

Les Jeux Traditionnels en Europe

***Education, Culture et Société
au XXIe Siècle***

***Initiatives et perspectives
dans diverses régions Européennes***

Sous la direction de Jean Jacques BARREAU / Guy JAOUEN / Pere LAVEGA

Sommaire

Avant propos

L'actualité des jeux populaires et de tradition p.10
Jean Jacques BARREAU, France

Introduction

Quels jeux de tradition pour le XXIème siècle en Europe ? p.15
Guy JAOUEN, France

Expériences pédagogiques

Les C.E.M.E.A. et les jeux de tradition p.21
Robert LE HEURTE, Bretagne, France

L'intérêt éducatif des jeux populaires - Pour une approche pédagogique alternative? P.26

Jean Jacques BARREAU, Bretagne, France

Le Musée des jeux traditionnels de Campo p.31
Fernando MAESTRO, Aragon, Espagne

Actions Confédérales

Les sports et jeux traditionnels en Bretagne p.36
Par Guy JAOUEN, Bretagne, France

Quels jeux populaires pour le XXIème siècle? P.48
Piero DAUDRY, Val d'Aoste, Italie

Un bilan des activités en Flandre pour la sauvegarde et le maintien des jeux traditionnels p.53
Erik De VROEDE, Flandre, Belgique

Décentralisation et politiques alternatives en Espagne

Les jeux et les sports traditionnels aux Iles Canaries - La problématique actuelle et les perspectives pour l'avenir p.58

Fernando AMADOR RAMIREZ, Ulises S. CASTRO NUNEZ, Espagne

Présent, passé, et perspectives d'avenir des jeux et sports Populaires traditionnels en Catalogne p.74

Pere LAVEGA, Victor BAROJA, Catalogne, Espagne

Quels jeux et sports traditionnels pour le XXIème siècle au Pays Basque? P.92
Asier LAFUENTE, Luis Fernando ETXEBERRIA, Pays Basque, Espagne

Débats et éléments de conclusion

L'identité populaire dans le sport et la cultura - A propos de la démocratie vivante p.107
Henning EICHBERG, Danemark

Conclusion

Pere LAVEGA, Catalogne p.121

Post face

Jeux traditionnels et idéologies du marché - Réponse aux allégations d'Allen Guttman. P.126

Jean Jacques BARREAU, Bretagne, France

Charte des jeux traditionnels P.134

Actes du séminaire de Plouguerneau, Bretagne, France, du 3 au 7 Juillet 1999,

Organisé par la Confédération FALSAB et l'IIAC (Institut International d'Anthropologie corporelle)

Avec la participation de:

Fernando AMADOR, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ES)

Victor BAROJA, IOCARE (ES)

Jean Jacques BARREAU, Université de Rennes II (FR)

Ulises CASTRO, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ES)

Pierino DAUDRY, Federazione Italiana giochi e Sport Traditionali (IT)

Henning EICHBERG, Idrætsforsk, Gerlev (DK)

Guy JAOUEN, Confédération FALSAB (FR)

Asier LAFUENTE et Luisfer ETXEBERRIA, KULKI (ES)

Pere LAVEGA, Inef de Lleida (ES)

Robert LE HEURTE, CEMEA Bretagne (FR)

Fernando MAESTRO, museo de Campo (ES)

Erik De VROEDE, Volkssportconfederatie (BE)

Anne BOULANGER, CréaJeu - Gers - (FR)

Hein COMEYNE, Volkssportconfederatie - VOSCO - (BE)

Françoise KERMANAC'H, FILC (FR)

Christian QUERE, FALSAB (FR)

Yves LE CLEC'H, Institut Culturel de Bretagne (FR)

Sofia MENDEZ - L'HER, traductrice

Ainsi que de nombreuses autres personnes, enseignants, responsables de fédérations, animateurs, étudiants.

RENCONTRE DE PLOUGUERNEAU JUILLET 1999

Responsables comité d'organisation:

Guy Jaouen et Jean Jacques Barreau.

Responsables comité scientifique:

Jean Jacques Barreau, Henning Eichberg et Guy Jaouen

<p><i>QUELS JEUX DE TRADITION POUR LE XXI^e SIÈCLE?</i></p>

L'évolution des situations de diffusion des jeux de tradition en Europe, nous amène à vous inviter à participer à une réflexion collective pour débattre sur les conditions qui en ont favorisé le renouveau depuis une quinzaine d'années et qui préparent celles d'une reconnaissance mieux comprise.

Les axes principaux qui sont retenus pour cette rencontre sont:

A. Les bilans d'activité dans les régions (avancées quantitatives et qualitatives; analyse des obstacles)

B. Quelles perspectives et quelles orientations pour une politique cohérente à l'échelle de l'Europe?

- Actions de sensibilisation auprès des publics de jeunes (ou de moins jeunes);
- Actions de consolidation des comités et des clubs;
- Nouveaux aménagements (structures et équipements locaux);
- Nouveaux aménagements concernant les structures administratives et de tutelle en direction de la jeunesse;
- Mise en place de formations des décideurs (animateurs, éducateurs, enseignants, etc).

Texte d'orientation du séminaire

En 1990, une rencontre internationale, à Berrien et Carhaix, en Bretagne, avait connu un beau succès à la fois par la participation nombreuse du public aux journées de démonstration et aussi aux échanges organisés entre chercheurs et responsables de fédérations, représentant diverses régions de l'Europe où des traditions de jeux avaient survécu. Ces chercheurs et responsables de fédérations traçèrent un premier constat, depuis longtemps attendu, concernant la vigueur, maintenue pour certains, retrouvée pour d'autres, de dispositifs sociaux et culturels de rassemblements sportifs collectifs. L'ensemble des réflexions des intervenants à ces journées faisait, peu après, l'objet d'une modeste publication. Un appel aux députés européens était rédigé pour leur demander de veiller à la création d'un Bureau de coordination des efforts de promotion, de diffusion ou de sauvegarde en matière de telles activités, sur le modèle de celui qui existe, en faveur des langues (européennes) les moins répandues. Cet appel fut adressé à tous les députés européens en huit langues. Cette requête n'est pas encore acceptée pleinement à ce jour, malgré une recommandation du parlement européen à l'attention de la Commission européenne en Mai 1994. Celle-ci proposait d'établir un programme spécifique de promotion des sports et jeux régionaux traditionnels. Il reste donc un gros travail d'explication à conduire.

Le petit ouvrage mentionné ci-dessus avait néanmoins dans l'entre temps trouvé un public puisqu'en 1998, la Confédération FALSAB, la Fédération Internationale de Lutte Celtique (FILC), l'Institut international d'anthropologie corporelle (IIAC), réunissaient leurs efforts pour sortir une seconde édition, augmentée et bilingue, sous un titre quelque peu modifié: *Les jeux populaires, éclipse et renaissance*. L'ouvrage compte maintenant 245 pages au lieu de 139 et, malgré ses imperfections, est appelé à faire date¹.

Il reste que cet événement suffit à lui seul à marquer l'actualité de telles traditions de jeux et engage à poursuivre la réflexion sur leur vitalité et leur importance sociale et culturelle. Pourtant, le contexte et l'environnement ne porteraient guère, semble-t-il, à prêter une attention à ces activités au-delà de la simple curiosité, puisqu'elles ressortent plus, faut-il le souligner, d'un contexte festif et ludique que de la morosité culturelle ambiante; leurs ressources s'offrant justement comme des chemins alternatifs à cette morosité.

1. Un contexte apparemment peu favorable

Évoquer les jeux populaires et donc de tradition, c'est en effet aller à contre-courant, un certain courant, à l'époque où il n'est question que de mondialisation, de pensée unique, de post-modernité et de standardisation. Les fêtes populaires et leurs exhibitions ne semblent plus de mises dans cette ambiance, puisqu'elles requièrent d'abord de faire la part de la diversité, de l'autochtonie et de la continuité, dans des

¹ Il faut remercier Guy Jaouen, et son inlassable énergie, d'avoir permis à cette seconde édition de voir le jour en mettant à la disposition du public amateur ou averti, un instrument dont l'utilité ne fait aucun doute. Un excellent spécialiste américain, Allen Guttmann, dans *Games and Empires, modern sports and cultural imperialism*, Columbia University Press, New York 1994, évoque abondamment la première édition, notamment dans son chapitre 8, pp. 157-168.

regroupements où les participants sont également acteurs et pas seulement spectateurs. Il reste que des initiatives pionnières (la FILC, certes, mais aussi, les organismes de promotion des jeux en Flandres, la Federaxon Esport de Nothra Tera, association valdôtaine de P. Daudry, la Federación Regionale de Deportes Autoctonos de Leon y Castille, ou la Folkehøjskole de Gerlev au Danemark, pour ne mentionner que quelques exemples) ont permis de rappeler qu'il n'était pas indispensable de répudier les choses du passé pour accéder à la modernité et qu'il devenait certainement plus urgent d'en comprendre les accomplissements qui sans ces efforts et sans bruit, auraient pris, faute de sagesse, la voie du délaissement et de l'abandon.

2. La menace du système sportif

Cette perspective d'une disparition brutale de nombreux jeux traditionnels est désormais différée et c'est heureux². Néanmoins les initiatives prises ici ou là demandent à être consolidées sous peine d'avoir été vaines, tant les menaces qui pèsent sur elles sont puissantes et organisées. Parmi celles-ci, outre le fait de la méconnaissance assez générale de ce que sont les fêtes et jeux populaires, il y a directement le rôle joué par le lobby du sport ou plutôt les lobbies des sports dans le champ de la culture corporelle contemporaine. À cet égard, il semble à première vue y avoir concurrence entre l'offre des activités sportives et celles, nécessairement plus circonscrite et locale, des jeux traditionnels. Et s'il y a bien menace, c'est surtout au prix d'une méprise et d'une erreur sur cette offre: la logique des sports reste extrêmement distincte de la logique des jeux populaires, en ce que les sports ne rencontrent pas du tout l'espace social de la même façon que les jeux populaires. Le sport est avant tout un produit culturel d'importation. Souvent, ce ne sont pas les acteurs qui ont généré ces pratiques; ce sont les pratiques qui sont venues, ou ont été imposées, aux acteurs. C'est pourquoi on ne sait pas ce qu'elles expriment vraiment de la sensibilité de ceux qui les adoptent ou les ont adoptés. L'avènement du sport s'est accompli de manière artificielle. Peu nombreux sont ceux qui se sont penchés sur les circonstances dans lesquelles cette irruption s'est produite. La chose est d'autant plus malaisée que cet avènement a requis du temps, beaucoup de temps et de l'opiniâtreté de la part de ses ambassadeurs.

Néanmoins, il ne faudrait pas perdre pied avec deux principes essentiels:

1. il ne s'agit en rien d'évoquer, ici, le dossier des jeux populaires dans un esprit nostalgique et compassé. La sauvegarde de maints d'entre eux, aujourd'hui, n'a nul besoin de s'encombrer d'un tel cortège. Certaines initiatives connaissent même une belle prospérité.

2. la comparaison entre jeux traditionnels et sport n'a d'intérêt que parce qu'elle souligne (en dépit des apparences touchant en particulier à l'engagement physique) à chaque fois tout ce qui les sépare. Or la plupart des études sur les jeux populaires accentuent trop fréquemment les ressemblances avec des activités sportives au lieu de souligner ce qui les différencie.

Sur ce dernier principe il est bon, en effet, de rappeler, dans une période où ils regagnent de la faveur, qu'avec une certaine manière d'aborder les jeux populaires,

² Cela ne ressuscitera pas les multiples jeux de tradition qui se sont évanouis faute d'une conservation autre que sous forme de tradition essentiellement orale.

les risques sont grands de faire plus de mal que de bien. Autrement dit l'alternative qui s'offre est la suivante: ou bien sportiviser ces jeux, c'est-à-dire les faire migrer d'un univers de référence à un autre; ou bien, les populariser, les revitaliser sur la base de leur signification mieux comprise.

3. La sportivisation des jeux populaires

Sous prétexte qu'il y aurait menace, en effet, la tentation est forte de plaider la cause des jeux populaires en les présentant à partir de leur remodelage selon des traits empruntés aux sports jugés les plus ressemblants. Que la ressemblance soit seulement formelle, c'est là le risque encouru le plus dommageable. À ce compte, une sorte de mimétisme allant-de-soi s'expose à donner des jeux traditionnels une version totalement caricaturale³. Certes, pour des raisons liées à l'histoire et à l'évolution, les aires de pratiques ne peuvent que difficilement être distinguées avec une netteté suffisante des équipements sportifs eux-mêmes. Il arrive que dans certaines régions, cette séparation a pu s'accomplir, comme dans la région valdôtaine, où les équipements dévolus aux jeux traditionnels ne peuvent plus être confondus avec des espaces sportifs ordinaires: ils ne sont pas -et délibérément - polyvalents. C'est là assurément une situation enviable, mais encore, faut-il se rappeler que dans l'esprit même des jeux de tradition, la question des lieux d'exercice ne s'est que rarement posée avec acuité. La mobilisation des jours de fête suffisait pour trouver des solutions à ce problème qui n'en était pas un: on aménageait, par habitude, un terrain, un champ, une grange, une cour etc., pour le rendre propice aux évolutions programmées. Certes, quelques activités pouvaient requérir des installations plus stables; dans ce cas l'entretien était confié à la bienveillance de la population qui s'en acquittait tant que se maintenait l'intérêt pour les jeux qui s'y déroulaient. Dans le cas contraire, l'installation était abandonnée.

Par conséquent, il reste souhaitable de ne pas mélanger les genres et d'éviter par souci d'opportunité ou d'irréflexion de mettre les jeux populaires à la remorque des "jeux" venus du sport. Une semblable initiative aboutirait assez rapidement à une absorption de ceux-là par ceux-ci⁴ et à leur alignement complet sur les critères du spectacle sportif. En particulier, s'il existe bien des titres qui sont décernés à l'issue des rencontres, rappelons qu'il n'y a pas en cela une entorse à l'esprit des jeux traditionnels qui ont toujours eu leurs hommes forts. Mais il en va différemment quand on se met à établir ici ou là des tablettes de "records". Dans ce cas, on a déjà changé de registre: la notion de record est une invention du sport. Or, les jeux festifs et traditionnels ne sont jamais des processus soumis à une continuité bureaucratique comptabilisant les "performances" d'une humanité désincarnée, mais plutôt à une continuité concrète d'être humains bien réels. La seule question est de savoir si la

³ L'introduction d'un ouvrage récent illustre très bien cette dérive pour ce qui concerne les jeux traditionnels bretons. CRDP de Bretagne, *Jeux et sports traditionnels de Bretagne*, collection Culture Régionale, ministère de l'éducation nationale, académie de Rennes - Juin 1997.

⁴ Quand on voit, dans un autre contexte, le judo, ce qu'il est advenu de l'invention de Jigoro Kano, on peut avoir des craintes réelles. Conçu au départ, dans un esprit éducatif, avant tout méthode d'apprentissage de soi et de l'autre -Tori et Uké- par sa sportivisation "naturelle" ultérieure, le judo, tel qu'il s'expose en compétition, montre à l'envie comment les lois d'airain du spectacle sportif l'ont totalement dérouté des visées de son inventeur.

prochaine rencontre pourra se dérouler, si la fête aura lieu et s'il y aura assez de protagonistes pour soutenir les défis de force ou d'adresse et impressionner tous les participants⁵ par leurs exploits. La victoire doit rester modeste; c'est celle d'un jour. Par conséquent, il convient de se rappeler qu'à singer le maître on est toujours assuré de trouver le plus court chemin pour cesser d'en être le mauvais génie et en devenir le valet ou bientôt l'esclave et que la vampirisation des jeux populaires par les stéréotypes du sport représente un écueil sérieux pour leur identité.

4. La popularisation des jeux traditionnels

Les jeux populaires représentent, répétons-le, un dispositif social dont la solidité n'a d'égal que la méconnaissance dans laquelle il a été maintenu. Il y a à cela de nombreuses raisons sur lesquelles nous aurons à revenir et, dont la principale a été de les percevoir comme des jeux pré-sportifs, autrement dit de leur appliquer un principe de lecture totalement anachronique. L'antériorité chronologique n'est pas un principe suffisant pour fonder une continuité. Il incombe aussi d'apprécier les ruptures et les changements de paradigmes. Or, l'organisation collective de telles manifestations renvoie en effet, à une configuration moins technique que sociale où le centre est occupé moins par des règles que par des rites, en particulier ceux qui permettent d'exprimer et de célébrer une volonté de partager quelque chose de commun dans la vie de chacun et par voie de conséquence à mieux se connaître. Ce rôle des jeux traditionnels en fait les opérateurs d'un véritable processus de socialisation⁶. C'est là leur richesse. Et c'est elle qui pourrait servir de base d'appui pour en propager les mérites.

Dans cette hypothèse, il est nécessaire de réfléchir à des politiques de diffusion, celles qui sont déjà en cours aussi bien que celles qu'il conviendrait de susciter en direction des jeunes générations, leur donnant par là accès à un morceau de leur patrimoine à la fois attrayant et formateur qui ouvre de façon pacifique à l'épreuve de soi et des autres dans un même mouvement. Notons que nous sommes de plus en plus nombreux à promouvoir les jeux traditionnels dans un but clairement éducatif, en insistant, en particulier, sur les aspects ludiques, culturels et sociaux de ces activités. Il existe déjà des amorces à ce mouvement de sensibilisation: associations de villes (Maison des jeux de Grenoble, de Louviers, de Brest, de Monterfil), écoles dans différentes régions ou pays (Bretagne, Val d'Aoste, Irlande), recherches universitaires en Espagne (Université de Lleida en Catalogne, de Leon, de Grande Canaria, l'association Kulki en Pays Basque), etc. La rencontre de Juillet permettra de faire un

⁵ L'essentiel est peut être de participer a-t-on dit; c'est la cas dans les fêtes populaires; ce l'est moins pour le sport. La différence tient à ce que le sport s'inscrit dans *les schémas consuméristes du temps de loisir individualiste* alors que les jeux de tradition relèvent d'une insertion dans le cadre du *temps libre que se donne une communauté*.

⁶ Tous ceux qui ont étudié avec quelque rigueur ces jeux soulignent cette propriété, par ex., G. Redmond, *The Caledonian Games in XIXth Century America*, Rutherford, N.J., Fairleigh Dickinson, 1971; et *The Sporting Scots of XIXth Century Canada*, Rutherford, N.J., Fairleigh Dickinson, 1982. Robert W. Malcolmson, *Popular Recreations in English Society 1700-1850*, Cambridge / London / N.Y. / Sydney, Cambridge University Press, 1973. Hole, Christina, *English Custom and Usage*, London, N.Y., Toronto, Sidney, B.T. Batsford Ltd, 1950 / 1941-42¹. Stone, Lily, *English Sports and Recreations*, Washington, The Folger Shakespeare Library, 1960, etc.

meilleur point sur ces efforts d'implantation qui s'inspirent des principes qui animent l'esprit des mouvements de popularisation des sports traditionnels.

*

Les jeux traditionnels véhiculent des caractéristiques subtiles qui en font des documents vivants informant sur les environnements, tant physiques que socio-culturels. La réputation qu'ils ont gagnée, parfois, a fait s'inscrire dans leur dénomination la mention du lieu ou de la région. À une époque où les idées généreuses cherchent des ressources pour améliorer la compréhension entre les individus en voici une qui mérite d'être plus avant explorée.

La mise en œuvre des jeux traditionnels dans les écoles, les établissements périscolaires ou les quartiers, mérite d'être étudiée avec une attention extrême. La situation actuelle voit souvent dans ces lieux d'accueil des jeunes, enrôlés trop tôt et trop dogmatiquement, le plus souvent sans aucun recul critique, dans l'apprentissage des techniques et des routines sportives dont ils apprennent trop vite les plus mauvais traits (sexisme, violence, tricherie, mauvaise foi, etc.). La priorité donnée aux aspects proprement éducatifs a, dans ce cas, le plus souvent disparu. L'offre des jeux traditionnels dans ces sites permettrait d'inoculer des outils régénérateurs, ouvrant une voie plus harmonieuse de coexistence vers une meilleure compréhension des différentes identités et il y a là un enjeu de grande responsabilité. Réjouissons-nous de savoir que certains éducateurs lucides s'interrogent sur l'opportunité de relayer leurs activités actuelles dont ils voient trop bien les dérapages et les inconvénients. Ne conviendrait-il pas alors de nouer le dialogue avec ces représentants éclairés? C'est là une question majeure qui devrait non seulement ouvrir mais nourrir la rencontre de 1999.

Avant propos

L'actualité des jeux populaires et de tradition

Jean-Jacques Barreau
Université Rennes 2 – CERPPE
(Centre d'étude et de recherche sur les pratiques et les politiques éducatives)

Depuis 10 ans, le travail et la réflexion menés autour des jeux populaires et de tradition dans différentes régions, ont permis de les désenclaver du secteur culturel des divertissements corporels, largement dominé comme on le sait, par une sorte de pensée unique dont le modèle est trop souvent représenté par le spectacle sportif.

Ici ou là, les jeux populaires et de tradition, sans faire l'objet de reconnaissance officielle - même si c'est parfois le cas - sont remis au goût du jour et à chaque fois ils mobilisent l'ardeur de ceux qui les découvrent ou les re-découvrent afin de les faire partager à un public toujours plus large.

Il importe donc d'en élucider les attraits et les vertus, en même temps que d'en prévenir les dérives toujours menaçantes, et dont la principale consiste à les faire entrer dans un schéma de sportivisation, qui se présente souvent comme allant-de-soi. Il faut donc se méfier des allant-de-soi, dès lors que la réhabilitation des jeux populaires et de tradition ne s'accomplit plus en termes nostalgiques voire compassés comme ce fut le cas pendant une période, mais bien d'en accompagner la promotion, aujourd'hui, dans un climat de vigilance et de connaissance approfondie.

Il est certain que le regroupement de Berrien/Carhaix du 14 au 22 Avril 1990 a pu redonner confiance à ceux qui pensaient que les jeux populaires et de tradition étaient de solides médiateurs de la socialité et de bons instruments pour l'éducation et la socialisation des jeunes générations. Mais cette rencontre n'était envisageable que parce que deux types de conditions fortes étaient alors réunies:

1. D'une part, l'existence de travaux de chercheurs orientés vers la signification historique, sociale, idéologique, anthropologique ou encore civilisationnelle des fêtes et des jeux dans l'espace et dans le temps, ainsi que des recherches tournées vers l'étude des divertissements ceux notamment qu'on peut rassembler sous le vocable de cultures corporelles (les danses les fêtes et les jeux). En outre, maintes monographies ou polygraphies, décrivant les *thesaurus* locaux ou régionaux en matière de jeux, étaient venues étoffer les bases de données disponibles.

*

- Parmi les contributions, il faut signaler les enquêtes de l'américain Brian Sutton-Smith⁷ et de ses différents collaborateurs, qui permettaient de découvrir de par le monde maintes traditions de jeux d'enfants et d'adultes, et d'en fixer les traits dans une mémoire à l'abri du temps.
- De même les idées de Norbert Elias et de son élève Eric Dunning, ont eu l'immense mérite de dessiner un cadre civilisationnel, éducatif, et social à l'intérieur duquel la signification des activités festives et ludiques de divertissement et de loisir pouvaient trouver leur place légitime⁸. On sait que dans la pensée de Norbert Elias, la notion de civilisation est le corrélat de celle de violence. Une société se définit par son degré d'accomplissement en matière de civilisation; cette dernière étant à son tour définie par sa capacité plus ou moins grande à conjurer, de manière constante, l'irruption de la violence.
- Des approches comme celle de Henning Eichberg, également, privilégiant le biais de la temporalité, ont tenté d'appréhender les ruptures et les continuités dans différentes configurations corporelles, festives et spectaculaires⁹.
- D'autres travaux à visée ethnographique, sociologique ou anthropologique ont peu à peu complété cet effort de compréhension de ce qu'ont été et ce que peuvent être les jeux populaires et de tradition en les sortant d'un contexte d'inscription où ils n'apparaissaient jusqu'alors que comme des curiosités exotiques ou folkloriques, voire des occupations sans intérêt, afin de les hisser sur une scène réflexive où ils retrouvent une place en termes de maillon caractéristique d'un patrimoine culturel bien défini, i.e., sur la base d'une configuration locale ou régionale. En ce sens, la polygraphie récente de Cristóbal Moreno Palos, *Jeux et sports traditionnels en Espagne*¹⁰, même incomplète, œuvre utilement dans cette direction.

*

Ajoutons qu'avant le Colloque de Berrien/Carhaix, dans le cadre d'une précédente rencontre internationale, à Poul Fetan en centre Bretagne, au mois de Novembre 1987, le rassemblement d'une quarantaine de chercheurs européens, avait voulu donner, pour le vieux monde, le coup d'envoi d'un échange sur ce même thème des jeux populaires et de tradition mais cette fois dans leur confrontation avec l'envahissante expansion du spectacle sportif. Ce fut alors l'occasion de démarquer l'originalité de ces jeux et de délimiter les lignes d'un débat à multiples entrées qui n'ont pas jusqu'à présent été épuisées ni toutes explorées, tant s'en faut. Malheureusement, pour des raisons financières, les actes de cette rencontre intitulé *Le corps en procès*, (250 pages environ) n'ont pu voir le jour.

⁷ B.Sutton-Smith, *Folkgames of Children*, Texas, American Folk Society, 1972.

⁸ Norbert Elias, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Paris, Fayard, 1994, trad. De *Quest for Excitement*, 1986, Basil Blackwell.

⁹ Henning Eichberg *Leistung, Spannung, Geschwindigkeit*, Stuttgart, Klett-Cotta, 1978.

¹⁰ Cristóbal Moreno Palos, *Juegos y deportes tradicionales en España*, Alianza Deporte, Consejo Superior de Deportes, 1992

2. D'autre part, la deuxième série de conditions fortes à remplir, pour qu'une mobilisation reprenne dans l'intérêt des jeux populaires et de tradition, était bien qu'ici ou là des initiatives très pratiques, cette fois, réalisent des actions de diffusion culturelle dans les différentes régions du monde et en particulier dans la vieille Europe. Dans un premier temps, ces initiatives permettaient d'assurer une sauvegarde d'urgence et d'entreprendre des programmes de conservation aussi bien que de popularisation.

