

LES JEUX TRADITIONNELS



LES JEUX TRADITIONNELS ET L'USEP

Parce qu'ils sont basés sur des systèmes de communication riches et divers, les jeux traditionnels sont particulièrement adaptés aux rencontres Usep, qui ont pour vocation de favoriser les échanges entre écoles et de faire entrer en communication les enfants par l'intermédiaire d'une activité physique. La palette est large, du jeu le plus simple au plus complexe, ce qui offre beaucoup de souplesse dans la forme de la rencontre. Celle-ci peut être axée sur la découverte, l'initiation ou sur une pratique confirmée. Depuis quelques années déjà, plusieurs associations et plusieurs départements (Gironde, Somme, Finistère, etc.) se sont emparés de ce support privilégié pour développer la culture sportive de leurs jeunes licenciés. En mars 2002, l'Usep a également retenu pour sa semaine nationale le thème « Jeux d'antan, jeux d'enfants ». Devant l'engouement suscité dans l'ensemble de nos associations par ce coup de projecteur sur les jeux du patrimoine, le thème a été reconduit pour 2003 (du 26 mars au 2 avril). Ce document, élaboré par l'Usep nationale, a pour but de vous aider à préparer ce rendez-vous.

JEUX D'ANTAN, JEUX D'ENFANTS

On aurait pu croire que l'avènement des jeux vidéos et des personnages virtuels sonnerait le glas des jeux traditionnels. Il n'en a rien été. Bien au contraire, ces jeux hérités du patrimoine continuent de se transmettre de génération en génération. Il suffit d'observer une cour d'école à l'heure de la récréation, de pénétrer sous les préaux, de passer un moment dans un centre de loisir : on y joue toujours à chat, à la chasse au trésor, aux billes, à la corde, à l'épervier, aux chaises musicales, au bérêt-ballon, à « Jacques a dit », etc. Ces jeux suscitent toujours l'enthousiasme des enfants, qui n'auraient pas l'idée de les opposer à leur pratique, souvent assidue, de la GameBoy ou de la Playstation.



Pour eux, il s'agit d'action, d'engagement physique, voire de dépassement de soi. Et s'ils ne sauraient l'exprimer verbalement, leur façon de jouer et de faire vivre leur corps témoignent d'une culture, d'un « patrimoine corporel » nourri de gestes, d'attitudes et d'apprentissages. A ce titre, on peut rapprocher les jeux traditionnels des contes ; on y retrouve les mêmes héros, issus d'un imaginaire commun : le chat, la souris, l'ours, le petit Poucet ou le grand méchant loup !

Il s'agit aussi de jeu, ce jeu qui participe de la construction de leur personnalité. Cet aspect ludique et jubilatoire du jeu est primordial. Mais il est aussi un enjeu sous-jacent, celui de mettre en scène symboliquement la peur, la liesse, la vio-

QUELQUES NOMS
EVOCATEURS

Les jeux traditionnels séduisent aussi par leurs noms plein de verve. Parmi ceux qui ravissent les oreilles des enfants, en voici quelques-uns : « Loup y es-tu ? » ; « Tirer son épingle du jeu » ; « Frapper Guillaume » ; « La main chaude » ; « Le voleur de pierres » ; « Les douaniers-contrebandiers » ; « Balle au chasseur » ; « Mère, veux-tu ? » ; « Le torche-cul » ; « Qui prendra la place du roi ? » ; « Enfants fuyez, voici votre mère ! ».

lence, l'amour, la mort, la vie... Les jeux traditionnels sont un terrain d'entraînement des émotions humaines. Ce sont aussi des jeux de rôles qui proposent des systèmes de communication particulièrement riches et divers. Les jeux traditionnels contribuent à nourrir l'imaginaire tout en favorisant la sociabilité des enfants.

PLUS ÉDUCATIFS QUE LES SPORTS ?

Les jeux traditionnels suscitent souvent des relations plus subtiles et surtout plus ambivalentes que dans des sports collectifs dont la principale caractéristique est d'opposer deux adversaires, qu'il s'agisse de deux personnes ou de deux équipes.

