

LES CAHIERS DE L'ANIMATION

VACANCES LOISIRS

Fiches d'activités - Cahiers de l'animation n°68 - octobre 2009



Jeux collectifs



du patrimoine mondial
pratiqués en Inde du Sud





De novembre 2007 à novembre 2008, les Ceméa Bourgogne ont participé à trois missions en Inde du Sud à la demande de partenaires indiens qui, suite au tsunami de décembre 2004 (près de 5000 victimes dans l'état du Tamil Nadu), ont créé l'association Nangal qui signifie « ensemble » en tamoul.

Nangal tente dans le village de Thazhanguda à quelques kilomètres au sud de Pondichéry) d'améliorer l'éducation globale des enfants. Pendant ces trois missions, nous avons essayé de mettre en œuvre la pédagogie liée à l'Education nouvelle que nous pratiquons dans nos stages Bafa.

Nous avons, professeurs, animateurs, coordonateurs indiens et formateurs des Ceméa Bourgogne tenté de réfléchir ensemble à l'éducation des enfants. Ensemble nous avons tenter de trouver

des solutions pour améliorer la prise en charge éducative globale des enfants, pas seulement en essayant d'améliorer leurs apprentissages par une prise en compte plus grande de l'enfant en tant qu'individu à part entière mais aussi en essayant ensemble de comprendre les besoins des enfants indiens de Thazhanguda afin d'agir au mieux.

La pratique d'activités - agir concrètement - fait partie de nos stages en France, nous avons, en Inde aussi, pratiqué ensemble diverses activités dont des jeux collectifs empruntés au patrimoine mondial. Nous avons pu voir, à 8000 km de Dijon que le plaisir de jouer était, en Inde aussi, bien réel. Les pages qui suivent présentent quelques jeux que nous avons proposés là-bas et que nous pratiquons régulièrement en stages et en accueils collectifs de mineurs, ici. Les fiches sont illustrées par des photos prises en Inde.

Pour apprendre un jeu



Ici, comme là-bas, il est important que l'animateur qui propose un jeu le connaisse bien. Le mieux est d'y avoir déjà joué mais il est possible d'apprendre à des enfants un jeu qu'il ne connaît pas s'il s'est bien approprié la règle. Dans ce cas, il faut prévenir les joueurs que l'on va essayer ensemble un nouveau jeu. Il faut expliquer les seules règles essentielles (enlever les détails qui ne sont pas importants, au moins dans un premier temps) ; en général, elles sont peu nombreuses. Il est préférable de commencer à jouer le plus rapidement possible,

quitte à faire un « temps mort » ou un « arrêt sur image » pour préciser une règle qui n'aurait pas été bien comprise.

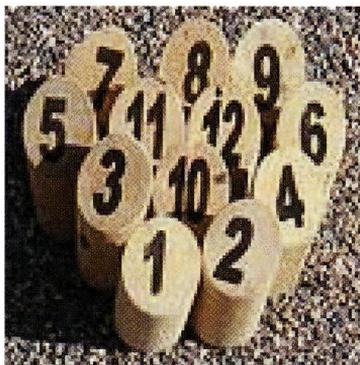
D'une manière générale, il ne faudrait pas que l'on prenne plus de trois ou quatre minutes pour expliquer les règles essentielles. Si deux adultes ou plus jouent avec les enfants, un seul explique la règle sinon ça embrouille tout le monde.

Dernier détail, il est même préférable de ne pas répondre aux questions des enfants, il vaut mieux jouer, en général les zones d'ombre s'éclaircissent dans les premiers moments de jeu...

Le mölkky

Principe du jeu

Plusieurs joueurs ou plusieurs équipes s'affrontent. A l'aide du percuteur (le mölkky – prononcer meulkku), chacun fait tomber les quilles pour marquer des points. Le premier qui marque 50 points sans les dépasser a gagné.



Matériel

- 12 quilles coupées en biseau, numérotées de 1 à 12.
- 1 percuteur cylindrique (le mölkky).

Mise en place du jeu

Placer les quilles sur un terrain plat et dégagé comme indiqué sur la photo. Tracer une ligne de tir à 3 ou 4 mètres environ des quilles.

