

Naviguons ensemble!

Les jeux des Premières Nations



Jeu d'anneaux et d'épingles

Ce jeu sert à développer la coordination œil-main. On attache un ou plusieurs anneaux à une longue corde. À l'autre extrémité de la corde, on attache une grande vis. Le but du jeu est de lancer les anneaux dans les airs et de les enfiler sur la vis.

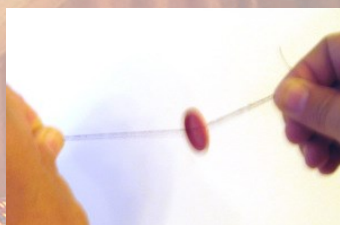
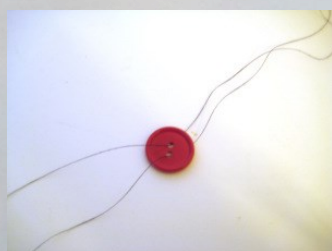
Originellement, les gens utilisaient des peaux ou des os pour fabriquer les anneaux. Un os ou un morceau de bois ou une brindille constituait l'autre partie du jouet.



Jeu pour faire du son

Pour fabriquer ce jouet, on utilise une ficelle et un bouton. La ficelle est enfilée dans les deux trous et est attachée à son extrémité afin de former une boucle fermée. On tient chaque boucle avec une main et on tord la ficelle en lui faisant faire plusieurs tours. Ensuite, on tire les deux extrémités en même temps. Cela crée un bourdonnement.

Les Premières Nations utilisaient une lanière de cuir et un morceau d'os/bois avec deux trous au centre.



Jeux tirés du site : <http://www.saskschoolsinfo.com/firstnations/games.html>

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.

Naviguons ensemble!

Les jeux des Premières Nations



Faire sauter le bâton

Faites une ligne pour délimiter la ligne de tir. Donnez à chaque participant un bâton de 6 à 8 pouces (vous pouvez choisir de leur faire décorer leur bâton). Les participants placent leurs bâtons dans le sol (une extrémité dépassant), à différentes distances de la ligne. Debout derrière la ligne, les participants reçoivent chacun un nombre défini de roches ou de sacs à pois. Le but du jeu est de lancer le sac et de frapper le bâton afin de le faire sauter. Si un participant frappe un bâton et « le fait sauter », ce participant reçoit le nombre de points prédéterminé. Un nombre de points est attribué pour chaque bâton, les bâtons les plus proches étant moins de points et les plus loin, étant plus de points. Le participant avec le plus de points gagne la partie.

Cliquez [ici](#) pour visionner la déroulement du jeu.



Tatanka Tatanka

Tatanka était le leader lors de la chasse aux bisons. Ce jeu était joué par les femmes et les enfants qui imitaient leurs grands-parents afin d'apprendre à diriger les bisons dans l'enclos pendant la chasse.

Un participant est choisi comme Tatanka et le reste des participants s'alignent contre le mur du gymnase. Le Tatanka crie «Tatanka, Tatanka» et les participants se précipitent vers l'autre côté du gymnase. Ils essaient de ne pas être touché par le Tatanka. Si un participant est touché, il fait partie du troupeau de Tatanka et doit essayer lui aussi, de toucher le plus de participants afin d'agrandir le troupeau de bisons. Lorsqu'il n'y a plus de coureurs, le jeu est terminé.

Jeux tirés du site : <https://www.nscrd.com/uploads/document/files/indigenous-games-for-children-en.pdf>

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.

