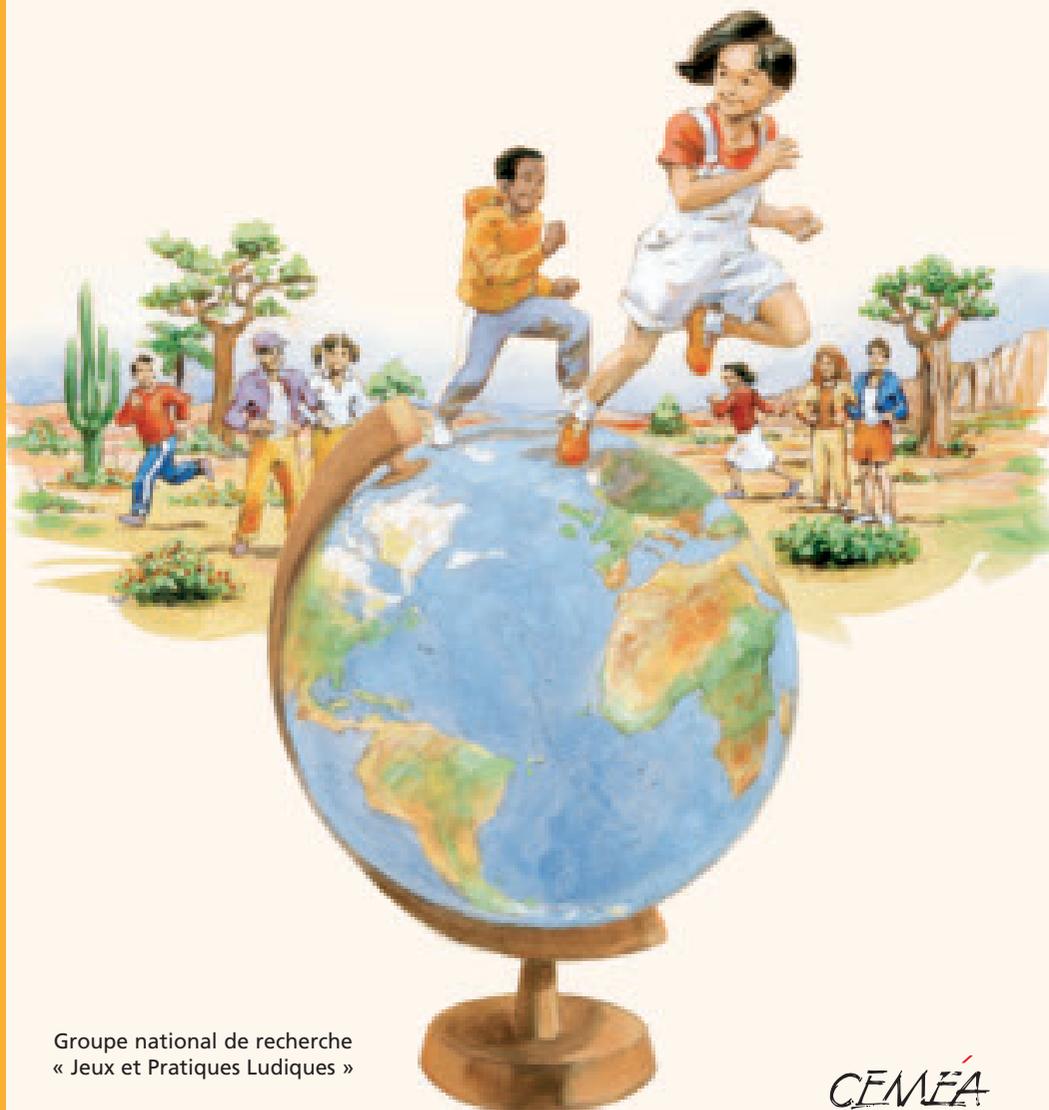


Jeux du monde d'ici et d'ailleurs





Maquette, mise en page

Béatrice Jean

Édition

Direction des publications
des Ceméa - Christian Gautellier

Flashage, impression

BLF IMPRESSION, 05 56 13 13 00

Les 24 fiches de jeux de ce document ont été élaborées et rédigées par l'équipe du Groupe national de recherche des Ceméa « Jeux et Pratiques Ludiques ».

Cette équipe est composée des membres suivants :

Mathieu BOHY

Alexandro BORTOLOTTI

Michel BOUTIN

Jean-Baptiste CLÉRICO

Luc COLLARD

Antonio DI PIETRO

Éric DUGAS

Joseba ETXEBESTE OTEGI

Alfredo FERRERUELA

Enrico FERRETTI

Pascal GHARIANI

Fabien GRACIA

Olivier JALERAN

Pierre PARLEBAS

Olivier PELLETIER

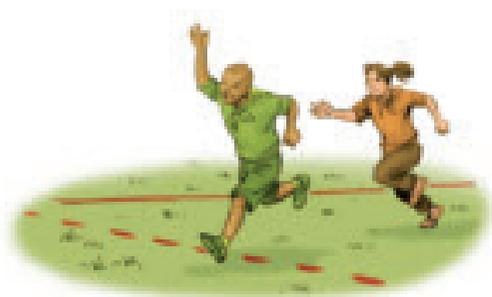
Albert RESTOIN

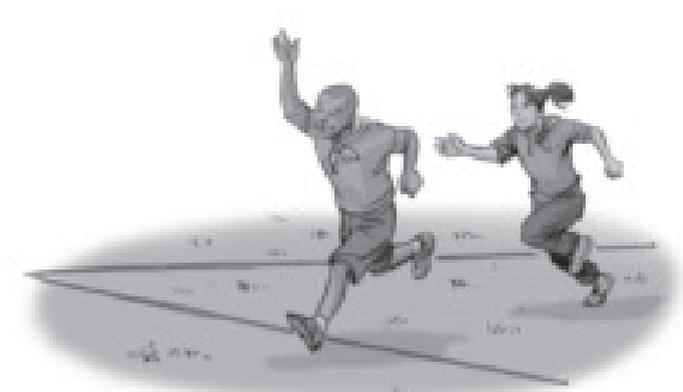
Christian SAINT-GILLE

Gianfranco STACCIOLI

Les illustrations sont dues au talent de **Jean-Luc BOIRÉ**.

Le livret a été rédigé par **Pierre PARLEBAS**, responsable du groupe national de recherche des Ceméa « Jeux et Pratiques Ludiques ».





Sommaire

Sommaire	3
Jeux du monde d'ici et d'ailleurs	4
Rituels et jeux traditionnels	6
Comment animer une séance en stage de formation ?	11
Présentation des fiches	18
Les six pictogrammes de la fiche	20
Les mots pour le dire	25
À quoi les fiches peuvent-elles servir ?	29
Panorama des 24 jeux du fichier	32
Références bibliographiques	34

Jeux du monde d'ici et d'ailleurs

4

Les jeux traditionnels peuvent être considérés comme un moyen de s'introduire dans une société afin de mieux la connaître. Ils offrent une grille de lecture qui permet de se mettre en rapport avec une culture et de déchiffrer certaines de ses caractéristiques majeures. Les jeux du monde sont en quelque sorte une fenêtre ouverte sur le monde.

En vue de découvrir, entre autres, des pratiques ludiques venues d'ailleurs et enrichissant celles d'ici, plusieurs auteurs de ce fichier sont partis effectuer un Tour du monde pendant toute une année. Ils ont accompli un périple de grande envergure qui les a conduits en Amérique, en Afrique du Sud, en Indonésie, en Europe. Accrédités auprès d'associations et d'établissements scolaires, ils ont pu se mêler à la vie du cru, observer, puis animer de nombreux jeux.

Ils sont revenus avec une ample moisson de jeux, éclairés par une expérience dense et diversifiée. En allant à l'essentiel, que nous a appris cette imposante récolte ludique ?

Une ludodiversité exubérante

• Nous avons constaté avec étonnement qu'une très grande partie des jeux des autres continents ne nous était pas inconnue. À vrai dire, certaines règles sont modifiées, et les versions des autres pays diffèrent souvent des nôtres, mais davantage sur des points secondaires que sur des points décisifs. Dans de nombreux cas, la logique interne du jeu garde les mêmes traits fondamentaux et l'on peut considérer qu'il s'agit de variantes plutôt que de jeux différents.

• À l'opposé, nous avons constaté la présence de jeux totalement ignorés de notre culture. Certains d'entre eux recueillis par nos globe-trotters étaient totalement inconnus des membres de notre groupe, tels par exemple le Beto, Ou chen, le Capuchin allemand ou Kubbb. Les façons d'interagir qu'ils proposent, l'organisation de l'espace qu'ils imposent, les rôles qu'ils demandent d'endosser et d'enchaîner font surgir du neuf et de l'inconnu.

• À vrai parler, il n'est pas nécessaire d'aller au Cambodge pour observer les jeux insolites. Nos provinces regorgeaient de pratiques ludiques, insoupçonnées aujourd'hui, que les transformations de notre mode de vie ont peu à peu refoulées dans un oubli quelque peu méprisant. Nous nous sommes rendu compte qu'une grande partie des jeux de ce fichier, pourtant issus de nos provinces, tels le Gouret, la Balle à sucre, le Quinet ou les Sept pierres, était totalement ignorée des jeunes gens actuels et même des enseignants spécialisés dans les activités physiques et sportives ! Il ne s'agit pas de notre part d'une réaction nostalgique à l'égard d'un passé artificiellement magnifié, mais d'un point de vue qui consiste à prendre en compte des pratiques à la motricité exubérante, génératrice d'un lien social inhabituel et chargées d'une signification culturelle.

Aussi, tous les membres de notre groupe « Jeux et Pratiques Ludiques » se sont-ils mobilisés pour rechercher des jeux parmi les moins connus, enfouis dans la mémoire ou les écrits des anciens. Ils les ont fait pratiquer par des enfants

et des adolescents et ont vérifié qu'ils étaient bel et bien « jouables » aujourd'hui. Ils se sont ingéniés à les décrire de la façon la plus claire possible, ce qui n'est pas une tâche facile. Fondamentalement, la ludomotricité des jeux traditionnels propose un univers d'action et de relation très différent de l'uniformité sportive, et à ce titre, d'un apport indispensable.

