

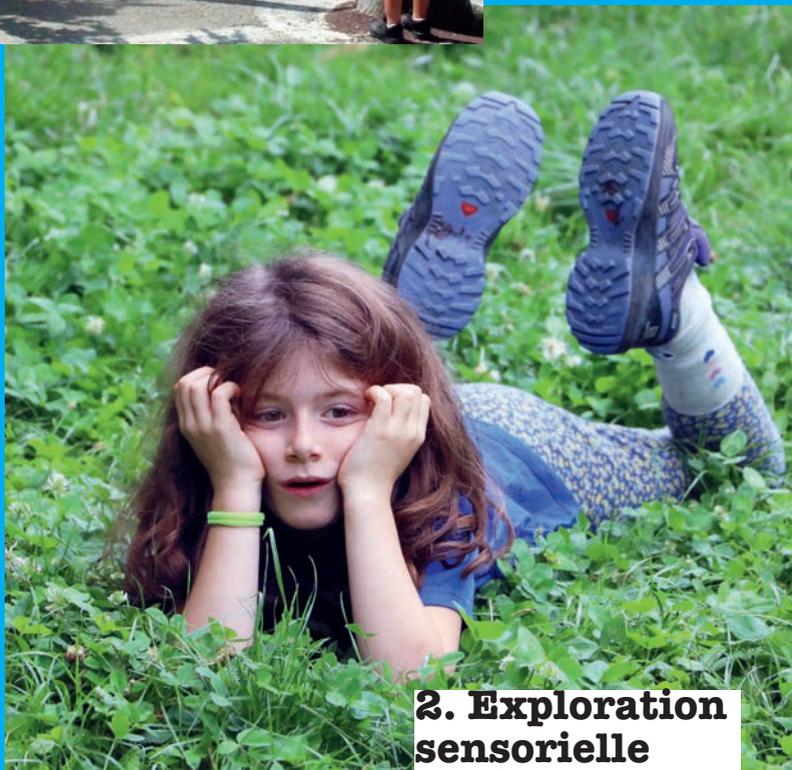
activités



© Olivier Brocaut

1. Cache-cache

Se cacher et s'approcher sans se faire voir. Un jeu qui peut être pratiqué aussi bien dans la forêt que dans une cour d'école.



© Olivier Ivanoff

2. Exploration sensorielle

Se balader et prendre le temps de regarder et de s'imprégner de paysages parfois extraordinaires.

Cachette gamolle

Drôle de nom pour un jeu d'approche traditionnel. À la gamolle, il faut savoir se cacher, réagir rapidement, s'adapter à l'environnement et s'entraider. Mais attention au gardien qui fait le guet et peut vous faire prisonnier. Mais qu'est-ce qu'une gamolle ? Une grosse boîte de conserve de collectivité vide, une bonbonne d'eau en plastique, un pouf, etc. Il faut que l'objet choisi puisse tenir debout tout seul, soit suffisamment gros pour être vu de loin et que l'on puisse taper dessus sans risquer de se blesser.

pratique

Nombre de joueurs

De 8 à 14 personnes.

Matériel

- un objet sur lequel on peut frapper (gamolle)
- une bague, un bâton ou une frite de natation
- éventuellement des craies, cônes, ou disques pour délimiter, de la ficelle ou corde à linge, des pinces à linge et des draps, des tissus pour créer des cachettes.

Temps

Environ une demi-heure.

Type d'espace

Traditionnellement joué dans un espace naturel avec une variété de cachettes plus ou moins discrètes, plus ou moins loin du lieu où est posée la gamolle. Il faut aussi que l'espace autour soit dégagé et praticable pour des courses rapides. En milieu urbain, les cachettes existent



© Olivier Ivanoff

aussi, on peut en ajouter en prenant exemple sur les jeux spontanés des enfants au milieu des draps qui

sèchent. Un espace délimité sera nécessaire pour les prisonniers et les prisonnières.

règles du jeu

Dans ce jeu d'approche, le gardien ou la gardienne fait le guet et part à la recherche des joueurs cachés. Pour les envoyer en prison, il faudra crier le prénom de la personne vue et aller frapper la gamolle avec son bâton. Les autres joueurs essaient de ne pas se faire voir pour venir donner un grand





© Olivier Ivanoff

coup de pied dans l'objet gardé afin de le projeter le plus loin possible. Cette action aura pour conséquence de vider la prison. La gardienne ou le gardien ira alors chercher la gamolle pour la ramener à sa place en marchant à reculons, puis relancera le jeu en criant « gamolle » en posant le bâton sur celle-ci. Pendant ce temps tout le monde sera reparti se cacher. Le jeu s'arrête dès qu'un nombre de

prisonniers fixé ensemble est atteint. Il y a alors un changement de gardien. À noter : il est plus facile de démarrer rapidement le jeu en introduisant les règles au fur et à mesure.



© Olivier Ivanoff

Pour aller plus loin

Jean-Claude Marchal, ancien responsable des activités physiques aux Ceméa, classe ce jeu avec les autres jeux d'approche¹ dans le thème symbolique de la chasse. On y retrouve des attitudes ancestrales, un esprit d'aventure où se mêlent contrôle de soi, habileté, bravoure tant des chasseurs, chasseuses que du gibier. Les espaces naturels sont propices aux jeux d'approche tant par les cachettes, chemins, que l'imaginaire du couple proie-prédateur qu'ils convoquent. Cependant quelques aménagements peuvent rendre possible la transposition dans la cour du centre de loisirs ou de l'école.

