)





Une fois le plateau prêt, on décide la quantité de points nécessaires pour gagner. Ensuite, un joueur doit se placer à une distance d'1 mètre du plateau puis lancer les jetons. Une fois qu'il termine de lancer, le joueur reprend les jetons et calcule son score.

Le tour passe au joueur suivant. Le jeu continue jusqu'au moment où un des joueurs atteint ou dépasse le score gagnant. A ce moment-là l'autre joueur termine son tour uniquement s'il est le deuxième joueur à avoir commencé la partie.

Attention ! Si quelqu'un parvient à mettre un jeton dans la Grenouille, la partie est finie et le joueur est proclamé gagnant.

Pour certains ce jeu a ses origines dans la culture Inca, selon laquelle les crapauds étaient des animaux magiques. Les jours fériés, les incas jetaient des pièces d'or dans les lacs. Ils croyaient que si un crapaud mangeait la pièce, il se transformerait en or et accorderait un vœu à la personne qui avait jeté la pièce.

On dit même que l'empereur Inca allait régulièrement sur le lac Titicaca pour tenter sa chance.



# LA MARELLE



À partir de 2  
joueurs



Être le premier joueur à arriver à la fin du parcours.

De la craie pour dessiner et un caillou.

La marelle se joue sur un figure géométrique tracée sur le sol avec une craie. Les joueurs dessinent 6 carrés dans le sol, les uns à côté des autres, et qu'ils numérotent de 1 à 6. On peut inclure des cases doubles sur un même niveau, comme dans le dessin (voir page 59).

On jette le caillou dans la case en essayant de ne pas toucher les lignes du carré. On commence par la case numéro 1 et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours. Le joueur avance de 1 en 1 sur le parcours du moment où il réussit à placer son caillou dans la bonne case sinon il passe son tour au joueur suivant.



(Règles, continuation...)



À l'aller on ne doit pas marcher sur la case où se trouve le caillou. Au retour, le joueur doit le ramasser quand il se trouve dans la case précédente. À la fin du parcours, on donne le caillou au joueur suivant. Sur les cases individuelles, il faut sauter à cloche-pied. Par contre, sur les cases doubles, il faut sauter à deux pieds, un pied dans chaque case. Dans tous les cas, il ne faut pas toucher les lignes.

Le joueur qui finit le parcours en premier, sans faire d'erreur, gagne la partie.

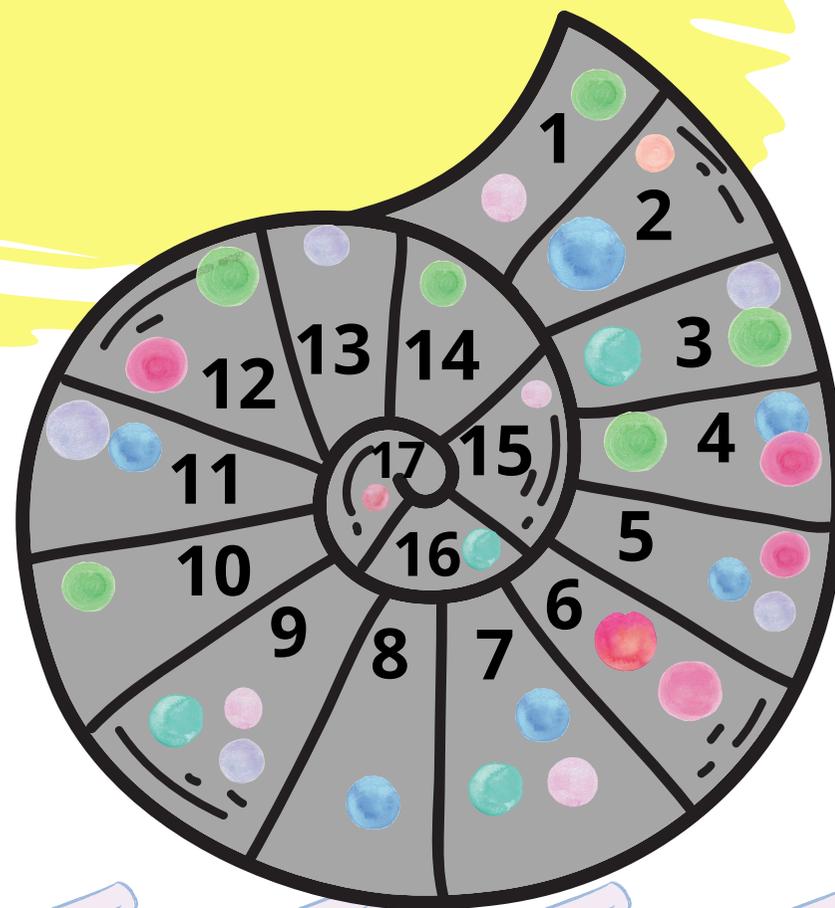
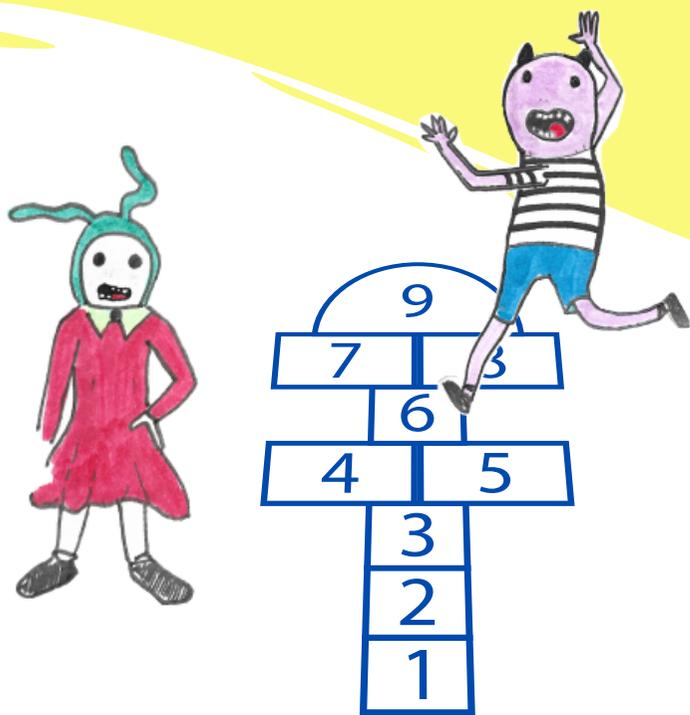
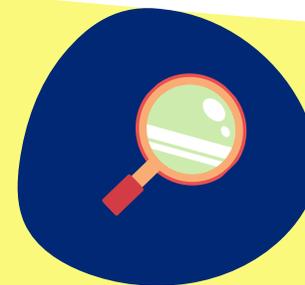


