

LES BARRES

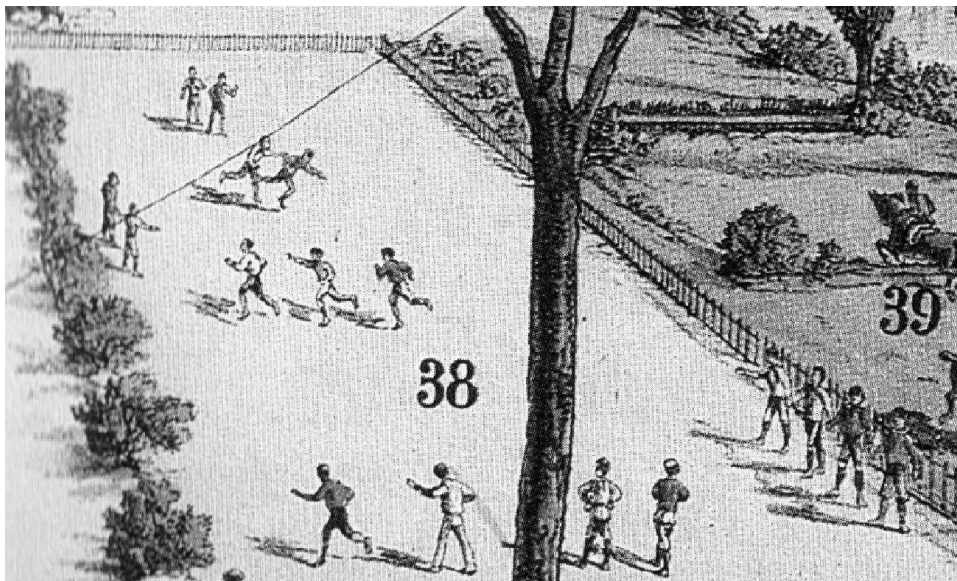
Leur histoire

Un texte de l'an V de la République annonce que *le jeu de barres est une espèce de petite guerre entre deux groupes qui ont chacun son camp où ils mettent leurs bagages. Un de la troupe se détache et s'en va provoquer quelqu'un appartenant à la troupe opposée. Les deux champions se mettent en campagne. Le parti ennemi fait des efforts pour délivrer les prisonniers. La victoire revient au parti qui a su garder ses prisonniers.*

Chateaubriand, dans ses Mémoires d'outre-tombe, raconte qu'il aimait jouer aux barres dans la cour de récréation du collège de Dol-de-Bretagne. Napoléon a appris les rudiments des règles de la guerre en jouant aux barres dans la cour de l'école de Brienne.

Ce jeu fut pratiqué dans la plupart des provinces françaises. D'une région à l'autre, la manière ritualisée de provoquer l'adversaire en début de partie a pu varier.

La pratique de ce jeu est attestée dès le Moyen Age. Plus tardives, les premières descriptions de règles sont marquées du vocabulaire des militaires qui voyaient dans ce jeu un excellent exercice, avec deux troupes qui s'affrontent. Il s'est pratiqué jusque dans les années 1960 et aujourd'hui il a disparu. La balle aux prisonniers ou le gendarme et le voleur l'ont remplacé.



Jeux de Barres représenté sur une carte murale de salle de classe

Comment jouer aux barres ?

Il faut de huit à douze joueurs par équipe. Le jeu consiste à faire un nombre de prisonniers convenu à l'avance entre les deux champions des deux équipes et à les garder. Il semble plus difficile de conserver ses prisonniers que d'en faire de nouveaux.

La cour de récréation doit au moins faire vingt mètres de long sur quinze à vingt mètres de largeur. À chaque extrémité de la cour se situent les camps des deux équipes. Un mètre en avant de chaque ligne de camp, un trait de un mètre de long délimite la place du premier de la chaîne éventuelle de prisonniers.

