

Jeux de ficelles

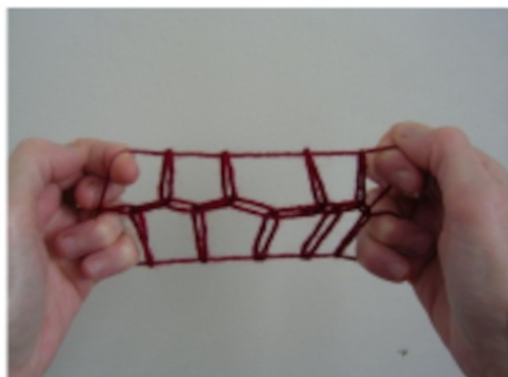
100 figures à réaliser

étape par étape

texte, photos et vidéos

-Étape 2 :
L'**Index G** prend le fil palmaire du **Majeur D**
L'**Index D** prend le fil palmaire du **Majeur G**

le filet



La chaînette



Le voilier

Sabine Poirier

Jeux de ficelles : 100 figures à réaliser étape par étape

texte, photos et vidéos

© Sabine Poirier, 2026

ISBN numérique : 979-10-439-0818-7

Librinova”

www.librinova.com

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

La forme écrite pour décrire les gestes : pourquoi ?

-C'est une source de partage : l'un lit les explications tandis que l'autre les réalise, puis les rôles sont échangés.

-Les indications sont précises, tous les mouvements sont décrits.

-Un même geste est décrit dans les mêmes termes pour toutes les figures, ce qui permet une progression dans la rapidité de l'apprentissage des figures.

-Elle permet de retrouver rapidement les étapes en cas d'oubli des gestes à réaliser.

Afin d'optimiser leur apprentissage, chacune des figures fait l'objet d'une photo de l'étape finale et d'une vidéo accessible par un lien mis sous la photo ou par un code QR.

Description des gestes à réaliser

Sabine Poirier

Mise en page, prise des photos et vidéos

Dominique Poirier

juin 2026

à nos 4 petits fils

Classement par niveaux de difficulté

Niveau 1 : la catapulte, la corbeille à pain, l'éventail, l'étoile à cinq branches, l'étoile à six branches, l'Index libéré, la ficelle sauteuse, le parachute 1, le Poignet libéré, le tambour, la serrure, la tasse et la soucoupe, la vache

Niveau 2 : l'arc, l'avion, la baignoire, le banc, la barrière 1, la barrière 4, la barrière 4 bis, le carreau, le clin d'œil, la cravate, les Doigts libérés 2, l'élastique, l'épée, le filet, la fleur, la libellule, le losange, la machine à coudre, la Main prisonnière, le nœud magique, le parachute 2, les pattes d'oiseau, la pince à linge, le pont, les portes automatiques, la robe d'été, la tour Eiffel 1, la tour Eiffel 2, la tour Eiffel 3, le triangle 2D, le triangle 3D

Niveau 3 : l'anneau délivré, l'arabesque, la barrière 2, le chat, le cheval, le crocodile, le défilé d'étoiles, les deux maisons, les deux montagnes, l'étoile de mer, la ficelle baladeuse, le hamac, le lapin, les lunettes, la nasse à poissons, le papillon, le poisson, les petites flammes, la porte d'entrée, le puits, la rencontre sur le pont, le roi, la souris, le tapis, la tente, la toile d'araignée, la tour Eiffel 4

Niveau 4 : la balance, la barrière 3, la barrière devant le puits, la Bouche inuit, le cadre, la carte à jouer 1, la carte à jouer 2, la chauve souris, les Doigts libérés 1, le diamant, l'éclair, la feuille d'érable, la grande croix, le kayak, l'œil de l'antilope, la salopette, le soleil, les six montagnes, le volcan, le voilier, le yoyo

Niveau 5 : la chaînette, le chat en balade, le chien qui court, le funambule, le grand filet inuit, les planètes, le pylône, le tombeau

Classement thématique

Les animaux, la nature

Niveau 1 : l'étoile à six branches, la vache

Niveau 2 : la fleur, la libellule, les pattes d'oiseau

Niveau 3 : le chat, le cheval, le crocodile, le défilé d'étoiles, les deux montagnes, l'étoile de mer, le lapin, le papillon, les petites flammes, le poisson, la souris, la toile d'araignée

Niveau 4 : la chauve souris, l'éclair, la feuille d'érable, l'œil de l'antilope, le soleil, les six montagnes, le volcan

Niveau 5 : le chat en balade, le chien qui court, les planètes

Les personnages

Niveau 3 : la rencontre sur le pont, le roi

Niveau 5 : le funambule

Les objets

Niveau 1 : la catapulte, la corbeille à pain, l'étoile à cinq branches, l'éventail, la ficelle sauteuse, le parachute 1, le tambour, la serrure, la tasse et la soucoupe