En Argentine, le jeu est connu sous le nom de "la Rayuela" et au Mexique le jeu est appelé "petit avion".

Dans cette version, les cases du parcours sont numérotées de 1 à 10, en utilisant les mêmes règles décrites. Il existe aussi un jeu autochtone appelé "Atecocolli", il est considéré comme le "grand-père" du "petit avion".

Pour le jouer, on dessine une figure en forme de colimaçon sur le sol avec minimum 10 cases. Pour avancer d'une case à la suivante, il faut frapper du pied le caillou. Si celui-ci ne sort pas du parcours et qu'il ne touche pas les lignes délimitant la case, le joueur continue, dans le cas contraire un autre joueur prend le relais.

Dans la culture populaire, pour certains, la marelle représente le parcours de l'âme de la terre vers le ciel, parce que la dernière case est appelée "le paradis".



# LES BILLES



À partir de 3  
joueurs



2 buts différents peuvent être joués. Soit être le premier à mettre toutes ses billes dans le trou ou soit toucher la bille de l'adversaire.

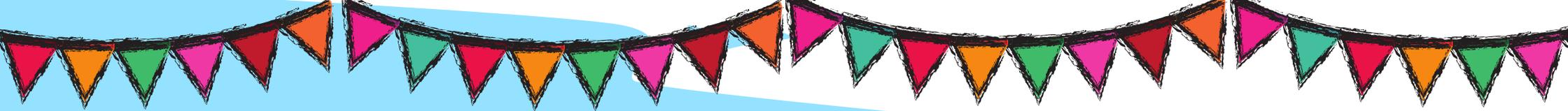
10 billes par joueur.



Creuse un trou dans le sol ou dessine un cercle, puis trace une ligne à trois mètres de distance. Tous les joueurs se positionnent devant la ligne et chacun leur tour lance ses billes le plus proche possible du trou ou du cercle. Si un joueur réussit son coup, il peut jouer à nouveau, dans le cas contraire, le tour passe au joueur suivant.

Le joueur qui fait rentrer toutes ses billes, remporte la partie.





### (Règles - Continuation...)

Une autre version du jeu consiste à frapper les billes des adversaires pour les lui prendre. Dans cette version, il faut dessiner un cercle et chaque joueur place 5 billes à l'intérieur. Ensuite, les joueurs se placent à 3 mètres de distance du cercle et ils doivent essayer de frapper celles des adversaires. Pour ceci, chaque joueur dispose de 3 billes en main. Quand les joueurs ne disposent plus de billes en main, ils peuvent les récupérer.

Le joueur qui gagne le plus de billes remporte la partie.



Il existe toute une variété de matériaux pour élaborer les billes : verre, terre cuite, agate ou marbre.





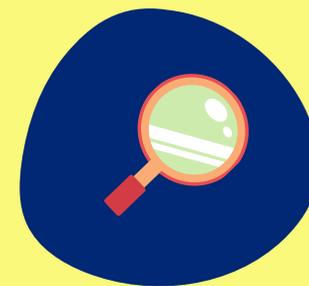
Au Mexique, le jeu décrit ci-dessus est connu au Mexique sous le nom "le trou".

