

# Règle de jeu pour le jeu de noix

## Historique :

En Guadeloupe, les jouets d'avant étaient souvent fabriqués à partir de matériaux de récupération (bois, clous, matériaux usagés, vieux pneus...) ( ou d'une jante en aluminium). Les paris entre enfants alimentaient ces jeux.

Le jeu de noix ( jé a nwa ) se pratiquait de la manière suivante autrefois. Un trou était creusé à même le sol, d'une profondeur de 4 à 8 cm, d'un diamètre ne dépassant pas 10 cm . Les enfants se plaçaient à 10 pieds ( en fait 10 pas) de la cible. Il s'agissait de faire entrer un nombre de noix de cajou ( cf photo) annoncé par un joueur dans le trou. Le pari portait sur le nombre de noix que chaque joueur engageait et réussissait à faire rentrer dans le trou.

### Vocabulaire local utilisé autour du jeu de noix autrefois en langue créole :

Bloké nwa ( mettre les noix dans la main puis les envoyer dans le trou)

Kyous (se dit lorsque toutes les noix ont atteint leur cible.)

Lanmen la pasé ( le lanceur passe la main , cible non atteinte )



Noix : la graine à l'intérieur est comestible

## But :

Faire rentrer un nombre de noix ( que l'on peut remplacer par des galets ) dans le trou ou dans un panier. Chaque lanceur est situé à une dizaine de mètres de la cible , derrière une ligne tracée au sol.

## Compétences :

Réaliser une performance mesurée.

S'affronter ou s'opposer individuellement.

## Matériel :

- Des galets ou des noix de cajou
- Un panier pouvant servir de cible

## Nombre de joueurs :

2 joueurs

## Déroulement :

1/ Lancer à tour de rôle un nombre déterminé par un arbitre de noix dans un trou

2/ Le gagnant est celui qui a lancé le plus grand nombre de noix dans le trou.

3/ En cas de litige, une noix très proche du trou ne peut y rentrer à cause d'une noix qui y est déjà : le lanceur doit pouvoir au moyen d'une brindille faire bouger la noix litigieuse. Il doit pour cela manœuvrer avec la brindille, la noix qui est déjà dans le trou. S'il réussit à faire bouger la noix qui est « près du trou », le « point » est validé. Le cas échéant, il passe la main.

4/ La partie se termine quand un joueur n'a plus de noix en main.