La mondialisation de pratiques physiques réalisées par l'entreprise sportive présente de nombreux avantages interculturels et économiques, mais elle rabote les singularités locales. Elle cherche à imposer de façon stricte, comme seule légitime, la motricité du stade, du gymnase et de la piscine. Cette mondialisation sportive propose un moule, certes diversifié dans ses multiples spécialités, mais qui correspond à une situation générale unique : la structure du duel qui valorise la domination du vainqueur sur le vaincu.

Le paysage des jeux traditionnels est beaucoup plus nuancé. Assurée par les bergers, les marins, les soldats, leur diffusion a suscité des phénomènes d'acculturation, c'est-à-dire des adaptations plus ou moins importantes, liées au contexte géographique et humain. Il s'ensuit une foule de variantes qui donnent un cachet local à ces pratiques ainsi modifiées. Le problème qui se posera sera de pouvoir diagnostiquer de façon opérationnelle, s'il s'agit de simples variantes ou de jeux nouveaux (l'analyse des traits pertinents de logique interne sera alors décisive).

D'autre part, les jeux de ce fichier mettent en évidence la multiplicité des structures d'interaction qui offrent autant d'expériences corporelles étranges sinon étrangères, capitales pour prendre conscience des subtilités du lien social.

L'universel ou le singulier

De ce rapide tour d'horizon sur les jeux de la planète, nous pensons que nous pouvons tirer deux enseignements.

- Il existe, de par le monde, un incontestable fonds commun de pratiques ludiques et corporelles qui dénote l'aspect universel de la condition humaine. Quels que soient leurs caractéristiques physiques et leur pays d'origine, les êtres humains ont des façons d'agir, de se comporter et de se divertir qui présentent de fortes similitudes. S'impose l'idée d'un patrimoine culturel ludique doué d'une forte homogénéité.

- Sur cette toile de fond partagée, de nombreuses populations se distinguent par des pratiques singulières, innovantes et parfois déconcertantes, qui témoignent de leur désir d'affirmer leur identité sur un mode original. Et cette affirmation identitaire, quand elle récuse les attitudes agressives, est parfaitement compatible avec une conception unitaire.

À un niveau modeste mais réel, les jeux traditionnels peuvent favoriser une meilleure compréhension des différentes cultures. Participer aux jeux des autres mondes, c'est apprivoiser l'étrangeté, c'est apprendre à respecter ce qui est différent de notre propre univers, c'est lutter contre un ethnocentrisme larvé.

Notre culture française ne nous a pas habitués à considérer les activités corporelles et ludiques comme des activités nobles. Sans doute est-ce une profonde erreur, erreur que les éducateurs peuvent tenter d'amoindrir en faisant pratiquer, de façon, éclairée, les jeux traditionnels des différentes cultures, empruntés au patrimoine de l'humanité.

Pierre Parlebas

Rituels et jeux traditionnels

6

Très souvent, avant que ne se déploie le jeu traditionnel, se déroule un autre jeu. Le divertissement s'ouvre par des préliminaires au cours desquels les enfants constituent les équipes éventuelles, déterminent l'ordre de passage, désignent celui ou ceux qui vont tenir les rôles en relief. Les enfants disposent d'un étonnant arsenal de procédures de désignation : tirage au sort, comptines, formulettes, épreuves d'adresse... C'est fréquemment un petit cérémonial enfiévré, auquel les participants sont très attachés, qui précède et pré-organise le jeu. D'une façon générale, ces rituels ont tendance à être négligés et parfois même supprimés par les adultes qui les considèrent comme superflus. Les préoccupations didactiques n'ont pas l'habitude de prendre en compte cet aspect des conduites enfantines. Il est vrai qu'une formulette telle qu' « *Am-stram-gram, Pic-et-pic et colegram...* » peut quelque peu dérouter l'adulte trop épris de rationnel...

En réalité, ces préludes revêtent une grande importance, car ce sont des pratiques qui font corps avec l'univers des enfants. Fruit d'une histoire sociale parfois confuse, ces formules figées et ces petites cérémonies qui pré-organisent le jeu font partie de la tradition enfantine. Les enfants adorent gérer eux-mêmes leur aventure ludique et se complaisent à s'attribuer collectivement eux-mêmes les rôles à venir.

Mettre l'enfant au centre du système éducatif, c'est ici, sans démagogie, laisser la parole et le geste aux joueurs. Il est important d'accorder aux enfants la possibilité de diriger eux-mêmes leurs activités. Dans le cas de ces rituels ludiques, les détenteurs des façons d'agir ce sont les enfants et non les adultes : ils connaissent les formulettes par cœur, ils sont imbattables sur les comptines (dont souvent personne ne comprend le sens !), ils ont le secret de la gestuelle d'accompagnement et des épreuves de départage. Bref, ils sont dans leur monde. L'animateur doit leur laisser une grande initiative au cours de cette phase qui précède le jeu lui-même.

Trois grandes catégories de rituels ludiques

Sur un plan très général, on peut distinguer trois grandes catégories dans lesquelles prennent place les rituels ludiques :

- **Les jeux chantés, rondes et farandoles.** Le jeu est ici pur rituel. Toute l'activité se déroule selon un scénario chanté, programmé et répétitif, où les comportements individuels n'interviennent que sur un canevas global déjà pré-orchestré. Les exemples en sont foisonnants : « *Nous n'irons plus au bois* », « *Où allez-vous comme ça, Marianne ?* », « *La Tour, prends garde* »...

On est en présence parfois d'une véritable cérémonie. Nous n'aborderons pas ce secteur, car ce type de jeu n'entre pas dans le cadre de ce fichier.

- **Les préliminaires de désignation qui préparent directement au jeu.** Comment répartir les joueurs en équipes ? distribuer les rôles centraux ? fixer l'ordre de succession et désigner notamment le premier... ou le dernier ? Là encore, l'observateur est submergé sous une avalanche de procédures diversifiées : comptines de désignation et d'élimination telle « *Une poule sur un mur...* », duels de préséance entre deux leaders tels « *Pied dessus – pied dessous* » ou « *Pierre-feuille-ciseaux* ».

- **Certaines séquences ludiques répétitives, internes au jeu, qui scandent impérativement son déroulement.** Au cours du jeu, certains événements précis déclenchent des comportements en partie stéréotypés, souvent de type interactif, auxquels le joueur ne peut se soustraire.

C'est le cas du joueur de Barres qui défie rituellement celui ou celle qu'il choisit parmi l'alignement de ses adversaires en clamant « *Je demande Barre contre Nicolas !* », puis qui frappe à trois reprises la main tendue de celui-ci en criant « *Barre ! Baron ! Barrette !* » avant de s'enfuir à toutes jambes. C'est aussi le cas d' « *Un, deux, trois, Soleil !* » ; on trouve encore l'exemple du Coinchon assorti de la formule sacramentelle : « *Je mets le pied sur la servante* » suivie de « *La Dame est loin !* ».

L'exemple du Quinet apporte une touche humoristique supplémentaire. À la question : « *Quinet ?* » posée obligatoirement par le gardien, les trimeurs peuvent répondre de façon facétieuse

« *Chemise !* » ou par tout autre terme en « *ise* ». Le gardien devra alors faire contre mauvaise fortune bon cœur et attendre le moment où les trimeurs consentiront à répondre : « *Guise !* », ce qui lui permettra de frapper le bâtonnet.

Ces séquences, qui s'apparentent à de petits jeux de rôle encadrés dans le jeu global, apportent une touche « théâtrale » qui enchante les enfants.

Les rituels ludiques de désignation

La multiplicité des rituels ludiques est spectaculaire, et l'on en découvre continuellement de nouvelles illustrations au contact des autres cultures. Au début de la partie, pour désigner les éventuelles équipes et les joueurs dans leur rôle, les enfants disent qu'ils vont « débiter » ou « plombiner » ou encore « faire la plouffe ». Il serait naïf et utopique d'envisager l'énumération de toutes les variétés de ces rituels de désignation ; aussi allons-nous nous contenter de rappeler les plus usuels d'entre eux en les regroupant en trois classes caractéristiques.

1/ La formation des équipes

- **Le duel entre deux leaders :** représente une procédure courante. Deux leaders acceptés s'affrontent en vue de composer les deux équipes. Le vainqueur de l'épreuve aura le droit de choisir, en premier, un membre de son camp en lançant ainsi une suite de choix alternés qui déterminera la composition respective des deux équipes. L'épreuve adoptée peut revêtir différentes formes dont voici quelques exemples :

- Une procédure de tirage au sort : par pile ou face, par courte paille, par main

vide-main pleine... L'épreuve est rapide mais manque manifestement de panache.

- « *Pierre, feuille, ciseaux* », encore appelé « *Chi-fou-mi* ». C'est le duel très connu : la pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent la feuille et la feuille recouvre la pierre. Face à face, à chaque coup du jeu, les deux joueurs présentent l'une des trois figures en la symbolisant à l'aide de leur main tendue. Chaque coup gagné rapporte un point et le gagnant est le premier à atteindre trois ou cinq points. On notera que Capuchin aleman (fiche n° 10) introduit ce rituel au cours du déroulement même du jeu et en fait un élément de la dynamique de l'action.

- « *Pied-dessus – pied-dessous* », encore appelé « *Chou-fleur* ». Face à face, les deux pieds de chacun alignés l'un devant l'autre, les deux joueurs distants de quelques mètres, avancent à tour de rôle en posant leur pied arrière devant leur autre pied (le premier joueur clamant « *Chou !* », et le second répondant « *Fleur !* »). Celui dont le pied se pose finalement sur le pied adverse a gagné.

- « *La mesure du bâton* » : un bâton est lancé et rattrapé par l'un des deux leaders, qui le tient alors à pleine main, verticalement. Son adversaire empoigne ce bâton juste au-dessus de la main déjà posée, puis le joueur précédent repose sa main à son tour au-dessus... et ainsi de suite. Celui dont la main recouvre en premier l'extrémité du bâton a gagné... ou perdu, selon le cas.

• **L'élimination progressive en collectif.** Disposés en rond, une main derrière le dos, les joueurs déclament une formule cabalistique telle « *Zim ! Zam ! Zoom !* » à la fin de laquelle ils étendent simultanément leur bras vers le centre du cercle en prenant soin de diriger leur

paume soit vers le sol, soit vers le ciel. Les paumes minoritaires (sol ou ciel) se retirent ; on recommence la même procédure jusqu'à ce que le nombre de joueurs restants corresponde à l'effectif désiré.

