

Par C. Hornez et F. Lecauchois

# Les jeux méditerranéens

“L'originalité des jeux traditionnels est fondamentalement située dans le champ de la sociabilité”<sup>1</sup>. A travers l'Europe, leur richesse et la multitude des variantes d'un pays à l'autre permettent d'investir des répertoires moteurs différents pour le plus grand plaisir de tous.

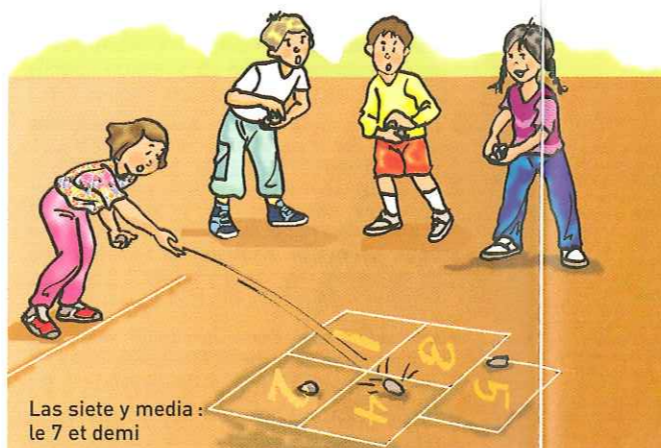
Dans le monde entier les enfants jouent dans la rue, sur la plage, dans les cours, avec presque rien : un bâton, un caillou, un bout de ficelle, une craie... Tout autour de la Méditerranée, pour les rencontrer, nous avons choisi des écoles de village où les enfants nous ont fait découvrir leur culture et leurs jeux. Dans chaque pays traversé, nous avons vécu une succession de découvertes et de moments intenses et chaleureux. Parce que le jeu est universel, parce qu'il permet la rencontre, par-delà les frontières.

une ligne, on marque un demi-point. On peut également s'arrêter quand on veut afin de ne pas dépasser le nombre butoir et si personne ne fait mieux pendant le tour, on gagne la partie. Celui qui remporte le plus de manches est vainqueur.

## Les jeux de lancer

### Las siete y media

**Nombre de joueurs :** 3 au minimum.  
**Terrain :** asphalté sur lequel est dessinée une marelle de cinq cases numérotées de 1 à 5.  
**Matériel :** 5 pierres plates par joueur, 1 craie.  
**Déroulement :** les enfants jouent chacun leur tour. Situés derrière une ligne matérialisée à 1m de la marelle, ils lancent les pierres une par une pour atteindre les cases et essayer de comptabiliser sept points et demi en tout. Quand la pierre tombe sur



Las siete y media : le 7 et demi

### Le « pino » des garçons

**Nombre de joueurs :** 2 au minimum.

**Terrain :** 2 murs, l'un en face de l'autre : sur chacun sont tracés des buts de 2m de haut environ avec le chiffre 90 écrit dans chaque angle.

**Matériel :** une chambre à air découpée en de nombreuses rondelles et attachées entre elles avec de la ficelle, une craie.

**Déroulement :** chaque joueur se place devant son but dont il est le gardien. L'objectif est de marquer des points en envoyant avec son pied le « pino » dans le but adverse mais en observant certaines règles : lancer à la main l'objet contre son propre mur, le rattraper sur l'extérieur du



Le « pino » des garçons

pied, effectuer deux rebonds et au troisième, tirer dans le but adverse. Si le « pino » est dans le but, on marque 4 points, s'il atteint l'un des angles 90, 9 points ; en cas de rebond hors des limites du but, aucun point n'est marqué. Celui qui a le plus de points à la fin du jeu a gagné.

## Les jeux de chat

### Babiç kapmaca

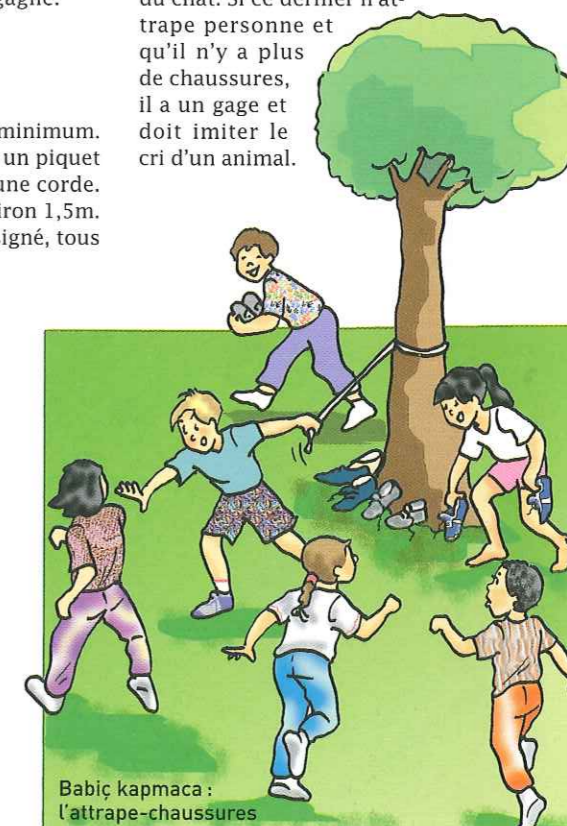
**Nombre de joueurs :** 3 au minimum.