Les règles :

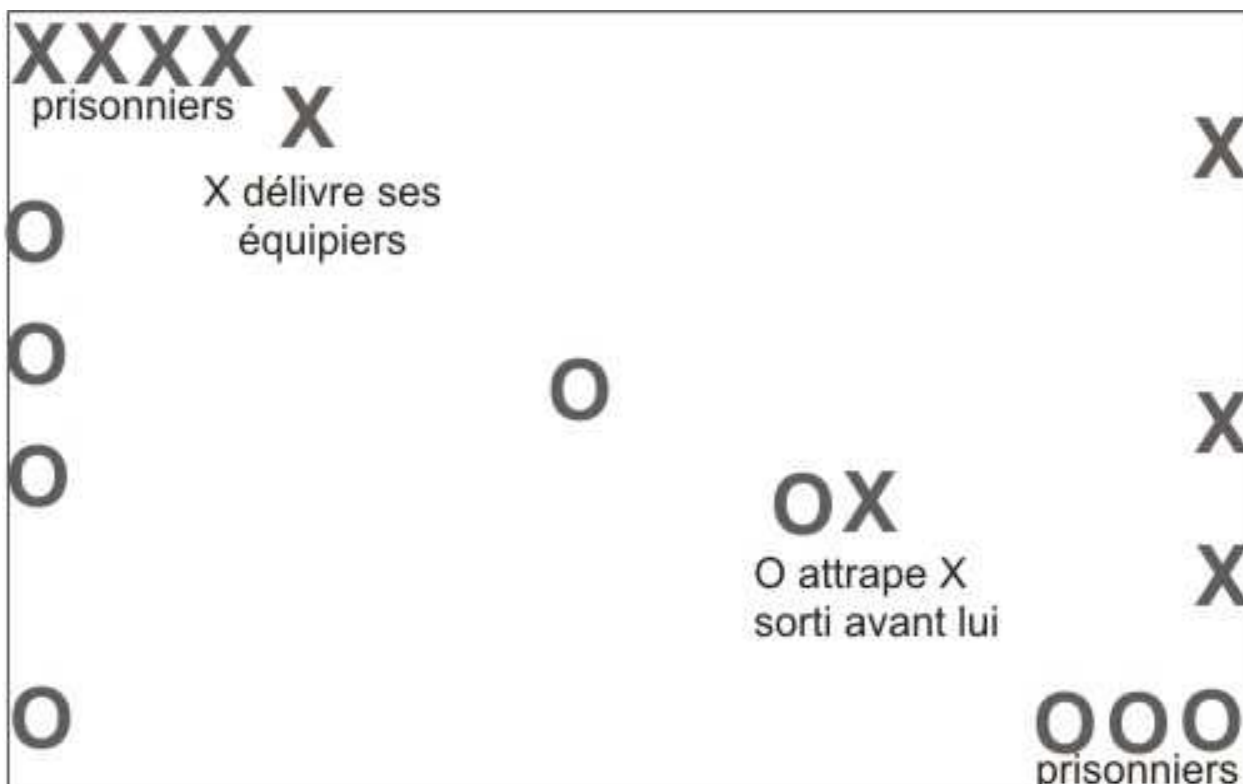
L'engagement : Le début du jeu répond à un rituel immuable. Après tirage au sort, un joueur d'une équipe va « donner la soupe » à l'adversaire de son choix dans le camp adverse. Il tape trois fois dans la main que lui tend le joueur choisi en disant « barre, baron, barrette ». Á la troisième tape, il se sauve vers son camp, poursuivi par l'adversaire qui essaie de la toucher de la main.

Le déroulement : Tout joueur sorti de son camp après un adversaire a droit de barre sur lui et peut tenter de la toucher de la main. Il est permis de regagner son camp afin de ne pas se faire prendre. Un joueur qui en touche un autre crie « pris » et accompagne son prisonnier à la ligne des prisonniers devant son camp.

Les prisonniers peuvent faire la chaîne ; s'ils sont touchés par un camarade en jeu, tous son délivré ; si la chaîne est cassée, aucun n'est délivré. On ne peut faire qu'un seul prisonnier à la fois.

Quand il y a une délivrance, le jeu s'arrête, chacun regagne son camp sauf la chaîne non délivrée. Le joueur libérateur réengage la partie en allant donner la soupe à un adversaire de son choix. Un joueur peut se réfugier dans le camp adverse, il fait campagne. Dès qu'il en sort, tous les adversaires ont « barre » sur lui.

L'équipe gagnante est celle qui a gagné le plus de manches ou fait le plus de prisonniers avant la fin de la récréation.



