

Jeux du patrimoine, jeux traditionnels de coopération...

Au Cycle 1, 2 et 3



David Leschi - Conseiller pédagogique EPS - Circonscription de Grasse

Bibliographie :

Essai de réponses -Jeux du patrimoine, tradition et culture – MEN

Document USEP de Seine et Marne

Les enjeux de l'activité

Les jeux du patrimoine (jeux traditionnels de coopération) permettent de développer le corps, la capacité de prendre des décisions, l'esprit d'équipe et la socialisation.

Au plan informationnel: repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action pour une situation donnée.

Au plan moteur: posséder et enrichir des réponses motrices adaptées

- adresse : recevoir, passer, tirer...
- équilibre : changer de direction, d'appuis...
- vitesse : de réaction, de course...

Au plan psychologique et social: se contrôler, respecter la règle, développer des stratégies collectives ...

Les jeux traditionnels de coopération seront une occasion d'apprentissage de la citoyenneté et des valeurs du "faire ensemble", de coopérer pour réussir.

Au plan culturel : cet aspect est fondamental pour les jeux du patrimoine et les jeux traditionnels ; il s'agit pour ceux-ci d'un patrimoine corporel fondé sur l'action motrice. Ces jeux sont le fruit d'une histoire, les créations d'une culture... faire appel à la dimension historique va donc enrichir le cycle EPS proposé.

On s'intéressera donc également, à l'histoire, à la géographie, aux mœurs et mentalités, à la langue et à la vie des mots... afin de bâtir un véritable projet éducatif.

En conclusion, les jeux traditionnels représentent un patrimoine très riche. Ces jeux ont de grandes qualités comme aiguïser la réflexion, l'éducation, la sociabilité de chacun, favoriser le travail d'équipe, l'harmonie, la collaboration et le partage, l'acceptation des défis. Les jeux traditionnels permettent également de découvrir une culture, une manière d'être d'une population à une certaine époque.

Références aux programmes

Il y a des compétences spécifiques :

A travers ces jeux ou ateliers, on vise une compétence spécifique de l'EPS :

Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement

Il y a des compétences transversales :

Elles se construisent naturellement à travers la pratique de ces activités.

S'engager dans l'action

Jouer différents rôles

Collaborer avec les autres

Eprouver des sensations motrices inhabituelles

Faire un projet d'action

Proposer de nouvelles règles pour un jeu

Mener un projet à terme

Connaître les éléments du jeu

Identifier et apprécier les effets de l'activité

Prendre des indices simples

Etre efficace

Rechercher les effets de son action

Ajuster son action

Se conduire dans le groupe en fonction de règles

Participer à une action réellement collective

Accepter les règles sans tricher

Respecter des règles de sécurité

Assurer différents rôles dans un jeu

La séance

CYCLE 1

Prévoir un seul jeu en le faisant évoluer.

Prévoir une situation de retour au calme.

CYCLES 2 ET 3

Dans chaque séance prévoir :

- une mise en train proposant des situations motrices utiles aux jeux traditionnels (courir, lancer vers..., se déplacer avec un ballon...)
- deux à trois situations d'apprentissage avec des variables permettant de simplifier ou complexifier la situation.
- un jeu dirigé pour mettre en application le travail effectué dans les situations d'apprentissage. Cette 3ème partie dans la séance sera le support de l'observation et de l'analyse des réussites et des échecs (observation faite par les élèves et l'enseignant).

Un retour sur la séance en classe amènera les élèves à verbaliser et expliquer les difficultés rencontrées pour préparer la séance suivante.

Conseils pour faire évoluer une situation pédagogique de jeu collectif

L'évolution du jeu permet :

- de relancer l'intérêt des enfants
- de faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.
- De rééquilibrer les rapports de force entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les enfants prennent plaisir à jouer.

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents

Ces évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants :

- Le temps (types de signaux, temps du jeu)
- L'espace (les limites du jeu, les refuges...)
- Le nombre de joueurs (nombre de défenseurs...)
- Le droit des joueurs (sur les objets, dans les relations avec les autres...)
- Le matériel (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- La cible (taille, emplacement)

La Queue du Loup



Historique :

Tantôt jeu d'attaque, tantôt jeu de poursuite, « la queue du loup » (dérivé du traditionnel « chat »), apporte aussi la notion d'opposition.

Il est aussi appelé « queue du diable ».

<p align="center"><u>But du jeu</u></p> <p>Attraper la queue de l'autre et la déposer dans le cerceau de son camp.</p>	<p align="center"><u>Tâches à accomplir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, poursuivre. - Attraper une queue, la déposer dans son cerceau. - Prendre des informations sur ses adversaires, sur l'espace.
<p align="center"><u>Aménagement : milieu matériel et humain</u></p> <p>Au départ, chaque enfant porte une queue glissée ou pincée à la ceinture. Chaque équipe est dans son camp. Au signal, chaque joueur doit obligatoirement sortir de son camp.</p> <p>Banque de foulards</p> <p align="center">Foulards attrapés</p> <p align="center"><i>Terrain herbeux délimité sur 4 côtés.</i></p>	<p align="center"><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 cerceaux de 2 couleurs différentes. - 2 séries de 16 foulards aux mêmes couleurs que les cerceaux. - 2 cordes - pinces à linge - chronomètre - sifflet
<p align="center"><u>Critères de réussite</u></p> <p>Avoir attrapé « n » queues en 6 minutes tout en évitant de se faire prendre la sienne. <u>Gain</u> : L'équipe qui a le plus de queues, a gagné.</p>	
<p align="center"><u>Durée</u></p> <p>Environ 6 minutes.</p>	
<p align="center"><u>Remarques particulières</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lorsqu'un enfant n'a plus de queue, il retourne dans son camp rechercher une nouvelle queue (pas d'élimination). - S'il ne reste plus de queue, il doit rester dans son camp. - mettre des vêtements « pratiques ». - il faut l'aide d'un adulte pour remettre la queue. 	