- Dans ce souci, on mentionnera une initiative pionnière, du côté de l'université catholique de Louvain, qui après les travaux d'Hermann Smulders¹¹ et de Roland Renson a permis de donner une consistance institutionnelle à un projet de réhabilitation des jeux populaires et de tradition en *Flandre*, dont Erik de Vrøede¹², ici même, nous entretiendra.
- À la même époque, et dans une optique nettement alternative, Pierino Daudry, dans le *Val d'Aoste*, avait déjà réalisé à la fois des dispositifs pratiques et développé, par des publications régulières, des instruments facilitant une meilleure compréhension des jeux et traditions caractéristiques de la région autonome valdôtaine.
- Dans le Nord de l'Europe on découvrira la conception originale de l'Académie populaire (Folkehøjskole) de Gerlev et du recours nettement éducatif fait aux jeux populaires dans la formation des jeunes sessionnaires qui fréquentent l'établissement. Les études de Jørn Møller¹³ sont pour beaucoup dans cette conception dont le trait singulier est de construire un recul critique sur les différentes formes de sport (*idræt*). On regrettera l'absence de notre collègue Møller à ces présentes journées de Plouguerneau.
- Plus près de nous, il y a quelque temps, Dominique Ferré relançait à Monterfil, au cours d'un festival annuel, l'attention sur les *jeux gallos*.
- Comment, dans cette énumération forcément arbitraire, et incomplète, ne pas mentionner aussi, pour la Bretagne, l'inlassable disponibilité de mon ami Guy Jaouen qui, depuis une vingtaine d'années a œuvré de manière cohérente et résolue à la promotion des *jeux populaires bretons* sans toujours rencontrer les soutiens escomptés?

Aussi, en affirmant leur présence aujourd'hui, les représentants des *traditions hispaniques* de jeux sont-ils évidemment les bienvenus et c'est avec plaisir que nous prêterons attention et intérêt à leurs interventions.

*

¹¹ H. Smulders, Typologie et schémas de diffusion des jeux traditionnels en Flandre, thèse de doctorat, Louvain, 1982.

¹² Erik de Vrøede, Roland Renson, Actes du deuxième séminaire européen sur les jeux traditionnels, Volkssport Centrale, Leuven, 1991.

¹³ Jørn Møller, *So i Hul - og 99 andre gamle boldspil og kastelege* (Gamle idrætlege i Danmark: Legebog1), Kastrup: De Danske SkytteGymnastik og Idrætsforeninger, 1990a; *Hund i Lænke - og andre gamle fange- og findelege*, (Legebog 2), 1990b; *Føde en Bjørn -og 99 andre gamle smidighedsøvelser og styrkelege*, (Legebog3), 1990c; *Snøre Vibe -og 99 andre gamle kamp- og kaplege*, (Legebog 3), 1990d.

L'actualité des jeux populaires et de tradition c'est d'abord s'interroger pour savoir comment gérer leur avenir. C'est là un motif à lui seul suffisant pour décider d'organiser la présente session de travail et, faire que leur réintégration dans l'histoire des hommes et dans leurs différentes régions ne s'accompagne pas d'une fausse reconnaissance.

- On sait, en effet, comment des tentatives pour faire revivre ou préserver des traditions menacées, ont dégénéré en exhibitions mercenaires, à l'image de ces Carnavals artificiels qui n'attirent plus que des "touristes" c'est à dire des témoins totalement étrangers aux subtilités d'origine de ces événements quand ils avaient pour vocation de s'adresser d'abord aux autochtones. Il y a là une rupture historique et sociale, dont ces festivités ne sont pas à la veille de se remettre.
- La constante menace de sportivisation - au point qu'on peut hésiter à parler de sports populaires et préférer évoquer les jeux populaires - est, d'un autre côté, une réelle difficulté dont il faudra bien triompher, sous peine de perdre, là encore, l'esprit singulier qui devrait animer ces jeux, comme l'exemple récent du pétéca¹⁴ brésilien vient l'illustrer. En d'autres termes la voie est étroite dans l'entreprise de restitution de leur vérité à ces jeux.

Cependant il ne faudrait pas non plus considérer que leur réhabilitation ait à suivre une mise en œuvre trop stricte, en s'alignant sur des principes de diffusion qui accentueraient leur "bureaucratisation", instituant des calendriers trop rigides, des hiérarchies à contre-sens, des championnats hors de propos ou des records dérisoires. Par nature, si on observe bien, on constatera - et c'est justement là l'un des traits qui les distinguent nettement des spectacles sportifs - que ce sont des supports culturels en évolution continue.

Nulle part, en effet, on ne joue tout à fait de la même façon au "même" jeu. L'improvisation, les emprunts, les innovations, ont toujours fait partie de la spécificité des jeux populaires. C'est aussi ce qui les a maintenus vivants aussi longtemps et, par contrecoup, c'est aussi ce qui a rendu leur étude difficile dans les premiers temps. Leur grande différenciation heurtait les efforts de synthèse trop souvent formels là où il s'agissait de reconnaître un sentiment particulier de la vie retraduit dans ces jeux, selon les régions, i.e., selon les environnements et les hommes, bref là où il s'agissait d'être attentif à ce que les Danois nomment d'un terme strictement intraduisible le "*folkelig*"¹⁵, notion qu'on peut tenter de rendre (mal) en français par "art de vivre". Ce sont les différences qui affectent ces arts de vivre qui donnent leur coloration particulière, selon les lieux, les époques et les activités, aux jeux populaires et de tradition. L'ancrage de ces derniers est toujours déterminé par un *ici* et un *maintenant*. Surtout, ce qui caractérise profondément l'aspect *folkelig* des jeux populaires c'est que leur accomplissement correspond toujours à un moment de promotion de la paix sociale, i.e., à un reflux de la violence, à la concorde, à la mise

¹⁴ Sorte de volley-ball se jouant à la main avec un volant ou badminton sans raquette. Il est curieux que les comparaisons fassent toujours appel à un terme venu du sport.

¹⁵ La traduction par populaire en français ne donne qu'une image très affadie de la notion.

en sommeil des tensions, des contradictions et des antagonismes pour la simple raison qu'ils requièrent l'assentiment et la coopération, sinon de tous, au moins du plus grand nombre.

C'est par une illusion d'optique, généralement, que les historiens ont retenu les aspects violents ou dramatiques des jeux populaires. Il est bien évident que la chronique savante ne pouvait retenir de ces manifestations que les traits exceptionnels. C'est ce qu'elle a fait, mais en livrant, du même coup, une vision déformée de leur vocation profonde. Ce traitement des jeux leur a fait du tort et a sûrement renforcé leur relégation durant une longue période.

*

Aussi dans la perspective de les réinstaller solidement dans l'actualité, convient-il de n'en pas déformer la portée en respectant d'abord leur inspiration originelle qui est étroitement liée à une conception enjouée mais surtout rurale de la vie. À l'heure où les mouvements écologiques et alternatifs amplifient un discours critique sur les aspects dégénéralants des sociétés industrielles (c'est *l'industrialisme* qui est en fait dégénéralant), c'est en cherchant aussi à comprendre ce qui faisait la cohésion de cette conception rurale que nous pouvons contribuer à rendre aux jeux populaires et de tradition toute leur utilité.

En particulier, transmettre aux jeunes générations une part de cette assise culturelle inscrite dans la longue durée¹⁶, doit permettre d'engager partout où cela est possible des actions non plus seulement militantes au sens trivial, i.e., revendicatives, mais d'impulser des stratégies éducatives avec la plus large part des intervenants du monde de l'éducation. Les initiatives déjà prises dans cette optique se révèlent encourageantes.

L'enjeu dès lors n'est plus simplement de séduire les jeunes publics par les aspects techniques des jeux ou leurs traits insolites, mais d'entreprendre une action en profondeur qui implique une responsabilité plus claire sur les attentes concernant la relance d'un processus de socialisation global, aujourd'hui fort mal en point.

¹⁶ Voir sur cet aspect l'excellent livre de M. Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen-âge et sous la renaissance*, Paris, Gallimard, 1970.

Introduction

Quels jeux de tradition pour le XXI ème siècle en Europe?

Guy Jaouen,
Président de la FALSAB, secrétaire de la FILC

Dix années après le colloque européen de 1990 en Bretagne, et le grand rassemblement de jeux traditionnels de Carhaix, il était important de refaire le point sur la situation des Jeux et Sports traditionnels en Europe.

Plusieurs éléments nouveaux motivaient cette rencontre de Juillet 1999 à Plouguerneau.

I - Motivations

De nombreuses rencontres et colloques sur le thème des Jeux populaires ont eu lieu un peu partout en Europe depuis le début des années 90. D'autres manifestations ont traité des jeux populaires dans leur globalité. En voici les exemples connus.

- En Belgique (Louvain) en septembre 1990 - 16 pays représentés
- Au pays Basque (San Sebastian) en août 1991 - 4 régions et pays représentés
- Au Val D'Aoste (Aosta) en novembre 1995 - 8 régions d'Italie représentées
- Aux Iles Canaries (Puerto Del Rosario) en décembre 1996 - 5 pays représentés et 7 régions d'Espagne.

De nouvelles circulaires ministérielles ont vu le jour en France et en Espagne par exemple, entraînant un changement d'attitude du corps enseignant sur l'utilisation pédagogiques des jeux populaires, même si la force de l'habitude fait que cela reste encore trop soumis à des initiatives individuelles. Il faut en particulier souligner le travail remarquable que l'on a vu se développer dans certaines régions autonomes d'Espagne.

Des instances internationales ont pris, en général après un travail avec les différents relais représentant les jeux populaires, des directives ou orientations intéressantes et importantes :

- **Recommandation du parlement Européen** à la Commission Européenne (Mai 1994) en ce qui concerne les instruments d'une politique active de l'Union Européenne dans le domaine du sport, dans laquelle le parlement invite la commission à établir un programme spécifique de promotion des sports régionaux et traditionnels.

Ce rapport fait suite à une motion déposée par les responsables Européens qui s'étaient réunis en 1990 en Bretagne. Un dossier avait été expédié en 8 langues aux parlementaires européens de la commission culturelle (dossier suivi par Mme EWING, député d'Ecosse).

- **Recommandations de l'UNESCO** suite à la réunion de Punta Del Este (Uruguay - Décembre 1999).

Objet : Promotion et préservation des jeux traditionnels dans chaque pays.

Y participaient 64 ministres et hauts fonctionnaires de l'éducation physique et du sport, de nombreuses organisations non gouvernementales, le C.I.O.

De nombreuses expériences, en relation avec le monde scolaire ont vu le jour (Bretagne, Picardie, Aveyron, Danemark, Val D'Aoste, plusieurs régions d'Espagne, etc.). Suite à ces expérimentations nécessaires, de nombreuses questions et suggestions étaient formulées par les enseignants pour savoir comment, et jusqu'où, les jeux populaires pouvaient s'adapter pour accompagner une démarche pédagogique alternative de redécouverte des jeux à l'école.

Des associations, anciennes ou nouvelles, ont utilisé ces changements structurels pour se lancer dans l'aventure d'une activité (professionnelle ou non) dans le domaine de l'animation par les jeux en général, complétant ainsi un réseau de plus en plus solide :

- Festi-Jeux; la Maison des jeux de Grenoble, Wellouej, Kulki, Créajeu, Partajeu, la Jaupitre, Ti Ar Gouren, le Parc des jeux d'Argol, "la semaine des 4 jeudis", "Féa" et même la Falsab pour une part de ses activités, etc.

Dans le même temps, le monde a très vite changé. Comme nous le disions en 90, nous étions à la fin d'une étape, à un tournant de nos sociétés, avec tous les défis que cela sous entend. Le phénomène de la mondialisation économique, par exemple, entraînant avec elle une tentative de mondialisation culturelle, a mis sur le devant de la scène des erreurs sociétales que nous dénonçons. Comment ne pas comprendre alors, qu'au fur et à mesure que l'éloignement des décisions économiques s'accroît, les citoyens-électeurs que nous sommes, n'en viennent aussi à réclamer en contre partie des dispositifs donnant plus de décisions politiques de proximité. Cela joue en faveur de la démocratie locale, et donc aussi en faveur des pratiques identitaires autochtones.

II - Les Jeux Populaires et la Démocratie

Le monde va de plus en plus vite aujourd'hui. Les questions fondamentales concernant les choix de société ne sont cependant pas toujours posées comme il le

faudrait, c'est à dire avant les expérimentations, mais bien souvent après que nous ayons été mis devant le fait accompli.

La théorie uniquement gestionnaire de la mondialisation, pour laquelle il n'y a que deux éléments sur terre, l'individu en tant que consommateur potentiel, et la Terre en tant que cadre d'un marché, doit nous renvoyer à une réflexion plus critique sur les grandes orientations qui nous sont imposées aujourd'hui : sports, éducation, culture, environnement, économie, etc.

Depuis l'avènement de la société industrielle, de nombreux jeux traditionnels ont été transformés, d'abord en pratiques très codifiées et réglementées, les sports, puis certains de ces sports en activité de spectacle professionnel . Ainsi au cours du 20^{ème} siècle le modèle olympique a été imposé par les instances étatiques officielles comme lieu de consécration du sport et des grandes valeurs humaines qu'il était censé véhiculer pour un monde meilleur.

Avec le recul, il est vrai que le modèle du sport olympique a permis un brassage mondial d'une élite sportive, et des affairistes. Il a ainsi accentué la standardisation et la sportification de la pratique, avec la mise en avant des records et de l'utilisation commerciale de l'émotion. Cependant, après réflexion sur les notions de "plus haut, plus loin, plus fort", ne peut-on pas affirmer que l'image actuelle de ces valeurs contient également des germes de non tolérance, de non convivialité et d'arrogance, créant ainsi de **nouveaux couloirs d'incompréhension** pour la masse des pratiquants, particulièrement les enfants.

Enfin, comment ne pas penser que **le système de recherche de performances artificielles** que cette devise a engendré, est un double échec (drogue et violence)?

Pendant ce temps, les camps retranchés, ou les mouirois, dans lesquels la plupart des états européens - sauf l'Irlande sans doute (1) - avaient mis ou laissé les autres jeux traditionnels, avaient créé un esprit fataliste qui ne laissait entrevoir aucun avenir pour ces activités ludiques. La seule ouverture proposée aux pratiquants des sports non institutionnels fut d'ailleurs pendant longtemps l'assimilation à une discipline olympique de famille voisine.

Pourtant les jeux traditionnels représentent un espace de valeurs sociales qui ont souvent mis de longues années à trouver un équilibre dans leur environnement. La langue, le terroir, la coutume locale les ont modelés tels que nous les connaissons aujourd'hui. Le résultat y est plus mesuré, moins importante la victoire, moins importante aussi la défaite. Le déroulement de la partie est encore vécue comme un des éléments centraux d'une fête populaire.

Les jeux avaient un vrai rôle social : régulateurs de tension dans les défis publics, moyens de communication avec les autres, système d'intégration du joueur dans un milieu nouveau. C'était **un monde en perpétuel mouvement** qui, tout en paraissant figé, reflétait là **un monde complexe de diversités, d'ouverture sur d'autres mondes, d'autres cultures.**

La situation humiliante, où les joueurs devaient s'identifier au dominant, est un exemple type d'aliénation de la personne. Pourtant cette action de "formatage" , par l'effacement artificiel de la mémoire et l'histoire, avait des effets pervers, contraire à l'intérêt général puisqu'en asservissant, l'on élimine aussi les facultés d'inventivité et

d'ingéniosité pour mettre en place un système d'assistantat. L'on peut d'ailleurs élargir cette réflexion à l'ensemble d'un groupe de population : autrefois, les enfants créaient, inventaient leurs jouets, avec des influences externes bien sûr; aujourd'hui l'enfant subit l'offre commerciale qui crée la demande. Les jeux traditionnels peuvent être comparés à **des espaces de liberté** où les enfants aménagent, modifient, réinventent les jeux des adultes. Dans les sports d'aujourd'hui, réglementés, cadrés, l'enfant est contraint de s'ajuster aux normes imposées sans trouver le même espace de liberté pour son imagination. Ceci peut expliquer la mobilisation de son énergie dans des recherches de transgression des règles.

Les jeux traditionnels régionaux, au même titre que de nombreux éléments de la culture populaire : langue, culture culinaire, culture vestimentaire, musique, danse, arts, etc, sont parmi les éléments qui peuvent servir de **clignotants démocratiques à une société**. Saurons-nous mettre en avant nos valeurs devant l'uniformisation culturelle ?

En effet, là où il n'y aura plus de place que pour le moins de langues possible, dans un esprit de rentabilité et pour une meilleure pénétration commerciale, le moins de différences culturelles possible, nos dizaines de milliers de jeux populaires, éparpillés à travers les continents, n'auront évidemment plus leur place, et avec eux tout le patrimoine qu'ils représentent...

III - La reconquête des jeux du patrimoine

En nous réunissant à Plouguerneau, au bord de l'océan atlantique, soit au "bout du monde" - Penn ar Bed - (le nom du département Finistère en langue bretonne), nous avons choisi un lieu symbolique. Ce lieu symbolise à la fois **l'enracinement culturel des gens pour leur terre, et aussi en même temps le désir, l'envie d'ouverture et de connaissance des autres cultures**. Des dictons existent dans toutes les langues pour refléter cet attachement aux racines, un seul suffit sans doute car il est suffisamment clair " **Pour savoir où l'on va, il faut savoir d'où l'on vient** ". Le Docteur Cotonnec, fondateur de la FALSAB en 1930 avait choisi un deuxième " *An dazont zo etre daouarn ar yaouankiz, ha savet vez war diazezoù an amzer dremenet !* " (*l'avenir appartient à la jeunesse, et se construit avec le passé comme fondement!*)

Nous étions donc dans une phase où il fallait trouver les moyens de remettre en valeur, avec la vague de soutien actuelle, des jeux anciens, même s'ils paraissent nouveaux pour les enfants. **Comment donc marier tradition et modernité**, soit proposer les jeux traditionnels dans toute leur globalité, technique, culturelle et sociale, et non pas seulement technique comme c'est le cas pour les sports mondialisés ? Ceci est en effet primordial, car l'on pourrait utiliser les jeux traditionnels uniquement sous l'angle technique, comme des jeux nouveaux, sans donc aborder le contexte culturel et social.

Il nous fallait mettre sur la table, en vrac, tous les problèmes relevant de la transmission de ce riche patrimoine aux générations du 21^{ème} siècle : Comment faire

entrer les jeux traditionnels dans les écoles pour une pédagogie alternative où la convivialité et la continuité culturelle entre générations serait mise en avant ? Comment aussi ne pas dénaturer les jeux tout en laissant une complète liberté d'invention de variantes aux enfants ? Comment aménager la pratique pour l'enfant, au travers du matériel et des règles, tout en respectant le jeu ? Comment former les professionnels de l'éducation ? etc...

Un autre enjeu d'importance existait : Comment faire pour que les fédérations ou amicales gérant les jeux de tradition ne tombent pas dans le piège du folklorisme, de l'exhibitionnisme ou du copiage du modèle olympique ? Jusqu'où les fédérations de jeux populaires peuvent-elles aller sans "perdre leur âme" ? Comment faire pour que le lien entre la pratique scolaire et la pratique "traditionnelle" continue d'exister naturellement ? Comment faire pour que l'animation touristique ne tombe pas dans l'exotisme ?

Ce sont là quelques uns des **défis majeurs**, des questions fondamentales pour les prochaines années.

IV - Conclusion

Comme en 1990 où nous avons décidé de travailler en réseau pour échanger nos expériences, nos informations, pour aussi mettre en commun nos forces lors d'organisation d'actions communes, l'avenir d'une solution alternative par les jeux traditionnels à l'école se trouve dans l'extension de ce réseau, et la création de multiples sous réseaux.

Les cultures populaires régionales doivent être enseignées à l'école de façon structurelle, avec le chant, la musique, la danse, les jeux, la langue, etc. C'est l'équilibre de l'enfant dans son environnement qui est en cause.

La création d'un bureau de coordination européenne pour les jeux traditionnels et populaires reste toujours d'actualité aujourd'hui. Son rôle serait d'autant plus important qu'il pourrait servir de boîte aux lettres et de centre d'information pour les différents réseaux travaillant sur les jeux traditionnels :

- Réseau de chercheurs universitaires
- Réseau de conseillers pédagogiques et d'enseignants
- Réseau de fédérations
- Réseau des organisateurs de rencontres ou fêtes sur ce thème, etc.

Ce livre donnera aux lecteurs des exemples concrets de ce qui s'est déjà fait dans différents pays ou régions, pour bien montrer qu'il est possible de réinscrire dans nos collectivités ces dispositifs culturels et éducatifs. Son ambition est de multiplier les initiatives et les critiques, au profit d'une réflexion plus globale, avec un champ de vision beaucoup plus élargi, sur la manière dont l'éducation populaire se voit proposée aux adultes de demain.

- (1) La G.A.A., Gaelic Athletic Association est aujourd'hui la plus grosse organisation de masse en Irlande avec 2850 clubs. Elle regroupe environ 750 000 membres, soit presque 25 % des habitants (310 000 licenciés et 230 000 non licenciés en 1984) dans les disciplines suivantes : Hurling, Camogie (le Hurling au féminin), Foot bal Gaélique, Hand ball (similaire à la pelote basque) et Rounders (l'origine du Base Ball américain). Tous les sports sous la responsabilité de la GAA sont inscrits au programme scolaire et des championnats scolaires sont organisés depuis le début du siècle en primaire, collège et lycées.

Les C.E.M.E.A.¹⁷ et les jeux de tradition

Robert Le Hurte, CEMEA Bretagne

L'histoire des pays est jalonnée par les événements historiques. En France, l'année 1936 est l'époque du Front Populaire marquée par différentes conquêtes sociales dont la loi des congés payés qui donnait aux travailleurs quinze jours de salaire pour faire une coupure dans une vie très dure. Un sous-secrétariat d'Etat aux loisirs fut créé. C'était une extraordinaire innovation : le loisir, privilège d'une minorité, devenait le droit de tous.

Dans ce contexte favorable, une idée à laquelle songeaient des tenants de l'éducation nouvelle allait pouvoir se concrétiser par l'organisation au printemps 1937 du premier « Centre d'Entraînement pour la formation du personnel des colonies de vacances et des maisons de campagne des écoliers » destiné à une soixantaine de stagiaires. Ce fut le point de départ des C.E.M.E.A (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active) très connus actuellement pour leur action de formation dans le vaste domaine des Centres de Vacances et de Loisirs.

Quelques stages, réduits pendant la guerre 1939 - 1945, furent le levain d'une longue aventure pédagogique et du développement progressif d'autres champs d'application et d'intervention ; citons :

- l'animation professionnelle
- l'insertion sociale et professionnelle
- la petite enfance
- la santé et la psychiatrie
- l'accompagnement d'événements culturels
- la politique de la ville
- l'environnement
- les actions européennes et internationales car les idées et les pratiques ont fait tache d'huile et ont touché d'autres pays, à tel point qu'une fédération internationale ; la F.I.C.E.M.E.A., reconnue par l'UNESCO, a dû être créée.

Les militants des C.E.M.E.A se réfèrent en permanence à un capital d'idées et d'acquis accumulés progressivement. Ce capital repose sur un ensemble de valeurs qui ont conduit historiquement à affirmer entre autres que :

- la qualité doit être recherchée dans tous les domaines du travail quel que soit le public concerné, au-delà des difficultés matérielles.

¹⁷ Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active

- l'éducation s'adresse à tous. C'est une valeur fondamentalement républicaine, d'où l'attachement à la convention internationale des droits de l'enfant et l'action visant à promouvoir et à garantir ces droits.
- l'éducation doit être globale, dans tous les moments de la vie, à travers toutes les activités et dans les différents espaces éducatifs (famille, école, loisirs...).
- l'éducation doit se fonder sur l'activité, essentielle dans la formation personnelle et dans l'acquisition de la culture.

Ce principe fonde l'ensemble des actions des C.E.M.E.A. et, en réfutant la dissociation de l'intellectuel et du manuel, confirme la conception de la globalité de l'activité, de la nécessité pour l'être humain de s'y investir totalement.

D'autre part, il ne peut être question du rejet de tel ou tel type d'activité. Ce qui fonde l'intérêt, c'est la manière dont elle est appréhendée, par exemple les C.E.M.E.A se sont toujours impliqués dans la recherche et la diffusion de tout ce qui concerne le patrimoine : les chants, les danses, l'artisanat...et bien sûr les jeux traditionnels à mettre en valeur et à protéger, non pas par nostalgie des activités du passé ou par allergie à ce qui est contemporain, mais à cause de leur richesse particulière.

C'est ainsi que depuis des dizaines d'années, il a semblé indispensable de remettre en honneur les jeux de tradition enfantine et populaire pour leurs valeurs exceptionnelles et leurs qualités irremplaçables :

- les enfants y trouvent l'occasion d'exercer nombreux gestes ou mouvements utiles à leur développement dans un rythme correspondant à leurs possibilités,
- les relations sociales s'y acquièrent dans de bonnes conditions,
- les joueurs peuvent prendre des initiatives personnelles d'adaptation au cadre et aux circonstances avec des improvisations fantaisistes non concevables dans un sport codifié,
- les règles de jeux, transmises oralement, parfois suivant un subtil cérémonial à base de gestes, comptines, "formulettes", sont bien respectées et ne sont jamais paralysantes,
- rares parmi ces jeux sont ceux qui ont besoin de la présence du meneur ou de l'arbitre, car ils doivent se dérouler librement.

