



GRATUIT!

APRÈS-MIDI JEUX D'ANTAN

Mercredi 5 juillet de 13h30 à 17h

Ecole communale de Sprimont
Place Joseph Wauters 15



A U P R O G R A M M E

13h30-14h00 : Accueil

14h00-16h30 : Découverte des
jeux d'antan

16h30 : Goûter

Fin de l'activité à 17h00

Pour les enfants de 3^e, 4^e, 5^e et 6^e pri-
maires qui habitent ou sont scolarisés
sur la commune de Sprimont

Sur inscription avant le 18 juin 2023 : celine.georges@sprimont.be (places limitées)

Contact : Céline GEORGES - 04.267.09.93

Une organisation du Conseil Communal des enfants en collaboration avec la Commission communale consultative des aînés et les tailleurs de crayons du service accueil extrascolaire



Bienvenue à notre activité « jeux d'Antan ». Ce n'est pas un hasard si nous vous accueillons aujourd'hui à l'école communale de Sprimont-Centre ! Ce bâtiment fait partie d'une de nos nombreuses richesses du passé Sprimontois !

Au programme de cette après-midi nous vous proposons de :

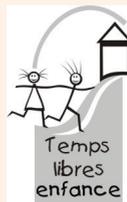
- vous accueillir comme il se doit dans le réfectoire de l'école qui autrefois fût aussi la salle des mariages ! La salle des mariages ? Oui, oui, il fût un temps où ce grand bâtiment logeait l'administration communale de Sprimont ;

- vous faire découvrir les 4 stands que nous vous avons concocté afin de vous plonger dans l'univers des jeux d'autrefois. Vous serez peut-être surpris du nombre de jeux que vous connaissez et qui au fil des années ont traversé différentes générations ;

-Cet après-midi, vous faites partie du groupe :

-partager un goûter convivial et profiter de ce temps pour nous faire part de vos impressions de l'après-midi !

Ce petit carnet reprend l'ensemble du parcours que nous allons découvrir ensemble et te permettra par la suite de créer, tester ou te remémorer les jeux d'antan découverts lors de ce moment. Nous espérons que cette après-midi te sera profitable !



Le Conseil Communal des enfants,
La Commission Communale Consultative des Aînés,
Les T'Ailleurs de Crayons.

L'Accueil se réalise dans l'ancienne salle des mariages

Nous venons de t'accueillir dans le réfectoire de l'école communale de Sprimont-Centre. Lorsque le bâtiment était utilisé comme administration communale, cette pièce était la salle des mariages. Qu'est-ce que la salle des mariages ?

Lorsque deux personnes décident de se marier, le mariage doit être célébré à la commune du domicile de l'un des époux. La salle des mariages est la salle dédiée à cet effet.

As-tu trouvé ton groupe ? Alors c'est parti pour découvrir les différents stands.

Votre groupe, « les..... » va débiter sa visite par le **stand 1 : Le Kiosque**. Celui-ci se trouve à l'extérieur, dans la grande cour.

Qu'allez-vous y découvrir ? Quelques jeux d'extérieur sélectionnés par le Conseil Communal des enfants :



Stand 1 : LE KIOSQUE

Les jeux proposés:

1. *Le jeu du bouchon*



Le jeu du bouchon apparaît au 19^{ème} siècle comme passe-temps dans de nombreux cantonnements de soldats. Ce jeu est un mélange d'adresse et d'appât du gain et facile à mettre en place. Un bouchon, quelques pièces de monnaies posées dessus qui représentaient la mise, étaient le matériel de base. Les pièces de

10 centimes (très épaisses et très lourdes) servaient de palet. Au milieu du siècle, le jeu du bouchon n'avait pas bonne réputation dans les milieux civils car il était associé aux personnes qui avaient du temps à perdre. Cette mauvaise réputation n'a pas empêché qu'on le pratique dans le milieu des enfants, les mises monétaires en moins.

Règles: le bouchon est déposé sur le sol et recouvert de pièces de monnaie ou de boutons. A une distance convenable, on trace un trait sur lequel se placent les joueurs. Chacun d'eux est ordinairement muni de deux palets, ou de gros sous. Celui qui joue d'abord lance son premier palet, et doit le placer le plus près possible du bouchon ; avec son second palet, il cherche à renverser le bouchon. S'il réussit, l'enjeu lui appartient. S'il ne réussit pas, le joueur suivant lance à son tour ses deux palets, et tâche de faire ce que son adversaire n'a pas fait. Le nombre de joueurs se limite à une dizaine.

***Si la mise est plus près des palets que du bouchon, le joueur qui a fait tomber le bouchon gagne la mise.**

***Si la mise est plus près du bouchon que des palets, il y a « aro » et la mise revient au bouchon.**



2. Les billes

Autrefois, nous parlions de billes en « marbre » car c'est le matériau utilisé de départ pour les créer. Maintenant, celles-ci sont en verre. C'est un jeu très ancien qui a plus de 6000 ans. Les jeux autour de la bille sont nombreux et variés: jusqu'à **87 jeux de billes différents** !