2/ La désignation des rôles

Dans de nombreux jeux, un participant va tenir un rôle-charnière (recherché ou, au contraire, peu envié) qu'il est indispensable d'attribuer dès le début de l'activité, tel le rôle de cavalier au Drapeau, celui de rouleur au Gouret ou le rôle de gardien à la Cachette Gamolle ou à la Galine. Pour en décider, les joueurs vont « débiter », par exemple en faisant « la plouffe » qui va déclencher une comptine de désignation.

• Par comptines

C'est le règne des « plombinettes » aux paroles mystérieuses telles « *Am-Stram-Gram, Pic et Pic et Colegram, Bour et Bour et Ratatam, Am-Stram-Gram-Pic-Dam* », ou « *Pic Nic Douille...* » encore « *Une poule sur un mur...* ». Tous les joueurs sont disposés en cercle ; en prononçant chaque syllabe de la plombinette, le meneur touche successivement la poitrine de chaque joueur, et celui qui correspond à la dernière syllabe de la formule sort du rond. Finalement, il n'en restera qu'un : l'heureux « élu » (ou malheureux, selon le rôle concerné).

• Par comptages

Les participants sont ici encore disposés en rond. Au centre du cercle, le meneur énumère la succession des nombres entiers en désignant de la main, à chaque nombre, l'un de ses camarades. Au préalable, un chiffre a été choisi : 6 par exemple. À chaque fois que le chiffre

6 est prononcé, le joueur désigné sort du cercle : à six, vingt-six, trente-six... Le dernier restant est le joueur à qui échoit le rôle en suspens.

3/ Le premier à jouer et l'ordre de passage

Le déroulement de certains jeux implique une intervention des joueurs à tour de rôle, selon un ordre prédéterminé. Dans ce cas, c'est souvent une épreuve d'adresse qui départage les pratiquants, et l'objet lancé variera selon le jeu : un galet à la Galine, un bâton au Gouret et au Quinet, une balle à la Balle aux pots.

• Lancer d'adresse le plus près possible d'une ligne-cible

- Les joueurs lancent à la main leur pierre ou leur bâton ; la distance du projectile à la ligne-cible permet de donner à chaque joueur un numéro d'ordre, du premier au dernier.

- Les joueurs mettent verticalement leur bâton sur un de leurs pieds, tout en le tenant d'une main à l'autre extrémité. Puis ils le lancent avec leur pied le plus loin possible de la ligne de départ ou le plus près d'une cible, soit devant eux, soit derrière eux (selon ce que les joueurs auront décidé au préalable). Là encore, on obtient un classement affectant à chacun un numéro d'ordre. Selon le cas, au numéro 1 est attribué le rôle valorisant, et au dernier numéro, le rôle ingrat.

• L'annonce rapide et péremptoire

Dans certaines situations, tel le jeu de billes, tout joueur a la possibilité de s'attribuer un rang privilégié à la partie suivante, à condition de parler quand la partie en cours est définitivement ter-

minée, et avant tout autre concurrent. À cette fin, il clame « *Preum !* » (pour Premier), sinon « *Deux !* » (pour Deuxième quand Preum l'a devancé), ou encore, si cela lui paraît avantageux, « *Der !* » (pour Dernier), sinon « *Avant-Der !* » si Der est déjà pris.

• **Un tirage à la courte paille**, de telle sorte que la longueur des brins de paille respectivement tirés par tous les joueurs leur attribue un rang d'intervention.

Le filon étant inépuisable, il y aurait mille exemples différents et originaux à convoquer, et maints chevauchements insolites à signaler. Ainsi, par exemple, à l'Épervier, à chaque départ des moineaux, l'épervier lance une formulette chantonnée qui engage un dialogue à l'issue duquel les moineaux peuvent refuser provisoirement de quitter leur camp... ce qui obligera l'épervier à attendre et à psalmodier de nouveau son dialogue chanté. Les exemples d'interventions et de combinaisons des comportements ritualisés sont surabondants car l'ingéniosité des joueurs est sans limite.

Hasard ou adresse

La prolifération des rituels ludiques est impressionnante. Cependant, si l'on prend quelque recul, derrière cet enchevêtrement on peut identifier trois grands principes classiques qui sont à leur source.

• **Le hasard** : cet élément courant des jeux de société est souvent mis en avant, par exemple dans les épreuves de tirage au sort (pile ou face, courte paille...). C'est aussi le hasard qui préside théoriquement à l'issue de l'immense bataillon des comptines et des formulettes.

- **L'adresse** : fréquemment sollicitée dans les rituels des joueurs les plus âgés, elle fait appel à des compétences valorisées, par exemple dans les lancers de palet, de balle ou de bâton.

- **L'adresse conjuguée au hasard** : ces rituels demandent aux joueurs d'effectuer certains choix plus ou moins « *au juger* », comme à « *Pierre, feuille, ciseaux* », à « *Pied-dessus, pied-dessous* » ou à « *Chi-fou-mi* ». Le participant possède un pouvoir de choix, mais il décide « à l'aveugle », par empathie, en essayant de deviner ce que feront les autres.

La réalité est moins tranchée. On constate que l'enfant tend à transformer les rituels de hasard en rituels où le hasard est mêlé d'habileté : il adopte une stratégie qui ruse avec la règle et qui essaie de mettre le hasard « de son côté ». Par exemple, lors des comptines et des comptages, il essaiera d'anticiper la série des syllabes ou des nombres afin que le dernier nommé corresponde à son projet. Dans les rituels ludiques, le pur hasard se transforme ainsi souvent en stratégie inavouée. L'enfant aime que la réalité s'aligne sur ses désirs et n'hésite pas, en ce sens, à forcer le destin.

Ce rapide tour d'horizon consacré à la ritualisation des comportements ludiques dénote une préférence appuyée pour une mise en scène ostentatoire. Les rituels sont de véritables jeux dans le jeu.

Aux yeux des jeunes enfants, il arrive même que les préludes supplantent le jeu lui-même ! L'enfant adore vivre ces représentations insolites empreintes de solennité apparente, où il se donne l'illusion de la maîtrise du déroulement des événements du monde. Il se retrouve dans son univers lors de ce cérémonial cabalistique, répétitif et mystérieux, dont il a l'impression de diriger le mystère en en ordonnant les symboles. Sous l'angle éducatif, ces conduites ritualisées engagent le pratiquant dans un processus de socialisation qui le familiarise avec l'omniprésence des codes relationnels et sociaux.

Les rituels ludiques ne sont ni inutiles ni encombrants comme certaines orientations technicistes tendraient à le faire croire : ils enrobent le jeu d'une solennité de connivence, propice à la prise de rôles insolites qui font sortir l'enfant de ses gonds habituels. Ils théâtralissent le jeu et transportent l'enfant dans un lieu enchanté où son émotion se donne libre corps. L'imaginaire ludique transfigure le quotidien.

Il serait grave d'amputer les pratiques ludiques de leurs différents types de rituels, en les supprimant ou en les remplaçant par des procédures plus expéditives dirigées par l'adulte. Si l'on ne met pas l'enfant au centre dans la situation de jeu, dans quel cas le fera-t-on ?

Pierre Parlebas

Comment animer une séance de jeux en stage de formation ?

Bien entendu, il n'existe pas à notre connaissance une démarche unique et idéale qui permettrait d'assurer, dans toutes les occasions, l'animation des jeux d'une façon irréprochable. Les manières de procéder dépendront d'une foule de variables : les caractéristiques des pratiques (âge, niveau, motivations...), les conditions matérielles et les données globales du contexte. L'animateur devra nécessairement ajuster son intervention à cet ensemble de particularités propres à chacune des situations qui se présentera.

Cependant, dans le champ général de l'animation des jeux dits « traditionnels », et de la formation qui y prépare, on peut reconnaître trois grandes formules distinctes.

Trois situations-types d'animation de jeux

On peut distinguer trois niveaux-types qui, tout en entretenant d'incontestables relations entre eux, n'en sont pas moins fort différents :

- **Niveau 1 : l'animation directe** auprès d'enfants, d'adolescents (ou adultes). L'animateur présente certains jeux et y fait jouer. Il s'agit d'une animation ici et maintenant, au premier degré, que l'on pratique habituellement en centre de loisirs, en centre de vacances, en séance d'éducation physique...

- **Niveau 2 : l'animation de jeux en situation de formation**, auprès de futurs éducateurs ou enseignants qui suivent un stage ou un cursus de formation. Il s'agit d'une animation au second degré, qui vise à organiser la pratique ludomotrice afin que ces futurs responsables en découvrent le contenu profond et puissent ultérieurement en faire bénéficier les participants.

- **Niveau 3 : l'animation des jeux dans un séminaire de recherche**. Ici, c'est une perspective de recherche scientifique qui prévaut. Il s'agit d'observer de façon outillée des situations de terrains, de les analyser et d'en comprendre les fonctionnements intimes, au-delà des apparences de surface.

En prenant le recul indispensable, on pourra émettre des hypothèses, mettre en place une démarche expérimentale, observer les comportements à l'aide d'indicateurs précis, traiter rigoureusement les données recueillies (comportements objectifs des joueurs, représentations et réactions collectives...). La méthodologie revêt ici une importance décisive. On pourra modéliser les différents jeux, mettre à découvert leurs « universaux », établir des comparaisons entre eux et estimer les effets qu'ils entraînent auprès des participants.

Un stage de ce niveau 3 est adapté à la préparation des éducateurs qui seront responsables de la formation de niveau 2.



Si l'on ne veut pas se contenter des constatations banales constamment ressassés depuis des décennies à propos des jeux, un approfondissement rigoureux des conduites et des situations ludiques semble absolument nécessaire. Et c'est bien ce niveau 3, appuyé sur les apports de la recherche, qui peut proposer des contenus nouveaux et solides à la formation des formateurs.

Relations entre ces trois types d'animation

La liaison entre ces trois formations est indispensable, mais il est capital de ne pas les confondre et de ne pas mettre l'une à la place de l'autre.

En premier lieu, il convient d'insister sur le fait que l'animation des jeux passe avant tout par la pratique des jeux : il est capital de faire jouer et de plonger les participants dans l'action motrice vécue sur le terrain. Le danger qui guette le néophyte serait de remplacer l'agir par le discours, sans se rendre compte que les connaissances théoriques acquises n'ont pas pour but de prendre la place de l'action, mais de mieux l'orienter et de la mettre en mesure d'atteindre les objectifs recherchés.