LES COMPTINES

Leur histoire

Une comptine est un court texte chanté ou récité que les enfants utilisent pour désigner l'un d'eux. Elle est issue de la tradition orale. Chez les Germains, par exemple, elles servaient à tirer au sort les prisonniers.

La comptine s'est intégrée au jeu des enfants sous la forme d'une récitation, parfois chantée, pour désigner un joueur qui devra sortir du jeu ou tenir un rôle particulier. En effet, dans la plupart des jeux, il est nécessaire de choisir celui qui va commencer à jouer ou de choisir son équipe ou son camp. Afin de réaliser cette désignation, on s'en remet souvent au hasard. La comptine est alors fréquemment utilisée.

Elle comprend des jeux de mots, des onomatopées, fait intervenir des humains, des animaux, contient des allusions historiques, voire politiques ou religieuses.

Victor Hugo, Charles Gros, Paul Fort, Max Jacob, Robert Desnos, Jacques Prévert ont écrit des comptines.

Elles représentent une sorte de sacralisation dans le rituel du jeu et sont universelles. La plupart sont anonymes et elles sont presque toujours très anciennes. Si une comptine donnée peut enregistrer des variantes régionales, par contre, pour les enfants qui l'utilisent, le texte d'une comptine est intangible, que ce soit dans sa durée ou dans sa constante répétition.

C'est comment une comptine ?

Les folkloristes distinguent, par commodité, plusieurs catégories de comptines :

- Les comptines numériques : utilisant des chiffres allant jusqu'à quatre ou jusqu'à douze. Exemple : « *Une, c'est pour toi la prune / deux, c'est pour toi les œufs / trois, c'est pour toi la noix / quatre, c'est pour toi la claque / ou bien : une, deux, trois, de bis / quatre, cinq, six, de buis, etc.* ».
- Les comptines qui comportent une injonction de sortie : la comptine se termine par un ordre comme « sors dehors ».
- Les comptines au texte altéré par des jeux phonétiques, des allitérations, au point d'en être presque incompréhensibles, comme le très célèbre Am-stram-gram...
- Comptines narratives où réapparaissent, au fil d'une histoire cocasse des éléments historiques ou religieux.

Le rythme est toujours très important, c'est le support du geste quand il y en a un, c'est ce qui permet la mémorisation

*« Une souris verte,
Qui courrait dans l'herbe
Je l'attrape par la queue
Je la montre à ces messieurs
Ces messieurs me disent
Trempez la dans l'huile
Trempez là dans l'eau
Ca d'viendra un escargot tout
chaud! »*

Une autre comptine consiste à se placer en cercle avec les deux poings fermés, celui qui est au milieu dit la comptine en tapant sur chaque poing, au fur et à mesure les enfants mettent leur poing derrière leur dos et le dernier gagne.

*« Pomme de reinette
Et pomme d'api
D'api d'api rouge
"omme de reinette
Et pomme d'api
D'api d'api gris! »*

Ou

*« Cache ton poing derrière ton dos
Ou j'te donne un coup d'marteau! »*

Ou (version de Bordeaux):

*« c'est à la halle
Que je m'installe
C'est au moulin que je mouds mon grain! »*

Exemple de comptines pour éliminer :

*« am-stram-gram
Pique et pique et colégram
Bourre et bourre ratatam,
Am-stram-gram »*

*« Un petit cochon
Pendu au plafond
Tirez-lui la queue
Il pondra des œufs,
Tirez-li la plus fort,
Il pondra de l'or.
Combien en voulez-vous ? »*
La personne désignée donne alors un chiffre et le comptage se poursuit.

*« il était une fois
Une marchande de foie
Qui vendait du foie
Dans la ville de Foix
Elle me dit une fois :
C'est la dernière fois
Que je vends du foie
Dans la ville de Foix
Car les gens de Foix
N'achètent plus de Foie. »*

RONDES ET FARANDOLES

Leur histoire

Selon le dictionnaire français illustré et encyclopédie universelle de B. Dupiney de Vaprepierre (1864), une ronde est *une chanson qu'une personne chante seule, et dont le refrain est répété par tous en dansant en rond, ou encore chanson à refrain où chacun chante tour à tour. Une farandole est une sorte de danse ou de course cadencée, populaire en Provence, et qu'exécute un grand nombre de personnes en se tenant par la main, de manière à former une chaîne.*

La ronde est au départ une danse. Tout le monde se tient par la main et tourne en chantant. La ronde devient un jeu lorsqu'elle a pour but de choisir un partenaire, il s'agit alors de rondes à choix ; on parle de rondes pour s'accroupir quand les joueurs doivent s'accroupir sans tomber à la fin de la chanson; à la ronde mimée, il convient de mimer.

