

# Jeux d'autrefois Jeux d'avenir



En proposant ce nouveau fichier, le groupe « Jeux et Pratiques Ludiques » tient à rendre hommage à Mohamed OULD SALEK, décédé il y a peu, qui a participé pendant de nombreuses années aux travaux du groupe, avec enthousiasme et une remarquable compétence.

Ce fichier a été conçu et rédigé par l'équipe du Groupe national de recherche des Ceméa « Jeux et Pratiques Ludiques » piloté par Pierre PARLEBAS. Les membres de cette équipe sont les suivants :

Laurent BELLENGUEZ	Iman NEFIL
Alessandro BORTOLOTTI	Pierre PARLEBAS
Michel BOUTIN	Olivier PELLETIER
Thibaut BROUILLET	Laurent PETITDEMANGE
Marine CAPDEGELLE	Mikaël PIRAUD
Stéphane CLOUX	Thomas PRUNIAUX
Franck DOLIF-PERROS	Albert RESTOIN
Antonio DI PIETRO	Frédéric Paul REY
Joseba ETXEBESTE	Christian SAINT-GILLE
Alfredo FERRERUELA	Gianfranco STACCIOLI
Enrico FERRETTI	Clara URDANGARIN
Flavia FRANCO	Michel VAN LANGENDONCKT
Javier GIL QUINTANA	Jean-Michel VILLAR
Fabien GRACIA	

Maquette, mise en page  
Béatrice Jean

Édition  
Direction des publications des Ceméa - Christian Gautellier

Flashage, impression  
BLF IMPRESSION, 05 56 13 13 00



## Sommaire

Sommaire	3
Présentation générale	5
Le carnet de l'animateur	6
Composition de chaque fiche	8
Les six pictogrammes de chaque fiche	10
Pourquoi, même le timide, s'amuse t-il dans les jeux ?	15
Les jeux, les animateurs, les enfants et les adolescents	18
À quoi les fiches peuvent-elles servir ?	19
Les grandes caractéristiques des jeux de ce fichier	22
Des questions brûlantes	24

4



# Présentation générale

L'univers des jeux est une corne d'abondance qui déverse ses trésors à profusion et qui n'est jamais épuisée. On découvre régulièrement quelques unes de ses pépites nouvelles dans des villages discrets, aussi bien que dans des pays inattendus. Ainsi, avons-nous choisi d'ajouter un nouveau fichier aux quatre déjà parus.

On trouvera ici des jeux très familiers et d'autres pratiquement inconnus. D'une part des jeux communs à une multitude de pays, des jeux qui ont traversé les siècles et les cultures, des jeux donc « transculturels » (le béret, la chandelle, gendarmes et voleurs, les jeux de chat, ...); d'autre part, des jeux peu connus en France mais qui font les beaux jours de la jeunesse d'autres pays (les liaisons dangereuses, touché-sauvé,...). On notera aussi la présence d'un jeu inventé il y a peu, qui s'apparente à un sport collectif (le tchoukball), de pratiques traditionnelles transformées par les habitudes locales (le chifoumi géant, les trois camps mélangés) et une brochette de jeux moins en vue mais qui suscitent néanmoins une motivation spectaculaire de la part des enfants (les provinces, les loups et l'agneau, ninja, le chemin libre, à cloche pied, ...). Dans la perspective d'une mise en œuvre immédiate sur le terrain, nous avons retenu des jeux qui ne nécessitent que très peu de matériel, ou même, dans la moitié des cas, aucun matériel du tout. Sauf exception, ces jeux ne requièrent pas une aire particulièrement aménagée.

Il s'est agi, pour le groupe « Jeux et pratiques ludiques » de proposer aux animateurs un outil pédagogique immé-

diatement utilisable sur le terrain. L'intention est également de soumettre aux formateurs en général, des situations ludiques de référence, susceptibles de servir de point de départ à l'approfondissement des subtilités des conduites motrices des joueurs et des effets éducatifs propres à chaque jeu en particulier.

5

Les règles des jeux ici proposées ont déjà fait leurs preuves : elles constituent un « système » ludique qui présente une logique interne cohérente. Cependant, ces règles ne sont pas gravées dans le marbre ; à l'animateur d'apprécier ce qui apparaît le mieux adapté à ses pratiquants : le lieu de l'action, les dimensions du terrain (les distances relatives comptent davantage que les distances absolues), les marques distinctives des joueurs et des équipes (foulards, bandeaux, brassards, numéros, ...), les règles de prise et de délivrance. Pour guider ses choix, l'animateur doit s'appuyer sur les réactions émotives des participants, sur leurs perceptions, sur leurs représentations de la situation (violence, entraide, possibilité de réussite, ...).

Le jeu sera toujours à la croisée des chemins, entre un système d'interactions objectif prédéterminé par sa logique interne, et le ressenti émotif et relationnel des pratiquants qui vivent de façon subjective les péripéties de l'aventure ludique.

# Le carnet de l'animateur

6

Sur le terrain, l'animateur est fréquemment confronté à des situations nouvelles et originales quant à la nature et à l'effectif des groupes de joueurs, quant au lieu de pratique, aux durées prescrites ou aux matériels disponibles. Quels jeux choisir ? Quelle décision prendre ? Il semble souhaitable de retenir les jeux en fonction des conditions d'intervention imposées, en relation avec les objectifs éducatifs poursuivis. Il est donc capital pour l'éducateur de disposer d'outils pédagogiques connus et bien maîtrisables : c'est une bonne connaissance de ces caractéristiques ludomotrices qui lui permettront de s'adapter avec efficacité aux circonstances, sachant que chaque jeu sollicite des ressources individuelles et interpersonnelles fort variées. Les Ceméa ont ainsi élaboré cinq fichiers qui tentent de répondre à ces exigences : « 24 jeux sans frontières » ; « Jeux de pleine nature » ; « Jeux d'intérieur » ; « Jeux du monde, d'ici et d'ailleurs » ; « Jeux d'autrefois, jeux d'avenir ».

Ces fichiers présentent, sous une forme immédiatement transposable dans la pratique, des dizaines et des dizaines de jeux. Faut-il piocher dans ce jardin ludique au hasard du moment ? Ne vaut-il pas mieux choisir les jeux les mieux adaptés aux enfants dont on a la charge dans un contexte donné ?

Pour faciliter le choix de l'éducateur, il fallait mettre en avant les caractéristiques les plus saillantes de chacune des activités ludiques. C'est ce qu'à entrepris le « Carnet de l'animateur » qui a rassemblé tous les jeux des cinq fichiers en les classant selon des repères significatifs : âge des enfants, effectifs des

groupes, durée envisagée,... La première catégorie de regroupement se réfère à l'âge selon les trois classes retenues dans les fichiers (Petits, Moyens, Grands) ; puis, c'est le nombre de joueurs qui permet de faire une seconde sélection (jusqu'à 6 joueurs, de 7 à 14 joueurs, à partir de 15 joueurs) ; puis c'est la durée (15 min, 30 min, 45 min, une heure, plus d'une heure). Ces premiers choix effectués, d'autres informations intéressantes qui leur sont associées apparaissent : le lieu de pratique ; le matériel ; la structure du jeu ; le fichier de référence ; le numéro de la fiche.