Les C.E.M.E.A. proposent régulièrement ce type de jeux dans leurs stages et leurs publications* dans des versions qui ont fait leurs preuves mais qui peuvent s'intituler

* « Les Cahiers de l'Animation Vacances Loisirs » (4 numéros par an)
une publication des C.E.M.E.A. – 24, rue Marc Séguin – 75883 PARIS CEDEX 18

* « La cure de santé et les jeux des enfants » (épuisé)
par André Schmitt et André Boulogne

* « Vers des Jeux sans animateurs »
une publication des C.E.M.E.A

* « Aux quatre coins des jeux »
par une équipe de formateurs des C.E.M.E.A

* « Jeux sans frontières » (un livret et 24 fiches de jeux)
une publication des C.E.M.E.A

* « Jeux traditionnels et jeux sportifs - Base symbolique et traitement didactique »

et se pratiquer ici ou là de façon un peu différente et tout aussi intéressante (par exemple « le bâtonnet » présenté plus loin). La surprise est souvent grande chez les stagiaires en formation qui découvrent, par la pratique, les possibilités et la richesse des jeux issus de la tradition. Il y a bien sûr toute la gamme des jeux de balles, billes, cordes, marelles, osselets, palets, quilles... mais en voici quelques autres dans une rapide évocation :

- ◆ **Le « saute mouton »** ne figure plus que comme un exercice sympathique dans de nombreux entraînements sportifs ou séquences d'éducation physique. C'est un grand dommage pour cet excellent jeu de tradition populaire universellement pratiqué depuis des temps très anciens : il présente une quinzaine de formes variées et originales, mais oubliées, pouvant se pratiquer calmement ou intensément et s'adapter ainsi à différents âges.
- ◆ **Le jeu de « béret »** fut un des privilégiés des cours de récréation à l'époque où la coiffure des garçons était le béret en question. Bien que la mode ait changé, on peut toujours y jouer avec autant de plaisir en utilisant un foulard noué ou un petit vêtement bien roulé en boule.
- ◆ **Les « barres »** est un jeu dont les règles sont simples (de la course-poursuite et de l'esquive), qui ne demande aucun matériel et qui se pratique sur un terrain plat et dégagé (d'où sa vogue dans les cours d'écoles et certains quartiers, il y a seulement quelques dizaines d'années). Des garçons, des filles, des grands, des petits peuvent y jouer, chacun adoptant une action à sa mesure et à son goût. Le mélange des joueurs d'âges et de sexes différents offre une grande quantité de comportements et stratégies possibles et donne lieu à plusieurs jeux dans le jeu. Cette possibilité décuple l'intérêt des « barres » dont on retrouve la trace dans les siècles précédents.
- ◆ **La « balle assise »** est un jeu insolite. Il n'y a pas de partenaires ou adversaires fixes, il n'y a pas d'équipes, et cependant les joueurs répartis à leur gré sur un espace commun, cherchent à s'emparer d'une balle qui est vivement disputée. Les revirements de situation, les comportements ambivalents et contradictoires, les subtilités et les paradoxes relationnels transforment les conduites habituelles de ce jeu à caractère sportif. En outre, il n'y a pas de score, pas de vainqueur, pas de vaincu ! C'est un autre aspect insolite de ce jeu.
- ◆ **Les « trois camps »**
Trois équipes s'affrontent de façon circulaire. Les prises se font par simple toucher. Ce schéma se traduit par une situation paradoxale où chaque équipe menace une autre équipe menaçant l'équipe qui la menace : quels comportements ludiques ces rapports insolites vont-ils susciter chez les

par Jean-Claude MARCHAL – Ed. Vigot – Paris

* « Le livre des jeux de pions »

par Michel Boutin – Ed. Bornemann - Paris

joueurs ? C'est une situation ambiguë, inexistante dans tous les autres jeux à caractère sportif et qui apporte beaucoup de plaisir par ses multiples péripéties.

- ◆ **Le « bâtonnet »** est le nom général donné à un jeu ancien très répandu. Le matériel utilisé est simple : un bâton d'environ 60 centimètres de long et le « bâtonnet » (morceau de bois cylindrique de 10 à 15 centimètres aminci en fuseau aux deux extrémités). Avec son bâton, on frappe le bâtonnet posé à terre, sur un de ses bouts pointus pour le faire sauter en l'air, puis le reprendre de volée afin de l'envoyer le plus loin possible.
Ce jeu est attesté dans plusieurs régions qui ont apporté leurs marques et adaptations particulières, ainsi qu'une dénomination locale typée : « Kinkel » en Alsace, « Beuille » ou « Guise » en Lorraine, « Bertole » en Aquitaine, « Quinet » en Dauphiné et Provence, « Pirouette » dans le Poitou, « Pilhaouet » dans certains cantons de Bretagne... En Espagne, ce jeu s'appelle « La Picota ». On trouve aussi une variante en Ecosse au 19^{ème} siècle sous le nom gaélique de « Strac agus cat ».
- ◆ **Le « Chambot »** est joué dans la région du Nord de la France à la période des Gras, donc en grande liesse et convivialité et aussi chez nos voisins belges. Deux équipes de quelques joueurs s'opposent sur un terrain quelconque qui peut être accidenté et comporter des obstacles.
Le jeu consiste à frapper une boule de bois à l'aide d'un maillet en bois (le « Chambot ») pour atteindre une cible choisie, en un certain nombre de coups, à partir d'un contrat préétabli.
C'est ce qu'une équipe essaie de faire alors que l'autre l'en empêche. Les discussions pour établir le contrat à partir d'estimations renouvelées à chaque manche représentent une situation originale qu'on ne peut imaginer dans un jeu sportif conventionnel et qu'il est important de préserver.
- ◆ **Le « Gouret »** se joue entre 8 et 12 joueurs, chacun pour soi. Il nécessite également une boule en bois et, pour chaque joueur, un bâton ou une branche assez droite.
Le jeu passe par des moments calmes et d'autres beaucoup plus intenses où les bâtons sont utilisés habilement et judicieusement tant pour pousser la boule que pour parer des coups.
Il peut s'intégrer, ainsi que le « Bazhig Kamm » pratiqué en Bretagne, dans la grande famille des « jeux de crosse » que l'on retrouve dans de très nombreux pays.
C'est un jeu qui mérite d'être connu... alors on ne s'en lasse plus... et on le joue avec jubilation... dans un esprit non compétitif.

Ce rapide échantillonnage est éloquent et donne un aperçu de la richesse et de la variété des jeux traditionnels répertoriés. Il montre également combien les activités ludiques sont une préoccupation constante des C.E.M.E.A. Pierre PARLEBAS¹⁸ assure actuellement la responsabilité de ces activités, dans le cadre du groupe

¹⁸ P. Parlebas est professeur de sociologie à la Sorbonne, Paris V. Il est le créateur de la science dénommée praxiologie motrice, par laquelle il offre des directives méthodologiques et scientifiques pour pouvoir dévoiler la logique interne des jeux traditionnels. Beaucoup de publications des CEMEA font

international « Jeux et pratiques ludiques », en y apportant toute sa compétence et ses réflexions de sociologue et de chercheur en sciences humaines.

Ces jeux sont vécus avec plaisir le plus souvent dans des centres de vacances pour enfants et adolescents ou d'autres structures éducatives post-scolaires ainsi que dans des stages de formation d'animateurs. L'aspect collectif y est très important : on peut y déceler un important réseau de communication et de relation très intéressant pour la socialisation des joueurs.

Intégrer dans les stages des jeux issus du patrimoine régional ou d'autres pays ne pose donc aucun problème. C'est ainsi que pour les C.E.M.E.A d'Aquitaine la relation avec les jeux basques est évidente, pour ceux du Languedoc-Roussillon, il s'agit d'une osmose avec la Catalogne, pour la Picardie, la frontière avec la Flandre et la Belgique n'existe pas... Quant aux C.E.M.E.A de Bretagne, les jeux répertoriés par la F.A.L.S.A.B s'ajoutent à leur inventaire général déjà très copieux. Il sera facile d'en faire découvrir et pratiquer lors de certains stages, plus particulièrement ceux valables pour le B.A.F.A (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateurs) centrés sur les jeux et les activités physiques. Ce qui peut constituer pour les « C'hoarioù Breizh » une source de diffusion non négligeable.

usage de quelques uns de ces principes méthodologiques. Dans ses recherches il démontre qu'il existe des jeux traditionnels qui ont une logique interne plus complexe que les sports. Son œuvre est un extraordinaire exemple pour démontrer scientifiquement la potentialité éducative et motrice des jeux traditionnels.

L'intérêt éducatif des jeux populaires

Pour une approche pédagogique alternative?

Jean-Jacques Barreau
Université Rennes 2 - CERPPE

Au-delà de la considération des jeux populaires comme sujets d'étude savante, leur usage auprès des jeunes offre une opportunité pour en tester les qualités et observer les changements dans les comportements des joueurs par rapport à d'autres habitudes de jeu en vogue, par exemple, dans les jeux dits sportifs.

En d'autres termes, si les jeux populaires attendent encore leurs théories, cela n'empêche pas de les remettre en marche en les offrant aux jeunes publics d'enfants et d'élèves et en cherchant à comprendre ce qui se passe.

On pourrait pour cette nouvelle occasion donnée d'intervenir dans le champ plus spécifiquement éducatif (et non seulement historique ou sociologique) tenter d'attirer l'attention sur quelques caractéristiques des comportements corporels des enfants en situation de jeu traditionnel, et les rapporter à ce qui semble paradoxalement plus familier dans les repères de la culture contemporaine: leurs réactions récurrentes au cours d'activités empruntées aux sports modernes¹⁹.

Tableau 1. Du côté du "sport"

Comment se présentent les enfants dans les engagements corporels habituels à base d'activités simplement sportives?

Les caractéristiques inhérentes à ces manifestations, qu'elles se déroulent en milieu scolaire, péri-scolaire ou dans les quartiers, sont souvent sources de désagréments: il y a d'abord une exacerbation des dispositions individuelles au bruit et au cri, à l'agitation et à l'excitation. L'organisation de l'activité sportive implique un soutien assez intense des efforts aussi bien parmi les partenaires que les adversaires. En même temps l'obligation de s'épauler et de coordonner les actions est la condition pour triompher de l'adversaire. Il y aura donc des gagnants et des perdants. De ce côté il faudra veiller à prévenir les "règlements de compte".

Comme certains auteurs l'ont souligné, les schèmes d'action et de communication sont assez limités en nombre²⁰.

¹⁹ Parler de sports pour les enfants est quelque peu abusif; c'est un excès de langage. Rappelons que les sports modernes sont avant tout des activités d'adultes et que les interprétations pratiques qu'en font les enfants sont le plus souvent modifiées: mais les pressions médiatique et environnementale favorisent ces manières approximatives de parler.

²⁰ Sur ce plan, P.Parlebas a beaucoup insisté sur le côté plus riche des jeux traditionnels par rapport aux activités sportives. Il semble que ce concept de richesse ne soit décliné que sur une échelle

Surtout, l'accomplissement des différentes phases de jeu, sauf à se dérouler selon une observance scrupuleuse des règles, toujours nombreuses, s'effectue rarement sans heurts, litiges à résoudre et contestations intestines.

C'est là que la fonction d'arbitrage prend tout son relief. L'adulte, le maître ou l'arbitre lui-même deviennent les garants d'un bon déroulement des actions. Assurée par un enfant ou un adulte, cette fonction doit être conduite avec une grande fermeté, sans concession, sinon la cadre ludique proprement dit peut à tout moment exploser et faire place à des rixes, des contestations interminables, des conflits, voire à un abandon de la partie. La passion du jeu ou plutôt **dans** le jeu introduit de manière permanente un potentiel de dérégulation que l'arbitre doit impérativement tempérer pour sauver l'entreprise.

Prenons un exemple banal et attardons-nous sur ces "parties" de football enfantin, dans un contexte de jeu libre et non comme activité de club, dans un cadre scolaire ou non, -où, au demeurant, les enfants manifestent, pour certains, des formes d'adresse étonnantes-. On pourra, dès le départ, remarquer qu'une des premières mesures organisationnelles consiste, pour les garçons, à exclure les filles. L'aspect clivant de l'activité n'est pourtant pas inscrit dans ses principes. Et pourtant, il s'impose. De même, les enfants, dans le choix des partenaires, se livrent, pour les "leaders", à une lutte consistant à évincer les moins bons de leur groupe et à les refiler aux "adversaires" ou les laisser sur la touche. Sans le savoir ils appliquent le principe "winning is everything". Ces difficultés qui font obstacle à un rapport détendu et spontané au jeu sportif sont strictement superflues quant à la visée principale; elles sortent toutes, en effet, du cadre ludique proprement dit.

La partie lancée, il faudra veiller à prévenir les actes violents ou les tricheries, les actions trop manifestement "personnelles", etc. La fin de partie sera toujours accompagnée d'une surenchère narcissique des vainqueurs, probablement les plus prétentieux, sur les battus.

Ce qui émerge des constats qu'on peut faire c'est la faible dose d'apprentissage, de toute espèce, gagnée en cours de partie. Les enfants se lancent dans ces activités à partir de la connaissance imaginaire qu'ils en ont acquise sous l'influence des médias (télévision, journaux, etc.) et de celle de leurs environnements. Pour certains, les parents distillent un discours sur le sport en général et le football en particulier lui-même gouverné par des fantaisies. On accordera que comme base d'information et de connaissances, elle est fort peu critique. Pour les jeunes, les jeux sportifs sont culturellement surdéterminés; ils ne peuvent y recourir de manière exempte de préjugés. Le monde du sport est un monde de préjugés, et de faux savoir²¹. Ils

quantitative (plus de relations plus de situations différenciées à l'intérieur d'une même activité); l'aspect qualitatif de cette richesse (sur le plan relationnel, par exemple) aurait autant mérité d'être souligné. P.Parlebas, "Les universaux des jeux sportifs", in Bonhomme, G; Dinety, R; Le Guiner, A; Meunier, R; (éds), La place du jeu en éducation (Actes du Colloque international; Paris, 1989), Paris: F.F.E.P.G.V., 141-159.

²¹ Le meilleur exemple de cette "culture" sportive saturée de préjugés est probablement incarnée par le Baron de Coubertin, dont les thèses sur le sport anglais sont pour la plupart inconsistantes parce que controuvées. Cf., Pierre de Coubertin, Œuvres Complètes, 7 volumes, Köln, Institut Carl Diem, 1977.

s'approprient ces bribes de repères et tentent de les ériger en normes. La cohésion n'est pas au rendez-vous.

L'éducateur ne peut que prendre acte des perturbations créées par ces conditions préalables sur lesquelles il n'a que peu de prise. Il est condamné à "gérer" des configurations assez frustes, celles qui font la part belle aux impulsions primaires voire aux conduites régressives. Les inégalités d'entrée dans le jeu s'accroissent en fin de parcours: le jeu n'a fait qu'accroître les clivages, les a durcis peut-être.

Tableau 2. Situation de jeu traditionnel

La maîtresse a annoncé qu'aujourd'hui, pour la séance d'éducation physique, on jouerait au *chambot*²². Incrédulité. C'est quoi, le chambot? Tous les enfants sont dans la même situation d'ignorance i.e., de découverte. Aucune agitation ne perce, mais une attention soutenue; la maîtresse livre les indications dont elle dispose pour dresser une fiche d'identité du chambot; aux yeux des enfants, le matériel donne de l'importance au jeu, excite leur curiosité; chacun tente de deviner ce qu'on peut faire avec ces engins. La maîtresse poursuit en expliquant les rares règles qui déterminent les actions de jeu. La répétition s'avère inutile. Les enfants ont compris et, se lancent avec application dans le jeu après avoir défini leurs contrats respectifs. La composition des équipes n'a posé aucun problème: personne n'est meilleur que l'autre, pourquoi hiérarchiser?

Le déroulé de la séance est paisible; les enfants investissent, en fonction de leur manière de comprendre ce qu'il faut faire, les différents coins et recoins de la cour; ils croisent d'autres équipes en évitant de perturber leur jeu. Des échanges tactiques brefs, pas toujours avisés, et c'est le coup bien joué ou le coup raté, les socquettes; dans les deux cas, les rires fusent, tant pour la réussite qu'à cause des maladroites. La maîtresse, pendant ce temps observe à la fois l'affairement et le calme des enfants.

La partie s'achève dans la gaieté, avec quelques regrets en bruit de fond. Ceux qui ont gagné ont approximativement approché le contrat. Ils n'en tirent aucune gloire. Ils échangent sur la manière de saisir la crosse pour mieux envoyer la boule etc., Tous rangent le matériel, en le scrutant une dernière fois, comme pour lui arracher ses secrets et, chacun revient à son pupitre, sans bousculade, pour amorcer une autre séance de travail.

Les descriptions précédentes ne font que reprendre des protocoles d'observation courants. Au lieu du chambot, on aurait pu aussi bien évoquer les différents jeux bretons ou flamands, basques ou savoyards. Là n'est pas l'important. Inutile aussi de souligner les contrastes. Ils sont patents.

²² Jeu d'origine du nord de la France qui se joue avec une boule et des crosses rustiques; les équipes doivent se donner comme contrat de rallier un point de la cour ou de l'espace environnant, en un nombre défini de coups, pas nécessairement le même pour les deux équipes. Chaque équipe doit progresser en perturbant l'autre équipe pour qu'elle ne tienne pas le contrat annoncé. L'équipe gagnante est celle qui réalise le meilleur contrat. La portée symbolique de ce type de contrat s'impose d'elle-même.

Sur quelle base, alors, caractériser les différences observées? On retiendra quatre enseignements principaux:

- **Une première donnée** frappe l'observateur: le rapport au temps. Il n'y a pas de contrainte temporelle forte: les enfants peuvent s'y installer et en tirer des repères. En revanche, l'espace n'est pas formel ou formalisé; il est en quelque sorte indifférent: les accidents de terrain sont les bienvenus; lorsque les enfants s'adonnent au chambot dans un quartier de ville ou dans un village, une des vocations implicites du jeu est alors de faire connaissance avec l'environnement physique tel qu'il est, mais surtout de prendre le temps de cette découverte. On sait que les jeux populaires, issus de la culture rurale sont empreints plus d'un rapport au temps qu'à l'espace. L'espace, en effet, est une contrainte issue, elle, de l'urbanisation. Le sport moderne est installé sur cette contrainte²³. Or du point de vue éducatif, la construction de repères temporels reste une tâche complexe. Les jeux populaires obligent par exemple à apprendre à attendre, attendre son tour, sans quitter des yeux les événements qui se déroulent. L'attente prolonge la motivation des joueurs.

- **Une seconde donnée**, concerne l'absence de ségrégation, de clivages; par exemple, la mixité des équipes soulève rarement des difficultés. Les rôles sont assez peu techniques pour susciter des discriminations. La dynamique de jeu est rarement encombrée par des conflits résultants de tels clivages. Ici, ils sont amenés à s'entendre avec les partenaires qui jouent avec eux. La structure de l'action n'engage pas sur la voie de conflits. Le mauvais joueur sera écarté et ne reviendra que lorsqu'il aura appris à composer avec ses congénères et, d'abord en les observant.

- **Une troisième donnée**, touche aux engagements des enfants eux-mêmes dans le déroulement de la partie: ils sont à la fois libres de faire comme ils peuvent, ou comme ils veulent, mais en même temps ils sont redevables vis à vis des autres de leurs efforts de participation. Curieuse situation qui fait que dans le décours de l'action personnelle qu'ils conduisent, ils sont libres de la mener plus ou moins bien, mais en même temps, cette action entre dans une configuration où la responsabilité reste collective. En d'autres termes ils ne dépendent pas des autres au moment où ils conduisent leurs actions, mais ils partagent, quand même, une interdépendance globale, avec les autres, dans l'entreprise collective.

Cette donnée est très intéressante: elle fait écho à ce qu'énonce N.Elias sur le procès de civilisation; la mesure de ce procès, en effet, s'établit en ces mêmes termes: préserver la non-dépendance des individus, leur liberté, comme personnes

²³ Les villes sont des machines à gérer les espaces (verts, parkings, logements, bureaux, surfaces commerciales etc., avec des instruments comme les POS les COS, le zonage, les ZUP, les ZAC, les centres et les périphéries, etc.). On remarquera qu'il y a rarement d'horloges dans ces espaces et jamais dans les espaces commerciaux. Le mode de vie rural, au contraire, fait une place centrale au temps, héritage des cycles de travail liés aux saisons. L'attention porte sur la connaissance des cycles, sur le temps. Le temps c'est aussi l'index de la finitude et, la finitude c'est le lot de la condition humaine, sa limite. Le mythe de la jeunesse éternelle par le sport s'inscrit en faux par rapport à cette détermination; non seulement il expulse toute limite, mais sa ligne de conduite consiste à la transgresser; l'actualité est là-dessus fort chargée. Quant à l'espace, il ne fait pas question dans une configuration rurale: il est partout.

singulières, dans l'interdépendance collective. Cela signifie pour les jeux populaires qu'à l'opposé des jeux sportifs, ils ménagent à peu près tout le temps des degrés de liberté, ceux-là même qui sont à la source des évolutions et des innovations continues des jeux populaires.

- **Une dernière donnée**, s'agissant des résultats acquis au terme des jeux: ils ne sont (ou ne devraient pas) être perçus comme étant importants. Ni insignifiants, ni sensationnels, ils se rangent avec les instruments de jeu. C'est à chacun de les prendre en compte ou non, et de les inscrire dans une mémoire plus ou moins volatile. Les jeux populaires, rappelons-le, se sont longtemps soutenus de la tradition orale avant que les érudits ne les fixent dans des écrits.

En fin de compte ce qu'on peut tenter de tracer comme bilan concernant les apprentissages acquis à travers les jeux populaires, c'est que de par leur longévité, alors même qu'ils relèvent de ce que les anglo-saxons nomment les "sub-cultures", ils agissent dans le sens de la cohésion sociale; ils sont une première approche du lien social dans un contexte collectif²⁴. On remarquera que les enfants dans les différentes régions du monde peuvent accéder aux jeux des adultes. On ajoutera: à certains d'entre eux seulement, ceux-là précisément qui sont les mieux indiqués pour faire l'apprentissage de ce qu'est une communauté. Contrairement à ce qu'une sociologie paresseuse occulte, qui dévalorise, sans examen sérieux, la question de la communauté, en la confondant délibérément avec le thème à la mode du *communitarisme*, en vogue aux États-Unis²⁵, ou en en faisant un synonyme soit de secte, de groupe, voire de ghetto, bref de conglomerat humain mal différencié, il importe de comprendre ce que, dans le cas précis des jeux populaires et de tradition, l'axe de la communauté représente: l'horizon explicite de ces pratiques comme de toutes les autres, i.e., de ces dispositifs inventés par les hommes pour qu'au-delà de leurs divergences, de leurs différences et de leurs antagonismes, ils acceptent de construire une vie où chacun puisse trouver une place. Comme il n'est jamais trop tôt pour débiter cet apprentissage, le recours aux jeux populaires peut avantagusement aider à soutenir cette pédagogie.

C'est à cette condition qu'une action éducative peut renouer avec sa propre cohérence. Aussi les avocats des jeux populaires et de tradition, instruits de toutes ces subtilités et des ressources indéfinies recelées dans le *thesaurus* planétaire qu'ils illustrent, peuvent, sans réserve, assiéger les citadelles éducatives pour convaincre de puiser dans cet extraordinaire patrimoine, d'autant plus que, dans leur position en crise, elles s'obstinent, le plus souvent, à persévérer dans la recherche de fausses solutions.

²⁴ Il y a en effet une construction de ce lien dans le cadre de la prime éducation, au sein du cercle familial et de la configuration environnementale. Mais il s'agit là d'une autre perspective d'apprentissage.

²⁵ Popularisées par les ouvrages d'A. Etzioni, en particulier.

Le Musée des jeux traditionnels de Campo

Fernando Maestro, Directeur
(Trad. Cécilia Delepine)

Le jeu n'est pas seulement patrimoine de l'être humain, les animaux aussi jouent et, de même que pour eux, le jeu nous accompagne tout au long de notre vie. Cependant, chez l'homme, le jeu est quelque chose de supplémentaire qui provient de sa génétique, il ne consiste pas seulement à acquérir et à apprendre certaines normes de conduite qui garantiraient les nécessités premières, mais il façonne l'homme dans son intégralité, tant sur le plan physique que psychique.

En tant qu'activité quotidienne, les jeux sont exposés aux influences de différents environnements: anthropologique, social, économique, géographique, historique, politique, religieux, etc. Cela nous amène à les valoriser en tant que donnée culturelle propre, qui définit une partie de la grande diversité de cultures en les utilisant à différents niveaux: au niveau politique par exemple pour justifier une identité propre.

Cependant, et heureusement, au lieu de marquer les différences qui sépareraient ces cultures, il se produit l'effet contraire: le rapprochement des peuples à travers la diversité et la tolérance. Si on ajoute l'aspect ludique qui est inhérent au fait même de jouer, nous nous trouvons face à une donnée multidisciplinaire de premier ordre.

Pour cette raison, le Musée des Jeux Traditionnels de Campo est né dans l'objectif de faire des recherches, de conserver et diffuser une parcelle du patrimoine culturel en passe de disparaître ou de se modifier et qui jusqu'à maintenant n'avait reçu que peu d'attention de la part des musées. Même s'il est enclavé dans le territoire aragonais et qu'il s'intègre dans le système des musées d'Aragon, sa zone d'action englobe tout le territoire national (c'est pourquoi on peut y contempler des pièces provenant de toutes les communautés autonomes de notre pays) et elle commence à s'ouvrir au reste du territoire européen avec l'arrivée de pièces françaises, belges ou écossaises.

Les antécédents

On peut situer l'origine du Musée de Campo vers la fin des années 70 quand deux sportifs aragonais, Fernando Maestro et Tomás Cabeza, qui aujourd'hui occupent des postes directifs à la Fédération Aragonaise de Sports Traditionnels, ont commencé à faire des recherches sur les jeux et sports traditionnels aragonais en

collectant des pièces et des informations sur le sujet dans les villages de notre communauté autonome.

En 1992, grâce à l'intérêt porté par la Mairie de Campo, le projet de créer un musée qui abriterait la collection amassée jusqu'à ce moment et qui servirait comme centre de recherche et de diffusion du thème des jeux, se concrétise.

Au cours des 6 années qui se sont écoulés jusqu'à son inauguration le 25 juillet 1998, des travaux de réhabilitation des bâtiments se sont réalisés, un projet muséographique a été élaboré et on a travaillé à la résolution des facteurs de caractère technique nécessaires pour mettre en marche une oeuvre de cette envergure.

Le Musée a fonctionné de cette façon durant ces dernières années. Dirigé par Fernando Maestro, depuis la Mairie de Campo, un travail actif de recherche, aujourd'hui étendu à tout le territoire national, et de diffusion s'est développé. Dans cette dernière phase, il est important de souligner, en l'associant à l'organisation de nombreux cours, séminaires, exhibitions de sports traditionnels et activités scolaires, la mise en place de plusieurs expositions itinérantes dans l'objectif de diffuser la thématique du musée.

Pour preuve de ce travail, le musée dispose actuellement de matériels d'exposition correspondant à 3 expositions différentes.

Les jeux traditionnels comme objectifs muséographique. La collection du Musée de Campo.

Le jeu traditionnel a été beaucoup plus qu'un simple passe-temps avec lequel les habitants des deux sexes et de tous âges du monde rural occupaient leurs moments de loisirs. En plus de son aspect ludique, le monde des jeux est rempli de significations et de connotations liées au milieu où ils se développent, puisqu'en eux se manifeste une série de constantes culturelles, économiques et sociales qui vont déterminer à quoi on joue, qui joue, quand, où, comment et pourquoi. Le jeu étant une donnée culturelle, fruit d'une société concrète, indissociable des circonstances qui sont à son origine, son évolution a été parallèle à celle du monde rural.

La modification accélérée que ce milieu a connu depuis les années 60, a provoqué la disparition de nombreuses manifestations culturelles. Ceci est surtout dû au dépeuplement et à l'uniformisation imposée par les moyens de communication. De la même façon, les jeux se sont vus très affectés par cette situation: dans certains cas ils ont disparu, c'est le cas pour une grande partie des jeux pour enfants qui ont été remplacés par des jouets de type industriel ou alors ont survécu mais uniquement dans leur lieu d'origine, quelques jeux de loisirs quotidiens, comme les très répandues "bolos" (jeux de quilles), et enfin, d'autres ont été soumis à un processus de "sportivisation" qui a rendu possible leur survie (lancers de barres, luttres, quelques modalités du jeu de quilles).