Il existe deux variantes de ce jeu:

La première est la roue ou le cercle. Elle se joue en plaçant des billes à l'intérieur d'un cercle. L'objectif est de repousser celles des adversaires au-delà de la ligne de départ.

La deuxième est le cocol ou le losange. un losange est marqué au sol. Les billes sont placées dans les coins du losange. Le tir est réalisé à partir de la ligne de départ.

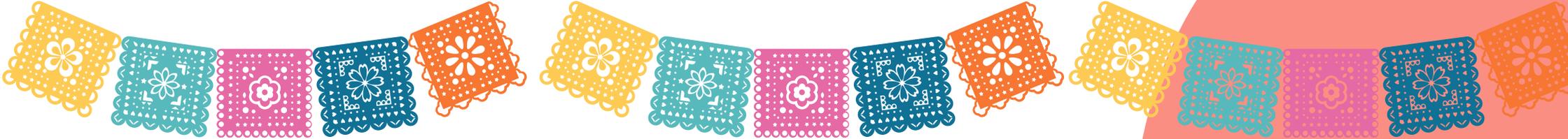
Le cocol est un pain aromatisé à l'anis typique du Mexique et avec forme de losange.





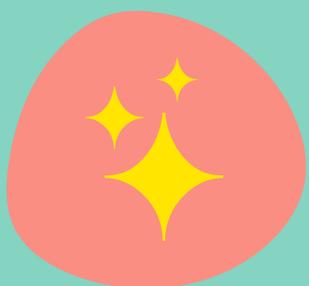
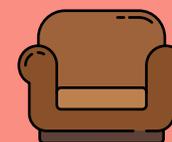
# MEXIQUE



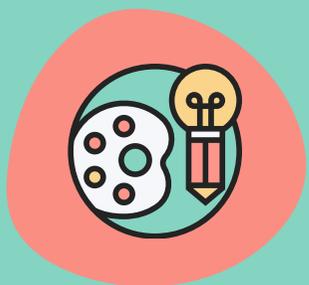


# LA PITARRA

2 joueurs ou  
deux équipes



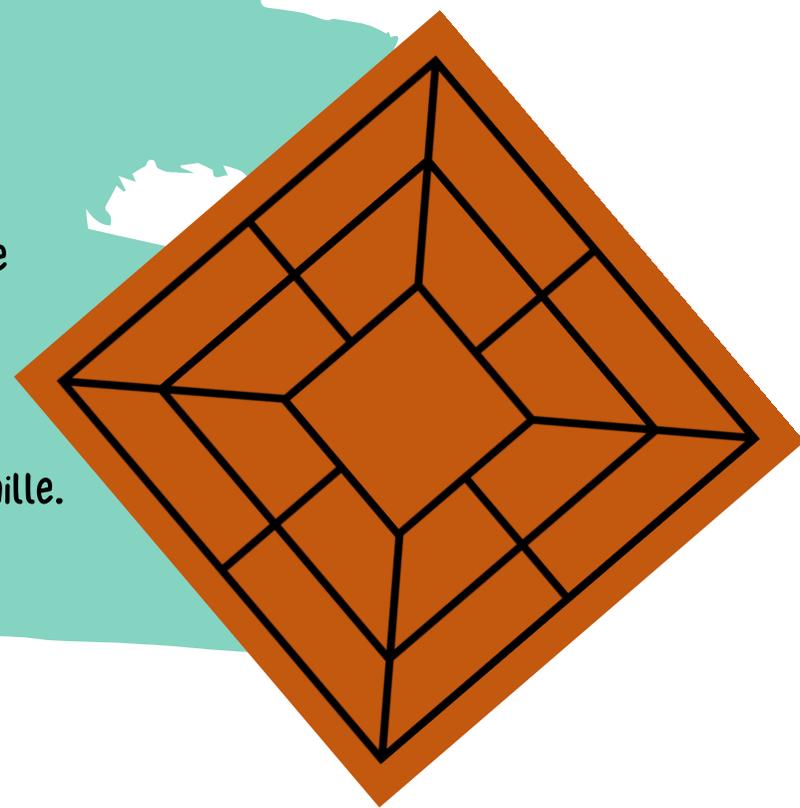
Capter 14 jetons de l'adversaire.



1 plateau. On peut le créer avec du carton, du bois ou le dessiner sur le sol avec de la craie.

24 jetons de deux couleurs différentes (12 jetons d'une couleur par joueur).

Les jetons peuvent être remplacés par des bouchons en plastique, cercles en carton ou des graines de grande taille.