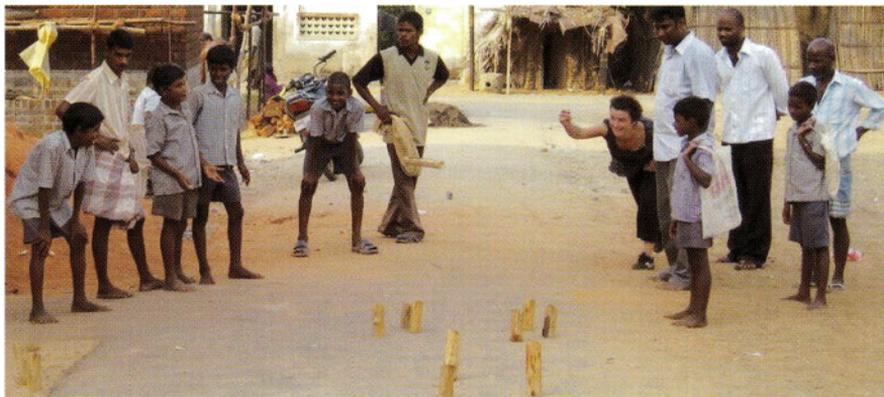
Constituer deux ou trois équipes de deux à quatre joueurs chacune.

Le jeu

Le joueur se place derrière la ligne et tente de faire tomber une ou plusieurs quilles avec le mölkky.

Comptage des points

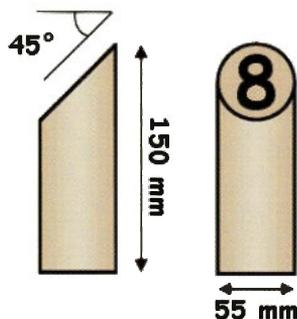
Lorsqu'une seule et unique quille est tombée, le joueur ou l'équipe du joueur marque le nombre de points qui est indiqué sur la quille. Lorsque plusieurs quilles sont tombées, le joueur ou l'équipe du joueur marque un nombre de points égal au



nombre de quilles complètement à terre (4 quilles renversées donnent 4 points). Les quilles qui ne sont pas tombées entièrement ne sont pas comptabilisées.

Remise en place des quilles tombées

Les quilles tombées complètement sont relevées à l'emplacement de leur pointe. Une quille qui ne touche pas complètement terre est remise sur sa base. Le jeu va ainsi évoluer, les quilles se déplacent et changent la physionomie du jeu.



Fin du jeu

Le joueur ou l'équipe qui a marqué exactement 50 points gagne la partie. Si un joueur ou une équipe dépasse 50, son score est ramené à 25 et le jeu continue.

Origine du jeu

Le Mölkky est un jeu de plein air venant de Finlande.

Fabrication d'un mölkky

On peut facilement fabriquer des quilles en utilisant des piquets cylindriques de clôture en bois. Le mölkky, coupé dans le même bois a une longueur d'environ 225 mm.

En Inde...

Pendant la formation, les stagiaires indiens et les enfants de Thazhanguda ont beaucoup joué au mölkky, plutôt à l'intérieur ou en fin de journée quand le soleil se faisait un peu moins chaud.

Le jeu a même très souvent fait venir les villageois pour regarder. Il est possible de fabriquer un mölkky avec des matériaux locaux. On trouve là-bas un type de bois adapté à sa construction.



Pi le hibou



voix : « Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi 2, Pi 1, Pi zéro » pendant que les joueurs se hâtent de se cacher.

Le déroulement du jeu

Arrivé à « Pi zéro », le hibou ouvre les yeux et sans bouger les pieds, tente d'apercevoir un ou plusieurs joueurs. Lorsqu'il en voit un, il crie alors : « Pi... » suivi du prénom du joueur découvert et du lieu où il se trouve – « Pi Sharif, derrière le bateau de pêche » ou encore « Pi Régina, entre le gros filet de pêche et le cocotier ». Sauf erreur de prénom ou de lieu, le joueur sort de sa cachette et rejoint le hibou. Si le hibou ne repère aucun autre joueur, il crie très fort : « Revenez ! »

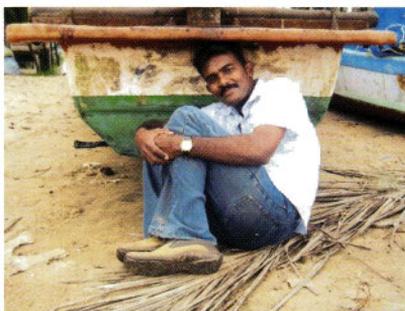
Principe du jeu

C'est un jeu de cache-cache.

Un joueur ferme les yeux et commence le décompte à haute voix : « Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi zéro ».

Pendant ce temps les autres partent se cacher. Le terrain doit présenter de nombreuses cachettes possibles.

A « Pi zéro », le hibou ouvre les yeux et appelle tous ceux qu'il voit pour les éliminer. Il rappelle enfin tout le groupe et commence cette fois-ci à compter à partir de « Pi 15 » laissant encore un peu moins de temps pour se cacher.



Le jeu

Un joueur volontaire ou désigné par le sort est le hibou. Il se place a un endroit précis, assis ou debout, décidé par l'ensemble du groupe. Les autres joueurs l'entourent en le touchant obligatoirement de l'index. Le hibou ferme les yeux et commence à décompter à haute





Le jeu continue

Les joueurs libres se rassemblent pour toucher le hibou. Dès que tout le monde le touche de l'index, il recommence à décompter mais cette fois-ci à partir de « Pi 15 ».

