

activité

24 jeux sans frontières

Jeux sportifs



CEA
C.E.A. F.A.

Ce recueil est dédié
à **André Schmitt**,
l'un des pionniers
des activités ludiques
et de l'éducation nouvelle
aux Ceméa,
notre ami **Léo**, qui a su
recueillir et retransmettre
tant de jeux passionnants,
qui a su, avec enthousiasme,
mettre au service de l'enfant
les infinies ressources
des jeux traditionnels.



Les illustrations sont dues
au talent de **Philippe Solbes**
et de **Jean-Luc Boiré**.

Le livret a été rédigé par Pierre
Parlebas, responsable du groupe
national de recherche des Ceméa
« Jeux et pratiques ludiques ».

Maquette, mise en page

Cédric de Mondenard

Édition

**Direction des publications
des Ceméa - Christian Gautellier**

Flashage, impression

IMB, 02 31 51 63 20

Dans la même collection :

- **Cerfs-volants** (24 fiches et un livret)
- **Jeux en piscine** (24 fiches et un livret)
- **Jeux chantés** (50 fiches et un livret)
- **Jeux de pions** (12 tabliers, un livret et des planches d'autocollants)

Liste des membres de l'équipe
animée par **Pierre Parlebas**, qui a
participé à la conception
et à la rédaction des fiches :

- **Pascal Bordes**,
- **Michel Boutin**,
- **Alfredo Larraz**,
- **Jacques Le Garlantezec**,
- **Robert Le Heurte**,
- **Jean-Claude Marchal**,
- **Gora Mbodj**,
- **Djiman Odjo**,
- **Mohamed Ould Saleck**,
- **Pierre Parlebas**,
- **Jean-Michel Perronnet**,
- **Albert Restoin**,
- **Christian Saint-Gille**,
- **Gianfranco Staccioli**.





Sommaire

Hommage	2
Sommaire	3
Présentation des fiches	4
À quoi les fiches peuvent-elles servir ?	6
Les six pictogrammes du fichier	9
Un problème de vocabulaire	14
Structures de jeu et lien social	20
Profils des jeux du fichier	24
Les jeux en question(s)	28
Petite bibliographie commentée	36

Présentation des fiches

 Nature du terrain la mieux adaptée (4 modalités)

 Durée de jeu favorable (4 modalités)

 Nombre de joueurs souhaitable

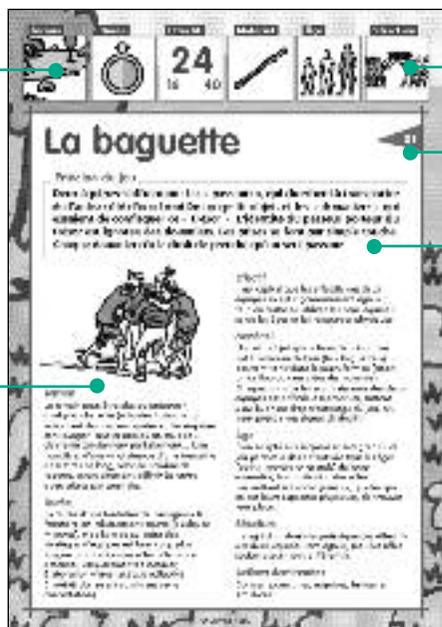
 Matériel nécessaire au bon déroulement du jeu

 Tranche d'âge la plus propice (3 modalités)

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

Les six pictogrammes qui symbolisent les grandes caractéristiques du jeu

L'En-tête de la fiche



Numéro de la fiche

Quelques précisions

complétant les informations fournies par les six pictogrammes : âge, terrain, durée... 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 : actions dominantes, structures...

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
- Déroulement du jeu
- 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.

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 resitue 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 d'une demi-douzaine de pays différents (Espagne, Italie, Mali, Nigeria, Sénégal) 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.



Les six pictogrammes de la fiche

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 buissonneux... 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 **Où sont les cerfs ? (13)**, c'est le logo qui correspond à la tranche d'âge des « Petits » qui a été retenu, dans la mesure où cette activité convient bien aux enfants de 6 à 9 ans. Cependant, les « Moyens » et les « Grands » 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.

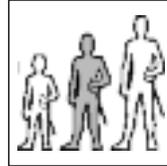
L'âge

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.



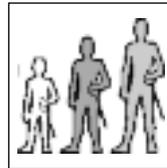
Ce jeu est de préférence indiqué pour les enfants de moins de 9 ans (les « Petits »).



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



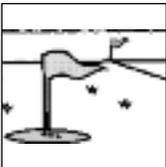
Les enfants de plus de 12 ans sont les plus indiqués pour pratiquer ce jeu (les « Grands »).



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

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

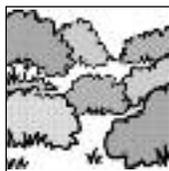
Espace aménagé, terrain « domestiqué » permettant une course vive sans danger (plateau de terre battue, terrain de football, pelouse, gymnase...).

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.



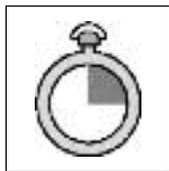
Terrain « sauvage » de pleine nature

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).



Durée considérée
comme la plus
propice :
1/4 d'heure.



Durée optimum :
1/2 heure.



Durée favorable :
3/4 d'heure.



La durée optimum
de ce jeu est d'au
moins une heure, et
souvent davantage
(comme dans le cas
des grands jeux).

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.



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.



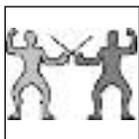
Ce jeu a besoin d'un ballon.



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 pré-orienter 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

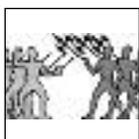
Sont opposés 2 joueurs dont les rôles et pouvoirs respectifs sont différents. Ex. : [Le quinet à 2 joueurs](#), la situation de « tir au but » de football.



Duel symétrique entre équipes

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

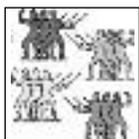
Ex. : [Les barres \(19\)](#), [Le voleur de pierres \(24\)](#), [La crosse canadienne \(6\)](#)...



Duel dissymétrique entre équipes

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

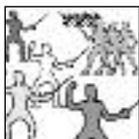
Ex. : [La baguette \(1\)](#), [La balle à l'ours \(17\)](#), [Le chambot \(5\)](#)...



Structure de coalitions

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

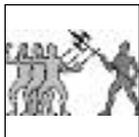
Ex. : [Les trois camps](#), [les courses de relais](#), [les rallyes](#).



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 \(16\)](#), [La main chaude \(9\)](#).



Chacun pour soi

Il n'existe aucune coalition instituée ni aucune équipe.

Ex. : [La balle assise \(2\)](#).



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 \(23\)](#), [La balle assise \(2\)](#).

Un problème de vocabulaire *



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.

Coalition

Groupement de joueurs qui sont solidaires de façon momentanée ou durable.