L'animation directe des enfants au niveau 1, fera la part belle à leur effervescence corporelle sur le terrain. Le jeu

est une situation sociomotrice au cours de laquelle les enfants vivent intensément les différentes façons de communiquer, de combattre leurs camarades ou de les soutenir. Cet engagement corporel leur fait vivre dans leur corps certaines normes culturelles et les subtilités du lien social. Si cela s'avère propice, l'éducateur pourra, au moment opportun, inciter les pratiquants à réfléchir sur ce qui vient de se passer. Par exemple, à l'issue d'une partie d'« Ours et son gardien » ou de « Balle assise », il est souvent intéressant de laisser les enfants s'exprimer pendant quelques instants sur l'agressivité et la solidarité telles qu'ils les ont perçues, sur le niveau de la violence acceptable, sur ce qu'ils ressentent de cette expérience vécue.

Dans le passé, des animateurs passionnés ont eu parfois tendance à remplacer les séances pratiques de niveau 2, par des séances théoriques de niveau 3 liées de très près aux méthodologies de recherche sophistiquées. C'est une maladresse. Un stage de formation d'animateurs n'est pas un stage du CNRS. Présentées de façon inopportune, les connaissances peuvent devenir encombrantes. Il convient de réserver les modalités détaillées, les traitements statistiques et les observations trop méticuleuses au niveau 3 d'initiation à la recherche.

L'objectif des fiches de ce recueil correspond, en premier lieu, au niveau 1. On y présente les règles fondamentales des jeux, leurs caractéristiques comportementales, leurs variantes éventuelles, leurs ressources pédagogiques. Chaque fiche, après lecture, permet d'enclencher séance tenante une pratique avertie sur le terrain. En second lieu, le niveau 2 est également pris en compte dans ce recueil. On y suggère en effet les points apparaissant les plus importants sous l'angle éducatif : rapport à l'espace, aux objets, à autrui, au temps ; on note certaines caractéristiques déterminantes qui vont orienter les choix du formateur : structure du jeu et dimension paradoxale éventuelle. Le formateur des futurs animateurs doit connaître les ressources et les traits pertinents majeurs des jeux qu'il propose à ses stagiaires.

Le niveau 3, qui relève de la recherche n'apparaît dans ce fichier qu'en toile de fond. L'aspect « concret » des jeux est ici prédominant, et les conceptions théoriques ne doivent pas encombrer les explications du fichier qui se veulent immédiatement accessibles. Mais il n'en reste pas moins que les réflexions théoriques sont au fondement de l'intervention pratique et qu'il semble souhaitable que les formateurs de niveau 2 en aient une connaissance suffisante.

Les liaisons entre ces trois niveaux ayant été évoquées, nous allons maintenant envisager l'organisation d'une séance de niveau 2, sachant que ce fichier en représente l'un des outils pédagogiques de base.

La pratique et son observation

Rappelons qu'il est capital de jouer et de faire jouer. Cependant, jouer ne consiste pas uniquement à dépenser son

énergie ; le jeu n'est pas qu'un simple défoulement comme on le prétend parfois. C'est aussi une activité prenante au cours de laquelle le pratiquant éprouve du plaisir et de la peine, une rencontre qui lui fait découvrir de nouvelles relations, un agir lors duquel il prélève de l'information et déchiffre son environnement. Ces aspects engagent l'ensemble de la personnalité du joueur et il est important que les stagiaires en prennent conscience.

Cependant, il ne suffit pas de le leur dire ; il est préférable de le leur faire découvrir par eux-mêmes. Pour ce faire, il semble opportun de diviser le groupe des stagiaires en deux sous-groupes dont l'un, le plus nombreux, sera formé des « joueurs » et l'autre, le plus restreint, sera constitué des « observateurs ». Pendant que les joueurs s'adonnent à l'activité ludique proposée par l'animateur, les observateurs se disposent autour de l'aire de jeu avec pour consigne de ne pas interférer avec les pratiquants. Ils auront reçu une information préalable les préparant à relever les données concrètes les plus précises possibles, relatives à un thème déterminé.

Voici un échantillon de thèmes dans lequel on peut puiser selon le cas (et dont nous présenterons une longue liste car il s'agit de points fondamentaux sur lesquels porteront les réflexions à l'égard des jeux) :

- L'occupation de l'espace : les lieux recherchés, les déplacements préférentiels, le rapport aux frontières, les immobilités...
- Les communications corporelles : comment les joueurs procèdent-ils pour communiquer entre eux, à l'aide de postures, de gestes, de mimiques, d'actions dynamiques amorcées...



- Le langage utilisé : caractéristiques ; les verbes d'action, les interjections, les onomatopées, les phrases courtes...

- Les réseaux de coopération et d'opposition : quelles sont les structures imposées par les règles du jeu ? les interactions motrices enregistrées sur le terrain dessinent-elles des sous-groupes d'affinité ; des rivalités intergroupales ?

- Les différents rôles issus des règles : quels comportements y sont-ils associés ?

- Les rituels ludiques : peut-on observer des actions ritualisées ? Comment les joueurs forment-ils les équipes ? de quelle façon ceux qui vont endosser les rôles les plus marquants sont-ils désignés ?

- Le rapport aux objets : le jeu invite-t-il à des maniements d'objets originaux, sollicitant des habiletés motrices inhabituelles ? s'agit-il d'objets manufacturés ou « naturels » ?

- Les relations entre garçons et filles : quels types d'interaction entre eux note-t-on ?

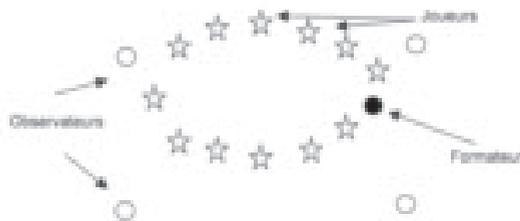
- Les conduites teintées d'humour, de fantaisie, de défi, de provocation.

- Le « suivi » d'un ou de plusieurs joueurs : noter tous les comportements objectifs du participant et en suggérer quelques ressorts subjectifs (motivation, stratégie, anticipation...).

Chaque observateur, muni de sa feuille de recueil de données, essaie d'enregistrer le maximum de comportements et

de faits objectifs qui relèvent de son thème.

Lorsque l'animateur juge que la pratique jouée a été suffisante, il invite tous les stagiaires à revenir en salle. Le groupe de joueurs s'installe au centre de la pièce, dans la disposition d'une Table ronde, afin de créer les conditions d'un dialogue aisé. Les observateurs s'asseyent en cercle, en retrait du groupe des joueurs.



Disposition des participants au cours du débat

Retour sur la pratique

- Dans un premier temps, seuls les joueurs de la Table ronde ont la parole. L'animateur les invite à faire part de leurs réactions et de leurs sentiments à la suite de la partie qui vient de se dérouler. Comment l'ont-ils vécue ? Qu'en ont-ils pensé ? Comment ont-ils perçu les comportements de leurs camarades, et de quelle façon eux-mêmes ont-ils cru qu'ils étaient perçus ?

L'animateur doit être à l'écoute ; son rôle, à ce moment, n'est pas de donner son avis et de fournir des explications, mais d'encourager les joueurs à exprimer leurs sentiments et à engager une confrontation de leurs réactions subjectives. Il reformule les interventions, relance les appréciations des participants, met en relief les thèmes intéressants qui surgissent. Il accueille les réactions des joueurs en évitant de les juger. En bref, il assure la régulation des interventions en favorisant la dynamique des échanges.

- Dans un second temps, la parole est donnée aux observateurs qui, restés en retrait, ne sont pas encore intervenus. Après avoir décliné son thème d'approche, chacun d'eux rend compte de ses observations précises et essaie d'apporter le maximum de données objectives. La comparaison entre le récit vécu de façon intense par les joueurs, et les faits recueillis par les observateurs est souvent très intéressante. Parfois, elle dénote certaines confirmations, mais, parfois aussi, elle souligne des décalages qui révèlent le caractère subjectif des perceptions. Le même fait et le même enchaînement de comportements ludiques déclenchent des façons de les ressentir et d'en rendre compte pouvant être fort dissemblables.

- Dans un troisième temps, l'animateur organise le dialogue entre les joueurs et les observateurs (ces derniers viennent alors rejoindre leurs camarades de la Table ronde). Là encore, le rôle du formateur est de stimuler la confrontation, de dégager les appréciations communes, de noter les points de divergence, sans chercher à donner sa propre opinion normative. Le cas échéant, il relan-

cera le débat à l'égard de thèmes négligés. En tant que régulateur du dialogue, son objectif est de faire en sorte que chaque participant ait pu exprimer ce qu'il a éprouvé au cours du jeu et de permettre à la diversité des points de vue de se manifester. Habituellement, les débats sont très animés et les participants ont plaisir à faire part de la manière dont ils ont vécu les péripéties du jeu.

Propos de synthèse du formateur

15

L'originalité d'une telle organisation de séance réside en le fait que l'analyse des pratiques va être largement amorcée, et même parfois développée, par les participants eux-mêmes. Au cours du débat, ils vont décrire et évoquer ce que le formateur n'aura plus qu'à rappeler et, bien sûr, à compléter : le rôle des émotions, les compétences motrices sollicitées, les phénomènes de perception d'autrui et d'anticipation, les calculs stratégiques, les relations socio-affectives confirmées ou inopinées. Point ne sera besoin de prononcer un discours indiquant l'influence des actives ludomotrices sur la personnalité des pratiquants : les illustrations prises sur le vif par les





stagiaires auront rendu ce propos presque superflu. Le formateur n'aura plus qu'à reprendre les observations et les commentaires des stagiaires en les organisant et en leur conférant toute leur portée.

Cependant, au-delà de cette gerbe de sensations et de réflexions pouvant être très diversifiées, est-il possible de dégager des propos de synthèse que l'on pourrait retrouver sensiblement constants dans toutes les séances, et quels que soient les jeux pratiqués ?

Deux axes semblent pouvoir être dégagés :

- L'importance irrécusable du vécu subjectif des joueurs : l'activité ludomotrice est une mise en effervescence des émotions, des projets d'action et des intentions de réussir de chaque participant. Cette affectivité sollicitée, ces stratégies calculées, ces risques assumés, ces perceptions d'autrui inédites submergent le joueur qui vit intensément dans son corps l'action engagée. Le futur animateur doit comprendre que ces impressions et ce vécu des pratiquants représentent le référentiel de base qui confère au jeu son identité symbolique, sa saveur propre et ses virtualités éducatives.