La course « Triple pattes »

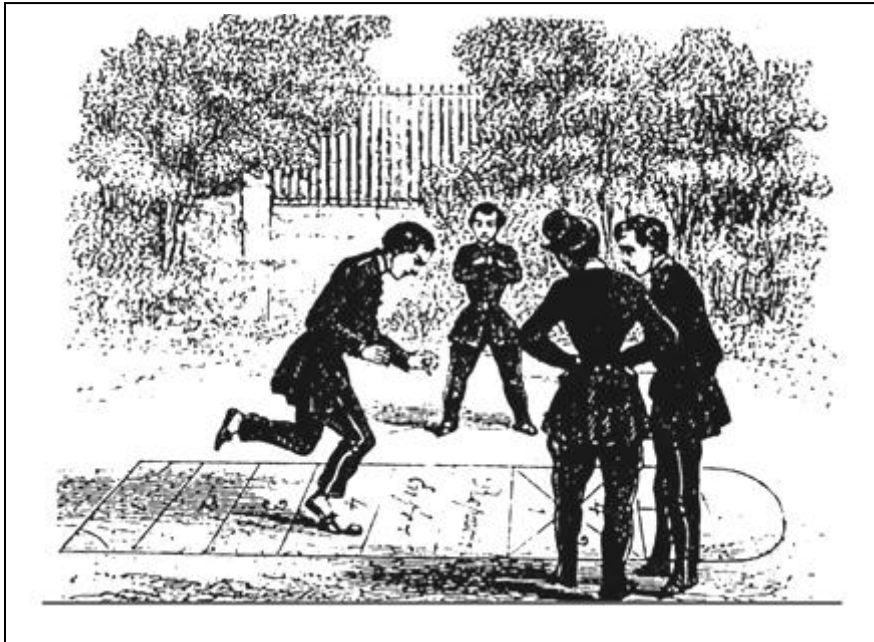


Historique :

La course « triple pattes » appartient aux jeux de course (du latin cursus). Comme la course en sac, un des « quatre grands » des jeux traditionnels (tir à la corde, course en sac, mât de cocagne), la course « triple pattes » ou course à trois jambes, fait partie des jeux de course dits « bloqués ». (cf : « Jeux et fêtes traditionnels de France et d'Europe » de P. Gorini.)

<p align="center"><u>But du jeu</u></p> <p>Se déplacer le plus vite possible sans tomber sur une distance ou un parcours déterminés.</p>		<p align="center"><u>Tâches à accomplir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec une jambe libre et l'autre attachée à une jambe de son camarade. - Synchroniser son déplacement avec le camarade auquel on est attaché. 																																									
<p align="center"><u>Aménagement : milieu matériel et humain</u></p> <p>Départ</p> <p align="center"> <table border="0"> <tr> <td>x</td><td>x</td><td> </td><td></td><td></td><td></td><td> </td><td>Arrivée</td> </tr> <tr> <td>x</td><td>x</td><td> </td><td></td><td></td><td></td><td> </td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6 mètres</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>x</td><td>x</td><td> </td><td></td><td></td><td></td><td> </td><td></td> </tr> <tr> <td>x</td><td>x</td><td> </td><td></td><td></td><td></td><td> </td><td></td> </tr> </table> </p> <p>De préférence sur un terrain en herbe.</p>		x	x						Arrivée	x	x												6 mètres			x	x							x	x							<p align="center"><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des foulards - des plots, des lattes ... pour matérialiser le départ et l'arrivée 	
x	x						Arrivée																																				
x	x																																										
					6 mètres																																						
x	x																																										
x	x																																										
<p align="center"><u>Critère(s) de réussite</u></p> <p>Etre les premiers à franchir la ligne d'arrivée.</p>																																											
<p align="center"><u>Durée</u></p>																																											
<p align="center"><u>Remarque(s) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - faire varier la distance à parcourir en fonction de l'âge des enfants - possibilité « d'agrémenter » le parcours avec de petits obstacles (petites haies...) pour le cycle 2 																																											

La marelle



Bibliographie :

(LHO) Jean-Marie LHOPE, *Le symbolisme des jeux*, Berg international, Paris, 1976, 349 p.

Historique :

Sur le sol du forum de Rome est tracé l'un des plus anciens de marelle. Une légende amusante : les légions romaines construisaient des routes pavées, ces pavés constituaient des marelles ; les soldats apprenaient aux enfants de France, d'Allemagne et d'Angleterre différentes formes de jeux.

Au 17^{ème} et 18^{ème} siècle, la marelle est la forme la plus usitée de ce jeu, comme au Moyen Age. Marelle signifie à proprement parler « jeton », d'où son emploi pour désigner des jeux avec des jetons ou des palets. Féminin de marel, le mot merel, du 12^{ème} siècle, se retrouve encore dans des dictionnaires sous la forme de méreau. Hors d'usage depuis le 16^{ème} siècle, il signifiait « jeton », « palet », sorte de « médaille ou de monnaie » d'origine obscure.

Bélère la décrit comme l'un des exercices que les écoliers affectionnent le plus mais il emploie aussi l'expression : les travaux du jeu de la marelle...