Une fois constatée la disparition irréversible de la culture rurale traditionnelle, les travaux de caractère ethnographique qui se sont proposés de l'étudier et de la conserver ont été nombreux. Cependant, le thème du jeu et du loisir en général, n'a pas été traité outre mesure. Dans des Musées, nous sommes habitués à trouver d'abondants exemples qui reconstruisent la société traditionnelle à travers divers aspects en rapport avec le travail (Musées du vin, des céréales...). La perspective offerte par le Musée de Campo présente donc l'originalité d'être un musée qui reconstruit la société traditionnelle non pas à travers le travail mais le loisir: il montre de quelle façon les hommes, les femmes et les enfants du milieu rural se divertissaient, ce qui permet d'aborder cette culture dans une optique nouvelle.

En ce qui concerne les pièces qui composent la collection, en ce moment le musée possède environ 2000 pièces appartenant à 150 jeux, fond qui continue à s'enrichir grâce à l'arrivée de dons provenant d'endroits très divers de l'Espagne et de l'Europe.

Une partie importante de la collection correspond à des jeux de la communauté autonome d'Aragon de laquelle on a prélevé un échantillon réellement significatif et important. Mais le Musée compte aussi de nombreux éléments qui représentent les autres communautés autonomes (parmi lesquelles entre autres: Castille et Léon, mais aussi Castille La Mancha, Murcie, Valence, La Rioja, les Baléares, la Galice, la Cantabrie, la Catalogne, les Canaries, etc). La collection se complète avec des exemples provenant d'autres pays européens comme la France, la Belgique ou l'Angleterre dont le nombre promet d'augmenter considérablement dans un futur proche grâce aux contacts établis.

En ce qui concerne les différents types de jeux représentés dans la collection, on peut distinguer ceux dont les pièces ont été conçues spécifiquement pour eux, car pour un grand nombre, on y jouait avec des objets quotidiens comme des bérets, des bâtons, des pierres quand il ne s'agissait pas simplement d'une série de formules orales ou de codes gestuels (ce type de jeu ayant aussi été recensé et documenté). De part son importance numérique, c'est le traditionnel jeu de "bolos" (quilles) qui se détache (avec différents noms selon les endroits). On en a relevé une infinité de pièces appartenant à différentes variantes locales ou régionales de toute la géographie espagnole et française. Mais le Musée présente aussi toute une gamme de jeux de force (barres et autres lancers), d'habileté "picotas" (piques), "estornijas" (anneaux) de précision "hoyetes" (billes) et beaucoup d'autres auxquels jouaient les enfants, les jeunes gens et les adultes des deux sexes. Enfin, il faut indiquer que même si en général il ne s'agissait pas de pièces spécialement élaborées d'un point de vue esthétique, on trouve quand même dans la collection du Musée de Campo quelques exemples qui se détachent de part leur valeur matérielle et esthétique, comme par exemple la "rana" (grenouille) de Barbastro du XIXème, les particulières "chaves" galiciennes, une sorte de pièce d'échec du XVIIème (curieuse pièce en forme de singe appartenant à un jeu de quille), la pique des Canaries (perche de 4 mètres de long utilisée pour passer les dénivelés et devenue aujourd'hui un instrument sportif), la boule française de fort, jeu de précision qui selon la légende se pratiquait autrefois dans les soutes des gabarres qui sillonnaient la Loire au siècle passé.

Les installations

Le musée se situe dans la partie Est du village. Il s'agit d'une zone occupée par des constructions destinées à l'origine à des usages agricoles (paillers, étables...). Ces bâtiments étant tombés en désuétude ces dix dernières années, ils ont conservé leur caractéristiques esthétiques traditionnelles qui se sont perdues dans le reste du noyau urbain. L'emplacement choisi associe à ces valeurs esthétiques et architecturales, une situation privilégiée sur la route de Benasque et de El Esera qui offre des points de vue magnifiques et lui confère un supplément d'intérêt.

Le bâtiment qui accueille le musée est composé de trois vieux paillers réhabilités et reliés entre eux. Il s'agissait de constructions agricoles de caractère traditionnel avec des murs de grosse maçonnerie, composés de pierres irrégulières et rondes, et couverts de tuiles arabes, respectant ainsi le ton caractéristique de l'architecture populaire de la région.

La réhabilitation a recherché l'harmonisation du bâtiment avec l'environnement urbain. On a gardé la forme et la taille des bâtiments qui formaient l'ensemble, ainsi que les matériaux et leurs caractéristiques, de sorte que soient respectées les valeurs esthétiques et environnementales de la zone où il se trouve.

En ce qui concerne la distribution intérieure, le bâtiment dispose actuellement des espaces suivants: 4 salles destinées à l'exposition permanente, une salle d'expositions temporaires, une terrasse et une cour pour jouer, une bibliothèque / centre de documentation et d'autres espaces à usage interne (réserve, bureau...).

L'exposition permanente

L'exposition présente un échantillon significatif des fonds du Musée, accompagnés d'un grand nombre de panneaux informatifs avec des textes simples explicatifs et d'abondants dessins et photographies anciennes et modernes qui permettent de restituer dans leur contexte les pièces et montrent de quelle façon on les utilisait.

L'optique de l'exposition insiste sur la vision ethnographique, c'est-à-dire qu'elle essaie de montrer au travers des jeux, différentes facettes de la société rurale qui à son tour exerce une influence sur la façon d'occuper le temps libre. Il s'agit ici de répondre à la question "qui pratique chaque jeu?" et la réponse nous donnera aussi des pistes pour répondre à où, quand, comment et pourquoi on y jouait.

C'est pourquoi l'exposition se structure de façon parallèle au cycle de la vie et s'organise en différentes sections:

1- LES JEUX D' ENFANTS

Cette section expose les moyens mis en oeuvre par les garçons et les filles du monde rural pour pallier au manque de jouets et indique comment ils construisaient eux-mêmes les pièces de jeu en utilisant les objets jetés par les adultes ou des éléments provenant de ce qui les entourait. Elle montre aussi d'autres aspects comme la séparation qui s'opérait rapidement entre les filles et les garçons en matière de jeux ou encore la façon dont l'enfant imitait les adultes dans ses jeux.

2- LES JEUX DES JEUNES HOMMES ET JEUNES FILLES

Face à la radicalisation de la séparation entre les deux sexes, à partir de l'adolescence, les garçons et les filles cherchaient des amusements comme les courses de rubans qui leur permettaient de se rencontrer en échappant au dur contrôle de la société.

3- LES JEUX DE FEMMES

L'unique jeu que la femme rurale ait pratiqué dans ses rares moments de temps libre ont été les quilles. Celles qui sont dans cette salle représentent une significative sélection provenant de différentes communautés autonomes, ce qui nous permet de connaître la fonction sociale que ce jeu représentait et ses diverses connotations de caractère sexuel, comme jeu initiatique, etc.

4- LES JEUX D' HOMMES

Les jeux d'hommes, beaucoup plus nombreux et variés, occupent les deux salles du premier étage. Le parcours commence avec les loisirs quotidiens (avec divers jeux de pelote et autres jeux en rapport avec la précision: "tejos", "llaves" (clés), "hoyetes", la "rana", et bien sûr les très nombreuses variantes du jeu de quilles (mais avec des caractéristiques et des connotations bien différentes de celles des femmes) et il se termine par tout ce qui se pratiquait uniquement pendant les fêtes : les lancers, les déplacements et levers de pierres ou de charges, les luttes, les courses...

Services et activités du Musée

Les lignes de travail du Musée tournent principalement autour de deux axes, **recherche** et **diffusion**. Pour ce qui est du premier, en plus des service de la bibliothèque et du centre de documentation, des cours, séminaires et congrès sont au programme. Quant à la diffusion, le Musée de Campo offre des visite guidées pour les scolaires, des publications et diverses activités d'animation.

La Mairie de Campo tout comme le Musée, à travers la personne de son directeur, Fernando Maestro tel: (34) 974 55 01 36 ou par son adresse électronique - museocampo@spicom.es - sont à votre entière disposition pour éclaircir le moindre doute ou le moindre problème qui puisse se poser aux personnes intéressées.

Les sports et jeux traditionnels en Bretagne

Par Guy Jaouen, Président de la Confédération FALSAB, secrétaire de la FILC

1- Introduction

Dix années après le colloque Européen de Berrien/Carhaix sur les jeux traditionnels et la grande fête des jeux à Carhaix en 1990, il était intéressant de faire le point sur la situation des sports et jeux traditionnels en Europe. C'est ce constat qui a motivé la rencontre de Juillet 1999 à la pointe de la Bretagne, à la fois dans des terres coincées au fin fond de la Bretagne, mais aussi dans une région ouverte depuis toujours sur le monde entier de par ses accès maritimes.

De nombreux colloques et rencontres ont eu lieu un peu partout en Europe dans les années 90. C'est un signe de vitalité et cela conforte notre conviction que les jeux traditionnels ne peuvent pas disparaître, un peu comme si l'on aurait simplement changé de système informatique d'un siècle à l'autre, et qu'une partie de la mémoire des disquettes ne serait pas passée d'un système à l'autre.

Nous avons appris à travailler ensemble depuis quelques années, et cet enseignement est source de réconfort et de renforcement de notre mouvement. Il doit encore s'amplifier et mieux se structurer pour mieux appréhender les épreuves futures qui ne manqueront assurément pas de se faire jour.

Signalons aussi un des résultats concrets de la rencontre de 1990, qui fit suite à la motion que nous envoyâmes aux députés en 8 langues. Je parle de la résolution du **Parlement Européen**, votée en mai 1994, et qui " recommande à la commission d'établir un programme spécifique de promotion des sports et jeux régionaux et traditionnels". La même année, l'**UNESCO** lançait un inventaire mondial des jeux et sports de tradition. Il y eut également les instructions officielles du **Ministère français de l'Education Nationale** pour l'introduction des jeux et sports traditionnels dans le cycle 2 de l'enseignement primaire.

Le travail pour faire entrer les jeux traditionnels dans le monde scolaire sans les déformer; le développement des jeux traditionnels en améliorant les structures de leurs comités et fédérations sans modifier la pratique sociale de leur environnement, sont des défis majeurs pour lesquels nous arriverons, j'espère, à mettre au point une stratégie allant dans la même direction.

Notre mouvement est aussi un mouvement pour le droit à la différence sur cette Terre, une différence qui aide à trouver ses repères et aimer la vie dans un monde de plus en plus standardisé. Espérons que notre travail contribuera modestement à garder un certain art de vivre à nos enfants.

2- Des derniers vestiges de la tradition orale, au monde des années 60 aux années 90, en Bretagne

L'année 1968 a vu en France une grande révolution sociale qui a remodelé de nombreuses règles de fonctionnement de la société. Jusqu'à cette époque en Bretagne, et plus particulièrement dans la partie Ouest où la langue bretonne était toujours parlée ou comprise, l'on peut dire que les jeux traditionnels avaient encore une place privilégiée dans les rassemblements populaires de la société rurale dont ils étaient issus. Il n'y avait pas de fêtes paroissiales sans jeux, pas de fêtes de quartiers sans jeux, ceux-ci étant populaires et traditionnels. La fabrication des jeux se faisait de façon spontanée par les artisans locaux, comme s'ils se sentaient investis pour transmettre, avec leur compétence, ces rites patrimoniaux.

Cette révolution pour une société supposée donner plus de pouvoir au peuple allait pourtant avoir des effets pervers sur de nombreux domaines de la vie de tous les jours. En effet, une fois l'effet de contestation retombé, le peuple, acteur de cette dynamique, allait une fois de plus laisser la place aux institutions et aussi aux acteurs économiques qui eux n'ont pas la même éthique. D'une société parfois verrouillée, l'on passait à une société de libéralisme. **La démocratie prouvait encore une fois qu'elle est une chose difficile à faire vivre car c'est une implication de tous les instants.**

En conséquence, l'on s'aperçoit que si l'on voit des révolutions chasser des aristocrates, elles en laissent ensuite de nouveaux se mettre en place. En ce sens, le sport Olympique, et son environnement, sont un peu les aristocrates du monde des loisirs sportifs d'aujourd'hui.

L'ouverture de la société voyait arriver de nouveaux jeux comme la pétanque, les jeux électriques, et maintenant les jeux électroniques. Le matériel des jeux traditionnels était de moins en moins fabriqué, éléments désuets dans un monde où seules les choses rentables ont de l'importance. Les objectifs de marchands, en termes commerciaux et médiatiques, ne pouvaient donc être en phase avec le soutien aux jeux minoritaires.

Au début du 20ème siècle, après la 1ère guerre mondiale, déjà une première vague avait bousculé les jeux traditionnels pour leur enlever leur statut de "jeux sportifs" valorisés auprès de la jeunesse. C'est l'époque où les sports comme le vélo et le football firent leur apparition. Cette période correspond aussi, comme dans les années 60, à un moment où la culture et l'identité bretonne, les cultures régionales en général, étaient considérées comme un signe de retard et de handicap.

La jeunesse bretonne verra cependant un fort mouvement se mettre en place dès le milieu des années 70, **en réaction justement à ce sentiment d'avoir été dépossédée de sa culture identitaire.** C'est le moment où l'on voit, dans la foulée d'Alan Stivel, des jeunes gens recommencer à jouer de la musique bretonne et d'autres danser sur cette musique, liés par cette culture dont on veut les priver. La fédération s'occupant de la lutte faisait partie de ce mouvement et dès le début des années 70, avait commencé à se structurer comme une fédération sportive. La

fédération des sports athlétiques suivra également de près ce mouvement, même si ce mouvement sera remis en cause plus tard par une émancipation manquée. De leur côté, les fédérations de danses et de groupes de musique traditionnelle se développaient de façon très vigoureuse.

Toute cette mouvance culturelle travaillait de façon individuelle. L'année 1977 vit alors la première école associative en langue bretonne se créer. Après la désillusion d'une décentralisation manquée dans le début des années 80, le combat pour la langue bretonne allait souder une grande partie du mouvement breton vers la fin des années 80. Il devenait de plus en plus évident pour de nombreux responsables que le combat pour la langue amènerait une avancée pour tous.

C'est cette **globalisation des problèmes de la langue et de la culture bretonne** qui a permis l'avancée générale que les fédérations culturelles bretonnes ont obtenu aujourd'hui. C'est d'ailleurs dans le Finistère que les collectivités publiques ont le plus soutenu ce mouvement, sous l'impulsion du Conseil Général du département.

3- Le poids du centralisme

Il peut paraître surprenant de savoir que jusque il y a une dizaine d'années, les joueurs et même les responsables des différentes fédérations de jeux ne se connaissaient pas. La situation était bien pire encore lorsque le jeu n'était pas organisé. Beaucoup d'entre eux ignoraient même souvent l'existence de la plupart des autres jeux toujours en activité, sauf peut-être pour le Gouren et certains sports de force. Aujourd'hui encore il reste beaucoup de travail à faire pour améliorer cette situation. **En effet, comment populariser tous nos jeux si déjà les pratiquants d'un jeu ne connaissent pas les autres jeux de Bretagne ?**

Cette situation peut se comprendre par le fait que la Bretagne (environ 4 millions d'habitants) est une grande région (comme la Belgique) qui s'étend sur plus de 400 km, ce qui explique que des jeux locaux, vivant sur eux-mêmes, restaient très isolés. Les joueurs semblaient, il y a encore peu de temps, avoir accepté la fatalité qu'un jour leur jeu disparaîtrait, chassé par la mode de **nouveaux jeux venus de pays à culture plus forte**. Il n'y avait donc pas de réelle motivation pour renverser cette tendance à la disparition des jeux traditionnels.

En fait, une forte partie de la population acceptait le fait que, **comme la langue, la musique, la danse**, etc., les jeux faisaient partie d'un passé qu'il faudrait un jour oublier, même à regret. Ce défaitisme était le résultat du système mis en place par l'état français très centralisé pour détruire les particularismes des différentes régions. Ce travail sournois de destruction a malheureusement assez bien réussi et avait même créé un état d'esprit passéiste chez de nombreuses personnes, ce dont malgré tout l'état ne voulait pas. **Aujourd'hui, ce sont les cultures d'autres pays forts qui s'engagent dans la place laissée libre**. Cette érosion identitaire aboutit en effet à créer une masse de consommateurs interchangeables par l'uniformisation de la langue, des moeurs, de la culture. Cela sert évidemment les objectifs des

compagnies multinationales en matière de marchés potentiels (nouveaux jeux informatiques, sports spectacles mondialisés).

Heureusement, un travail obstiné de remise en valeur de notre identité par le mouvement culturel a permis de modérer cette perte d'identité. Ce travail est accompagné depuis peu par une prise de conscience de nombreux élus et de fonctionnaires de certains ministères pour, par exemple, remettre en valeur notre patrimoine ludique. **En s'opposant aux technostructures anonymes qui tentent de diriger le monde pour le pouvoir de l'argent, en réclamant le droit à l'identité ethnique ou régionale, les responsables culturels font bien plus qu'on le croit un travail d'intérêt public pour la préservation de la diversité, donc de la créativité et de la démocratie.**

4- La création des outils pour la sauvegarde et la promotion

C'est dans ce contexte de prise de conscience de certains élus qu'un important travail de création d'outils vit le jour à partir de l'année 1983 au sein de l'**Institut Culturel de Bretagne**, organisme officiel regroupant des centaines de scientifiques. Ce fut d'abord la création de livres pour le Gouren, puis de films, d'expositions, de trophées perpétuels. En parallèle, l'on voyait dans le centre Bretagne la construction en 1985 d'un centre de vacances spécialisé pour le Gouren, servant aussi à la formation des cadres de la fédération, ce qui montrait que les élus pouvaient aussi instruire des demandes financières d'équipements en soutien aux jeux. La création d'une fédération internationale des luttes celtiques se réalisa fin 1985, après de nombreuses années de contact. Puis ce fut le tour d'outils pour d'autres jeux, toujours au sein de l'Institut Culturel. Nous sommes d'ailleurs toujours dans cette phase de création, travail extrêmement important. Signalons encore l'important soutien financier du Conseil Général du département du Finistère pendant toutes ces années.

Ce travail en commun au sein de la section sports et jeux de l'Institut Culturel de Bretagne, un organisme neutre, **a permis aux gens qui ne se connaissaient pas de se rencontrer et de mettre au point, ensemble, sans esprit de chapelle**, une stratégie de développement. Les outils ainsi réalisés ont apporté ce que l'on nous refusait de l'extérieur :

- une reconnaissance officielle par les médias et le monde scolaire
- des possibilités modernes de diffusion vers le public
- une reconnaissance du monde scientifique aux pratiquants eux mêmes par le soutien de l'Institut Culturel.

Cette prise de conscience collective, montrant qu'il était encore possible, avec beaucoup de travail, de sauver les jeux traditionnels, allait nous amener à organiser tous les deux ans des rassemblements internationaux de jeux traditionnels (C'hoarioù Breizh). Ces **C'hoarioù Breizh**, véritable vitrine de notre dynamisme et de notre diversité, suivis par un public très important, et acteur, ont suscité la rencontre des joueurs de base de très nombreux jeux de différentes régions et pays d'Europe. Ils ont redonné une ambition à tous : **transmettre aux jeunes leur passion et leur**

savoir. Ils ont également été des manifestations "événements" qui nous ont permis de gagner à notre cause de nombreux élus quant à la nécessité d'une action en faveur des jeux.

Tableau des réalisations principales

	projet	nombre	Origine
1983	- Livre "la lutte bretonne des origines à nos jours"	7500 ex	ICB
1984	- Livre "Gouren, histoire et prises de Base"	2000ex	F. de Gouren
	- Livre "Gouren, breton and celtic wrestling"	1500ex	FILC
1985	- trophée international des luttes celtiques	1 copie Bronze	ICB
	- Livre "Jeux traditionnels de Bretagne"	5000 ex	FNSAB
1986	- Film "Gouren, la lutte celtique en Bretagne"		F. de Gouren
	- Exposition "Le Gouren, des origines à nos jours".	2 exemplaires	Jaouen/Le Clec'h
1987	- Livre "Ar Gouren" (version en Breton)	1500 ex	ICB
	- Exposition sur les jeux de Bretagne	1 copie	Avel Dro
1988	- Jeux de cartes de 7 familles "les celtes"	10000 ex	K.V.B.
1989	- Trophée Boultenn	1 copie bronze	ICB
	- Bourse de recherche sur le Gouren		ICB
	- Livret et cassette "Le Gouren dans la tradition populaire"	1000 ex	Jaouen/le Clec'h
1990	- Livre "Les luttes celtiques, notre culture"	3000 ex	FILC
	- C'hoarioù Breizh - livre - Guide annuel des jeux	15000ex	ICB
	- Bourse de recherche sur le mouvement associatif et les pratiques sportives		ICB
	- Jeu de dominos celtiques	2000ex	K.V.B.
1991	- Livre éclipse et renaissance des jeux populaires	300 ex	ICB
	- Bourse de recherche sur les fiches pédagogiques		ICB
1992	- Trophée de la galoche	1 copie bronze	ICB
	- livre "Manuel de l'éducateur de Gouren"	1000 ex	F. de Gouren
1993	- Trophée du palet sur terre	1 copie bronze	ICB
	- Livre "guide annuel", réédition	5000 ex	ICB
1994	- Film sur les prises de base du Gouren	50 ex	F. de Gouren
1995	- Film sur le championnat international des luttes	25 ex	F. de Gouren
1996	- Film sur la fête de Lesneven	50 ex	FALSAB
	- Fiches des jeux traditionnels	500 ex	FALSAB
	- Début de la fabrication professionnelle des jeux pour enfants	1000	FALSAB
	- Livre Paille et Fanny (boule Nantaise)		individuel
	- Bourse de recherche "jeux, identité, pratiques : le palet sur terre"		ICB
1997	- Affiche de progression technique du Gouren	500 ex	F. de Gouren
1998	- Livre sur les jeux populaires	1200 ex	FALSAB
	- Trophée du palet sur route	1 copie bronze	ICB
	- Le jeu de la galoche en histoires	2000 ex	Comité
1999	- Fiches pédagogiques FALSAB	500 ex	FALSAB
	- Bourse de recherche sur la pratique scolaire		FALSAB
2000	- Film sur les jeux de palets en Bretagne	50 ex	FALSAB
	- Fiches pédagogiques en breton	300 ex	FALSAB

5- La Fédération Internationale des Luttes Celtiques (FILC) et la Confédération FALSAB

Lorsque le Gouren se réorganisa en 1980, la première des démarches de la fédération fut d'essayer d' avoir un statut de fédération dirigeante, donc de demander au ministère français de tutelle de lui accorder une délégation de pouvoirs. Malheureusement, un décret ministériel de 1954 avait accordé autoritairement à la FFL (Fédération Française de Lutte) la délégation de pouvoir sur tous les styles de lutte qui pouvaient être pratiqués en France. L'influence de la Fédération de Gouren étant surtout uniquement régionale, la bataille administrative fut donc vite perdue face aux intransigeances du ministère et du Comité National Olympique et Sportif (1984). Ce blocage administratif, avec tous les inconvénients structurels et financiers qu'il impliquait ne devait cependant pas empêcher quelques personnes de fédérations de lutte différentes d'imaginer une autre stratégie de développement.

De multiples rencontres eurent donc lieu en Irlande, Pays de Galles, Cornwall, Angleterre du Nord et Ecosse, et le 1er stage international des lutttes celtiques fut organisé en 1985. Cette rencontre, à la fois sportive et culturelle, fut le creuset de nombreuses idées nouvelles. Ce fut là par exemple que fut conçu le premier rassemblement Européen des jeux traditionnels organisé en Bretagne (Carhaix 1990).

Dans la foulée, 1985 voyait également ce qui était impensable quelques années plus tôt, la création à Cardiff de la FILC (Fédération internationale des Lutttes Celtiques). Ses buts étaient d'aider à promouvoir les différents styles de Lutttes Celtiques. Pour le Gouren breton, le contournement du problème administrato-politique s'était donc réalisé sans heurts car le jeu s'était implanté au niveau international. Devenu ambassadeur de la Bretagne dans de nombreuses capitales, il se trouvait donc en retour placé dans une meilleure situation pour négocier avec les médias et les collectivités publiques territoriales.

La FILC travaille aujourd'hui avec onze fédérations de régions ou pays européens, de l'Islande aux îles Canaries, en passant par la Sardaigne et la Suède. **Elle apporta une aide précieuse par l'exemple qu'elle donna.** En effet, elle prouva qu'il était possible de fédérer des organisations de sports traditionnels de différents pays. De plus, son action dynamique pour organiser stages et championnats internationaux prouve que les jeux traditionnels peuvent avoir plus d'ambitions.

La Confédération FALSAB est une structure comparable à celle de la FILC au niveau de la Bretagne. Depuis 1994, elle est devenue l'organisme qui travaille à regrouper toutes les fédérations de sports et de jeux traditionnels de Bretagne. Même si elle ne rassemble pas encore tous les comités, son action est reconnue et elle est considérée par les pouvoirs publics comme un interlocuteur obligatoire. Elle est également un trait d'union entre les fédérations de jeux et les enseignants, éducateurs ou animateurs.

Les objectifs prioritaires de la FALSAB sont :

- 1) L'aide aux fédérations existantes, et l'aide à la création de fédérations nouvelles (mise à disposition d'outils, soutien des permanents en particulier)**
- 2) La création d'outils pour la promotion et le développement (livres, films, cartes postales, fiches, dépliants, affiches, médailles, etc.)**

3) La transmission de nos jeux à la jeunesse (écoles, associations de quartiers, centres socioculturels, etc.) par l'initiation des enfants et la formation des éducateurs.

4) La reconnaissance de nos jeux par la création de manifestations plus médiatisées (colloques, rencontres internationales, etc.)

Pour ses premières années d'existence après la rénovation de la confédération en 1994, les réalisations les plus marquantes auront été la mise sur pied de stages de formation pour les enseignants, l'aide à la réalisation de fiches pédagogiques pour les enseignants et la remise en fabrication de matériel de jeu en série. Ces actions ont abouti à une émergence importante de demandes d'interventions en milieu scolaire ou péri scolaire car elles en ont créé les outils. Après cinq années, on peut considérer par exemple, qu'au moins 15 à 18 000 enfants ont été sensibilisés en Bretagne. De nombreux rassemblements sont organisés chaque année. L'un d'eux avait vu 1350 enfants en 1997 ! Il est à retenir que la fédération gérant le Gouren faisait déjà des animations Gouren dans les écoles depuis 1990 environ.