Au jeu de [Barres \(19\)](#), chacune des deux équipes est une coalition durable (qui persiste pendant toute la partie); face aux chasseurs, les deux personnages centraux de [L'ours et son gardien \(15\)](#) forment une coalition momentanée (qui ne durera que le temps d'un coup du jeu).

Un « réseau de coalitions », encore appelé « multi-affrontement d'équipes », correspond à la trame d'organisation d'un jeu dans lequel sont opposées plusieurs coalitions les unes aux autres ([Les trois camps \(23\)](#), les jeux de relais, les rallyes...).

Communication motrice

Interaction motrice de coopération qui manifeste une solidarité agissante entre partenaires.

Ex. : une passe à [La balle assise \(2\)](#), une frappe de délivrance aux [Barres \(19\)](#).

Contrat ludique

Accord tacite ou explicite qui lie les pratiquants d'un jeu en fixant ou en reconduisant 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.

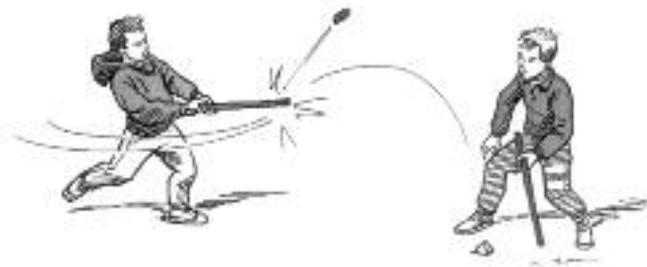
En ce sens, l'expérience du jeu peut devenir une remarquable école de socialisation.

Contre-communication motrice

Interaction motrice d'antagonisme qui manifeste une opposition agissante entre adversaires, au contact ou à distance.

Ex : un ceinturage dans [Les maîtres du souffle \(10\)](#), un tir dans [La balle à l'ours \(17\)](#), une frappe de foulard à [La mère Garuche \(11\)](#) ou un toucher du chasseur dans [Où sont les cerfs? \(13\)](#).

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



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 statuts 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 dotées des mêmes statuts et pouvoirs. Ex : le football, **La balle au tambourin (18)**, **Le voleur de pierres (24)**...

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 (1)**, **La balle à l'ours (17)**, **Le chambot (5)**.

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 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.

16

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 (23)**, 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 (2)**, **Le gouret**, **La porte**, **Les quatre coins**, **La galoche**.

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 \(10\)](#), les joueurs agrippent et ceinturent leur adversaire, à [Pi le hibou \(16\)](#) ils n'ont aucun contact corporel avec lui. La logique interne de chaque jeu définit son propre univers.

Multi-affrontement

Structure de jeu qui correspond à l'affrontement de plusieurs coalitions ou équipes qui s'opposent les unes aux autres.

Il y correspond un réseau de coalitions. Exemple : [Les trois camps \(23\)](#), les jeux de relais.

Psychomotricité

Ensemble des activités motrices pratiquées en solo, qui n'engagent aucune interaction motrice instrumentale avec d'autres pratiquants éventuels.

Un jeu psychomoteur est un jeu accompli en isolé, sans que l'action à exécuter nécessite l'intervention d'autres participants. Exemples : les jeux individuels de saut à la corde, du cerceau, des échasses, de la balle au mur...

Un jeu psychomoteur peut être cependant pratiqué de façon collective, mais dans ce cas là, le joueur est seulement « à côté » des autres et ne noue aucune interaction motrice opératrice avec eux. Exemples : le jogging, la nage, le ski...

Ce fichier ne contient aucun jeu psychomoteur car notre objectif était de présenter les jeux qui favorisaient l'apprentissage des relations (jeux socio-moteurs).

Réseau des communications motrices

Réseau des interactions motrices de coopération et/ou d'opposition autorisées par les règles d'un jeu.

Un tel réseau qui repose sur les communications d'entraide (passe, délivrance...) et sur les contre-communications d'antagonisme (tir, frappe...) dessine la structure sociale dans laquelle s'inscrit chacun des joueurs. Qui est avec qui ? Qui est contre qui ? La dynamique des échanges



et des actions va se dérouler en empruntant nécessairement les canaux de ce réseau d'interactions.

Dans chaque jeu de ce fichier, cette structure relationnelle est symbolisée par un pictogramme. Ainsi **le jeu de Barres (19)** propose-t-il un réseau de « duel d'équipes symétrique » et **Le filet du pêcheur (7)** un réseau d'« une équipe contre les autres ».



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 (11)**), 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 ? (13)**) parfois par plusieurs pratiquants à la fois (les poissons dans **Le filet du pêcheur (7)**).

Dans de nombreux cas, on peut décomposer un rôle sociomoteur en unités d'action stratégique plus petites. Ainsi, aux **Barres (19)**, le joueur qui tient le rôle de « joueur de champ » peut-il être « coureur », « délivreur », « capteur » ou « faisant campagne » par exemple. Ces séquences d'action stratégique minimales sont appelées des sous-rôles sociomoteurs.

Sociomotricité

Ensemble des pratiques motrices qui engagent de façon nécessaire des interactions motrices opératoires entre plusieurs participants.

Un jeu sociomoteur est obligatoirement un jeu collectif qui met en interaction au minimum deux participants (judo, tennis...) et souvent plusieurs dizaines (**La baguette (1)**, **La balle assise (2)**, **Les trois camps (23)**).

L'originalité de chaque jeu sociomoteur dépendra des types de communication et de contre-communication institués par sa logique interne : interaction au contact ou à distance, par l'intermédiaire d'un instrument ou non... Le réseau des communications motrices va orchestrer les liaisons de solidarité et de rivalité : structures de duel d'équipes, d'un contre tous, de chacun pour soi...

Tous les jeux de ce fichier sont de type sociomoteur.

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 en 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).

Statut sociomoteur

Ensemble des droits et des interdits prescrits à un joueur par les règles du jeu et qui définissent les actes moteurs permis à ce joueur.

Les prescriptions du statut définissent les rapports que le joueur peut entretenir avec l'espace, les objets, le temps et avec les autres. A tout statut sociomoteur, est toujours associé un, et un seul, rôle sociomoteur. Un jeu sportif prévoit souvent plusieurs statuts, et donc plusieurs rôles.

Ainsi, **Le filet du pêcheur (7)** définit-il deux statuts : celui de poisson et celui de pêcheur, **Les barres (19)** en prescrit-il quatre, « en attente » (dans un camp), « joueur de champ » (sur le terrain d'affrontement), « prisonnier » et « en campagne ».

Système de règles

Ensemble organisé des règles d'un jeu qui en définissent la logique interne finalisée.

