



Vers des jeux sans animateur

Des jeux sans animateur

2003. Au pied des tours, des enfants jouent. Point de foot aujourd'hui. J'interrompt un instant mon cheminement pour trouver un sens à ces courses et ces cris. L'un des enfants semble rivé près du ballon et ne vouloir le quitter qu'avec la plus grande prudence. Il regarde d'un côté, puis, brusquement, fait volte-face et scrute de l'autre côté, risquant même quelque pas sur sa gauche pour voir qui se cache dans l'angle mort de la haie. Soudain, son visage se barre d'un sourire et le voici qui revient en un instant frapper, à trois reprises, le ballon de sa main en criant : « Vu ! Akim derrière la haie... » Nous y voilà, on joue à la gamelle (ou cachette gamolle si l'on préfère) dans la cité. C'est la bonne nouvelle du jour, les jeux continuent à se transmettre. En militant de l'éducation populaire, je me dis que c'est sûrement au centre de loisirs qu'un animateur ou un autre enfant leur a appris à y jouer et qu'une fois rentrés chez eux, les enfants ont continué à le pratiquer entre eux. Pour ma part, c'est sûrement comme ça que dans mon square j'ai été amené à jouer à la gamelle, tout comme à la thèque ou au jeu qu'on appelait « Je déclare la guerre » (Le jeu des Provinces, en fait). C'est en tout cas le pari que faisait André Schmitt dans

un dossier de *Vers l'éducation nouvelle* intitulé « Vers des jeux sans animateur ». Un pari qui consistait tout d'abord en un inventaire de jeux dits traditionnels, en fait des jeux constituant un patrimoine ludique enfantine où l'adulte s'efface. Sans renier aucunement l'intérêt du jeu encadré dans les structures de loisirs, « où la part de l'animateur est déterminante », bien au contraire, il posait cependant la question de savoir si « des enfants habituellement insérés dans un emploi du temps réglé, encadrés, dirigés, enseignés, conditionnés de plus par tout l'environnement et les moyens modernes d'information, n'auraient pas aussi, et d'abord, besoin de jeux qui pourraient se passer des adultes ». Mine de rien, le rôle de l'animateur change alors beaucoup. Il ne s'agit plus seulement d'encadrer des temps de jeu. Il s'agit également de transmettre un large patrimoine dans lequel les enfants puiseront pour les pratiquer à leur guise, lors de temps qu'on aura pris soin de laisser à leur libre arbitre. Quand l'animateur s'en va, le jeu continue alors. Ce cahier central vous propose donc de découvrir ou de redécouvrir des jeux d'une grande richesse et d'une grande variété.

Laurent Michel

La cachette gamolle

Jeu transmis par Emile Noirjeau d'Homécourt. Autres titres : gamelle cachée, gâche molle.

Joueurs

Nombre optimum : 6 à 8.

maximum : 10-12.

Se joue à partir de 9 ans.

Les joueurs doivent se connaître au moins par leur prénom mais il reste que le jeu ne trouve tout son intérêt, ne connaît tous ses développements que lorsque les joueurs se connaissent parfaitement.

Matériel

Une boîte de conserve vide d'un litre au moins : c'est la « gamolle ».

Terrain

Accidenté, offrant de nombreuses « cachettes » facile d'accès, de préférence en pleine nature.

Mise en place

Le choix du joueur qui « colle », c'est-à-dire de celui qui devra chercher les joueurs cachés (on l'appelle aussi le chercheur ou le gardien) se fait par les méthodes traditionnelles ; tirage à la courte paille, comp-tines, paute au pied, chi fou mi, etc.

La « gamolle » est posée debout à terre dans un cercle (ou sur une croix tracée sur le sol). Le gardien se munit d'un bâtonnet (de 30 cm environ).

On convient éventuellement d'endroits où il ne sera pas permis de se cacher.

Début du jeu

Tout le monde est rassemblé devant la « gamolle » qu'un joueur, autre que le gardien, va frapper d'un fort coup de pied de manière à ce qu'elle roule le plus loin possible. Les joueurs se sauvent alors pour se cacher, tandis que le gardien court après la gamolle et la rapporte le plus vite possible en marchant à reculons ; il la pose debout dans le cercle et la frappe avec le bâtonnet en criant « gamolle » !