La farandole est une autre manière de danser à plusieurs, de six à vingt. Il s'agit d'une danse provençale sur un rythme de 6/8, dans laquelle les danseurs forment une chaîne en se tenant par la main ; c'est aussi l'air de cette danse.

Principes des rondes et des farandoles

Le principe des rondes et des farandoles est toujours le même : les enfants se tiennent par la main et se mettent à tourner en chantant une chanson.

Pour la farandole, l'on forme un tunnel ou encore une chenille. Comme pour la ronde, il existe toute une palette de jeux dansés, comme ceux dénommés de tresses, dans lesquels les danseurs sont à la file mais deux par deux. Ils se prennent par la main, ou par les deux mains, ou encore par les deux mains croisées.

Le rythme est variable: régulier avec la marche et la course, irrégulier avec le sautiller et le galoper.

A vous de reprendre les rondes suivantes

Il court, il court le furet :

Les joueurs forment un cercle et tiennent des deux mains une cordelette dans laquelle on enfilerait un anneau, un bouton. On fait glisser cet objet, appelé « furet », sans que le joueur désigné par le sort, placé au centre du cercle puisse le voir. La ronde des joueurs chante en chœur la chanson populaire :

« il court, il court le furet ».
« Il court, il court le furet,
Le furet de bois mesdames.
Il court, il court le furet
Le furet du bois joli,
Il est passé par ici,
Le furet du bois mesdames
Il repassera par là
Qu'il est-ce qu'il l'a ? »

À ce moment, le cercle des joueurs s'arrête de tourner et celui du centre doit deviner qui détient le furet. Tant que le joueur du centre n'a pas deviné qui a le furet, le jeu continue. Il est possible de donner un gage au joueur du milieu quand il se trompe.

La queue leu leu :

Leu, en patois du Nord veut dire loup. Les joueurs se tiennent par la taille, la main ou l'épaule, à la queue leu leu, tandis que l'un d'eux, le loup, reste à l'écart, éventuellement dos à ses partenaires. Le premier joueur de la file est le berger, les suivants sont les moutons et le dernier l'agneau. Ils se déplacent sur le terrain en chantant :

« Prom'nons-nous dans les bois,
Pendant qu'le loup n'y est pas
Si le Loup y était
Il nous mangerait
Mais comme il n'y est pas
Il n'nous mangera pas
Loup y es-tu ?
Nous entends-tu ?
Que fais-tu ?

Le loup répond selon son humeur pour montrer qu'il n'est pas pressé de se précipiter sur le troupeau de mouton. Il se prépare à quitter sa tanière, il répond, par exemple : « Je mets mon pantalon ». Après chaque réponse du loup, les moutons reprennent le refrain : Loup Y es-tu ?... Lorsque le loup répond qu'il sort de chez lui, il court se jeter sur l'agneau. Le berger doit étendre les bras et protéger ses moutons. Il chante deux fois : « tu n'auras pas mes p'tits moutons ». Les moutons bougent de droite à gauche et le loup n'a pas le droit de les toucher, cependant, l'agneau est toujours pris, dévoré et c'est lui qui devient le loup.

Il n'est pas interdit de permettre au loup de pouvoir attraper n'importe lequel des autres joueurs. Ceux-ci doivent alors se réfugier dans un espace convenu avant le début du jeu et qui est inaccessible au loup.

Le fermier dans son pré :

Les joueurs se mettent en cercle, sauf l'un d'entre eux qui est « le fermier ». Les joueurs doivent tourner en ronde tout au long de la chanson en se tenant la main. Au fur et à mesure de la comptine, le fermier doit choisir sa femme, qui choisit son enfant et ainsi de suite.

