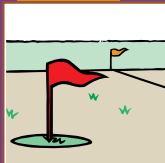


Terrain**Durée****Effectif****8 16****Matériel****Âge****Structure****1**

À cloche-pied

Principe du jeu

Sur un terrain de jeu divisé en trois parties, un joueur-chasseur, opposé à tous les autres, essaie de toucher l'un des joueurs libres. S'il réussit, il change de rôle : le joueur libre touché devient chasseur et le chasseur devient libre. Les déplacements sont différents en fonction des rôles et de la zone de jeu : dans la zone centrale du terrain, le chasseur peut courir sans contraintes particulières alors que les joueurs libres doivent se déplacer à cloche-pied ; et à l'inverse, dans les deux zones situées aux extrémités, c'est le chasseur qui est dans l'obligation de courir à cloche-pied.

CARACTÉRISTIQUES

Terrain

Il est constitué d'un espace rectangulaire (d'environ 20 m x 10 m), dégagé et divisé dans le sens de la longueur en trois rectangles plus petits. Le terrain est donc composé de deux zones d'extrémité situées de part et d'autre d'une zone centrale pouvant être la plus spacieuse.

Actions dominantes

Poursuivre, esquiver, se déplacer à cloche-pied.

LE JEU COMMENCE

Un chasseur est désigné selon la tradition du groupe (comptine, tirage au sort...); il se place au milieu, dans la zone centrale, et il compte jusqu'à dix. Les joueurs libres se répartissent à leur gré sur tout le terrain.



Fichiers D'Autrefois sous la direction de Jean Pierre Parlebas

(18 fiches et un livret) Disponible sur <http://publications.cemea-formation.com>

LE JEU SE DÉROULE

Après le comptage jusqu'à dix, le chasseur part à la poursuite des autres joueurs et quand il touche l'un d'entre eux, il y a immédiatement un changement de rôle. Le chasseur devient joueur libre et le joueur libre, qui vient juste d'être touché, est transformé en chasseur. Ce dernier devra alors rejoindre la zone centrale du terrain et compter jusqu'à dix avant d'engager une poursuite. Pour cela, le chasseur a le droit de courir sans contrainte dans l'espace central mais doit se déplacer à cloche-pied dans les deux autres espaces. Les modalités de déplacement sont inversées pour les joueurs libres : à cloche-pied dans l'espace central et comme ils le souhaitent dans les deux autres zones.

Si un joueur libre ne se déplace pas à cloche-pied dans la zone centrale, il est condamné à changer de rôle avec le chasseur. Il doit alors aller au centre du terrain, compter jusqu'à dix..., et la partie continue. Si le chasseur oublie de se déplacer à cloche-pied dans les zones situées aux extrémités, il doit retourner au centre du terrain et compter de nouveau jusqu'à dix,...

LE JEU S'ACHÈVE

Ce jeu n'a pas de fin formelle ; il s'arrête quand les joueurs le décident, sans vainqueurs ni vaincus.

AUTRES MANIÈRES DE JOUER

- Les participants peuvent décider qu'il y aura deux, voire trois chasseurs. Dans ce cas, un changement de rôle s'opère toujours par un retour au milieu avec un comptage jusqu'à dix avant de pouvoir bouger, les autres chasseurs pouvant continuer à toucher les joueurs libres pendant ce temps.

- Lorsque le chasseur touche un joueur libre, il reste chasseur et le joueur libre devient lui aussi un chasseur. Les deux chasseurs doivent aller au centre du terrain et compter jusqu'à dix avant de sortir pour attraper d'autres joueurs libres qui deviendront aussi des chasseurs. La partie se termine quand tous les joueurs libres sont attrapés par les chasseurs. Si une nouvelle partie commence, le dernier joueur attrapé devient alors le nouveau chasseur. Dans cette variante, finalement, tous les joueurs terminent la partie en étant vainqueurs.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

Les joueurs libres viennent souvent narquer le chasseur dans les extrémités car ils peuvent facilement s'y déplacer contrairement au chasseur qui est limité au cloche-pied.

Parfois, le rôle de chasseur est apprécié par certains mais évité par d'autres. En effet, les uns se laisseront toucher ou « oublieront » volontairement de se déplacer à cloche-pied dans la zone centrale pour devenir chasseur, alors que d'autres au contraire feront tout pour ne pas se faire prendre.

Certains ont parfois des difficultés à atteindre un joueur libre quand ils ont le rôle de chasseur. Aussi, observe-t-on parfois des joueurs qui se laissent volontairement toucher ou qui donnent des conseils au chasseur en difficulté.



d'avoir le droit de pénétrer sur le terrain adverse dans les sports de filet est tout à fait inhabituel (tennis, volley, badminton...). Ce nouveau type d'interaction est quelque peu désarçonnant ; il oblige à modifier la façon de se comporter dans les échanges ludomoteurs, il sollicite la capacité de réaction immédiate et favorise l'adaptabilité motrice.

US ET COUTUMES

Ce jeu de la chasse, si éloigné de nos habitudes et si difficile à bien mettre en œuvre aujourd'hui, a été l'un des principes de base du célèbre jeu de longue

paume qui a connu un grand succès au temps de la Renaissance.

Le jeu de paume, qui s'appuyait sur les subtilités de la « chasse », a laissé de fortes empreintes dans nos expressions imagées de la vie courantes extra-sportive. On peut noter, par exemple, les expressions suivantes : « Qui va à la chasse perd sa place » ; « Saisir la balle au bond » ; « Effectuer un retour gagnant » ; « Faire faux bond à quelqu'un » ; « La balle est dans votre camp » ; « Renvoyer la balle » ; « Un enfant de la balle »... (toutes expressions nées de la pratique du Jeu de paume).