Jean-Marie Lhote distingue deux grands types de marelles : la marelle droite et la marelle en colimaçon... sa forme rappelle celle du noble jeu de Foie. Elles sont l'image simplifiée du plan d'une cathédrale. Le joueur progresse de l'origine au paradis... Il faut éviter l'enfer et respecter un certain nombre de codes. La marelle à cloche-pied est aussi une représentation simplifiée de l'itinéraire d'un héros en marche vers son accomplissement (LHO) Cette course mystique du boiteux (le clochepied) est aussi décrite par Claude Gaignebet, qui ajoute par ailleurs : « Une pensée mythique associait la boiterie ou la démarche asymétrique à l'accès à l'autre monde »

Les échasses



Historique :

Les échasses furent utilisées par toutes les populations des zones marécageuses. C'est le cas en Hollande notamment, au point que le mot « échasse » dérive probablement du flamand « shaetz ».

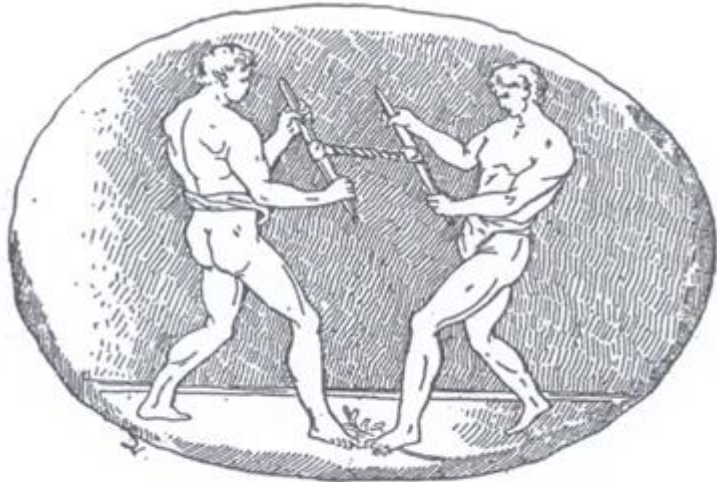
Les joutes d'échassiers de Namur, en Belgique, étaient renommées aux XVIIème et XVIIIème siècles.

Au rang des grands témoins de l'histoire qui en furent émerveillés, figurent Pierre Le Grand et un certain Général Bonaparte. Sur le plan sportif, le genre a tourné court, malgré l'organisation de quelques courses entre Bordeaux, Biarritz et Montauban. Et ce ne sont pas non plus les exploits de plus vélléitaires qui relient Bordeaux à Bruxelles et même Paris à Moscou, qui parviendront à imposer cette pratique utilitaire.

Mais on connaît la propension de l'école à tirer parti éducatif de tout. Et les enfants se livreront avec d'autant plus de plaisir aux séances d'activités physiques qu'ils auront l'impression d'être devenu rapidement des sportifs de « haut niveau » !

<p align="center"><u>But du jeu</u></p> <p>Réaliser un parcours d'obstacles divers sur des échasses.</p>	<p align="center"><u>Tâches à accomplir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Monter sur des échasses. - Tenir en équilibre. - Se déplacer, franchir et/ou éviter les obstacles.
<p align="center"><u>Aménagement : milieu matériel et humain</u></p> <p>Un parcours pour 4 élèves avec un départ et une arrivée</p> <p align="center">(NIVEAU 1)</p>	<p align="center"><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - paires d'échasses - plots - caissettes - cordelettes - lattes
<p align="center"><u>Critères de réussite</u></p> <p>Avoir réalisé le parcours sans tomber.</p>	
<p align="center"><u>Durée</u></p> <p>Un passage par enfant.</p>	
<p align="center"><u>Remarques particulières</u></p> <p>Les parcours seront adaptés au niveau et à l'âge des enfants.</p>	

La tiraille



Historique :

On a retrouvé une inscription égyptienne remontant à 2 500 avant J.C. présentant le tir à la corde en tant que sport.

Penser au tir à la corde fait immédiatement penser aux fêtes populaires, ces compétitions de force physique, entre jeunes de villages voisins, en habit de fête.

Mais beaucoup ignorent que le tir à la corde est également un sport organisé avec une fédération internationale, un règlement précis, ce fut un sport olympique en 1904 et 1908. Les médailles d'or furent remportées par les Etats-Unis et la Grande Bretagne.

But du jeu

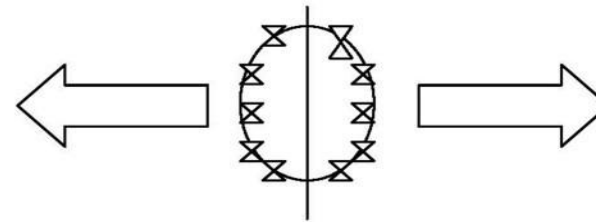
- Tirer le plus fort possible en tenant collectivement une corde.
- Amener l'équipe des opposants dans son camp.

Tâches à accomplir

- Saisir solidement une corde.
- Ensemble, tirer en reculant.
- Fixer ses appuis.
- Résister à la traction des adversaires.

Aménagement : milieu matériel et humain

- Deux équipes de « n » joueurs (égalité numérique)
- Au départ, la corde en cercle est posée au sol, deux foulards au niveau de la ligne médiane.
- Les joueurs se positionnent de part et d'autre de la corde.
- Les tireurs sont espacés le long de la corde, tous les 50 cm.



Matériel

- Terrain herbeux.
- Une grande corde de chanvre (10 à 14 mètres de longueur).
- deux foulards noués au milieu de la corde.
- Ligne médiane tracée au sol.
- 2 marques (nœuds) sur la corde à 2 mètres de part et d'autre du foulard.

Critères de réussite

Amener l'équipe adverse dans son camp.

Gain : La partie est gagnée par l'équipe qui a tiré les adversaires dans son camp.