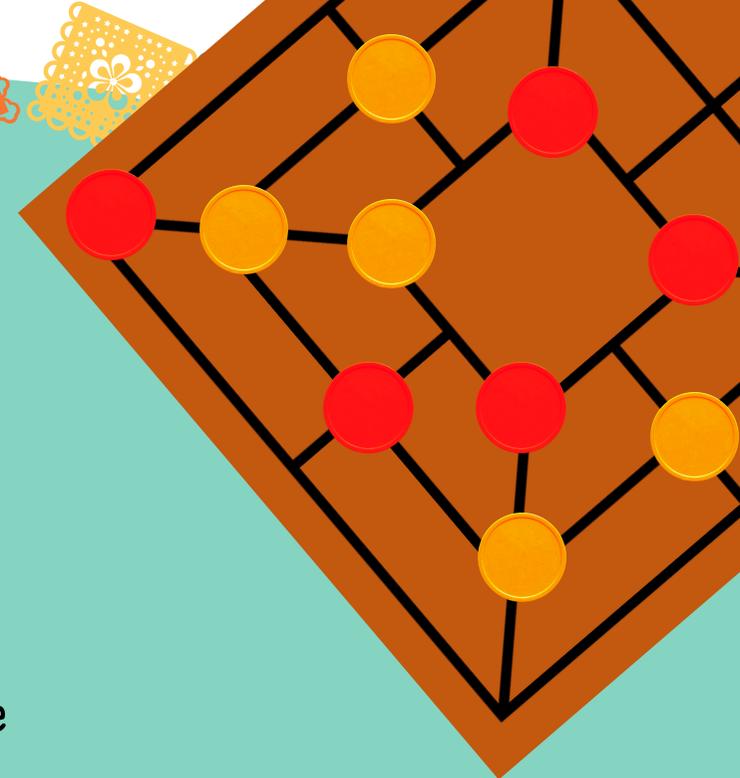


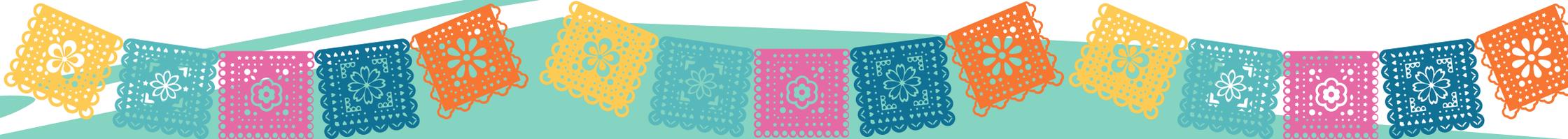
Une fois le plateau prêt, chaque joueur ou équipe prend 12 jetons d'une couleur. Ensuite on doit choisir le premier joueur et ainsi on peut commencer le jeu. Les joueurs à leur tour placent les jetons un à un dans les intersections du plateau.

La mécanique du jeu est de former des lignes diagonales, horizontales ou verticales de 3 jetons d'une même couleur. Le joueur ou l'équipe qui réussit à aligner trois jetons peut prendre un des jetons joués à l'adversaire.

Quand tous les joueurs ont placé tous leurs jetons sur le plateau, les lignes peuvent continuer à être formées en déplaçant des jetons directement à des espaces adjacents libres sans jamais sauter de jetons. Les jetons peuvent être déplacés dans toutes les directions.

Le gagnant est celui qui laisse son adversaire avec moins de 3 jetons.





Ce jeu vient des autochtones et est originaire de l'état de Querétaro au Mexique. Il se jouait autrefois avec des graines.

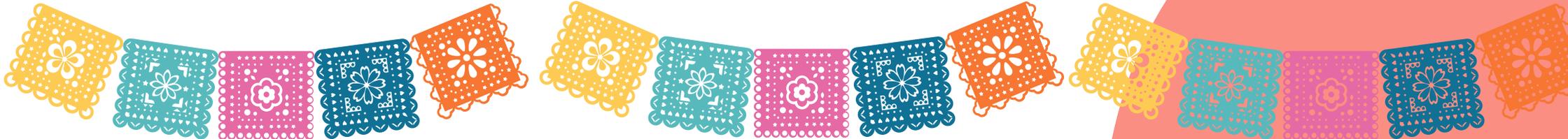


Qu'est-ce qu'un jeu autochtone ?

"Le jeu autochtone est celui qui a ses origines dans une communauté ou un pays. Il permet connaître de manière proche la culture et la vision du monde de cette communauté".

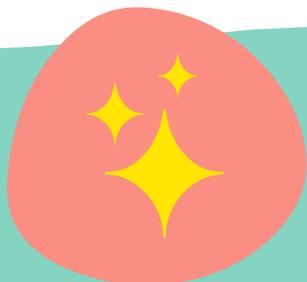
Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos





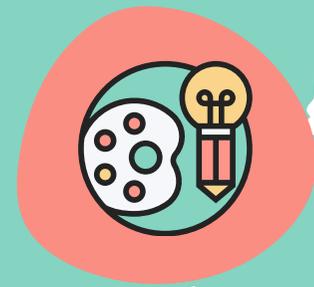
# LA RONDE DE ST. MICHEL

À partir de 4  
joueurs

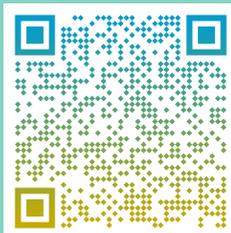


Tous les joueurs doivent se retourner vers l'extérieur du cercle sans tomber et au deuxième tour, les joueurs doivent revenir à leur position initiale.

