

Terrain



Durée



Effectif

16
12 20

Matériel



Âge



Structure



Numa le Brigand

12

Principe du jeu

C'est un jeu de rôles, en trois phases, agrémenté d'actions motrices :

- La première partie consiste à distribuer au hasard les rôles qui restent secrets : le Brigand Numa, les gendarmes, le sauveur...
- La deuxième partie met en œuvre les poursuites, les feintes des joueurs entre eux. Chacun se lance à la découverte des personnages par différentes stratégies : poursuites, discussions, échanges de billets... « Numa » fait discrètement des farces : les gendarmes le cherchent, le sauveur voudrait le protéger, les autres favorisent les recherches ou brouillent les pistes au gré de leur fantaisie.
- La troisième partie instaure un jeu de rôles où le Brigand, s'il est pris, est jugé selon un cérémonial rituel et condamné à une « pénitence » plus ludique que pénible.

Terrain

Assez vaste, dégagé, délimité, comportant quelques obstacles favorisant les esquives et la mise en scène finale.

Matériel

Préparer autant de papiers, pliés en quatre, que de joueurs. Chacun d'eux porte le nom d'un rôle prévu.

Actions dominantes

Chaque phase a la sienne, respectivement : hasard, action, dramatisation. Mais le simulacre domine.

*Distribution
des billets
et des rôles*



LE JEU COMMENCE

1^{re} phase :

Quelqu'un disperse les papiers pliés. Chaque joueur en ramasse un et découvre le personnage qu'il incarne :

- **Numa**, le brigand.
- **Le gendarme** qui doit attraper Numa (éventuellement plusieurs gendarmes).
- **Le sauveur**, qui essaie de découvrir et de toucher Numa avant un gendarme afin de le sauver.
- **Le juge**, qui énoncera la sentence dans la 3^e phase du jeu.
- **Le procureur**, qui décrira les méfaits reprochés et demandera une sanction.
- **L'avocat** qui défendra Numa.
- **Les paysans, menuisiers, bouchers...** qui interviendront selon leur qualification et qui aideront ou tromperont les uns et les autres au gré de leur fantaisie. Ils pourront être appelés comme témoins ou joueront les spectateurs dans la troisième partie.

2^e phase :

Les joueurs, billet plié en poche, s'éparpillent sur le terrain, miment un rôle ou un autre, s'interpellent, discutent, échangent des renseignements, se précipitent sur quelqu'un ou s'en éloignent.

Lorsqu'un joueur en touche un autre de la main, tous deux doivent obligatoirement s'arrêter et se révéler mutuellement leur identité en se montrant leur papier.

Personne n'est obligé de jouer immédiatement son personnage.

Au contraire ! Les dialogues, les provocations, les suppositions vont bon train avant les poursuites.

Deux cas particuliers peuvent se produire :

- Un gendarme et Numa se montrent leur billet : le gendarme court après Numa pour le toucher. Numa étant alors capturé, il est conduit devant le juge.
- Le sauveur et Numa se montrent leur papier : Numa est sauvé et l'on recommence une autre partie.

Dans tous les autres cas, les joueurs font voir leur billet, prennent connaissance de leur identité mutuelle et continuent à jouer.

Dans une variante (à ne mettre en œuvre que lorsque le jeu est bien rodé), on demande à chaque acteur de prendre l'identité de l'autre joueur par échange de billet.

3^e phase :

Le juge organise la séance du tribunal et relate les faits reprochés à Numa en relation avec son comportement dans le jeu. Il peut faire appel au rapport des gendarmes.

Le procureur accentue les accusations et demande une sanction. Par exemple, effectuer le parcours les yeux bandés ou à cloche-pied, ou franchir tel obstacle, ou tenter telle acrobatie...

L'avocat parle à son tour. Il défend Numa et tente d'atténuer la gravité de la sanction demandée. L'un comme l'autre peuvent citer des témoins.

Enfin le juge décide et précise la sentence (sur tel pied, en chantant...).

*Un gendarme pense avoir
attrapé le Brigand ;
la lecture des billets
va-t-elle le confirmer ?*



LE JEU S'ACHÈVE

La peine est immédiatement exécutée sous les yeux des autres joueurs qui apprécient, applaudissent, ou condamnent la sévérité. La sentence exécutée ou Numa déclaré sauvé, une nouvelle partie peut commencer.

AUTRES MANIÈRES DE JOUER

Le public, indigné des outrances du procureur, ou des excès de sévérité du juge ou de la brutalité des gendarmes, prend la défense de Numa et renverse la situation.

Il fait exécuter la peine par ceux qui l'ont imposée exagérément.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

Suivant l'âge des joueurs et leurs propres manières de s'investir dans le jeu, la scène du tribunal peut être plus ou moins développée; elle peut se réduire à la fixation d'une peine, à son aggravation par l'un et à son atténuation par un autre.

Quand le groupe connaît le jeu, il est souvent plongé directement dans la fiction avec parfois un certain cérémonial malicieux. Une telle méthode avec des débutants rendrait ceux-ci perplexes. L'incompréhension de ce qu'il y aurait à faire pourrait donner à ce jeu un air de mystification.

USAGES ET COUTUMES

Le jeu de Numa doit peut-être son nom à un brigand qui sévissait vers 1800 dans la région de Sienne. Dans une version proche, en Sardaigne, on jouait à « Pilarda » avec des personnages tels que le bandit, le roi, le ministre, le juge, le bourreau.

Après la deuxième guerre mondiale, le jeu prit souvent le nom de Mussolini (brigand !) et mettait en scène des événements politiques récents. Ces versions, parodiant la justice des régimes autoritaires, gonflaient souvent le rôle du procureur. Nous avons rétabli les normes habituelles, sachant que les groupes donneront au tribunal différentes représentations selon leurs propres idées.