Il s'agit d'offrir à l'éducateur un optimum d'informations qui lui permettront d'intervenir en connaissance de cause... et peut-être d'effet, de prendre les décisions pédagogiques les mieux adaptées aux conditions de son intervention.

L'élaboration délicate de ce Carnet est due au talent de Marine Capdegelle, de Thibaut Brouillet et de Michel Boutin. Il a fallu qu'ils jonglent avec une avalanche de données, qu'ils organisent celles-ci avec sagacité et qu'ils les mettent sous une forme téléchargeable sur le site officiel des Ceméa\*. Travail ingrat mais qui trouve sa raison d'être par sa commodité d'utilisation sur le terrain et par son apport significatif sous l'angle didactique. On trouvera, dans la page suivante, un extrait de ce carnet qui donne un aperçu de son organisation générale. Que Marine, Thibaut et Michel soient ici remerciés de cet excellent outil pédagogique mis au service des animateurs.

Pierre Parlebas

*Responsable du groupe*

*« Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa*

\* [www.cemea.asso.fr](http://www.cemea.asso.fr)

## Âge: « Moyens » ; effectif : « 3 à 6 joueurs »


Nom du jeu	Terrain	Durée (min)	Effectif optimum	Matériel	Structure	Fichier	
						Titre	n°
<b>Ninja</b>	plat et dégagé	15	5		chacun pour soi	<b>Jeux d'autrefois, jeux d'avenir</b>	13
<b>Trois navires à la mer</b>	sauvage	30	6 ou 8		duel dissymétrique entre équipes	<b>Jeux de pleine nature</b>	22
<b>Kubb</b>	plat et dégagé	30	4	le jeu en bois	duel symétrique entre équipes	<b>Jeux du monde d'ici et d'ailleurs</b>	16
<b>Le beto</b>	plat et dégagé	45	4	deux bâtons, un palet, deux trépieds	duel dissymétrique entre équipes	<b>Jeux du monde d'ici et d'ailleurs</b>	8
<b>Le coinchon</b>	buissonneux	45	6	bâtonnets	chacun pour soi	<b>Jeux du monde d'ici et d'ailleurs</b>	11
<b>Le chambot</b>	plat et dégagé	45	4 ou 6	maillets, une boule en bois	duel dissymétrique entre équipes	<b>Jeux sportifs</b>	5


7


**Exemple d'une page du Carnet** (âge : « Moyens », effectif : « de 3 à 6 joueurs ») qui propose les informations les plus saillantes de chaque jeu correspondant.


# Composition de chaque fiche


8


 Nature du terrain la mieux adaptée (4 modalités)

 Durée de jeu favorable (4 modalités)

 Nombre de joueurs souhaitable

 Matériel nécessaire au bon déroulement du jeu

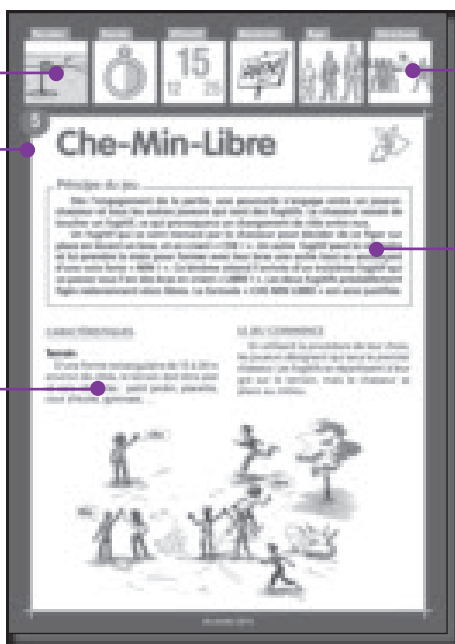
 Tranche d'âge la plus propice (3 modalités)

 Structure des relations que le jeu institue entre les joueurs (9 modalités)

**Numéro** de la fiche

L'En-tête de la fiche

Les six pictogrammes qui symbolisent les grandes caractéristiques du jeu



**Quelques précisions**

complétant les informations fournies par les six pictogrammes : terrain, durée, âge... Ont été retenus les éléments concrets d'un intérêt immédiat pour le choix et l'animation des jeux.

On a parfois précisé ou ajouté des caractéristiques qui correspondent aux propriétés fortes du jeu : structure, actions dominantes,...

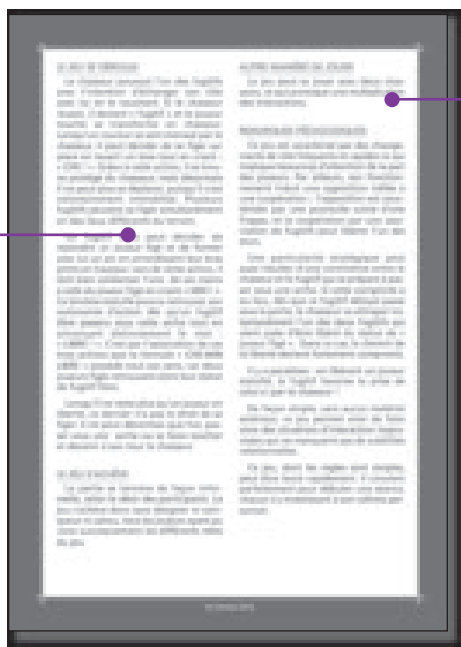
**Principe du jeu**

En quelques phrases, on présente les règles essentielles du jeu ; sont précisés les objectifs poursuivis par les joueurs et les grandes phases éventuelles du déroulement d'une partie.



À l'aide de ce codage simple, et bien sûr conventionnel, l'animateur peut prendre connaissance en quelques secondes des grands traits de chacun des jeux. Ainsi orienté dans son choix, il pourra ensuite approfondir plus en détail les fiches qui l'intéressent plus particulièrement.

## L'intérieur des fiches



### Autres manières de jouer

Sont ici présentées des variantes du jeu, qui modifient les façons d'agir tout en présentant un intérêt ludique certain.

9

### Caractéristiques du jeu

On insiste, le cas échéant sur telle propriété qui confère au jeu son style et son climat particuliers.

### Rubriques de la fiche

Elles apportent des informations sur les différents aspects du jeu et sur les grandes phases de son déroulement.

- Le jeu commence
- Le jeu se déroule
- Le jeu s'achève

Les phases essentielles du jeu sont présentées et détaillées si nécessaire.

