

# UN JEU VENU D'ESPAGNE LE VOLEUR DE PIERRES

Voici un jeu traditionnel, peu connu en France, recueilli par Alfredo Larraz de l'autre côté des Pyrénées. C'est un jeu traditionnel typique, qui se joue sans ballon, en milieu « naturel », avec pour tout matériel quelques poignées de pierres ramassées le long du chemin. Une forte économie de moyens qui suscite pourtant, ainsi que le souligne A. Larraz dans ses commentaires, une grande richesse de conduites motrices.

Les patrimoines ludomoteurs des différents pays recèlent des ressources inépuisables. Et pourtant, les catégories d'actions mises en œuvre dans ces jeux venus d'horizons très divers, sont en réalité assez simples et en nombre relativement limité ; on peut aisément énumérer les principales d'entre elles : courir, lancer, ramasser, attraper, transporter, frapper, se cacher, capturer ou délivrer par frappe, s'immobiliser... L'ingéniosité de ces jeux réside dans la multiplicité des combinaisons inédites de leurs catégories d'action motrice, telles que les prévoit la règle ludique.

Le « Voleur de Pierres » présente une éclatante illustration de cette invention d'une synthèse neuve à partir d'éléments anciens ; toutes les séquences d'action qu'il met en scène sont déjà présentes dans de nombreux autres jeux traditionnels : poursuite, esquive, frappe, ramassage d'un caillou, traversée d'une frontière, immobilisation en cas de prise... On retrouve certaines de ces séquences pratiques aux Barres par exemple, au Drapeau, à la Galoche, à la Baguette ou aux Contrebandiers et Douaniers ; cependant, bien que fort simple, leur agencement interne est tout à fait original. La logique interne de ce jeu construit une œuvre nouvelle avec des actions déjà connues.

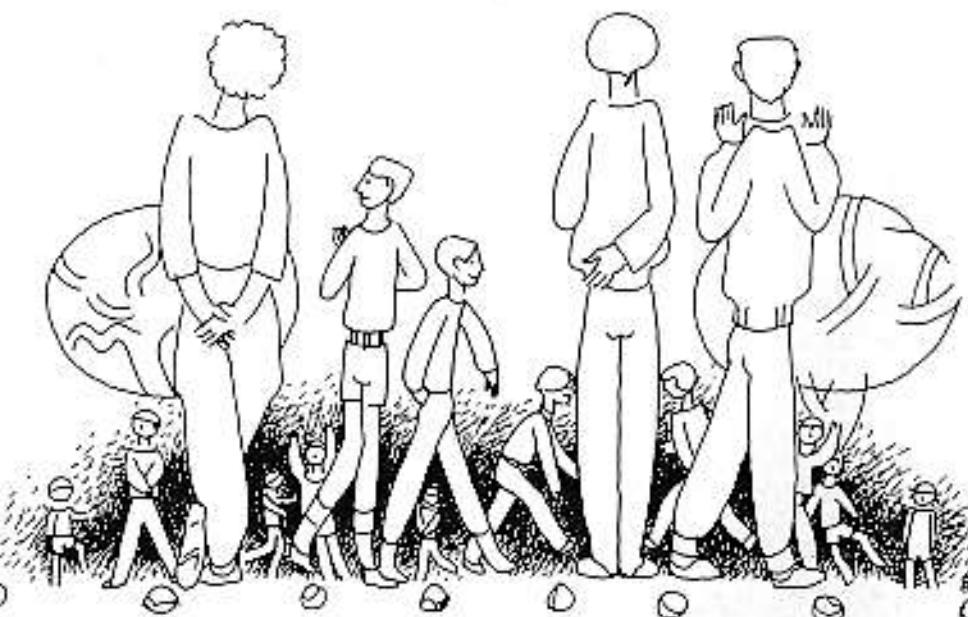
Dans le « Voleur de Pierres », le fil conducteur du ballon, habituel des sports collectifs, est absent : des actions très différentes peuvent luser en même temps, en des endroits très éloignés les uns des autres. Il s'agit cependant d'un duel d'équipes, de type symétrique, où les deux équipes, dotées des mêmes rôles, sont placées en miroir, dans deux territoires contigus et opposés. Chaque joueur peut endosser successivement tous les rôles sociomoteurs du jeu

(défenseur, attaquant, prisonnier, voleur) au gré de ses propres décisions ou des péripéties ludiques. Le réseau des rôles est de type « flouant », favorisant ainsi la prise d'initiative, l'adaptabilité motrice et relationnelle. Comme tous les jeux qui laissent une part importante à l'improvisation des acteurs, le « Voleur de Pierres » autorise, sous une forme invariante, une infinité de variations possibles.