Dans la ronde de St. Michel, tu auras besoin de chanter une chanson. Elle est disponible sur notre site en langue espagnole. Télécharge-la avec ton téléphone ou tablette pour jouer. Petite astuce : utilise l'application Google lens.



Version  
Mexicaine



Version  
Argentine





Prenez-vous par les mains, formez un grand cercle et tournez dans le même sens en chantant :

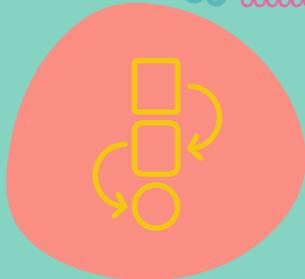
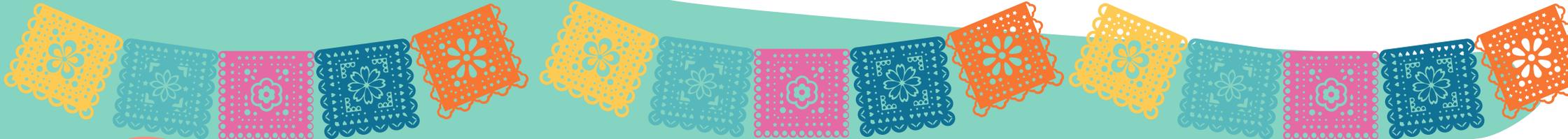
"À la ronde, à la ronde de Saint-Michel, tous portent leur boîte de miel.  
Dès que c'est mûr, quand c'est mûr, Que se retourne l'âne (prénom de l'enfant)."

Quand un joueur est nommé, il doit se retourner et continuer le jeu dos au centre du cercle et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde se retourne.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chacun retrouve sa posture d'origine. Au fur et à mesure que le jeu avance, la direction de rotation du cercle peut changer et la vitesse peut augmenter à condition que personne ne se blesse.



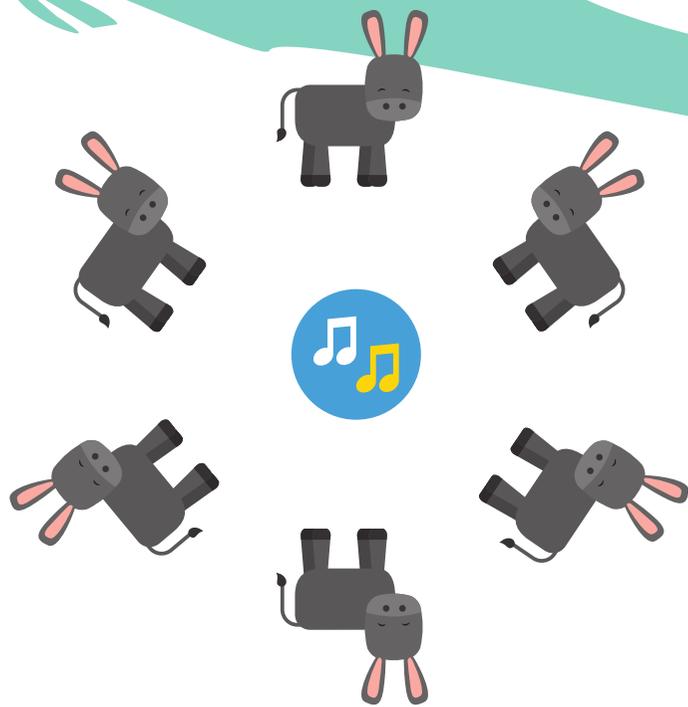
Pensez à veiller aux autres.

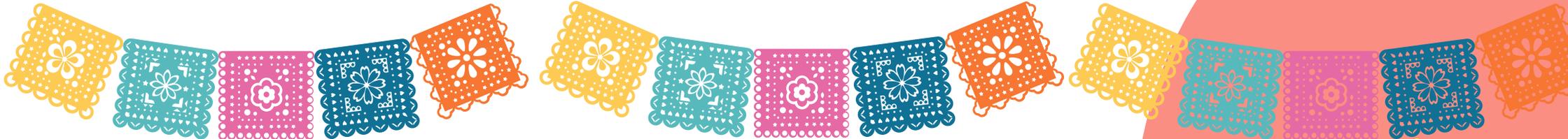


En Argentine, les joueurs chantent:

"À la ronde de Saint-Michel, celui qui rit va à la caserne, un, deux, trois"

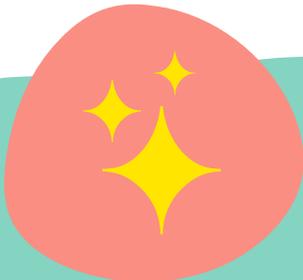
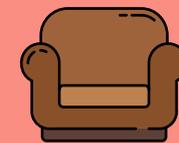
Le joueur qui rit, entre dans le cercle jusqu'au début du tour suivant. Le joueur suivant à rire remplace celui à l'intérieur du cercle.