**Terrain :** un espace non délimité ; un piquet ou un arbre auquel est attachée une corde.

**Matériel :** une corde longue d'environ 1,5m.

**Déroulement :** une fois le chat désigné, tous

les participants déposent leurs chaussures au pied de l'arbre ou du piquet. Le but pour chacun est de venir récupérer ses chaussures sans être touché par le chat qui tient la corde d'une main et n'a pas le droit de la lâcher. Si un joueur est pris, il prend la place du chat. Si ce dernier n'attrape personne et qu'il n'y a plus de chaussures, il a un gage et doit imiter le cri d'un animal.



Babiç kapmaca : l'attrape-chaussures

1. P. Parlebas in « Les danses et jeux traditionnels sont-ils d'actualité? », Revue EPS 1 n°105.



## Poço

**Nombre de joueurs :** 3 au minimum.

**Terrain :** asphalté sur lequel sont dessinés 5 carrés dont un central (formant une croix) situés à environ 70 cm les uns des autres. Deux cercles situés à 70 cm l'un de l'autre formant une bande circulaire autour des carrés à l'intérieur de laquelle se trouvent quatre ronds (les puits) positionnés en face de chaque branche de la croix.

**Matériel :** des craies.

### Déroulement

Le chat se place dans le carré central, point de départ pour tenter d'attraper les autres joueurs : il se déplace sur l'ensemble de la croix mais doit absolument passer par le rond central quand il change de direction. Les autres enfants évoluent à l'intérieur de la bande circulaire et peuvent également passer par les carrés : ils ne peuvent pas être touchés lorsqu'ils se trouvent dans un des puits. Celui qui est pris ou met un pied en dehors de la zone circulaire devient chat. Gagne celui qui à la fin du jeu a été le moins touché.



Poço : le puits



## Gourmitze

**Nombre de joueurs :** 3 au minimum.

**Terrain :** plage ; autant de trous creusés (espacés de 30 cm) que de joueurs et une ligne tracée à 4 m du premier trou.

**Matériel :** 1 balle et 5 cailloux par joueur.

### Déroulement

Placés derrière la ligne, les joueurs lancent la balle l'un après l'autre pour la mettre dans un trou. Lorsqu'il y parvient, le lanceur court la récupérer tandis que ses camarades s'enfuient. Il doit alors toucher avec la balle un des fuyards. S'il n'y parvient pas, il met un caillou dans son propre trou. Si au contraire, l'un de ses camarades est touché, c'est ce dernier qui posera un caillou dans son trou. Le vainqueur est celui qui a le moins de cailloux dans son trou ; par contre on peut être éliminé s'il en contient cinq.

## Les jeux composés

### Kosovo Mbrojtia ë Kullës

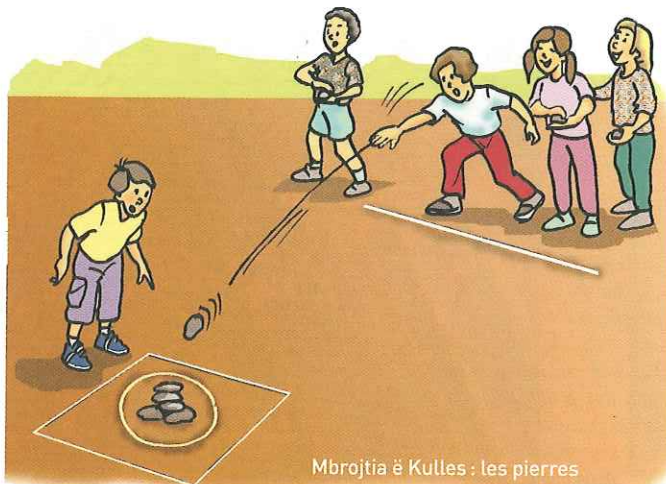
**Nombre de joueurs :** 4 au minimum.

**Terrain :** quelconque sur lequel est tracé un carré avec un cercle en son milieu et une ligne matérialisée à 4m du carré.

**Matériel :** 5 pierres plates disposées en pyramide dans le rond central.

### Déroulement

Placé derrière la ligne, chaque joueur, à tour de rôle, lance sa pierre pour faire tomber la tour. Si elle chute, il faut la reconstruire pour les suivants sinon on continue de jouer. Le dernier qui n'a pas réussi à casser la pyramide se place au bord du carré et devient le gardien de la tour. Tous les autres retournent derrière la ligne pour jouer à nouveau. Le gardien doit surveiller ceux qui viennent reprendre leur pierre, il ne peut les toucher que lorsqu'ils sont en possession du caillou. Quand la tour a été descendue par un des lanceurs, il doit vite la remonter avant de pouvoir attraper un de ses camarades. Si l'on est touché avant d'être derrière la ligne, on devient le gardien de la tour.



Mbrojtia ë Kullës : les pierres



Gourmitze : les petits trous

## À propos de cet article



Nous remercions les éditions Gallimard Jeunesse de nous avoir autorisé à reproduire des extraits de l'ouvrage *Jouons avec les enfants de Méditerranée*. Les jeux présentés dans cet article ont été collationnés dans le cadre d'un projet éditorial sur les jeux du monde entier, réalisé pour la télévision par les auteurs. Ils sont diffusés dans la série « Jouons », produite par Zorn production international.