Comment lancer une bille ?

On lance la bille entre le pouce et l'index replié. La bille est projetée par le pouce qui se détend comme un ressort.

Le jeu le plus connu:

La poursuite: C'est le jeu le plus simple.

La lutte s'engage souvent entre deux adversaires. Le premier lance sa bille à une certaine distance; l'autre vise cette bille avec la sienne et cherche à l'atteindre. S'il réussit, il compte 10 de plus à chaque fois que sa bille touche celle de son adversaire. S'il la manque, le premier joue de nouveau, dans les mêmes conditions. Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre 100, et le perdant lui donne le nombre convenu de billes. A chaque coup, les joueurs lancent leur bille du point où elle s'est arrêtée au coup précédent.



Citons d'autres jeux de billes:

Le cercle, triangle ou rangette: C'est le plus amusant car il combine la chance et l'adresse.

Une des **règles** du triangle. On trace au sol un triangle en rapport avec le nombre de joueurs. Chacun donne le même nombre de billes, que l'on dispose dans ce triangle. A tour de rôle, munis d'une grosse bille à « caler », les joueurs vont lancer pour désorganiser les billes et les faire sortir du tracé. Ils gagnent toutes celles qui sortent. Attention si la bille à « caler » reste dans le triangle, on a des pénalités.



La bloquette et le pot: IL faut pouvoir creuser un trou qui porte le nom de pot.

Règles:

Il faut d'abord creuser un trou d'environ 5 cm de diamètre. Selon l'habilité des joueurs, on délimite une ligne de départ plus ou moins éloignée du pot. Le but est double: « caler ses billes dans le pot et évincer celles des adversaires. Le premier joueur doit essayer de lancer sa bille dans le pot; le suivant a le choix: faire de même ou pousser la bille de l'autre si elle n'est pas entrée dans le pot directement (ou faire les deux en même temps!). Le jeu connaît nombre de variantes dans le décompte de points. On peut calculer des scores, (par exemple 10 points par bille entrée dans le pot) ou gagner directement des billes.



3. Les quilles

Les origines du jeu de quilles sont très mal connues, néanmoins il semble que ce jeu était pratiqué au XV^{ème} ou au XVI^{ème} siècle. Il s'est développé au XIX^{ème} siècle. De 1882 à 1910, la forme de la quille a évolué.



Règles:

Il faut faire tomber le plus de quilles possible avec la boule. On a le droit à 2 tirs. On gagne 1 point par quille tombée. Si on fait tomber toutes les quilles d'un coup, on gagne 20 points. Si on fait tomber toutes les quilles en 2 coups, on gagne 10. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

4. La marelle

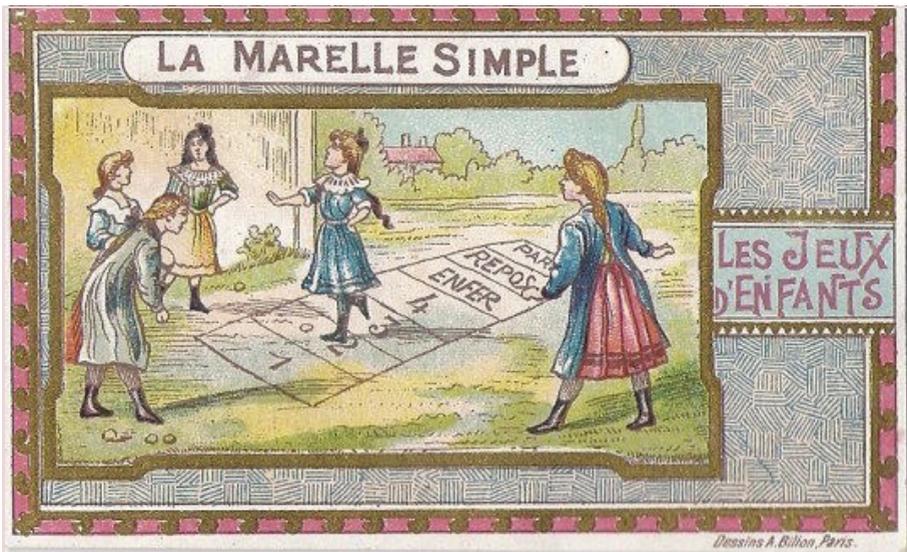


Les origines de la marelle sont controversées. Sans doute pratiquait-on des jeux de ce type depuis le Moyen Âge, mais c'est à partir du XVII^{ème} siècle que la marelle à cloche-pied est répertoriée. Par le passé, l'itinéraire de la marelle a été pensé comme une initiation « spirituelle »: terre, ciel, lune, enfer, paradis, reposoir, flammes, tels sont les noms de certaines cases. Le parcours représente l'Homme qui cherche son salut. S'il faut rester à cloche-pied, c'est que le pauvre pécheur est nécessairement boiteux. Le palet ou caillou qu'il pousse du pied de la terre au paradis en essayant d'éviter l'enfer, représente son âme. A l'heure actuelle, il existe diverses variantes.

Matériel: Pour pouvoir jouer à la marelle, tu as besoin d'une craie, d'un caillou ou rond de bois.

