

La galine

Ce jeu traditionnel permet de faire jouer ensemble des pratiquant-es d'âges, de genres et de capacités différentes. Il entremêle des conduites motrices d'adresse et de course, aux conduites verbales à forte dimension affective et relationnelle. Tous les joueurs et joueuses peuvent avoir le sentiment de sortir gagnants de ce jeu où ils pourront vivre successivement tous les rôles.



pratique

Nombre de joueurs

De 6 à 12

Temps

Entre une demi-heure et une heure

Matériel

Une galine (grosse boîte de conserve, une quille ou une bouteille lestée) et des pierres

Terrain

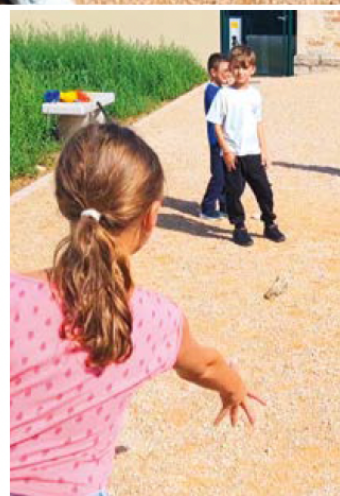
Jeu d'extérieur. Il convient de bien mettre en évidence la ligne de lancer derrière laquelle doit se placer la file des tireurs, ainsi que les frontières de côté que les joueurs ne peuvent franchir sous peine d'aller en « prison ». Cette prison reçoit un emplacement clairement délimité.

But du jeu

Renverser la galine mais, dépourvu d'un score final, le jeu ne déclare ni vainqueur ni vaincu.

Règle du jeu

À tour de rôle, en lançant une pierre, les joueuses et les joueurs tentent de renverser la galine, gamelle surveillée par le



gardien. Avant son lancer, la personne qui lance annonce : « Vie à ... » ou « Mort à ... », suivi d'un prénom. Un tir réussi donne lieu, suivant cette annonce, à une délivrance ou à un emprisonnement. Après un tir manqué, le tireur va se placer à côté de sa pierre sur le champ de jeu.

Dès que la galine est renversée, le gardien s'empresse de la remettre à son emplacement, puis s'élance pour toucher l'un des tireurs. Après avoir ramassé leur pierre,



ceux-ci rentrent précipitamment dans leur camp. Si un joueur est touché, il devient le nouveau gardien. Le choix des pierres, la cible et la distance de lancer seront des variables à prendre en compte et à ajuster de manière à mettre les joueurs en situations de sécurité et de réussite.

Un jeu inclusif

La dimension inclusive de ce jeu réside dans le fait d'une compétition qui est plus « partageante » qu'excluyente. Elle est particulièrement rendue possible par sa dimension humoristique, autour de la « taquinerie » et par le fait que le jeu contient trois types de réseaux :

- absorbant : au fur et à mesure des tirs ratés, les joueuses et les joueurs se placent à côté de leur pierre. Si personne n'a touché la galine, la personne qui a lancé sa pierre le plus loin deviendra le nouveau gardien.
- fluctuant : les alliances changent, les relations ne sont pas prédéfinies par l'appartenance des joueurs à une équipe : les relations de coopération et d'opposition peuvent donc évoluer au fil du jeu.
- permutant : si le gardien touche un joueur, il prend sa place ; les éliminations ne sont pas définitives et les joueurs pourront vivre successivement tous les rôles : tireur,



« À bas Léo ! »
« Vive Léa ! » Les annonces rituelles de ce jeu sont souvent chargées d'un double message que les joueurs éprouvent un grand plaisir à déchiffrer.

/ ... prisonnier, joueur de champ, gardien.

À l'école, en stage ou en ACM, les situations ludiques telles que le jeu de la galine pourront s'appuyer sur un temps de « débriefing » ou « pause structurante » : un temps pédagogique réglé, dans les prises de parole notamment, pendant lequel les personnes ne sont pas en activité motrice, mais sont invitées à un travail de réflexion sur ce qu'elles viennent de vivre. Ce retour sur le jeu permet une structuration rendant explicites les apprentissages et les actions. Ce temps de discussion peut permettre une conscientisation de ce qui vient d'être vécu, au niveau individuel et collectif et une projection sur les prochaines séances. C'est ici que pourront



se verbaliser et se transformer des questions autour des règles, du plaisir, des relations, de la mixité, des émotions liées aux prises de décisions à travers les conduites motrices (lancers, courses, délivrances...). Le jeu peut ainsi devenir pour l'éducateur un support qui rend visible la dynamique du groupe et la fait évoluer.

Laurent Bellenguez



La règle complète du jeu de la galine est disponible sur Yakamédia / jeux traditionnels et sportifs et dans le fichier Ceméa Jeux du monde, d'ici et d'ailleurs (fiche n° 14).