- Le cadre inévitable de la logique objective des jeux. Le ressenti des joueurs est directement dépendant du contenu de chaque jeu : il répond aux contraintes objectives imposées par les règles. Celles-ci déterminent la logique interne de chaque jeu, c'est-à-dire le type de rapport que le pratiquant doit entretenir avec les autres joueurs, avec l'espace, avec les objets et avec le temps. En décidant de s'adonner à tel jeu, les participants concluent un véritable contrat qui les lie aux autres.

Le « contrat » est une forme d'association qui est au fondement des activités collectives, et à vrai dire, à la base de la vie démocratique. Son rôle est patent dans le processus de socialisation. Jouer, c'est passer un contrat, c'est entrer en société, c'est accepter de se conformer à certaines normes édictées par l'environnement social ; en ce sens, c'est se comporter en citoyen.

En s'appuyant sur les péripéties actualisées lors des différents jeux, il devient aisé de faire apparaître que les actions des participants peuvent changer du tout au tout selon le « cadre » imposé par le système des règles. On peut agir avec ou sans instrument, au pied ou à la main ; un partenaire ici, là devient adversaire. Chaque jeu intervient dans son propre

domaine d'action motrice. Le cadre global peut imposer un « duel d'équipes » (Double drapeau, Balle au prisonnier), une structure de « un contre tous » (Balle au chasseur, la Cachette gamolle) ou une structure de « chacun pour soi » (Accroche-Décroche, la Porte). Autrement dit, l'influence des jeux n'est pas monolithique : chacun d'eux prédétermine les comportements d'une façon qui lui est propre. Il est donc décisif d'identifier les grands traits de logique interne de chaque jeu afin de pouvoir lui attribuer un objectif éducatif ayant des chances d'être atteint.

- **Liberté et nécessité**

On constate ainsi qu'il est capital d'insister sur ces deux aspects apparemment contradictoires, sur ce rapport entre la liberté du joueur et les contraintes du jeu. C'est ce « jeu » dans le jeu qui offre au pratiquant une possibilité d'initiative et de relative autonomie. Le joueur dispose souvent d'un véritable pouvoir de choix, d'une marge de décision qui lui permettra de réagir selon ses mobiles et ses représentations subjectives ; mais ces réactions personnelles s'inscriront nécessairement dans le cadre impersonnel fixé par la logique interne de la situation ludique. Le maître du jeu n'est pas le maître, mais le jeu.

Un précieux patrimoine culturel

Il est souhaitable de faire pratiquer aux stagiaires plusieurs jeux traditionnels, car c'est de leur comparaison que certaines caractéristiques pourront surgir avec plus de relief. C'est en comparant les actions motrices déployées à la Balle à sucre, au Gouret ou à la Balle empoisonnée que les stagiaires seront conduits à mieux identifier les traits ori-

ginaux de la logique interne de chacun de ces jeux.

Une telle séance d'animation peut aussi souligner que les jeux dits traditionnels font partie du patrimoine culturel de leur pays. Ils sont en partie le miroir d'une culture. La mise en jeu corporelle n'obéit pas à la même logique interne de pays à pays. Le formateur pourra faire pratiquer et observer, par exemple, des jeux américains, africains ou asiatiques. Ce sera une façon d'apprivoiser l'étrangeté et d'apprécier des logiques inhabituelles, mais aussi riches que les nôtres. Ce type de situation peut modifier les regards et briser un ethnocentrisme ludique toujours menaçant.

Envisagée sous cet angle, une séance consacrée au jeu est très différente d'une séance d'initiation sportive. L'univers du jeu traditionnel n'est pas réductible à l'univers du sport. Tout deux sont intéressants à des titres divers, mais il est crucial de ne pas les confondre, et surtout de ne pas prétendre soumettre le premier au second. En effet, les jeux traditionnels ne sont pas des sous-activités préparatoires aux sports collectifs. Ils possèdent une identité propre que les travaux scientifiques ont abondamment développée.

Sollicitant dans ses affrontements l'ensemble de la personnalité de l'enfant, refusant la recherche systématique d'une domination finale, valorisant davantage la coopération que l'opposition, plongeant habituellement les pratiquants dans une atmosphère de joie et de partage, les jeux traditionnels peuvent être considérés comme des bijoux de l'Éducation nouvelle.

Pierre Parlebas

Présentation des fiches



Nature du terrain la mieux adaptée (4 modalités)



Durée de jeu favorable (4 modalités)



Nombre de joueurs souhaitable



Matériel nécessaire au bon déroulement du jeu



Tranche d'âge la plus propice (3 modalités)

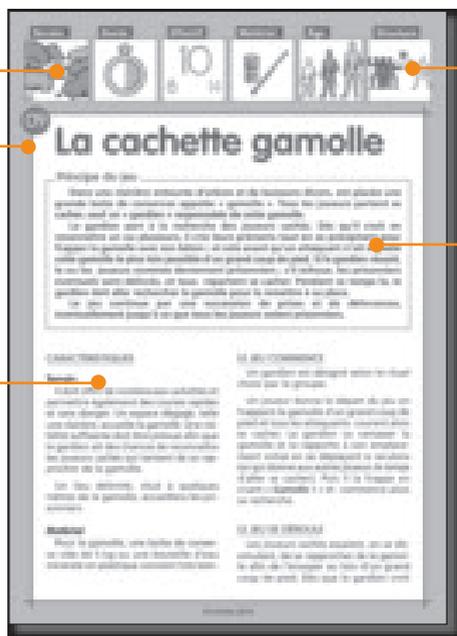


Structure des relations que le jeu institue entre les joueurs (8 modalités)

● **Numéro** de la fiche

L'En-tête de la fiche

Les six pictogrammes qui symbolisent les grandes caractéristiques du jeu



18

Quelques précisions

complétant les informations fournies par les six pictogrammes : terrain, durée, âge... Ont été retenus les éléments concrets d'un intérêt immédiat pour le choix et l'animation des jeux.

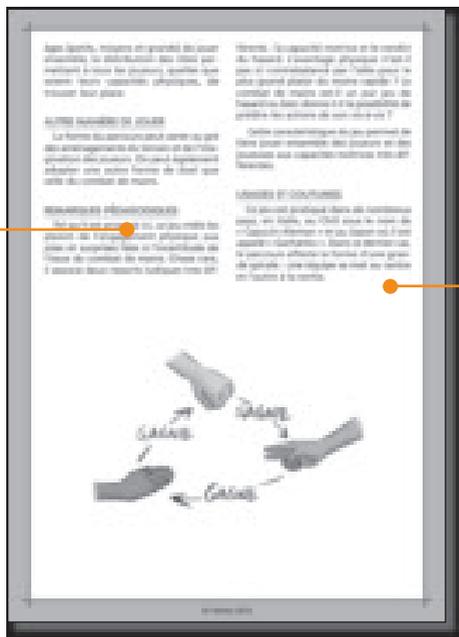
On a parfois précisé ou ajouté des caractéristiques qui correspondent aux propriétés fortes du jeu : structure, actions dominantes,...

Principe du jeu

En quelques phrases, on présente les règles essentielles du jeu ; sont précisés les objectifs poursuivis par les joueurs et les grandes phases éventuelles du déroulement d'une partie.

À l'aide de ce codage simple, et bien sûr conventionnel, l'animateur peut prendre connaissance en quelques secondes des grands traits de chacun des jeux. Ainsi orienté dans son choix, il pourra ensuite approfondir plus en détail les fiches qui l'intéressent plus particulièrement.

L'intérieur des fiches



Caractéristiques du jeu

On insiste, le cas échéant sur telle propriété qui confère au jeu son style et son climat particuliers.

Autres manières de jouer

Sont ici présentées des variantes du jeu, qui modifient les façons d'agir tout en présentant un intérêt ludique certain.

Rubriques de la fiche

Elles apportent des informations sur les différents aspects du jeu et sur les grandes phases de son déroulement.

- Le jeu commence
- Le jeu se déroule
- Le jeu s'achève

Les phases essentielles du jeu sont présentées et détaillées si nécessaire.

Remarques pédagogiques

On a parfois attiré l'attention de l'éducateur sur certaines particularités du jeu, susceptibles d'entraîner des conséquences manifestes sur les conduites des joueurs (violence, taquinerie, stratégies diverses...).

Usages et coutumes : quand la situation s'y prêtait, on a rappelé certaines conditions du contexte social et historique qui ont été associées à ce jeu.

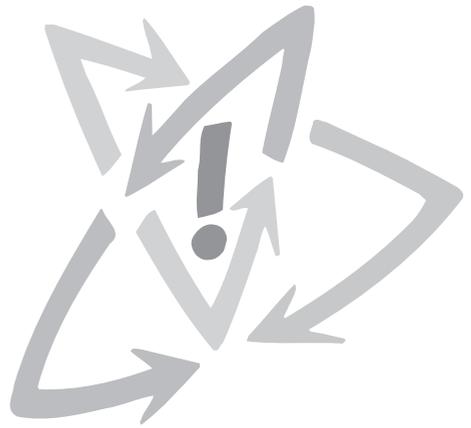
Les six pictogrammes de la fiche

20

Les six « pictos » dessinés dans l'en-tête de chaque fiche présentent un caractère conventionnel évident. Il a fallu choisir les caractéristiques des joueurs et des jeux les plus déterminants (âge des joueurs, nature du terrain, effectif des participants...) puis, au sein de ces caractéristiques, identifier les modalités les plus distinctives (terrain plat et dégagé, terrain enfoncé... duel entre individus, duel entre équipes...). Les modalités doivent être en nombre suffisant pour permettre les différenciations indispensables, mais pas trop nombreuses afin d'éviter de submerger l'animateur sous une avalanche de détails encombrants.

Nous avons finalement retenu six grandes variables (les six pictos) qui acceptent respectivement un nombre de modalités lié au secteur considéré : trois modalités pour l'âge, quatre pour l'espace, huit pour les structures de communication...