Durée

- Faire autant de parties que le temps prévu pour le jeu le permet.
- Au-delà de 2 minutes, si aucune équipe ne se démarque, recommencer.

Remarques particulières

- Une partie d'essai pour évaluer les forces en présence.
- Equilibrer les groupes.
- Ne pas lâcher brutalement la corde (le meneur de jeu donne le signal pour lâcher la corde).

Le Mille pattes



Historique :

La course est certainement un jeu très ancien puisqu'il suffit de disposer de ses deux jambes pour entrer dans cette compétition. Dans l'Antiquité, en Grèce, la course à pied servait à clôturer les Jeux Olympiques. Les Romains étaient eux aussi des adeptes de la course à pied.

But du jeu

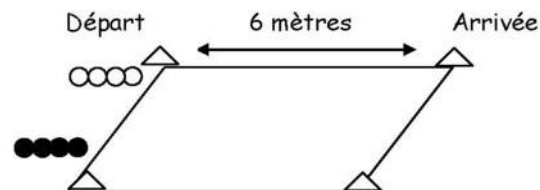
Se déplacer, par équipe, sur une distance déterminée.

Tâches à accomplir

- Se placer l'un derrière l'autre en tenant par la taille le prédécesseur.
- Se déplacer sans se lâcher.
- Synchroniser son déplacement avec ses camarades de l'équipe.

Aménagement : milieu matériel et humain

Constituer des équipes de 4 ou 5 enfants maximum.
Terrain en herbe



Matériel

4 plots de deux couleurs différentes (2 et 2)

Critères de réussite

Avoir réalisé le déplacement dans sa totalité sans se lâcher.
Franchir la ligne d'arrivée en premier.
Gain : un point par réussite

Durée

Organiser plusieurs manches en changeant les places des joueurs dans le mille pattes.

Remarques particulières

- Si on tombe on se relève pour continuer.
- Adapter la distance de la course.
- Possibilité d'utiliser une corde. Plutôt que de se tenir la taille, chaque joueur peut tenir les deux extrémités d'une corde passant autour de la taille du joueur le précédant.

La balle au chasseur



Historique :

La balle au chasseur, comme de nombreux jeux de balle (balle cavalière, balle en posture, etc.) fut pratiquée pendant tout le XIX^e siècle dans les cours de récréation des collégiés et des pensionnats

Matériel : 1 ballon qui ne blesse pas

But du jeu :

Pour le chasseur et les chiens qui l'aident, C'est de prendre tous les lapins.
Pour les lapins, c'est d'éviter d'être touché par le ballon.

Dispositif : Terrain plat et rectangulaire, délimité.

Durée : 15mn ou plus.

LE JEU COMMENCE :

Un joueur, désigné par le sort, est le *chasseur*. Il prend la balle.
Les autres se tiennent autour de lui. Ils fuient dès que le *chasseur* lance la balle trois fois en l'air.
Ce dernier, sans quitter sa place, tente de toucher l'un des fuyards. S'il réussit, le joueur touché devient *chien* et l'aide avec les mêmes droits que lui.
S'il rate, les joueurs se regroupent et le *chasseur* relance trois fois la balle en l'air.

DEROULEMENT DU JEU :

Il s'agit pour le *chasseur* et son aide de toucher avec la balle tous les autres joueurs.
Ils n'ont pas le droit de se déplacer avec la balle mais peuvent se faire des passes.
Tout joueur touché devient un *chien*. Si la balle rebondit à terre avant de toucher un *lapin*, celui-ci n'est pas pris.

Que peuvent faire les lapins ? :

S'ils bloquent la balle ou s'en saisissent directement avec les mains, ils sont touchés. Mais ils sont autorisés à bloquer la balle avec leurs pieds et à la faire s'élever en l'air en sautant pour la saisir entre leurs mains. Le temps de ce mouvement, nul n'a le droit de les gêner.
A cette unique condition, ils peuvent se faire des passes et même, pour le plaisir, tirer sur le *chasseur*.

Dès que la balle touche le sol, aucun *lapin* ne peut la saisir directement avec les mains.

FIN DU JEU :

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont passés dans le camp du *chasseur*. Le dernier *lapin* devient le *chasseur*.



La mère Garuche



Historique :

Les jeux de *garuche*, jeux où l'on reçoit des coups de foulards, sont attestés dans de nombreuses régions : Flandres (DES), Bretagne (1), Limousin (2), Provence (GAI). Dans beaucoup de ces jeux, la *Mère Garuche* est boîteuse et se déplace à cloche-pied.

« Nous possédons peu d'éléments sur l'histoire des jeux de *garuche* ». Les commentateurs du tableau de Peter Brueghel, « Jeux d'enfants » (1560) en reconnaissent un parmi les 85 activités ludiques représentées par le peintre. Au milieu de la rue, les enfants jouent au *diable enchaîné* (3), jeu fort semblable à l'ours et son gardien. Le diable ne peut se lever d'une chaise. Son aide, auquel il est relié par une corde, le défend contre les assauts des autres. S'il parvient à toucher l'un d'entre eux, c'est ce dernier qui prendra la place du diable.

Un texte de 1807 mentionne la pratique de jeux d'*anguille*. L'*anguille* est un mouchoir roulé de manière à former une espèce de corde. « Pour cet effet, on le plie et on roule deux côtés, dont on tient ensuite les deux extrémités de la même main... on se sert de l'*anguille* dans un jeu qu'on appelle quelquefois le jeu des voleurs ou plutôt du voleur. Plusieurs enfants armés d'*anguille* tournent leur visage contre un mur. Un de leurs camarades va se cacher. Les autres sortent ensuite de cette espèce d'embuscade et vont à la découverte. Lorsqu'il est trouvé, on le ramène au camp à grands coups d'*anguille*. Ce jeu amuse beaucoup les enfants, mais il n'amuse guère leurs mamans et leurs maîtres, qui se plaignent avec raison, que ces *anguilles* sont presque autant de mouchoirs déchirés » (ADR).

