



L'ours et son gardien

15

Principe du jeu

Des chasseurs essaient de frapper un ours à l'aide de leur foulard. L'ours est protégé par un gardien qui tente, avec son foulard, de frapper les chasseurs.

Dès que l'un de ceux-ci est touché, il devient l'ours, l'ours se transforme en gardien et le gardien passe dans le camp des chasseurs.

Matériel

Une cordelette d'environ 2 mètres reliera le bras de l'ours à la main du gardien.

Gardiens et chasseurs disposent chacun d'un foulard.

Structure

Ce jeu possède une structure triangulaire : les chasseurs menacent l'ours, lui-même protégé par le gardien qui menace les chasseurs. Ainsi, deux joueurs sont opposés à tous les autres.

L'une des caractéristiques de ce jeu est la permutation circulaire des rôles qui se produit systématiquement dès qu'un chasseur est touché ; ainsi, tout participant pourra vivre tour à tour chacun des trois rôles du jeu.

Actions dominantes

- Frappe à l'aide des foulards.
- Esquive des frappes.

LE JEU COMMENCE

Par le procédé de leur choix, les joueurs désignent un ours et un gardien.

L'ours se met à quatre pattes, bien croquevillé ; la cordelette est attachée à son poignet et est tenue par le gardien qui ne doit la lâcher sous aucun prétexte.

Les chasseurs se disposent autour de l'ours, à quelques mètres de lui et s'apprêtent à le frapper de leur foulard.

Le jeu commence au signal du gardien qui crie « Allez ! » lorsque l'ours et lui-même sont prêts.

DÉROULEMENT DU JEU

Les chasseurs multiplient les attaques de tous les côtés afin de déstabiliser le gardien qui ne peut être partout à la fois.

Souvent l'ours reçoit ainsi quelques coups de foulard.

Le gardien cherche à protéger l'ours et à atteindre un chasseur.

Dès qu'il touche l'un de ceux-ci, le gardien crie « Touché ! ». Alors, de façon impérative, les chasseurs doivent immédiatement cesser de frapper l'ours.



Le chasseur touché prend la place de l'ours qui lui-même, devient gardien, l'ancien gardien se transformant en chasseur.

Le jeu reprend lorsque le nouveau gardien donne le signal en criant : « Allez ! ».

Si un chasseur frappe l'ours avant le signal, il est pénalisé et devient l'ours. La même sanction lui est appliquée s'il frappe l'ours après le signal « Touché ! ».

LE JEU S'ACHÈVE

Ce jeu ne possède pas de règle formelle d'achèvement ; à chaque prise de chasseur, la partie reprend de plus belle. Son intérêt réside dans le vécu des différentes péripéties où les joueurs endossent tour à tour des rôles opposés. Les participants arrêtent le jeu à leur gré.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

Les joueurs veilleront à ce que leur foulard ne soit pas torsadé de façon trop serrée, pour éviter de faire mal. Ce jeu provoque habituellement une grande effervescence relationnelle pouvant parfois être accompagnée d'une agressivité dans les comportements.

L'intérêt de ce jeu est de permettre aux pratiquants d'entrevoir leur propre agressivité tout en étant confrontés à celle des autres. Au fil du jeu, les participants sont conduits à endosser tantôt le rôle de l'agressé (l'ours), tantôt celui de l'agresseur (le chasseur), tantôt celui du défenseur (le gardien).

Les brusques renversements de rôles favorisent une prise de conscience des phénomènes de brutalité corporelle dont on peut être, certes, la victime mais parfois aussi l'auteur.

En ritualisant la violence dans un scénario social qui laisse une marge d'initiative, ce jeu peut engager les participants à mieux maîtriser leur propre brutalité.

Ce jeu peut susciter une atmosphère facétieuse qui incite aux plaisanteries, aux feintes et aux moqueries.

Cet aspect humoristique permet une mise à distance spontanée de la violence, mise à distance qu'il est souhaitable d'encourager.

Conscient des aspects délicats, et à ce titre même éducatifs, de ce jeu, l'animateur tiendra un rôle discret de modérateur.