Et si certains sports collectifs (le rugby par exemple) sont issus de jeux traditionnels, leur évolution et leur codification les en ont clairement distingués.

Les jeux traditionnels échappent souvent à ce modèle « binaire ». Ils offrent aux participants plusieurs choix dans le rôle à tenir dans le jeu. Ces décisions peuvent se traduire par un changement brutal d'un rôle à son contre-rôle : c'est le cas dans des jeux tels que « les Barres », « l'Ours et son gardien » ou « Accroche-décroche ».

Autre exemple, à la « Balle assise » chaque joueur est aux prises avec une « double contrainte » : l'adversaire désigné est aussi un partenaire indispensable ; on change de partenaire selon son gré et on peut décider soi-même qui sera momentanément son ami ou son rival. A l'inverse, dans la compétition sportive, il faut faire preuve de supériorité. La coopération, la solidarité qui se manifestent au sein d'une équipe sportive sont alors un sous-produit de l'opposition. Dans les jeux traditionnels, le résultat d'une partie est plus ambigu, plus mesuré. La victoire ou la défaite ont moins d'importance. Le vainqueur est même parfois connu avant même que la partie ne commence : à l'Épervier ou à « l'Esquive-balloon au loup », tout l'intérêt et le suspense résident dans la façon dont on repousse l'échéance. Très souvent, la coopération y est également très développée. Citons seulement « la Délivrance », la Passe à dix ou la Balle au prisonnier.

En le plongeant dans un univers de relation particulièrement riche, les jeux traditionnels contribuent ainsi pleinement à l'éducation de l'enfant.

UN PATRIMOINE CULTUREL COMMUN

La place importante qu'occupent certains jeux traditionnels dans des régions à forte identité comme la Bretagne, la Picardie ou le Pays basque rappelle, leur dimension culturelle. En outre, certains jeux ne sont pratiqués que dans une région. D'autres, les plus nombreux, le sont sous formes de multiples variantes influencées par l'histoire et les modes de vie. Cette diversité souligne l'intérêt de ce patrimoine, qu'il soit local, régional, national, voire européen. Au-delà de leur dimension motrice et relationnelle, les jeux traditionnels constituent ainsi un support éducatif privilégié. Enfin, parce qu'ils encouragent la participation de personnes de tous âges et issues de tous milieux, les jeux traditionnels permettent de dépasser les barrières générationnelles ou sociales. En cela, ils constituaient sans doute avant l'heure un modèle de sport pour tous.



L'attention et la concentration dominent si l'on veut gagner en stratégie.

PETITE HISTOIRE DU JEU AU
SEIN DU SYSTÈME SCOLAIRE

L'histoire du jeu à l'école oscille entre acceptation, interdiction et forte incitation. Ceci en raison de l'opposition fondamentale entre le jeu et le travail, qui détermine la discipline du système éducatif. Même la conception défendue par Jean-Jacques Rousseau, qui pourtant est la première à s'appuyer sur le jeu, demeure dans cette dualité où le jeu tient le pôle du repos, de la détente et du divertissement bien mérité par le travail qui l'a précédé.

A l'école, les jeux de récréation sont encouragés et étudiés dès les années 1870 pour des raisons identiques. Au milieu du siècle dernier, une modeste invention révolutionnera bon nombre de jeux. Il s'agit de la production industrielle à partir des années 1855 de la balle en caoutchouc (grâce à l'invention de la vulcanisation). Puis, les manuels de jeu se multiplient et vers 1900 les premières études sur le jeu comme facteur de développement apparaissent. C'est aussi l'aube de la standardisation des jeux avec le développement de l'industrialisation des équipements qui accompagne l'apparition du temps de loisirs (week-end) dans les couches moyennes, en Angleterre tout d'abord. Mais dans le système scolaire, les enseignants sont responsables des enfants qu'on leur confie et c'est ainsi qu'apparaît une vague d'interdiction des jeux.