Ce sont les règles qui donnent à chaque jeu son identité. On emploie le terme « système » pour bien montrer que ces prescriptions ne sont pas simplement juxtaposées; elles s'influencent et ont été conçues pour constituer l'architecture d'une logique d'action motrice formant un tout cohérent.

Par exemple, les dimensions du terrain du **Voleur de pierres (24)** et le nombre de pierres à défendre dépendent de l'effectif des joueurs engagés dans la partie et de leurs statuts sociomoteurs respectifs.

Les caractéristiques de logique interne des jeux traditionnels ont été peu à peu ajustées les unes aux autres au cours du temps, elles donnent souvent naissance à un ensemble bien rodé, équilibré, et harmonieux. C'est en cela que l'on dit qu'elles « forment système ».



Structure des jeux et lien social



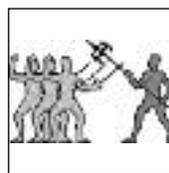
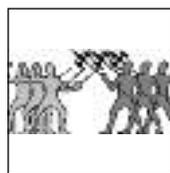
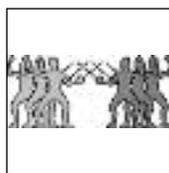
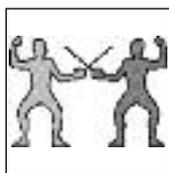
La vignette « structure » attire l'attention sur une caractéristique des jeux qui passe souvent inaperçue alors qu'elle correspond à l'une des propriétés fondamentales des activités ludiques : l'organisation du lien social entre les joueurs.

Une grande variété de structures

Les jeux sportifs plongent les participants dans des réseaux de communication motrice d'une très grande variété. On y trouve des structures qui placent le joueur au sein d'une équipe précise, d'autres qui lui imposent d'agir seul, d'autres encore qui le situent dans une coalition dont les partenaires changent en cours de la partie. Sur chaque picto, il s'agit de faire figurer, de façon claire, la structure d'interaction propre à la logique interne du jeu considéré : est-on en présence d'un duel d'équipes par exemple ? Ce duel est-il symétrique comme aux **Barres (19)**, ou dissymétrique comme à la **Baguette (1)** ? N'est-on pas plutôt en présence d'une structure d'un contre tous ainsi qu'on le reconnaît à **La main chaude (9)**, de chacun pour soi tel qu'à **La balle assise (2)** ou d'une structure de multi-affrontement qui oppose trois équipes comme aux **trois camps (23)** ?

Les propriétés de ces structures relationnelles vont être en partie à l'origine du plaisir de jouer ; elles vont prédéterminer les conduites des joueurs, notamment dans leurs aspects de solidarité et de rivalité : ce sont les règles qui désignent ceux qui sont partenaires et ceux qui sont adversaires. Chaque jeu propose son propre univers de relation. On devine qu'il s'agit là d'un facteur déterminant de la socialisation engendrée par la pratique des jeux.

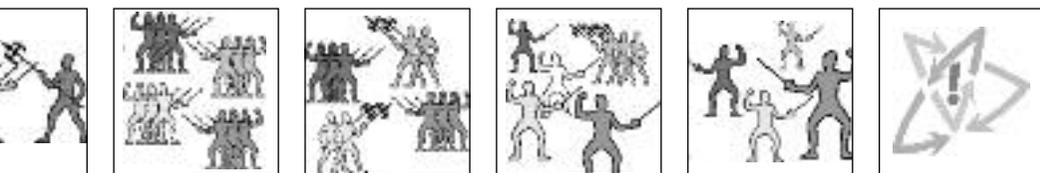
Ainsi est-il important d'identifier les grands types de structures ludiques, ce qui permettra à l'animateur de prévoir globalement le déroulement du jeu et de mieux anticiper les effets provoqués dans les comportements des pratiquants. Sur l'ensemble des vingt-quatre jeux de ce fichier, nous avons distingué six réseaux de communication dont deux acceptent chacun deux modalités (symétrique ou dissymétrique) ; nous disposons ainsi d'un total de huit types de structures, donc de huit pictos différenciés. Il s'y ajoute éventuellement le picto indiquant la présence de la dimension paradoxale (signalant que deux joueurs peuvent être en même temps partenaires et adversaires, ce qui déstabilise les pratiquants et suscite des échanges contradictoires, souvent empreints d'humour).



Voici la liste des huit structures, accompagnées de leurs jeux correspondants :

- **duel d'individus** : aucun jeu
 - symétrique : néant
 - dissymétrique : néant
- **duel d'équipes** : 12 cas
 - symétrique :
 - La balle au tambourin (18),
 - Les barres (19),
 - La crosse canadienne (6),
 - Le voleur de pierres (24).
 - dissymétrique :
 - La baguette (1),
 - La balle à l'ours (17),
 - La balle cavalière (3),
 - Le chambot (5),
 - Les maîtres du souffle (10),
 - L'ours (14),
 - Le strac (21),
 - Le Tchalan foup (22).
- **multi-affrontement** : 1 cas
 - Les trois camps (23).
 - (avec le trait paradoxal)
- **une équipe contre les autres** : 2 cas
 - Le filet du pêcheur (7),
 - L'ours et son gardien (15).
- **chacun pour soi** : 3 cas
 - La balle assise (2).
 - avec la dimension paradoxale,
 - La balle nommée (4),
 - Numa le brigand (12).
- **un contre tous** : 6 jeux
 - Boma (20),
 - La grande cachette (8),
 - La main chaude (9),
 - Mère Garuche (11),
 - Où sont les cerfs ? (13),
 - Pi le hibou (16).

Nous avons introduit les deux pictos du duel d'individus, bien qu'il n'y ait dans ce fichier aucun jeu de cette catégorie, car c'est une structure fréquente et très prisée dans les jeux modernes (tennis, sports de combat, escrime...). Nous n'avons pas retenu de duels d'individus car nous avons pensé qu'il s'agit d'une structure d'interaction de pure domination moins intéressante dans un premier temps que les autres sous l'angle éducatif et sous l'aspect des échanges au sein d'une collectivité. Cependant, nous aurons l'occasion de la retrouver dans d'autres fichiers, et la comparaison des jeux sera alors facilitée par une claire identification de toute la palette des structures marquantes.



22

Dans cet ensemble de vingt-quatre jeux, nous observons une nette diversité des structures (six réseaux) et une surabondance de duels d'équipes dissymétriques (huit jeux). Ce caractère dissymétrique des structures représente manifestement une caractéristique des jeux traditionnels alors que les sports valorisent les duels d'équipes symétriques (football, rugby, volley-ball, basket...).

Quand les joueurs changent d'adversaires et de partenaires

Voilà une propriété à laquelle nous ne sommes plus aujourd'hui habitués dans les pratiques sportives : au cours de la même partie, des joueurs qui étaient partenaires deviennent brutalement des adversaires, et vice-versa. Autrement dit, dans de tels cas, les relations de coopération et d'opposition sont instables; les participants peuvent changer d'équipe et doivent alors radicalement renverser leurs attitudes et leurs réactions vis-à-vis des autres joueurs. Les coalitions se forment, se déforment et se transforment. Ce phénomène est totalement inconnu du sport : on ne voit guère de footballeur tirer subitement dans sa cage et marquer volontairement un but contre son camp !

