

Terrain



Durée



Effectif

15  
10 20

Matériel



Âge



Structure



# Mère Garuche

11

## Principe du jeu

Les joueurs, une garuche à la main (un foulard roulé), courent pour éviter de se faire toucher par « la mère », sortie de sa maison.

Le joueur touché devient « son enfant » et doit gagner la maison en évitant les coups de garuches que peuvent lui donner ses anciens camarades. Au fur et à mesure des prises, les « enfants » forment une chaîne avec « la mère » à la poursuite des autres joueurs.

A chaque prise, la chaîne retourne à la maison.

## Matériel

La mère et les joueurs ont chacun en main une garuche, par exemple un grand foulard roulé en anguille.

Une garuche ne doit pas faire mal.

## Structure

Au début, la mère est seule face à tous les autres, en une structure de « un contre tous » ; capturant ses adversaires un à un, elle transforme peu à peu cette situation en une structure « tous contre un ».

Cette évolution est caractéristique de certains jeux traditionnels (Où sont les cerfs ? La grande cachette).

## Actions dominantes

Courir, poursuivre, fuir, frapper avec un foulard ou le lancer, esquiver le tir sont des actions occasionnelles, parfois aidées, parfois contrariées par les partenaires qui vous donnent la main.

## LE JEU COMMENCE

Le sort désigne un joueur pour tenir le rôle de la mère. Celle-ci se tient dans sa maison, un carré de 3 m sur 3, à l'extrémité du champ de jeu délimité.

Les autres joueurs, leur garuche à la main, se dispersent sur ce terrain.

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

## DÉROULEMENT DU JEU

La mère peut atteindre un joueur de deux façons :

- en le touchant de sa garuche tenue en main,
- en lançant sa garuche sur lui.

Le joueur touché doit rapidement se réfugier dans la maison de la mère pour éviter les coups de garuche des joueurs non pris, ses anciens camarades, alors que la mère est intouchable.

Le joueur pris devient « l'enfant » de la mère. Ayant regagné la maison il donne la main à sa « mère » (ou à la chaîne), alors qu'elle repart en campagne à la poursuite d'un nouvel enfant, après avoir donné le signal.

Les enfants qui font partie de la chaîne ne possèdent pas de foulard.

Si la chaîne se casse, mère et enfant(s) doivent vite rentrer à la maison pour éviter les coups de garuche des joueurs non pris.



- Dans la chaîne, les enfants aident la mère en s'opposant aux courses des joueurs libres, en les encerclant, en faisant d'habiles barrages mais sans casser la chaîne.
- La mère ne peut toucher qu'un joueur par sortie et doit rentrer dans sa maison avec ses enfants après chaque prise.
- Toutes les sorties doivent être précédées de la formule : « La mère garuche sort de son camp ! ».

## **LE JEU S'ACHÈVE**

Lorsque tous les joueurs sont pris, le dernier devient la mère pour la partie suivante.

## **QUELQUES CARACTÉRISTIQUES DU JEU**

Ce jeu offre à chaque prise l'occasion d'un renversement des rôles : le poursuivi devient le poursuivant de ses anciens partenaires. Un tel retournement de situation, associé parfois au choix d'une victime précise, n'est pas dénué d'humour.

## **AUTRES MANIÈRES DE JOUER**

Une variante est souvent utilisée, surtout avec les plus jeunes : l'enfant qui est au 2e bout de la chaîne possède un foulard et peut toucher les autres joueurs comme le fait la Mère Garuche (toutes les règles restant inchangées, notamment l'obligation de ne prendre qu'un joueur à la fois).

On peut aussi :

- Imposer une contrainte aux mouvements de la mère : cloche-pied dans certaines phases, mains jointes croisées... pour la première poursuite.
- Changer le rôle de mère au sein des joueurs qui forment la chaîne.

## **REMARQUES PÉDAGOGIQUES**

Les jeux de garuche ne se prêtent à la violence qu'en cas d'absence de ce rapport à l'humour qui caractérise certains jeux.

Le fait d'être tantôt frappeur, tantôt frappé, entraîne une régulation prudente de la vivacité.

Dans un groupe constitué, où les participants se connaissent et vivent souvent des actions communes, ce jeu peut élever le niveau relationnel.

## **USAGES ET COUTUMES**

Il existe beaucoup de jeux de « garuche ». Celle-ci peut être un foulard, un béret, un grand mouchoir roulé puis plié en deux « comme une anguille ».

D'où vient le mot « garuche » ? Auteur du livre *Jeux des adolescents* (1866), G. Beleze demanda à un écolier ce qu'il en pensait ; il reçut la réponse suivante : « Garuche vient du mot gare, se garer, parce qu'en effet à ce jeu, les joueurs doivent avant tout se garer de la Mère, éviter ses atteintes ». Réponse ingénieuse, trop ingénieuse peut-être...