Niveau 2 : l'arc, l'avion, la baignoire, le banc, la barrière 1, la barrière 4, la barrière 4 bis, la cravate, l'élastique, l'épée, le filet, la machine à coudre, le parachute 2, la pince à linge, le pont, les portes automatiques, la robe d'été, la tour Eiffel 1, la tour Eiffel 2, la tour Eiffel 3

Niveau 3 : la barrière 2, les deux maisons, le hamac,

les lunettes, la nasse à poissons, la porte d'entrée, le puits, le tapis, la tente, la toile d'araignée, la tour Eiffel 4

Niveau 4 : la balance, la barrière 3, le cadre, la carte à jouer 1, la carte à jouer 2, le diamant, la grande croix, le kayak, la salopette, le voilier, le yoyo

Niveau 5 : la chaînette, le grand filet inuit, le pylône, le tombeau

Les figures en trois dimensions

Niveau 1 : le tambour

Niveau 2 : le pont, la tour Eiffel 3, le triangle 3D

Niveau 3 : la nasse à poissons, le puits

Niveau 4 : le diamant, le volcan

Niveau 5 : le funambule, le pylône

Les formes géométriques

Niveau 1 : l'étoile à cinq branches, l'étoile à six branches, le tambour

Niveau 2 : la barrière 1, la barrière 4, la barrière 4 bis, le carreau, le filet, le losange, le triangle 2D, le triangle 3D

Niveau 3 : l'arabesque, la barrière 2, le défilé d'étoiles, les deux maisons, les deux montagnes, le hamac, la porte d'entrée, le tapis, la toile d'araignée

Niveau 4 : la barrière 3, le cadre, la carte à jouer 1, la carte à jouer 2, la grande croix, les six montagnes

Niveau 5 : le grand filet inuit

Les figures animées

Niveau 1 : la ficelle sauteuse

Niveau 2 : le clin d'œil, l'élastique, la machine à coudre, la pince à linge, les portes automatiques

Niveau 3 : l'étoile de mer, la ficelle baladeuse, la rencontre sur le pont

Niveau 4 : la Bouche inuit, le yoyo

Niveau 5 : le chat en balade, le chien qui court

Les tours de magie

Niveau 1 : l'Index libéré, le Poignet libéré

Niveau 2 : les Doigts libérés 2, la Main prisonnière, le nœud magique

Niveau 3 : l'anneau délivré, la ficelle baladeuse

Niveau 4 : la Bouche inuit, les Doigts libérés 1

Les figures à deux

Niveau 2 : la Main prisonnière

Niveau 4 : la Bouche inuit, la grande croix

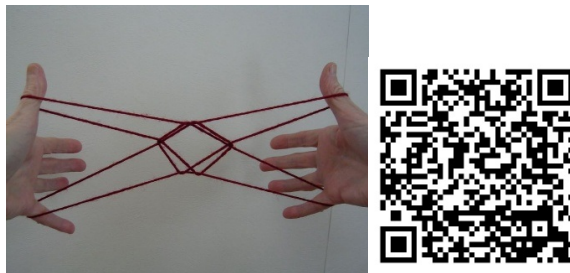
Figures

Pour faciliter la réalisation des figures :

- se reporter aux indications générales en fin d'ouvrage et
- suivre pas à pas les étapes indiquées pour chaque figure
- mettre les fils « au fond » des Doigts
- garder les fils tendus sauf indication contraire
- tenir les Paumes parallèles, mais ne pas hésiter à changer l'orientation des Mains pour repérer les fils
- tenir les fils un peu écartés les uns des autres lorsqu'ils sont sur un même Doigt

Pour visionner la vidéo d'une figure :

-suivre le lien sous la photo de son étape finale ou flasher son code QR (ex. avec la figure du « carreau ») :



<https://youtube.com/shorts/2YA0oQgzVfQ?feature=share>

Longueur des ficelles (non nouées) :

Ficelle standard : 150 cm

Grande ficelle : 200 cm

Petite ficelle : 100 cm

1 L'anneau délivré (*tour de magie avec un anneau*)

-Position de départ :

Faire passer la boucle à l'intérieur de l'anneau puis, fil accroché sur le Pouce et le 5 des deux Mains, les Majeurs prennent chacun le fil de la Paume en face

-Étape 1 :

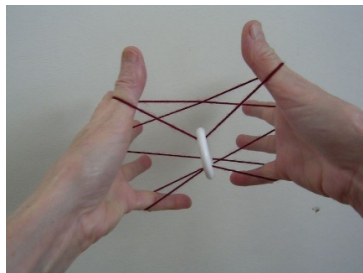
Le **5 D** et le **Pouce D**, le **5 G** et le **Majeur G** lâchent leur fil

Les fils ne sont plus tenus que par le **Majeur D** et le **Pouce G**

-Étape finale :

Tirer. L'anneau tombe !

Pour que le tour fasse son effet, l'étape 1 doit être réalisée en un seul mouvement, sans décomposer l'action des Doigts



https://youtube.com/shorts/3dKARWm_q_8?feature=share