### Remarques pédagogiques

On a parfois attiré l'attention de l'éducateur sur certaines particularités du jeu, susceptibles d'entraîner des conséquences manifestes sur les conduites des joueurs (violence, taquinerie, stratégies diverses...).

Us et coutumes : quand la situation s'y prêtait, on a rappelé certaines conditions du contexte social et historique qui ont été associées à ce jeu.

# Les six pictogrammes de la fiche

10

Les six « pictos » dessinés dans l'en-tête de chaque fiche présentent un caractère conventionnel évident. Il a fallu choisir les caractéristiques des joueurs et des jeux les plus déterminants (âge des joueurs, nature du terrain, effectif des participants...) puis, au sein de ces caractéristiques, identifier les modalités les plus distinctives (terrain plat et dégagé, terrain buissonneux... duel entre individus, duel entre équipes...). Les modalités doivent être en nombre suffisant pour permettre les différenciations indispensables, mais pas trop nombreuses afin d'éviter de submerger l'animateur sous une avalanche de détails encombrants.

Nous avons finalement retenu six grandes variables (les six pictos) qui acceptent respectivement un nombre de modalités lié au secteur considéré : trois modalités pour l'âge, quatre pour l'espace, neuf pour les structures de communication...

Il reste entendu que le choix de chaque vignette correspond à une préférence, évidemment relative, et non à un absolu ; par exemple pour le jeu *Les Liaisons dangereuses* (fiche n°11), c'est le logo qui correspond à la tranche d'âge des « Grands » qui a été retenu, dans la mesure où cette activité convient bien aux enfants au-delà de 12 ans. Cependant, les « Moyens » eux aussi s'adonnent à ce jeu et le pratiquent avec grand plaisir. Il en va de même pour la



durée du jeu qui peut être variable, et de l'effectif des jeunes, ce qui dans ce dernier cas, nous a d'ailleurs incité à présenter une « fourchette » de variation.

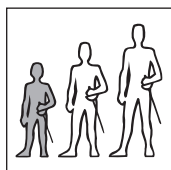
Ces vignettes fourniront à l'animateur les informations de base qui lui permettront d'avoir au départ une bonne idée de chacun des jeux ; elles le mettront, espérons-nous, en situation favorable pour organiser les activités les mieux adaptées aux aspirations et aux capacités des enfants dont il a la responsabilité.

Voici la liste détaillée et commentée des six pictos et de leurs modalités respectives, qui ont été finalement retenus.

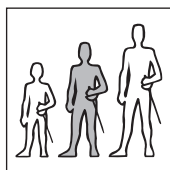
## L'âge

Trois modalités ont été arrêtées : les « Petits » (moins de 9 ans), les « Moyens » (de 9 à 12 ans) et les « Grands » (au-delà de 12 ans).

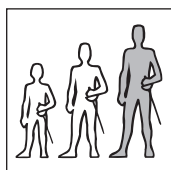
La figurine dont la couleur est appuyée indique celle qui, parmi les trois tranches d'âge, apparaît la mieux adaptée au jeu considéré. Dans le cas où l'âge préférentiel serait étalé sur plusieurs tranches, on a indiqué à l'aide d'une couleur moins soutenue la classe d'âge voisine intéressée.



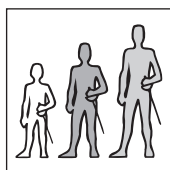
Ce jeu est de préférence indiqué pour les enfants de moins de 9 ans (les « Petits »).



C'est aux enfants de 9 à 12 ans que ce jeu convient le mieux (les « Moyens »).



Les enfants de plus de 12 ans sont les plus indiqués pour pratiquer ce jeu (les « Grands »).

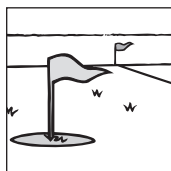


Les « Moyens » sont les mieux adaptés à ce jeu ; cependant, les « Grands » s'y adonnent aussi avec plaisir.

11

## Le terrain

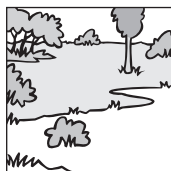
La nature de l'espace, son caractère dégagé ou accidenté, représentent un élément déterminant du jeu. Quatre modalités ont été retenues.



### Terrain plat et dégagé

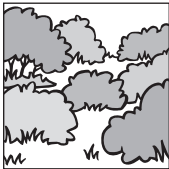
Espace aménagé, terrain « domestiqué » permettant une course vive sans danger (plateau de terre battue, terrain de football, pelouse, gymnase...).

Très souvent, des lignes, des « zones » sont tracées afin de délimiter des « territoires » de jeu.



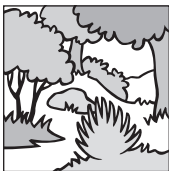
### Terrain semi-aménagé

Espace non accidenté, relativement plat et dégagé, ne présentant pas d'obstacles importants ou dangereux, tout au plus de petits obstacles « naturels » : arbustes, buttes de terre, petits ruisseaux ou fossés... Ex. : clairière, champ, abords de chemins...



### Terrain buissonneux

Terrain chargé de broussailles et de buissons au ras du sol ; cette végétation rend possible les jeux de cache-cache, les jeux de guet et les jeux d'approche.



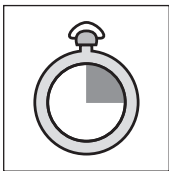
### Terrain « sauvage » de pleine nature

Cet espace pouvant être boisé, vallonné, rocheux, est l'espace sauvage et non apprêté de la pleine nature (sous-bois, taillis, vallon, forêt...). Il est particulièrement propice aux « grands jeux » de pleine nature.

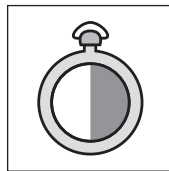
12

## La durée

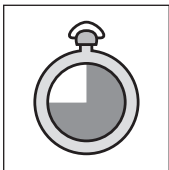
Sur le cadran stylisé d'une montre, le secteur de couleur indique le cas favorable retenu parmi les quatre possibles : 1/4 d'heure, 1/2 heure, 3/4 d'heure et 1 heure ou davantage (ces cas favorables représentent la durée minimum permettant au jeu de devenir intéressant).



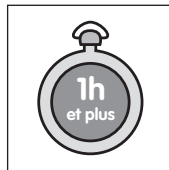
1/4 d'heure



1/2 heure



3/4 d'heure



une heure et plus

## L'effectif des joueurs

On observe pratiquement autant de modalités différentes que de jeux. Un nombre « en gras » est encadré par deux autres nombres de plus petite taille.

Le nombre « en gras » représente l'effectif considéré comme le plus favorable. Les deux autres nombres indiquent respectivement le seuil inférieur et le seuil supérieur qu'il est conseillé de ne pas dépasser.

