Fichier de jeux des FFC

Numéro d'inventaire : 2023.4.2
Auteur(s) : France Francs et franches camarades
Type de document : matériel didactique
Éditeur : Edition des Francs et Franches Camarades, 66, Chaussée-d'Antin (Au verso de la dernière fiche)
Période de création : 3e quart 20e siècle
Date de création : 1961
Inscriptions :
• logo : FFC
• lieu d'édition inscrit : Paris
Matériau(x) et technique(s) : plastique, papier cartonné imprimé, impression au poinçon
Description : Pochette en plastique blanc avec ouverture du côté supérieur, imprimée d'un logo à l'aide d'un poinçon. Elle contient 48 fiches de papier cartonné vertes imprimées en noir des deux côtés.
Mesures : hauteur : 16,4 cm ; largeur : 13,6 cm
Notes : Voir texte de Noëlle Monin, Le mouvement des Francs et Franches Camarades (FFC) : de l'animation des loisirs des jeunes à la participation aux écoles ouvertes. In : Revue française de pédagogie, volume 118, 1997. La fédération des Francamarades a été fondée le 15 novembre 1944 par Pierre François (membre actif des Eclaireurs de France). Ce mouvement a rapidement occupé une place importante dans l'organisation et la promotion des loisirs infantiles. Le FFC a pris de l'ampleur au point de proposer vers 1968 une nouvelle conception de l'école et de la place des loisirs en son sein : les écoles ouvertes. Ils défendent un projet à la fois social, pédagogique et éducatif. Les FFC font alors figure de mouvement pédagogique d'avant-garde : ils considèrent que l'école de leur époque est inadaptée au monde moderne ; il faut un véritable travail d'équipe entre les instituteurs et les animateurs et les initiatives des enfants doivent être encouragées pour faciliter leur apprentissage.
Jeux proposés : 1- Aimes-tu tes voisins? 2- L'âne à ferrer 3- La baguette magique 4- Béret à l'aveuglette 5- Les bouchons 6- Changez les mouchoirs 7- Le chasseur et les lapins 8- Les chevaux de cirque 9- Le chef d'orchestre 10- La cible 11- Le courant électrique 12- Course des bouchons 13- Les cruches musicales 14- La diligence 15- L'équipe fortunée 16- Le filet du pêcheur 17- Le furet 18- Garde et braconnier (le voleur de pommes) 19- La grande cloche 20- Jacques a dit 21- Jeu des légumes (chou, chou, chou) 22- Les kangourous 23- La lettre à la Poste 24- Mare-canards aux foulards 25- Les mendiants aveugles (cinq quarts, six clous) 26- M'man veux-tu? 27- Les mouches 28- La musique guide l'action 29- L'objet visible 30- Passage de frontière 31- Passade du gué 32-Pauvre petit chat 33- Les petits mousses 34- Pierre appelle Paul avec gestes 35- Piperlet 36- Les points cardinaux 37- Les poissons volants 38- Le pont d'Avignon 39- La princesse prisonnière 40- Qui suis-je? 41- Le relais gagne-terrain 42- Relais 3 épreuves 43- Le roi muet 44- La sentinelle aveugle 45- La taupe et la sauterelle 46- La tour de Babel 47- A l'épervier 48- Balle aux capitaines 49- Balle nommée 50- Ballon bloqué (variante de la balle aux capitaines) 51- Ballon en cage 52- Ballon ravi à deux camps 53- Béret 54- Bleu et rouge (ou chameau-chamois) 55- Bonjour monsieur, Bonjour madame 56- Les cigognes 57- Colin-maillard 58- Dans le sac 59- L'écureuil en cage 60- J'accroche et je décroche 61- Le jaguar 62- Jamais la paire 63- Les jarcotons 64- Jeux de chat 65- Massacre