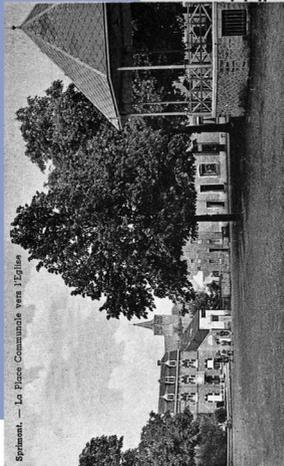
Règles:

On trace d'abord la marelle sur le sol, selon la figure choisie. Il faut prévoir des cases assez grandes pour que l'on puisse s'y tenir facilement sur un pied. Puis chacun prend son palet, caillou, c'est-à-dire sa « marelle ». Le principe est de lancer cet objet dans une case dans l'ordre des numéros, de s'y rendre à cloche pied, puis de sortir la « marelle » (le caillou ou palet) en suivant le chemin inverse. Il ne faut jamais entrer dans l'enfer ni avec sa marelle, ni avec son pied, sous peine de tout reprendre dès le début. Dans le reposoir, on peut mettre les deux pieds à terre. Au dernier coup, on lance la marelle dans le paradis. On s'y rend à cloche pied et, pour gagner, on doit faire sortir la « marelle » d'un seul coup de pied qui doit franchir toutes les cases intermédiaires en une seule fois. Toute erreur (« marelle » dans une autre case, sur un trait, dans l'enfer, pied sur une ligne, perte d'équilibre, etc.) fait passer son tour au joueur. Il reprendra là où il en était resté.



Pourquoi avons-nous appelé notre stand, le kiosque ?

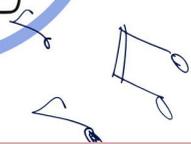
Le kiosque



*Témoignages (Source Facebook):
Moi, je me souviens des orchestres qui y jouaient
et une piste de danse en bois, avec un câble relié
à l'école et un gros spot au milieu !!!!"*

*Trop beau souvenir !! J'ai joué dedans, autour et
en dessous de ce superbe kiosque!!"*

*Le kiosque a été construit par Edmond
Teclereq en 1930, pour les fêtes du
centenaire de la Belgique. Cette photo date
de 1939. Il a été détruit au début des
années 70.*



Stand 2 : LA CLASSE D'ANTAN

Les jeux proposés:

1. *La bataille navale (ou Touché, Coulé)*

Le jeu bataille navale est un jeu de société qui a vu le jour au début des années 1930. Le jeu se joue à 2, chacun des joueurs doit placer des « navires » sur une grille tenue secrète et tenter de « toucher » les navires adverses. Le gagnant est celui qui parvient à couler (c'est-à-dire toucher toutes les cases) tous les navires de l'adversaire avant que tous les siens ne le soient. On réalisa une version électronique en 1977.

Règles:

Chaque joueur place les différents navires sur sa feuille, horizontalement ou verticalement, en grisant les cases correspondantes. Bien entendu, les joueurs prennent soin de cacher leur feuille.

Les navires à positionner sur la grille sont:

- * Un porte avion (5 cases);
- * 1 croiseur (4 cases);
- * 2 sous-marins (3 cases + 3 cases);
- * 1 torpilleur (2 cases)

A tour de rôle, chaque joueur indique à l'autre sa frappe en désignant une lettre et un chiffre, par exemple A8. Lorsqu'un navire est touché, il suffit de placer un croix à l'endroit indiqué. Plouf! Si le coup tombe à l'eau, il faut le symboliser par un rond, et ainsi de suite. La victoire est obtenue quand l'un des joueurs a coulé toute la flotte de son adversaire. Important: Quand un joueur touche ou coule un bateau, il rejoue aussitôt.

La bataille navale

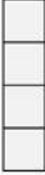
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

1 porte avion



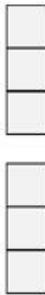
5 cases

1 croiseur



4 cases

2 sous-marins



3 cases + 3 cases

1 torpilleur



2 cases

○ à l'eau

X touché

Le joueur qui touche ou coule recommence

2. Le Baccalauréat (le petit bac)

Âge: à partir de 7 ans;

Nombre de joueurs: 2 et plus;

Temps estimé: 15 à 60 minutes;

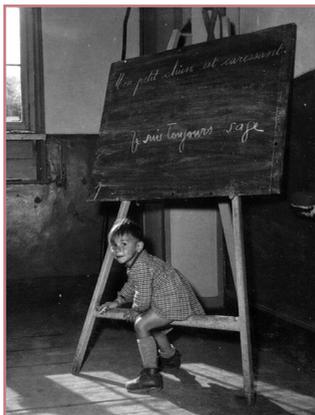
Matériel

Une feuille et un crayon par joueur.

Règles:

Le principe est simple: chaque joueur dispose d'une feuille et d'un crayon. On définit en début de partie plusieurs catégories. Par exemple: animaux, prénom féminin, pays, couleurs, confiseries, sports, objets, célébrités, etc. Chaque joueur note sur une feuille les catégories choisies.