Ce type de relation instable et évolutive invite les joueurs à changer de rôle socio-moteur, à endosser successivement un rôle puis son contre-rôle, comme par exemple les rôles de chasseur puis d'ours, ou encore de gardien puis de chasseur au jeu de *L'ours et son gardien* (15). Ce genre d'expérience sociale et de relation changeante qui invite à s'adapter à brûle-pourpoint à des situations contradictoires possède un impact éducatif de grande portée. Aussi est-il intéressant que l'animateur en soit averti et choisisse ses jeux en conséquence.

Dans ce fichier, le tiers des jeux est à relations instables. En outre, cette inconsistance des liaisons peut être actualisée selon des formules différentes susceptibles d'entraîner des vécus fort variables selon les joueurs. Nous distinguerons trois catégories de réseau dont la logique interne organise, de façon différente, les renversements du lien d'affiliation et d'interaction entre les joueurs :

- **le réseau absorbant** : dans ce cas, une coalition « absorbe » petit à petit tous les participants, qui deviennent ainsi brutalement adversaires de leurs anciens compagnons. À la fin du jeu, ils se retrouvent tous ensemble, partenaires de leurs précédents adversaires; l'objectif de la partie est souvent d'arriver à cette issue où il ne reste qu'un

seul « survivant » de la coalition primitive, qui sera déclaré le « gagnant ». Quatre jeux du fichier répondent à ce réseau évolutif : où sont les cerfs ? (13), mère Garuche (11), le filet du pêcheur (7) et la grande cachette (8).

- **le réseau permutant** : dans ce type de jeu, les péripéties gagnantes sont ponctuées par des permutations de joueurs dans leurs rôles respectifs : ainsi, à la balle nommée (4), le lanceur est-il remplacé par le joueur qu'il appelle et qui devient le nouveau lanceur. À l'ours et son gardien (15), dès qu'un chasseur est touché par le gar-

dien, il endosse le rôle de l'ours dont le titulaire prend le rôle de gardien qui lui-même devient chasseur. Il y a permutation circulaire de ces trois rôles sociomoteurs. Trois jeux correspondent à ce réseau permutant : la main chaude (9), l'ours et son gardien (15), la balle nommée (4).

- **le réseau fluctuant** : dans un tel réseau, les changements de rôles s'effectuent au gré des nécessités des joueurs mais sans permutation systématique ni absorption progressive d'une coalition par son opposée. Un exemple : la balle assise (2).

Jeux à réseau évolutif du fichier : dans huit de ces jeux, les joueurs changent de camp, de partenaires et d'adversaires au cours de la partie.

Jeux dont les relations de coopération et d'opposition sont instables	réseau absorbant	4	Le filet du pêcheur (7) La grande cachette (8) Mère Garuche (11) Où sont les cerfs ? (13)
	réseau permutant	3	La balle nommée (4) La main chaude (9) L'ours et son gardien (15)
	réseau fluctuant	1	La balle assise (2)
Jeux dont les relations sont invariantes	les 16 autres jeux		

Profils des jeux du fichier

24

Les 24 jeux de ce fichier ne représentent qu'un petit ensemble de l'immense vivier des jeux sportifs existants. Les membres du groupe « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa ont d'ailleurs souvent été embarrassés pour fixer leurs choix. Globalement, voici les types d'activités qui ont retenu leur préférence :

- **des jeux qui ont fait leur preuve** dans la réalité des vécus du terrain (et non des jeux artificiels inventés pour grossir un livre de jeux) : des jeux qui plaisent aux enfants, qui « fonctionnent » bien et qui possèdent une dimension éducative indiscutable.
- **des jeux peu connus** et qui offrent aux animateurs des outils nouveaux. Le tiers du fichier, constitué de jeux régionaux ou étrangers, renouvelle quelque peu le bagage ludique habituel tout en apportant la saveur d'un terroir.
- **des jeux d'accès facile** ne requérant pas d'installation particulière ni de matériel complexe (plus du tiers des jeux se pratique sans aucun matériel).



Ceci rappelé, il peut être intéressant de prendre un peu de recul par rapport aux intentions initiales, et de faire une radioscopie rapide des 24 jeux de ce fichier. Finalement quelles sont leurs caractéristiques fortes que l'on peut mettre objectivement en évidence ?

Ce sera une autre façon d'informer l'animateur des ressources éventuelles de ces jeux, auxquelles il pourra faire appel.

Âge	Nombre de jeux
Petits (6-9 ans)	5
Moyens (9-12 ans)	6
Grands (plus de 12 ans)	13

Terrain	Nombre de jeux
Plat dégagé	16
Semi-dégagé	6
Buissonneux	2
Sauvage	0

Durée	Nombre de jeux
15 minutes	5
30 minutes	11
45 minutes	8
1 heure et plus	0

Effectif	Nombre de jeux
Moins de 10	5
Entre 10 et 15	10
Entre 16 et 25	10
Plus de 25	0

Pour chaque jeu, on prend en compte l'effectif central inscrit en gras

Matériel	Nombre de jeux
Rien	9
Uniquement balle ou ballon	4
Menus accessoires (cailloux, papier, foulard)	6
Instruments plus élaborés	5

Structure	Nombre de jeux
Duel d'individus symétrique	0
Duel d'individus dissymétrique	0
Duel d'équipes symétrique	4
Duel d'équipes dissymétrique	8
Multi-affrontement d'équipes	1
Une équipe contre les autres	2
Un contre tous	6
Chacun pour soi	3

Stabilité des relations	Nbre de jeux
Jeux à équipes stables	16
Jeux à équipes changeantes	8

Les 24 jeux du fichier et les informations procurées par les pictogrammes

Nom du jeu	Âge	Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Structure	n°
La baguette	Grands	Semi-dégagé	30	16 24 40	Un morceau de bois	Duel d'équipes dissymétrique	1
La balle à l'ours	Moyens	Plat et dégagé	30	10 14 18	Une balle	Duel d'équipes dissymétrique	17
La balle assise	Grands	Plat et dégagé	30	14 20 30	Un ballon	Chacun pour soi (paradoxal)	2
La balle au tambourin	Grands	Plat et dégagé	45	6 10 12	Une balle, des tambourins	Duel d'équipes (symétrique)	18
La balle cavalière	Grands	Plat et dégagé	15	8 10 14	Un ballon	Duel d'équipes (dissymétrique)	3
La balle nommée	Petits	Plat et dégagé	30	8 12 18	Un ballon	Chacun pour soi	4
Les barres	Moyens	Plat et dégagé	45	12 18 24	Rien	Duel d'équipes symétrique	19
Borna	Grands et petits	Semi-dégagé	30	9 13 17	Un foulard	Un contre tous	20
Le chambot	Moyens	Semi-dégagé	45	4 ou 6	Des maillets, une boule	Duel d'équipes dissymétrique	5
La crosse canadienne	Grands	Plat et dégagé	45	8 10 12	Des crosses, une balle	Duel d'équipes symétrique	6
Le filet du pêcheur	Petits	Plat et dégagé	15	14 22 30	Rien	Une équipe contre les autres	7
La grande cachette	Moyens	Buissonneux	45	8 15 20	Rien	Un contre tous	8