« Le fermier dans son pré (bis)
Ohé, ohé, ohé le fermier dans son pré.
Le fermier prend sa femme (bis)
Ohé, ohé, ohé la femme prend son enfant.
L'enfant prend sa nourrice (bis)
Ohé, ohé, ohé l'enfant prend sa nourrice.
La nourrice prend le chat (bis)
Ohé, ohé, ohé la nourrice prend le chat.
Le chat prend la souris (bis)
Ohé, ohé, ohé le chat prend la souris.
La souris prend le fromage (bis)
Ohé, ohé, ohé, la souris prend le fromage.
Le fromage est battu (bis)
Ohé, ohé, ohé, le fromage est battu. »



Sur cette dernière phrase le fromage est battu par tout le monde, mais gentiment !
Le fromage devient le fermier au tour suivant.

La ronde du pont :

Deux participants forment avec leurs bras une arche sous laquelle doivent passer les joueurs en chantant. Le joueur qui se trouve sous l'arche au moment où la chanson est terminée doit choisir entre le soleil et la lune, le paradis ou l'enfer, l'orange ou le citron. Selon son choix, il se place derrière l'une des personnes qui forment l'arche. Lorsque tous ont défilé, le jeu reprend entre les deux groupes ainsi formés, jusqu'au moment où tous les joueurs se retrouvent du même côté de l'arche.

Dans les rues d'une ville américaine.



Voici des rondes où les participants finissent accroupis :

« Dansons la capucine
Ya pas de pain chez nous
Il y en a chez la voisine
Mais ce n'est pas pour nous!
Piou... »

« Rondin, picotin
La Marie a fait son pain
Pas plus gros que son levain
Son levain était pourri
Son pain n'a pas réussi
Tant pis! »

Maintenant une ronde mimée :

« Savez vous planter les choux"
A la mode, à la mode
Savez vous planter les choux
A la mode de chez nous!
On les plante avec le nez, le doigt, le pied... »

SAUTE-MOUTON

Son histoire

Le jeu, tel qu'il est encore pratiqué aujourd'hui, date de la seconde moitié du XIX^e siècle. Il s'appelle alors, selon les lieux, *Fion*, *Fiau* ou *Palette*. Il est possible que la pratique de la gymnastique, en particulier le saut de poutre, de cheval, puis de mouton, dans les pensions et les collèges, ait pu influencer les écoliers donnant ainsi des modèles pour inventer ce jeu. Le terme de *cheval* sert à désigner celui qui prête son dos. Le *mouton* est d'un emploi plus tardif.

Cependant, certaines formes de ce jeu, le **coupe tête**, c'est-à-dire des sauts en ligne, et le **cheval fondu**, sont connues depuis la Renaissance. Rabelais (1494 – 1553) les mentionne parmi les jeux pratiqués par *Gargantua* et *Pantagruel* dans leur enfance et leur adolescence.

Comment jouer à saute-mouton ?

Jeu d'équilibre comportant au moins deux joueurs. L'un d'eux doit sauter par-dessus l'autre joueur, « le mouton », penché en avant, mains aux genoux et tête rentrée.

Les joueurs sautent, jambes écartées, par-dessus le « mouton » sans le heurter, en s'appuyant sur son dos. Le mouvement du saute-mouton s'articule ainsi : le sauteur prend appui avant le mouton, saute en l'air, prend appui des mains sur le dos du mouton, et puis retombe au sol en amortissant sa chute.



Lorsque les joueurs sont plus de deux, le mouton est désigné par le tirage au sort. Les autres joueurs se numérotent et sauteront le « mouton » toujours dans le même ordre. Ils se placent derrière une ligne qu'ils ont tracée au sol. Le premier joueur est meneur et commande les diverses phases. Tout joueur qui effectue mal un saut ou qui ne répète pas le cri du premier joueur prend la place du mouton. L'ancien mouton prend la dernière place dans la file et on recommence le saut.

Ainsi, lorsque le premier joueur commence par un saut simple en criant *Falicoco Faliboulette*, avant que les pieds touchent terre, les autres suivent dans l'ordre du tirage en répétant le cri. Ensuite, le mouton se déplace de 50 cm environ derrière la ligne ; tout le monde fait un saut simple, sans toucher la ligne, en criant *barre-avant*.

Pour faciliter le rôle du mouton, il peut être secondé par *la mère*, choisie parmi les meilleurs sauteurs. Si pour le mouton on peut recourir au hasard, pour la mère, le choix se fait par un concours de saut en longueur sans élan.