Cette interdiction participe fondamentalement de la réprobation portée sur les jeux au sein du système scolaire. Toutefois, elle s'ouvre en même temps vers une certaine tolérance qui s'appuie sur une longue tradition qui a été une sorte de code de conduite souvent peu explicité mais dont la déontologie est parfaitement fixée par des générations d'enseignants. Cela va des mesures de sécurité à la condamnation morale des jeux qui symbolisent la guerre, l'argent ou la violence. Nous avons une liste évocatrice des jeux du folklore enfantin qui ont été exclus de l'école, surtout, en milieu urbain. Dans les circonstances d'une activité autonome, cette interdiction est justifiée dans la mesure où ils menacent directement la sécurité des enfants. Dans des situations différentes, une séance d'EPS par exemple, on aménage le milieu et on donne des consignes qui préviennent le danger potentiel. Ces jeux interdits deviennent même intéressants à enseigner dans la mesure où ils peuvent apprendre la vigilance (ou l'attention) ainsi que le respect de l'intégrité d'autrui.

Bibliographie

- **Jeux traditionnels et jeux sportifs**, par Jean-Claude Marchal, Collection Sport + Enseignement, éditions Vigot, 1992. 420 p. Les jeux traditionnels sont ici présentés à travers six thèmes symboliques et dix-huit classes distinctes qui, croisées avec six variables structurales, peuvent permettre de créer des centaines de jeux adaptés aux circonstances et aux objectifs éducatifs. 350 exemples caractéristiques de jeux rendent compte de la richesse et de la variété de notre patrimoine ludique.
 - **Jeux, Sports et Sociétés**, par Pierre Parlebas, Paris, Insep, 1999. Une base théorique très rigoureuse et une référence, signées par le chercheur et pédagogue qui fait autorité en la matière. Pierre Parlebas fait ici la synthèse de ses études sur les conduites motrices, la socio-motricité et la valeur du jeu.
 - **Fichier de jeux sportifs : 24 jeux sans frontière**, CEMEA, par le groupe « Jeux et Pratiques ludiques » animé par Pierre Parlebas.
 - **Les Jeux du Patrimoine, tradition et culture, Essai de réponses**, Edition Revue EPS mai 1989, 71 p. Elaboré par un groupe de travail ministériel avec une introduction de Pierre Parlebas, avec des fiches reprenant les jeux les plus couramment utilisés, références culturelles et historiques à l'appui. Un outil pédagogique fort utile.
 - « **Danses et Jeux du patrimoine** », dans la revue EPS 1 n° 105, novembre-décembre 2001. Ce numéro spécial regroupe des interviews de Pierre Parlebas et Jean-claude Marchal sur la raison d'être des jeux traditionnels, des expériences vécues dans différentes régions relatées par des enseignants, la réflexion menée par une équipe académique EPS sur le sens des jeux traditionnels, des fiches pédagogiques du cycle 1 au cycle 3 et enfin un dossier complet sur la danse traditionnelle. Un document très synthétique.
 - **Des jeux à la carte (200 jeux)**, par les CPD et CPC de Gironde : fichier de jeux édité par la revue EPS.
 - **Fichier USEP, 120 jeux pour les petits, 40 jeux pour les grands**, édités par la FCOL Charente (14, Rue St-Paul, 16016 Angoulême Tél : 05 45 95 28 22).
- Et aussi :
- **Picards, faites vos jeux !**, édité par la commission « Sports et jeux de Picardie », édition Ligue de Picardie de Longue Paume, décembre 2000, 80 p. Une présentation approfondie et très illustrée des sports picards (les jeux de paume, les jeux de balle, le javelot tir sur cible) et des jeux picards (la choule, les jeux de quilles, le jeu du baquet, etc.). Autant d'éléments vivants du patrimoine régional.
 - **Les Jeux des Bretons**, par François de Beaulieu, photos de Hervé Ronné, éditions Ouest-France, 128 p., 15 €.
 - **Jeux, fêtes et traditions dans le Nord et le Pas-de-Calais**, par Véra Dupuis, photos de Samuel Dhote, éditions Ouest-France, 128 p., 30, 35 €.
 - **Jeux du monde. Leur histoire, comment les construire, comment y jouer**, Unicef - FV Grunfeld - Ed.Lied Genève.
 - **Les français jouent aux quilles**, par H. Trémaud, éditions Maisonneuse et Larose.
 - **Jeux d'hier et d'avant hier dans le Nord-Pas-de-Calais**, par Luc Delporte, éditions Presses d'Angrienn (23, rue Jean-Jaurès à Fourmies, Nord).
 - **Jeux de société traditionnels**, par A.Christine Beauviala, éditions Bonneton.