Alors, commence, entre le gardien et les autres joueurs, un jeu subtil dont on ne peut imaginer les passionnantes péripéties et l'infinie variété des situations que lorsque on a pu assister discrètement à une partie ou mieux, lorsqu'on a pu jouer plusieurs parties soi-même.

Déroulement du jeu

Pour prendre quelqu'un, le gardien doit, après l'avoir vu le nommer et frapper avec son bâton la gamolle (qui doit toujours être debout dans le cercle).

Le joueur pris vient alors se placer à moins de trois pas de la gamolle, où d'autres prisonniers viendront dans les mêmes conditions peu à peu le rejoindre, tandis que les joueurs non pris deviendront de plus en plus discrets, obligeant bientôt le gardien à s'éloigner de plus en plus dangereusement de sa gamolle.

Délivrance

Les prisonniers peuvent être délivrés de deux manières :
1. Un joueur non pris shoote dans la gamolle avant que le gardien n'ait touché celle-ci avec son bâtonnet. Les prisonniers, et celui qui a shooté, courent se cacher à nouveau tandis que le gardien rapporte la



boîte à reculons, la remet debout dans le cercle, la frappe avec le bâtonnet et crie : « gamolle » !

Il peut alors à nouveau prendre les joueurs, y compris les fuyards, qui ne seraient pas encore cachés.

2. Le gardien se trompe de nom ; le joueur désigné se montre et cri « faux nom » : un prisonnier peut alors shooter dans la gamolle et il y a fuite générale de tous les prisonniers comme dans le cas précédent.

Remarques

Si le gardien voit quelqu'un, frappe la gamolle, sans avoir dit auparavant le prénom qu'il ne retrouve pas dans sa précipitation, le joueur n'est pas pris et peut se cacher à nouveau.

Lorsque le gardien et un joueur, courent ensemble vers la gamolle, le joueur n'a pas le droit de shooter si le gardien arrivé à frapper sur la boîte avant, même si son nom n'a pas été prononcé par le gardien, mais il n'est pas pris et part se cacher à nouveau comme dans le cas précédent.

Fin du jeu

La partie normalement se termine quand tous les joueurs sont pris. Pourtant, si le gardien ne fait pas preuve de combativité, il arrive que les joueurs désignent un nouveau gardien, selon diverses modalités propre à chaque groupe.

Vers l'Éducation nouvelle, n° 212

La galoche

Emplacement

Terrain plat rectangulaire de 8 mètres sur 15 environ. Un des côtés, de 8 mètre, délimité, représente la ligne de lancer derrière laquelle on prévoit un dégagement de quelques mètres : le camp.

Devant, à l'opposé, à 5 ou 10 mètres (distance variable selon l'adresse des joueurs), on marque visiblement la ligne de la « galoche » ; au milieu de celle-ci, on trace un cercle d'une trentaine de centimètres de diamètre dans lequel on place une boîte de conserve ou une quille appelée « galoche ».

Jeu

Pour se numéroté, tous les joueurs, munis d'une bonne pierre ou d'un palet, se placent sur la ligne de lancer et tirent le plus près possible de la ligne de la « galoche » ; celui dont le palet est le plus éloigné est le gardien de la « galoche ». Il va se placer près de celle-ci. Ses camarades se placent dans le camp, derrière la ligne de lancer.

Le premier joueur tire sur la « galoche » en criant : « À bas Nolwen » (prénom d'un joueur de son choix). Les autres feront de même à leur tour ; chacun désignant sa « victime ».

La « galoche » est renversée ou sortie du cercle : le joueur nommé est prisonnier : il va se placer sur un côté du terrain. Le tireur va chercher sa pierre et revient sans être inquiété. Le gardien remet la galoche en place.