Il reste entendu que le choix de chaque vignette correspond à une préférence, évidemment relative, et non à un absolu ; par exemple pour le jeu Le Milan (18), c'est le logo qui correspond à la tranche d'âge des « Grands » qui a été retenu, dans la mesure où cette activité convient bien aux enfants au-delà de 12 ans. Cependant, les « Moyens » eux aussi s'adonnent à ce jeu et le pratiquent avec grand plaisir. Il en va de même pour la durée du jeu qui peut être



variable, et de l'effectif des jeunes, ce qui dans ce dernier cas, nous a d'ailleurs incité à présenter une « fourchette » de variation.

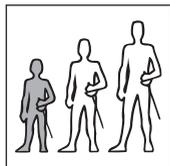
Ces vignettes fourniront à l'animateur les informations de base qui lui permettront d'avoir au départ une bonne idée de chacun des jeux ; elles le mettront, espérons-nous, en situation favorable pour organiser les activités les mieux adaptées aux aspirations et aux capacités des enfants dont il a la responsabilité.

Voici la liste détaillée et commentée des six pictos et de leurs modalités respectives, qui ont été finalement retenus.

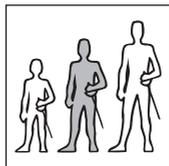
L'âge

Trois modalités ont été arrêtées : les « Petits » (moins de 9 ans), les « Moyens » (de 9 à 12 ans) et les « Grands » (au-delà de 12 ans).

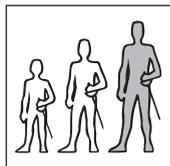
La figurine dont la couleur est appuyée indique celle qui, parmi les trois tranches d'âge, apparaît la mieux adaptée au jeu considéré. Dans le cas où l'âge préférentiel serait étalé sur plusieurs tranches, on a indiqué à l'aide d'une couleur moins soutenue la classe d'âge voisine intéressée.



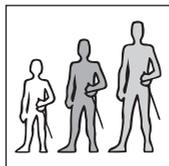
Ce jeu est de préférence indiqué pour les enfants de moins de 9 ans (les « Petits »).



C'est aux enfants de 9 à 12 ans que ce jeu convient le mieux (les « Moyens »).



Les enfants de plus de 12 ans sont les plus indiqués pour pratiquer ce jeu (les « Grands »).

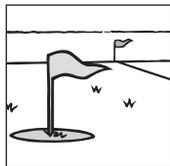


Les « Moyens » sont les mieux adaptés à ce jeu ; cependant, les « Grands » s'y adonnent aussi avec plaisir.

21

Le terrain

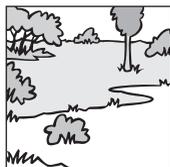
La nature de l'espace, son caractère dégagé ou accidenté, représentent un élément déterminant du jeu. Quatre modalités ont été retenues.



Terrain plat et dégagé

Espace aménagé, terrain « domestiqué » permettant une course vive sans danger (plateau de terre battue, terrain de football, pelouse, gymnase...).

Très souvent, des lignes, des « zones » sont tracées afin de délimiter des « territoires » de jeu.



Terrain semi-aménagé

Espace non accidenté, relativement plat et dégagé, ne présentant pas d'obstacles importants ou dangereux, tout au plus de petits obstacles « naturels » : arbustes, buttes de terre, petits ruisseaux ou fossés... Ex. : clairière, champ, abords de chemins...



Terrain buissonneux

Terrain chargé de broussailles et de buissons au ras du sol ; cette végétation rend possible les jeux de cache-cache, les jeux de guet et les jeux d'approche.

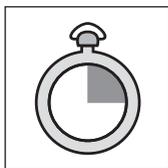


Terrain « sauvage » de pleine nature

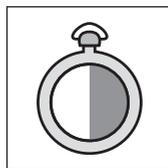
Cet espace pouvant être boisé, vallonné, rocheux, est l'espace sauvage et non apprêté de la pleine nature (sous-bois, taillis, vallon, forêt...). Il est particulièrement propice aux « grands » jeux de pleine nature.

La durée

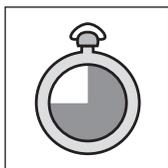
Sur le cadran stylisé d'une montre, le secteur de couleur indique le cas favorable retenu parmi les quatre possibles : 1/4 d'heure, 1/2 heure, 3/4 d'heure et 1 heure ou davantage (ces cas favorables représentent la durée minimum permettant au jeu de devenir intéressant).



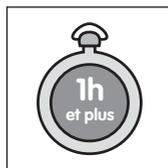
1/4 d'heure



1/2 heure



3/4 d'heure



une heure et plus

L'effectif des joueurs

On observe pratiquement autant de modalités différentes que de jeux. Un nombre « en gras » est encadré par deux autres nombres de plus petite taille.

Le nombre « en gras » représente l'effectif considéré comme le plus favorable. Les deux autres nombres indiquent respectivement le seuil inférieur et le seuil supérieur qu'il est conseillé de ne pas dépasser.

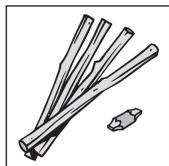


Sur cette étiquette, il est annoncé que l'effectif le plus propice au bon déroulement de ce jeu se situe aux alentours de 18. Il semble délicat de pratiquer ce jeu s'il y a moins de 12 joueurs ou s'il y en a plus de 24.

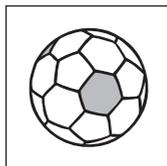
23

Le matériel

Afin d'offrir l'information la plus complète possible, nous avons pris le parti de dessiner tout le matériel spécifique nécessité par le jeu : balle, ballon, bâton... Une vignette spéciale affiche « RIEN ! » quand le jeu se déroule sans matériel (ce qui est le cas pour plus du tiers des jeux).



Ce jeu requiert des bâtons et un petit bâtonnet effilé aux deux extrémités.



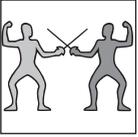
Ce jeu a besoin d'un ballon.



Ce jeu ne nécessite aucun matériel.

La structure relationnelle

Ce picto représente de façon conventionnelle les réseaux de communication imposés par les règles. Cette trame fondamentale de liaisons entre pratiquants va préorienter en permanence les conduites motrices relationnelles de tous les joueurs. Nous avons retenu huit réseaux d'interaction bien typés.



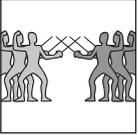
Duel symétrique entre individus

Sont opposés 2 joueurs « équivalents », disposant des mêmes pouvoirs. Ex. : la lutte, le tennis.



Duel dissymétrique entre individus

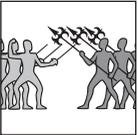
Sont opposés 2 joueurs dont les rôles et pouvoirs respectifs sont différents. Ex. : *Le quinet* à 2 joueurs, la situation de « tir au but » de football.



Duel symétrique entre équipes

Sont en opposition 2 équipes dont les statuts, les pouvoirs et les matériels sont identiques.

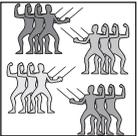
Ex. : Les barres, Le voleur de pierres, La crosse canadienne ...



Duel dissymétrique entre équipes

Sont opposées 2 équipes dont les rôles et les pouvoirs sont dissemblables.

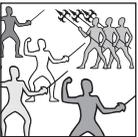
Ex. : La baguette, La balle à l'ours, Le chambot...



Structure de coalitions

Dans ce réseau de coalitions toutes antagonistes, sont opposées 3 équipes ou davantage.

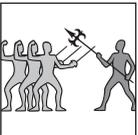
Ex. : Les trois camps, les courses de relais, les rallyes.



Une équipe contre les autres

Plusieurs joueurs (au moins deux) formant une équipe, sont opposés à tous les autres en ordre dispersé.

Ex. : Le filet du pêcheur, l'ours et son gardien.



Un contre tous

Un joueur est opposé à tous les autres.

Ex. : Pi le Hibou, La main chaude.



Chacun pour soi

Il n'existe aucune coalition instituée ni aucune équipe.

Ex. : La balle assise.



Le caractère paradoxal

Certains joueurs sont à la fois et en même temps partenaires et adversaires : la relation entre eux est ambivalente, ce qui présente un aspect déconcertant.

Ex. : Les trois camps, La balle assise.

Les mots pour le dire *

25

Afin d'éviter confusions et malentendus, il semble souhaitable d'utiliser des mots dont le sens est précis et contrôlable. La recherche scientifique, qui se développe dans le domaine des jeux et des activités physiques, propose ainsi des termes nouveaux permettant de progresser dans ce secteur riche et complexe.

Les mots font partie des outils dont nous avons besoin pour mieux connaître les jeux. Aussi allons-nous rappeler ci-dessous quelques définitions relatives aux jeux sportifs et les illustrer d'exemples empruntés aux pratiques du terrain.

Contrat ludique

Accord tacite ou explicite qui lie les pratiquants d'un jeu en fixant ou en reconstruisant le système des règles de ce jeu.

Ce contrat est le pacte fondateur de la micro-société instituée par les joueurs qui vont agir en se conformant à une loi et donc à des contraintes librement acceptées. La formation du futur citoyen passe par cette adhésion à la règle collective.

En ce sens, l'expérience du jeu peut devenir une remarquable école de socialisation.

Duel d'individus

Jeu qui met en opposition radicale deux participants dont les intérêts sont diamétralement antagonistes. Ce que gagne l'un des joueurs, c'est au détriment de l'autre qui le perd.

Le duel est dit « symétrique » quand les deux joueurs disposent des mêmes sta-

tuts et des mêmes pouvoirs (lutte, tennis, judo...). Le duel est alors égalitaire.

Le duel est dit « dissymétrique » quand les deux pratiquants ont des rôles dissemblables (« Le quinet »); il est alors inégalitaire.

Duel d'équipes

Jeu qui met en opposition radicale deux équipes aux intérêts diamétralement opposés.

Tout point d'une équipe est gagné aux dépens de l'autre équipe.

Le duel est dit « symétrique » si les deux équipes sont d'effectif égal et dotés des mêmes statuts et pouvoirs. Ex : le football, La balle au tambourin, Le voleur de pierres, La balle aux prisonniers (4), kubb (16)...

Le duel est qualifié de « dissymétrique » quand les deux équipes sont dotées de statuts et de rôles différents, complémentaires dans l'opposition (poursuivant/poursuivi, tireur/défenseur). Ex. : La baguette, La balle à l'ours, La balle à sucre (3), Le drapeau (13).

Ethnoludisme

Liaison entretenue par les jeux avec la culture au sein de laquelle ils sont nés ou se sont développés.