Soit il y a un meneur qui annonce une lettre, soit tout le monde joue et on tire les lettres au hasard. Les joueurs doivent, le plus vite possible, trouver pour chaque catégorie un mot commençant par la lettre tirée au sort. La partie s'arrête lorsqu'un joueur annonce avoir trouvé l'ensemble des catégories. Un point par réponse juste et un point supplémentaire pour le joueur qui a terminé en premier.



3. Le pendu

Le pendu est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent. Le jeu se joue traditionnellement à deux, avec un papier et un crayon, selon un déroulement bien particulier.

Il est occasionnellement pratiqué dans les salles de classe où un élève au tableau joue contre l'ensemble de ses camarades, en dessinant à la craie.

Le dessin une fois terminé montre une scène d'exécution par pendaison dans laquelle un bonhomme allumette représente le pendu.



Règles:

- * Les deux joueurs dans cet exemple s'appellent Stéphane et Julien :
- * Julien pense à un mot et dessine une rangée de tirets, chacun correspondant à une lettre de ce mot.
- * Stéphane annonce une lettre.
 - * La lettre fait-elle partie du mot ?
- * Oui : Julien l'inscrit à sa place autant de fois qu'elle se trouve dans le mot.
- * Non : Julien dessine le premier trait du pendu.

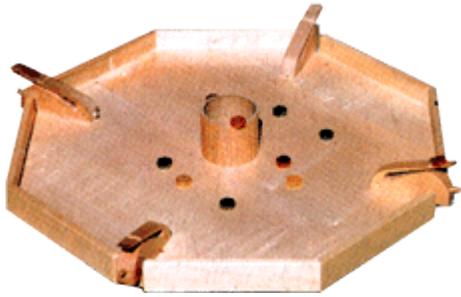
Le jeu se poursuit jusqu'à ce que :

- * Stéphane gagne la partie en trouvant toutes les lettres du mot et/ou en le devinant correctement.
- * Julien gagne la partie en complétant le dessin du pendu..

4. Le jeu de puces

Le jeu est né en Angleterre au XIX^{ème} siècle.

Chaque joueur possède 6 petits morceaux de plastique ronds de sa couleur : il s'agit de ses puces. Il dispose également d'un grand morceau de plastique rond, qui, tenu entre le pouce et l'index, lui permettra de faire sauter ses puces en pressant sur leur bord.



Il faut:

- * Un certain nombre de séries de jetons de couleur (un pour chaque joueur);
- * Un réceptacle.



Règles:

Au centre de la table est disposée une coupole (ou un quelconque réceptacle) et toutes les puces de tous les joueurs sont placées à égale distance de celle-ci.

En commençant par le plus jeune, les joueurs tentent de faire sauter leurs puces à l'intérieur de la coupole. Quand un joueur y parvient, il peut rejouer ; autrement le tour passe au joueur suivant. Le gagnant est le premier joueur à faire entrer toutes ses puces dans la coupole.

Remarque : si une puce tombe à terre lors d'une tentative, elle est éliminée du jeu.

L'école d'antan

• Époque gallo-romaine : Pendant cette période, l'éducation était principalement réservée aux enfants de l'élite romaine et était dispensée dans des écoles privées, généralement par des tuteurs. L'accent était mis sur l'apprentissage du latin, des mathématiques et de la rhétorique.

Un peu d'histoire...



Moyen Âge

Pendant le Moyen Âge, l'éducation était largement dispensée dans des institutions religieuses, notamment les monastères et les abbayes. Les enfants de familles nobles pouvaient également recevoir une éducation dans des écoles seigneuriales. L'enseignement était axé sur la religion, la lecture, l'écriture, le calcul et la musique.

parisglobe



742-814

Charlemagne :

*Non, Charlemagne n'a pas inventé l'école.
Cependant, il a joué un rôle crucial dans la
promotion de l'éducation et de l'apprentissage
en Europe. Pendant son règne, il a encouragé
la création d'écoles et la diffusion de
l'enseignement.*



1795

Pendant la période de la domination française, l'éducation a été laïcisée et réorganisée selon le modèle français. Des écoles primaires ont été créées, accessibles à tous les enfants, indépendamment de leur origine sociale. L'enseignement était centré sur la lecture, l'écriture, le calcul et la morale.



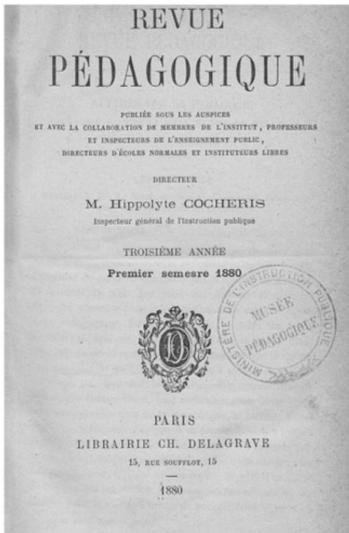
1887

Introduction de l'enseignement maternel en Belgique, avec l'ouverture des premières écoles maternelles. Ces écoles étaient souvent dirigées par des religieuses et se concentraient sur les soins et l'éducation des jeunes enfants.



