
Le jeu des fagots, Ecole maternelle de la Belle de Mai, Marseille.

Numéro d'inventaire : 1979.03106

Auteur(s) : A. Badoye

Type de document : photographie

Période de création : 1er quart 20e siècle

Date de création : 1905 (vers)

Inscriptions :

- ex-libris : Timbre sec du photographe.
- nom d'illustrateur inscrit : Badoye (A.)

Description : Epreuve photographique contrecollée sur carton.

Mesures : hauteur : 240 mm ; largeur : 309 mm

Notes : Timbre sec du photographe : Badoye (A.), rue Vincent, 93, Marseille. La règle du jeu est manuscrite à la plume sur le support cartonné, autour de la photographie.

Mots-clés : Scènes scolaires dans les crèches, les écoles maternelles, salles d'asile
Jeux de mouvement sans accessoires (barres, cache-cache, cheval fondu, etc.)

Filière : École maternelle

Niveau : Pré-élémentaire

Nom de la commune : Marseille

Nom du département : Bouches-du-Rhône

Autres descriptions : Langue : Français

Mention d'illustration

ill.

Lieux : Bouches-du-Rhône, Marseille

Ecole Maternelle de la Belle-de-Mai

Les sagois

Les joueurs se placent
deux par deux, l'un devant
l'autre, de manière à former
un cercle. Le numéro 1 est
celui placé devant le numéro
2. Les joueurs de chaque
équipe de deux joueurs s'appellent
un sago. Deux autres joueurs
designés par le nom des
sagos se tiennent au centre du
cercle et l'un après l'autre
passent entre les deux



M. Badier

Rue Vincent, 93
MARSEILLE

Et le joueur qui se laisse attraper il prend la place
de celui qui le poursuivait. Mais le poursuivi ne se laisse pas
attraper facilement, car lorsqu'il est près de l'autre, il a la
faculté de se soustraire à la poursuite et d'entrer dans un

intervalle et se placer
devant le sago qui vient
immédiatement après
l'intervalle par lequel
il est entré. Et se mettant
devant le n° 1 du sago
qu'il a choisi, il dit : «
Tous, c'est tout. Alors le
n° 2 du sago est obligé de
partir immédiatement et
d'entrer dans le cercle. Deux, c'est
assez. Les changements

doivent s'effectuer très rapidement et malgré l'attente
qu'apporte au jeu les n° 2 et se tenant prêt à partir
aussitôt qu'ils deviennent n° 1, il arrive néanmoins qu'ils
aient le personnel à attraper un des poursuivis.