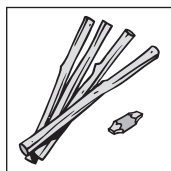


Sur cette étiquette, il est annoncé que l'effectif le plus propice au bon déroulement de ce jeu se situe aux alentours de 18. Il semble délicat de pratiquer ce jeu s'il y a moins de 12 joueurs ou s'il y en a plus de 24.

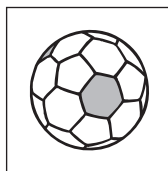
13

## Le matériel

Afin d'offrir l'information la plus complète possible, nous avons pris le parti de dessiner tout le matériel spécifique nécessité par le jeu : balle, ballon, bâton... Une vignette spéciale affiche « RIEN ! » quand le jeu se déroule sans matériel (ce qui est le cas pour plus du tiers des jeux) ou quand le "matériel" fait partie de l'environnement banal des joueurs (foulard, béret, mouchoir, cailloux, ...).



Ce jeu requiert des bâtons et un petit bâtonnet effilé aux deux extrémités.



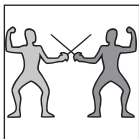
Ce jeu a besoin d'un ballon.



Ce jeu ne nécessite aucun matériel.

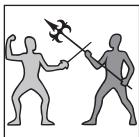
## La structure relationnelle

Ce picto représente de façon conventionnelle les réseaux de communication imposés par les règles. Cette trame fondamentale de liaisons entre pratiquants va préorienter en permanence les conduites motrices relationnelles de tous les joueurs. Nous avons retenu neuf réseaux d'interaction bien typés.



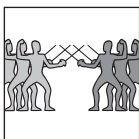
### Duel symétrique entre individus

Sont opposés 2 joueurs « équivalents », disposant des mêmes pouvoirs. Ex. : la lutte, le tennis.



### Duel dissymétrique entre individus

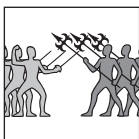
Sont opposés 2 joueurs dont les rôles et pouvoirs respectifs sont différents. Ex. : *Le quinet* à 2 joueurs, la situation de « tir au but » de football.



### Duel symétrique entre équipes

Sont en opposition 2 équipes dont les statuts, les pouvoirs et les matériels sont identiques.

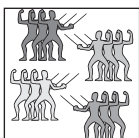
Ex. : Touché-sauvé, Tchoukball, Le bérêt ...



### Duel dissymétrique entre équipes

Sont opposées 2 équipes dont les rôles et les pouvoirs sont dissemblables.

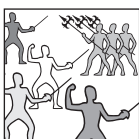
Ex. : Gendarmes et voleurs, les loups et l'agneau...



### Structure de coalitions

Dans ce réseau de coalitions toutes antagonistes, sont opposées 3 équipes ou davantage.

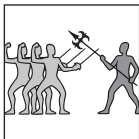
Ex. : Les trois camps mélangés, Le chifoumi géant.



### Une équipe contre les autres

Plusieurs joueurs (au moins deux) formant une équipe, sont opposés à tous les autres en ordre dispersé.

Ex. : Le filet du pêcheur, l'ours et son gardien.



### Un contre tous

Un joueur est opposé à tous les autres.

Ex. : À cloche-pied, Chemin libre.



### Chacun pour soi

Il n'existe aucune coalition instituée ni aucune équipe.

Ex. : La chandelle, Ninja.



### Le caractère paradoxal

Certains joueurs sont à la fois et en même temps partenaires et adversaires : la relation entre eux est ambivalente, ce qui présente un aspect déconcertant.

Ex. : Les trois camps mélangés, Les liaisons dangereuses.

# Pourquoi, même le timide s'amuse t-il dans les jeux ?

Pourquoi les jeux traditionnels s'adressent-ils à tous et à toutes ? Pourquoi facilitent-ils la participation du plus grand nombre et la mixité ? Dans les jeux, plusieurs éléments se croisent permettant à chacun et surtout aux timides, aux malingres, aux introvertis, de trouver leur place et de s'engager à leur rythme.

## 1. Les cabanes, les maisons, les camps... refuges ludiques et affectifs

Dans certains jeux, des cabanes permettent aux joueurs d'être invulnérables. Pour ceux qui ne sont pas nécessairement à l'aise avec l'engagement corporel et l'agitation ludique, la cabane est un espace qui permet de prendre le temps de s'engager : « J'y vais si je le souhaite, quand je me sens prêt ». Le joueur s'élance en sachant qu'il peut trouver refuge dans sa maison. Les premières sorties seront peut-être si furtives qu'aucun autre joueur ne les aura repérées. Mais, un pas en dehors de la cabane sera déjà une expérience riche d'émotions. Et, si en apparence le timide participe peu au jeu, son engagement affectif et ludique est probablement réel et constitue peut-être les prémices d'un investissement plus visible aux yeux de tous.

## 2. L'éclatement et la multiplicité de l'action... l'attention collective détournée.

Pourquoi certains joueurs n'attrapent-ils jamais le ballon ? C'est peut-être parce qu'attraper le ballon, c'est attraper le regard de tous les joueurs, c'est devenir

le centre du jeu, du monde. Le timide fuit alors le ballon pour surtout ne pas avoir les projecteurs sur lui. Il se détourne du jeu non pas nécessairement par manque d'envie de jouer, mais peut-être par timidité.

Dans nombre de jeux, l'action est éclatée. À « Wushu-tortues », au « Trois camps mélangés », plusieurs actions ont lieu simultanément. Cet éclatement et cette multiplicité de l'action détournent l'attention collective. Les regards des joueurs ne sont pas rivés sur celui qui a la balle mais partent dans de multiples directions au gré des péripéties ludiques. Le timide peut alors tenter une action sans avoir la pression du regard collectif. Il peut échouer ou réussir en toute discrétion, en toute intimité. Grâce à cet éclatement de l'action, il peut s'engager comme il est : une personne timide désireuse de jouer sans s'exposer.

## 3. Le système des scores... la dédramatisation de l'échec/la réussite, le jeu plus que la victoire

Les systèmes des scores des jeux sont variés. Il existe des jeux sans score (la balle assise), sans fin (les 4 coins), des jeux où l'on perd/gagne forcément (L'épervier), des jeux où plus la victoire approche plus elle s'éloigne (les trois camps), des jeux où tout est relancé sur une simple délivrance (les barres)...

Ces systèmes de score induisent une manière de jouer dans laquelle le plus important n'est pas de gagner mais de

15

\* Le lecteur intéressé qui souhaite approfondir ces thèmes pourra consulter l'ouvrage *Jeux, sports et sociétés - lexique de praxéologie motrice* de Pierre Parlebas, INSEP Publications, Paris, 1999.

jouer : le jeu prime sur le résultat. Dès lors, la pression liée au gain de la partie n'est plus. Le timide peut s'engager dans une partie où l'enjeu n'est pas la victoire mais le jeu. Aucun partenaire ne viendra lui reprocher une défaite inéluctable ou un échec sitôt effacé par une délivrance. D'ailleurs, l'action étant probablement éclatée, aucun joueur n'est en mesure de comptabiliser les réussites et les échecs de chacun. Les réussites et les échecs sont dédramatisés. Ils sont des histoires personnelles. Le timide peut alors oser réussir ou échouer sans engager la victoire ou la défaite de son équipe.