La « galoche » n'est ni renversée ni sortie : le tireur vient se placer près de sa pierre qu'il laisse à terre. Il observe le gardien qui le surveille et profitera du moment où le gardien remet en place la « galoche » abattue par un autre joueur pour se saisir de sa pierre et courir rapidement vers la ligne de lancer, sans être touché par le gardien. Plusieurs joueurs peuvent se trouver dans la même situation.

Le gardien ne peut poursuivre un joueur que lorsque la « galoche » est debout dans le cercle. Un joueur touché devient gardien.

Un prisonnier (Julien par exemple) peut être délivré par un tireur criant : « Bon pour Julien », en lançant son palet et réussissant à renverser la « galoche ».

Un tireur qui lance en-deçà de la ligne de la « galoche » devient prisonnier.

Si tous les tireurs ratent la « galoche », celui dont le palet est le plus éloigné devient gardien.

Un joueur ayant ramassé son palet devient vulnérable et doit obligatoirement essayer de rentrer au camp ; il ne peut reposer son palet par terre.

La partie se joue chacun pour soi ou en deux équipes. Dans le premier cas elle se fait pour le plaisir du jeu, bien dans la tradition enfantine, sans souci d'un résultat final. Dans la formule par équipe, la partie se gagne par élimination des joueurs de l'équipe adverse.

La galoche est un jeu social aux péripéties amusantes et variées. L'inquiétude de la « victime » appelée succède souvent à

l'émotion de la poursuite par le gardien. De son côté, le prisonnier est soucieux : que va faire le tireur ? Sa décision est importante : délivrera-t-il un prisonnier ? Cherchera-t-il à éliminer le bon tireur, ou celui qui s'acharne après lui ? Bagarre, farce, camaraderie ou « frousse » ? Tour à tour, chacun passe par les petites émotions du jeu.

On peut être libre, gardien, prisonnier, puis délivré par un complice momentané qui, quelques minutes plus tard, en riant, éliminera Fouad ou Sarah avec le même plaisir qu'il les avait délivrés.



© Jean-Luc Boire

Mère veux-tu ?

Le nombre de joueurs peut varier de quatre à sept ou huit.

Le jeu convient à des enfants à partir de six ans. Il doit être mené par un adulte (remarque : de plus grands enfants – dix à douze ans – y jouent souvent entre eux ; c'est l'un d'eux qui tient le rôle du meneur).

L'un des joueurs se place face à un arbre, ou à un mur (ou plus simplement se retourne) pour ne pas voir les autres. C'est la « mère » (ou le « père »)

Les autres, à environ dix ou quinze mètres derrière lui, se placent sur une seule ligne.

Le meneur se place sur le côté du jeu.

Le meneur, en désignant du geste l'un des joueurs, pose à la mère la question : « Mère veux-tu ? »

Réponse de la mère : « Oui, ma fille » (ou « Oui mon fils »).

Nouvelle question du meneur : « Combien de pas ? » La réponse de la mère indique le nombre de pas (un, deux ou trois, rarement plus) d'un animal dont on est convenu à l'avance de la forme et de la longueur des pas.

Par exemple :

Des pas de fourmi : il s'agit de marcher en mettant les pieds bout à bout (comme l'on fait parfois pour tirer des camps au sort).

Des pas d'éléphant : on fait les pas les plus grands possibles, mais sans sauter.

Des pas de sauterelle : on saute à pieds joints.

Des pas de lièvre : on saute en avant d'un pied sur l'autre.

Le joueur désigné au début par le meneur exécute les pas (nombre et catégorie) indiqués par la mère.

Le meneur désigne ainsi successivement tous les joueurs, dans un ordre quelconque, et plusieurs fois, en posant toujours la même question rituelle à la mère ou au père.

Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs réussit à s'approcher suffisamment de la mère pour la toucher. Il prend alors sa place et l'on recommence comme au début.

Le meneur doit évidemment donner des chances égales à chacun en désignant aussi souvent les uns que les autres.

La « mère » peut parfois indiquer des pas « en arrière ». Mais ce ne doit être qu'exceptionnel, et dans les débuts, il est préférable de s'en tenir uniquement aux pas en avant.

