

Jeux - Le gârgâ

Matériel = 1 foulard

Jeu d'intérieur. Nombre illimité de joueurs.

Un joueur a les yeux bandés. Les autres doivent lui échapper.

Dès qu'il en a touché un il doit pouvoir l'identifier pour pouvoir être remplacé.

Toutes les feintes possibles et imaginables échange d'habits etc...

Jjoà di perete

Jeter en l'air 9 petites pierres et les recevoir avec le revers de la main. Jeter à nouveau celles-ci et les recevoir dans le creux de la main.

Pour celles qui restent, jeter une pierre en l'air, et la recevoir dans le creux de la main tout en ramassant entre temps une ou plusieurs qui étaient à terre. Si on laisse tomber celle qui était

En l'air on a perdu.

A gagné celui qui fait le plus grand nombre de passes

Le merchieu

Jeu d'extérieur. Nombre illimité de joueurs. Matériel : une corde fixée à un piquet.

Le merchieu. 1 joueur volontaire, tient l'autre bout de la corde resté libre. Autour du piquet central chaque joueur aura déposé un habit. A un moment donné il crie : " banké bankèta, fouà damoun Rio.--. Les joueurs doivent s'approcher du piquet et le merchieu tente d'en toucher un. Celui qui est touché doit déposer un habit au centre. Le merchieu tente de les déshabiller le plus possible, les autres de récupérer leurs habita au centre sans se faire prendre.

Feinte : le merchieu peut laisser un bout de corde dans sa main pour brusquement pouvoir aller plus loin

LES AMIS DU PATOIS HEREMENCE

Mothra din

Nombre indéterminé de joueurs.

Par des plaisanteries amusantes, ou des grimaces, le meneur de jeu doit arriver à faire rire quelqu'un jusqu'à ce qu'il lui voit ses dents. Alors il se fait remplacer par lui. Ou alors il continue jusqu'à ce qu'il aura vu les dents à tout le monde.

Le jioà di krolèt

Matériel : un arbuste muni de branches coupées à trois ou quatre centimètres du tronc, de manière à pouvoir accrocher des bouts de bois en forme de crochet.

Chaque joueur aura un crochet. Un bout de bois de quelques centimètres aplati avec une marque d'un côté servira de dé.

Chaque joueur a un crochet avec sa marque particulière.

L'arbuste est planté dans le sol. On taille dans la terre deux marches d'escalier représentant le purgatoire et l'enfer.

Au départ tous les crochets sont sur le sol. Le premier joueur lance le dé, si le côté lisse est visible, il descend, sinon il monte. Gagne le premier qui arrive au paradis. : sommet de l'arbuste.

Le foyailèt'

9 personnes peuvent jouer : le directeur, le fôyailèt et les 7 jours de la semaine.

Le directeur dit : Lundi lève-toi. Celui-ci doit chaque fois dire : « oujery-yô »

(oserais-je) Le directeur doit dire alors , » oui tou ouje. »Lundi se lève et

demande ce qu'il doit faire. Si l'un des deux oublie de dire- oujery-iô- ou -oui tou ouje-.. il doit remplacer le fôyailèt qui, lui, prend la place du joueur fautif ou du directeur.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs de la semaine aient passés.

Le pinchâ

- 1/ Tous les participants au jeu forment un cercle.
- 2/ Une personne est désignée pour commencer le jeu
- 3/ Elle pense quelque chose et le transmet à la 2eme.
- 4/ La 2eme personne demande à la 3eme où e l l e place ce que la première lui a dit, la 2eme personne doit donc retenir ce que lui ont dit la 1ère et la 3eme personne. Ensuite, la 2eme personne pense quelque chose et le dit à la 3eme personne qui demande à la 4eme où elle place ce que lui a dit la 2eme.
- 5/ La 3eme doit donc retenir ce que lui ont dit la 2eme et la 4eme.
- 6/ Toutes ces pensées se disent à voix basse , et le jeu continue jusqu'à ce que tous les participants aient transmis leur pensée.
- 7/ Enfin la 2eme personne dit à haute voix la pensée que la 1ère lui a dit et où la 3eme l'a placée,, et ainsi de suite.

Le katse bĭnbĭn

Jeu de la bague d'or, il se joue avec un nombre illimité de personnes.