Les jeux sont l'expression d'une culture. La façon dont on vit son corps, notamment dans ses rapports à l'espace et aux objets, la manière dont on entre en communication avec autrui au cours d'un jeu, dépendent de la logique

* Le lecteur intéressé qui souhaite approfondir ces thèmes pourra consulter l'ouvrage *Jeux, sports et sociétés - lexique de praxéologie motrice* de Pierre Parlebas, 1999.



motrice de ce jeu. Et cette logique motrice correspond à une logique interne issue d'une culture. Les jeux sont comme le miroir d'une société, le miroir d'une civilisation (à ce titre, le sport moderne est révélateur des normes et des valeurs de nos sociétés actuelles).

Les jeux peuvent permettre de faire connaissance avec des cultures différentes de la nôtre; ils sensibilisent à d'autres univers de communication et d'action. Ils permettent d'éviter l'ethnocentrisme qui invite à se recroqueviller sur sa propre communauté et à méconnaître ou mésestimer les autres cultures. C'est la raison pour laquelle notre équipe a tenu à proposer dans ce fichier, des jeux venus d'autres continents.

Ethnomotricité

Point de vue qui envisage les activités motrices sous l'angle de la culture dans laquelle elles se sont développées.

Les façons d'utiliser son corps au cours de la vie quotidienne, du travail ou du jeu, les manières d'interagir avec l'autre et de recourir à la violence physique, les rôles d'action attribués respectivement à la fille et au garçon, varient selon la région et le pays d'accueil. Chaque communauté a ses gestes et ses conduites motrices préférentielles, dans le travail

comme dans le loisir. On n'agit pas de la même façon, on ne joue pas selon les mêmes schémas, au Sahara, dans la Corée du sud ou en Bretagne.

Jeu paradoxal

Jeu sportif dont les règles de pratique entraînent des interactions motrices affectées d'ambiguïté et d'ambivalence relationnelle, débouchant sur des effets contradictoires et irrationnels.

Concrètement, le paradoxe se manifeste par le fait que des joueurs se retrouvent en même temps partenaires et adversaires, caractéristique qui entraîne des ambiguïtés et des incohérences. Dans les jeux classiques et dans les sports, entre deux joueurs, c'est l'un ou l'autre : ou ils sont partenaires, ou ils sont adversaires, jamais les deux à la fois. Au cours des jeux paradoxaux, l'ambivalence de la relation déconcerte souvent le participant qui se sent tiraillé à hue et à dia.

Ainsi, aux Trois camps, pour gagner, un joueur d'un premier camp (le « renard » par exemple) doit capturer un joueur d'un deuxième camp (une « poule »), mais c'est précisément cette « poule » qui, seule, peut le protéger en capturant le membre du troisième camp (la « vipère ») qui menace notre « renard ».

C'est ce que l'on appelle une « double contrainte » ; plus le renard capture de poules, plus il se prive de ses protecteurs (face aux vipères) : plus il fait ce qu'il faut pour gagner, plus il s'engage dans la défaite.

Le paradoxe est particulièrement accentué dans un jeu tel Les trois camps. Tout en y étant moins prononcé, il est présent à des degrés divers dans de nombreux autres jeux traditionnels : La balle assise, Le gouret (15), La porte (21), La Galine (14).



Jeu sportif institutionnel

Jeu sportif régi par une instance officielle (une fédération) et ainsi consacré par l'institution. Un jeu sportif institutionnel, c'est un sport.

Le fait d'avoir été institutionnalisés, c'est-à-dire approuvés et soutenus par les institutions officielles, accorde à ces jeux des prérogatives exceptionnelles qui vont leur permettre de se faire connaître et de se développer : reconnaissance, subventions, certifications, médiatisations.

Devenus spectacles de masse, les sports sont alors soumis aux contraintes de ces spectacles dans l'aménagement de leurs règles et de leur logique interne.



Jeu sportif traditionnel

Jeu sportif qui n'a pas été reconnu par les instances officielles et par les fédérations de renom.

Par convention, et par opposition à « institutionnel », on le dénomme « traditionnel ». On retrouve, dans cette catégorie, des jeux récents, et des jeux anciens, jeux qui, quelles que soient leurs ressources, n'ont pas été adoptés par les fédérations.

Ces jeux traditionnels regroupent notamment - mais pas exclusivement - tous les jeux pratiqués parfois de façon séculaire dans les différentes régions de tous les pays. À l'occasion d'un tel regroupement qui favorise les comparaisons, on s'aperçoit des particularités ethnomotrices liées à l'extraordinaire variété de ces jeux.

Logique interne

Système des traits pertinents liés à l'action motrice des joueurs, engendrée de façon différenciée par les règles de chaque jeu sportif.

Ces traits de logique interne confèrent à chacun des jeux, sa « personnalité ». Ils se manifestent par les caractéristiques

des comportements moteurs, par les rapports que chaque joueur entretient avec l'espace, avec les instruments ludiques, avec le temps et avec les autres joueurs.

Ainsi, au football, le joueur traite le ballon avec le pied ; au basket, c'est avec la main. Dans Les maîtres du souffle, les joueurs agrippent et ceinturent leur adversaire, à Pi le hibou ils n'ont aucun contact corporel avec lui. La logique interne de chaque jeu définit son propre univers.

Rôle sociomoteur

Ensemble des actions motrices permises à tout joueur en fonction de son statut sociomoteur, de sa place dans le jeu.

Les règles du jeu et la logique interne attribuent à chaque joueur un statut sociomoteur qui précise les rapports que ce joueur peut entretenir avec l'espace, les objets, avec le temps et avec les autres.

Parfois, le pratiquant garde le même rôle pendant toute la partie (le joueur qui tient le rôle de la Mère Garuche), parfois il en change (L'ours ainsi que son gardien qui « tournent » constamment au cours de la partie) ; parfois un rôle est actualisé par un seul participant (le chasseur dans Où sont les cerfs ?) parfois par plusieurs pratiquants à la fois (les poissons dans Le filet du pêcheur).

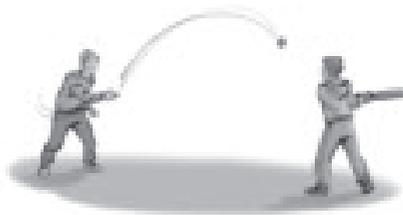
Dans de nombreux cas, on peut décomposer un rôle sociomoteur en unités d'action stratégique plus petites. Ainsi, aux Barres, le joueur qui tient le rôle de « joueur de champ » peut-il être « coureur », « délivreur », « captureur » ou « faisant campagne » par exemple. Ces séquences d'action stratégique minimales sont appelées des sous-rôles sociomoteurs.

Sport

Ensemble des jeux sportifs qui souscrivent à la présence conjuguée des critères objectifs suivants :

- **une situation motrice** : la mobilisation corporelle est une condition évidemment indispensable (le jeu d'échecs n'est pas un sport) ;
- **un système de règles** : sans règle il n'y a pas de sport (un jogging, une promenade à ski ne sont pas des sports) ;
- **une compétition** : qui désigne les vainqueurs et les vaincus (une séance de jardinage, une balade en planche à voile ou à vélo ne sont pas des sports) ;
- **une institutionnalisation** : une fédération officielle reconnaît et organise l'activité. La même pratique est un sport aux États-Unis (le base-ball) et un jeu traditionnel en France (la thèque).

Un sport est donc un jeu sportif institutionnel (et tous les autres jeux sportifs, non institutionnels, sont par convention des jeux traditionnels).



À quoi ces fiches peuvent-elles servir ?

Les jeux sont des situations d'action et de communication d'une exceptionnelle richesse. Comment mieux connaître et mettre au service de l'enfant ces infinies ressources ? Pour éprouver les jeux, il faut les jouer. Mais il faut aussi les penser. Que peuvent-ils offrir ? À qui ? Où et comment ?

Mieux connaître les ressources des jeux

Ne nous précipitons pas à l'aveugle : le paysage des jeux n'aligne pas un panorama monotone et indifférencié. Sans doute pourra-t-on déceler des apports originaux, enfouis dans chacune des activités ludiques. Les formes d'action sont-elles analogues de jeu à jeu ? Les modalités d'interaction, de solidarité et de rivalité suscitées par les différentes pratiques, entraînent-elles les mêmes effets sur les comportements des joueurs ?

Nous savons bien que non. Aussi devient-il capital que l'animateur puisse identifier et se remettre en mémoire les ressources marquantes particulières de tout jeu sportif. Il doit être capable de prendre des décisions à bon escient, en fonction de chaque jeu, de ses acteurs et de son contexte. Il doit pouvoir choisir l'activité la plus propice à l'atteinte des objectifs qu'il s'est fixés et la mieux adap-

tée aux conditions singulières de la situation (âge des participants, terrain et matériel disponibles, durée possible...).

Ce fichier tente de répondre à ce type d'attentes : présenter chaque jeu de façon succincte, sur une seule fiche offrant les éléments essentiels d'information permettant le passage immédiat à la pratique. Les vignettes et les courtes rubriques qui scandent le développement du texte sont là pour proposer toutes les données de mise en application rapide : comment le jeu commence-t-il ? Comment s'arrête-t-il ? Observe-t-on des rituels ludiques ?

Faire appel à l'initiative de l'animateur

Cependant, l'animateur n'est pas qu'un exécutant qui applique des recettes conçues par d'autres. Il doit, lui aussi, observer et réfléchir à ce qu'il entreprend. Aussi nous a-t-il paru capital de lui suggérer d'autres manières de jouer, de souligner les différentes facettes du jeu, bref de lui proposer des informations qui sollicitent de façon plus profonde sa réflexion pédagogique. C'est la raison pour laquelle des rubriques moins habituelles dans une fiche, ont été introduites (structure du jeu, actions dominantes, autres manières de jouer...) ; dans les cas qui s'y prêtent, nous avons



ajouté « usages et coutumes » qui résume en quelques mots le jeu dans son histoire et témoigne de son ancrage social.