Afin d'éviter l'emploi des mouchoirs, un recueil du début du siècle à l'usage des pensionnats indique la façon de fabriquer des *garuches* à l'aide de lisière de drap roulée puis cousue (4).

Faute de sources historiques assurées, plusieurs auteurs se sont autorisés à reconnaître dans ces jeux une parodie d'un mythe antique. Pour

Becq de Fouquières, la *mère garuche* représenterait l'Empuse, divinité nocturne envoyée par Hécate, et qui ne marchait que sur un pied, l'autre étant d'airain. Elle incarnerait aussi le *diable boîteux*, poursuivant les vivants pour les entraîner dans les « *infernaux paluds* » (BEC). Pour J.-O. Grandjouan, ces jeux évoqueraient le rite de transfert du bouc émissaire qui passe son tabou à celui qui le touche (5). Que ces jeux soient ou non la survivance d'un rituel, leurs origines semblent bien protégées.

Belèze nous propose une autre façon de jouer : la *Mère* occupe son camp. Elle sort de celui-ci sur un seul pied et doit y rester tant qu'elle est hors du camp. Elle tient son mouchoir roulé en boule dans sa main, prête à le lancer sur un joueur à sa portée. Si elle le rate, elle récupère l'usage de ses deux pieds, ramasse sa *garuche* et rentre rapidement dans son camp. Les autres joueurs peuvent alors la frapper. Mais si elle touche quelqu'un, c'est à ce joueur de fuir vers le camp à travers les coups de mouchoirs. Ce dernier devient la *Mère Garuche* et doit sortir à cloche-pied.

Bibliographie :

BIBLIOGRAPHIE

(1) Revue des Arts et Traditions Populaires, *Coutumes et Traditions de Haute-Bretagne*, Tome VII, janvier 1982, pp. 45 à 50.

(2) André Marthon, *Sports et jeux d'autrefois en Bas-Limousin*, in Bulletin de la société des lettres, sciences et arts de la Corrèze, Tulle, n° 1, 1954.

(3) J.-P. Van Den Branden, *Les jeux d'enfants de Peter Brueghel dans Les jeux à la Renaissance*, Vrin, 1982, pp. 504 à 522.

(4) *Les jeux au grand air*, Ed. Vinot, Paris, 1901.

(5) Jacques-Olivier Grandjouan, *Qui vive, 200 jeux d'observation*, Paris, Editions de l'arc tendu, 1956, 247 pages.

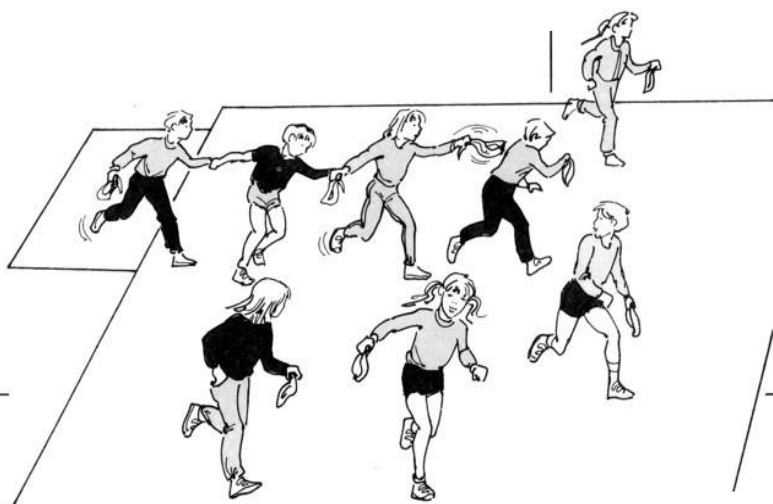
(ADR) J.-F. ADRY, *Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples*, Paris, 1807.

(BEC) L. BECQ DE FOUQUIERES, *Les jeux des anciens*, Paris, 1869.

(DES) A. DESROUSSEAUX, *Mœurs populaires de la Flandre française*, Quarré, Lille, 1889, 2 vol.

(GAI) Claude GAIGNEBET, *Le folklore obscène des enfants*, Maisonneuve et Larose, Paris, 1974.

La mère Garuche(suite...)



Matériel : un foulard, plié en deux, par joueur.

Dispositif : Terrain plat et rectangulaire, délimité.

Durée : 10mn à 30 mn.

LE JEU COMMENCE :

Le sort désigne un joueur pour être la *mère garuche*. Elle se tient dans son camp, un carré de 3 m sur 3 m à l'extrémité du terrain.

Les joueurs, leur foulard à la main (plié sans aucun nœud) se disséminent sur le terrain.

La *mère garuche* donne le signal du début du jeu en criant : « La *mère garuche* sort de son camp ».

DEROULEMENT DU JEU :

La *mère garuche* court après les joueurs en essayant d'en toucher un avec son foulard. Dès qu'un joueur est touché, il doit fuir rapidement et regagner le camp de la *mère*. Pendant son trajet, ses camarades sont autorisés à le frapper sur le dos avec leur *garuche* (foulard).

La *mère garuche* rentre calmement dans son camp. Elle ne peut toucher qu'un enfant par sortie. Toutes les sorties doivent être précédées du cri : « la *mère garuche* sort de son camp ».

Elle ressort en tenant par la main son enfant. Sans jamais se séparer, ils tendent de toucher un nouveau joueur. Seule la *mère* a le droit de prise. Les enfants peuvent uniquement encercler un joueur.