Au lieu de répondre « oui, ma fille », la mère peut aussi répondre, mais, là encore, très exceptionnellement : « non, ma fille ». Dans ce cas, le meneur désigne un autre joueur et repose la question.

Les sept pierres

Origine du jeu

Ce jeu a été remarqué pour la première fois dans les années cinquante, dans les cours d'écoles et les ruelles des vieilles villes côtières du Sud-Liban. C'est sans doute là qu'il est né, probablement d'une juxtaposition de règles de différents jeux antérieurs. Le chiffre sept - les sept pierres - peut-être un peu mystique et symbolisant la chance, souligne l'origine orientale de ce jeu, unique par la diversité des règles qui le régissent. Ce n'est qu'en 1972 qu'il est recueilli par les Ceméa du Liban, enrichissant ainsi le témoignage d'un patrioïne aussi varié que complexe.

Joueurs

Nombre optimum : 16.

Maximum : 20-22, divisés en deux équipes.

Se joue à partir de 10 ans.

Matériel

Sept pierres plates, qu'on peut empiler pour en faire une « tour » de sept étages, largeur 5 à 10 cm.

Un ballon léger, non-dur, ou de cuir dégonflé.

Terrain

Plat ou légèrement vallonné, ne présentant pas d'obstacles.

Mise en place

Les joueurs se répartissent en deux équipes de sept à dix joueurs. On choisit l'équipe qui « gardera » la tour et celle qui aura à la démolir dans un premier temps puis essaiera de la reconstruire au cours du jeu (voir la suite), au chi-fou-mi, la courte paille, ou toute autre méthode traditionnelle. Les joueurs portent des foulards de couleurs différentes suivant qu'ils appartiennent à une équipe ou à une autre.

L'équipe qui doit « garder » la tour (soit l'équipe A) bâtit celle-ci dans un coin du terrain, en empilant les sept pierres : les joueurs de cette équipe se dispersent dans le terrain, pour pouvoir se passer la balle, plus tard au cours du jeu.

L'équipe B (l'autre équipe) se place en file indienne, derrière une ligne tracée sur le sol à 4 ou 5 mètres de la tour, selon le niveau d'adresse des joueurs – le joueur qui tient la tête de la file a la balle à la main, prêt à massacrer la tour des sept pierres.

Début du jeu

Le chef de file de l'équipe B lance la balle vers les sept pierres. S'il n'atteint pas la tour ou qu'il l'atteint sans renverser aucune des pierres, il se place à la queue de la file, et la balle est passée au joueur suivant, qui tente à son tour sa chance. Si aucun joueur B ne réussit, les équipes permutent.

Si un joueur de l'équipe B renverse une ou plusieurs pierres, la phase suivante du jeu démarre aussitôt. Les joueurs de B prennent la fuite et se dispersent dans tout le terrain.

Les gardiens A se saisissent de la balle prêts à frapper leurs adversaires.



But du jeu

Pour l'équipe A des gardiens, il s'agit de prendre à tour de rôle tous les joueurs de l'équipe B, en les frappant avec la balle.

Pour les joueurs de l'équipe B, il s'agit de remonter la tour des sept pierres qu'ils avaient démolie auparavant, et pour ce faire, essayer d'attirer la balle loin de la zone de la tour, pour pouvoir s'en approcher.

Déroulement du jeu

Les joueurs de l'équipe A, les gardiens, se passent la balle et essaient de prendre les joueurs de l'équipe B adverse, tout en

veillant à ce que la balle ne s'éloigne pas trop de la « zone chaude » de la tour et qu'il soit possible à tout moment de l'y ramener, pour empêcher les joueurs de l'équipe B de remonter la tour.

Les joueurs de l'équipe B essaient d'attirer la balle loin de la zone de la tour, en provoquant, puis en s'esquivant. Leur but est de s'approcher des sept pierres pour les empiler. Ils peuvent les remonter soit en un seul essai, soit par plusieurs étapes.

Remarques

Dans la phase de démarrage du jeu, un joueur de l'équipe B qui lance la balle vers la tour en ayant son pied sur ou devant la ligne perd son tour et son coup ne compte pas. D'autre part, les joueurs de l'équipe A

n'ont pas le droit d'arrêter la balle ou de gêner sa trajectoire dans cette première phase du jeu.