1838

Création de l'École normale primaire, destinée à former les instituteurs et institutrices chargés de l'enseignement primaire. Ces écoles formaient les futurs enseignants et leur enseignaient les méthodes d'enseignement et les matières à enseigner.



1974

Adoption de la première loi sur l'enseignement primaire obligatoire en Belgique, qui impose la scolarité obligatoire de 6 à 14 ans. Cette loi a établi les bases d'un système éducatif national et a rendu l'éducation primaire accessible à tous les enfants.



1914-1918



*Perturbations de
l'enseignement
pendant la
Première Guerre
mondiale, avec la
fermeture de
nombreuses écoles et
l'interruption des
cours.*

*L'éducation a été
fortement affectée
pendant cette
période.*

AU PEUPLE BELGE

C'est à mon plus grand regret que les troupes allemandes se soient forcées de franchir la frontière de Belgique. Elles agissent sous la contrainte d'une nécessité inévitable. La neutralité de la Belgique ayant été violée par des officiers français qui, sans un déploiement, ont traversé le territoire belge en automobile pour pénétrer en Allemagne.

BELGES :

C'est à mon plus grand désir qu'il y ait encore moyen d'éviter un combat entre les deux peuples qui étaient amis jusqu'à présent, jadis même alliés. Souvenez-vous des glorieux jours de Waterloo où c'étaient les armes allemandes qui ont contribué à fonder et à établir l'indépendance et la prospérité de votre Patrie.

Mais il nous faut le chemin libre. Des destructions de ponts, de tunnels, de voies ferrées, devront être regardées comme des actes hostiles.

BELGES :

Vous avez à choisir ! J'espère que l'armée allemande de la Meuse ne sera pas contrainte de vous combattre. Un chemin libre pour attaquer, c'est tout ce que nous désirons.
Je donne des garanties formelles à la population belge qu'elle n'aura rien à souffrir des horreurs de la guerre, que nous payerons en or-monnaie les vivres qu'il faudra prendre au pays, que nos soldats se montreront les meilleurs amis d'un peuple pour lequel nous éprouvons la plus haute estime, la plus grande sympathie.

C'est de votre sagesse et d'un patriotisme bien compris qu'il dépend d'éviter à votre pays les horreurs de la guerre.

Le Général Commandant en Chef l'Armée de la Meuse.

Von EMMICH

1918

*Après la Première Guerre mondiale, la Belgique se reconstruit
et réforme son système éducatif.*

Création du ministère de l'Éducation nationale en Belgique.



1921

*Adoption de la loi Van der Velde, qui réorganise l'enseignement primaire en introduisant une distinction entre l'enseignement officiel (public) et l'enseignement libre (privé).
Début de l'enseignement maternel obligatoire en Belgique.*



1940-1945

*Pendant la Seconde Guerre mondiale,
l'enseignement en Belgique est perturbé en raison de
l'occupation allemande.*

1945

*Après la fin de la guerre, la reconstruction de
l'enseignement belge est une priorité.
Développement de l'enseignement maternel et
primaire pour répondre aux besoins des jeunes
enfants.*

Année 1941

28 Mars

1941

Dans les écoles on distribue des gâteaux
vitaminés.

25 Mai

1941

Les Allemands prennent Arête

23 juin

1941

La Russie déclare la Guerre à l'Al-
lemagne.

1962

Introduction de la sélection à l'entrée de l'enseignement secondaire, marquant une rupture entre l'enseignement primaire et secondaire. Les élèves devaient réussir un examen pour accéder à l'enseignement secondaire.



Degré Communal Primaire

Rue Chapuis, 118. SERAING

D'ÉTUDES. — Méthode d'enseignement organisé selon les données des **SCIENCE PÉDAGOGIQUE ET PÉDAGOGUES**

- 1^{re} de morale pratique et de savoir-vivre.
- 1^{re} de travaux ménagers, de coupe et de confection.
- 1^{re} de dessin et de travaux d'agrement.
- 1^{re} de sténo-dactylo et de sciences commerciales.
- 1^{re} de français et d'anglais.
- 1^{re} de musique et de chant.

est à dire

n complète sans perdre jamais ses autres branches de progression, telles que : sciences physiques, mathématiques, langues étrangères, sciences naturelles, professions libérales, instruction professionnelle, etc.

ON a des notes, des manuels, des programmes et des livres à toute demande, renseignements gratuits.

Après un 4^e degré terminé on s'inscrit dans les classes des écoles des filles de 1^{re} à 4^e degrés.

ÉTUDIANTES, n'hésitez pas à y envoyer vos FILLETTES

ÉLÈVES, souvenez-vous que vous lui s'inscrire !

La Directrice **FANNY HENRY.**

Les inscriptions et demandes de renseignements sont admises au 4^e degré de Seraing
HENRIETTE, le 12 Septembre 1932



Fin des années 70

Adoption de la loi sur la mixité scolaire en Belgique, visant à promouvoir la mixité sociale au sein des écoles.



