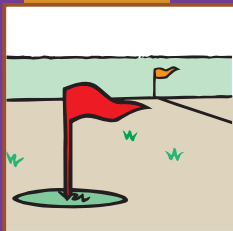
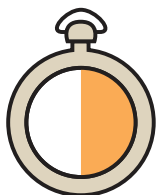
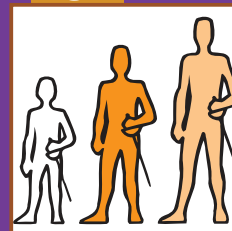
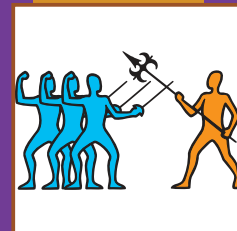


**Terrain****Durée****Effectif****12 25****Matériel****Âge****Structure****5**

# Che-Min-Libre



## Principe du jeu

Dès l'engagement de la partie, une poursuite s'engage entre un joueur-chasseur et tous les autres joueurs qui sont des fugitifs. Le chasseur essaie de toucher un fugitif, ce qui provoquera un changement de rôle entre eux.

Un fugitif qui se sent menacé par le chasseur peut décider de se figer sur place en levant un bras, et en criant « Che ! ». Un autre fugitif peut le rejoindre et lui prendre la main pour former avec leur bras une arche tout en annonçant d'une voix forte « Min ! ». Ce binôme attend l'arrivée d'un troisième fugitif qui va passer sous l'arc des bras en criant « Libre ! ». Les deux fugitifs préalablement figés redeviennent alors libres. La formule « Che-Min Libre » est ainsi justifiée.

## CARACTÉRISTIQUES

### Terrain

D'une forme rectangulaire de 15 à 20 m environ de côtés, le terrain doit être plat et sans obstacles : petit jardin, placette, cour d'école, gymnase, ...

### LE JEU COMMENCE

En utilisant la procédure de leur choix, les joueurs désignent qui sera le premier chasseur. Les fugitifs se répartissent à leur gré sur le terrain, mais le chasseur se place au milieu.

### LE JEU SE DÉROULE

Le chasseur poursuit l'un des fugitifs avec l'intention d'échanger son rôle avec lui en le touchant. Si le chasseur réussit, il devient « fugitif » et le joueur

touché se transforme en chasseur. Lorsqu'un coureur se sent menacé par le chasseur, il peut décider de se figer sur place en levant un bras tout en criant : « Che ! ». Grâce à cette action, il se trouve protégé du chasseur, mais désormais il ne peut plus se déplacer, puisqu'il s'est volontairement immobilisé. Plusieurs fugitifs peuvent se figer simultanément en des lieux différents du terrain.

Un fugitif libre peut décider de rejoindre un joueur figé et former avec lui un arc en arrondissant leurs bras joints en hauteur. Lors de cette action, il doit bien solidariser l'une de ses mains à celle du joueur figé en criant « Min ! ». Ce binôme statufié pourra retrouver son autonomie d'action dès qu'un fugitif libre passera sous cette arche tout en annonçant distinctement le mot : « Libre ! ». C'est par l'association de ces



trois actions que la formule « CHE-MIN LIBRE » possède tout son sens, car deux joueurs figés retrouvent alors leur statut de fugitif libre.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en liberté, ce dernier n'a pas le droit de se figer. Il ne peut désormais que fuir, passer sous une arche ou se faire toucher et devenir à son tour le chasseur

### **LE JEU S'ACHÈVE**

La partie se termine de façon informelle, selon le désir des participants. Le jeu s'achève donc sans désigner ni vainqueur ni vaincu, tous les joueurs ayant pu vivre successivement les différents rôles du jeu.

### **AUTRE MANIÈRE DE JOUER**

Le jeu peut se jouer avec deux chasseurs, ce qui provoque une multiplication des interactions.

### **REMARQUES PÉDAGOGIQUES**

Ce jeu est caractérisé par des changements de rôles fréquents et rapides ce qui implique beaucoup d'attention de la part des joueurs. Par ailleurs, son fonctionnement induit une opposition mêlée à

une coopération ; l'opposition est caractérisée par une poursuite suivie d'une frappe, et la coopération par une association de fugitifs pour libérer l'un des leurs.

Une particularité stratégique peut aussi résulter d'une connivence entre le chasseur et le fugitif qui se prépare à passer sous une arche. Si cette complicité a eu lieu, dès que ce fugitif déloyal passe sous la porte, le chasseur va attraper instantanément l'un des deux fugitifs qui vient juste d'être libéré du statut de « joueur figé ». Dans ce cas, le chemin de la liberté devient fortement compromis.

Il y a paradoxe : en libérant un joueur statufié, le fugitif favorise la prise de celui-ci par le chasseur !

De façon simple, sans aucun matériel extérieur, ce jeu permet ainsi de faire vivre des situations d'interaction improvisées qui ne manquent pas de subtilités relationnelles.

Ce jeu, dont les règles sont simples, peut être lancé rapidement. Il convient parfaitement pour débiter une séance, chacun s'y investissant à son rythme personnel.