Les joueurs éliminés s'assoient à côté de lui mais ne doivent ni l'aider ni le gêner.

Attention, si le hibou se trompe dans le prénom ou le lieu ou encore s'il oublie de dire Pi, le joueur désigné peut rester en jeu.

Quand le hibou crie : « Revenez ! », il doit attendre que tout le monde le touche pour recommencer à décompter en enlevant un nouveau « Pi ».

Fin du jeu

Souvent, tous les joueurs ont été éliminé quand on arrive à « Pi 7 » ou « Pi 6 ». On peut alors recommencer une nouvelle partie avec un nouveau hibou.

On peut laisser le hibou arrivé à « Pi zéro » la possibilité de faire trois pas avant de commencer à désigner les joueurs. Le rythme du jeu est en général assez soutenu et remplace avec bonheur un simple cache-cache. Avec des enfants plus jeunes, on peut supprimer le « Pi » et utiliser seulement les nombres à partir de 10 ; ce qui est déjà assez difficile.

En Inde...

Bien entendu, tout le monde connaît le jeu de *Cache-cache* mais *Pi le hibou* (que l'on nommait *Pi the owl* en anglais) a beaucoup intéressé les animateurs indiens. Nous avons joué avec grand plaisir sous le regard amusé des enfants et des villageois de Thazhanguda.



Les sept pierres

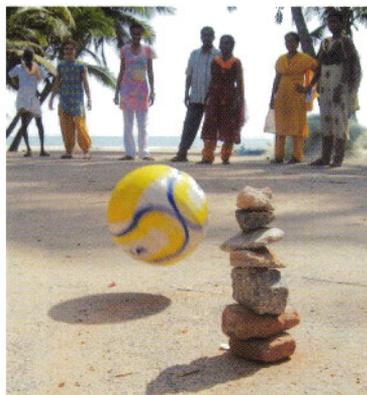
Principe du jeu

Deux équipes de sept à dix joueurs s'affrontent : les attaquants qui vont essayer de s'emparer d'une tour formée de sept pierres en la détruisant dans un premier temps pour la reconstruire aussitôt et les défenseurs qui vont tirer sur les attaquants afin de les éliminer.

Le matériel

- Sept pierres assez plates et pas trop grosses, entre 5 et 10 cm chacune, que l'on peut empiler pour constituer une tour.
- Une ballé ou un ballon permettant de renverser les pierres et assez souple pour toucher les joueurs sans leur faire mal.

Le terrain doit être plutôt plat et dégagé ; il n'est pas nécessaire de le délimiter.



On trace une ligne de lancer à 4 ou 5 mètres de l'endroit où les attaquants vont construire la tour. On peut aussi tracer un petit cercle de un mètre dans lequel on construira la tour.

Les défenseurs construisent une tour avec les sept pierres puis se dispersent sur le terrain. Les attaquants se mettent en file indienne derrière la ligne de lancer.





Le jeu commence

Les attaquants vont essayer à tour de rôle, à l'aide du ballon, de renverser la tour. Pendant cette phase de jeu, les défenseurs n'ont le droit ni d'arrêter ni de gêner la balle. Dès qu'un attaquant renverse la tour, l'équipe se précipite pour tenter de la reconstruire.

Les défenseurs vont alors essayer, en se faisant passer le ballon, de toucher les attaquants pour les éliminer.

Le but du jeu

Les défenseurs doivent éliminer les attaquants en les touchant avec le ballon. Les attaquants doivent reconstruire la tour de sept pierres avant d'être tous éliminés, il doivent aussi se débrouiller pour attirer la balle loin de la zone de construction pour pouvoir s'en approcher plus facilement.

Le jeu

Pendant le jeu, seuls les défenseurs ont le droit de saisir la balle pour se la passer ou pour frapper un attaquant. Quand il a la balle en mains, un défenseur ne peut plus bouger les pieds, il ne peut pas non plus se déplacer avec la balle. Les défenseurs n'ont pas le droit de

détruire la tour. Pour toucher, la balle doit obligatoirement être lancée. Quand un attaquant est touché, il va se placer en prison sauf si la balle a touché terre. Il est possible que la balle touche deux joueurs avant de toucher terre ; en ce cas, les deux joueurs se rendent en prison.

Fin du jeu

Si les défenseurs ont réussi à éliminer tous les attaquants, les équipes échangent leur rôle.

On peut tracer une prison. Celle-ci, entre 3 à 4 mètres de diamètre, est placée à égale distance de la tour et de la ligne de lancer. Ces trois zones forment alors un triangle équilatéral. Un prisonnier qui touche la balle passant à proximité est libéré.