L'annonce de la figure ainsi que le cri prononcé lors du saut servent à faciliter la concentration et éviter les maladresses et les chutes.

On a répertorié une quarantaine de figures, différentes selon les traditions régionales.

Selon les figures, le mouton prendra quatre positions qui permettent de varier la hauteur du saut :

- mains aux chevilles ;
- bras croisés appuyés aux genoux ;
- mains sur les cuisses au-dessus des genoux ;
- debout, tête baissée, l'appui des joueurs se faisant sur les épaules du mouton.

Les jambes sont toujours fléchies et écartées. Le plus souvent le mouton se trouve positionné de façon latérale avec sa tête du côté de la main gauche du sauteur.

Le mouchoir : le premier sauteur laisse son mouchoir ou un foulard sur le dos du mouton. Chaque joueur fait de même et le dernier emporte tous les foulards dans son saut ou chacun refait un saut en prenant le foulard sans faire tomber le paquet.

Le monocle de grand-père : le premier sauteur s'immobilise après le mouton, on fait un cercle autour de ses pieds et les suivants doivent se recevoir dans le « monocle de grand-père » sans toucher le trait.

Les lunettes de grand-mère : même chose que pour les monocles, mais on fait deux cercles, un pour chaque pied, et les sauteurs suivants doivent poser les pieds dans les « lunettes de grand-mère », en criant « les lunettes de ma grand-mère ». Le joueur qui touche un trait ou qui tombe devient le mouton.

La poursuite : le joueur saute très rapidement les moutons les un après les autres, celui qui le suit doit avoir les mains sur le dos du mouton avant que celui qui le précède n'ait les pieds par terre.

Éperon : le sauteur frappe les fesses du mouton avec le talon.

Une main : franchir avec pose d'une seule main.

Petit verre : pendant le saut, on fait semblant de boire en portant une des mains, doigts en cercle, à la bouche.

L'échalote volante : saut sans pose des mains, avec un pied qui frôle les fesses du mouton. Si l'autre pied fait le même mouvement on prend la place du mouton.

La Bérézina : au cri de Bérézina ! tous les joueurs se figent sur place et doivent sauter le mouton là d'où ils se trouvent. Le premier dans l'ordre qui est trop éloigné s'y colle.



Nous retrouvons aussi l'éperon, l'assiette, la tapette, le tire-bouchon, la Tour Eiffel, la descente à la cave, la biscotte, les animaux de la lune,...

LES JEUX DE CHAT

Leur histoire

Les jeux de chat ne sont connus et répertoriés qu'à partir de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle. Les historiens ne parlent alors que de « chat perché » et de « chat coupé ». Dans le Limousin et dans le Nord, à la même époque, on joue à « tu l'es », « tu l'as », ce qui correspond au même jeu que le chat. A Rennes, à la fin du siècle, il est d'usage d'appeler ce jeu *la crotte*. En Angleterre, le chat devient *he* ou *it*.

Pour jouer à ce jeu, il convient de désigner le chat, généralement par des **comptines*** ou un tirage au sort. Celui-ci se rapporte en réalité à la malédiction d'être chat. Pour Roger Caillois dans les jeux et les hommes, il faut se tourner du côté d'anciens rites. Une « victime » pouvait « se débarrasser de sa souillure en la passant par attouchement à celui qu'elle atteignait à la course ».

Comment jouer au chat ?

Le *chat* est désigné par le sort, et doit poursuivre les *souris*, c'est-à-dire les autres joueurs. Les souris évitent d'être touchées par le chat qui poursuit celle de son choix. Il suffit pour le chat de toucher un autre joueur avec sa main, même du bout des doigts. La souris touchée devient immédiatement le chat et doit se mettre à poursuivre une autre souris pour qu'elle endosse ce rôle à son tour.

Il est possible d'agrémenter le jeu par des subtilités, telle que la possibilité pour le joueur pris d'être immobilisé ou délivré par une touche.



Une comptine traditionnelle accompagne le jeu afin de désigner le chat. Un des joueurs va ainsi réciter une comptine en pointant sa main sur chaque joueur : *une boule de coco blanc/sort du camp/si la reine et le roi ne le veut pas/ce ne sera pas toi le chat/*. Le joueur qui tombe sur le *chat* sort et la comptine est redite jusqu'au dernier qui reste. On dit *qu'il y est* et la poursuite commence.

