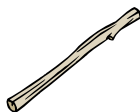
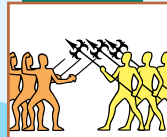


Terrain**Durée****Effectif**

24
16 40

Matériel**Âge****Structure**

La baguette

01

Principe du jeu

Deux équipes s'affrontent : les « passeurs », qui cherchent à transporter de l'autre côté d'une frontière un petit objet, et les « douaniers » qui essaient de confisquer ce « trésor ». L'identité du passeur porteur du trésor est ignorée des douaniers. Les prises se font par simple touche. Chaque douanier n'a le droit de prendre qu'un seul passeur.



Terrain

Le terrain peut être plat ou présenter quelques obstacles (arbustes, buissons...) autorisant des courses rapides et des esquives sans danger : une prairie ou un sous-bois clairsemé conviennent parfaitement... Une frontière, d'une vingtaine ou d'une trentaine de mètres de long, selon le nombre de joueurs, sera clairement délimitée, entre deux arbres par exemple.

Durée

La durée d'une tentative de passage de la frontière est relativement courte (quelques minutes), mais la mise au point des stratégies d'équipes est beaucoup plus longue : distinction des rôles offensifs et défensifs, emplacements à occuper, élaboration d'une tactique collective (l'intérêt du jeu est aussi dans cette concertation).

Effectif

Il est capital que les effectifs des deux équipes soient rigoureusement égaux ; il faut en outre équilibrer les deux équipes selon les âges et les ressources physiques.

Matériel

Un petit objet symbolisant le trésor : un petit morceau de bois (la « baguette ») pouvant tenir dans la main fermée (sinon, un caillou ou une pièce de monnaie). Chaque fois que la reconnaissance des deux équipes est difficile à mémoriser, surtout dans la phase d'apprentissage du jeu, on peut prévoir des signes distinctifs.

Âge

Bien adapté aux moyens et aux grands, ce jeu permet à des enfants de tous les âges (petits, moyens et grands) de jouer ensemble, la distribution des rôles permettant à tous les joueurs, quelles que soient leurs capacités physiques, de trouver leur place.

Structure

Il s'agit d'un duel dissymétrique (les effectifs des deux équipes sont égaux, mais leurs rôles sociomoteurs respectifs sont différents).

Actions dominantes

Courses, poursuites, esquives, feintes et simulacres.

LE JEU COMMENCE

Les deux équipes formées tirent au sort pour l'attribution de la baguette. Puis elles se rassemblent de part et d'autre du terrain pour s'organiser :

- Les douaniers derrière la frontière.
- Les passeurs, de l'autre côté, doivent d'abord désigner le porteur du trésor : un « petit » qui n'éveillera pas les soupçons peut aussi bien faire l'affaire qu'un sportif accompli. Puis ils décident de leur stratégie collective : attaque sur les ailes, au centre, de façon dispersée ou concentrée... Quand ils sont prêts, ils se rassemblent en rond, et lancent le signal collectif du début du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque douanier a le droit de prendre, par simple touche, un et un seul passeur, celui qu'il veut... ou qu'il peut. Lorsqu'un douanier touche un passeur, ils doivent tous les deux s'immobiliser sur place.

Un passeur qui a réussi à franchir la frontière est désormais intouchable.

Les passeurs ne peuvent pas changer de porteur du trésor au cours de la même manche.

Chaque passeur, même s'il est pris, a intérêt à garder le poing fermé pour faire croire qu'il détient la baguette.

Les simulacres, les feintes de fuite, les provocations et les sacrifices au profit d'un partenaire, sont bien entendu des ruses utilisables par les passeurs (rappelons que les douaniers ne savent pas qui transporte la baguette).

LE JEU S'ACHÈVE

Il arrive un moment où tous les passeurs sont immobilisés : ou ils ont traversé la frontière, ou ils ont été touchés. Un petit cérémonial est alors organisé : on demande aux passeurs de lever leurs bras, puis d'ouvrir leurs mains, de proche en proche, en commençant par les plus éloignés de la frontière. On découvre alors si le porteur du trésor a été pris ou s'il a réussi à traverser la frontière.

A la partie suivante, on décide, soit de permuter systématiquement les deux équipes, (et l'on comptera alors le nombre de victoires sur l'ensemble des manches), soit de n'effectuer cette permutation que si les douaniers ont capturé le porteur du trésor.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

Le mélange possible d'enfants d'âges différents est une ressource intéressante à exploiter au point de vue pédagogique (d'autant qu'elle est assez rare).

Le rituel de fin de jeu demandant aux passeurs de lever leurs bras et d'ouvrir leurs mains l'un après l'autre, est un moment de « suspense » important à conserver.

La concertation des joueurs qui désignent leur porteur de baguette et décident de leur stratégie collective, est une occasion de créer un dynamisme de groupe fertile en relations.