- 1/ Une personne se met derrière la porte.
- 2/ Le chef donne une bague de fille à l'une des personnes du groupe. Il prend place lui-même et appelle celle qui est derrière la porte " Minet minet.. viens manger ta soupe.."
- 3/ Avez-vous la bague d'or ? Si la personne interrogée ne l'a pas, elle répond : " Prenez ma place et j'irai la chercher. Si elle la possède elle dit : « pour un baiser je vous la donne ».

Jeu : Dèfèrà l'âno, lo bôreuko

On prend deux bancs, on les place à une certaine distance l'un de l'autre. Une perche est mise dessus, les bouts sur chaque banc. On place de chaque côté de la perche deux souliers. Le joueur prend un bâton et se met à genoux sur la perche. Avec le bâton il doit faire tomber tous les souliers placés de chaque côté de la perche. S'il réussit il recommencera en se mettant debout sur la perche.. et au suivant..

La bôrra

Jeu à 36 cartes. Nombre illimité de joueurs. Chacun reçoit trois cartes. La valeur de celles-ci : d'abord l'atout, puis l'as le roi, la dame, le valet, le dix, le 9 -6-7-6. Le donneur distribue à chacun 3 cartes et tourne l'atout Il demande quels sont les partenaires qui veulent jouer. Il doit fournir en outre un montant divisible par 3 qui est fixé avant la partie et est réparti par tiers pour chaque levée. Au cas où un joueur ne fait pas de levée, il doit fournir ce même montant pour le prochain jeu. Il est ajouté à celui du donneur. Le montant est doublé à chaque tournées et ajouté à celui du donneur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueur qui n'ait pas fait de levée. Chacun est libre d'accepter ou de refuser de jouer.

Jeu du couteau

On lance le couteau en l'air en le faisant tourner, à chaque coup il doit se planter dans le sol. Si le couteau ne tombe pas bien droit, le bout du manche doit cependant rester au moins à 2 doigts du sol. Celui qui échoue doit passer ~~son~~ le couteau au voisin.

Voici les différents coups : tenir le couteau

- 1/ sur la main tendue à plat pointe en avant.
 - 2/ sur le revers de la main
 - 3/ poing fermé, le couteau posé sur le bout des doigts, pointe côté pouce
 - 4/ Sur l'index et le petit doigt, pointe vers l'extérieur.
 - 5/ Tenir le couteau par le bout du manche entre le pouce et le majeur l'index appuyant sur le bout, la pointe sur le bout du pouce de l'autre main, faire tourner le couteau de manière à ce qu'il se plante dans le sol.
 - 6/ idem sur l'index
 - 7/ sur le majeur
 - 8/ sur l'annulaire
 - 9/ sur le petit doigt
 - 10/ sur la tête
 - 11/ sur l'épaule..le coude.. le genou.. le bout du pied..le talon.
 - 16/ main tendue à plat, pointe vers le coude
 - 17/ idem sur le revers de la main.
 - 18/ poing fermé comme au début, mais pointe vers l'ⁱⁿextérieur.
 - 19/ idem sur l'index et le petit doigt.
 - 20/ main tendue en avant le couteau transversalement pointe vers l'in-
térieur
 - 21/ idem sur le revers de la main.
- - - - -

Jeu du meunier

Un joueur est assis et fait le meunier
Un second a les yeux bandés et marche à 4 pattes en tenant une banquette dans ses mains, et traverse la chambre en portant sur son dos un joueur représentant un sac de blé, (le second représente l'âne)
Il se dirige vers le meunier. En arrivant le meunier lui demande quel est le nom de ce sac. Si le participant aux yeux bandés connaît le nom du joueur qu'il porte sur son dos, il a gagné la partie. Sinon il doit retourner au point de départ et recommencer le jeu.. et ainsi de suite.

Jeu du renard.

3 participants.
Une corde avec laquelle on fait une grande boucle. Deux joueurs se tiennent de chaque côté en mettant chacun un pied à l'intérieur de la boucle et tenant le bout de la corde avec les mains.
Le 3ème participant doit essayer de passer à travers la boucle sans se faire coincer par la corde que les 2 autres tirent dès qu'il passe.
Partie gagnée.. ou a recommencer...

- - - - -