Nom du jeu	Âge	Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Structure	n°
La main chaude	Petits	Plat et dégagé	15	5 8 10	Rien	Un contre tous	9
Les maîtres du souffle	Moyens	Plat et dégagé	30	10 20 30	Rien	Duel d'équipes dissymétrique	10
Mère Garuche	Grands	Plat et dégagé	30	10 15 20	Des foulards	Un contre tous	11
Numa le brigand	Grands	Semi-dégagé	45	12 16 20	Papier crayon	Chacun pour soi	12
Où sont les cerfs ?	Petits	Plat et dégagé	15	10 15 20	Rien	Un contre tous	13
L'ours	Grands	Plat et dégagé	30	12 16 20	Rien	Duel d'équipes dissymétrique	14
L'ours et son gardien	Moyens	Plat et dégagé	15	6 8 10	Une cordelette, des foulards	Une équipe contre les autres	15
Pi le hibou	Petits	Buissonneux	30	10 12 14	Rien	Un contre tous	16
Le strac	Grands	Semi-dégagé	30	4 ou 6	Un bâtonnet, des bâtons	Duel d'équipes dissymétrique	21
Tchalan Foup	Grands	Plat et dégagé	45	15 20 24	Une balle, une batte	Duel d'équipes dissymétrique	22
Les trois camps	Grands	Semi-dégagé	45	18 24 30	Rien	Multi-affrontement d'équipes (paradoxal)	23
Le voleur de pierres	Grands	Plat et dégagé	30	18 20 22	Pierres, foulards	Duel d'équipes symétrique	24

Les jeux en question(s)



Faut-il accepter des jeux qui provoquent des comportements fortement agressifs et de la violence physique ?

Il est évident qu'il convient de bannir les situations susceptibles d'engendrer de réels dangers. Les jeux brutaux qui encouragent systématiquement l'agressivité et qui valorisent la domination physique sont à proscrire. Cependant, il serait maladroit d'interdire toute forme d'affrontement physique et toute confrontation avec certaines contraintes relationnelles présentant quelque rudesse.

Pour contrôler son agressivité, l'enfant doit en faire l'expérience. La maîtrise de l'agressivité est une conquête qui se réalise peu à peu, et les jeux peuvent offrir d'excellentes occasions de mise à l'épreuve de ce progressif auto-contrôle. À titre d'exemple, choisissons un jeu souvent contesté sous l'angle de la violence : **L'ours et son gardien (15)**, au cours duquel les participants ont pour objectif de frapper d'autres joueurs à l'aide de leur foulard. Le frappeur a ainsi l'occasion de prendre conscience sur le vif qu'il est lui-même producteur de violence et que ses attaques peuvent être douloureusement ressenties par ses victimes. Puis par le jeu des changements de rôles, il devient à son tour la cible de ses anciennes victimes : le frappeur devient le frappé. La prise de

conscience des conséquences auprès d'autrui des comportements violents en est alors d'autant plus aiguë.

En dehors de tout discours de morale, l'enfant vit dans son corps, sur un mode direct et exacerbé, une relation de « violence », à tour de rôle subie et exercée (violence à vrai dire légère puisqu'elle ne s'actualise qu'à l'aide de foulards). Les réactions à chaud des différents joueurs, victimes et agents de cette agressivité, accentuent cette révélation du pouvoir d'oppression que chacun possède sur les autres. Une dynamique de groupe originale, reposant sur un affrontement rugueux, se déroule alors, dans le cadre de règles qui autorisent certains gestes agressifs habituellement interdits.

Les échanges ludiques donnent l'occasion de faire comprendre qu'au delà de « la lettre » des règles, « l'esprit » de ce jeu impose un principe fondamental : le respect de l'autre. À l'animateur, éventuellement, d'intervenir en quelques mots pour le faire saisir. Très souvent d'ailleurs, d'eux-mêmes les enfants et les adolescents n'appuient pas leurs gestes, et le prennent sur le ton de l'humour. Une telle pratique de l'agressivité autorisée est bien sûr délicate, mais lorsque la situation donne à penser que cet auto-contrôle de la violence a de fortes chances d'être mené à bien, l'animateur ne doit pas hésiter : des jeux tel que **L'ours et son gardien (15)** deviennent des activités



éducatives dont la portée socialisante se révèle d'autant plus incontestable qu'elle s'inscrit dans des interactions corporelles à forte implication.

En fin de jeu, un rapide échange des réactions et des points de vue peut être le bienvenu. Il permettra d'insister sur le sentiment vécu d'une violence contrôlée, orientée paradoxalement vers le fondamental respect de l'autre.

Est-il vrai que la motivation fondamentale des joueurs est de battre leurs adversaires et qu'en dehors de cet objectif de compétition, le jeu ne présenterait plus d'intérêt ?

Il est incontestable que les joueurs cherchent à gagner et à accomplir des performances reconnues aux yeux de tous. Mais ce désir est beaucoup plus large que la systématique envie de battre ses adversaires : il s'agit pour l'enfant qui se lance dans un jeu d'affirmer sa personnalité, de faire la preuve de ses capacités, d'éprouver des émotions agréables et de s'épanouir dans la réussite. Et cette rencontre ne passe pas nécessairement par un acte de domination d'autrui. Sous l'angle éducatif, l'assimilation de la réussite à une domination est une dérive, et finalement une perversion.

Une bonne partie des jeux de ce fichier ne repose pas sur la consécration de la

victoire du « meilleur » sur les autres. À **La balle assise (2)**, le jeu s'achève sans désigner de vainqueur ni de vaincu ; de même à **L'ours et son gardien (15)** ou à **La balle nommée (4)** au cours desquels les joueurs permutent constamment de rôles en ignorant l'émergence d'un vainqueur final. Dans des jeux tels **Où sont les cerfs ? (13)**, **La mère Garuche (11)**, **La grande cachette (8)**, **Le filet du pêcheur (7)** ou **Pi le hibou (16)**, le jeu est joué d'avance. On connaît le résultat global avant même que l'action ne commence. Où est donc cette fameuse motivation qui reposerait sur la compétition et la victoire ?