En nous présentant ce jeu recueilli en Espagne, Alfredo Larraz enrichit le répertoire de nos situations motrices. Dès sa création, le Groupe de Recherche « Jeux et pratiques ludiques » s'est orienté vers les aspects interculturels des activités ludiques (six pays différents sont actuel-

lement représentés dans le groupe). L'Espagne, qui connaît aujourd'hui une exceptionnelle effervescence dans le domaine des activités physiques et sportives et qui possède un patrimoine ludoculturel remarquable, participe activement à cette recherche. Très tôt, nous avons été associés aux travaux du groupe de Jaca, petite ville de l'Aragon, dans laquelle une équipe d'enseignants, animée notamment par A. Larraz, s'est organisée pour étudier les activités motrices. Comme dans le « Voleur de Pierres », il y a traversée de frontière ; mais cette fois-ci, la traversée est totalement orientée vers la coopération ! Particulièrement fructueux, ces échanges de pays à pays permettent de relativiser et d'approfondir les résultats. C'est sur ce chemin, escarpé mais stimulant, que nous continuerons à avancer.

Pierre PARLEBAS  
Responsable du Groupe de Recherche « Jeux et pratiques ludiques »



## UN JEU VENU D'ESPAGNE : LE VOLEUR DE PIERRES

### PRINCIPE GÉNÉRAL

Deux équipes de même effectif se trouvent dans leur camp respectif. Chacune doit aller au fond du territoire opposé chercher des pierres qu'elle rapportera, après avoir traversé la « frontière » centrale sans se faire prendre par ses adversaires. Elle déposera ces cailloux dans un endroit précis de son propre camp : le « coffre-fort ». Ces pierres capturées ne peuvent pas être reprises par l'adversaire : le coffre-fort est inviolable. Chaque joueur ne peut prendre qu'un caillou à la fois. Un joueur est fait prisonnier quand il est touché par un adversaire dans le camp ennemi. Il doit alors rester debout à l'endroit où il a été capturé et ne pourra être libéré que par le toucher d'un de ses équipiers encore en jeu. La première équipe qui a ramassé six pierres dans son coffre-fort a gagné.

### MISE EN PLACE

#### MATÉRIEL

Environ 8 pierres par équipe, d'une grosseur adaptée aux mains et portant la marque distinctive de chaque équipe. Elles sont placées à deux mètres d'intervalle les unes des autres. Pour bien distinguer les équipes, on peut leur demander de porter des maillots différents. Aucun autre matériel spécifique n'est nécessaire. Remarque : les pierres peuvent être remplacées par des foulards, des mouchoirs ou des serviettes nouées.

### LE TERRAIN

Il doit permettre des courses rapides et sans danger, mais peut présenter des obstacles mineurs susceptibles de rendre les poursuites plus animées.

On peut utiliser un terrain plat en terre battue, une pelouse, la cour de récréation de l'école ou bien encore la grand-place du village.

Les dimensions qui semblent les plus adéquates pour une vingtaine de joueurs figurent sur le croquis ci-dessous (à peu près 20 x 25 m). Avant de les arrêter, il est très important de tenir compte de l'âge des joueurs. Mais comme l'intérêt du jeu dépend en grande partie de ces dimensions, il est possible de les varier en les adaptant aux données de la situation.

Au centre du terrain, on trace la ligne « frontière » et, un peu en avant des deux lignes de fond, la « ligne des pierres » sur laquelle sont posées les 8 pierres de chaque équipe. Entre la ligne centrale et la ligne des pierres, à distance variable, chaque équipe délimitera, en bordure du terrain et symétriquement à la « frontière », le « coffre-fort » où seront déposées les pierres dérobées à l'adversaire.