Normalement, on ne *peut reprendre son père*, c'est-à-dire que l'on ne peut pas retoucher celui qui vient de nous toucher (l'ancien chat). Il est possible de narguer le chat et d'accepter les pauses. Celui qui veut ainsi s'arrêter dit *pouce* en levant le pouce.

Parmi les variantes de ce jeu :

chat-coupé : le chat doit suivre celui qui lui coupe le chemin.

chat-blessé : le chat doit courir en gardant la main posée là où il a été touché.

Chat perché : Les joueurs se mettent en cercle, puis, au cri *le dernier perché l'est*, tous cherchent à se percher ou à se suspendre sans toucher le sol. Le dernier à terre devient le chat. Les joueurs changent de refuge comme ils le veulent, le chat doit les attraper avant qu'ils ne soient perchés. Pour éviter que l'un des joueurs reste perché il est possible de permettre au chat de crier *la maison brûle* et il compte jusqu'à dix. Le joueur interpellé répond rapidement *au feu les pompiers* et il reste en place, sinon il doit quitter son perchoir avant dix.

CACHE-CACHE

Son histoire

Le jeu de cache-cache est d'origine grecque. Il s'agirait d'un mythe voulant que les Bacchantes (femmes du cortège du Dieu de l'Antiquité Bacchus) cherchent partout dans la campagne, l'enfant de Bacchus. Les Grecs ont nommé ce jeu « fuite ».

À Herculanium, on a découvert une fresque romaine sur laquelle trois enfants jouaient à cache-cache. L'un d'entre eux est tourné contre le mur pendant que les deux autres se cachent.

Au XIX^{ème} ce jeu s'appelait « cligne-musette ».



Jeu de cache-cache ; peinture du XIX^{ème} siècle

Comment jouer à cache-cache ?

L'un des joueurs doit trouver les autres enfants qui se sont cachés.

Il faut d'abord désigner, par un tirage au sort par exemple, celui qui « s'y colle », celui qui compte pendant que les autres se cachent. Le joueur ainsi désigné se tient dans un endroit bien connu et visible de tous. Il s'appuie contre un arbre ou un mur en se masquant les yeux. Il ne doit pas regarder où ses camarades vont se cacher. Le joueur compte à haute voix jusqu'à vingt ou cent selon la règle choisie .

Lorsqu'il a terminé de compter, il annonce qu'il se met à la recherche de ses camarades. Dès qu'il aperçoit l'un d'eux, le joueur crie : « Vu ! » et l'autre doit se mettre à courir pour atteindre l'endroit où le joueur qui s'y est collé a compté, sans se faire toucher. Si le compteur l'attrape, c'est au tour de celui-là de se mettre à compter.

JEU DE GRACE

Son histoire

Ce jeu, né en Italie, passe en France au début du XIXe siècle sous la Restauration. Ses adeptes étaient essentiellement les jeunes filles. Le lancement et la réception du *cerceau volant*, ou encore *bague volante* leur faisait prendre d'harmonieuses attitudes. C'est le motif pour lequel le nom usuel de ce jeu est resté « les grâces ».



**Jeu de grâce fabriqué
par des enfants**

Comment jouer au jeu de grâce ?

Les deux joueurs se placent l'un face à l'autre. L'un d'eux est muni d'un petit cerceau, de 25 cm de diamètre environ. Celui-ci est placé sur l'extrémité de deux baguettes de bois de 50 cm. Celles-ci prennent appui sur deux points opposés du cerceau, tandis que leur axe forme un X. Le joueur écarte ses bras, tenant les baguettes en avant. Il imprime alors un mouvement de spirale ascendante, pour lancer le cerceau. Au moment où celui-ci retombe, le second joueur doit le réceptionner avec ses propres baguettes, puis le renvoyer à son tour à son partenaire. Le jeu continue ainsi, chacun des joueurs renvoyant alternativement le cerceau.

Les joueurs les plus habiles parviennent à utiliser simultanément deux cerceaux, chacun recevant celui du partenaire et renvoyant le sien. Il y a toujours un cerceau en l'air.