CONTACTS

Editions revue EPS
(éducation physique et sport)
11, avenue du
Tremblay (bois de
Vincennes), 75012
PARIS
Tél. : 01.41.74.82.82
Fax : 01.43.98.37.38
E-mail :
redaction.eps@revue.
eps.com
Site internet:
www.revue-eps.com

Confédération
F.A.L.S.A.B (jeux et
sports traditionnels
de Bretagne)
Centre culturel Breton
Place de l'Europe
29230 LESNEVEN
Tél./Fax :
02.98.83.30.41
Site internet:
www.falsab.com
Ce site présente une
réflexion sur les jeux
traditionnels, un
répertoire de jeux
accompagnés de
fiches pédagogiques
et des propositions en
termes de formation

DEUX EXEMPLES DE RENCONTRES USEP

1. PAR ÉQUIPE, SOUS FORME D'ATELIERS

JEUX SUPPORTS :

- 4 jeux de patrimoine breton : Kilhou kozh, palets sur planche, Chench baz yod, tir à la corde.
- 2 jeux de tradition : « le voleur de pierres » et « la galoche ».

MODALITÉS :

Les équipes sont constituées de 7 enfants, dont un arbitre qui change à chaque jeu.

Les équipes passent d'un atelier à l'autre selon un ordre chronologique et une durée fixe à respecter (un signal sonore indique toutes les 30 minutes les moments de permutation). Chaque équipe renseigne au fur et à mesure sa feuille de route. Chaque atelier est coordonné par un adulte.

ESPACE N°1 VOLEURS DE PIERRES Terrain N°1 : 1 adulte, 4 équipes Terrain N°2 : 1 adulte, 4 équipes Terrain N°3 : 1 adulte, 4 équipes		ESPACE N°2 LA GALOCHE 2 adultes, 6 jeux (2 équipes par jeu)
ESPACE N°3 KILHOU KOZ 1 adulte, 6 jeux (2 X 1/2 équipe par jeu) CHENCH BAZ YOD 1 adulte, 6 jeux (2 X 1/2 équipe par jeu)		ESPACE N°4 PALETS 1 adulte, 6 jeux (2 X 1/2 équipe par jeu) TIR A LA CORDE 1 adulte, 3 jeux (2 équipes par jeu)

Espace N°1 → Espace N°2 → Espace N°3 → Espace N°4 → Espace N°1
 1 rotation aux différents jeux (durée : 30 minutes chacun)

FEUILLE DE ROUTE :

JEUX	POINTS OBTENUS (Éventuellement)	IMPRESSIONS (Entourez la tête qui correspond et indiquez pourquoi)	SIGNATURE DE L'ENFANT ARBITRE
VOLEURS DE PIERRES		☺ ☹ ☹ Pourquoi ?	
CHENCH BAZ YOD		☺ ☹ ☹ Pourquoi ?	
TIR A LA CORDE		☺ ☹ ☹ Pourquoi ?	
GALOCHE		☺ ☹ ☹ Pourquoi ?	
KILHOU KOZ		☺ ☹ ☹ Pourquoi ?	
PALETS SUR PLANCHE		☺ ☹ ☹ Pourquoi ?	
TOTAL			

2. DES OPPOSITIONS INDIVIDUELLES SOUS FORME DE DÉFIS

JEUX SUPPORTS :

Tous les jeux traditionnels dont la structure permet un défi à 2 joueurs.