Pendant le déroulement du jeu, seuls les joueurs de l'équipe A ont le droit de se saisir de la balle pour se la passer ou pour frapper l'adversaire.

Un joueur de l'équipe B qui est touché est considéré comme prisonnier, et va immédiatement s'installer dans un coin du terrain indiqué par l'équipe A, jusqu'à la fin de la partie en cours.

Un joueur de l'équipe B peut éviter cette élimination provisoire s'il parvient à « gober » la balle ou si l'un de ses camarades parvient à la gober après qu'elle l'ait touché et avant qu'elle n'ait touché terre. Il doit alors la déposer immédiatement par terre et reprendre le jeu ; il ne peut en aucun cas la lancer pour l'éloigner.

Les joueurs de l'équipe A des gardiens n'ont pas le droit de courir avec la balle.

Tous les joueurs seront attirés dans un espace proche puisqu'ils sont intéressés par la zone de la tour. Il n'est donc pas nécessaire de bien délimiter le terrain.

Fin du jeu

La partie se termine dans deux cas :

Si les joueurs A parviennent à emprisonner tous leurs adversaires avant que ces derniers n'aient pu remonter la tour. Dans ce cas, on compte 1 point pour l'équipe A et les rôles des équipes sont inversés pour la partie suivante.

Si les joueurs B non éliminés parviennent à remonter la tour. On compte alors 1 point pour B et on inverse les rôles pour la partie suivante.

La partie suivante se déroule d'une façon identique à la première. C'est-à-dire en deux phases : calme et active. On continue à jouer jusqu'à ce que l'une des deux équipes atteigne un certain score fixé au départ. Ou alors on peut, au lieu de compter des points adopter les mesures suivantes : si A gagne, on reprend la partie en inversant les rôles des équipes. Si B gagne, on refait une partie sans inverser les rôles des équipes. Prendre, ou garder le rôle de l'équipe B, très envié, étant le mobile du jeu.

Fouad Awada

Remarques à propos de l'apprentissage de ce jeu

Il est possible que les joueurs B, au lieu de fuir, se précipitent en bloc autour de la tour et la reconstruisent immédiatement en profitant de la confusion qu'ils créent ainsi et bloquent le jeu. Bien montrer qu'un joueur A, placé près de la tour, sans lâcher la balle, peut toucher et éliminer en quelques instants tous ses adversaires.

Il est possible que les joueurs B profitent de la règle de protection qui consiste à « gober » la balle pour gagner « frauduleusement » du temps. Cette règle me semble introduite seulement lorsque le jeu est bien connu. Le groupe saura « temporiser » les utilisations abusives de la règle. En revanche, il est possible que les joueurs A prennent l'avantage à tout coup en « tenant » la balle près de la tour. Nous avons alors tracé un cercle de un mètre de rayon autour de la tour, cercle interdit aux joueurs A et nous avons demandé aux joueurs A de ne pas tenir la balle en main plus de trois secondes.

Par ailleurs, bien des joueurs qui ont essayé ce jeu avec intérêt sont tentés de renverser les rôles : dès qu'ils ont tiré, les B s'empareraient de la balle et tireraient les A qui essaieraient de construire la tour. Chiche !

Jean-Claude Marchal

La balle assise

Joueurs

Pour les grands et très grands... sans limite d'âge.

C'est un excellent jeu d'adresse et d'esquive transmis par nos amis des Ceméa suisses.

Il se joue sur un terrain quelconque relativement plat (très bien sur une plage), délimité suivant l'âge, le nombre de joueurs et le genre de terrain. Les joueurs, à partir de 10, 11 ans peuvent varier de douze minimum à vingt-cinq maximum. Un plus grand nombre n'est pas impossible, mais trop de joueurs sont alors inactifs.

Il n'y a ni camp ni équipe ni arbitre. L'animateur peut jouer, sans manifester de supériorité... si toute fois supériorité il y a.