### NOMBRE DE JOUEURS

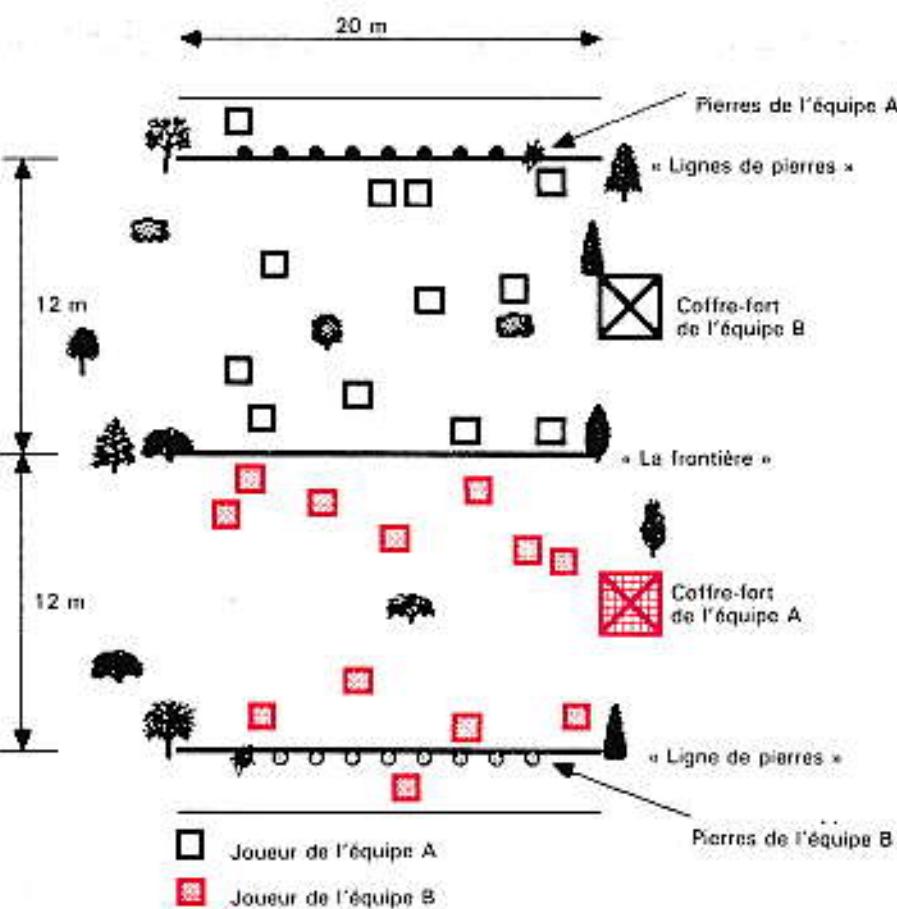
Pour avoir pratiqué ce jeu en maintes occasions avec des enfants et des adultes, nous avons constaté qu'il enthousiasme toutes les catégories d'âge.

En fonction des normes du terrain et du nombre de pierres indiquées ci-dessous, le nombre idéal de joueurs nous paraît être de  $12 \times 2 = 24$  joueurs.

On peut bien entendu jouer avec deux ou trois participants de plus ou de moins par équipe.

Incursions s'ébauchent, suivies de retours immédiats de part et d'autre. Ce sont les premières escarmouches.

Soudain, se produit la première incursion en profondeur réalisée par un groupe de trois camarades : Louis, Anne et Charles ; mais aucun d'eux n'atteindra son objectif apparent : dérober une pierre. En effet, ils sont faits prisonniers. Mais juste au moment où ses trois camarades sont touchés, l'habile Valérie, qui s'y attendait, file comme une flèche, en criant pour attirer l'attention des défenseurs et les oblige à se déplacer. Quatre adversaires mordent à l'appât et donnent



### DISPOSITION SPATIALE DES VOLEURS DE PIERRES

### LE JEU COMMENCE

Les équipes formées décident que la partie sera terminée lorsqu'il y aura 6 pierres dans l'un des « coffres-forts ». Avant le début du jeu, chaque équipe se réunit pour établir sa propre stratégie : les uns préfèrent attaquer pour dérober les pierres adverses, d'autres suggèrent de défendre... Les équipes établissent un plan d'attaque, l'ordre de sortie des joueurs, le chemin à emprunter et, à partir des multiples propositions toute l'équipe se met d'accord.

Au début il se crée un regroupement de chaque côté de la ligne-frontière, des regards se croisent, des soupçons se manifestent, de petites

chasses à Valérie qui réussit par trois fois à les éviter. Au même moment, Robert en profite pour libérer Charles qui se trouvait à trois mètres à peine d'une pierre. Charles, qui s'y était préparé, se jette sur la pierre, la prend dans ses mains et se précipite vers son camp.

Mais près de la frontière il est touché par un adversaire qui s'est jeté sur lui. Il devra reposer la pierre à sa place initiale et revenir dans son camp pour se remettre en jeu.

Robert a pu libérer Louis avant d'être fait lui-même prisonnier. Louis libère Anne qui était près de lui, et celle-ci profite de l'occasion pour aller, à l'insu de ses adversaires, dérober une pierre et la porter dans le coffre-fort de son équipe.