Image de l'impact en milieu scolaire en 1997

(étude d'approche car il manque les compte rendus de certains organismes)

Année 1997	Nombre d'interventions	nombre d'intervention en écoles primaires	nombre d'intervention en Collèges	Rassemblements	Formation
Jeux d'adresse	131 (2 à 3 heures)	116	13	6	5
Nombre d'enfants ou d'enseignants touchés		750 (dont 160 en péri scolaire)	120	3150	78
Jeux d'opposition	178 (1 heure)	149	28	1	0
		510	80	120	0

Ces animations en milieu scolaire sont réalisées par différents organismes : la confédération Falsab, quelques fédérations de jeux ou sports, des associations locales, mais parfois aussi des enseignants conseillers pédagogiques. Il faut néanmoins préciser que mal faite, l'animation représente un réel danger si le jeu est déformé, soit par le matériel utilisé, soit par l'environnement dans lequel il est utilisé. Il y a cependant un paradoxe mensonger dans la recherche de "nouveaux jeux" par la découverte de quelque chose d'ancien, ou encore "rompre avec les traditions" (i.e. du sport moderne) en se tournant vers les traditions (i.e/ les jeux traditionnels indigènes). Le paradoxe inclut une contradiction pédagogique évidente : les jeux sont traités à part, de manière culturellement neutre, comme des éléments transférables des programmes scolaires, alors que le temps accordé ne permet ni la description de leur héritage respectif, ni celle de leurs règles. (Frey, 1989).

6- Situation des sports et jeux traditionnels en Bretagne

Je distingue trois types fondamentaux de jeux sportifs :

- a- Le jeu que tout le monde peut faire sans aucune prédisposition ou préparation physique, car il n'y a pas d'opposition physique (surtout les jeux d'adresse)
- b - Le jeu que toute personne ayant une bonne condition physique peut faire, car l'opposition physique rencontrée est connue (surtout les jeux athlétiques)
- c- Le jeu où l'on doit s'initier régulièrement pour ne pas être un danger pour soi-même ou pour l'autre, car il y a une opposition physique incontrôlée (Gouren, Bazh Yod).

Comment donner un chiffre sur les pratiquants des sports et jeux traditionnels en Bretagne? Parle t-on de licenciés, de pratiquants habituels ou de pratiquants occasionnels?

- Si l'on parle en licenciés, comme ceux des fédérations sportives ordinaires, l'on peut avancer un chiffre assez précis, soit environ 5000 à 5500 entre les jeux a,b,et c.

- Si l'on parle en pratiquants réguliers, l'on arrive à environ 25000 personnes car cela concerne déjà beaucoup plus de jeux et beaucoup d'amicales ne sont adhérentes à aucune structure de type fédéral. Pour les palets sur planche par exemple où il n'y a pas de fédération, une étude précise nous donne 293 amicales et 11600 joueurs répertoriés uniquement en Ille et Vilaine !

- Si l'on parle de pratiquants occasionnels, la notion qui est retenue est donc la connaissance d'un jeu. Dans ce cas, la fourchette de temps est aussi beaucoup plus grande et l'on peut dire que sans doute des dizaines et des dizaines de milliers de personnes ont été et sont encore épisodiquement en contact avec les jeux traditionnels en Bretagne.

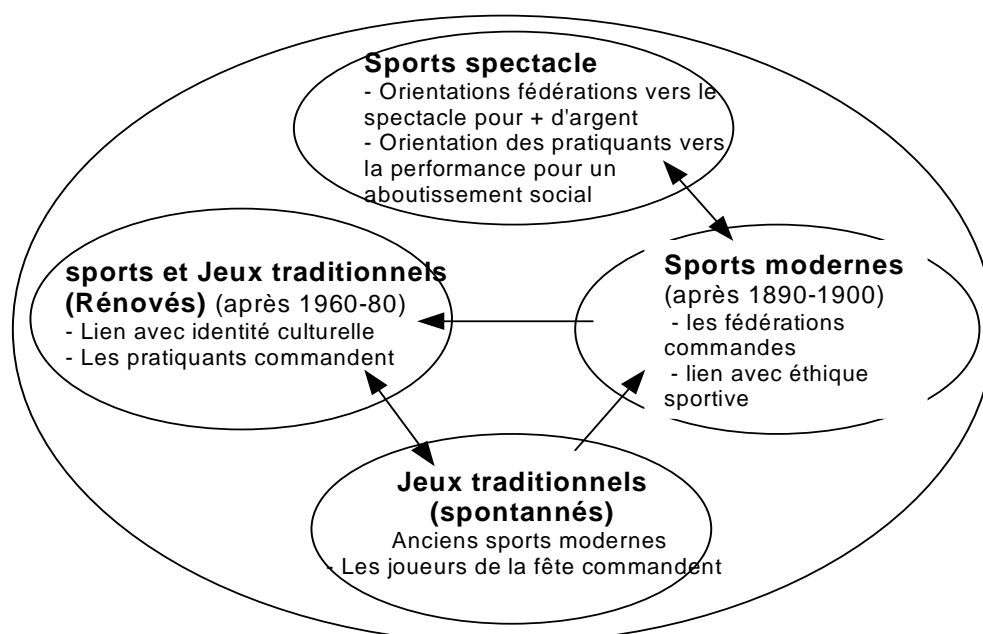
Tableau sur la situation des jeux

ORGANISATION	Jeu pratiqué	Nombre de pratiquants réguliers	Nombre d'amicales ou clubs	affiliés ou travaillant avec la Falsab
Palets sur planche	Petit palet	13 000 environ	320	oui
Boules bretonnes à 1 plomb	Boules à 1 plomb	6500 environ	75	
Fédération des boules bretonnes synthétiques	Boules	1800	26	oui
F.N.S.A.B.	Tir à la corde Bazh Yod Lancer de gerbe course du meunier lever de la perche lancer de la pierre lever de l'essieu	340	9	oui
Fédération de Gouren	Lutte	850	32	oui
Comité de la galoche Bigoudène	Grand palet	550	12	oui
Comité du palet sur terre	Petit palet	120	0	oui
Fédération des boules bretonnes plombées	Boules à 5 plombs	560	12	oui
Comité du palet sur route	Moyen palet	700	17	oui
Comité des Kilhoù Kozh	Quilles avec valeur différentes	60	3	oui
Comité des Bouloù Pok	Boule à méplat	80	1	oui

Comité de la galoche sur billot	grand palet	200	0	oui
Boultenn	Boules à chasser sur un billot de bois	250	0	
Comité des arquebusiers	Mousquets et arquebuses	100	3	
Quilles de Pomeleuc	Quilles	?	0	
Palet Nantais	Petit palet	200	4	
Boules Nantaises	Boules sur terrain curviligne	1000	?	oui
Pitao ou palet de Redon	Grand palet	?	?	
Quilles de Carhaix	Grandes quilles	300	0	oui
Quilles du léon	Quilles avec talus	150	0	oui
fédération la Jaupitre : Quilles de Marsac Quilles de Muel	Quilles	100	1	
Quilles de Plogastel St Germain	Grandes quilles	?	0	oui
Birinig	Quillettes	des centaines	0	

7- Pourquoi les jeux traditionnels peuvent apporter une bouffée d'air frais à l'école, tout en aidant les sports modernes à évoluer?

Les jeux traditionnels représentent dans nos sociétés un **monde de diversité**, il sont une ouverture sur d'autres cultures. Les jeux traditionnels de Bretagne, par exemple, ne sont pas particulièrement bretons mais le terroir, la coutume locale, la langue, les ont modelés tels que nous les connaissons aujourd'hui, et les plus vivants continuent toujours d'évoluer. Leurs formes vivantes sont **les créations d'une culture et le fruit d'une histoire**. Ils contribuent à savoir d'où l'on vient pour mieux savoir où l'on va.



Les jeux traditionnels avaient dans le passé différentes fonctions sociales intéressantes:

- permettre de régler certains conflits locaux par des défis ludiques et publics, donc un rôle de **régulateur de tension**.
- permettre une intégration de la personne dans son environnement culturel, ainsi un étranger, un touriste, s'identifie et est accepté par la communauté lorsqu'il montre le désir de participer à l'activité du groupe, c'est une sorte de **cérémonie d'intronisation**.
- Permettre une socialisation en introduisant le fils, la fille, dans l'univers symbolique de la micro société adulte (la famille, les voisins, le quartier). Le jeu est donc une sorte de rite de passage de la notion d'enfant à celle d'adulte, il met les générations en harmonie.

Les jeux sont l'expression d'une façon de vivre et d'agir, d'une façon d'entrer en contact et de communiquer avec les autres. Dans les jeux traditionnels le résultat est mesuré, moins importante la victoire, moins importante aussi la défaite. **Le champion n'est que le champion d'un jour**, même s'il devient pour un instant le porte drapeau de sa micro société. La notion de record, à l'origine de bien des ambiguïtés trompeuses n'existe pas. Ici pas de tablettes pour immortaliser les résultats, mais une bonne note au vainqueur qui saura partager sa victoire dans la convivialité.

La non médiatisation des jeux régionaux est, un peu paradoxalement, un gage de jeu plus naturel, plus convivial. L'activité jeu est ainsi sortie du contexte où l'enfant s'identifie à un champion, à une équipe, à un slogan qu'il aura vu à la télévision, au lieu d'être en harmonie avec ses camarades de jeu.

Les jeux traditionnels peuvent apporter les mêmes qualités "sportives" que les sports modernes. La différence est que la finalité n'est pas que sportive.

Les jeux et sports traditionnels ont donc, en plus de la fonction d'éducation corporelle, une fonction culturelle et une fonction de socialisation.

**Tableau des jeux et thèmes proposés pour l'école,
(tous en relation avec le patrimoine et la culture)**

NOM	Pratique en fonction de l'âge	Définition rapide	Qualités développées pour l'école
Kilhoù Kozh	tous âges	Jeu avec des quilles de 3 valeurs différentes. 5 lancers. Priorité à la stratégie fine.	Calcul mental, adresse, stratégie, esprit d'équipe, latéralité
Kilhoù Bro Leon	à partir CP	Jeu à 9 quilles de même valeur et à 3 lancers	Adresse, esprit d'équipe, gymnastique d'esprit
Birinig ou Kilhoù Bihan	tous âges	Faire tomber des quilles en faisant tourner une boule autour d'un mât	Esprit d'équipe, stratégie, calcul mental, gymnastique d'esprit
Quilles de Plogastel St Germain	à partir CP	Faire tomber des quilles de valeurs différentes par des coups directs	Calcul mental, stratégie, adresse

Quilles de Muel	à partir CP	Faire tomber des quilles de valeur différente avec des boules en forme de tonnelet	Calcul mental, adresse, stratégie
Galoche Bigoudène	à partir CE1	Lancer de palets adaptés vers une cible au sol	contrôle de la force, calcul mental, adresse, stratégie, coordination, esprit d'équipe
Galoche sur billot	à partir CE1	Lancer de 6 palets adaptés vers une cible posée sur un billot (en hauteur)	contrôle de la force, adresse, coordination
Palets sur terre	tous âges	Lancers de 2 ou 4 palets légers vers une cible placée sur un tas de terre	Contrôle très poussé du geste, esprit d'équipe, coordination
Palets sur planche	tous âges	Lancer de palets légers sur une planche en bois tendre	Adresse, esprit d'équipe
Palets sur route	à partir CE1	Lancer de 2 ou 4 palets vers une cible tracée au sol	contrôle de la force, adresse, coordination
Boultenn	à partir CP	Chasser des boules placées sur un billot de bois	adresse, contrôle de la force, coordination, stratégie
Patigo ou toul ar c'hazh	tous âges	Lancer une boule dans un trou avec une distance croissante	adresse, stratégie, calcul mental
Boules Bretonnes	tous âges	S'approcher le plus près du maître avec les boules	adresse, contrôle de la force, stratégie, esprit d'équipe
Lutte celtique à mains bloquées	à partir CP	Faire tomber son (sa) partenaire dans lutte corps à corps, les mains étant fixes	Contrôle de la force, coordination, stratégie, souplesse, travail d'endurance
Bazh Yod	tous âges	Arracher un bâton des mains de son (sa) partenaire en étant assis	contrôle de la force, stratégie, travail d'endurance
Bazhig Kamm jeu d'équipe	à partir CP	Mettre autant de fois que possible une boule dans son propre but (un trou) en s'aidant de crosses en bois	adresse, travail d'endurance, esprit d'équipe, stratégie, latéralité
Tir à la corde jeu d'équipe	tous âges	Tirer les joueurs de l'équipe adverse dans son camp à l'aide d'une corde	esprit d'équipe, coordination, contrôle de la force, stratégie
Course du meunier jeu d'équipe	à partir CE1	course de relais en portant un sac (léger) et en franchissant des obstacles	esprit d'équipe, stratégie, coordination
Pilaouet jeu d'équipe	à partir CM1	Soulever une petite boule de bois en la frappant pour la projeter vers l'équipe adverse	adresse, contrôle de la force, esprit d'équipe, calcul mental, latéralité

8- Conclusion

Les jeux sont actuellement dans des situations très diverses en Bretagne. Leur situation dépend en général de la santé de leur comité ou fédération. En effet, le monde moderne laissera de moins en moins de place aux jeux non organisés. L'on voit ainsi disparaître peu à peu les jeux qui ne revivent qu'à l'occasion de fêtes, soit les jeux d'adresse, les jeux de force ou les jeux théâtraux. En fait tous les jeux qui demandent de la spontanéité sont menacés, **comme si la civilisation moderne avec tout son arsenal d'électronique était synonyme de pauvreté de l'imaginaire.**

La situation, en résumé, n'est pas très bonne. En effet, si nous avons été amenés à nous réunir en Confédération, c'est parce que nous nous sommes aperçus que durant les vingt cinq dernières années, la situation s'était beaucoup dégradée, surtout pour les jeux d'adresse locaux nécessitant un matériel spécifique. C'est par ailleurs souvent la pétanque qui a pris la place de ces jeux. L'on s'aperçoit enfin que ce sont surtout les petites structures qui se sont regroupées à la FALSAB.

Par contre, même si c'est une situation d'échec qui nous a fait nous réunir, **nous sommes confiants dans le travail collectif d'analyse et de proposition** qui est actuellement en cours. L'important travail de création d'outils, en particulier, a fait naître une situation où la pérennité des activités ludiques traditionnelles se trouve de fait prolongée. Le monde a changé, nous changeons. La situation actuelle est propice à promouvoir des idées neuves, donc novatrices pour une appréhension nouvelle des jeux traditionnels. Notre approche actuelle respecte la tradition des jeux au sein des comités et nous laisse les mains libres pour nous engager dans d'autres directions en rapport avec l'éducation des enfants, avec la transmission de notre culture et l'utilisation des jeux pour améliorer la convivialité dans les zones urbaines.

Bibliographie :

- Adam Yvon. Le sport dans la vie des soviétiques. 1979.
- Aguirre Rafael. Juegos y deportes del pais vasco. 1989.
- Allan Charlie. Donald Dinie, the first sporting superstar. 1999.
- Amador Ramirez, Fernando. Manual completo de lucha canaria. 1996
- Barreau JJ., Jaouen Guy. Les jeux populaires. 1998.
- De Vroede Erik. Het grote volkssporten boek. 1996.
- Eichberg Henning, Hansen Jørn. Körperkulturen und identität. 1989.
- Falsab. Fiches pédagogiques adaptées aux enfants. 1999.
- Falsab. Fichennou pegagogel aozet evit ar vugale. 2000.
- Federaxon Esport Nothra Tera/Pierino Daudry. Collection *lo Joa e les omo* . 1984 à 1999
- Guibert Joël. Joueurs de boules en pays nantais. 1994.
- Healy Paul. Gaelic Games and the G.A.A. 1998.
- Jaouen Guy. La lutte bretonne (dans ARMEN). 1998.
- Jaouen Guy. Gouren, breton and celtic wrestling. 1985.
- Jaouen Guy, Le Clec'h Yves. Le Gouren dans la tradition populaire. 1989.
- King Seamus J. A history of hurling. 1998.
- Laurens Dominique. Quilles de huit. 1990.
- Lavega Burgués, Pere. Juegos y deportes populares tradicionales. 2000.
- Mazón Cobo Victor. Los bolos en la educación primaria. 1998.
- Møller Jørn. So I Hull. 1990
- Møller Jørn et Andersen J.S. Society's watchdog - Or showbiz' pet ? 1998.
- Recoules Henri. "Moi aussi je joue aux quilles" (Cahier pédagogique). 1999.
- Renson Roland et De Vroede Erik. Acte du séminaire de Leuven. 1991.
- Robson Roger. Cumberland and westmorland wrestling. 1999.
- Stevens Andrew. Race you to the cross-roads ! 1997
- Trémaud Hélène. Les français jouent aux quilles. 1964.
- Valeda Valledado M. J. Reglamentos de los deportes autóctonos de Castilla y Leon. 1998.
- Zintzo-Garmendia B. Jeux et sports basques. 1997.

Quels jeux populaires pour le XXIème siècle?

Pierino Daudry, président de la FIGEST et de la FENT

Introduction

Le thème du colloque laisse clairement entendre que finalement un nouveau type d'approche à l'égard des sports traditionnels est en train de se mettre en place. Jusqu'à aujourd'hui, nous avons, peut-être, consacré trop de temps à leurs origines, à leur évolution historique, à l'explication de leurs règles etc. Nous avons voyagé dans le passé. Nous sommes arrivés dans le présent, là où nous avons stagné trop longtemps.

En temps que président de la FIGEST, fédération qui regroupe la plus grande partie des jeux traditionnels des régions d'Italie, je voudrais complimenter les dirigeants et les organisateurs bretons qui ont su admirablement préparer ce colloque d'avant garde. Au nom de notre fédération et en mon propre nom, je tiens à saluer tous les Bretons et les autres responsables ici présents.

Les cycles historiques

Les sports traditionnels, comme tous les autres secteurs de la vie humaine, sont sujets à des périodes de crise suivies de périodes de croissance et de développement. Autrefois, ces cycles étaient des phénomènes plus naturels que voulus. Nous savons, en effet, avec certitude que durant les périodes de guerre les jeux, ceux des adultes, passaient aux mains des enfants et des adolescents. La guerre terminée, deux comportements venaient à se manifester : le premier, certaines activités récréatives traditionnelles reprenaient avec une vigueur redoublée ; d'autres activités étaient laissées aux très jeunes et prenaient le chemin du déclin pour disparaître ensuite définitivement.

En ce qui concerne la Vallée d'Aoste, je dois dire qu'heureusement, au cours des cent dernières années, il y a eu des individus ou des petits groupes d'individus qui ont oeuvré pour organiser les jeux traditionnels. Il n'est certes guère facile d'organiser un tel type d'activité qui, pendant des siècles et des siècles, a conservé une forme spontanée, j'oserai dire naturelle. Que signifiait d'ailleurs, en ce temps là, organiser?

Cela voulait dire établir, fixer, (aussi bien oralement que par écrit) les règles des jeux, le nombre de joueurs, la durée des parties, le compte des points.

Les sports traditionnels qui, au cours des années se sont donnés des règles et un minimum d'organisation, se sont sauvés de l'extinction. Une telle affirmation n'a pas une valeur absolue, car des activités sportives largement codifiées dans des temps très éloignés de nous ont disparu. Pour donner un exemple : le " pallone a bracciale ", antique jeu d'agrément à la cour et sur les places des villes en Italie, bien que disposant d'un docte et minutieux traité déjà dans la moitié XV^e siècle, traité de plus de 300 pages, n'a plus qu'un sursaut de vie et risque de disparaître pour toujours.

Les améliorations apportées au fil du temps

L'analyse historique antique et récente et mon expérience trentenaire m'ont porté à conclure que la promotion des jeux et sports traditionnels ne peut et ne doit pas se cristalliser, c'est-à-dire rester figée dans le temps et dans ses modes.

Les résultats des dernières initiatives prises assez récemment se vérifient chaque année. Tous les trois ans, il est nécessaire de faire une analyse plus approfondie pour changer, modifier, mettre à jour ou éliminer complètement chaque projet d'amélioration mis en chantier.

Un type de championnat organisé dans les années cinquante n'a pas forcément besoin de subir des modifications pendant dix ans. Aujourd'hui, le monde qui nous entoure se transforme rapidement (même si dans de nombreux cas, c'est seulement en apparence). On n'a pas le temps de s'adapter à une mode qu'elle est déjà surannée.

Les rythmes sont dictés par les lois du commerce et de l'argent (profit) ; pendant des siècles et des millénaires, les sports traditionnels ont suivi le rythme des saisons ; jeux de printemps : généralement en plein air ; jeux d'hivers : en salle ou sur la neige ; jeux liés à des festivités et à des commémorations, ayant lieu toujours le même jour ou à une même période de l'année.

Vous savez tous qu'au cours des cinquante dernières années, les cadences saisonnières ont peu à peu perdu de leur importance pour la pratique des sports traditionnels. Nous avons encore en Vallée d'Aoste des championnats de printemps de *tsan*, de *fiolet*, de *rebatta* selon des coutumes très anciennes. Le palet, suite à la création de structures couvertes, est pratiqué avec un grand succès tous les mois de l'année : pour les plus jeunes, c'est en fait désormais tout à fait naturel, tandis que certains anciens continuent à dire " jouer à l'intérieur, ce n'est pas la même chose ; le *palet* doit se jouer en plein air ".

J'ai surtout soutenu - et les faits m'ont donné raison - que les jeux et les sports traditionnels doivent suivre les temps et les habitudes, afin de ne point perdre de terrain et rester toujours de mode. Le fait qu'ils soient traditionnels ne signifie pas qu'ils doivent demeurer immuables au fil du temps. Leur cristallisation entraînerait inévitablement leur dégénérescence et leur disparition.

Bilan de l'activité en Vallée d'Aoste (1970-2000)

Je chercherai à résumer, parmi les initiatives entreprises, celles qui ont majoritairement contribué à l'amélioration quantitative et qualitative des sports traditionnels de la région de la Vallée d'Aoste au cours des dernières trente années.

- Création (1974) d'une fédération unique *Federaxon Eport de Nohtra Tera* (FENT)),
- Prise de conscience de la nécessité d'espace de jeux stables, aussi bien au niveau communal que régional,
- Pressions aux niveaux sportif, politique et administratif pour faire comprendre l'importance des jeux et sports traditionnels,
- Actions au niveau communal et régional afin que nos sports puissent également bénéficier de subventions conforme à leur dimension,
- Reconnaissance et tutelle des jeux valdôtains par la Région Autonome Vallée d'Aoste par la promulgation d'une loi spécifique,
- Attention constante à l'activité des jeunes par l'organisation de championnats et de tournois afin de les rapprocher du sport traditionnel,
- Préventions pour réduire les risques d'accident au cours des jeux,
- Amélioration des primes d'assurance vis-à-vis des tiers,
- Formation des instructeurs afin qu'ils soient en mesure de présenter et d'enseigner la pratique des sports traditionnels aux enfants (à partir de six ans) dans le domaine scolaire.

Au cours des premières années, nous avons beaucoup oeuvré pour rapprocher de nos activités la presse et tous les autres moyens d'information.

Nous avons publié de nombreux livres, revues, articles, cassette vidéo.

“Les bâtons dans les roues” (actions externes malveillantes afin de créer des difficultés)

La mise en place d'une fédération de sports traditionnels est une opération complexe qui touche de nombreux secteurs de la vie sociale : évidemment le sport, mais aussi la culture, la politique, les habitudes humaines, le comportement, le mode d'expression (langue), etc.

Le premier obstacle, est le point de départ. Dans le cas de la Vallée d'Aoste, mais également dans les autres régions d'Italiennes, l'activité sportive traditionnelle a toujours été considérée comme “ mineure ” : belle, sympathique, méritant l'attention, mais de seconde catégorie.

En partant, d'une position d'infériorité (infériorité non objective mais habituelle), il est beaucoup plus difficile de faire les premiers pas vers des horizons nouveaux.

Les milieux sportifs, je parle de tous les sports “ classiques ”, qui pour la plupart ne le sont que de nom, sont en réalité déloyaux, obtus, incapable de regarder autour et de respecter les autres disciplines. Ce sont des chasseurs de célébrité, d'argent, d'apparitions en public par le biais des moyens d'information. Naturellement, il y a des exceptions mais elles sont de plus en plus difficiles à localiser, et comme on dit, elles confirment les règles. Les sports de tradition, dans de nombreuses régions d'Italie, rencontrent de grandes difficultés à se frayer un chemin au milieu des autres sports traditionnels ou non. Même s'il s'agit toujours de sports, deux philosophies s'affrontent, deux façons très différentes de voir les choses. Souvent les obstacles

sont internes au monde des jeux traditionnels: attachement excessif à la tradition, peur de changer, de perdre, authenticité présumée, en quelque sorte. Ceci est une erreur très grave qui conduit les traditions à la dénaturation, le *folklorisme* et l'*anachronisme*. Il n'existe pas une tradition qui ne soit immuable dans un monde en perpétuelle évolution autour d'elle. Les cultures traditionnelles aussi doivent évoluer, s'améliorer, aller de concert avec les temps, avec les modes, avec les jeunes. Le renouvellement est synonyme de vie, la stagnation est synonyme de mort.

Souvent, au nom de la tradition, nous n'avons pas assez risqué. J'ai pu vérifier, en trente ans d'activité sportive (en tant que joueur et dirigeant), que les innovations du matériel de jeu, les premiers inventeurs ont toujours été les joueurs. Les dirigeants se sont limités petit à petit à accepter les nouvelles techniques, à les modifier ou à les rejeter.

La quasi totalité des grandes innovations (qui se sont ensuite avérées être très utiles) intervenues dans le monde des jeux traditionnels de la Vallée d'Aoste, sont nées à partir de propositions faites par les pratiquants; je me réfère ici, comme je l'ai dit plus haut, aux instruments en usage dans les différents sports.

Perspectives et vote à suivre pour l'avenir

Quinze ans après la constitution de la fédération valdôtaine, la FIGEST a été reconnue en 1998 par le Comité National Olympique Italien (CONI). La FIGEST (Fédération Italienne des Jeux et sports Traditionnels) représente quantitativement la plus importante concentration de sports traditionnels des régions italiennes.

Avec la FIGEST, nous avons bâti un pont vers le futur, mais pour obtenir des résultats positifs, il ne faut pas se faire d'illusions. La Fédération est comparable à une belle voiture : Pour la faire fonctionner, il faut du temps, de l'argent et de l'essence. Si elle est mal entretenue et mal conduite, elle sera plus dangereuse qu'utile. A ce propos, je dois préciser que l'intention des dirigeants des sports traditionnels italiens était de se réunir en confédération, malheureusement le CONI n'a pas accepté cette dénomination et a voulu celle de "fédération". Je suis fermement convaincu que sans un **fonctionnement confédéral**, la FIGEST est destinée à ne pas devenir un organisme de promotion pour les jeux et sports traditionnels en Italie.