Matériel

Un ballon léger, non dur, ou un ballon de cuir dégonflé à point pour atténuer les essais de tirs au bras trop vigoureux.

Jeu

Les joueurs se dispersent sur le terrain et le ballon est mis en jeu en chandelle (lancé haut à la verticale). Il est en jeu dès qu'il a touché terre. Un joueur, n'importe lequel, tente alors de s'emparer du ballon et d'en frapper un camarade.

Dès qu'un joueur est touché par tir direct – terre avant ne compte pas – ou s'il touche le ballon dans sa trajectoire, il s'assied par terre. S'il se trouve trop éloigné du centre du terrain, il peut, suivant convention au départ, faire un certain nombre de pas qui le rapprochent du centre actif ; ceci pour éviter une trop longue neutralisation près des limites du jeu.

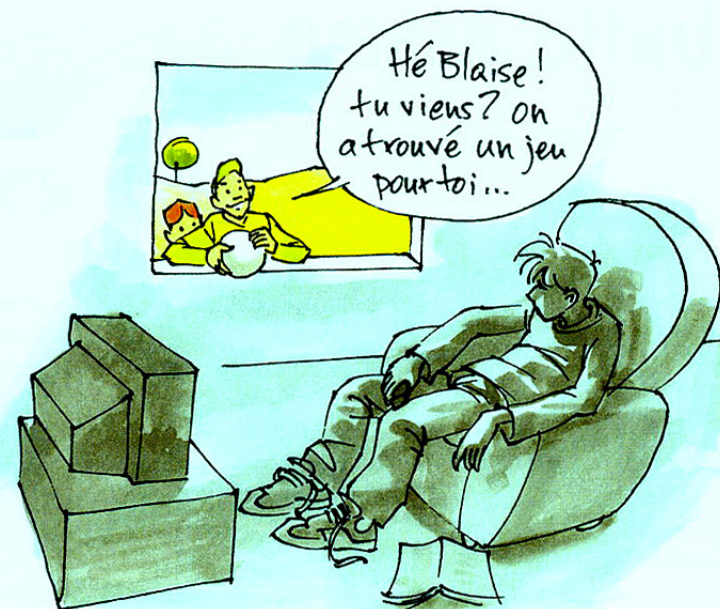
Un joueur assis rentre en jeu lorsqu'il touche la balle au passage, ou mieux, lorsqu'il la bloque, car il peut alors, avant de se relever, la passer à un camarade dans la même situation ; lequel, agit de la même manière s'il le souhaite. La délivrance peut ainsi se poursuivre en chaîne jusqu'au dernier. Un joueur libéré qui se lève avec le ballon ne peut plus délivrer.

Un joueur touché ne peut reprendre le ballon qui vient de le frapper. Mais il peut le frapper d'une main dans l'intention de le faire rouler vers un camarade assis.

Ce que l'on ne doit pas faire sous peine de s'asseoir :

- Courir avec le ballon.
- Étant debout, passer le ballon volontairement à un joueur assis.

La balle assise est parfois jouée en autorisant le blocage du ballon ; le jeu change alors totalement de caractère : toute la partie de l'esquive, agrémentée de contorsions et de sauts variés, de



roulades, de placages au sol, est alors très escamotées et le jeu devient plus âpre.

Jeu très vif, où les joueurs ne sont jamais agglutinés autour du ballon, ce qui est rare, il laisse néanmoins des possibilités de repos pour ceux ou celles qui, momentanément, reprennent leur souffle un peu à l'écart, et ceci sans nuire aucunement au jeu. Il y a toujours preneur pour le ballon.

Il procure également un repos forcé aux intrépides constamment à la poursuite du ballon, victimes fréquentes de leurs audaces répétées.

On joue pour le plaisir, sans compter de point. C'est joyeux, simple et captivant. Il s'en dégage une certaine joie physique, sagement « animale », agréable à éprouver et sympathique à observer, complétée par un aspect social : le plaisir de délivrer un camarade.

Souhaitons à la balle assise, introduite en France depuis quelques années, le même attrait que nous avons pu constater maintes fois en pays romand.

André Boulogne
Ven n° 232