

## 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 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 celui placé derrière. Chaque  
groupe de deux joueurs s'appelle  
un fagot. Deux autres joueurs  
designés par le nom sont  
placés en dehors du cercle en  
dehors l'un après l'autre  
sans entrer dans le cercle.



M. Badier

Rue Vincent, 93  
MARSEILLE

Si le joueur poursuivi se laisse attraper il prend la place  
de celui qui le poursuit. Mais le poursuivi ne se laisse pas  
attraper facilement, car lorsqu'il est vu de près, il a la  
faculté de se soustraire à la poursuite et entrant dans un

intervalle se or se placent  
devant le fagot qui vient  
immédiatement après  
l'intervalle par lequel  
il est entré. En se mettant  
devant le n° 1 du fagot  
qu'il a choisi, il dit : «  
Tous, c'est trop. Alors le  
n° 2 du fagot est obligé de  
partir immédiatement et  
cours avec. Deux, c'est  
assez. Ces changements

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