L'ÉCHELLE DES DÉFIS :

JOSÉ	SORAYA
MAMADOU	JACQUES
ELISABETH	ILIES
MICHEL	GÉRARD
ABDEL	FATOUMATA
ISABELLE	BRIGITTE
SALIMA	MANUEL

Les noms des participants figurent sur des étiquettes mobiles bien visibles. Ils sont disposés en deux échelles par tirage au sort.

Les joueurs lancent des défis pour essayer d'atteindre le haut de l'échelle.

Les deux joueurs qui se défient, choisissent un jeu traditionnel et négocient le décompte des points et les règles qu'il faut appliquer et respecter pour leur partie.

DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE :

1. Après le tirage au sort qui a déterminé l'ordre des noms sur l'échelle, les joueurs peuvent commencer à se défier.
2. Seul un nom placé en bas peut lancer un défi à un nom plus haut ; c'est le nom du bas qui choisit le jeu et éventuellement le règlement à appliquer.
3. Un nom placé plus haut ne peut refuser un défi.
4. On peut défier un joueur qui se trouve, jusqu'à 2 places au dessus si l'échelle comporte six joueurs ou moins, jusqu'à 3 places si l'échelle comporte plus de six noms.
5. On peut changer d'échelle, mais le fait de changer vaut pour une place.
6. On peut défier deux fois de suite le même joueur.
7. On ne peut choisir que trois fois le même jeu.
8. Chaque jeu ne peut durer plus de 3 minutes (à définir lors de l'organisation de la rencontre).
9. Après chaque jeu les joueurs vont donner les résultats à l'arbitre ou à l'organisateur de la rencontre qui vérifiera le déplacement des étiquettes.

Si le joueur qui lance le défi, c'est à dire celui du bas, gagne la partie ou fait match nul, il prend la place de celui du haut, tandis que celui du haut descend à la place de celui du bas.

Si le plus haut gagne, rien ne change.

QUATRE EXEMPLES DE JEUX TRADITIONNELS

1. POULES RENARDS VIPÈRES

NOMBRE DE JOUEURS : 3 équipes de 8 à 15 joueurs.

MATÉRIEL : 3 jeux de foulards.