#### 4. La technique accessible... une motricité démocratique

Nul besoin d'un long apprentissage, d'une grande maîtrise technique pour participer à des jeux de course, d'attrape, de touche... Le plaisir n'est pas dans l'exécution d'une prouesse technique nécessitant la manipulation précise d'un engin, il est dans la simplicité d'une accélération, d'une prise, d'un contact.

Cette accessibilité technique de nombre de jeux facilite l'engagement du timide maladroit qui va pouvoir s'engager avec quelques chances de réussite.

#### 5. Des rôles variés... des rôles pour tous

**Dans certains jeux, à chaque rôle correspondent des pouvoirs.** À l'épervier,

le chasseur a le pouvoir de décider quand les éperviers vont sortir. Il a le pouvoir de toucher les éperviers pour les transformer en partenaires pendant que les éperviers ont le seul pouvoir de fuir pour échapper à leur prédateur.

Les pouvoirs ludiques différenciés affectés à chaque rôle permettent au timide de devenir, à un moment de la partie, le joueur le plus fort, celui qui a le plus de

droits ludiques, celui qui peut faire basculer le cours du jeu par-delà sa timidité.

#### 6. Le rapport à l'imaginaire... au pays des merveilles

Les jeux sont des invitations au voyage, des contes qui se vivent. Être gendarme, voleur, gardien, ours, poule, renard, vipère, loup, roi, épervier... suscite l'engagement du timide qui s'autorisera peut-être à ne plus être timide s'il entre dans la peau du personnage du jeu. Quand on est un gendarme, fort de l'autorité que confère le statut, on s'autorise plus facilement à poursuivre les voleurs. Quand on est un loup, l'énergie des légendes nous accompagne dans nos tentatives pour dévorer enfants et autres agneaux.

Le matériel et le terrain participent de la sollicitation de l'imaginaire : jouer avec un bâton dans une forêt est une invitation au voyage qui recèle davantage de poésie que celle qui consiste à jouer avec un ballon dans un stade. N'oublions pas notre regard d'adulte : ce qui peut nous sembler n'être qu'un petit bosquet peut se transformer en une véritable jungle dans les yeux d'un enfant.

- Les cabanes qui constituent des refuges ludiques et affectifs,
- l'éclatement de l'action qui disperse le regard collectif,
- les systèmes des scores qui dédramatisent les échecs et les réussites,
- l'accessibilité technique qui facilite l'engagement,
- la variété des rôles qui permet d'avoir des pouvoirs différenciés des autres,
- la sollicitation de l'imaginaire qui autorise chacun à adopter un personnage qui le met à distance de sa personne...



... tous ces éléments, constitutifs de la culture des jeux traditionnels, favorisent la participation du plus grand nombre. Chacun peut s'engager à son rythme, en fonction de ce qu'il est. La force, la maîtrise technique, la rapidité, l'expérience motrice sont pondérées par la complexité et l'éclatement de l'action, par la variété

des rôles... Les jeux permettent au timide de jouer avec le balèze, au danseur de pratiquer avec le rugbyman, à la fille de s'exprimer avec le garçon.

Fabien Gracia  
*Groupe Jeux et Pratiques Ludiques*



# Les jeux, les animateurs, les enfants et les adolescents

18

Les jeux traditionnels sont géniaux, extraordinaires mais pas magiques. Il ne suffit pas de tremper des enfants ou des adolescents turbulents dans une marmite de jeux traditionnels pour qu'ils en ressortent doux comme des agneaux d'autant plus que, parfois, enfants et adolescents sont réfractaires pour entrer dans la marmite.

L'animateur qui souhaite accrocher des adolescents aura probablement raison de proposer un foot en salle... du moins pour motiver quelques garçons. Et pourquoi ne pas proposer une thèque en l'appelant base-ball ? L'utilisation du terme américain est une astuce pour susciter l'envie des adolescents souvent sensibles aux sirènes de la culture anglo-saxonne. Pour un adolescent, parce que c'est américain et médiatique, c'est davantage recevable.

L'animateur qui souhaite accrocher des enfants aura sûrement raison de leur demander quels jeux ils souhaitent pratiquer. Les enfants seront heureux de montrer qu'ils connaissent des jeux. Ils prendront plaisir à s'éprouver dans des jeux qu'ils connaissent par cœur, à user et à polir des stratégies et des expériences maintes fois expérimentées. À coup sûr, les classiques des jeux seront au rendez-vous des propositions : l'épervier, la balle au prisonnier et poules-renards-vipères peut-être. Pour les animateurs, l'impression de répétition peut pousser à vouloir innover. Vigilance, le plaisir ludique n'est pas que dans la nouveauté, il est aussi dans la répétition et dans la maîtrise.

Une fois acquise la confiance des enfants et des adolescents, l'animateur

pourra ouvrir le champ des jeux proposés. Vigilance à nouveau pour ne pas tomber dans un zapping ludique dans lequel enfants et adolescents n'auraient pas le temps de s'approprier et de profiter des jeux. Pour savourer un jeu, la connaissance des règles est nécessaire mais non suffisante. Prenons le temps de jouer et de rejouer pour pouvoir sentir, tester, tenter des subtilités stratégiques, pour avoir le plaisir de maîtriser le jeu.

L'exploitation du panel ludique ne sera possible que si l'animateur connaît les jeux pour les choisir en fonction des conditions matérielles, du groupe de joueurs, de ses objectifs. Elle ne sera possible aussi que si l'animateur a perçu la pertinence éducative des jeux. Elle ne sera possible enfin que si l'animateur dépasse un certain a priori professionnel lié au fait que l'on peut avoir l'impression de ne rien faire quand on propose des jeux. Que produisent les jeunes quand ils jouent ? Rien que du furtif, de l'émotion. Que vont-ils ramener à la maison ? Rien de bien concret. Que vont-ils dire à leurs parents quand ceux-ci demanderont « qu'est-ce que tu as fait aujourd'hui » ? « Rien, on a joué ». Enfin, les jeux peuvent nourrir une forme d'inconfort professionnel chez les animateurs lié à la tension permanente entre laisser-jouer et intervenir, entre le projet ludique du joueur et le projet éducatif de l'animateur. Faites confiance aux joueurs et aux jeux et faites-vous confiance.

Fabien Gracia  
*Groupe Jeux et Pratiques Ludiques*

# À quoi ces fiches peuvent-elles servir ?

Les jeux sont des situations d'action et de communication d'une exceptionnelle richesse. Comment mieux connaître et mettre au service de l'enfant ces infinies ressources ? Pour éprouver les jeux, il faut les jouer. Mais il faut aussi les penser. Que peuvent-ils offrir ? À quoi ? Où et comment ?