au relais 66- Minuit dans la bergerie 67- Le mur chinois 68- Par 2, par 3 / Jeu d'ordre 69- Passe en éventail 70- Les petits paquets-les fagots 71- La queue du diable 72- Relais à la balle dribblée 73- Les sorciers 74- Volley-anneau 75- Ballon canadien en couloir 76- Les cartons de couleur 77- Les cavaliers pressés 78- Esquive-ballon en cercle 79- Esquive-ballon au loup (variante de l'esquive-ballon en cercle) 80- Les lapins dans la clairière 81- La petite thèque 82- Relais tir aux panneaux 83- Thèque chronomètre (ou ballon anglais) 84- Thèque-football 85- Disparaissez 86- Les messages 87- Message du siffleur 88- Les passe-frontière 89- Poursuite d'Ali-Baba 90- Les trains 91- Le rallye
Les jeux sont répertoriés en plusieurs catégories de lieux : I (intérieur), S(stade), C (cour), et P.N. (pleine nature). Ils sont également catégorisés par âge : P (petits), M (moyens), G (grands), Gf (grandes filles). L'intensité est citée pour chaque jeu : calme, peu actif, actif, très actif.
Mots-clés : Jeux de mouvement
Publications et imagerie pour la jeunesse
Plusieurs jeux sur une même image ou dans la même boîte
Lieu(x) de création : Paris
Utilisation / destination : jeu (Fichier décrivant 92 jeux d'intérieur et d'extérieur, avec leurs règles, pour de nombreux joueurs (adaptés à une classe ou à un groupe d'enfants).)
Historique : Les objets appartenaient à une institutrice puis directrice d'une école de Saint-Jacques-sur-Darnétal, décédée en 2020.
Autres descriptions : Langue : Français
ill. : Quelques schémas géométriques et dessins
Sommaire : recto/verso des fiches 1 et 2
Avant-propos : recto de la fiche 1

FICHIER DE JEUX DES F. F. C.

Voici un fichier de jeux expérimentés dans nos camaraderies, mais qu'il appartient à chaque utilisateur d'adapter et de compléter pour qu'il devienne son fichier personnel.

Le guide aura le souci d'adapter les règles de ces jeux à l'âge, à la saison, à l'aire de jeu.

Prenons un exemple : **La queue du diable** (n° 71) : jeu de cour, sur le stade, en pleine nature : **très actif**, pour petits, moyens ou grands. Ce jeu peut devenir un jeu **calme** en modifiant une règle : un seul diable dans le cercle, un attaquant désigné par le meneur de jeu, les autres enfants étant spectateurs.

Ainsi le guide pourra augmenter à l'infini la variété des jeux proposés aux enfants.

REPERTOIRE

Lieux — I : intérieur. S : stade. C : cour. P.N. : pleine nature.

Age — P : petits - M : moyens - G : grands - Gf : grandes filles.

N°	TITRE	LIEUX	INTENSITE	AGE
1	Aimes-tu tes voisins ?	I - C - S - PN	Calme	P - M - G
2	L'Ane à ferrer.	I - C - S - PN	Calme	M - G
3	La Baguette magique.	I - C - S - PN	Calme	P - M - G
4	Béret à l'aveuglette.	I - C - S - PN	Calme	M - G
5	Les Bouchons.	I - C - S	Actif	M - G
6	Changez les mouchoirs.	I - C - S - PN	Actif	M - G
7	Le Chasseur et les lapins.	I - C - S - PN	Calme	P - M - G
8	Les Chevaux de cirque.	I - C - S - PN	Actif	P

ÉDITION DES FRANCS ET FRANCHES CAMARADES

INTERIEUR COUR STADE PLEINE NATURE	1	CALME	PETITS MOYENS GRANDS

AIMES-TU TES VOISINS ?

EFFECTIF Illimité.

FORMATION Joueurs assis en cercle, un joueur sans place est au centre.

JEU

Le joueur sans place s'adresse à l'un de ses camarades assis et lui demande : « Aimes-tu tes voisins ? »

Le joueur interrogé répond « Oui » ou « Non ».

OUI

Rien ne se passe, le joueur sans place s'adresse à quelqu'un d'autre.

NON

Réponse : « Et qui préfères-tu ? » — « Je préfère Jean et Pierre. » Aussitôt, les joueurs se prénommant Jean ou Pierre et les deux voisins du joueur interrogé changent de place entre eux. Le joueur sans place essaie d'en trouver une et celui qui reste continue le jeu.

ÉDITION DES FRANCS ET FRANCHES CAMARADES

INTERIEUR COUR STADE PLEINE NATURE	3	CALME	PETITS MOYENS GRANDS

LA BAGUETTE MAGIQUE

MATERIEL 1 baguette, 1 manche à balai ou tout autre objet.

FORMATION joueurs assis en cercle.
La baguette circule de main en main.

JEU

Chaque joueur en possession de la baguette vient au centre du jeu et mime une petite action qui donne une autre signification à la baguette.

Exemple : Se servir de la baguette comme :

d'un balai,
d'un peigne,
d'une hélice d'avion,
d'un ski,
d'un microphone,
d'un levier de changement de vitesse.

Chaque joueur vient au centre sans qu'il y ait obligation.

VARIANTE

Les joueurs chantent un air connu pendant qu'une baguette, ou objet quelconque circule de main en main. Au signal du meneur de jeu, les joueurs cessent de chanter, et celui qui se trouve en possession de l'objet au moment précis où le signal a été donné, vient au centre.

ÉDITION DES FRANCS ET FRANCHES CAMARADES