En réalité, l'intérêt de ces jeux n'est pas dans l'apparition d'un joueur qui écrase ses adversaires, ou dans la création d'une hiérarchie entre les participants : il réside dans les péripéties ludiques elles-mêmes. Ce qui passionne les enfants, c'est la dynamique du groupe jouant, agrémentée de ses aventures relationnelles, assortie de ses réussites et de ses échecs provisoires, de ses renversements de situation, de ses rebondissements inopinés. Ici, l'échec ne dure pas ; il est dédramatisé, rapidement compensé par une nouvelle réussite. On est du côté du plaisir du jeu et de la rencontre, et non du côté de la quête à tout prix de la victoire sur les autres.

Il n'est pas dans notre intention de nier l'intérêt des compétitions tel qu'on le retrouve dans les duels d'individus ou



les duels d'équipes, caractéristiques du sport. En revanche, il serait abusif et inadmissible de limiter les pratiques ludiques à ces sports strictement compétitifs et de réduire la motivation des enfants au désir de terrasser autrui. Le plaisir du jeu réside aussi et peut être davantage dans la rencontre sociale elle-même, dans la joie de vivre une confrontation où le sel des péripéties a autant d'importance sinon davantage qu'un éventuel score chargé de hiérarchiser les participants.

Est-il souhaitable d'accepter les jeux au cours desquels des joueurs sont « éliminés » ?

L'élimination des joueurs qui ont échoué (c'est-à-dire leur mise hors jeu) est une sanction forte, qui « marque le coup » et qui, par contraste, donne du relief à la réussite. Certains jeux qui fonctionnent par éliminations successives sont fort prisés par les enfants, *Pi le hibou* (16) par exemple.

Si ce mécanisme de fonctionnement ludique, qui correspond à un principe d'exclusion, présente effectivement un réel intérêt, il ne doit cependant être sollicité que de façon exceptionnelle. Le fait d'écartier certains joueurs de la partie ne peut pas entrer dans les finalités des activités ludiques. D'autant que l'on risque alors d'exclure du jeu les enfants les moins robustes et les moins audacieux

c'est-à-dire ceux qui ont sans doute le plus besoin de rester dans le jeu.

Aussi vaut-il mieux adopter d'autres procédures qui permettent de sanctionner l'échec tout en offrant au joueur concerné la possibilité de relancer sans trop tarder sa participation. La logique interne des jeux traditionnels a prévu plusieurs formules qui évitent cette abrupte exclusion des participants :

- l'attribution de points négatifs ou de gages au joueur sanctionné (qui continue à être de la partie),
- la mise « en prison » du joueur fautif, prison de laquelle il pourra être rapidement délivré (comme aux *Barres* (19), au *Trois camps* (23), à *Tchalan Foup* (22) ou à *La balle assise* (2)),
- le changement de rôle qui fait endosser au joueur qui a été pris en défaut un nouveau rôle qui renverse ses alliances et ses comportements (*La mère Garuche* (11), *Où sont les cerfs ?* (13), *La main chaude* (9), *L'ours et son gardien* (15)).

L'élimination des joueurs n'est donc pas un aboutissement nécessaire ; de nombreuses formules permettent de l'éviter tout en sanctionnant de façon visible et spectaculaire les actes « marquants » du jeu, actes d'échec provisoire pour les uns et de réussite pour les autres.

On peut cependant accepter l'élimination de joueurs dans les cas, peu fré-



quents, où elle apparaît comme un élément déterminant de la logique interne. Mais évitons de le rendre systématique. Le plus souvent il y faudra préférer d'autres procédures qui, tout en sanctionnant un acte marquant du jeu, offre au joueur la possibilité dans un avenir proche de se relancer dans la plénitude de l'action du jeu.

Peut-on dire de certaines activités qu'elles constituent les « vrais » jeux, c'est-à-dire les jeux-souches dont les autres ne seraient que des « variantes », des représentants moins élaborés ?

L'observation du terrain révèle que les pratiquants adaptent les règles des jeux à leur lieu d'action, au relief de la région, aux particularités locales des objets et de l'environnement. De village à village ou de rue à rue, le même jeu connaît des variations de logique interne pouvant affecter son espace, ses effectifs, ses façons de gagner ou ses instruments ludiques (bâtonnet, cailloux, boules...). C'est un phénomène qui rappelle celui que l'on observe dans la langue à propos de la dénomination des jeux : la même activité ludique est souvent désignée par de multiples noms, plus ou moins semblables d'une région à l'autre ; **Le strac (21)** par exemple connaît ainsi des appellations variées selon ses lieux

d'implantation : quinet, bâtonnet, tenet, beuille, kinkel, bertole, guise, pirlu...

Dans certains cas, les transformations des règles modifient le jeu au point d'en faire un autre jeu, c'est-à-dire une pratique dont la logique interne est franchement différente de la logique initiale : les conduites motrices des joueurs, leurs rapports à l'espace et à autrui donnent à ces participants le sentiment qu'ils s'adonnent à un autre jeu.

Existe-t-il un seul et vrai jeu de **Barres (19)** ou de multiples jeux de **Barres (19)** plus ou moins proches les uns des autres ? Le problème posé est celui de l'identité d'un jeu, de son unicité face à la pluralité des versions locales. Prétendre à l'existence d'un jeu-phare, d'une version-mère, authentique et seule dépositaire de « l'essence » de ce jeu ne nous paraît guère acceptable. C'est la raison pour laquelle nous parlerons de la « famille » ou du « groupe » de tel ou tel jeu, groupe qui rassemblera plusieurs représentants significatifs appelés des « variantes ». Dans une culture donnée, l'observation du terrain permet d'identifier le système de règles propres au groupe considéré qui induit la logique interne la plus propice à un déroulement ludique intéressant.



Chaque animateur qui a vécu des expériences ludiques fortes a tendance à penser, de bonne foi, que les règles qu'il a appliquées sont les « vraies » règles, celles qu'il faut généraliser et conseiller à tout le monde. La confrontation des points de vue et l'analyse des jeux permettent de prendre du recul et d'éviter cette illusion : le système de règles, favorable à un heureux fonctionnement ludique n'est pas unique. Il n'en reste pas moins que les différents systèmes ne sont pas équivalents : certains suscitent des engouements spectaculaires, d'autres engendrent des pratiques peu motivantes qui n'entretiennent pas l'envie de jouer. Il est donc important d'identifier le « noyau dur » de la logique interne des jeux intéressants, c'est-à-dire les traits pertinents qui caractérisent un système « équilibré » provoquant la satisfaction des pratiquants.