En Inde

Ce jeu, collecté dans une ville côtière du Sud-Liban est encore beaucoup joué par les enfants dans les cours d'école et les ruelles. Les animateurs indiens connaissent un jeu presque similaire. Sans doute ce dernier a-t-il voyagé en même temps à l'est et à l'ouest. Comme nous en avons pris l'habitude, nos phases de jeu se sont souvent déroulés sous les regards complices et amusés des gens du village.

La galoche

Principe du jeu

C'est un jeu sans équipe. Chacun lance son caillou à tour de rôle et essaye de renverser la « galoche ». Avant de lancer, il lance la formule rituelle : « Mort à Govind » ou : « Vie à Anita ». S'il réussit, Govind ira en prison ou Anita sera libérée. Le gardien de la galoche veille : il se précipite pour remettre la gamelle en place et tente de toucher un des anciens tireurs. Dans ce jeu, il n'y a ni vainqueurs, ni vaincus durables.

Le matériel

La « galoche » est souvent une grosse boîte de conserve mais on peut aussi utiliser un seau ou une corbeille à papiers. Chaque joueur se munit d'un caillou ou d'un galet de bonne taille – environ la taille du poing.

Mise en place

Il faut un terrain plat qu'il n'est pas nécessaire de délimiter mais on trace une ligne de tir de 3 à 4 mètres de long derrière laquelle tous les joueurs, sauf le gardien, devront se placer. Puis à environ 6 ou 8 mètres on trace un cercle dans lequel est placée la « galoche ». Il faut une dizaine de mètres de terrain libre derrière elle. La prison sera placée au niveau de la « galoche », à 3 ou 4 mètres sur la droite ou sur la gauche.



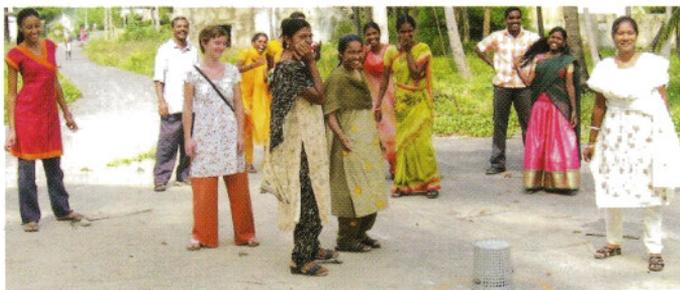
Le jeu commence

Pour savoir qui va commencer, tous les joueurs se livrent à une petite épreuve d'adresse. Ils se placent sur la ligne de tir et lancent leur pierre le plus près possible de la « galoche ». Le plus près sera le joueur n°1, le suivant le n°2 et ainsi de suite jusqu'au dernier qui sera le gardien de la galoche. Il place sa pierre sous la galoche et se tient prêt. Les autres joueurs se placent derrière la ligne de tir, les uns derrière les autres dans l'ordre déterminé.

Le jeu

Le premier joueur crie : « Mort à Pandhu » et lance sa pierre. S'il rate le but, il va se placer à côté de sa pierre. Un autre joueur crie : « Mort à Alex », lance sa pierre et renverse la gamelle alors tous les joueurs en lice prennent leur pierre et courent derrière la ligne de tir en évitant d'être touché par le gardien. Ce dernier doit ramasser la galoche, la remettre debout dans son cercle, et essayer de toucher un des joueurs. S'il y parvient, il devient le premier joueur et celui





qui a été touché devient le gardien. On exécute alors l'annonce et Alex rejoint la prison.

Fin du jeu

Si la gamelle n'a pas été renversée au dernier tireur alors on décide que c'est le tireur dont le caillou est le plus loin qui devient le gardien et ainsi de suite.

On peut aussi décider que c'est le joueur le plus éloigné qui devient immédiatement le gardien et qui tente de toucher les autres avant qu'ils ne regagnent le camp. Aucun joueur en jeu ne peut ramasser sa pierre si la « galoche » n'a pas été renversée. Le gardien doit redres-

ser la galoche avant de toucher d'autres joueurs sinon la prise n'est pas acceptée. Il en est de même si la « galoche » retombe après avoir été redressée.

Le gardien ne peut pas être mis en prison mais on peut, en revanche, mettre des joueurs déjà en jeu en prison. Un lanceur qui oublie son annonce devient prisonnier. Un prisonnier qui vient d'être libéré a le droit de tirer le premier.

En Inde

Le jeu a été beaucoup apprécié par les animateurs indiens et c'est sans conteste Stephen qui s'est montré le plus habile pour renverser la « galoche » même si Jennifer et Gopala Krishnah se défendaient aussi plutôt très bien.

