

activité

Les barres

Ce jeu traditionnel sportif de courses-poursuites et d'esquives, attesté dès le Moyen-Âge et longtemps réservé aux adultes, a connu un grand succès dans les cours d'école aux XIX^e et XX^e siècle. Il oppose deux équipes à travers un mécanisme de prise très original basé sur le temps.



© Laurent Belloregno

pratique

Nombre de joueurs

De 12 à 24

Temps

45 minutes environ

Matériel

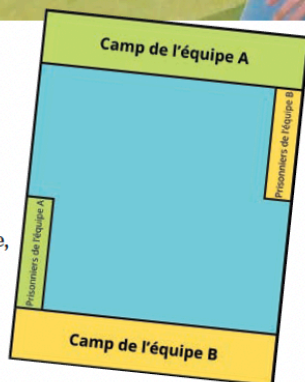
aucun

Terrain

Rectangulaire, il doit être bien délimité, adapté au nombre et aux capacités des joueurs. Un terrain de 20 mètres par 15 sera à titre indicatif adapté pour des équipes de 10

But du jeu

Capturer les joueurs de l'équipe adverse



© Laurent Belloregno

Escorter un prisonnier.



Donner la soupe.

ressort aussitôt de son camp retrouve donc immédiatement « barre » sur son poursuivant resté dans l'aire de jeu.

Les prisonniers forment une chaîne solidaire au pied du camp adverse qui ne pourra être libérée que si un partenaire réussit à taper dans la main du prisonnier en bout de chaîne.

règle de jeu

Chaque équipe dispose d'un camp où les joueurs sont en sécurité. En dehors de celui-ci, les prises se font par simple touche. Tout joueur sorti de son camp après un joueur de l'autre équipe aura « barre » sur lui c'est à dire qu'il pourra le toucher.

Le droit de prise d'un joueur sur un autre dépend donc du moment où ils sont sortis de leurs camps respectifs. Un joueur poursuivi qui rentre puis

Barre, barrons, barrette : le rituel de lancement

Une fois les équipes dans leurs camps respectifs, un joueur est désigné pour aller « donner la soupe » chez les adversaires, alignés derrière leur ligne de camp. En tapant une première fois dans la paume d'un joueur adverse de son choix, il débute la formulette : « barre ! », puis « barrons ! » à la seconde tape. En prononçant « barrette ! » à la troisième tape, il s'enfuira, poursuivi par le joueur adverse qui essaiera de le toucher. Tous les joueurs peuvent alors entrer en jeu pour attirer ou poursuivre les adversaires.

Ce rituel pourra être repris au cours du jeu chaque fois qu'une chaîne de prisonniers sera libérée.

Lorsqu'un joueur fait un prisonnier, il doit l'accompagner jusqu'à son camp. Il n'a alors pas le droit de faire un autre prisonnier et il ne pourra pas être touché par un autre joueur jusqu'à ce qu'il ait regagné son camp.

Les prisonniers libérés peuvent également rentrer dans leur camp sans être inquiétés, par exemple en levant la main pour l'indiquer.

Un jeu multi-actions

Un grand nombre d'actions simultanées peuvent se dérouler au jeu des barres, ce qui favorise l'investissement des joueurs (poursuivre un adversaire, libérer ses partenaires, surveiller les prisonniers, protéger un coéquipier, observer, se reposer, attendre le bon moment, élaborer une stratégie à plusieurs...).

Cet éclatement des actions et le principe de prise du jeu le rendent impossible à arbitrer .../



/... et des désaccords pourront surgir. Ils pourront être l'occasion de rappeler le contrat ludique (pas de jeu sans règles), de négocier et d'apprendre à traiter les litiges (y compris en décidant de repartir chacun dans son camp).

Faire campagne

Après quelques parties et lorsque le jeu est bien compris, il est possible d'introduire la règle permettant de « faire campagne ». Pour cela, un joueur doit réussir à atteindre le camp adverse sans s'être fait toucher, en criant alors « *campagne* ! » Dans ce camp adverse, ce joueur ne peut pas être touché et dès qu'il en sortira, il aura « barre » sur tous les joueurs en jeu... Mais il pourra être pris par ceux qui sortiront après lui. Une fois sorti, il ne pourra plus revenir dans ce camp adverse sans être passé par le sien.

Des conduites motrices de coopération relayée

Ali a vu que Billie était prisonnière dans le camp opposé et il sort de son camp pour essayer d'aller la libérer. Mais Chayma et Dario l'ont vu et ils sortent de leur camp pour l'en empêcher : ils ont « barre » sur lui. Ali change alors de direction, zigzague pour essayer de les contourner mais préfère renoncer pour cette fois en retournant vers son camp : trop risqué. C'est alors que Chayma décide d'accélérer pour capturer Ali. Si elle le touche, elle le ramènera à la chaîne des prisonniers avec Billie. Elle est proche de lui quand elle voit Emma sortir de son camp pour protéger Ali en disant « *j'ai barre sur toi* ! » Emma touche Chayma avant qu'elle n'ait pu toucher Ali : trop tard, Chayma est prisonnière !

Francesco a profité de cette agitation pour se faufiler discrètement jusqu'au camp adverse et taper dans la main de Gabriel et ainsi libérer la chaîne avec Billie et trois autres prisonniers. Ils peuvent rentrer sans être inquiétés jusqu'à leur camp. Francesco ira ensuite « donner la soupe ».

**Activité présentée par
Laurent Bellenguez**

Retrouvez
le jeu des
barres sur
Yakamédia