¹ *Jeux traditionnels et jeux sportifs. Bases symboliques et traitement didactique*, Jean-Claude Marchal, Vigot, 1996

Un jeu à construire ensemble

Comme dans tous les jeux non codifiés, les règles sont construites par le groupe et s'adaptent à son état d'esprit ainsi qu'à l'espace dont il dispose tout en gardant la structure du jeu. Le groupe ira dans un premier temps visiter les limites de l'espace dans lequel il va jouer; en repérant les dangers, en faisant des marquages ensemble. Le point où est posée la gamolle sera tracé au sol, la zone faisant office de prison sera définie. Pour déterminer qui gardera et frappera le coup d'envoi sur la gamolle, on peut aussi mettre en place un rituel, un protocole ou encore une décision démocratique.

À lire

Aux quatre coins des jeux, Gérard Guillemard, Jean-Claude Marchal, Martine Parent, Pierre Parlebas et André Schmitt, Éditions du scarabée, 1984.



© Olivier Brocart

Olivier Brocart

activité 2

Exploration sensorielle

Observer, humer, goûter, toucher les matériaux pour ressentir et percevoir son environnement. Une activité simple à organiser dès le début d'un séjour de vacances ou d'un stage, avec peu de matériel. L'occasion aussi de s'ouvrir aux autres puisqu'il est question d'explorer en petit groupe.



pratique

Nombre

Par groupe de 3 à 5 enfants ou adultes.

Temps

1 à 2 heures, après la prise de connaissance des consignes.

Matériel

Appareil photo, téléphone portable, boîte vide, feuille quadrillée, crayon, stylo.

Précautions

Habits selon la météo, chaussures et vêtements pour se protéger des « petites bêtes », trousse de secours, gourdes et en-cas.

Espace

À la campagne, à proximité du centre de vacances ou d'un lieu de stage.





© M. Reboung

Une aventure individuelle et collective

Une récolte sensorielle pour ressentir et rapporter un point de vue, un son, une odeur, une matière végétale à goûter, etc. Chaque groupe, muni d'une carte au 1/25 000 des environs du centre de vacances ou du lieu de stage, ira glaner des éléments sensibles.

Le groupe pourra chercher un point de vue, repéré sur la carte, mais aussi faire des découvertes à l'improviste, au détour du chemin. Une photographie vient saisir l'instant.

La prise de vue peut être individuelle ou associer le groupe. Quel angle ? De quel endroit ? Avec quelle lumière ? Comment cadrer ? Autant de contributions à discuter avant de récolter cette impression visuelle.

Nombre de matières et d'objets présents dans un espace de nature, et aussi de culture, jouent sur la multiplicité des sens. Il faut se préparer à percevoir l'attraction d'une odeur de terre, d'écorce, d'une graminée... Mais aussi ne pas oublier les sons, quand, sous un ciel badigeonné d'étoiles, les oreilles paraissent alertées par

le moindre gazouillis. En journée, au cours de l'exploration, l'eau, si elle vient d'une source ou au débouché d'un lavoir peut se faire entendre bruisante, calme ou troublée, mêlant alors le regard au son. Un enregistrement d'une trentaine de secondes ajoute du sensible à la collecte.

Un recueil respectueux

On peut recueillir un brin de végétation pour compléter la palette. Parfois un panneau dans les parcs naturels défend de cueillir, un dessin remplacera alors le végétal ou le minéral que l'on rapportera dans une boîte. Là aussi, marquer l'endroit de la récolte, comprendre ce qu'il fait là, s'intéresser à le nommer, le représenter dans sa forme, sa couleur, sa masse (léger ou non), sa dimension (en morceaux ou entier). La prise de notes sur place est préférable lorsqu'il s'agit de restituer l'expérience. Car au retour, même éreinté ou fourbu, il y a encore l'envie d'assembler ces sens (la vue, l'audition, le goût, l'odorat, le toucher) et d'en rendre compte aux autres. Une mise en scène, une carte imaginée à partir des points de glanage, une histoire à inventer qui métamorphose l'aventure d'un groupe de quatre ou cinq, sur les chemins.

.../



© M. Reboung



© M. Rebourg

/...

Géographie universelle

Dans *L'Histoire d'un ruisseau* (1869), le géographe Élisée Reclus, aussi auteur d'une *Nouvelle Géographie universelle* en 19 tomes (1875-1894), écrit « *l'histoire d'un ruisseau, même de celui qui naît et se perd dans la mousse, est l'histoire de l'infini* ». Cette allégorie éclaire l'activité d'exploration sensorielle, qui convoque la découverte et mobilise les facultés de chacun et chacune. Pour ce scientifique, contemplatif et pédagogue singulier, le jeu et l'activité sont étroitement liés. « *Le libre amusement, tel est l'un des plus grands éducateurs de l'homme. Ce que nous appelons le jeu et que nous distinguons actuellement avec tant de soin du travail, fut, après la nourriture, la forme la plus ancienne de l'activité des hommes.* »

Michel Rebourg



© Amélie laïque Pont l'abbé



© M. Rebourg



© M. Rebourg

1. Extrait de *L'Homme et la Terre* (1905-1908). On peut retrouver un choix de ses écrits dans *Les Grands Textes*, 2014, collection Champs classiques, éd. Flammarion.

Abonnez-vous !

Une revue pour penser et agir



yakamedia@cemea.asso.fr



Et pour aller plus loin

YAKAMÉDIA.FR
LA MÉDIATHÈQUE ÉDUCATIVE DES CEMÉA

la revue des Ceméa/n°598/juill

CEMÉA
LIEUX. FORMATION