

# Jeux du Second Empire

## règles de fonctionnement

Bienvenue au palais de Compiègne ! Afin de passer un moment ludique avec vos élèves, les Jeux du Second Empire sont mis à votre disposition gratuitement.

**Durée** : de 40 minutes à 1h

**Lieu** : fourrières – *un agent du palais vous indiquera la salle et vous remettra le matériel de jeu, à rapporter à l'issue de l'animation*

**Principe** : après une introduction historique, les enfants, répartis par équipes, sont invités par l'Empereur à tester leur habileté en manipulant des jeux en bois populaires auprès des invités.

**Matériel de jeu** : 1 dossier de l'organisateur ; 1 lettre de l'Empereur ;  
1 fiche de score, 1 liste de règles, 1 support et 1 stylo par équipe  
Jeux : quilles ; anneaux ; billard japonais ; Guillaume Tell

---

### Déroulé :

---

#### **Phase 1 : Introduction**

échanges verbaux avec vos élèves - repères historiques et contextuels

#### **Phase 2 : Constitution des équipes**

4 à 6 enfants et un adulte référent par équipe - convivialité, créativité

#### **Phase 3 : Accès à la salle et Manipulation des jeux, en équipe**

4 jeux ; prévoir 10 minutes environ par jeu - adresse, habileté

#### **Phase 5 : Conclusion**

calcul (additions)

---

# Phase 1 : Introduction

---

Vous pouvez lire à haute voix les éléments écrits en gras ; ceux écrits en italiques sont des conseils d'organisation.

*Disposez les élèves autour de vous.*

**Attention à tous, nous allons voyager dans le temps aujourd'hui, grâce à un personnage célèbre ! Mais pour cela, il faut trouver le personnage historique qui nous invite. Est-ce que vous êtes prêts ? Heureusement, on nous a laissé des indices !**

**Indice 1 : le personnage qui nous invite a habité au palais de Compiègne.**

Faire deviner aux élèves qui habite dans un palais comme Compiègne selon eux, afin de comprendre ce qu'est un palais : « la résidence d'un chef d'État ou d'un personnage important ou riche ».

SI VOUS VOULEZ APPROFONDIR :

Situer dans le temps : si les enfants ont étudié le moyen-âge, faire comparer le palais avec un château moyen-âgeux. Est-ce que le palais ressemble à un château fort ? Non. Le palais de Compiègne a été construit bien plus tard, au XVIIIe siècle. Interroger les élèves : combien de centaines d'années nous séparent du XVIIIe siècle ?

Au XVIIIe siècle, on ne construisait plus de châteaux moyen-âgeux. Les hommes riches préféraient des bâtiments dans le style du palais de Compiègne : faire reconnaître aux enfants des formes géométriques présentes dans le décor, mais aussi les emprunts aux temples gréco-romains : colonnes, fronton... On appelle cela le style néo-classique.

**Indice 2 : le personnage qui nous invite n'est pas une femme.**

C'est un homme : en fonction des réponses des enfants au premier indice, on peut deviner qu'il s'agit d'un roi, d'un empereur, d'un prince, d'un comte...

**Indice 3 : le personnage qui nous invite a dirigé la France, mais ce n'est pas un roi.**

Ca ne peut donc être qu'un empereur : les enfants connaissent-ils le nom d'un empereur français ?-Les aider, Napoléon Ier et Napoléon III. Tous les deux ont justement vécu à Compiègne !

**Indice 4 : le personnage qui nous invite n'est pas le premier de sa lignée.**

C'est donc Napoléon III !

---

## Phase 2 : Constitution des équipes

---

Justement, l'empereur Napoléon III nous a laissé une lettre ! Voulez-vous que nous la lisions ? J'ai besoin de 5 lecteurs...

*Désigner 5 enfants qui liront une phrase l'un après l'autre.*

Après la lecture, aider les enfants à se conformer à la volonté de l'empereur et

---

## Phase 3 : Manipulation des jeux

---

reportez dans la colonne « Maximum » de score le nombre de points inscrits par le joueur le plus adroit !

Passiez ensuite à un autre jeu.



### Billard japonais

Le joueur doit faire rouler les boules dans les trous numérotés : on marque le nombre de points inscrits sous le trou. Chaque joueur peut lancer 3 boules ; attention, si une boule retombe sans s'être arrêtée dans un trou numéroté, on ne relance pas !



## Quilles

Les quilles sont disposées en triangle au bout de la piste rouge. Le joueur se place à l'autre bout de la piste et lance 2 balles en bois pour faire tomber les quilles. Le joueur marque un nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées.



## Anneaux

Le joueur se place à la distance du jeu de quilles qu'ils auront préalablement déterminée (deux ou trois pas). Le joueur lance 3 anneaux sur les quilles. Le joueur marque les points correspondants aux quilles entourées par les anneaux.



## Billard japonais

Le joueur doit tirer à l'arbalète sur la bille rouge symbolisant une pomme. Si la bille tombe, le joueur marque les points correspondants au logement dans lequel est tombée la bille... et jusqu'à 20 points si la bille tombe dans le trou situé derrière le personnage en bois. Chaque joueur peut tirer 2 fois.

---

## Phase 4 : Conclusion

---

Additionnez les points de la colonne « Maximum » pour connaître le score marqué par l'équipe !

Bonne chance !

# Jeux du Second Empire

Qui sera le plus adroit ?  
Remplissez votre grille de score pour le découvrir !  
Bonne chance !

<i>NOM DU JOUEUR</i>	
<i>Anneaux – total de points en 3 lancers</i>	
<i>Quilles – total de quilles tombées en 2 lancers</i>	
<i>Jeu de palets – total de points en 3 lancers</i>	
<i>Guillaume Tell – Bonus 20 points si la balle rouge est tombée après 2 tirs</i>	
<b>TOTAL</b>	