Stand 3 : L'école industrielle

Les bricolages proposés:

1. L'OXO

Deux joueurs s'affrontent. Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec le symbole qui leur est attribué : O ou X. Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il est coutume de laisser le joueur jouant X effectuer le premier coup de la partie.



Une partie gagnée par le joueur X :



Une partie nulle :



En raison du nombre de combinaisons limité, l'analyse complète du jeu est facile à réaliser : si les deux joueurs jouent chacun de manière optimale, la partie doit toujours se terminer par un match nul.

2. Sculpture en terre cuite



Comment réaliser une pâte soi-même ?

Il faut:

100g de colle vinylique Cléo-pâtre ou Giotto	Une cuillère à soupe d'huile de colza
80g de fécule de maïs	Couleur gouache (si vous souhaitez colorer la pâte)
1 cuillère à soupe de vinaigre blanc	
Une casserole anti-adhésive	Une cuillère en plastique
Film étirable	Crème pour les mains (style Nivea)
Boîte hermétique pour conserver la pâte au frigo	Gouache, acrylique, peinture à l'huile....

Réalisation de la pâte :

- * Peser les ingrédients.
- * Mettre dans la casserole (colle, maïzena, huile, vinaigre) dans l'ordre. Pour teinter directement la pâte, ajouter avant la cuisson une cuillère à café bien pleine de gouache. Pour une pâte blanche, mettre du blanc car la pâte prend naturellement un aspect translucide.
- * Mettre la casserole sur feu moyen et bien mélanger. Les grumeaux disparaîtront à la cuisson (cuisson de + ou – 4 min).
- * Quand la pâte commence à se compacter, ramasser sur les bords de la casserole pour ramener la pâte en boule sans jamais s'arrêter de mélanger afin qu'elle ne brûle pas ! Quand la pâte n'adhère plus du tout aux parois et qu'elle forme une boule (qui reste souple), la retirer. Attention de ne pas trop cuire, sinon la pâte devient bloc et est inutilisable !
- * A cette étape, il faut vous enduire les mains de crème et malaxer la pâte encore chaude jusqu'à ce qu'elle ne colle plus du tout et aie une consistance douce et souple.
- * Ensuite, la mettre dans un film étirable où vous aurez étalé un peu de crème. Chasser l'air de celui-ci.
- * Durant une heure ou deux, malaxer la pâte plusieurs fois pour enlever l'humidité. La replacer dans le film étirable entre chaque malaxage.
- * Il est possible ensuite de travailler la pâte.
- * **Séchage** : Les objets modelés en porcelaine froide sèchent simplement à l'air, sans cuisson.

L'école industrielle

1897 : fondation de l'école industrielle et des ateliers d'apprentissage
mai 1898 : l'école industrielle est subsidiée par l'état
1899 : Les ateliers d'apprentissage sont à leur tour subsidiés par l'état
1902 : Construction de l'école et de l'hôtel de ville "sur la foiré" (place J. Wauters)





De paragnostique de la convalescence, Mathieu Van Roggen, nous fait le dessin d'années les qualifications de ses ouvriers. Un effet, il crée l'École Industrielle qui, dans l'enseignement technique (professionnel, dessin de décoration en relief, géométrie de laq. et pratique, dessin de construction civile, géométrie descriptive, trille de pierre, modelage, écorce industrielle et hygiène), tandis que des enseignements pratiques soient dispensés dans 8 ateliers d'apprentissage.

Conditions d'inscription:

- avoir au moins 12 ans
- Avoir achevé ses études primaires

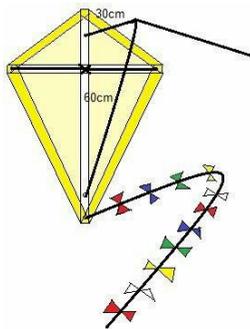
Avantages:

- aucun mensuel
- cursus de qualité et court (300 jours)
- enseignement pratique payé sur la même base de salaires que les ouvriers
- étudiant considéré ses travaux durant l'apprentissage.



J'ai envie de créer de jeux à la maison...voici quelques idées:

Un cerf volant



Une toupie



Stand 4 : La Centrale électrique

Dans ce stand « découverte », nous vous proposons de découvrir différents jeux et ce de manière libre : des jeux en bois, le jeu Memory, le traditionnel puzzle, le jeu des toupies, etc.

Les jeux proposés:

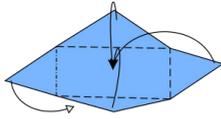
1. *La cocotte en papier*

La cocotte en papier est un type de pliage figurant une poule stylisée. Vraisemblablement d'origine espagnole, la cocotte est l'emblème du pliage en Europe, comme la grue en papier au Japon. Elle peut être confectionnée selon plusieurs méthodes dont les plus simples n'excèdent pas huit étapes.

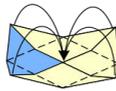
L'origine de la cocotte en papier n'est pas connue. Il pourrait s'agir d'un pliage provenant d'Afrique du Nord, transmis par l'intermédiaire de l'Espagne. En espagnol, ce pliage est appelé *pajarita*, diminutif de *pájara*, terme désignant un oiseau, tout particulièrement de petite taille. L'association espagnole d'origami édite d'ailleurs une revue trimestrielle intitulée « *Pajarita* » et son logo est celui d'une cocotte en papier.