# LES RUBANS

À partir de 5  
joueurs



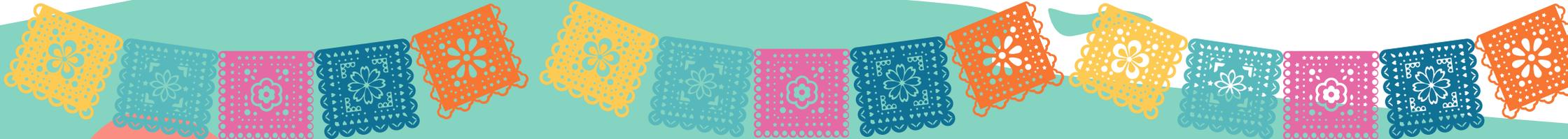
Atteindre la ligne d'arrivée sans se faire attraper par la vieille Inés.

Avant de commencer, il faut définir qui aura les rôles de "la vieille Inés" et du "vendeur". Le reste des joueurs incarnent les rubans. Il faut désigner une sortie appelée "la boutique" et un lieu protecteur où les rubans ne peuvent pas être attrapés par la "Vieille Inés". Cet endroit est dénommé "la base".



D'ailleurs, "le vendeur" doit désigner une couleur différente à chaque ruban en le chuchotant à l'oreille ou de manière secrète à chaque joueur afin que la "Vieille Inés" ne les entende pas.





Après avoir dit la phrase "7" du dialogue entre le vendeur et la vieille Inés (voir ci-dessous), le vendeur doit répondre "il y en a" si la couleur a été assignée à quelqu'un, autrement ("il n'y en a pas"), la vieille Inés doit tenter une autre couleur jusqu'à avoir une réponse affirmative.

Quand le vendeur répond "il y en a", la vieille Inés demande la prix (phrase 9) et la couleur sortira de la boutique avec des secondes d'avance équivalentes à son prix. Par exemple, "10 pesos" équivalent à 10 secondes.

Le joueur doit courir jusqu'à atteindre la base en évitant de se faire attraper par la Vieille Inés. S'il ne se fait pas attraper, le vendeur lui donne une nouvelle couleur. S'il se fait attraper, le jeu recommence et on change les personnages et les couleurs.



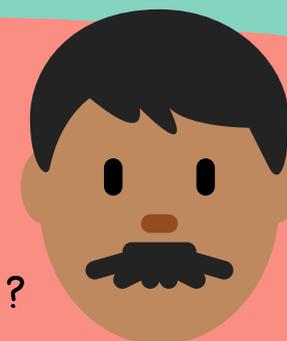
### Dialogue de la Vieille Inés

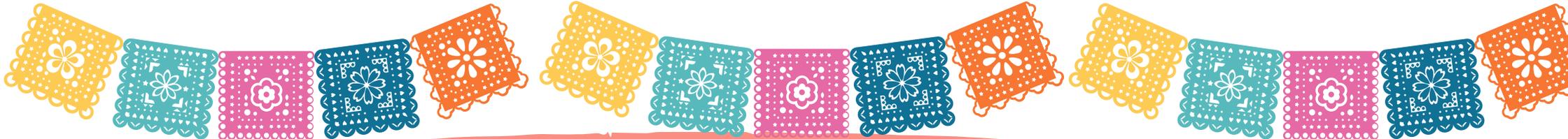
1. Toc, toc
3. La vieille Inés
5. Un ruban
7. (Nommer une couleur)
9. Ça coûte combien ?



### Dialogue du Vendeur

2. Qui est-ce ?
4. Qu'est-ce que vous voulez ?
6. De quelle couleur ?
8. Dire "il y en a" ou "il n'y en pas"
10. (Dire une quantité de 1 à 10 pesos)





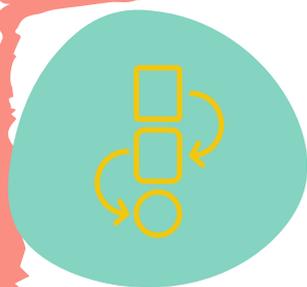
Il y a une légende qui nous raconte que dans un village au Mexique, il y avait une jeune fille très belle appelée Inés qui se coiffait toujours avec des rubans de couleurs. Les gens l'admiraient mais ils étaient aussi jaloux.



