

# Naviguons ensemble!

## Les jeux Inuit



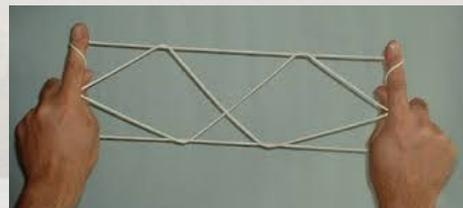
### Les jeux de ficelles

Ce jeu existe depuis la nuit des temps. Il consiste à reconstituer des scènes de la vie courante, des animaux ou des objets. C'est une coutume répandue en Arctique.

Il ne faut qu'un bout de ficelle d'environ 120 cm pour y jouer. On peut exécuter différentes figures.

Cliquez [ici](#) pour voir une vidéo du jeu.

Cliquez [ici](#) pour une autre vidéo du jeu.



### La traction du doigt

Ce jeu servait à renforcer les doigts. C'était très utile pour transporter le plus de poissons d'un seul coup.

Pour jouer, les deux participants s'assoient par terre, face à face. La jambe droite du défenseur est repliée, pied au creux de sa cuisse gauche. La jambe gauche est tendue. Il place ensuite son bras droit sur sa jambe pliée, tourne la paume droite vers le haut et place sa main gauche sur la jambe gauche de son opposant. Le joueur en attaque place ses deux pieds contre la jambe pliée de l'opposant, avant de placer la main gauche sur l'épaule gauche de son adversaire. Les joueurs doivent alors entrecroiser les majeurs de leur main droite. Le joueur en attaque commence à tirer, lentement et à un rythme régulier, tentant de faire lâcher prise à son adversaire ou de l'amener à changer de position.

Si ceci se produit, le joueur en attaque l'emporte.

Cliquez [ici](#) pour visionner la vidéo.

*[Tiré de l'encyclopédie canadienne](#)*

### Le saut groupé

Pour ce jeu, le joueur commence à genoux, les fesses posées sur les talons, les orteils pointés vers l'arrière et les mains sur les genoux. À partir de cette position, le joueur s'élance aussi loin que possible et atterrit sur ses pieds en position accroupie tout en gardant l'équilibre, avec les pieds à la largeur des épaules. Les bras peuvent se balancer. Le participant qui saute le plus loin est déclaré vainqueur.

*[Tiré de l'encyclopédie canadienne](#)*



# Naviguons ensemble!

## Les jeux Inuit



### Jeu de balle de laine

Les Inuit ont trouvé différentes façons de se divertir avec peu de choses. Ils sont créatifs et aiment rire.

Il faut de la laine à tricoter qui n'est pas en balle, deux dés et un contenant assez plat pour y rouler les dés.

Assis par terre, en cercle, les participants roulent les dés à tour de rôle. La joute commence quand une personne a un doublé, p.ex., deux 4. Elle prend la laine et commence à faire une balle en enroulant le plus vite possible. Les autres participants continuent de rouler les dés. Le prochain à obtenir un doublé, enlève la balle de laine à l'autre participant et continue de rouler la laine. La partie se termine quand la laine est complètement enroulée.



### Le sac

Prendre un sac à ordures ou autre et couper le fond afin d'obtenir un silo que l'on pourra entrer et sortir à l'autre extrémité. Il faut aussi deux dés et un contenant assez plat pour rouler les dés.

Assis par terre, en cercle, les participants roulent les dés à tour de rôle. La joute commence quand une personne a un doublé, p.ex., deux 4. Elle prend le sac et l'enfile le plus de fois possibles jusqu'à ce qu'une autre personne ait un doublé. Pendant ce temps, les autres participants continuent de rouler les dés. Quand un participant a de nouveau son tour et qu'il roule un doublé, il continue de compter les tours où il était rendu. P.ex., s'il avait 5 tours d'accumulés, il continue à compter à partir de 6.

Le gagnant est celui qui aura atteint le nombre de fois que le sac a été enfilé selon le nombre qu'on a fixé avant de commencer, p.ex., 50.



Dans le présent encart, les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens générique; ils ont, à la fois, la valeur du féminin et du masculin.