Comment réaliser une cocotte ?

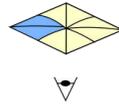
- * Plier trois des quatre coins de la feuille vers le centre et le dernier coin de l'autre côté.
- * Plier de nouveau les coins vers le centre.
- * Mettre la feuille à la verticale avec le coin seul en face.
- * Plier vers l'intérieur sauf le coin vers l'extérieur.
- * Déplier les côtés et tirer légèrement sur la queue.
- * Plier les carrés sous la tête de chaque côté afin de former les pattes .



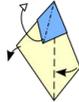
1.



2.



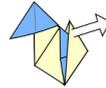
3.



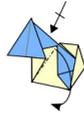
4.



5.



6.



7.



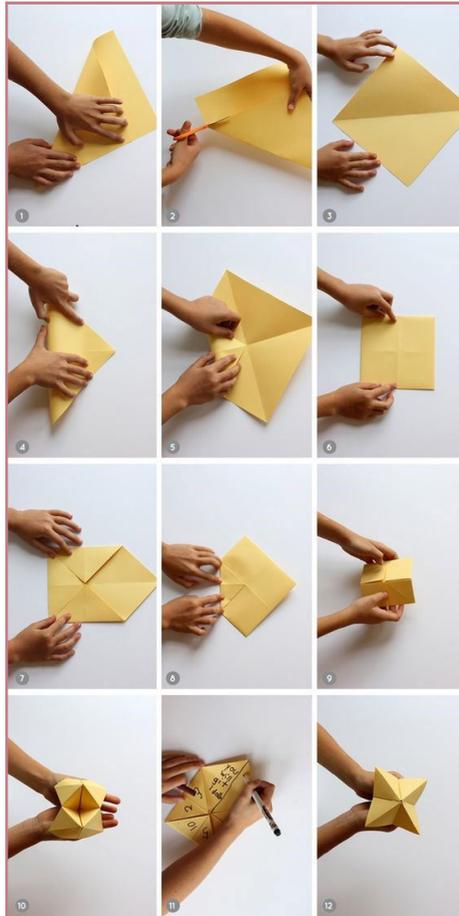
8.

2. La salière

Le jeu de la cocotte en papier, également appelé jeu du « combien t en veux ? », salière, coin-coin, pouce-pouce, pouet-pouet ou encore cube magique est un origami qui permet de jouer le diseur de bonne aventure.



Cette forme a été introduite dans le monde anglophone sous le nom de "salière" dans le livre d'origami de 1928 "Fun with Paper Folding". L'utilisation de diseurs de bonne aventure en papier en Angleterre est enregistrée depuis les années 1950.



2. *Le hula hoop*

En 1958, les américains Arthur Melin et Richard Knerr, fondateurs de la marque américaine de jouets Wham-O, imitant le cerceau de bambou utilisé par les enfants australiens, créent le hula hoop. Ils utilisent pour sa fabrication un nouveau plastique : le Marlex à base de polyéthylène.

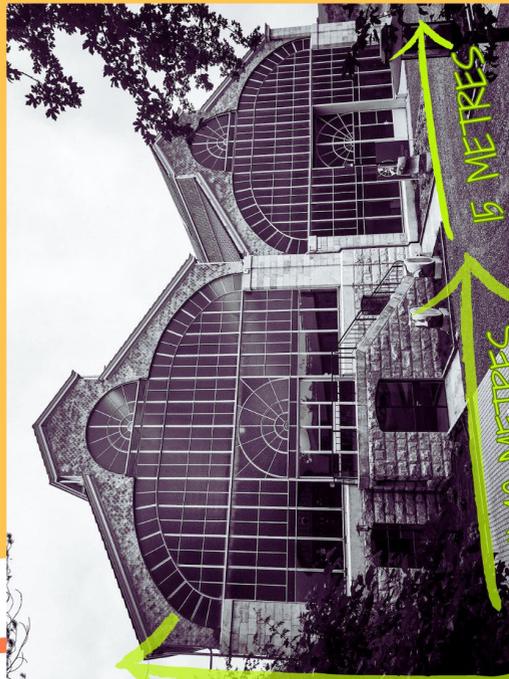


La centrale électrique.

Construite en 1904 par Mathieu Van Ruggen afin d'alimenter la carrière (pont roulant, machines, grues).

En 1906 Des habitants peuvent bénéficier de l'électricité à la maison sur demande. Le prix du compteur varie de 50 centimes à 2 francs en fonction du nombre de lampes utilisées.

En 1908 la centrale fonctionne 24h24, la carrière ne fonctionne que le jour. Pour rentabiliser la production d'électricité la nuit, le village est équipé de l'éclairage public.



Les matériaux mis en œuvre dans les bâtiments de la centrale sont la pierre, la brique, le verre et le bois. On doit la particularité de cette architecture à sa conception par des ingénieurs. En effet, son aspect industriel est dû à leur préoccupation de concevoir une construction rapide, légère et moins coûteuse.