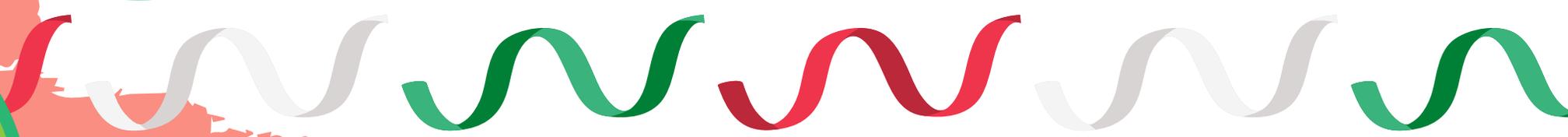
Un jour, pendant la nuit, quelqu'un est entré chez elle et lui a volé les rubans. Le lendemain matin, la fille s'en est aperçue et elle a essayé sans succès de retrouver ses rubans. Les gens se moquaient d'elle. Elle s'est résignée et s'est enfermée chez elle. Elle a arrêté de manger et est tombée malade jusqu'à sa mort.

On dit que dans ce village on entend encore aujourd'hui un esprit qui toque aux portes des maisons et qui demande après ses rubans.

Ce jeu est aussi appelé "Couleurs" dans différents pays de l'Amérique Latine.



Les personnages varient en fonction des régions et ils peuvent avoir des noms différents comme "L'ange de la boule d'or" et "Le Diable des sept cordes".



# FRANCE



**Terre Ludique**  
AUX RACINES DU JEU



# LA PÉTANQUE

2 ou 3 joueurs ou  
deux équipes de 2 ou  
3 joueurs.



Gagner 13 points

- Douze boules métalliques de 8 cm de diamètre et un poids de 650 à 850 grammes chacune.
- Un cochonnet en bois de 3 cm de diamètre.
- Terrain de jeu plat, de gravier et/ou de sable de 4 à 5 mètres de largeur et de 10 à 15 mètres en longueur.



Si on n'a pas de boules en métal, on peut utiliser une boule en plastique à remplir de graines et à bien refermer.





(Règles, Première partie)

Pour décider qui sera le premier joueur, il faut prendre une boule à chaque joueur lorsqu'on est 2 ou 3 joueurs ou à chaque équipe lorsqu'on est à 4 ou 6 joueurs, puis ajouter le cochonnet. Dos tourné contre le terrain, un joueur lance les boules ainsi que le cochonnet en même temps. La boule qui sera la plus proche du cochonnet désignera le premier joueur et/ou la première équipe et ainsi de suite.

On dessine la ligne de départ. A partir de cette dernière, on lance le cochonnet et si la distance entre les deux est entre 6 et 10 mètres, la partie peut commencer. Tous les joueurs doivent lancer leurs boules de derrière la ligne de départ.

Le premier joueur tire la première boule de manière à être le plus proche possible du cochonnet. Ensuite l'adversaire essaye à son tour de placer sa boule la plus proche du cochonnet. Avec sa boule il peut choisir de tirer la boule de son adversaire ou de pointer et essayer d'être le plus proche du cochonnet.

Attention : tirer signifie déplacer la boule adverse pour l'éloigner du cochonnet et prendre le point ou déplacer le cochonnet. Pointer signifie placer la boule plus près du cochonnet que celle de son adversaire.



(Règles, continuation...)

La boule la mieux placée tient le point et mène le jeu ! C'est ensuite au joueur ou à l'équipe qui ne tient pas le jeu de lancer. Ce joueur ou cette équipe joue jusqu'à reprendre le point, si elle n'y arrive pas elle doit jouer toutes ses boules. Dans le cas où l'équipe reprend le point, c'est au tour de l'équipe adverse.

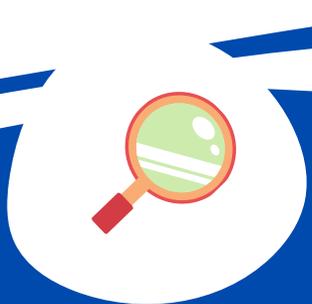
Ces règles doivent être respectées jusqu'à ce que toutes les boules soient jouées. On compte les points de la manche avant d'en commencer une nouvelle. Toutes les boules proches du cochonnet sans interruption d'une des boules de l'adversaire marquent un point. Par contre, l'adversaire ne marque pas de points. On recommence le jeu jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe marque au moins 13 points et les joueurs terminent la manche. Le joueur ou l'équipe qui remporte le plus de point gagne la partie !

Quand un doute subsiste sur quelle boule est la plus proche du cochonnet, on mesure généralement avec une branche, un fils, ou n'importe quelle autre méthode.



En Argentine, le jeu s'appelle tejo. On le joue avec des palets. Le cochonnet est un petit palet, appelé tejin.





Si un joueur ou une équipe perd le match 13 à 0, il "fait une Fanny". Cette expression veut dire que la personne sera consolé par un bisou d'une jeune fille comme celle de l'affiche (voir dessin ci-dessous).