Attendu que, soit en Vallée d'Aoste, soit dans les autres régions d'Italie, les sports de la tradition jouissent d'une bonne santé, nous devons fixer certains principes pour les années à venir:

- 1) Continuer sans interruption. Chercher à ne pas répéter les erreurs du passé (il est certain que pour ne point les répéter, il faut obligatoirement faire son autocritique), ne pas jeter au vent le patrimoine sporto-culturel des anciens joueurs. Je n'en ai pas parlé précédemment, mais je reconnais que parmi les erreurs commises, il y a celle de ne pas avoir suffisamment su utiliser les connaissances et les expériences des anciens joueurs.
- 2) Au cours de l'histoire, les jeux traditionnels ont été un élément d'agrégation et de socialisation entre les hommes d'un village, d'une même commune, d'une même province, d'une même région. Ce sens d'appartenance et de lien à un territoire

précis vit toujours. Je crois que la programmation de chaque activité sportive traditionnelle doit tenir compte de cette caractéristique importante: elle doit être maintenue et valorisée.

- 3) De la même façon, on doit prêter le maximum d'attention au maintien et à la promotion des langues ou dialectes propres à chaque jeu et sport traditionnels. Souvent, il s'agit de langues minoritaires, non reconnues officiellement par les Etats, mais qui ont quand même leur valeur culturelle de portée incalculable. Langue et activité sportive ont vécu en symbiose au cours des siècles et changer cette situation n'est pas souhaitable en soi. Ceci dit, il est clair que chaque situation devra être affrontée avec bon sens et tolérance, éléments qui ne doivent jamais manquer au vrai sportif.
- 4) Les sports traditionnels sont porteurs de culture, de langage, de comportements antiques, des comportements toujours respectueux des vaincus et des vainqueurs. Les activités traditionnelles ont donné et donnent à qui les pratique une référence géo-culturelle précise: l'équipe, la commune, la région. Cela semble peu, mais se sont des valeurs dont la société moderne et surtout les jeunes ont extrêmement besoin. Les modèles inspirés de l'argent, du succès, du *championnisme*, du body-building ont fait et sont en train de faire d'innombrables dégâts au physique et au mental des êtres humains. Concevoir ainsi le sport est un signe évident de crise. Mais ne nous faisons pas d'illusions, il y a tant, et de tels intérêts en jeu, que la situation ne pourra que s'empirer; et rien ne changera.
- 5) De toute façon, pour rester eux-mêmes et progresser, les sports traditionnels doivent se nourrir de leur propre lumière. Nous avons constaté que l'imitation des autres modèles sportifs n'a pas porté de bons résultats; au contraire, elle a en général créé de sérieux dégâts.

Une charte européenne pour les sports traditionnels

Il serait utile, à mon avis, que les jeux et sports traditionnels des régions d'Europe élaborent et signent un décalogue, un ensemble de principes qui puissent servir de références aux joueurs, aux instructeurs, aux dirigeants ...

Les jeux traditionnels ont leur propre philosophie et leur propre mœurs. De là, l'importance de codifier le "modèle" traditionnel en regardant vers le passé, le présent et le futur. Nous avons une recette sportive à proposer, écrivons là et mettons là en pratique.

La richesse et la force des sports de tradition consistent dans le fait de se placer comme alternatives: une proposition sportive différente que tant souhaitent en paroles mais ne réalisent pas en pratique. Je retiens que l'activité récréative- sportive traditionnelle est un bon remède (évidemment pas l'unique) contre les maux de la société: utilisons-la sans hésitation.

Un bilan des activités en Flandre pour la sauvegarde et le maintien des jeux traditionnels

Erik De Vroede, Président de la Vosco

L'importance de la recherche

Par définition les jeux traditionnels ont une longue tradition, et presque aussi par définition ces jeux ont un caractère régional, aussi bien en ce qui concerne leurs formes et règlements que par leur diffusion géographique. Depuis une vingtaine d'années on peut parler d'un intérêt renouvelé. Cet intérêt ne se manifeste pas seulement pour ces activités en tant que telles, mais cet intérêt réside aussi dans la volonté de promouvoir ces jeux, et cela pour des raisons multiples. La dénomination de ces activités ludiques révèle pour une partie ces raisons : sports traditionnels, jeux de patrimoine, jeux populaires, jeux autochtones. Dorénavant nous parlerons de jeux traditionnels.

En dehors de la motivation, le point de départ pour une promotion est la recherche. Il faut savoir quelles sortes de jeux existent encore, où ils sont pratiqués, qui en sont les adeptes. En Flandre la recherche a commencé en 1973 à l'université de Louvain (Faculté d'Education Physique, K.U.Leuven) et dure toujours encore. Dans cette nouvelle contribution, nous n'avons pas concentré notre travail sur la recherche²⁶. Il suffit d'indiquer que la recherche a révélé en Flandre l'existence d'une soixantaine d'activités qui peuvent être catalogués comme jeux traditionnels. Certains d'entre eux sont bien vivants, d'autres ont du mal à se maintenir. Les uns sont pratiqués dans presque tout le pays comme le tir à l'arc à la perche verticale et horizontale, les autres se limitent à une région restreinte, et parfois même n'existent que dans deux ou trois endroits, comme le jeu de billon (pagschieten) ou l'oiseau piqueur (struifvogel). En général, les jeux traditionnels sont peu visibles.

Centrale Flamande de Jeux Traditionnels (VVC)

Il est important que les chercheurs aient, dès le début, parié sur l'idée de faire connaître ces jeux traditionnels au grand public et d'en faciliter la pratique. Après quelques initiatives de petite envergure une première grande exposition fut faite en

²⁶ Pour de plus amples informations concernant la méthode, la définition, une typologie et les résultats voir Renson R; Smulders H, 1981, Research methods and development of the Flemish Folk Games File, International Review of Sport Sociology, 16: 97-107.

1979 dans le musée de plein air de Bokrijk, un musée qui accueille entre trois et quatre cent mille visiteurs par an. Suite à l'exposition les chercheurs reçurent beaucoup de questions sur les jeux traditionnels, questions sur l'histoire, les règlements et l'équipement des jeux. Cela dépassait de beaucoup la tâche d'une université. Afin de combler cette lacune la Centrale Flamande de Jeux Traditionnels fut fondée en 1980 par les responsables de la recherche, du musée de plein air et le gouvernement flamand du sport. Ainsi trois aspects furent réunis: l'aspect scientifique, l'aspect culturel et l'aspect sportif.

La centrale avait pour but de stimuler la recherche et la promotion des jeux traditionnels, et de réintégrer la pratique des jeux traditionnels dans la culture de nos loisirs contemporains. Vous trouverez ci-après un aperçu des activités et moyens qui ont été mis en oeuvre afin de réaliser les objectifs.

La recherche

- la recherche: elle continue en collaboration avec la K.U.Leuven (ca. 1350 dossiers et 50 mémoires de licence)
- publications: la série des dossiers sur les jeux traditionnels (8 volumes), une bibliographie, le magazine *Sportimonium*, des publications dans d'autres livres et magazines
- une bibliothèque et un centre de documentation (et en collaboration avec le Musée du Sport en Flandre une collection d'objets et matériaux audiovisuels)
- journée d'études.

Promotion et publicité

- expositions itinérantes (si possible en collaboration avec les associations de jeux traditionnels)
- routes des jeux traditionnels (aspect touristique)
- démonstration et animation
- formation + équipe d'animateurs formés
- service de location (+ vente)
- encadrement et conseil pour les initiatives
- service technique
- participation à des bourses

Volkssportconfederatie (la Confédération des Jeux Traditionnels - VOSCO)

Grâce aux efforts de la V.V.C, les jeux traditionnels devinrent mieux connus et mieux appréciés par le grand public, ce qui encouragea les joueurs à sortir de l'ombre. Les joueurs se montrèrent donc au grand public, soutenus par les autorités sportives communales, voire provinciales. Une conséquence positive de cette évolution fut l'initiative de quelques associations qui s'unirent en créant des fédérations pour leur sport. Les contacts entre la VVC et deux de ces nouvelles fédérations aboutirent à la fondation de la Volkssportconfederatie ou Confédération de Jeux Traditionnels (VOSCO) en 1988. Les deux fédérations en question étaient celle du jeu de boule

flamande (krulbol) et celle du jeu de passe (beugelen). Au début, la confédération ne comptait que 400 membres. Les objectifs de VOSCO étaient de promouvoir la pratique des jeux traditionnels en tant que sport de compétition et sport de récréation au niveau des clubs. L' autre objectif de VOSCO était d'agir en soutien aux fédérations et d'être leur porte-parole.

Dans le cadre de la réglementation des subventions pour le sport, le gouvernement Flamand conçoit que seules les activités qui ont un rayonnement national puissent être subventionnées, à la condition également que le nombre d'adhérents soit assez élevé. En effet, en général les jeux traditionnels ne se pratiquent que localement et dans certains cas le nombre d'adhérents est faible, ce qui implique qu'ils ne peuvent pas faire appel au soutien du gouvernement et qu'ils n'ont pas voix au chapitre des institutions qui gèrent les affaires sportives...

Puisque la confédération VOSCO travaille dans toutes les provinces et qu'elle compte assez de membres (pour le moment à peu près 11.000 affiliés), elle fut reconnue par le gouvernement en 1990 et elle est donc depuis subventionnée. Pour le moment la confédération fonctionne comme un porte-parole vis à vis du gouvernement, des autres fédérations sportives, des organisations semblables à l'étranger et de la presse. De plus, VOSCO veut être un soutien pour une meilleure organisation administrative des fédérations et elle organise, avec les membres-fédérations, des manifestations concertées comme des journées d'étude et des journées de rencontre. VOSCO met aussi les clubs d'une même discipline en contact les uns avec les autres, et si c'est nécessaire, elle aide à mettre en place une fédération pour leur sport. De son côté, chaque fédération garde son autonomie et organise ses propres activités telles que l'organisation des compétitions et championnats, la gestion de son propre secrétariat, etc.

L'offre

- conseil et information
- formation au niveau sportif
- aide administrative
- assurance
- contacts au niveau national et international
- revue trimestrielle
- relations publiques

Activités

- augmenter et veiller sur la qualité
- augmenter les fédérations affiliées et leurs membres
- démonstrations et initiations par des spécialistes
- activités de promotion
- publications de promotion: livre, dépliants, calendriers
- comités provinciaux
- journée nationale multi jeux

Les obstacles au développement

Les points suivants énumèrent les obstacles encore existants. Quelques uns sont, selon notre avis, caractéristiques du problème actuel des jeux traditionnels en général, d'autres ne concernent que la Flandre.

L'âge

La plupart des joueurs sont assez âgés. Les jeunes qui commencent à pratiquer les jeux traditionnels sont peu nombreux. Le plus souvent, il s'agit d'enfants qui accompagnent un membre de la famille. Dès qu'ils ont seize, dix-sept ans, ils se dirigent vers d'autres activités (sportives ou non sportives). Dans le meilleur des cas, ils reviennent vers leurs trente, trente-cinq ans. Il y a plusieurs raisons pour lesquelles les jeunes ne sont plus attirés par les jeux traditionnels. Il y a d'abord les attraits alternatifs qui sont très nombreux. Et avec les moyens de transport dont disposent les jeunes aujourd'hui, le déplacement vers leurs loisirs ne leur pose aucun problème. Et peut-être, les jeux traditionnels véhiculent ils une image démodée et peu attractive à leurs yeux.

Dispersion

Dispersion géographique

Une des caractéristiques des jeux traditionnels est leur dispersion géographique. Souvent les jeux sont pratiqués dans des entités bien circonscrites. Par exemple, bien que les différents jeux de boules se ressemblent, il n'y a pas de rencontres ou d'échanges. La diversité des jeux peut être un élément enrichissant du point de vue culturel, mais il ne l'est pas au niveau organisation.

Dispersion sociale

De nombreuses associations sont isolées. Elles n'entretiennent pas de contacts avec des amicales similaires.

Dispersion idéologique (pas sur le plan politique ou confessionnel) Différence de vue à propos de la pratique: culturelle ou sportive ? Une partie des associations de tir à l'arc (les *Guildes*) se considèrent avant tout comme les gardiens d'une vieille tradition dont le tir aux armes traditionnelles fait par hasard partie. D'autres encore n'organisent que des compétitions et n'utilisent que les arcs les plus évolués au niveau technologique. Et parmi ceux qui se considèrent comme des sportifs, une partie se qualifie elle même comme sportifs de haut niveau.

A huis clos

Pour beaucoup d'associations de jeux traditionnels le caractère cloisonné de la pratique est apparent. D'un côté ils s'amuse à huis clos et ils ne se donnent pas la peine de se faire connaître au grand public, ni aux autorités sportives ou culturelles de la commune ou de la province. D'un autre côté, si une personne extérieure se rend chez eux, les réactions ne sont pas vraiment hostiles, mais quand même un peu soupçonneuses. Ils se méfient par exemple de quelqu'un qui veut les persuader de l'importance de se manifester publiquement.

Manque de bénévoles

Les gens qui s'engagent volontairement sont peu nombreux. Ces bénévoles se chargent de l'organisation des rencontres, des finances, etc, de leur propre

association. Si on veut faire de la promotion à une échelle plus large ou organiser une rencontre régionale, il faut de nouveau faire appel aux mêmes personnes.

Inertie

Si on veut organiser une rencontre ou une manifestation en faveur des jeux traditionnels, il est très difficile de mobiliser les joueurs. Ce sont toujours les mêmes personnes ou les mêmes associations qui s'engagent, la majorité reste à côté. Il y a trop souvent des objections : c'est trop loin, l'équipement sur place ne convient pas, ou nous ne sommes simplement pas intéressés. Pour mettre sur pied - par exemple - une rencontre nationale de jeux traditionnels, cette inertie est un obstacle important. Nous avons l'expérience qu'il vaut mieux attendre assez longtemps au lieu de vouloir forcer les choses. Entre les premiers contacts et l'affiliation d'une fédération à la confédération, il y a parfois de longues années.

Du côté financier aussi on peut parler d'une 'inertie'. En général, il est très difficile de motiver les pratiquants de jeux traditionnels à payer des cotisations assez élevées. Par voie de conséquence, les possibilités financières de la confédération sont limitées.

Un rappel des développements

Pour ce qui est de la recherche, avec les publications et le centre de documentation (national et international), le bilan est positif. En ce qui concerne la promotion, on peut dire qu'en général les jeux traditionnels sont mieux connus par le grand public et que l'attitude du public est positive. Les services de location, par exemple, ont été dès le début un grand succès avec 1500 "valises" de location par an. En plus, il y a des communes et des centres qui disposent de leur propre matériel.

Cette reconnaissance n'a malheureusement pas eu pour conséquence que le nombre de joueurs augmente, au contraire. On a dû constater que, en dépit des efforts ces dix dernières années, la pratique de certains jeux a disparu. Avec les jeux loués on anime des fêtes scolaires ou fêtes de famille, mais cela n'incite pas forcément les gens à adhérer à une association ou fédération. Les jeux empruntés où employés lors d'une animation sont d'ailleurs le plus souvent des jeux de table, ou des jeux qui nécessitent peu d'équipement. De cette façon le public a aussi une fausse image des jeux traditionnels.

La croissance du nombre de membres et de fédérations affiliées à la confédération, au vu des obstacles mentionnés, peut tout de même être considérée comme la preuve d'un bon travail.

Il est extrêmement important, si on veut ressusciter les jeux traditionnels de façon permanente, qu'on implique les joueurs eux-mêmes dans ce processus et qu'on les motive. Si les actions ne sont pas supportées par les acteurs du terrain même, la viabilité sera minimisée. Un autre point important est de motiver les joueurs à s'organiser. Les jeux traditionnels qui ont disparu en Flandre les dernières années, étaient pour la plupart des jeux qui se trouvaient dans un état d'isolement.

Les jeux et les sports traditionnels aux Iles Canaries

La problématique actuelle et les perspectives pour l'avenir

Dr. Fernando Amador Ramirez;
Dr. Ulises S. Castro Núñez

Département d'Education Physique, Faculté de Sciences de l'Activité Physique et du Sport - Université de Las Palmas de Gran Canaria

1. Introduction

Le jeu est une constante universelle de la culture qui s'est manifesté dans toutes les communautés à toutes les époques. De plus, des auteurs comme J. Huizinga ont affirmé que le jeu précède la culture. Alors nous pouvons dire que le jeu traditionnel est le reflet fidèle de la dynamique de l'évolution de la culture, c'est en définitive un l'héritage transmis de génération en génération.

Les activités physico-sportives d'une société, normalement, sont le reflet des valeurs de sa culture propre. Il existe une relation étroite entre les manifestations ludico-sportives et les contextes culturels où elles se déroulent. « La culture sportive n'émane pas de la marge de la société qui la constitue, elle est déterminée par la culture de cette dernière » (A. Petrus, 1996 :514).

Le grand répertoire de pratiques et de jeux traditionnels présents aux Iles Canaries nous permet de le distinguer comme un symbole important dans la construction de l'identité canarienne avec une culture propre. Ainsi nous pouvons dire que ces jeux et sports traditionnels sont des éléments importants qui expliquent l'identité culturelle des canariens (C.M. Barreto, 1996,26)

Les jeux traditionnels, en plus de leur importance comme héritage historique et de leur signification culturelle, sont aujourd'hui, selon A.Petrus (1996 :515), d'importants facteurs de socialisation : il est très important de revendiquer leur fonction éducative et de réclamer leur place dans le sport scolaire.

2 - Terminologie / Définitions

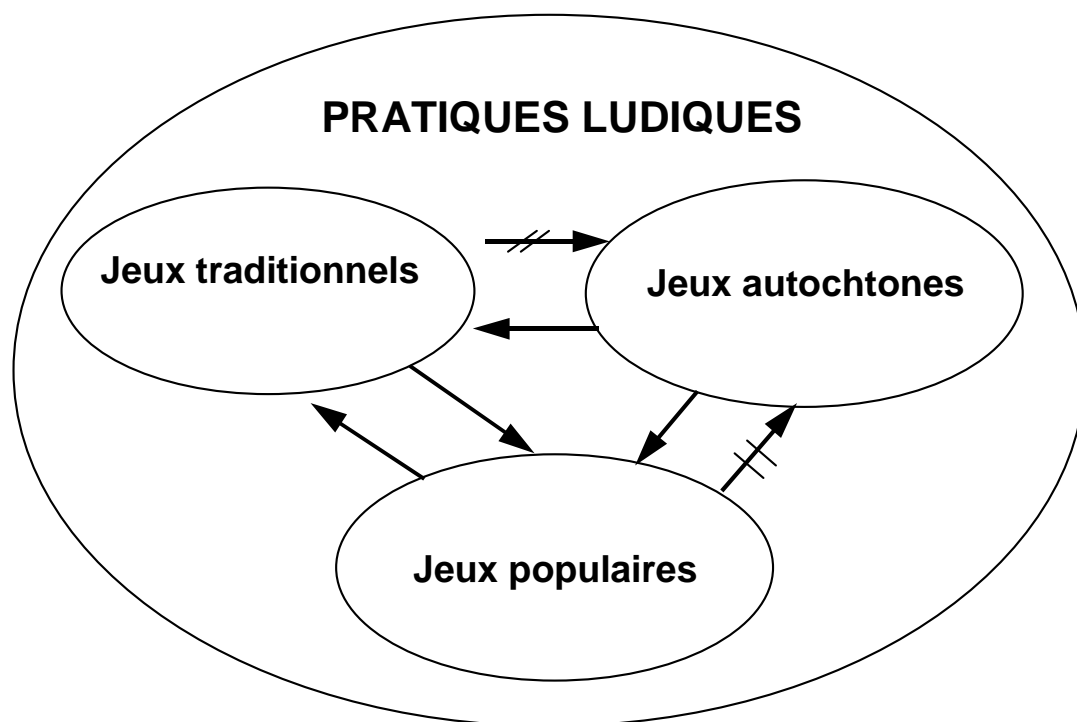
Il existe diverses dénominations pour faire référence à l'ensemble des pratiques ludiques transmises de génération en génération: jeux populaires, jeux autochtones ou vernaculaires, jeux traditionnels et, y compris, jeux folkloriques. Pour cela il est important de délimiter le domaine sémantique de chaque acception.

Jeux populaires: jeux très diffusés dans leur environnement, très connus et pratiqués par le peuple et ses gens. Normalement ils sont traditionnels et autochtones à la fois,

mais il n'est pas nécessaire qu'ils aient à l'être. Le syntagme « jeux populaires » pourrait impliquer que ce sont les jeux pratiqués par le peuple, en opposition à d'autres groupes ou classes sociales (aristocratie, bourgeoisie) ou bien qu'il s'agit de ces pratiques ludiques qui bénéficient d'une grande diffusion et connaissance par les membres du groupe.

Jeu autochtone: c'est le jeu originaire, au sens propre, d'un lieu. Cela signifie qu'il n'a pas été modifié ou altéré par des influences externes au lieu où il a surgi. Il se dit de ce qui est né ou a été engendré dans l'endroit même où il se trouve (DRAE 1992). Cela implique qu'il s'agit d'une pratique ludique née et développée dans un groupe déterminé et qui ne doit pas avoir été conditionnée par aucune autre. Ceci est particulièrement rare à cause du processus d'échange interculturel auquel se trouvent soumis les jeux.

Jeu traditionnel: il correspond à des pratiques ludiques qui, autochtones d'un lieu ou non, se sont établies en se transmettant de génération en génération. Ces jeux contiennent une grande valeur culturelle qui met en relation les individus avec le milieu physique, social et culturel dans lequel ils se déroulent. D'après V. Navarro (1994:10), le jeu traditionnel est la manifestation ludique avec enracinement culturel. Dans le schéma suivant nous représentons la relation d'inclusion, d'intersection, de correspondance ou d'implication entre les diverses appellations:



3 - Les grandes lignes des jeux traditionnels.

Les caractéristiques que divers auteurs attribuent aux jeux autochtones, populaires et traditionnels nous servent à souligner les traits les plus importants que nous attribuons à ces pratiques :

- Les activités ludiques transmises pendant des générations conservent une part importante de la culture de la société où elles se manifestent.
- La majorité n'est pas institutionnalisée.
- Il n'existe pas un règlement strict et les règles, qui sont simples, se sont transmises oralement.
- La non institutionnalisation et l'inexistence de règlements leur donne un caractère nettement ludique et autotélique.
- En eux se manifeste une symbolique en relation avec la culture de l'environnement où ils sont pratiqués.
- Dans les jeux traditionnels se manifestent deux types de composants : ceux de dimension quantitative (espace, temps, relations de pratique, règles, instruments,...) et ceux de dimension qualitative (liberté de décision, incertitude, plaisir, créativité et capacité à modifier les règles) (P. Lavega 1996 ; 797).
- Dans les jeux traditionnels nous pouvons apprécier des paramètres d'analyse anthropologique aussi bien d'idéation (mythes, magie, rituel, valeurs et normes...) que structurels (statut, autorité, division du genre en fonction du jeu, économie...) (V. Navarro, 1994; 14).
- Le jeu populaire, traditionnel et autochtone est un élément important de la communication interpersonnelle.
- Les jeux traditionnels sont encore aujourd'hui des éléments importants de socialisation, en interprétant cela comme le processus correct d'insertion de l'individu dans la vie du groupe. Avec cette optique le sport traditionnel favorise l'apprentissage de la vie en société.
- Les jeux traditionnels ont été considérés comme un facteur important de la cohésion sociale.
- Les jeux traditionnels des enfants favorisent le développement de qualités physiques, de coordination et intellectuelles (U. Castro 1996; 878).
- Parmi les composants essentiels que T. Orlick (1986) attribue aux jeux coopératifs figurent : la coopération²⁷, l'acceptation, la participation et la diversion.
- Selon J. Huizinga (1987: 22) « tout jeu se déroule dans son terrain, qui de façon matérielle ou seulement idéale, expresse ou tacite, est marqué d'avance.

²⁷ Cet élément doit être modifié pour les jeux traditionnels, car l'opposition ou la confrontation sont généralement présentes. Ce composant deviendrait alors coopération / opposition

4 - Répertoire des Jeux traditionnels dans les Iles Canaries.

La Communauté Autonome Canarienne contient dans son territoire de nombreuses pratiques ludiques traditionnelles d'adulte. Certaines d'entre elles, avec le temps et l'institutionnalisation, sont devenues des sports. Bien que C. Moreno (1992), dans son recensement des Jeux et des sports traditionnels d'Espagne situe les Canaries dans les Communautés de niveau élevé, avec l'Aragon, les Asturies, la Cantabrie, la Castille et Leon, la Galice et la Rioja, nous pensons qu'elles pourraient être incluses dans celles de niveau maximum, avec la Navarre et le Pays Basque étant donné que cet auteur, comme lui même le laisse entrevoir, oublie quelques unes des pratiques ludiques de notre Archipel, car dans son oeuvre il cite seulement la Lutte Canarienne, la Voile Latine Canarienne, le « Salto del Pastor » (saut du berger), le « Levantamiento del Arado » (lever de la Charrue), le « Levantamiento de la Piedra » (lever de la pierre), le « Pelotamano » (jeu de balle avec la main) et le « Palo Canario » (le Bâton Canarien).

Avant de classifier les diverses pratiques ludiques traditionnelles des Canaries, il faut tenir compte du fait qu'elles sont, soit d'origine aborigène, ou bien postérieures à la conquête et à la colonisation de l'Archipel (XVe siècle). Dans le premier groupe nous trouvons des activités comme la « Lucha Canaria, le « Palo Canario », le « Salto del Pastor », le « Levantamiento y Pulseo de Piedras », le « Lanzamiento y Esquiva de Piedras », le « Salto de Vara y Carreras ». Les sources ethno-historiques nous permettent de connaître, de manière incomplète, la façon dont se déroulaient ces activités ludiques. Certaines de ces pratiques ont disparu (« Salto de Vara », « Lanzamiento y Esquiva de Piedras y Carreras »). Nous pouvons seulement nous appuyer sur les récits postérieurs des journalistes et historiens pour tenter d'en connaître la trame : en réalité ceux-ci n'ont pas accordé une grande attention aux jeux que pratiquaient les aborigènes canariens et se sont limités à narrer les prouesses belliqueuses de leur seigneur ou à recueillir les faits ou les activités qui attiraient leur attention, principalement ceux qui concernaient les structures sociales, politiques et religieuses du peuple aborigène canarien. Malgré tout il existe quelques textes très significatifs comme les diverses chroniques sur la conquête et des auteurs comme Gomez Escudero, Sadeno, Torriani, Fray Alonso de Espinosa, Abreu y Galindo, Viana, Viera y Clavijo, etc.

Dans le groupe des jeux introduits à partir de la conquête et de la colonisation des Iles nous trouvons les suivants : Voile Latine Canarienne, « Pelotamano », Boules Canariennes, « Pina », Courses de Chevaux, « Arrastre de Ganado », « Levantamiento del Arado », « Riego al Calabazo », « Tablas de San Andrés », « Carros » « Cucana » et « Tangana.