## Mieux connaître les ressources des jeux

Ne nous précipitons pas à l'aveugle : le paysage des jeux n'aligne pas un panorama monotone et indifférencié. Sans doute pourra-t-on déceler des apports originaux, enfouis dans chacune des activités ludiques. Les formes d'action sont-elles analogues de jeu à jeu ? Les modalités d'interaction, de solidarité et de rivalité suscitées par les différentes pratiques, entraînent-elles les mêmes effets sur les comportements des joueurs ?

Nous savons bien que non. Aussi devient-il capital que l'animateur puisse identifier et se remettre en mémoire les ressources marquantes particulières de tout jeu sportif. Il doit être capable de prendre des décisions à bon escient, en fonction de chaque jeu, de ses acteurs et de son contexte. Il doit pouvoir choisir l'activité la plus propice à l'atteinte des objectifs qu'il s'est fixés et la mieux adaptée aux conditions singulières de la situation (âge des participants, terrain et matériel disponibles, durée possible...).

Ce fichier tente de répondre à ce type d'attentes : présenter chaque jeu de façon succincte, sur une seule fiche offrant les éléments essentiels d'information permettant le passage immédiat à la pratique. Les vignettes et les courtes rubriques qui scandent le développement du texte sont là pour proposer toutes les données de mise en application rapide : comment le jeu commence-t-il ? Comment s'arrête-t-il ? Observe-t-on des rituels ludiques ?

## Faire appel à l'initiative de l'animateur

Cependant, l'animateur n'est pas qu'un exécutant qui applique des recettes conçues par d'autres. Il doit, lui aussi, observer et réfléchir à ce qu'il entreprend. Aussi nous a-t-il paru capital de lui suggérer d'autres manières de jouer, de souligner les différentes facettes du jeu, bref de lui proposer des informations qui sollicitent de façon plus profonde sa réflexion pédagogique. C'est la raison pour laquelle des rubriques moins habituelles dans une fiche, ont été introduites (structure du jeu, actions dominantes, autres manières de jouer...) ; dans les cas qui s'y prêtent, nous avons ajouté « usages et coutumes » qui résilie en quelques mots le jeu dans son histoire et témoigne de son ancrage social.

La rédaction de ces fiches répond schématiquement à deux objectifs complémentaires :

- Proposer un outil pédagogique d'utilisation immédiate pour l'animateur. Les exigences du terrain n'attendent pas : il faut pouvoir disposer en un clin d'œil des informations décisives se rapportant à une grande gerbe de jeux (conditions d'âge, d'effectif, de durée, de terrain, de matériel).
- Suggérer une réflexion, liée à la pratique, sur tout ce qui se passe d'intéressant au cours du déroulement ludique : importance des faits de coopération et d'opposition, caractéristiques de certains rôles, rituels et contrats entre joueurs, présence de changements de rôles, possibilités variées d'intervention pédagogique.

### Une information originale : les pictogrammes

Chaque jeu est introduit par six vignettes chargées de fournir à l'éducateur les informations de base qui orienteront ses décisions et son animation. Chacun de ces « pictos » symbolise l'un des déterminants essentiels du choix du pratiquant : terrain le plus favorable, durée la plus propice, effectif requis, âge adapté, matériel nécessaire et structure du jeu. Comment représenter fidèlement ces données si complexes et si changeantes de jeu à jeu dans une simple figurine ?

Foin des détails et des nuances : les logos symboliseront abruptement de grandes catégories (de terrain, d'âge, de durée...) qu'il convient de considérer comme des résumés, comme des indicateurs témoignant des tendances principales. En classant par exemple un jeu dans le « picto » « 9-12 ans », on voudra signifier que cette classe d'âge paraît la

mieux adaptée à ce jeu dans les conditions habituelles de nos pratiques; ce qui ne signifie pas, bien entendu, que ce jeu est inadapté aux autres classes d'âge. Le logo souligne donc une dominante, et non pas une catégorie exclusive.

### Travail d'équipe

Ces fiches ont été élaborées par les membres du groupe « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa qui se sont attelés à cette tâche, reconnaissons-le, quelque peu ingrate. Il fallait en effet abandonner l'originalité de son propre vécu pour transmettre un message impersonnel, susceptible d'être accueilli par toute la communauté des animateurs et transposé avec réussite dans l'immense variété des situations de terrain. En définitive, ce travail d'équipe est concluant pour les rédacteurs de ces fiches : nous avons constaté que les confrontations, les tâtonnements, les reprises multiples et les améliorations de fin de parcours représentaient une excellente occasion d'approfondir et de mieux connaître l'univers des jeux.

La présence parmi nous de représentants de pays différents a permis de sortir des sentiers battus, de confronter des cultures ludiques dissemblables, de présenter des jeux peu connus et originaux. Le jeu sportif n'offre-t-il pas l'occasion d'entrer en contact avec les gestes et les rituels corporels d'une culture ?

Les propositions avancées dans ces fiches ont été pesées avec soin mais on remarquera que les prescriptions didactiques y sont discrètes. Il convient en effet de se méfier de la décomposition didactique des jeux; on risquerait vite de déna-

turer l'activité ludique en en faisant un instrument au service des intentions du didacticien et non plus une pratique au service des projets et du plaisir de l'enfant.

Dans chaque pratique réelle de terrain, ce sera toujours à l'animateur et au

groupe-jouant de prendre les décisions les plus opportunes, telles qu'elles surgiront de l'indéclinable originalité de la situation de jeu. En définitive, le but ultime de ces fiches est d'apprendre à se passer d'elles.



## Les grandes caractéristiques des jeux de ce fichier

n°	Nom du jeu	Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Âge	Structure
1	<b>À cloche-pied</b>	Plat et dégagé	30 min	8 12 16	Rien	<u>Moyens</u> Grands	1 contre tous
2	<b>À la chasse</b>	Plat et dégagé	45 min	8 12 14	1 ballon	<u>Grands</u>	Duel symétrique entre équipes
22	<b>Le béret</b>	Plat et dégagé	30 min	8 12 18	Rien	<u>Moyens</u> Grands	Duel symétrique entre équipes
4	<b>La chandelle</b>	Plat et dégagé	30 min	10 14 20	Rien	<u>Petits</u> <u>Moyens</u>	Chacun pour soi
5	<b>Che-min-libre</b>	Plat et dégagé	30 min	12 15 25	Rien	<u>Moyens</u> Grands	Un contre tous et paradoxal
6	<b>Le chifoumi géant</b>	Semi-aménagé	60 min	15 25 30	Bristol, pincés à linge	<u>Moyens</u> Grands	Coalitions et paradoxal
7	<b>La conquête de l'espace</b>	Plat et dégagé	45 min	18 21 27	1 ballon, cordes, plots	<u>Moyens</u> Grands	Coalitions et paradoxal
8	<b>Gendarmes et voleurs</b>	Buissonneux	30 min	12 16 20	Rien	<u>Moyens</u> Grands	Duel symétrique entre équipes
9	<b>Le jeu des chiffres</b>	Buissonneux	60 min	16 24 36	2 fanions, 40 bandeaux	<u>Moyens</u> Grands	Duel symétrique entre équipes