A chaque fois qu'un joueur est touché, il doit regagner le camp de la *mère*. Les enfants non pris ont le droit de lui donner des coups de *garuche* mais ne peuvent le retenir.

Si la chaîne constituée de la *mère* et des enfants se rompt, c'est le sauve-qui-peut général. Ils doivent regagner leur camp en courant et en évitant les coups de *garuche*.

FIN DU JEU :

Le jeu cesse quand tous les enfants ont été pris. Le dernier attrapé devient la *mère garuche*.

Les jeux de chat



Bibliographie :

(BAU) Jean BAUCOMONT, *Les comptines de langue française*, Paris, Seghers, 1961.

Historique :

Les *jeux de chat* n'apparaissent pas dans les tous premiers manuels de jeux de 1803 à 1811. La dénomination même « *jeux de chat* » pose un problème car elle ne semble s'appliquer, vers 1850, qu'aux jeux de *chat-perché* et de *chat-coupé*. L'appellation régionale, dans le Limousin et dans le Nord, qui renvoie à *tu l'es* ou *tu l'as* semble la plus générale à l'époque, bien qu'elle ne se rencontre pas dans les répertoires de jeux de l'époque.

Tu l'es et *tu l'as* rend bien compte de la particularité de la *touche* et du rôle peu envié du *chat* dans le jeu simple. Les expressions anglaises de ce jeu : *he* ou *it*, renvoient assez exactement à *tu l'as* et *tu l'es*.

L'histoire du *tire au sort* est encore plus difficile à établir. Dès 1650, l'existence de comptines, de la courte-paille et de pile ou face est connue. Mais rien n'indique la possibilité de les utiliser pour désigner le chat.

Il convient de ne pas séparer le tirage au sort du fait de la malédiction d'être chat.

Pour Roger Caillois dans *les jeux et les hommes* cela cache des anciens rites et des initiations antiques. Il s'agirait du « *choix redoutable d'une victime propriétaire* ». Cette victime pouvant « *se débarrasser de sa souillure en la passant par attouchement à celui qu'elle atteignait à la course* ».

D'autres auteurs évoquent la contagion ou le malheur dont on s'immunise en touchant soi-même du fer, du bois ou une couleur. Une gravure de 1585 montre un tel jeu : « *jouent aussi afin d'eux échauffer, communément à qui retiendra fer* »

A Rennes, à la fin du siècle il est d'usage d'appeler ce jeu *la crotte*, ce qui pourrait conduire à une autre explication de *tu l'as* ou *tu l'es*.

Les enfants voient, dans la désignation du chat par le sort, un respect de l'égalité de tous. Ils ont multiplié, à plaisir, les façons de mettre en jeu le hasard. La plus connue est la formule composée d'une ou plusieurs phrases récitées en attribuant une syllabe à chaque joueur, ce que les enfants appellent *dire le chat*. Claude Roy l'a nommée *comptine* dans les années 1920 ; le terme est entré dans notre langage courant. L'intérêt porté au rythme, aux rencontres des mots et aux images évoquées par ces comptines, a contribué à les diffuser dans les écoles. Une partie de la littérature enfantine va naître de ces jeux de langue.

Quelques exemples pour tirer le chat :

— *les comptines* : certaines désignent dès le premier tour, d'autres procèdent par élimination jusqu'au dernier. Le principal recueil se trouve dans l'ouvrage collectif de Jean Baucumont, Frank Guibot, Roger Piron et Philippe Soupault, *Les comptines de langue française* (BAU) ;

— *le porte-malheur* : la comptine est dite sur les deux pieds ou les deux mains ce qui donne deux chances aux joueurs de ne pas être le chat. Les deux pieds, les deux jambes font quatre chances. Si les enfants veulent passer la récréation à compter, ils ajoutent à volonté, tête, bras, nez ;

— *Attila 7* : placés en cercle, bras droit tendu horizontalement vers le centre, les participants prononcent Attila 7 (A-TI-LA-7) ; sur 7, chaque enfant lève le bras en l'air ou le baisse. Ceux qui ne sont pas dans la position majoritaire sont éliminés.

Les jeux de chat (suite...)



Chat coupé

Le jeu simple :

Le principe commun à tous les jeux est la touche de la main, même du bout des doigts qui fait changer de rôle dans le jeu.

Plusieurs variétés existent selon que le joueur est pris, immobilisé ou délivré par une touche et selon que des camps sont délimités ou non.

LE JEU COMMENCE :

Tous les participants se mettent en cercle, un joueur *plouffe*, c'est-à-dire récite une comptine rapidement en pointant sa main sur chaque joueur : *une boule de coco blanc/sort du camp/si la reine et le roi ne le veut pas/ce ne sera pas toi le chat/*.

Le joueur qui tombe sur *chat* sort et la comptine est redite jusqu'au dernier qui reste. On dit qu'il y est et la poursuite commence.

Matériel : aucun

But du jeu :

Poursuite sans fin...

Par une course variée, chaque joueur évite d'être touché par un camarade qui poursuit celui qu'il veut.

Dispositif : Terrain varié, certains jeux nécessitent des limites.

Durée : 10mn à 1 heure au plus.

DEROULEMENT DU JEU :

Le *chat* cherche à toucher le joueur qu'il veut ; celui qui est touché devient *chat*. La poursuite conserve son intérêt si le reste des joueurs ne cherche pas à être pris. Souvent, ils provoquent le *chat* en le narguant.

En général : le *chat* n'est pas immédiatement retouché. Les expressions employées sont *on ne peut reprendre son père* ou *on ne rend pas à son père*.