Pourquoi avons-nous appelé le stand, la centrale électrique ?

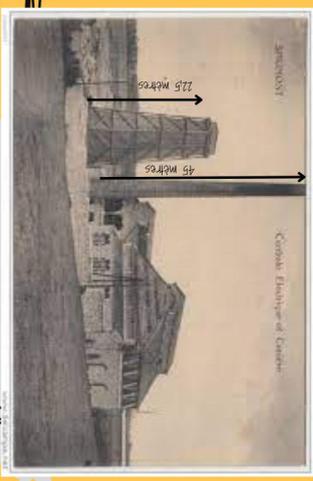


Un coin de la Centrale d'Électricité
Palaiseau 1968-1970

*Électricité est
produite par
des machines à
vapeur alimentées par
boule de charbon.*



*Ce tableau de commande de la
distribution électrique est resté intact
et se trouve toujours à son
emplacement initial, au fond du hall
des machines.*



*La cheminée du bâtiment, se trouve
deux cheminées. Deux en briques
qui évacue la fumée des machines et
l'autre en bois et fer qui évacue la
vapeur.*

*En 1950 20000 hommes les transformations pour la reprise du réseau électrique et le rôle de la centrale se
réduit considérablement. Neanmoins, jusqu'en 1970, la centrale électrique continue de desservir la centrale.*

La salle des mariages

Construit en 1902, ce bâtiment abrite "l'École Industrielle" et l'administration communale (l'hôtel de ville). Qui dit administration communale dit aussi "salle des mariages"... En 1977, la commune a déménagé au château de Van Roggen, et cette salle est devenue le "Musée de la pierre" jusqu'en 1985. Elle devint plus tard le réfectoire de l'école communale.



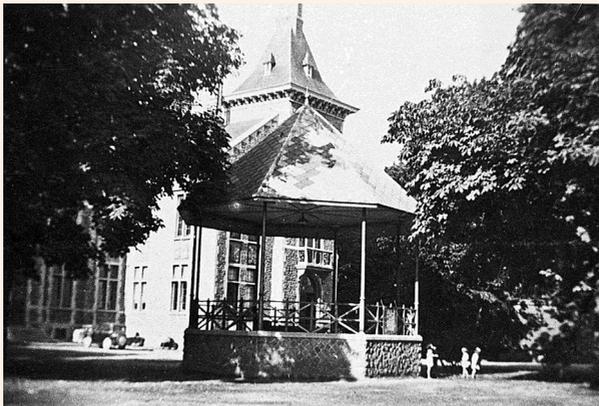
Les sources utilisées pour réaliser ce carnet sont::

Les sites internet:

- * Le site Wikipédia ;

Les livres:

- * Jeux d'antan XIXème siècle - D'extérieur et D'appartement - sélectionnés par Olivier Chaïbi—Editions FIRST— 2015;
- * Jeux d'antan XIXème siècle - Énigmes, Calculs et Autres Jeux d'ESPRIT - sélectionnés par Olivier Chaïbi—Editions FIRST— 2015;
- * Les jeux de notre enfance—Nicole MASSON—Editions Chêne—2008;
- * Jouets de plantes—Histoires et secrets de fabrications— Christine ARMENGAUD — Editions Plume de Carotte—2009;
- * L'ABC des écoles de Sprimont — Yvette GILLES-SEPULCHRE - Office du Tourisme Sprimont-Banneux—Fonds d'Histoire Locale, Octobre 2016;
- * Du Musée au centre d'Interprétation de la Pierre — Yvette GILLES-SEPULCHRE & Albert ETIENNE — Les Editions de la Province de Liège—2018;
- * Sprimont Gravé dans la Pierre — Yvette GILLES-SEPULCHRE — Editeur Responsable V. BRANCALEONI, rue J.Potier 54, 4140 Sprimont;



Merci pour ta participation !

Le Conseil Communal des enfants,
La Commission Communale Consultative des Aïnés,
Les T'Ailleurs de Crayons.





GRATUIT!

APRÈS-MIDI JEUX D'ANTAN

Mercredi 5 juillet de 13h30 à 17h

Ecole communale de Sprimont
Place Joseph Wauters 15



Editeur responsable : Pierre Frankinet, rue du Centre 1, 4140 Sprimont - Images Freeptik (www.pixiel.com / bigfo)

A U P R O G R A M M E

13h30-14h00 : Accueil
14h00-16h30 : Découverte des
jeux d'antan
16h30 : Goûter
Fin de l'activité à 17h00

Pour les enfants de 3^e, 4^e, 5^e et 6^e pri-
maires qui habitent ou sont scolarisés
sur la commune de Sprimont

Sur inscription avant le 18 juin 2023 : celine.georges@sprimont.be (places limitées)

Contact : Céline GEORGES - 04.267.09.93

Une organisation du Conseil Communal des enfants en collaboration avec la Commission
communale consultative des aînés et les tailleurs de crayons du service accueil extrascolaire

