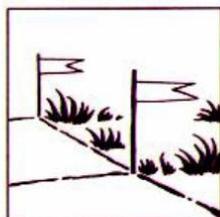
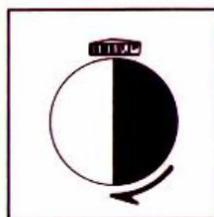
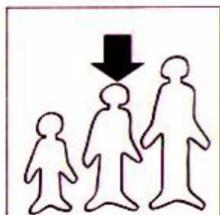
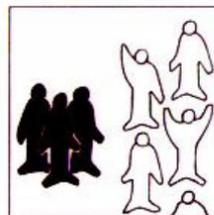


**TERRAIN****DUREE****EFFECTIF****MATERIEL****AGE****STRUCTURE**

# Les maîtres du souffle

## Principe du jeu :

Le jeu oppose deux équipes réparties dans deux camps séparés par une frontière. Une équipe envoie l'un des siens défier ses adversaires dans leur camp. Là, le provocateur essaie d'éliminer le maximum d'opposants par simple toucher, pendant qu'il émet un son de façon continue sans reprendre souffle. S'il n'est pas revenu dans son camp lorsqu'il arrête son souffle sonore, c'est lui qui est éliminé. L'équipe défiée peut éliminer le joueur sonore en se saisissant de lui afin qu'il épuise son souffle. Les deux équipes permutent de rôles après chaque coup de jeu. L'équipe gagnante est celle qui parvient à éliminer tous ses adversaires.

### Terrain :

Il s'agit d'un terrain rectangulaire, plat, sans obstacle, bien délimité, partagé en deux par sa plus courte médiane, la frontière. Celle-ci peut être tracée ou matérialisée par une corde posée au sol. Pour une vingtaine de joueurs, chaque camp mesure environ 10 m x 10 m. Ces dimensions sont à adapter au nombre de joueurs mais aussi à la dextérité, à la vigueur et à l'expérience des joueurs. Trop grandes, elles désavantagent l'attaquant ; trop réduites elles engendrent des situations confuses.

### Structure :

Duel dissymétrique entre deux équipes de même effectif au départ, le jeu met en scène une suite de situations « un contre toute l'équipe adverse ». Il peut arriver que le jeu débouche finalement sur un duel dissymétrique d'individus.

### Actions dominantes :

Emettre un son le plus longtemps possible,

courir, esquiver, saisir, retenir physiquement un joueur, s'arracher de cette étreinte. Le nombre de joueurs qui tentent de se saisir du joueur « sonore » n'est ni défini, ni limité : il peut varier de un à toute l'équipe restant en jeu. Les joueurs éliminés sortent du terrain et se placent sur le bord.

### Le jeu commence :

Les équipes formées se répartissent dans leur camp respectif. Le tirage au sort désigne celle qui enverra, la première, un joueur « sonore » défier ses adversaires. Ce rôle pourra être tenu par un joueur désigné discrètement par son équipe après concertation, ou par un joueur qui prendrait l'initiative de l'incursion pour profiter d'un effet de surprise.

### Déroulement du jeu :

Dès qu'il a franchi la ligne médiane et pénétré dans le camp opposé, le joueur «

attaquant » est soumis à une contrainte : il doit émettre un son prolongé, ininterrompu, audible de tous, dans le registre de son choix, (« oouahha... ») et revenir établir un contact avec le terrain de son équipe avant de reprendre haleine. Pendant cette incursion il essaie de toucher le maximum d'adversaires afin de les éliminer par simple contact (que celui-ci soit volontaire, fortuit ou provoqué par l'équipe défiée). Les joueurs touchés seront effectivement éliminés pour les séquences de jeu qui suivront, si le joueur « sonore » est rentré à temps. Sinon, c'est lui qui est éliminé. Les joueurs de l'équipe défiée peuvent réagir de deux façons :

- En reculant, fuyant et esquivant tout en restant dans les limites de leur camp.
- En se saisissant physiquement (à plusieurs éventuellement) du joueur « sonore » afin qu'il épuise son souffle sans pouvoir regagner son camp.

Trois cas de figure sont donc possibles :

- Le joueur « sonore » parvient à revenir à temps dans son camp (un simple contact de la main, du pied ou du corps au-delà de la frontière suffit). Tous les joueurs qu'il a touchés ou qui l'ont touché sont alors éliminés.
- Le joueur « sonore » n'est par revenu assez tôt, cessant d'émettre par étourderie, par épuisement de son souffle dans une incursion trop longue ou par immobilisation forcée, imposée par l'équipe attaquée. C'est alors lui, l'attaquant qui est éliminé.
- On ne note aucun contact entre défiants et défiés, et le joueur « sonore » rentre dans son camp sans cesser d'émettre. Personne n'est éliminé, mais l'attaquant ne peut plus repartir en campagne : son équipe a perdu sa chance. Dans les trois cas de figure les rôles s'inversent : l'équipe défiée devient celle qui attaque par un de ses joueurs et un seul. Elle peut le faire sans délai ou après réflexion.

#### **Quelques précisions complémentaires :**

- Tout joueur qui pénètre dans le camp adverse en oubliant d'émettre un son est éliminé.

- Si, par manque de concertation ou de coordination, deux ou plusieurs joueurs de l'équipe attaquante franchissent la frontière en émettant un son, ils sont éliminés.

- Tout joueur de l'équipe défiée qui sort des limites de son camp est considéré comme « touché ».

#### **Le jeu s'achève :**

- L'équipe gagnante est celle qui, la première, parvient à éliminer tous ses adversaires.

#### **Quelques caractéristiques du jeu :**

- C'est à la fois un jeu de poursuite et d'opposition (parfois proche de la lutte). Son originalité provient de l'utilisation de la voix et du souffle, imposée par les contraintes des règles. Les phases de jeu se succèdent suivant des durées variables et originales : celles de l'émission prolongée au maximum d'un son humain.

#### **Remarques pédagogiques :**

- Pour la phase éventuelle de contact physique, où le joueur « sonore » peut être saisi par un bras ou par les deux, par une jambe ou par les deux, où il peut être ceinturé, amené au sol, immobilisé par un ou plusieurs joueurs... il convient de fixer quelques limites. Les coups, les étranglements, les saisies de vêtements ou de cheveux, les actions sur le visage... ainsi que tout acte brutal sont interdits. De même on ne peut ni chatouiller, ni bâillonner le joueur « sonore » dont le souffle doit s'interrompre de lui-même.

Il est important que le jeu se déroule dans un certain silence afin que tous entendent le son durer ou s'éteindre (dans ce dernier cas la reprise d'haleine est souvent vigoureuse et bien audible).

Mais l'équipe défiée peut se livrer à toutes mimiques et grimaces de son choix pour troubler l'intrus.