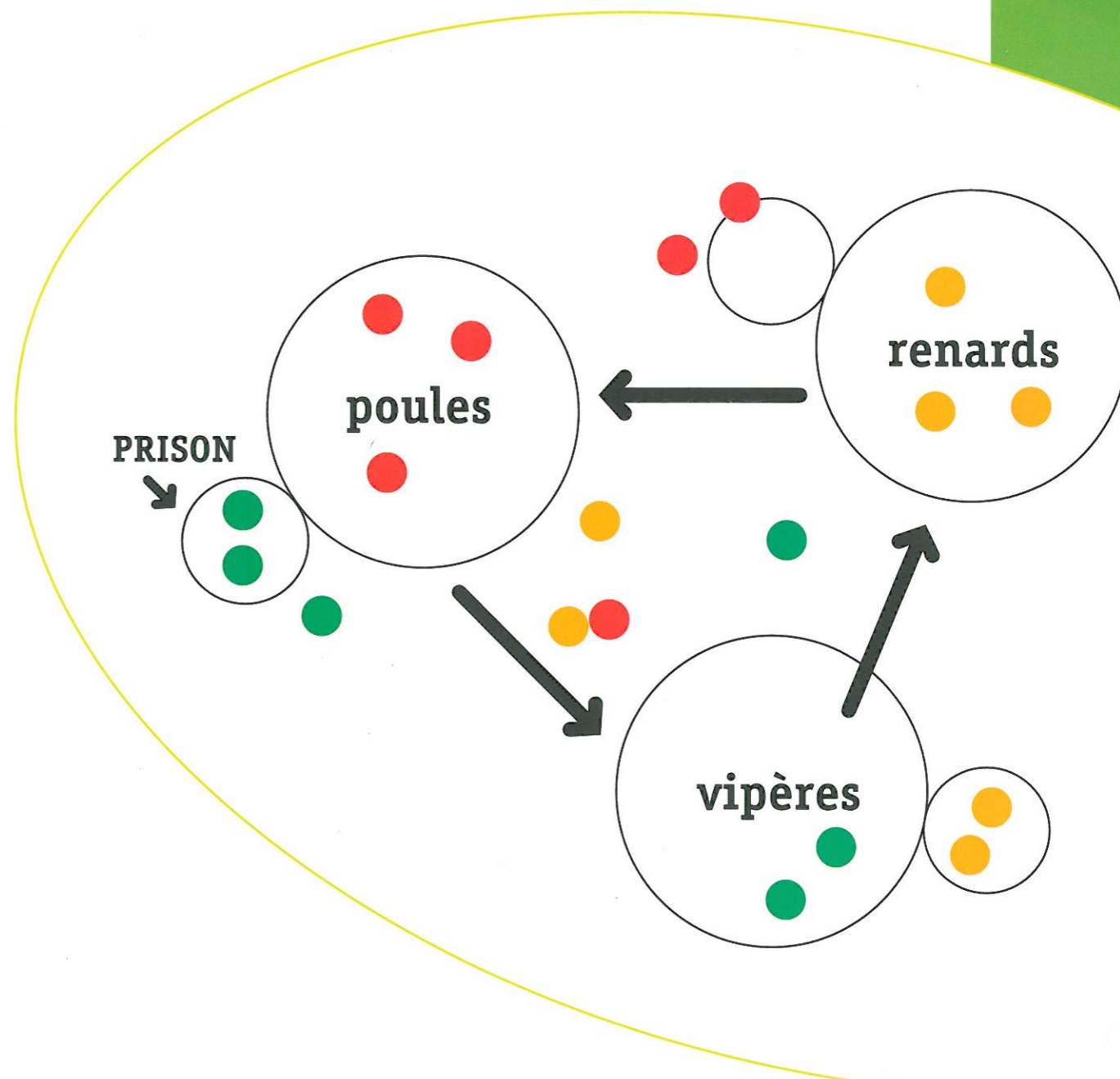
PRINCIPE : Chaque équipe, basée initialement dans son refuge, a prise sur la seconde et est vulnérable vis-à-vis de la troisième.

Ainsi, les renards prennent les poules qui prennent les vipères qui prennent les renards. Les prises se font par toucher de la main (double frappe). Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.

DÉROULEMENT : Un joueur qui a pris un adversaire doit l'accompagner dans la prison de son camp et ne peut être tou-

ché durant le trajet. Les prisonniers peuvent faire une chaîne à partir de leur prison pour être tous délivrés lorsqu'un partenaire vient toucher le bout de la file. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer.

GAIN DE LA PARTIE : Le jeu peut accidentellement s'arrêter lorsque tous les membres d'une équipe ont été faits prisonniers. Dans ce cas l'équilibre « écologique » est rompu et les autres équipes vont aussi mourir, faute de subsistance. Lorsque le jeu est compris par l'ensemble des joueurs, il se déroule, la plupart du temps, sans fin, par autorégulation.



2. LE SORLIN

MATÉRIEL : 1 boîte de conserve (vide) appelée *Sorlin*, une pierre plate, une balle de chiffon par joueur.

TERRAIN : délimité par 2 lignes parallèles distantes de 6 à 12 m.

JOUEURS : 8 à 12 joueurs.

RÈGLES : Chaque joueur prend une place sur une des deux lignes. Un gardien se place à côté du Sorlin. Les joueurs à tour de rôle essaient de renverser la boîte posée sur la pierre plate.