C'est la démarche choisie dans ce fichier : en début de fiche est énoncé le principe du jeu qui est ensuite décliné selon ses éléments considérés les plus significatifs : terrain, instruments, structure d'interaction, nombre de joueurs... Pour chaque micro-famille ludique, nous avons donc retenu un représentant exemplaire dont les traits les plus saillants ont été exposés. Ainsi, la fiche du jeu de Barres (19), ou celle du Chambot (5), correspond-elle au code qui paraît le plus propice à un fonctionnement ludomoteur harmonieux, riche en péripéties et

susceptible de bien se dérouler. C'est là que va se situer le « noyau dur » de la logique interne : aux Barres (19) par exemple, le droit de prise, lié à l'instant de sortie du camp est une règle-clef en dehors de laquelle il n'y aurait plus de jeu de Barres (19). Au Chambot (5), la négociation du contrat puis l'alternance dissymétrique des frappes des attaquants et des défenseurs sont au cœur du principe du jeu et apparaissent donc dans les caractéristiques fondatrices de l'activité.

Notre position est donc claire : nous avons choisi un système de règles, celui qui paraît associé à la plus grande réussite ludique. On remarquera cependant que deux importantes précautions ont été prises : d'une part les traits du jeu n'ont pas été fixés de façon rigide mais toujours situés à l'intérieur d'une souple « fourchette » de variation (effectif, âge, matériel...); d'autre part, ont été mises en bonne place « d'autres manières de jouer », fort intéressantes, qui correspondent à ce qu'on appelle habituellement des variantes.

Est-il souhaitable d'organiser des jeux comportant des gages, des pénitences, des brimades ?

De nombreux jeux traditionnels sont assortis de « gages » et de « pénitences » qui sanctionnent les réponses maladroites de certains participants. Ces



sanctions sont parfois des épreuves empreintes d'humour et de fantaisie : interpréter un rôle comique devant l'assistance, déclamer un poème, chanter un refrain, mimer une action... Riches en facéties, ces épreuves sont d'autant plus acceptables qu'elles donnent souvent au pénitent l'occasion de se mettre en valeur. Nous restons ici dans l'aventure et le plaisir du jeu, dans l'aléa des réussites et des rencontres.

En revanche, d'autres types de sanctions, manifestement éprouvantes, sont parfois associées à certains jeux et soulèvent alors de sérieuses objections. Dans un jeu tel La Balle aux pots par exemple, le joueur qui a accumulé le plus de gages doit subir le « canardage » de ses camarades : il est tenu de rester immobile, dos tourné aux autres participants qui, à une quinzaine de mètres de lui, le « canardent » en lançant leur balle de toutes leurs forces afin de l'atteindre. Cette épreuve possède un caractère de « punition » douloureuse difficilement acceptable. On ne peut conserver ce type de sanction qu'à condition d'en supprimer tout danger corporel, en le transformant par exemple en une épreuve d'adresse (distance de tir suffisamment prononcée, possibilité d'esquive ou de blocage de la part du pénitent...). Il est toujours intéressant de conserver les rituels ludiques qui scandent les grandes phases des jeux, mais à condition d'en suppri-

mer les éventuels aspects désagréables, voire dangereux pour les intéressés.

Dans certains cas, la sanction peut se transformer en une véritable brimade ; les épreuves donnent alors lieu à moquerie et à vexation. Sous prétexte d'un « amusement qui ne prête pas à conséquence », le pénitent est mystifié et moqué au cours d'une mise en scène qui aboutit à le ridiculiser. Ces blessures psychologiques peuvent être graves. L'animateur de bonne foi ne doit pas se laisser entraîner par des arguments racleurs « de chambrée » qui sont parfois exploités dans des rites d'affiliation et dans des bizutages. Favoriser ce type de brimade, c'est tourner le dos au jeu.

L'activité ludique doit être mise au service de l'enfant, de son épanouissement et de son plaisir à agir en compagnie des autres. Un jeu est une occasion de gaieté ; il ne doit pas devenir le lieu d'une humiliation. Toute brimade ne peut être qu'une profonde malfaçon éducative.

Plutôt que de laisser le jeu se dérouler au gré des enfants, ne serait-il pas préférable d'en organiser le déroulement, de le didactiser afin de le rendre plus éducatif ?

Laisser l'enfant jouer sans intervenir, sans orienter ses actions vers des dispositifs pédagogiques reconnus, peut apparaître



comme une prime au désordre et à la confusion. N'est-ce pas là une regrettable perte de temps ? Ne peut-on y voir une démission de l'animateur et un abandon de ses responsabilités ?

Il a toujours été tentant de mettre l'engagement suscité par le jeu au service d'objectifs visant à l'acquisition de savoirs et de connaissances. L'intention est noble mais la démarche est quelque peu une tromperie : on détourne le jeu qui devient une façon masquée de présenter un autre contenu réputé sérieux, extérieur au jeu lui-même. Lorsqu'elle est systématisée, cette perspective qui valorise les « jeux éducatifs » risque de dénaturer l'activité et est vite dénoncée par le participant qui se sent dupé.

Il paraît préférable de faire confiance à l'enfant et à ses propres activités ludiques. Le jeu est l'univers de prédilection de l'enfant, le monde dans lequel il aime à retrouver ses pairs et non plus son père. Il y apprend à entrer en relation avec ses compagnons sous des formes extrêmement variées et parfois insolites (à distance ou au corps à corps), il y tient des postes qui lui offrent l'occasion d'interpréter une large palette de rôles stimulants et enrichissants. Les situations ludomotrices, par leur structure même, donnent à l'enfant l'occasion de résoudre des conflits et de nouer de nouvelles camaraderies.

Le jeu produit de la sociabilité ; il offre au pratiquant des expériences du lien social irremplaçables, en dehors des sanctions habituellement associées à ce genre de comportement dans la vie ordinaire. Le jeu plonge l'enfant dans un monde enchanteur où il découvre les ressources de son corps, ses capacités d'agir et de communiquer. L'animateur ne doit pas désenchanter le monde ludique de l'enfant.

Cependant l'adulte éprouve beaucoup de difficultés à faire confiance au jeune ; il a tendance à citer le projet de l'enfant tout en y substituant son propre projet d'adulte. Il s'ensuit de constantes tentatives de didactisation du jeu sportif, du sport bien entendu mais aussi du jeu traditionnel. Le jeu est alors décomposé, modifié en fonction de visées pédagogiques, traité sous forme de séquences et de progressions éducatives. Bref, le jeu est déjoué. La magie du jeu tend alors à se perdre dans le formatage de l'ingénierie didactisante.