De même, un droit de s'arrêter au cours d'une poursuite est fixé : soit le joueur est essoufflé, soit il veut discuter de la touche. Il dit *pouce* en levant le pouce.

FIN DU JEU :

Il n'a ni fin, ni vainqueur. Parfois les enfants, jugeant le rôle de chat peu enviable, conviennent d'un signal commun de l'arrêt du jeu.

VARIANTES :

- *Chat-coupé* : le chat doit suivre celui qui coupe le chemin entre lui et le poursuivi.
- *Chat-blessé* : le chat doit courir en gardant la main posée là où il a été touché.
- *Chat-couleur* : le poursuivi ne sera pas chat s'il touche la couleur convenue au départ, ou du bois ou du fer.
- *Chat-hérisson* : pour éviter d'être chat, le poursuivi se met à quatre pattes ou en boule.

Les jeux de chat (suite...)

DELI-DELO

LE JEU COMMENCE :

Deux groupes de force égale sont constitués, le nombre de joueurs n'étant pas le seul critère d'équité : six joueurs d'un côté et huit de l'autre peut être un bon choix.

Les joueurs conviennent d'un point précis sur un mur, un arbre... où la chaîne des prisonniers se constituera. Ils doivent décider du groupe qui attrape, du groupe qui délivre et de l'enfant qui donnera le signal de la poursuite.

DEROULEMENT DU JEU :

Lorsqu'un joueur est touché, il est prisonnier et se rend au point désigné. S'il est le premier, il pose une main sur le mur, l'autre bras est tendu dans l'attente d'une délivrance ou d'un autre prisonnier.

Les joueurs touchés forment une chaîne qui peut s'écarter pour donner plus de chance aux partenaires de les délivrer.

Deux règles sont possibles :

- une touche au bout de la chaîne délivre tout le monde,
- seulement celui qui est touché.

Là encore, il s'agit d'une règle qui dépend du libre-choix des joueurs.

FIN DU JEU :

Il se termine lorsque tous les joueurs sont faits prisonniers.

Si la fin de la séance interrompt le jeu, tous les poursuivis se réfugient à un endroit convenu. Ils s'y accroupissent en mettant les deux pouces à terre et ne peuvent plus être touchés. Cela s'appelle *faire ses pouces-terre*. Ainsi l'honneur est sauf.

CHAT AMERICAIN

LE JEU COMMENCE :

Pour décider qui est *chat*, les joueurs se mettent en cercle et comptent jusqu'à trois. Juste sur trois, tout le monde s'abaisse : le dernier qui touche terre avec ses deux pouces est le *chat*.

DEROULEMENT DU JEU :

A la différence des jeux précédents, celui qui est touché ne remplace pas le *chat*.

Il est pris : il devient *chat* avec le *chat* qui reste dans son rôle. Ainsi se constitue un *groupe de chats* qui grandit au fur à mesure que le jeu avance.

FIN DU JEU :

Lorsque tout le monde est touché le jeu s'arrête. Mais en général, ils enchaînent immédiatement une autre partie.

Pour éviter un nouveau tirage au sort, le précédent *chat* désigne comme nouveau *chat* le premier joueur touché.

L'intérêt réside dans le fait de rester le plus longtemps sans être pris. Le dernier a donc tout le mérite.

CHAT PERCHE

LE JEU COMMENCE :

Les joueurs se mettent en cercle, puis, au cri : *le dernier perché l'est*, tous cherchent à se percher ou à se suspendre sans contact avec le sol.

DEROULEMENT DU JEU :

Le dernier à terre devient le *chat*. Les joueurs changent de perchoir à leur fantaisie ; le *chat* doit chercher à les attraper avant qu'ils ne soient perchés ; s'il y réussit, celui qui a été pris devient *chat* à son tour.

Comme précédemment le nouveau *chat* ne peut *reprendre son père*.

FIN DU JEU :

Ce jeu a pour limites :

- le temps dont les joueurs disposent,
- la fatigue,
- le blocage du jeu si tous restent perchés.

Les enfants peuvent ajouter une régulation en donnant au *chat* le pouvoir de faire partir un joueur : le *chat* s'écrie *la maison brûle* et compte jusqu'à dix. Le joueur interpellé répond rapidement *au feu les pompiers* : il reste en place, sinon il doit quitter son perchoir avant *dix*.

OBSERVATIONS - REMARQUES :

Ce jeu est probablement avec le *chat coupé*, la forme la plus ancienne des jeux de *chat*.

Un nombre suffisant de perchoirs et de moyens de se suspendre influencent fortement le déroulement du jeu. Dans le cas contraire, les enfants se trouvent devant un blocage où la formule *la maison brûle* devient inopérante.

Dans les écoles maternelles, les perchoirs sont souvent remplacés par des *maisons*, espaces délimités interdits au *chat*.

Les formules de jeux apparentées au *chat perché* sont nombreuses : *chat-quatre coins* ou *chat-arbre* met l'accent sur la nécessité de libérer sa maison pour que le jeu existe.

Une grande variété repose sur l'utilisation d'un nombre limité de refuges (arbres, cercles, zones, chaises...), en général le nombre de joueurs moins un.



Les barres



Bibliographie :

(1) Eugène Rolland, Rimes et jeux de l'enfance, dans *Les littératures populaires de toutes les nations*, Tome XIV, Paris, Maisonneuve et Larose, 1967, 398 pages.

(2) Encyclopédie Méthodique, *Dictionnaire des jeux*, An V de la République.

(CEL) Mme CELNART, *Manuel complet des jeux de société*, manuels Rorets, Paris, 1830, 396 p.