La rédaction de ces fiches répond schématiquement à deux objectifs complémentaires :

- Proposer un outil pédagogique d'utilisation immédiate pour l'animateur. Les exigences du terrain n'attendent pas : il faut pouvoir disposer en un clin d'œil des informations décisives se rapportant à une grande gerbe de jeux (conditions d'âge, d'effectif, de durée, de terrain, de matériel).
- Suggérer une réflexion, liée à la pratique, sur tout ce qui se passe d'intéressant au cours du déroulement ludique : importance des faits de coopération et d'opposition, caractéristiques de certains rôles, rituels et contrats entre joueurs, présence de changements de rôles, possibilités variées d'intervention pédagogique.

Une information originale : les pictogrammes

Chaque jeu est introduit par six vignettes chargées de fournir à l'éducateur les informations de base qui orienteront ses décisions et son animation. Chacun de ces « pictos » symbolise l'un des déterminants essentiels du choix du pratiquant : terrain le plus favorable, durée la plus propice, effectif requis, âge adapté, matériel nécessaire et structure du jeu. Comment représenter fidèlement ces données si complexes et si changeantes de jeu à jeu dans une simple figurine ?

Foin des détails et des nuances : les logos symboliseront abruptement de grandes catégories (de terrain, d'âge, de durée...) qu'il convient de considérer comme des résumés, comme des indicateurs témoignant des tendances principales. En classant par exemple un jeu dans le « picto » « 9-12 ans », on voudra signifier que cette classe d'âge paraît la mieux adaptée à ce jeu dans les conditions habituelles de nos pratiques ; ce qui ne signifie pas, bien entendu, que ce jeu est inadapté aux autres classes d'âge. Le logo souligne donc une dominante, et non pas une catégorie exclusive.

Travail d'équipe

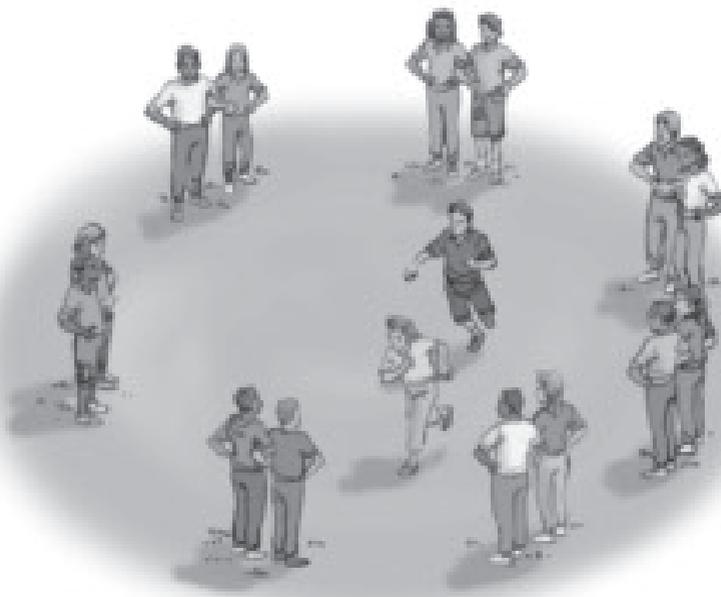
Ces fiches ont été élaborées par les membres du groupe « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa qui se sont attelés à cette tâche, reconnaissons-le, quelque peu ingrate. Il fallait en effet abandonner l'originalité de son propre vécu pour transmettre un message impersonnel, susceptible d'être accueilli par toute la communauté des animateurs et transposé avec réussite dans l'immense variété des situations de terrain. En défi-

nitive, ce travail d'équipe est concluant pour les rédacteurs de ces fiches : nous avons constaté que les confrontations, les tâtonnements, les reprises multiples et les améliorations de fin de parcours représentaient une excellente occasion d'approfondir et de mieux connaître l'univers des jeux.

La présence parmi nous de représentants de pays différents a permis de sortir des sentiers battus, de confronter des cultures ludiques dissemblables, de présenter des jeux peu connus et originaux. Le jeu sportif n'offre-t-il pas l'occasion d'entrer en contact avec les gestes et les rituels corporels d'une culture ?

Les propositions avancées dans ces fiches ont été pesées avec soin mais on remarquera que les prescriptions didactiques y sont discrètes. Il convient en effet de se méfier de la décomposition didactique des jeux ; on risquerait vite de dénaturer l'activité ludique en en faisant un instrument au service des intentions du didacticien et non plus une pratique au service des projets et du plaisir de l'enfant.

Dans chaque pratique réelle de terrain, ce sera toujours à l'animateur et au groupe-jouant de prendre les décisions les plus opportunes, telles qu'elles surgiront de l'indéclinable originalité de la situation de jeu. En définitive, le but ultime de ces fiches est d'apprendre à se passer d'elles.



Panorama des 24 jeux du fichier

n°	Nom du jeu	Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Âge	Structure
1	Accroche-Décroche	Plat et dégagé	30 min	12 16 24	Rien	<u>Grands</u> <u>Moyens</u>	Chacun pour soi (+ paradoxal)
2	La balle aux chasseurs	Semi-aménagé	30 min	8 12 16	1 balle	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	1 contre tous
3	La balle à sucre	Plat et dégagé	30 min	12 16 24	1 balle	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Duel d'équipes dissymétrique
4	La balle au prisonnier	Plat et dégagé	30 min	12 18 30	1 balle	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Duel d'équipes symétrique
5	La balle aux pots	Plat et dégagé	45 min	5 8 11	1 balle Des petits cailloux	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Chacun pour soi
6	La balle empoisonnée	Plat et dégagé	30 min	10 15 20	1 ballon	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Chacun pour soi (+ paradoxal)
7	Le ballon royal	Plat et dégagé	30 min	12 18 30	1 balle	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Duel d'équipes symétrique
8	Le beto	Plat et dégagé	45 min	4	1 palet 2 bâtons 2 trépieds	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Duel d'équipes dissymétrique
9	La cachette gamolle	Buissonneux	30 min	8 10 14	1 boîte de conserve 1 bâton	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Un contre tous
10	Capuchin Aleman	Plat et dégagé	30 min	10 14 20	Rien	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Duel d'équipes symétrique
11	Le coinchon	Buissonneux	45 min	4 6 8	Bâtonnets	<u>Moyens</u> <u>Grands</u>	Chacun pour soi
12	Le double drapeau	Plat et dégagé	45 min	12 16 20	2 fanions	<u>Grands</u> <u>Moyens</u>	Duel d'équipes symétrique
13	Le drapeau	Plat et dégagé	30 min	12 18 24	1 fanion	<u>Grands</u> <u>Moyens</u>	Duel d'équipes dissymétrique

n°	Nom du jeu	Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Âge	Structure
14	La Galine	Plat et dégagé	45 min	6 8 12	1 boîte de conserve Des cailloux	Moyens <u>Grands</u>	Chacun pour soi (+ paradoxal)
15	Le gouret	Plat et dégagé	45 min	5 8 11	1 bâton de hockey 1 boule de bois	Moyens <u>Grands</u>	Chacun pour soi (+ paradoxal)
16	Kubb	Plat et dégagé	30 min	2 4 10	17 pièces de bois	Moyens <u>Grands</u>	Duel d'équipes symétrique
17	Le maillet samouraï	Plat et dégagé	30 min	4 8 10	Un set de croquet	Grands	Duel d'équipes symétrique
18	Le Milan	Plat et dégagé	15 min	10 12 16	Rien	Grands	Duel d'équipes symétrique
19	Nains, Géants, Magiciens	Plat et dégagé	15 min	12 18 24	Rien	Petits <u>Moyens</u>	Duel d'équipes dissymétrique
20	Ou chen	Plat et dégagé	45 min	12 18 24	Rien	Grands	Duel d'équipes dissymétrique
21	La porte	Plat et dégagé	30 min	6 10 16	1 mur 1 balle	<u>Grands</u> Moyens	Chacun pour soi (+ paradoxal)
22	Le quinet	Semi-aménagé	30 min	4 7 10	1 bâtonnet effilé Des bâtons	<u>Grands</u> Moyens	Un contre tous
23	Les sept pierres	Plat et dégagé	30 min	12 14 16	1 balle 7 galets	Grands <u>Moyens</u>	Duel d'équipes dissymétrique
24	La thèque tonique	Plat et dégagé	45 min	12 18 24	1 balle 1 batte	<u>Grands</u> Moyens	Duel d'équipes dissymétrique

Références bibliographiques

34

Boutin Michel

Le livre des jeux de pions

Paris : éditions Bornemann

164 pages, 1999



Cet ouvrage est l'un des rares, sinon le seul en langue française, qui ait analysé de façon rigoureuse le fonctionnement d'un lot aussi important de jeux de pions. Michel Boutin examine avec minutie leur logique

interne et leurs mécanismes de déroulement (pions, tabliers, prises, fins de partie...). Ce livre est d'autant plus intéressant pour notre propos qu'il offre de nombreuses analogies avec l'analyse de jeux sportifs.

L'ouvrage comporte une description excellemment illustrée d'une soixantaine de jeux de pions originaux dont la plupart sont inédits en France.

Parlebas Pierre

Jeux, sports et sociétés,

lexique de praxéologie motrice

Paris : INSEP publications,

470 pages, 1999



Cet ouvrage définit et commente les notions de base de l'étude des jeux, des sports et de l'éducation physique. Comment fonctionnent les jeux sportifs ? Peut-on faire apparaître les types de communica-

tions mises en scène par les joueurs, et les rôles sociomoteurs qu'ils font vivre au cours de l'action motrice ?

Pierre Parlebas décrit les structures des jeux et fait part des recherches les plus récentes dans le domaine des pratiques corporelles. Il souligne les rapports étroits qui lient les jeux sportifs à leur société d'appartenance. Le thème de l'apprentissage moteur est fréquemment abordé et le rôle éducatif des jeux traditionnels est fortement dégagé.

Guillemand Gérard, Marchal Jean-Claude,

Parent Martine, Parlebas Pierre,

Schmitt André

Aux quatre coins des jeux

Paris : éditions du Scarabée

184 pages, 1985



Tout en décrivant une bonne vingtaine de jeux traditionnels, ce livre met en scène de façon vivante les joueurs en action qui courent, communiquent et se confrontent sur le terrain. Chaque jeu est présenté de façon détaillée avec ses éventuelles variantes, puis est illustré par une ou plusieurs séquences prises sur le vif qui permettent de bien comprendre les péripéties ludiques.

L'ouvrage amorce l'analyse des structures qui sous-tendent les actions des joueurs, et met constamment l'accent de façon concrète sur les aspects éducatifs des jeux traditionnels.