Pendant que ces péripéties se déroulent dans l'un des camps, deux joueurs de l'autre équipe, au cours de leur troisième tentative parvenaient chacun à dérober une pierre et la rapportaient victorieusement dans leur coffre-fort. La joie d'Anne et de son équipe est de courte durée puisque les coffres-forts marquent un résultat désavantageux : 2 à 1.

Ainsi se déroule le jeu avec ses allées et venues, ses cris, ses franchissements de frontière... Quelques joueurs se contentent de défendre les pierres, d'autres se spécialisent dans l'attaque, parfois même ces attributions tactiques changent au cours de la partie.

#### QUELQUES PRÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

- Un joueur prisonnier, délivré par un partenaire encore en jeu, peut ensuite délivrer lui-même d'autres prisonniers ; il peut aussi dérober une pierre ou revenir dans son camp...
- Quand un attaquant est parvenu à s'emparer d'une pierre, il peut au retour, délivrer d'autres prisonniers...
- Quand un joueur qui a une pierre dans la main, est touché dans le camp ennemi par un adversaire, il est « neutralisé ». Il doit alors remettre la pierre à sa place initiale et retourner dans son camp en passant par l'un des côtés du terrain. Il se remet aussitôt en jeu.

#### VARIANTES

1. Les pierres accumulées dans le coffre-fort peuvent être récupérées une par une (le coffre-fort n'est plus inviolable).
2. Au lieu d'être placées dans le coffre-fort, les pierres dérobées sont rapportées une par une sur la ligne de fond au milieu de ses propres pierres. Elles peuvent alors être à nouveau dérobées et récupérées.

**B. Aladro LARRAZ URGELES,**  
Membre du Groupe « El Juego » de Jaca (CEP de Huesca-Aragon)  
Membre du Groupe de Recherche « Jeux et pratiques ludiques »

#### BIBLIOGRAPHIE

Grupo de Adarra. *Bizkaia-ekusi. En busca del juego perdido*. Ed. Adarra. Bilbao, 1984.

\* Traduit de l'Espagnol par Pierre et Monique Garrote.



## ORGANISATEURS DIRECTEURS GESTIONNAIRES DE CENTRES DE VACANCES ET DE LOISIRS

### Connaissez-vous le **BULLETIN DES RESPONSABLES** ?

Dans ses pages, vous lirez des comptes rendus d'expériences de direction, des informations pratiques sur l'alimentation, la gestion.

Le bulletin aborde des problèmes actuels d'éducation qui sont ceux des centres de vacances et de loisirs, il informe régulièrement de l'évolution de la législation.

### OFFRE SPÉCIALE AUX LECTEURS DE "VERS L'ÉDUCATION NOUVELLE"

**LES 10 NUMÉROS : 130 F au lieu de 140 F.**

Pour s'abonner, recopiez la formule ci-dessous :

**NOM, PRÉNOM** \_\_\_\_\_

**ADRESSE** \_\_\_\_\_

Je suis lecteur de V.E.N. et je m'abonne au Bulletin des Responsables au prix de 130 F.

Règlement à l'ordre de **CEMEA-PUBLICATIONS**  
76, Bd de la Villette - 75940 PARIS CEDEX 19

## UNION DES ARTS DÉCORATIFS

### ATELIER POUR ENFANTS HANDICAPÉS PHYSIQUES

dessin/peinture

107, rue de Rivoli, 75001 PARIS.

Ce nouvel atelier fonctionne exactement comme les autres ateliers des moins de quinze ans.

Le groupe, restreint à 12/13 enfants permettra un meilleur travail et facilitera les déplacements dans le musée. Les séances commencent soit par des projections sur des thèmes variés : art, expositions, nature, événement particulier, découverte d'un lieu ou d'une civilisation, soit par une observation collective autour de végétaux, minéraux, nature morte ou modèle vivant...

Ensuite, un sujet est proposé qui permettra à l'enfant de découvrir différentes techniques, d'approcher les formes, de rechercher des harmonies de couleur, d'interroger sa mémoire ou d'aguisez son sens de l'observation.

Le professeur est là pour comprendre, aider et conseiller l'enfant tout en respectant ses préférences, son originalité et sa créativité.

Le musée et les expositions du musée pourront également servir de support.

Les activités ont lieu le lundi matin de 10 h à 12 h.

Responsable pour cette activité : **Juliette LE COQ**.

Renseignements : 42 60 32 14, poste 933.