Historique :

Ce jeu fut pratiqué dans la plupart des provinces françaises. C'est un *jeu français général* pour reprendre le terme d'Arnold Van Gennep. D'une région à l'autre, la manière ritualisée de provoquer l'adversaire en début de partie a pu varier. En pays messin, elle donnait lieu au dialogue suivant : celui qui provoquait, frappait la paume de son adversaire en disant : *Barre de fer*. L'autre répondait : *Barre de plomb* ; le premier recommençait : *Barre de fer* ; l'autre répliquait : *Barre de plomb*, et ainsi de suite jusqu'à ce que celui qui provoquait s'écrie : Pour tout de bon et s'enfuit (1).

La pratique de ce jeu est attestée dès le Moyen Age. Plus tardives, les premières descriptions de règles sont marquées du vocabulaire des militaires qui voyaient dans ce jeu un excellent exercice. Un texte daté de l'An V de la République en donne la description suivante : *le jeu de barre est une espèce de petite guerre entre deux troupes qui ont chacune leur camp où ils mettent leurs bagages. Un de la troupe se détache et va provoquer quelqu'un d'autre de la troupe opposée.[]*. *Ces deux champions se mettent en campagne.[]*. *Le parti ennemi fait des efforts pour délivrer les prisonniers.[]*. *La victoire est au parti qui a su garder ses prisonniers (2)*.

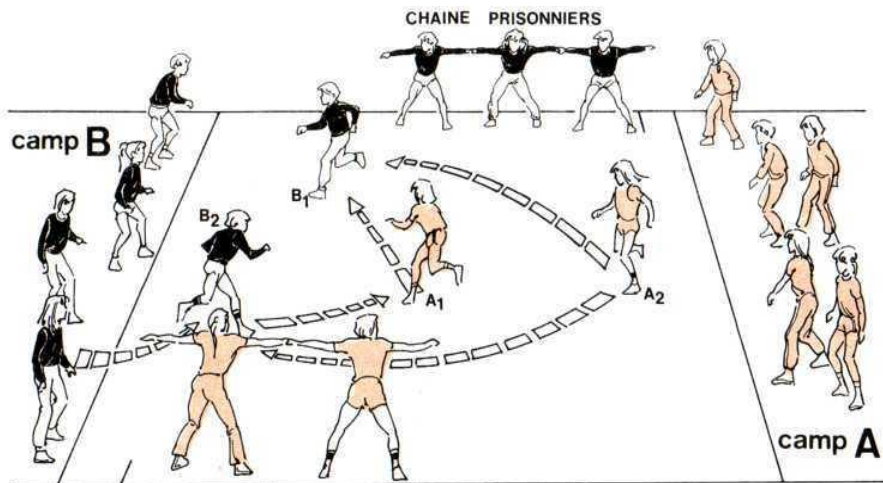
L'une des plus belles descriptions de ce jeu date de 1830. Mme Celnart le présente comme *un combat où l'on joute de légèreté et d'habileté à la course*, opposant autant de *messieurs et de dames ayant déposés chapeaux et cannes* et dont la maxime pourrait résumer la vie de plus d'un conquérant : *il est moins difficile de faire des conquêtes que de les conserver* (CEL).

A titre anecdotique, Chateaubriand, adolescent, aimait s'adonner aux *barres* dans la cour du collège de Dol-de-Bretagne (Mémoires d'Outre-Tombe). Et Victor Hugo raconte dans *l'Art d'être grand-père* que, Charles, puni par le censeur de son collège, dut recopier mille vers en latin au lieu d'aller jouer et s'écria :

Ne pas jouer aux barres !

Copier du latin ! Je suis chez les barbares !

Les barres (suite...)



« Pour prendre un adversaire, il faut être sorti de son camp après lui ».

— B₁ a *donné la soupe*. Il fuit poursuivi par A₁ qui a *barre sur* lui.

— B₂ sort de son camp après A₁. Il a *barre sur* lui et peut le toucher. A₁ et B₁ peuvent rentrer chez eux.

— A₂ sort de son camp après B₂. Il a *barre sur* lui et sur B₁.

— Sur l'aire de jeu, un joueur peut avoir *barre sur* plusieurs autres joueurs.

— Tout joueur qui rentre dans son camp puis en ressort a *barre sur* tous ceux déjà sortis.

Matériel : dossards de 2 couleurs

But du jeu :

Atteindre le seuil du nombre de prisonniers (4 ou plus...)

Dispositif : 2 équipes, terrain plat délimitant un espace de jeu entre deux camps de base. Les marques de chaîne des prisonniers sont définies.

Durée : 30 à 45mn.

Déroulement du jeu :

- 1- Position de départ : Les 2 équipes sont dans leur camp respectif. On tire au sort l'équipe qui va commencer. Un joueur de l'équipe qui commence va "donner la soupe" : il va provoquer un adversaire en lui tapant 3 fois dans la main et en disant : "barre, baron, barette". A la troisième tape, il se sauve, poursuivi par le joueur provoqué. Ce dernier a "barre sur lui": Il essaie alors de le toucher pour en faire un prisonnier.
- 2- Droit de prise : Tout joueur qui sort de son camp a "barre" sur les joueurs déjà sortis. Quand on touche un joueur, on crie : "pris" et on l'accompagne jusqu'à son camp pour faire la chaîne des prisonniers. On ne peut faire qu'un seul prisonnier à la fois.
- 3- Délivrer les prisonniers : Un joueur peut délivrer tous ses partenaires prisonniers en touchant l'un d'eux. A ce moment, le jeu s'interrompt. Chacun regagne son camp, sauf la chaîne des prisonniers non délivrée. Le joueur qui a délivré ses camarades doit donner la soupe à un adversaire de son choix. Si la chaîne des prisonniers est brisée, personne ne peut être délivré.