Le nom du jeu a ses origines du provençal pétanco «pied qui a la fonction d'une tanco, d'un pieu» d'où un joueur doit rester le pied fixé au sol, sans prendre d'élan.



# LA SARDINE

À partir de 5  
joueurs



Ne pas être le dernier à devenir une sardine (joueur).

Dans la sardine, un seul joueur qu'on appelle "la sardine" doit se cacher pendant que le reste des joueurs compte. Une fois le décompte terminé l'ensemble des joueurs doivent la chercher.

Chaque joueur qui parvient à retrouver la sardine devient lui-même une sardine et doit se cacher avec elle. Les sardines doivent discrètement rester dans leur cachette afin de rester le plus longtemps hors de vue de celles qui sont parties à leur recherche. Au fur et à mesure du jeu, on finit par être serrés les uns contre les autres comme des sardines, dans la même cachette. Le dernier joueur à trouver le groupe de sardines devient la première sardine de la partie suivante.





Le jeu de la Sardine est une variante du célèbre jeu "cache-cache" dans lequel plusieurs personnes se cachent pendant qu'une personne doit faire un compte à rebours et puis essayer de les trouver.

Au Mexique il existe "Las escondidillas" (ou La Escondida en Argentine). Un des joueurs compte avec les yeux cachés et fermés face à un mur, pendant que les autres joueurs se cachent.

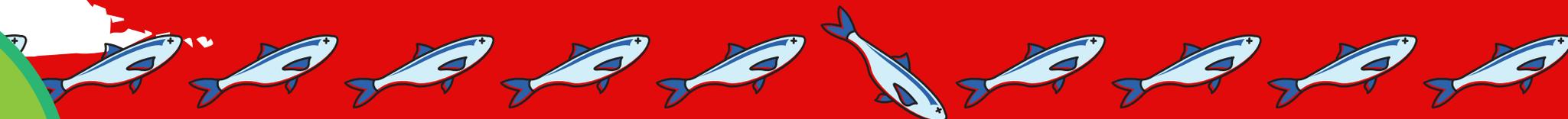
Quand le décompte est fini, il doit chercher le reste des joueurs, le premier à se faire attraper sera le prochain à compter. Si un joueur sort de sa cachette et réussit à toucher le mur où le premier joueur avait compté, il doit crier "Délivré", à ce moment, tous les joueurs sont "sauvés" et le jeu recommence.



Il faut bien penser à délimiter la zone de jeu avec les enfants.

Le jeu pourrait être amusant pour les plus courageux en le faisant la nuit parce que cela multipliera faussement le nombre de cachettes.

La disparition progressive des joueurs peut donner à certains un sentiment d'anxiété.



# LA TOUPIE

À partir d'un  
joueur.



Faire tourner la toupie le plus longtemps possible. En fonction des versions, le but du jeu peut varier.

Une toupie qui peut être achetée dans une boutique de jeux ou sur internet.



Prendre avec la main la toupie du côté de la ficelle ou du lanceur et la faire tourner. Elle peut se jouer de diverses façons. Dans toutes les versions qui suivent, tous les joueurs font tourner leur toupie en même temps :

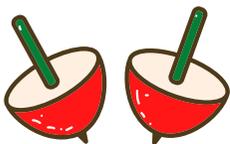
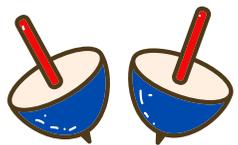
- En la faisant tourner plus longtemps que celles de ses adversaires.
- En la faisant parcourir une plus grande distance que celles de ses adversaires
- En attaquant les autres toupies ou se défendant le mieux des autres toupies dans un combat par choc contre choc.
- En faisant arrêter une autre toupie sans que la nôtre ne soit affectée.





La toupie est un petit jouet qui possède un corps solide et un axe de rotation. La toupie peut prendre diverses formes et elle peut être fabriquée avec différents matériaux : bois, plastique, terre cuite, pierre et même en ivoire. Jouet connu depuis l'Antiquité, ayant fasciné des générations d'enfants à travers le monde.

C'est un jouet dont la popularité est restée intacte à travers les siècles grâce à sa simplicité et au mouvement que l'enfant peut lui donner.



Ce livre est un projet qui réunit un ensemble de jeux traditionnels. Il est une création de jeunes argentins, français et mexicains.

La conception, édition et financement de cette action se sont déroulées sous la responsabilité des organismes suivants :



**Terre Ludique**  
AUX RACINES DU JEU

Conception du projet et  
édition du livre



**Juegotecas Barriales**  
Buenos Aires - Argentina

Ludothèques partenaires de la conception du projet



Soutenu par :

**FONJEP**  
Fonds de coopération  
de la jeunesse et de l'éducation populaire

  
**MINISTÈRE  
DE L'EUROPE  
ET DES AFFAIRES  
ÉTRANGÈRES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

  
**DÉPARTEMENT  
BOUCHES  
DU RHÔNE**



**Terre Ludique**  
AUX RACINES DU JEU