

---

# 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 fagots

Les jeunes se placent  
deux par deux, l'un devant  
l'autre, de manière à former  
un cercle. Le maître et son  
élève placé devant le maître  
et dans son cercle. Chaque  
groupe de deux jeunes s'appelle  
un foyer. Deux autres jeunes  
éloignés par le rang sont  
placés en dehors du cercle en  
disposant contre l'un après l'autre  
vers l'entrée dans le cercle.



*A. Baden*

Rue Vincent, 9  
MARSEILLE

C'est le joueur *parvenu* qui laisse échapper le jeu et la place de celui qui le domine. Mais le *parvenu* ne se laisse pas échapper facilement, car lorsqu'il est vaincu de pied, il a la faculté de se constituer à la *parvenu* en entier dans un

intervalle et on se plaigne  
dans le fagon qui viene  
immédiatement après  
l'intervalle pour lequel  
il est écrit. Et se mettant  
depuis le n° 1 en fagon  
qu'il a choisi, il dira au-  
tous, son temps. Alors le  
n° 2 en fagon est obligé de  
partir immédiatement en  
cette autre. Deux, com-  
mez. Ces changements

soitens s'effaçant très rapidement et malgré l'attention  
qu'il apportera au jeu les n° 2 en se tenant fort à partie  
aussitôt qu'ils deviennent n° 3, il arrive nécessaire que le  
joueur le poursuive à attraper un des pourparlers. **2**