n°	Nom du jeu	Terrain	Durée	Effectif	Matériel	Âge	Structure
10	<b>Jeux de chat</b>	Plat et dégagé	15 min	5 10 15	Rien	<u>Petits</u> Moyens	Multiples structures
11	<b>Liaisons dangereuses</b>	Plat et dégagé	45 min	12 16 22	1 ballon	<u>Grands</u> Moyens	Coalitions et paradoxal
12	<b>Les loups et l'agneau</b>	Plat et dégagé	30 min	14 20 24	1 ballon	<u>Moyens</u> Grands	Duel dissymétrique entre équipes
13	<b>Ninja</b>	Plat et dégagé	15 min	3 5 8	Rien	<u>Moyens</u>	Chacun pour soi
14	<b>Les provinces</b>	Plat et dégagé	45 min	5 7 9	Rien	<u>Moyens</u>	Chacun pour soi
15	<b>Tchoukball</b>	Plat et dégagé	45 min	8 10 14	1 ballon, 2 cadres	<u>Moyens</u> Grands	Duel symétrique entre équipes
16	<b>Touché-sauvé</b>	Plat et dégagé	30 min	10 14 20	1 ballon	<u>Moyens</u> Grands	Duel symétrique entre équipes
17	<b>Les trois camps mélangés</b>	Semi-aménagé	45 min	9 12 15	Rien	Grands	coalitions et paradoxal
18	<b>Wushu-tortues</b>	Plat et dégagé	30 min	12 15 21	Pierres plates	<u>Grands</u> Moyens	Coalitions

# Des questions brûlantes

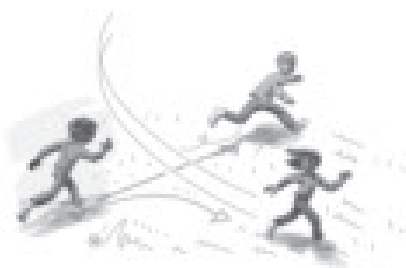
24

## Est-il souhaitable d'organiser des jeux comportant des gages, des pénitences, des brimades ?

De nombreux jeux traditionnels sont assortis de « gages » et de « pénitences » qui sanctionnent les réponses maladroites de certains participants. Ces sanctions sont parfois des épreuves empreintes d'humour et de fantaisie : interpréter un rôle comique devant l'assistance, déclamer un poème, chanter un refrain, mimer une action... Riches en facéties, ces épreuves sont d'autant plus acceptables qu'elles donnent souvent au pénitent l'occasion de se mettre en valeur. Nous restons ici dans l'aventure et le plaisir du jeu, dans l'aléa des réussites et des rencontres.

En revanche, d'autres types de sanctions, manifestement éprouvantes, sont parfois associées à certains jeux et soulèvent alors de sérieuses objections. Dans un jeu tel La Balle aux pots par exemple, le joueur qui a accumulé le plus de gages doit subir le « canardage » de ses camarades : il est tenu de rester immobile, dos tourné aux autres participants qui, à une quinzaine de mètres de lui, le « canardent » en lançant leur balle de toutes leurs forces afin de l'atteindre. Cette épreuve possède un caractère de « punition » douloureuse difficilement acceptable. On ne peut conserver ce type de sanction qu'à condition d'en supprimer tout danger corporel, en le transformant par exemple en une épreuve d'adresse (distance de tir suffisamment prononcée, possibilité d'esquive ou de blocage de la part du pénitent...). Il est toujours

intéressant de conserver les rituels ludiques qui scandent les grandes phases des jeux, mais à condition d'en supprimer les éventuels aspects désagréables, voire dangereux pour les intéressés. Dans certains cas, la sanction peut se transformer en une véritable brimade ; les épreuves donnent alors lieu à moquerie et à vexation. Sous prétexte d'un « amusement qui ne prête pas à conséquence », le pénitent est mystifié et moqué au cours d'une mise en scène qui aboutit à le ridiculiser. Ces blessures psychologiques peuvent être graves. L'animateur de bonne foi ne doit pas se laisser entraîner par des arguments racoleurs « de chambrée » qui sont parfois exploités dans des rites d'affiliation et dans des bizutages. Favoriser ce type de brimade, c'est tourner le dos au jeu. L'activité ludique doit être mise au service de l'enfant, de son épanouissement et de son plaisir à agir en compagnie des autres. Un jeu est une occasion de gaieté ; il ne doit pas devenir le lieu d'une humiliation. Toute brimade ne peut être qu'une profonde malfaçon éducative.





**Plutôt que de laisser le jeu se dérouler au gré des enfants, ne serait-il pas préférable d'en organiser le déroulement, de le didactiser afin de le rendre plus éducatif ?**

Laisser l'enfant jouer sans intervenir, sans orienter ses actions vers des dispositifs pédagogiques reconnus, peut apparaître comme une prime au désordre et à la confusion. N'est-ce pas là une regrettable perte de temps ? Ne peut-on y voir une démission de l'animateur et un abandon de ses responsabilités ?

Il a toujours été tentant de mettre l'engagement suscité par le jeu au service d'objectifs visant à l'acquisition de savoirs et de connaissances. L'intention est noble mais la démarche est quelque peu une tromperie : on détourne le jeu qui devient une façon masquée de présenter un autre contenu réputé sérieux, extérieur au jeu lui-même. Lorsqu'elle est systématisée, cette perspective qui valorise les « jeux éducatifs » risque de dénaturer l'activité et est vite dénoncée par le participant qui se sent dupé.

Il paraît préférable de faire confiance à l'enfant et à ses propres activités ludiques. Le jeu est l'univers de prédilection de l'enfant, le monde dans lequel il aime à retrouver ses pairs et non plus son père. Il y apprend à entrer en relation avec ses compagnons sous des formes extrêmement variées et parfois insolites (à distance ou au corps à corps), il y tient des postes qui lui offrent l'occasion d'interpréter une large palette de rôles stimulants et enrichissants. Les situations ludomotrices, par leur structure même, donnent à l'enfant l'occasion de résoudre des conflits et de nouer de nouvelles camaraderies.



25

Le jeu produit de la sociabilité ; il offre au pratiquant des expériences du lien social irremplaçables, en dehors des sanctions habituellement associées à ce genre de comportement dans la vie ordinaire. Le jeu plonge l'enfant dans un monde enchanteur où il découvre les ressources de son corps, ses capacités d'agir et de communiquer. L'animateur ne doit pas désenchanter le monde ludique de l'enfant.