Il ne s'agit pas de suggérer à l'animateur de disparaître quand l'enfant joue. Son rôle reste primordial sur le plan de la régulation socio-affective : susciter un climat convivial, encourager le respect des règles, éviter les brimades, veiller au contrôle de l'agressivité et de la violence, favoriser la solidarité et le respect d'autrui. Son intervention décisive se fera dans le choix des jeux. Une bonne



connaissance des jeux et de leur logique interne est indispensable pour bien anticiper leurs effets sur le plan de la sollicitation corporelle, de la communication et des habiletés motrices mises en œuvre (c'est la raison pour laquelle les fiches de ce livret insistent sur cet aspect). Choisir tel jeu ou faire découvrir tel autre, engage la responsabilité de l'animateur qui, en ce sens, adopte une démarche éducative sans duper les joueurs. Au-delà de la fantaisie et de la spontanéité qui s'y déploient sur le vif, le jeu possède une fonction structurante dont la portée éducative potentielle est manifeste.

Le jeu étant choisi, laissons-le se dérouler selon ses péripéties propres, sans que l'animateur, se croie obligé de l'interrompre à tout instant afin d'expliquer la meilleure technique d'interception ou de démarquage. Laissons les joueurs libres de leur conduite et de leur stratégie dans le cadre des règles et du contrat ludique adopté; laissons les enfants vivre à leur gré leurs difficultés et leurs réussites. Ne gâchons pas avec nos préoccupations didactiques le plaisir du jeu.

Pierre Parlebas



Petite bibliographie commentée



Boutin Michel

Le livre des jeux de pions ⁽¹⁾

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 des jeux sportifs.

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

Ferretti Enrico

Giochi sociomotori

Ticino (Suisse), Centro didattico cantonale, 208 pages, 1997

Dans ce livre consacré aux jeux des jeunes enfants, Enrico Ferretti montre combien les activités motrices apportent une contribution décisive au développement de l'enfant. Il souligne l'intérêt d'une observation contrôlée des enfants aux cours de leurs jeux, et propose une méthodologie d'analyse des jeux socio-moteurs toujours soucieuse d'applications didactiques.

L'auteur accorde une grande partie de l'ouvrage à la description et à l'analyse d'une vingtaine de jeux enfantins en les restituant dans une démarche pédagogique qui s'appuie sur les analyses précédentes.

Guillemand Gérard, Marchal Jean-Claude, Parent Martine, Parlebas Pierre, Schmitt André

Aux quatre coins des jeux ⁽¹⁾

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.



Larraz Alfredo, Maestro Fernando,
Juegos tradicionales aragoneses en la escuela

Saragoza : Mira editores,
155 pages, 1991

Une bonne trentaine de jeux traditionnels de la région aragonaise sont décrits par les auteurs qui les présentent de façon concrète en vue de la pratique des enseignants.

Alfredo Larraz et Fernando Maestro examinent ces jeux régionaux sous les aspects les plus importants de leur logique interne, et commentent quelques unes de leurs structures influentes avec beaucoup d'à propos. Il est intéressant de constater qu'ils ont adopté une présentation proche de celle du fichier, et qu'ils ont par exemple repris les six pictogrammes de l'en tête des fiches, ce qui met le lecteur en situation de familiarité.

Marchal Jean-Claude
Jeux traditionnels et jeux sportifs - Bases symboliques et traitement didactique

Paris : Éditions Vigot, 432 pages, 1990

Ce livre offre une très belle présentation de plusieurs centaines de jeux traditionnels qui sont regroupés dans six catégories de base : le voyage, la chasse, la bataille...

Jean-Claude Marchal adopte un point de vue structural et montre comment les différents paramètres du jeu peuvent être modifiés et agencés entre eux, de façon à entraîner de nouvelles variantes dont il s'attache à souligner les caractéristiques intéressantes.

Très soucieux des applications en situation de terrain, l'auteur accorde une place importante à la dimension didactique, notamment en multipliant les exemples d'illustration.

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 communications 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.



Schmitt André, Boulogne André,
Marchal Jean-Claude,
**Vers des jeux sans
animateurs** ⁽¹⁾

Paris : Ceméa,
74 pages, 1974

Présentée par Jean-Claude Marchal, cette brochure reprend plusieurs articles parus dans la revue *Vers l'Éducation Nouvelle* ⁽²⁾, sous l'impulsion d'André Schmitt et d'André Boulogne qui, de façon inlassable, ont encouragé le recueil, l'étude et la pratique des jeux traditionnels. Leur idée est ici de rendre les jeux aux enfants, d'éviter que ceux-ci soient toujours sous la pesante autorité d'un adulte comme dans le cas des sports actuels.

Sont donc décrits et commentés de nombreux jeux traditionnels particulièrement appréciés. Issus des patrimoines régionaux, ces jeux « auxquels les enfants peuvent jouer sans l'obligatoire présence d'un adulte animateur », écrit André Schmitt, offrent à cet ancien responsable du groupe « Vie physique et jeux » des Ceméa, l'occasion de souligner la nécessité de revaloriser une véritable culture ludique enfantine.



Staccioli Gianfranco
Il gioco e il giocare

Roma : Carroci editore,
230 pages, 1998

Auteur remarqué de nombreux ouvrages consacrés au jeu de toute nature, Gianfranco Staccioli propose ici une étude approfondie de différents univers ludiques qui replongent ceux-ci dans leurs contextes d'appartenance, historiques et sociaux.

Il commente les travaux de nombreux auteurs, anciens et modernes, parmi les plus saillants (Fénelon, Huizinga, Caillois...) qui ont souligné l'importance des jeux au point de vue psychologique, social ou pédagogique. Chemin faisant, il se réfère à une foule de jeux dont il décrit les règles et dont il dégage les traits principaux de logique interne. Ainsi, appuyés sur des exemples concrets et vivants, ses intéressantes analyses lui permettent de dégager la portée des jeux qui apparaissent comme le miroir du monde.

1. Ces ouvrages sont notamment diffusés par les Ceméa.

2. *Vers l'Éducation Nouvelle*, 5 numéros par an, abonnement à : Ceméa Publications, 24, rue Marc Seguin - 75883 Paris Cedex 18 - Tél. 01 53 26 24 41 - Fax 01 53 26 24 19

24 fiches et un livret pour l'animateur



Les jeux sont des situations d'action et de communication d'une exceptionnelle richesse.

Cette publication vous fera mieux connaître leurs infinies ressources pour les mettre au service de l'enfant. Elle comprend un livret pédagogique et 24 fiches.

La rédaction de celles-ci répond schématiquement à deux objectifs complémentaires :

- proposer un outil pédagogique d'utilisation immédiate pour l'animateur.
- suggérer une réflexion, liée à la pratique, sur tout ce qui se passe d'intéressant au cours du déroulement ludique.

Chaque jeu est introduit par six vignettes chargées de fournir à l'éducateur les informations de base qui orienteront ses décisions et son animation. Un répertoire des jeux vous est proposé, récapitulant les différents éléments pour la mise en œuvre de cette activité : âge des enfants, taille du groupe, lieu de pratique, durée, matériel nécessaire, intérêt pédagogique.

Ce fichier est le fruit d'un long travail collectif du groupe national « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa, dirigé par Pierre Parlebas.