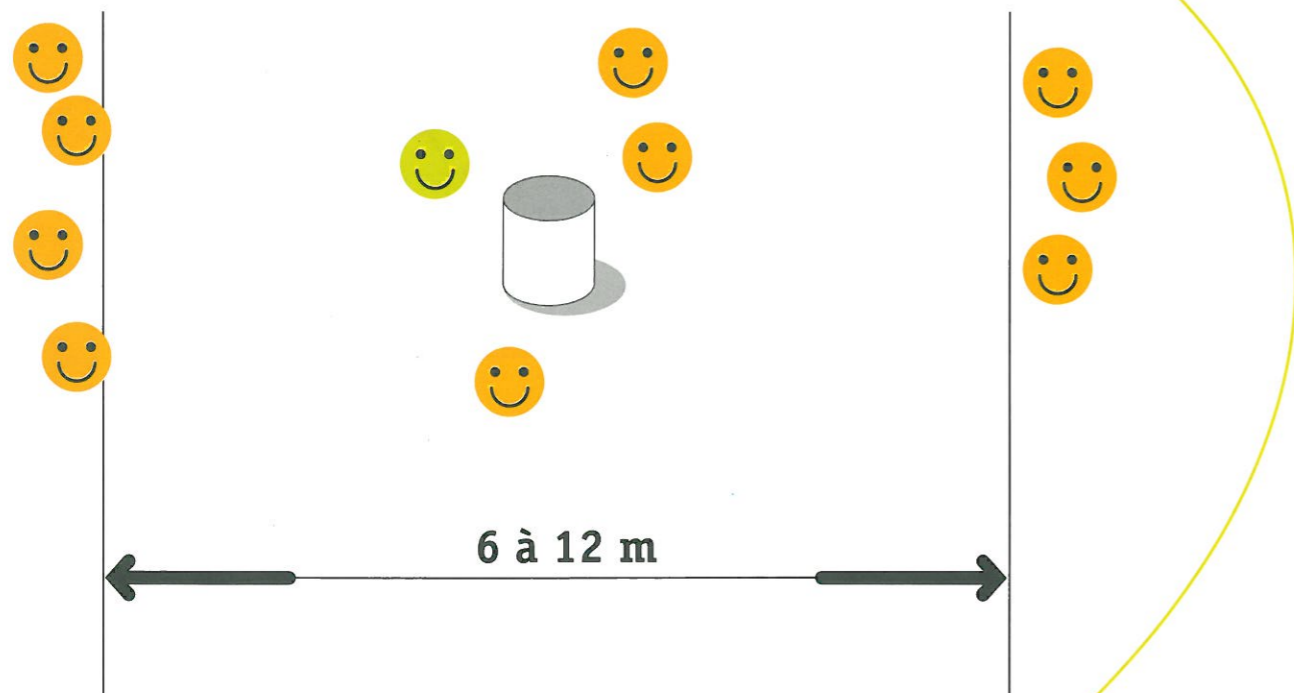
Admettons que les deux premiers n'aient pas réussi, ils doivent alors se poster à côté de leur balle. Si le troisième joueur réussit à abattre le Sorlin, les joueurs 1 et 2 s'emparent de

leur balle et essaient de rejoindre leur place. Le gardien, lui, remet la boîte sur la pierre plate et tente de toucher un joueur. Les joueurs en place sur leur ligne peuvent alors tenter d'abattre la boîte. Si celle-ci est abattue, le gardien doit la replacer à nouveau avant de continuer sa poursuite.

A tout moment, un joueur en attente sur le terrain peut ramasser sa balle et s'enfuir. Le gardien a le droit de le poursuivre (la boîte étant sur la pierre).

C'est au joueur, suivant l'éloignement de sa place, de juger s'il doit attendre le renversement de la boîte ou seulement profiter d'une inattention du gardien.

Tout joueur touché par le gardien le remplace.



3. CAMP RUINÉ

NOMBRE DE JOUEURS : 2 équipes de 8 à 10 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, 2 séries de 8 à 10 foulards.