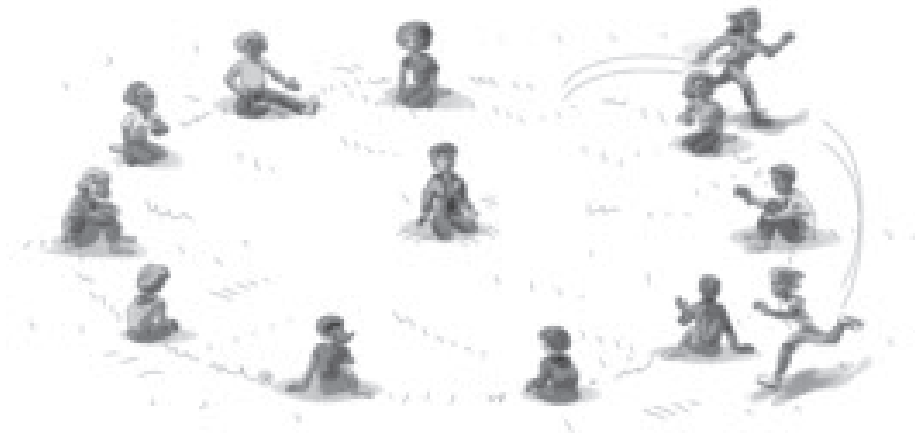
Cependant l'adulte éprouve beaucoup de difficultés à faire confiance au jeune ; il a tendance à citer le projet de l'enfant tout en y substituant son propre projet d'adulte. Il s'ensuit de constantes tentatives de didactisation du jeu sportif, du sport bien entendu mais aussi du jeu traditionnel. Le jeu est alors décomposé, modifié en fonction de visées pédagogiques, traité sous forme de séquences et de progressions éducatives. Bref, le jeu est déjoué. La magie du jeu tend alors à se perdre dans le formatage de l'ingénierie didactisante.

Il ne s'agit pas de suggérer à l'animateur de disparaître quand l'enfant joue. Son rôle reste primordial sur le plan de la régulation socio-affective : susciter un climat convivial, encourager le respect des règles, éviter les brimades, veiller au contrôle de l'agressivité et de la violence, favoriser la solidarité et le respect d'autrui. Son intervention décisive se fera

26 dans le choix des jeux. Une bonne connaissance des jeux et de leur logique interne est indispensable pour bien anticiper leurs effets sur le plan de la sollicitation corporelle, de la communication et des habiletés motrices mises en œuvre (c'est la raison pour laquelle les fiches de ce livret insistent sur cet aspect). Choisir tel jeu ou faire découvrir tel autre, engage la responsabilité de l'animateur qui, en ce sens, adopte une démarche éducative sans duper les joueurs. Au-delà de la fantaisie et de la spontanéité qui s'y déploient sur le vif, le jeu possède une fonction structurante dont la portée éducative potentielle est manifeste.

Le jeu étant choisi, laissons-le se dérouler selon ses péripéties propres, sans que l'animateur, se croie obligé de l'interrompre à tout instant afin d'expliquer la meilleure technique d'interception ou de démarquage. Laissons les joueurs libres de leur conduite et de leur stratégie dans le cadre des règles et du contrat ludique adopté; laissons les enfants vivre à leur gré leurs difficultés et leurs réussites. Ne gâchons pas avec nos préoccupations didactiques le plaisir du jeu.

Pierre Parlebas



# Dans la collection **activité**



## Bon de commande à renvoyer à

CEMÉA, Direction des publications, 24, rue Marc Seguin, 75883 Paris cedex 18  
 ou publications@cemea.asso.fr

**Nom :** ..... **Prénom :** .....

**Adresse :** .....

**Email :** .....

### Je commande les fichiers d'activité suivant :

..... Cerfs-volants (12 €) ..... **24 jeux de pleine nature** (11 €) ..... **Jeux sportifs** (9,90 €)  
 ..... **Jouets à construire n° 2** (12 €) ..... **Jeux chantés n°1** avec CD « À la noce du Père Bobosse »  
 (22,10 €) ..... **Jeux chantés n°2** avec CD « Les rêves du Père Bobosse » (22,10 €) ..... **Jeux chantés n°1**  
**et 2** avec CD (40 €) ..... **Jeux de pions pour aujourd'hui** (19€) ..... **Jeux de pions féériques** (7 €) .....  
**Photos à faire et à défaire** (13,50€) .... **Éducation à l'environnement urbain** (11€) ..... **Jeux d'intérieur**  
 (11€) ..... **Herecumbe - Fichier jeux chantés/jeux dansés Maoré** avec CD (16€) ..... **Jeux du Monde**  
 (14,50€) ..... **Bol d'ERE** (11 €) ..... **Tarot des contes** (22 €) ..... **Jeux d'autrefois, jeux d'avenir** (15 €)

#### Frais de port :

- **Commande inférieure à 20 € :**  
la participation aux frais de port est de 2 €
- **Pour une commande supérieure à 20 € :**  
la participation aux frais de port est de 4,50 €
- **Au-delà de 45 €,** les frais de port sont gratuits.

**Total :** ..... €

Règlement par chèque à l'ordre  
de Ceméa Publications.

## 18 fiches et un livret pour l'animateur

Les jeux sont des situations d'action et de communication d'une exceptionnelle richesse. Cette publication vous fera mieux connaître leurs infinies ressources pour les mettre au service de l'enfant. Elle comprend un livret pédagogique et 18 fiches.

La rédaction de celles-ci répond schématiquement à deux objectifs complémentaires :

- proposer un outil pédagogique d'utilisation immédiate pour l'animateur ;
- suggérer une réflexion, liée à la pratique, sur tout ce qui se passe d'intéressant au cours du déroulement ludique ;

Chaque jeu est introduit par six vignettes chargées de fournir à l'éducateur les informations de base qui orienteront ses décisions et son animation. Un répertoire des jeux vous est proposé, récapitulant les différents éléments pour la mise en œuvre de cette activité : âge des enfants, taille du groupe, lieu de pratique, durée, matériel nécessaire, intérêt pédagogique.

Ce fichier est le fruit d'un long travail collectif du groupe national « Jeux et Pratiques Ludiques » des Ceméa, dirigé par Pierre Parlebas.



### La liste des jeux

- 1 À-cloche pied
- 2 À la chasse
- 3 Le bérêt
- 4 La chandelle
- 5 Che-min-libre
- 6 Le chifoumi géant
- 7 La conquête de l'espace
- 8 Gendarmes et voleurs
- 9 Le jeu des chiffres
- 10 Jeux de chat
- 11 Liaisons dangereuses
- 12 Les loups et l'agneau
- 13 Ninja
- 14 Les provinces
- 15 Tchoukball
- 16 Touché-sauté
- 17 Les trois camps mélangés
- 18 Wushu-tortues