

Terrain



Durée



Effectif

16
12 20

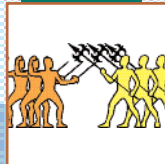
Matériel



Âge



Structure



L'ours

14

Principe du jeu

Le jeu oppose deux équipes. L'une d'elles dispose ses joueurs en rond, se tenant par les épaules, au centre d'un cercle : ce sont les « porteurs » (« l'ours »); un autre joueur de l'équipe, le « gardien » est chargé de les protéger.

Les joueurs de l'autre équipe sont les « sauteurs ». Ils s'élancent depuis l'extérieur du cercle pour sauter sur l'ours et s'y maintenir en équilibre. Ils doivent éviter de se faire toucher par le gardien quand ils courent dans le cercle pour s'élancer sur l'ours.

Le but des sauteurs est de réussir à se percher tous ensemble sur l'ours, éventuellement de le faire s'écrouler.

Le but de l'ours est de résister à ces assauts et de permuter au plus vite avec l'équipe des sauteurs grâce à la réussite du gardien.

Terrain

Le sol ne doit pas offrir de danger lors des chutes ou des amoncellements des joueurs, mais il doit rester ferme pour faciliter les courses et les sauts : herbe, sable dur...

Le cercle tracé mesure 6 à 8 mètres de diamètre. Parfois on en trace un plus petit à l'intérieur pour aider l'ours à se centrer.

Structure

Le jeu oppose deux équipes dans un duel dissymétrique. Les deux équipes permutent de rôles à chaque réussite du gardien.

Actions dominantes

- Courir, sauter, feinter, se tenir en équilibre.
- Porter des charges lourdes et aider ses voisins dans cette tâche.

LE JEU COMMENCE

Les deux équipes se forment par les procédés traditionnels avec le souci d'équilibrer les possibilités de porter.

Le sort désigne l'équipe qui va tenir le rôle de l'ours pour commencer. Elle choisit son gardien, repère le centre du cercle, se dispose en rond autour de celui-ci et s'organise tactiquement (par exemple en encadrant un joueur faible de deux plus forts).

Les porteurs placent leurs bras sur les épaules de leurs voisins, se rapprochent au maximum les uns des autres, la tête baissée, le dos arrondi, les jambes écartées pour bien se stabiliser, prêts à recevoir une charge soudaine.

L'autre équipe, celle des sauteurs, se répartit autour du cercle dans lequel le gardien se tient aux aguets.

Au signal du gardien les sauteurs entreront en action.

DÉROULEMENT DU JEU

Certains sauteurs font semblant de s'élaner pour attirer le gardien de leur côté. D'autres prennent le risque de traverser la zone moins surveillée : ils s'élancent en quelques foulées, prennent un appel énergique et, faisant appui des mains sur le dos d'un porteur, sautent à plat ventre sur lui ou sur plusieurs des porteurs qui forment l'ours.

Un sauteur juché sur l'ours ne peut plus être touché par le gardien.

Les sauteurs perchés peuvent être rejoints par d'autres. Ils peuvent s'aider mutuellement en se tirant les uns les autres. Ils s'efforcent de se maintenir en équilibre malgré les mouvements de l'ours. Ils peuvent descendre à leur guise pour revenir à l'extérieur du cercle... s'élaner à nouveau... en évitant les poursuites du gardien, au retour comme à l'aller.

Le gardien n'a pas le droit de sortir du cercle, il tourne autour de l'ours, poursuit un sauteur, tente d'en intercepter un autre, guette le pied à terre d'un troisième.

S'il touche un sauteur à l'intérieur du cercle, non perché sur l'ours, il crie « Stop ! », le jeu s'arrête.

Les deux équipes permutent. Celle qui tient le rôle de l'ours choisit son gardien et le jeu reprend.

Si l'ours s'écroule sous le poids de quelques sauteurs, ces derniers reviennent autour du cercle dans la position de départ. L'ours se relève, le gardien crie : « Allez » et le jeu reprend.

Si tous les sauteurs sont perchés sur l'ours, c'est un exploit remarqué. Les sauteurs victorieux, restent dans leurs rôles, rejoignent le terrain à l'extérieur du cercle... et le jeu continue.



LE JEU S'ACHÈVE

Dès que le gardien touche un sauteur qui court ou qui prend son élan à l'intérieur du cercle, il crie « Stop ! » et le jeu s'arrête.

Les deux équipes permutent ; la nouvelle qui tient le rôle de l'ours choisit son gardien et le jeu reprend.

Il s'arrête définitivement au gré des joueurs.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

On veillera à ce que les deux équipes soient équilibrées relativement aux capacités de portage.

Le passage de tous dans le rôle de l'ours pourra inciter les sauteurs à tempérer la tentation de charger un seul porteur, éventuellement le plus faible.

Sinon, l'animateur pourra introduire des règles limitant cette possibilité (par exemple « pas à deux sur le même tant que tous les porteurs ne sont pas chargés »).

A l'inverse c'est l'ours qui peut exagérer ses mouvements et ses secousses pour faire tomber les sauteurs portés. Quelques règles peuvent alors limiter les mouvements de l'ours.

L'activité vigilante et rapide du gardien est capitale. Dans la phase d'apprentissage du jeu, l'animateur devra veiller à ce que ce rôle soit bien tenu.

USAGES ET COUTUMES

Ce jeu est mentionné par Rabelais au XVI^e siècle ; on le trouve également en bonne place dans les récits des jeux du XIX^e siècle. Il a fait les beaux jours des cours de récréation des collèges et des plages dans les années 1950.