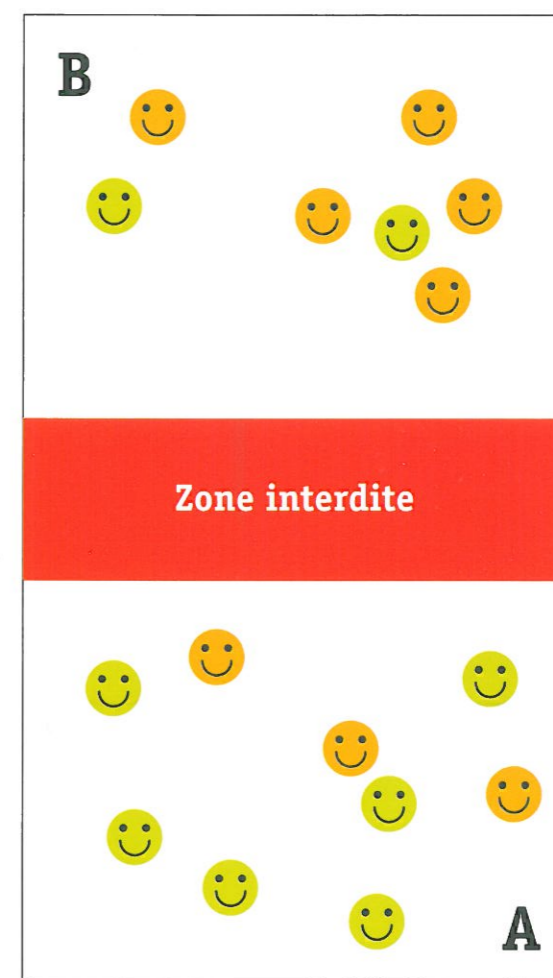
TERRAIN : Type basket.

BUT DU JEU : investir (ruiner) le camp adverse en y envoyant des espions. Un joueur devient espion, quand, étant dans son camp, il a bloqué de volée une balle venant du camp adverse.

DÉROULEMENT : Un joueur de l'équipe A lance le ballon en direction de l'équipe B en cherchant à ce qu'il ne soit pas bloqué. Les joueurs de l'équipe B cherchent à bloquer le ballon pour devenir espions. Si le joueur A lance la balle hors des limites du terrain B (impact au sol), il recommence. Si la balle n'est pas reprise de volée (impact au sol), un joueur B, depuis

ce lieu d'impact, envoie le ballon vers le camp A. Si un joueur B bloque la balle, il pose le ballon à terre (là où il l'a bloquée), passe dans le camp A et devient « espion ». Un partenaire de B, depuis le lieu de blocage, essaie de passer à son espion ou lance de façon à ce que le ballon ne soit pas bloqué par un joueur A. Le jeu prend fin lorsqu'une des deux équipes est passée en totalité dans le camp adverse.

REMARQUES : Pas de déplacements avec le ballon, mais passes autorisées dans son camp. Ne pas empiéter dans la zone interdite. Le joueur qui envoie son ballon dans la zone interdite recommence son action. Les contacts entre joueurs sont interdits. On peut intercepter la balle à la réception, mais pas au départ.



4. LE DRAPEAU SIMPLE

BUT : Pour l'équipe qui attaque, il s'agit de ramener le drapeau dans son camp. Pour l'équipe qui défend, il s'agit d'empêcher que le drapeau arrive dans le camp adverse.

DISPOSITIF : Deux équipes de 7 à 12 joueurs. Terrain de basket ou plus selon le nombre de joueurs.

Au départ, le drapeau est situé entre 6 et 8 m du camp des défenseurs.

MATÉRIEL : Foulard. Maillots de 2 couleurs. 1 Tee shirt ou maillot d'une troisième couleur pour le chien.

RÈGLES : Seuls les attaquants ont le droit de prendre le drapeau sauf un, le chien.

Tous les défenseurs ont droit de prise (toucher) sur les atta-

quants sauf sur un : le chien qui est intouchable.

Le chien n'a pas le droit de prendre le drapeau, mais il est le seul attaquant à avoir droit de prise sur les défenseurs. Les joueurs touchés sont mis en prison pour le reste de la partie. Les attaquants peuvent se passer le drapeau de main en main. Le jeu reprend à l'endroit où le porteur de drapeau a été touché. Dans ce cas le temps de jeu est compté.

Les attaquants ne peuvent pas passer le drapeau de main en main ; une fois pris, le porteur doit l'emporter jusqu'au camp pour gagner. Si le porteur est touché, un point est donné à l'équipe adverse. A chaque match, les joueurs changent de statut.