Nous pouvons décrire, de façon succincte, chacune des activités du répertoire des pratiques ludiques traditionnelles d'adultes aux Canaries :

- « **Lucha Canaria** » (Lutte canarienne) : Activité d'opposition entre deux lutteurs dans laquelle chacun tente, à partir d'une technique de prise, de faire toucher au sol une partie du corps de son adversaire qui ne soit pas la plante du pied.
- « **Vela Latina Canaria y barquillos** » (Voile Latine Canarienne et petits bateaux) : ce sont des épreuves nautiques qui consistent à effectuer un parcours déterminé en se servant d'une embarcation qui se caractérise par l'utilisation d'une voile latine ou de trois pointes.
- « **Palo Canario** » (Bâton canarien) : escrime de bâtons entre deux joueurs.
- « **Salto del Pastor** » (Saut du berger) : épreuve qui consiste à vaincre des accidents et des dénivellations du terrain à l'aide d'une longue perche en bois terminée généralement dans son extrémité inférieure par un élément métallique qui la protège.
- « **Levantamiento y pulseo de piedra** » : épreuve qui consiste à tenter de soulever le plus haut possible une pierre très lourde et à l'état naturel, et dans laquelle la pierre ne peut entrer en contact avec le corps du concurrent.
- « **Tiro de Piedra** » : jeu de lancer de précision ou de distance, avec la possibilité de lancer la pierre vers un objectif déterminé ou bien de l'envoyer le plus loin possible.
- « **Tiro con Honda** » : jeu de lancer semblable au précédent mais avec comme variante l'utilisation d'une fronde comme élément de propulsion.
- « **Levantamiento del Arado** » : épreuve de force consistant à soulever une charrue par le bout du brancard opposé au soc, ceci jusqu'à la verticale et en la maintenant en équilibre pour la descendre ensuite de façon contrôlée jusqu'à l'horizontale où le concurrent effectuera avec elle une rotation de 360° avant de pouvoir la déposer au sol.
- « **Bolas Canarias** » : jeu qui consiste à lancer un nombre déterminé de boules vers une autre plus petite avec l'objectif de s'en approcher le plus près possible.
- « **Tangana** » : jeu qui consiste à lancer une pierre plate dénommée « laja » contre une autre de forme pyramidale dénommée « tangana » qui se trouve à une certaine distance et sur laquelle se trouve la mise. Quand la « tangana » tombe, le joueur gagne la partie de la mise qui reste le plus près de sa « laja ».
- « **Pelotamano** » : jeu de coopération/opposition qui consiste à essayer de renvoyer une balle massive en cuir, de petite taille et de faible rebond, qui est lancée par l'équipe adverse, avant qu'elle fasse deux bonds sur le sol, en la frappant ou en l'arrêtant avec la main ou le pied pour l'empêcher de continuer sa trajectoire.
- « **Pina** » : jeu de coopération / opposition dans lequel les joueurs utilisent un bâton et une petite boule de bois.
- « **Tablas de San Andrés** » : activité ludique qui consiste à se traîner sur des planches dans les rues et les chemins en profitant des pentes de ces derniers.
- « **Carros** » : jeu dans lequel une personne montée sur un char en bois avec des roues massives tente de réaliser un parcours le plus rapidement possible en profitant des pentes du terrain.

- « **Cucana** » : jeu qui consiste à grimper ou se déplacer sur un tronc graissé pour prendre un prix ou un drapeau mis au préalable à l'extrémité de celui ci.
- « **Arrastre de Ganado** » : épreuve dans laquelle une paire d'animaux du pays tente de parcourir une distance déterminée en transportant une charge de sacs ou des pierres, le plus rapidement possible.
- « **Carreras de caballos** » : épreuves hippiques dans lesquelles chaque concurrent, monté sur un cheval du pays, doit parcourir une distance déterminée, le plus rapidement possible.
- « **Carreras de cintas o sortijas** » : ce sont des épreuves d'adresse et de maîtrise du cheval dans lesquelles le cavalier doit insérer, avec l'aide d'un burin, un anneau qui se prolonge avec un ruban qui s'enroule dans une structure en forme de portique, placé à 2m 50 / 3m de hauteur.
- « **Calabazo** » : il s'agit d'une pratique de labour qui a évolué vers le jeu et qui a pour origine une activité agricole; elle consiste à remonter de l'eau d'un canal en se servant d'un récipient appelé « calabazo ».

Il existe une quantité de pratiques ludiques traditionnelles où l'intervention de l'homme est difficilement appréciable et donc peu significative. Dans ce groupe nous pouvons citer « las Peleas de carneros » (combats de mouton) ou « las Peleas de gallos » (combat de coqs) et c'est pour cela qu'elles ne sont pas mentionnées dans la présentation qui vient d'être faite.

Ce répertoire n'est pas exhaustif, il est probable que, grâce aux travaux de recherche à venir, le nombre des pratiques traditionnelles d'adultes recensées aux Canaries sera en augmentation.

5 - Les aspects contextuels des Jeux Traditionnels aux Iles Canaries.

Nous pouvons dire qu'aujourd'hui il existe une unanimité pour reconnaître que ce répertoire des Jeux Traditionnels aux Canaries représente, dans son ensemble, un important héritage qui s'est perpétué dans le temps dans un territoire fragmenté par l'insularité et qui, de ce fait, a marqué une identité locale pour chacune des îles et un style propre dans beaucoup des pratiques ludiques traditionnelles (au moins 8 styles de « Palo Canario », non moins de 9 variantes du jeu de la « Tangana » avec des appellations comme « Tangano », « Tejo », « Tusa », « Chiste », « Laja », « Marron o Teje », divers types de prises dans la « Lucha Canaria »).

Les Jeux Traditionnels aux Canaries sont passés par diverses vicissitudes historiques, avec des risques manifestes de disparition de quelques pratiques. Leur reconnaissance comme patrimoine culturel s'est affirmée à partir de 1983, avec le développement de l'Espagne comme « Etat des Communautés Autonomes », grâce à un important travail de sauvegarde, de diffusion et de promotion, à un soutien institutionnel résolu et, en définitive, à un processus de prise de conscience collective en faveur de leur adoption comme signe de l'identité des Canaries.

Ainsi par exemple la « Lucha Canaria » s'est trouvée dotée d'une signification qui symboliquement représente le caractère et l'idiosyncrasie de la culture aborigène : la

noblesse, la simplicité, l'agilité, l'admiration pour le vainqueur et le respect pour le vaincu. La « Lucha Canaria » devient ainsi un élément symbolique d'intégration du « nous les canariens ». Autrement dit : il y a une identification évidente entre le fait d'être canarien et la « Lucha Canaria » (C.M.Barreto, 1996 : 25.26), et cet aspect se concrétise dans la définition de la « Lucha Canaria » figurant dans le règlement technique.

De la même façon, dans l'exposé des motifs de la loi 8/1997 du 9 juillet, la loi Canarienne du Sport confirme le fait de la différence canarienne en ce qui concerne les pratiques traditionnelles. Elle les reconnaît comme une partie du patrimoine culturel historique : « nos singularités historiques déterminent un intérêt particulier dans la récupération, l'entretien et le développement des jeux et des sports autochtones et traditionnels canariens, comme l'expression culturelle ancestrale du peuple canarien. La diffusion et la connaissance des jeux et des sports autochtones et traditionnels sont pour cela une priorité et aussi un instrument indéniable d'identité propre. Les principes qui dirigent la politique sportive canarienne garantissent une attention particulière aux *Jeux et aux Sports Autochtones et Traditionnels* et à leurs facettes en ce qui concerne l'organisation des activités, la planification des installations, la formation technique, la recherche scientifique, la diffusion, et l'initiation à partir du plus jeune âge, ainsi que le financement de préférence pour les entités sportives qui les encourageraient et les régleraient ».

Pour cela nous détaillons les divers aspects contextuels des Jeux et des Sports Traditionnels.

1) Les Canaries possèdent un vaste répertoire des pratiques, lequel a été exposé dans les pages précédentes, avec la particularité de mettre en évidence deux traits : la *diversité* due à l'influence de l'insularité du territoire et la *singularité* due au fait que ce même jeu se réalise avec des variantes dans les diverses îles.

2) Elles comptent sur un soutien institutionnel résolu à travers des principes directeurs que la Loi Canarienne du Sport a établi dans le domaine des Jeux Traditionnels et que nous présentons comme suit :

- L'organisation des activités qui contribue à renforcer l'identité propre.
- L'établissement de programmes destinés à l'initiation sportive des jeunes en âge scolaire.
- La vulgarisation et l'enseignement de ces modalités dans le milieu canarien et à l'extérieur.
- Le développement de la recherche historique, scientifique et technique.

Sans entrer dans des considérations sur l'utilisation politique qui pourrait se faire des Jeux Traditionnels, à propos du présent travail, nous devons distinguer deux aspects du soutien institutionnel : d'une part sa régulation normative, compétence du Parlement et du Gouvernement des Canaries et d'autre part les politiques dans le domaine des infrastructures, de la disponibilité de ressources et de la mise en marche de divers programmes à partir des Administrations Publiques locales (Mairies et Mairies Insulaires). Le programme « Tenerife y lo nuestro » (Tenerife et ce qui est à nous) est l'exemple récent le plus évident qui « prétend récupérer, favoriser et

diffuser la connaissance de toutes les traditions sportives qui constituent une partie de notre patrimoine culturel et que tous les Canariens ont le droit et le devoir de connaître » (M.Palenzuela 1996 : 542). Ce programme a été promu par la Mairie Insulaire de l'île de Tenerife en 1997-1999 : nous en exposons les objectifs, chapitres et les lignes directrices dans l'Annexe I du présent travail.

Avec les mots de C.M. Barreto (1996 : 31) « les démonstrations de Jeux et de Sports Traditionnels organisées par les Mairies et le Gouvernement Autonome deviennent un collage de symboles et de pratiques insularistes, d'origine aborigène aussi bien que traditionnelle, surgis du monde rural, en des revendications à caractère d'identité ethnique.

3) Sa dimension projection - manifestation culturelle qui a été mise en évidence dans les manifestations plastiques, sculpturales, littéraires (théâtre et poésie), ou musicales. En ce qui concerne les manifestations picturales, il faut mentionner des artistes comme L. del Castillo, P. Gonzalez, Felo Monzon, S. Santana, A. Padron, ou M. Sanchez qui ont façonné les techniques et les plus beaux événements de la « Lucha Canaria ».

Dans le domaine de la sculpture il convient de signaler les figures polychromes de deux lutteurs, réalisées dans la « Villa de Teror » probablement à la fin du XVII^e siècle, la sculpture de E. Cejas en 1994, de deux lutteurs exécutant la technique du « cango » ; le premier groupe de sculpture dédié à la « Lucha Canaria », de l'artiste Charine (1972) ; « La Levantada » sculpture de S. Vargas inspirée de celle C. Suarez ; les bas-relief en hommage au lutteur de Galdar du sculpteur Borges ; la sculpture en bronze de J. Trujillo, etc.

En poésie il faut mentionner particulièrement le « Poema de Viana » (poème de Viana) d'Antonio de Viana²⁸ (1604) que nous joignons dans l'Annexe II. J. Cabrera, D. Crosa y J. Suarez qui au début du XX^e siècle apportent leurs poèmes sur le sport du terroir et postérieurement d'autres comme S.Sanchez, F. Tarajano, L. Doreste, J. Nuez, F. Castellano, B. Romero, J. Millares.

Comme manifestation théâtrale il convient de dire qu'en 1988, dans la Nécropole de « La Guacha » s'inaugurait l'œuvre de P. Castejon « Historia de amor de los antiguos canarios » (Histoire d'amour des anciens canariens), dans laquelle se représentaient les manifestations ludiques les plus authentiques de la culture aborigène : la « Lucha Canaria », la « Lucha del Garrote » et « el Levantamiento de piedras ».

²⁸ Il convient de signaler que Viana est le premier auteur à nous offrir la référence littéraire la plus directe pour nous faire une idée approximative de quelques unes des caractéristiques de la lutte pratiquée alors ; il est possible de remarquer des aspects qui perdurent aujourd'hui. En s'appuyant sur un thème vaguement historique, il met en scène la confrontation entre des personnages supposés légendaires. Dans le chapitre IV de son œuvre, en 23 vers il relate la lutte soutenue entre Caluca et Rucaden qui est défendu par Arico et ce dernier par Godeto. Elias Serra Rafols (1960) nous montre les libertés littéraires possibles prises par le poète et à cause de cela il n'a pas été tenu compte de son témoignage, en le considérant maladroit « étant donné qu'il oublie la véracité que toute l'épique espagnole se préoccupe de donner à l'atmosphère de ses poèmes (tendance largement étudiée par Menéndez Pidal). L'argument principal du poème sera presque toujours pure invention du poète, mais, quant au cadre de fond, aux paysages, aux coutumes et aux vêtements il s'efforce de les donner comme authentiques. » . Viana a suivi l'habitude de partir d'un argument vaguement historique pour exposer avec une certaine exactitude les détails du scénario.

Les Jeux Traditionnels sont présents aussi dans la Musique. Des groupes folkloriques comme « Los Sancochos », « Los Chicanarios », « Los Sabandenos », « Los Majuelos », « Taburiente » et « Los Viejos » ont édité des thèmes musicaux dédiés à « La Lucha Canaria », le groupe « Los Gofones » à la « Vela Latina Canaria », les groupes « Dunas de Carralejo » et « Los Sabandenos » au « Palo Canario » etc

4) Les programmes d'infrastructures sportives qui se sont concrétisés spécialement par la construction de terrains de « Lucha Canaria ». Nous comptons plus de terrains construits les 5 derniers années que dans les années et les siècles précédents.

Il faut signaler le Plan Insulaire des Terrains de « Lucha Canaria » de la Mairie de L'île de Tenerife qui avec le titre « La Gran Levantada Tenerifeña » (la grande levée de Tenerife) a construit en moins de cinq années 14 terrains de lutte, avec un budget total de 841.561.272 pesetas (plus de cinq millions d'euros actuels)

5) L'apparition des associations de défense des pratiques ludiques traditionnelles comme l'A.D.E.C.A. (Association de défense de la « Lucha Canaria »), l'A.S.P.A.C. ou l'A.J.U.P.A.L. orientées vers la sauvegarde, la conservation et la diffusion du « Palo Canario », de même que le Collectif Universitaire du « Palo Canario » (C.U.P.C.).

6) Publications et événements. Les publications qui ont promu la « Lucha Canaria » méritent une mention spéciale. Dans les dix dernières années ont été édités plus de livres sur la « Lucha Canaria » et les Jeux Traditionnels que dans toutes les époques antérieures : cela représente près de 50 publications, et en plus des projets de publications de revues qui ne sont pas encore consolidés comme « Lucha Canaria », « El Terrero », etc. La diffusion d'autres pratiques traditionnelles a été favorisée par l'édition de monographies spécifiques qui facilitent la connaissance et la pratique, par exemple « El Salto del Pastor » (le saut du berger) (1990), de T. Noda, « Al corazón de la vela latina » (Au cœur de la voile latine) (1992) de F. Roque, ou « El juego del palo canario » (Le jeu du bâton canarien) (1992) de A. Gonzalez et G. Martinez.

Comme résultat de l'intérêt aussi bien scientifique que technique, mais aussi en matière de vulgarisation et d'enseignement, il convient de mettre en évidence la célébration des événements importants comme les 1ères Journées des Jeux et des Sports Autochtones des Canaries (Las Palmas de Gran Canaria 1988), promues par le I.E.F.D. d'alors et le Service des Sports de l'Université de Las Palmas de Gran Canaria, le 1er Congrès International des Luttes et Jeux Traditionnels (Puerto del Rosario, Fuerteventura, 1996) organisé par la Fédération Insulaire de « Lucha Canaria » de Fuerteventura et la Faculté des Sciences de l'Activité Physique et le Sport de l'Université de Las Palmas de Gran Canaria ou le 1er Congrès International de Jeu de « Palo » (Sainte Croix de Tenerife, 1998) promu par le conseil Insulaire de Tenerife et le Collectif Universitaire de « Palo » Canarien.

Au cours des dernières années ont été célébrées des rencontres / exhibitions, où les spectateurs ont eu la possibilité de connaître les jeux et les sports traditionnels canariens, ainsi que les formes ludiques traditionnelles des autres communautés autonomes espagnoles et des autres pays, comme les Rencontres Canariennes /

Basques des Jeux et des Sports Traditionnels (6° édition jusqu'à aujourd'hui), la 1ère Rencontre Interrégionale des Jeux et des Sports Autochtones, la 1ère Rencontre Internationale des Jeux et des Luttons Traditionnels d'Europe, la 1ère et 2ème Rencontre Internationale de Jeu du « Palo », des confrontations avec d'autres formes de Luttons Traditionnelles comme la Lutte « Leonesa » , la « Sirum » de la Corée, le Gouren de Bretagne, le Back Hold d'Ecosse, la Cumberland d'Angleterre, la Glima d'Islande ou la Lamp du Sénégal.

D'autre part, en 1990, la Mairie Insulaire de Lanzarote convoquait le 1er Prix de Recherche et d'expérience dans les Sports Autochtones.

7) Les Jeux Traditionnels dans le Système Educatif. Le système éducatif est l'instrument de la société qui a pour fonction de transmettre les sciences, les connaissances et les savoirs qui contiennent les normes, les valeurs et l'identité de cette même société. Les cycles qui correspondent aux divers niveaux de formation de l'enseignement non universitaire, incluent l'Education Physique et le Sport comme agents de transmission de la formation culturelle à travers le traitement pédagogique du mouvement humain et plus spécifiquement de l'action motrice.

Les Jeux Traditionnels font partie des contenus à développer dans les programmes des cursus de base dans le domaine de l'Education Physique.

La référence à la L.O.G.S.E. (loi 1/1990 du 3 octobre) et aux Décrets Royaux 1006/1991 et 1007/1991 du 14 juin et le passage à nouveau (comme exemple) aux Décrets 46/1993 du 26 mars et 310/1993 du 10 décembre qui établissent le cursus de l'Education Primaire et Secondaire Obligatoire aux Canaries, mettent en évidence respectivement la prise de conscience et l'importance actuelle des Jeux Traditionnels dans le cadre scolaire, comme moyen de contenu culturel. Il faut indiquer que **la Communauté Autonome Canarienne a la compétence en matière d'Education.**

Les Jeux Traditionnels doivent permettre d'assurer les valeurs et les normes en relation avec le corps et les mouvements, de façon que les fonctions assignées socialement au mouvement comme agent éducatif puissent être étendues aux Jeux Traditionnels. Nous pouvons citer entre autres :

- La Fonction du mouvement comme instrument cognitif de la personne pour explorer et structurer son environnement immédiat.
- La fonction anatomico-fonctionnelle en améliorant et en augmentant la capacité motrice propre.
- La fonction esthétique et de communication.
- La fonction de communication et de relation
- La fonction d'hygiène et de santé.
- La fonction agonistique en contribuant au dépassement de soi à travers le mouvement corporel.
- La fonction cathartique et hédonistique en libérant les tensions et en profitant de l'oisiveté à travers l'exercice physique.

- La fonction de compensation face aux restrictions du milieu et la sédentarité de la société actuelle.

Dans le cadre suivant nous montrons comment le champ des Jeux Traditionnels se traduit dans les cycles de l'Enseignement Primaire et Secondaire Obligatoire aux Canaries.

Le champ des Jeux Traditionnels dans le cycle de l'Education Primaire et Secondaire:

INDICATEURS OBLIGATOIRES	EDUCATION PRIMAIRE	EDUCATION SECONDAIRE
Objectifs :	- Connaître et valoriser la diversité des activités physiques et sportives et les milieux où elles se déroulent en participant à leur conservation et à leur amélioration	- Participer avec indépendance du niveau d'adresse obtenu, dans des activités physiques et sportives, en développant des attitudes de coopération et de respect, et en valorisant les aspects de relation des activités physiques et en les reconnaissant comme valeurs propres aux sports et aux jeux traditionnels autochtones de la Communauté Canarienne.
Concepts	Bloc II 4/ Le jeu comme manifestation sociale et culturelle : jeux populaires, autochtones et traditionnels	Bloc II 5/ Les jeux et sports autochtones et traditionnels canariens
Méthodes	Bloc II 14/ Recueil d'information pratique des jeux populaires, autochtones et traditionnels	Bloc II 5/ Recherche et pratique des jeux et des sports autochtones et traditionnels canariens
Activités	Bloc II 14/ Valorisation des jeux populaires autochtones et traditionnels comme lien et comme partie du patrimoine culturel de la communauté	Bloc II 10/ Valorisation des jeux et sports traditionnels et autochtones comme lien et comme partie du patrimoine culturel de la Communauté Canarienne

Au cours des dernières années ont été édités quelques ouvrages sur les cursus : le *Guide Didactique de l'Education Physique* et la collection *Education Physique avec les contenus canariens* pour l'E.S.D. (Education Secondaire Obligatoire) et le Baccalauréat éditée par Gymnos Editorial Deportivo qui présente un abrégé des Jeux et des Sports Traditionnels Canariens.

En ce qui concerne le niveau universitaire, il faut souligner le travail des universités canariennes (celle de La Laguna et celle de Las Palmas de Gran Canaria), dans la promotion de la Lucha Canaria et des jeux traditionnels inter universitaires, et dans la création de Centres de Jeux et de Sports Autochtones ainsi que de programmes de promotion des diverses pratiques.

Lors du cours académique 1987-88, l'I.E.F.C. (Institut de l'Education Physique des Canaries) d'alors, aujourd'hui Faculté des Sciences de l'Activité Physique et du Sport, commence les formations pour l'accès au diplôme de Licencié en Sciences de l'Activité Physique et du Sport en incluant dans le cycle d'études des matières liées aux jeux et aux sports autochtones et traditionnels : *Lutte Canarienne* (2ème cours), *Application spécifique : Lutte Canarienne* (4 cours), *Voile Latine Canarienne* à l'intérieur de la matière *Activités en mer* (3 cours) et *Jeux populaires* (4 cours). De même, dans les Centres Supérieurs de Formation au Professorat de deux

universités, dans le cursus des étudiants de toutes les spécialités, la matière des *Jeux et des Sports Autochtones* se trouve incluse.

Nous devons souligner que deux thèses sur la Lutte Canarienne ont été réalisées, une sur l'analyse de l'action de la lutte, et une autre sur le dopage dans la Lutte Canarienne et une troisième est en cours de préparation, sur les Jeux Traditionnels, orientée vers les caractéristiques de jeu de « mazo » (maillet) et de « bola » (boule) aux Canaries, en plus d'un mémoire de licence réalisé à l'Université de Cologne (Allemagne et à l'I.N.E.F. de Madrid).

8) Sa présence dans les médias. Actuellement les médias y accordent une attention quotidienne dans leurs pages ; on peut évoquer le programme de T.V.E (télévision espagnole) « La Luchada » qui est une référence, car il a réussi à faire parvenir la lutte canarienne dans tous les coins des Canaries, mais aussi un autre programme du Canal Plus, qui se diffuse dans tout le pays. Le programme « A toda vela » de la T.V.E. aux Canaries permet de suivre les diverses compétitions de Voile Latine Canarienne et Barquillos (Petits Bateaux) qui ont lieu du mois d'avril jusqu'à octobre dans les îles de l'Archipel. Il y a aussi divers espaces qui ont surgi sur les chaînes de télévision ou de radio locales.

6 - La Problématique actuelle des Jeux Traditionnels aux Iles Canaries.

De façon générale, nous considérons que le processus de « sportivisation » auquel un grand nombre de pratiques ludiques et traditionnelles ont été soumises, les a empêché de conserver leurs caractéristiques relatives au nombre indéterminé des joueurs, à la non délimitation de l'espace de jeu, à l'inégalité entre les participants, à l'éventualité de leur réalisation et célébration exclusive dans des occasions spéciales.

D'une part : les règles, les normes, l'autorité, les contrôles, le comportement, le temps, la quantification, la mise en ordre des fonctions et des responsabilités ; d'autre part : la discipline, l'effort, le déroulement, la compétence, les résultats, les succès. Le résultat en est la transformation des jeux populaires en jeux sportifs (C.E. Vargas, 1994: 18).

Nous considérons que le problème principal actuel des jeux et des sports traditionnels est la perte de leur identité et de leurs traits les plus singuliers. Pour cette raison il doit y avoir un point de rencontre entre le processus logique d'adaptation aux situations changeantes de la société et le maintien des spécificités, des codes et des rituels d'origine sans que la « sportivisation » doive être synonyme d'aliénation des comportements, et d'uniformisation des manifestations.

De notre point de vue, la problématique des jeux et des sports autochtones et traditionnels se concrétise dans les points suivants:

1) *La diffusion sociale forcée* en relation avec le fait que les programmes et les activités de promotion, de vulgarisation, et d'expansion qui s'offrent à partir des institutions et des entités, doivent suivre normalement un processus naturel de

consolidation et d'enracinement dans le temps jusqu'à former partie du comportement culturel d'un peuple et sans tomber dans une forme de mode passagère, par son imposition. Plusieurs cas se sont produits dans notre communauté, que ce soit de par l'intérêt d'un administrateur ou bien d'une situation politique déterminée : des projets très ambitieux furent promus, mais ils n'ont pas eu la réponse nécessaire de la part des pratiquants ou bien ils n'ont pas compté avec la continuité nécessaire. L'Ecole Insulaire de « Levantamiento del Arado » de la Mairie de la Gran Canaria est un exemple.

2) *L'ardeur « sportivisatrice »*, concrétisée par une intention démesurée d'institutionnaliser et de mettre des normes en créant de nombreuses fédérations avec leurs statuts correspondants et les organes fédératifs. Ainsi l'Ordonnance du 15 octobre (1998) du Conseil de l'Education, de la Culture et des Sports du Gouvernement des Canaries, régleme la constitution et le fonctionnement des Fédérations Canariennes des Jeux et des Sports Autochtones et Traditionnels des Canaries, en justifiant le motif comme suit : « Actuellement existe une implantation territoriale de la majorité de ces modalités. Cela nous pousse à une articulation à travers la Fédération ²⁹, en abandonnant le simple regroupement des clubs, avec l'objectif de les doter d'une structure d'organisation en accord avec les demandes actuelles et homologuée avec le reste des modalités sportives ». Actuellement déjà, ont été constituées les Fédérations du Jeu du « Palo Canarien », de la « Lutte du Garrote Canarien », et de l'« Arrastre Canarien ».

3) *Le risque d'adultération* dans le sens où les initiatives de sauvegarde et de vulgarisation ne doivent pas donner lieu à des altérations sur les pratiques d'origine, telles qu'elles ont été transmises à travers les générations, bien que cela ne signifie pas qu'elles doivent ignorer l'évolution et les changements d'adaptation qui s'opèrent dans la société dans laquelle elles se manifestent. Dans certaines formes ludiques aux Canaries, nous rencontrons des situations qui peuvent difficilement justifier leur « traditionnalité » et la rigueur nécessaire à tout travail de sauvetage et de vulgarisation.

7 - Les perspectives pour les Jeux Traditionnels des Canaries

Dans la tendance actuelle à la « mondialisation » de la culture (V. Castro 1996 :609), qui équivaut bien à « la aldea global » (village global) de M. Lcluhan, les jeux et sports traditionnels doivent trouver leur espace vital de **conservation** et non de

²⁹ L'art. 1.2 de l'Ordonnance mentionné indique qu'il est possible de construire les Fédérations suivantes :

- La Fédération de Jeu de « Palo Canario »
 - La Fédération de Lutte du « Garrote » Canarien
 - La Fédération de « Arrastre » Canarien
 - La Fédération des Jeux Traditionnels Canariens (Pelotamano, Levée de la Pierre, Levée de la Charrue, « Calabazo », et toutes les autres qui dans l'avenir seront reconnues)
- Il faut dire que antérieurement existaient déjà les suivantes :
- La Fédération de Lutte Canarienne.
 - La Fédération de voile latine
 - La Fédération des Boules et de Pétaque (qui réglementaient la pratique des Boules Canariennes).

préservation³⁰ dans leur pureté, sans adultérations pour valider l'affirmation faite en sociologie : « ce n'est pas l'homme qui possède la culture mais la culture qui possède à l'homme ».

Si l'éducation, la compétence et le sport sont des concepts culturels qui probablement auront validité universelle à partir de l'an 2000, les jeux traditionnels et le sport sont directement en relation avec ces valeurs universelles (A. Petrus, 1996 ;514). De ce fait comme conclusion nous signalons les lignes d'action présentes et futures comme suit :

- Définir le cadre institutionnel adéquat aux lignes de collaboration entre les institutions insulaires et locales pour gérer de façon coordonnée et efficace les ressources et les activités.
- Promouvoir une politique des conventions avec les institutions qui donnent la priorité dans leur programme à des actions dans ce domaine.
- Ne pas promouvoir des initiatives orientées vers la « sportivisation », l'adultération et la dévaluation. Au contraire, en tenant compte des nombreuses modalités sportives, avec la création incessante des pratiques nouvelles, il est nécessaire de respecter le cadre/espace des jeux et des sports autochtones et traditionnels, dans le contexte culturel dans lequel se déroule l'activité, qui est parfaitement compatible et complémentaire aux modes et aux nouvelles tendances.
- Présence dans le système éducatif comme offre optionnelle dans les cycles de l'enseignement primaire et secondaire obligatoire, en offrant un programme pédagogique du sport traditionnel scolaire. Ce qui n'est pas connu ne peut pas être valorisé, et les scolaires constituent le segment de population idéale pour une première approche vers ce type de pratique ludique.
- Formation et recherche : plan de formation de personnel spécialisé en jeux et sports autochtones mais aussi promotion de la recherche dans ce domaine et soutien aux recherches en cours. En ce sens le Conseil Insulaire de Tenerife a créé une « Escuela Taller » (école atelier) qui a formés 40 élèves dans un cours de plus de 1000 heures.
- Cours de formation de base avec l'objectif de créer / consolider des équipes de travaux de formateurs.
- Activités de vulgarisation par la connaissance des pratiques vernaculaires :
 - . Causeries d'information.
 - . Démonstrations / exhibitions.
 - . Cours de base.
- Relancer le travail d'enseignement / transmission pour assurer l'avenir de ces pratiques ancestrales, aussi bien dans le sport de base qu'au troisième âge, en appuyant cette ligne de travail avec les programmations périodiques (écoles) et des activités sporadiques (démonstrations).

³⁰ La conservation serait l'alternative dérivée de ceux qui considèrent les jeux traditionnels comme des objets culturels de valeur, dans la mesure où ils continuent à accomplir une fonction dans la société actuelle tandis que la préservation serait une alternative dérivée de ceux qui considèrent les jeux traditionnels comme des produits culturels anachroniques et finis qui devraient être observés seulement à distance de leur environnement naturel comme n'importe quel spécimen, à l'extérieur duquel un exemplaire est amené au musée et où il est exploité de façon touristique.

- Activités de compétition.
- Doter les Fédérations et les Entités Sportives de l'aide nécessaire pour la célébration des saisons annuelles de compétition.
- Organisation d'événements .
- Célébrations d'actions dirigées vers la connaissance de ces pratiques par les moyens suivants :
 - A. Evénements
 - Congrès.
 - Symposiums.
 - Journées.
 - Séminaires.
 - B. Démonstrations
 - Conférences.
 - Expositions.
 - Causeries – Projections, etc.
 - C. Exhibitions
 - A l'occasion des célébrations (Jour des Canaries, fêtes locales, insulaires, etc.)
 - Publications, avec un programme des éditions dans le domaine des Jeux et des Sports Autochtones sur :
 - * Edition d'une revue périodique.
 - * Collection de livres de vulgarisation sur les Jeux et les Sports Autochtones.
 - * Edition des vidéos de vulgarisation.
- Prix et reconnaissances :
 - * Meilleurs sportifs dans le domaine des jeux et des sports autochtones.
 - * Meilleur travail de sauvegarde.
 - * Meilleur travail de vulgarisation.
 - * Meilleur travail d'institutionnalisation.
 - * Meilleur travail d'enseignement
 - * Meilleur travail de recherche
 - * Meilleur travail de projection

ANNEXE

Projet « TENERIFE Y LO NUESTRO » (Tenerife et ce qui est à nous)

(Plan d'intervention sur les Sports Autochtones et les Jeux Traditionnels, 1997-1999)

Domaines d'action :

- Domaine de la recherche historique et de la récupération des traditions.
- Domaine des infrastructures
- Domaine de la promotion et de la formation.

Objectifs généraux (extrait):

- Rendre possible à la population la connaissance et la pratique des diverses formes sportives traditionnelles, en enrichissant de cette façon, son patrimoine culturel.
- Développer la pratique des activités ludico-sportives étrangères au concept de compétition exacerbée et mercantiliste que le sport a dans la société actuelle et ainsi contribuer à sauver le caractère ludique et participatif qu'il doit avoir en tant qu'activité culturelle.
- Promouvoir le travail de recherche sur les sports et jeux traditionnels que pratiquaient nos ancêtres ; promouvoir leur sauvegarde jusqu'aux limites possibles dans le respect de la tradition orale, ou peut-être leur re création comme sports d'inspiration traditionnelle.
- Se donner les moyens pour la création d'écoles permanentes et organisées pour l'enseignement des diverses modalités.

- Promouvoir le développement dans un cadre légal qui recueille les normes devant réglementer les enseignements, les titularisations, etc. des diverses modalités.
- Organiser et soutenir des activités orientées vers la recherche, développer et pratiquer nos sports traditionnels.
- Etendre la pratique de ces activités dans la géographie insulaire, à travers la création d'un programme d'Ecoles du Sport Autochtone.
- Définir les équipements et les infrastructures qui permettent le plein développement de la pratique des diverses modalités. Organisation d'un Centre Insulaire des Sports Traditionnels (C.I.D.A.T.) .
- Développer l'intérêt de nos jeunes pour l'étude, la connaissance et la pratique de cette partie inaliénable de notre patrimoine culturel.
- Faciliter à nos enseignants la connaissance des diverses formes sportives autochtones et traditionnelles par leur introduction dans les contenus et les matières éducatives.

Domaine de la recherche historique et de la récupération des traditions.

- Développer et soutenir les travaux de recherche sur les Sports Autochtones et les Jeux traditionnels
- Promouvoir la recherche historique et anthropologique basée sur ces thèmes.
- Vulgarisation et mise au point des études réalisés jusqu'aujourd'hui sur ces pratiques traditionnelles.
- Sauvegarde des modalités en voie de disparition.
- Récupération de la pratique jadis habituelle de ces jeux et ces sports traditionnels dans les fêtes populaires.
- Proposition d'élaboration d'un texte qui réunisse l'argot et le vocabulaire traditionnel des diverses catégories.
- Promouvoir la création, avec l'organisme compétent, d'une Unité de Recherche Historique et Anthropologique.
- Réaliser des Guides Catalogues de publications existantes sur les Sports Autochtones et les Jeux Traditionnels ainsi que de textes historiques et sur les coutumes.

Domaine des Infrastructures

- Création des infrastructures nécessaires à la réalisation d'un Centre Insulaire des Sports Autochtones (C.I.D.A.T.)
- Création de la « Casa-Museo (Maison musée) des Sports Autochtones »
- Dotation des infrastructures nécessaires pour le développement des activités des diverses catégories.
- Plan Insulaire de Terrains comme centres polyvalents pour la pratique des Sports Traditionnels en collaboration avec les Mairies.
- Dotation des équipements nécessaires pour ces infrastructures.

Domaine de Promotion et de Formation.

- Promouvoir chez les écoliers la connaissance et la pratique de nos caractéristiques.
- Faire connaître aux citoyens en général, de Tenerife, la potentialité et l'attrait des Sports Traditionnels.
- Former le personnel technique nécessaire pour l'enseignement des modalités.
- Soutenir les Mairies dans la réalisation des activités des Sports Autochtones et des Jeux Traditionnels.
- Elaboration d'un Plan des Journées de Vulgarisation et de la « Muestra –Taller » (Atelier de démonstration).
- Edition d'un texte complet et d'une vidéo de vulgarisation.
- Edition d'une vidéo spécifique de chacune des modalités.
- Programme de Formation de techniciens des Sport Autochtones.
- Création du programme des Ecoles Municipales des Sports Autochtones.

Présent, passé, et perspectives d'avenir des jeux et sports populaires traditionnels en Catalogne

Pere Lavega, Professeur de jeux et sports traditionnels
Institut National d'Éducation Physique de Catalogne
Centre de Lleida (Université de Lleida)

Victor Baroja, Président d'IOCARE (Collectif des jeux en Catalogne)

Résumé

Dans le présent travail nous avons essayé de souligner les initiatives les plus significatives qui ont été récemment menées à bien en Catalogne en matière de pratique et de promotion des jeux et sports traditionnels. Brièvement nous remontons à la transition politique des années 75-80, étant donné qu'avec l'arrivée de la démocratie ont été mises en évidence des préoccupations et initiatives orientées vers la récupération et la promotion des divers espaces de la culture populaire, surtout quand ils sont associés à des symboles d'identité.

Parallèlement et en adoptant une vision globalisatrice et intégratrice, cela permet de passer en revue toutes les expressions de la culture ludique catalane. De cette façon un bilan est réalisé, aussi bien de la situation des jeux et des sports traditionnels dans l'éducation formelle (la réforme du système éducatif exige que ces contenus soient impartis dans le cadre de l'éducation physique), que dans les contextes non formels. Ceci est concrétisé en faisant ressortir la dimension festive, spectaculaire et touristique de ces jeux, ainsi que le processus de "sportivisation" compris comme la transformation contemporaine la plus importante des jeux et des sports traditionnels. En conclusion de cette étude, sont signalées quelques initiatives générées par divers collectifs ou associations liés au jeu et orientés vers la promotion et la systématisation de l'usage récréatif et culturel des jeux traditionnels.

Au final sont énumérées quelques orientations, suggestions et initiatives à mettre en place pour engager les jeux traditionnels avec une certaine garantie dans le XXI^{ème} siècle. Dans ce sens on indique quelques idées, directives, besoins et défis institutionnels dans les domaines suivants :

- a) **formation** des personnes ou des professionnels qui utilisent ces pratiques ;
- b) **recherche**, sachant qu'il reste encore beaucoup à travailler autant dans la recherche de base pour la connaissance en profondeur des jeux dans nos terres, en les considérant comme un véritable patrimoine ludique (Parlebas, 1999) que dans la

recherche appliquée dirigée vers l'optimisation et l'évaluation de diverses applications et expériences réalisées à travers le jeu et le sport traditionnels ;

c) **diffusion et dynamisation** qui, bien que complémentaires des domaines précédents, sont aussi importantes parce qu'elles peuvent garantir une projection extraordinaire à notre société de la connaissance et des expériences qui se transmettent à travers nos jeux, et en même temps peuvent servir à impulser de nouvelles initiatives et mettre en contact toutes les personnes du milieu régional, national ou international liées aux jeux et sports traditionnels.

1 - L'ère nouvelle des jeux et sports traditionnels, des années 70 jusqu'à nos jours

Les jeux et sports traditionnels constituent un des multiples espaces d'expressions de la culture populaire. Toutes ces manifestations de la culture traditionnelle, bien qu'elles soient individuellement singulières, nous montrent dans leur ensemble un panorama similaire, étant donné que leur évolution la plus récente est passée par un processus semblable.

Malgré quelques tentatives timides visant à impulser la culture catalane dans les années 60, nous devons attendre les années 75-80 pour que l'avènement de la démocratie favorise des changements substantiels. En Catalogne et dans d'autres régions d'Espagne, l'autonomie régionale et la mise en place de municipalités démocratiques favorisent l'éclosion spectaculaire des diverses manifestations de la culture traditionnelle (cf. J. Matas et A. Bover 1997:19). A partir de ce moment certains éléments de la coutume traditionnelle vont à nouveau jouer un rôle éminent en étant associés aux symboles d'identification locale.

Cette circonstance permet la réhabilitation de jeux de paris ou d'argent qui avaient été interdits pendant la dictature. Les jeux de "bittles" (quilles), les "chapas" (pile ou face), les "raiers" (descente de rivières par "rais", embarcations qui autrefois transportaient le bois jusqu'à la mer), les "castellers" (tours humaines) et aussi de nombreux jeux de cartes qui se pratiquent à nouveau dans les localités catalanes.

Dès lors l'administration s'appliqua à doter d'une structure stable et associative les divers domaines de l'expression de la culture populaire. D'une part, l'on vit donc se mettre en évidence une grande diversité de domaines à caractère traditionnel - comme les géants et nains, les groupes de feu, la "sardane" (danse catalane), les "habaneras" (danses populaires), la musique traditionnelle, le "pesebrismo" (crèches), les représentations religieuses, les danses ou les jeux et sports traditionnels - qui méritent tous des attentions particulières. Mais d'autre part l'on pu aussi observer que beaucoup de ces manifestations n'avaient pas forcément besoin de fonctionner sur le modèle associatif (avec une structure statutaire légale de l'activité). En revanche dans certains domaines de la culture populaire et, dans notre cas, pour les jeux et sports traditionnels, l'association est indispensable, surtout quand il existe un patrimoine qu'on désire protéger (un local, quelques matériels, des biens) ou quand on souhaite dynamiser ou organiser un ensemble important de personnes. (cf P. Baltà, 1997:13).

La loi d'encouragement et de protection de la culture populaire et traditionnelle, ainsi que d'autres aides et moyens institutionnels ont été sûrement un des mécanismes les plus décisifs pour favoriser le développement associatif et l'institutionnalisation. Cependant, dans le cas des jeux traditionnels on observe aussi comment beaucoup de ses protagonistes ont été organisés de manière informelle, avec l'intention de partager leur temps libre de façon ludique. La transmission orale et le caractère quotidien de leur pratique permettaient au groupe d'amis de l'école, aux voisins d'une même rue ou aux clients habituels d'un café de partager diverses distractions ludiques sans avoir besoin d'une réglementation institutionnelle. Seules les pratiques à caractère sportif procédaient de cette structure organisationnelle.

Parallèlement, en Catalogne se produit un autre processus associatif particulier à partir de l'immigration en provenance d'autres régions d'Espagne au cours des décades antérieures : beaucoup d'habitants de ces régions commencent à s'organiser en constituant des " Maisons Régionales " (d'Andalousie, d'Extrémadure, de Castille et Leon, d'Aragon...). Ces associations vont contribuer à donner une impulsion à quelques jeux et sports traditionnels, même si les compétitions restent sporadiques et ponctuelles.

Jusqu'à la fin des années 80, la plupart des tentatives qui cherchent à récupérer et promouvoir les jeux et les sports traditionnels se concrétisent de façon individuelle, isolée, très locale et sans structure organisée stable. Seules les pratiques qui se sont converties antérieurement en sport et qui se sont consolidées dans les décades précédentes ont une continuité grâce au fonctionnement de leur fédération sportive. Tel est le cas du jeu de pétanque, du jeu de quilles " leonès " (du Leon), ou du jeu de quilles " palma " (cantabre) ; curieusement les deux derniers exemples ont été et continuent d'être inscrits à la fédération catalane de quilles.

En même temps, du point de vue institutionnel, on commence à apercevoir diverses initiatives visant à récupérer et à potentialiser toutes ces expressions associées aux symboles d'identité. Les institutions locales (mairies, associations culturelles, conseils régionaux) et aussi l'administration autonome à travers le département de la Culture, par l'intermédiaire de son Centre de Promotion de la Culture Populaire et Traditionnelle Catalane (CPCPTC), ainsi que le Secrétariat Général au Sport commencent à être de plus en plus actifs dans la récupération et la dynamisation des jeux et sports traditionnels.

Tous ces efforts institutionnels, qu'ils soient municipaux ou engagés par la communauté autonome, favorisent la célébration des événements considérés comme pionniers dans ce domaine. Le premier exemple extraordinaire est constitué par la célébration des jeux olympiques de Barcelone en 1992, puisqu'à cette occasion et dans le cadre de ce qu'on appelé " Olympiade Culturelle ", les 4 et 5 juillet, a été organisé le festival des sports autochtones d'Espagne. De plus, rappelons nous comment, au cours de la cérémonie de clôture, on a pu observer les prestations de plusieurs " castellers " (tours humaines).

A partir de là, l'expansion des " castellers " a été chaque année plus importante, y compris en disposant d'un espace considérable dans les médias (presse, radio et télévision) ; les " raiers " organisent leurs premières rencontres interrégionales pour

faire connaître leur activité ; les “ bittles ” (quilles) consolident une organisation interrégionale qui cherche à développer cette pratique au delà de la participation du Village, en organisant des championnats et des rencontres. L'association culturelle Carrutxa de Reus (Tarragone) offre une première exposition itinérante (dénommée “ Bittla ” !) qui fait connaître les caractéristiques réglementaires et socioculturelles de ce jeu. En même temps, les “ bittles ” sont incorporées à la fédération catalane de quilles faisant naître ainsi un nouveau sport.

Toute cette nouvelle activité commence à mettre en évidence un processus de naissance, de consolidation et de systématisation en matière d'organisation des jeux ou des manifestations ludiques traditionnelles. En même temps, les grandes fêtes de villages commencent à accueillir quelques uns de leurs jeux traditionnels : dans certaines localités ceux-ci seront même considérés comme des produits d'attraction du tourisme culturel.

La “ Generalitat ” de Catalogne réaffirme cette volonté claire de l'institution pour la promotion de la culture populaire en permettant la continuité de ces initiatives. D'autre part le CPCPTC (mentionné ci-dessus) organise deux congrès sur la culture populaire et la tradition catalane en 1983 et 1996. Dans ces congrès, réunis tout au long de l'année, une approche monographique des divers domaines de la culture populaire est réalisée en donnant un aperçu de la situation actuelle et en dévoilant ensuite sous forme de débat quelques unes des interrogations relatives à l'avenir proche. Un des domaines abordés est celui des jeux et sports traditionnels, mais aussi, en relation avec la culture ludique et traités dans un domaine spécifique, les “ castellers ” et les “ raiers ”.

De plus cette institution encourage les études et recherches sur les diverses manifestations de la culture populaire, sa diffusion à travers diverses publications et la formation par des cours et stages, comme c'est le cas des sessions d'été de jeux traditionnels, organisés dans la localité de Horta de Sant Joan (Tarragone).

Entre temps quelques musées comme le musée rénové du jouet de Figueras (Girona), le musée ethnologique de Barcelone, celui du Montsià (Tarragone), ou l'Ecomusée des Valls d'Aneu dans le Pallars Sobirà (Lleida) réalisent diverses actions autour des activités de jeux et sports traditionnels. De ce point de vue nous voulons mettre en évidence l'initiative du musée du Montsià consistant à organiser les premières journées ethnologiques de l'Ebre, consacrées aux jeux, sports et compétitions traditionnelles des régions de l'Ebre. Ces journées se sont déroulées du 5 au 8 octobre 1995.

Finalement nous soulignerons, parmi les diverses initiatives institutionnelles, que la réforme du système éducatif “ LOGSE ” rend obligatoire pour la Catalogne l'enseignement des jeux et sports traditionnels dans l'éducation physique.

Avec ce que nous avons indiqué jusqu'ici, dans un effort de synthèse concernant l'évolution et de la situation actuelle des jeux et sports traditionnels, nous percevons actuellement quatre orientations parallèles et complémentaires à la fois :

- Les jeux et sports traditionnels dans l'éducation formelle
- La dimension festive, spectaculaire et touristique des jeux et des sports traditionnels
- La sportivisation de certains jeux traditionnels
- Les associations récréatives de jeux traditionnels

Nous allons essayer de traiter ces orientations dans les parties suivantes.

2. Les jeux et le sports traditionnels dans l'éducation formelle

En Espagne la LOGSE est la dernière loi d'aménagement général du système éducatif du pays. En même temps cette réforme éducative se développe avec quelques particularités dans chaque région espagnole selon qu'elle ait ou non des compétences autonomes dans ce domaine. La Catalogne, qui est une communauté avec **compétences éducatives**, aménage les études des différents niveaux éducatifs, c'est à dire l'éducation maternelle, l'éducation primaire, l'éducation secondaire obligatoire et le baccalauréat.

Dans cette réforme éducative on détermine l'obligation de traiter le jeu populaire et traditionnel comme une composante de l'Education Physique. Pour faire ressortir ce qui est le plus important dans cet aménagement des études nous relevons quelques unes des principales lignes directrices en éducation primaire et secondaire.

Dans l'Education primaire (de 6 à 11ans) le concept de jeu est inclus comme manifestation sociale et culturelle. L'alinéa consacré aux objectifs finaux stipule la connaissance des jeux traditionnels de son pays comme de ceux pratiqués dans d'autres pays. L'alinéa consacré aux procédures contient un ensemble d'informations sur les jeux populaires et traditionnels ainsi que sur leur pratique; néanmoins on n'y indique pas la forme d'évaluation de ces contenus.

En Education secondaire (de 12 à 16 ans) le concept de jeux et sports autochtones apparaît aussi (on observe un changement dans la terminologie). L'alinéa consacré aux procédures détermine la recherche et la pratique des sports et jeux autochtones. L'alinéa sur les attitudes, les valeurs et les normes détermine la valorisation des jeux et des sports autochtones comme lien et partie du patrimoine culturel de la communauté. On ne mentionne pas, non plus, les critères d'évaluation de ces contenus.

Nous pensons que l'intégration du jeu et du sport traditionnel dans le système éducatif a permis de réaliser un pas en avant dans la connaissance de la culture traditionnelle de la ludomotricité humaine. Cette situation a permis, dans certains centres éducatifs, comme, par exemple, l'institut de Mollerusa (Lleida), la promotion d'échanges entre écoliers d'autres centres éducatifs européens (le jeu et le sport traditionnels constituant alors la base de l'échange). En d'autres occasions nous avons rencontré aussi des expériences isolées qui confirment ces timides intentions d'avancer dans ce sens (cf. à titre d'exemple V. Baroja, 1995 à l'école Ramon Llull-Aula Nova de Barcelona, B. Pubill en C.P. Sant Miquel d'Asco de la province de Tarragone ou Costes-Lavega, 1998 à Ribera de Cardos avec toutes les écoles de l'enseignement primaire de la région Pallars Sobira des Pyrénées de Lleida).

En général, il reste cependant beaucoup de chemin à faire pour avancer, étant donné que les expériences sérieuses ne sont pas encore nombreuses. Pour prendre un exemple anecdotique et évocateur, je me référerai au fait que le peu de formation que reçoit la population scolaire dans ces pratiques a pour conséquences que lors de l'apparition de certains produits commerciaux introduits chez les enfants comme les "tazos" ou les "gogos", ils ignorent que ces produits s'inspirent des anciens jeux

traditionnels pratiqués dans le passé par leurs ancêtres et appelés respectivement “ patacones ” et “ tabas ”.

Ce déficit doit s'interpréter en partie comme conséquence de la faible formation que reçoivent les futurs enseignants universitaires. En ce sens, la formation des maîtres spécialisés en éducation physique et les "licenciés en sciences de l'activité physique et du sport" n'est pas aussi approfondie que nous le souhaiterions : soit parce que, dans le premier cas, les matières spécifiques qui en traitent n'existent pas souvent, soit dans le deuxième cas parce que la connaissance est réduite au mieux à une matière d'option.

3 - Les jeux traditionnels : fêtes, spectacles et tourisme culturel

Voici quelques exemples qui illustrent des contextes différents, mais complémentaires, dans l'objectif de mettre en évidence la dimension festive, spectaculaire et touristique des jeux et sports traditionnels.

Les castells (ou tours humaines)

Les castells qui dérivent d'une danse de Valence, la “ moixaganges ”, avant qu'ils se détachent dans une étape intermédiaire de cette autre activité ludique, ont dû être un jeu émulateur entre divers secteurs d'une même “ colla ” (collectivité de la danse). Mais au fur et à mesure que les membres du groupe, ou leurs proches, se sont rendus compte que leurs constructions étaient spectaculaires et prenaient des formes régulières reposant sur un code plus ou moins fixe, elles furent présentées à des secteurs plus larges de la population comme une démonstration digne d'admiration. Pendant que ce jeu fut pratiqué dans un milieu d'initiés, il était source d'émulation entre les hommes d'une même “ colla ”³¹, mais à partir du moment où il fut étendu plus largement il devint aussi jeu-spectacle. Des codes furent alors créés qui déterminent des structures singulières et décident les critères appréciables ou non : il faut faire des hauts châteaux, mais aussi bien faits, élégants, et qui de plus doivent s'habiller d'une manière homogène qui aide, par exemple, à différencier les étages et à donner une harmonie au château (B. Moya, 1997:60).

Les “ raiers ”

Les “ raiers ” constituent un autre exemple : dans le passé il s'agissait d'une activité économique consistant au transport fluvial du bois, du fleuve Noguera Pallaresa y Segre (Pyrénées catalanes) jusqu'à l'Ebre. Les “ raiers ” et leurs familles pratiquaient un “ argot ” (jargon) et avaient une organisation particulière du travail, mais aussi une façon particulière de vivre la vie et le travail.

Cet ancien métier a disparu vers 1930 : on a fait renaître la manifestation avec des connotations festives, ludiques et à caractère de démonstration et de spectacle. Dans les régions de l'Alt Urgell et du Pallars (Nord de la Catalogne) on a créé des fêtes aux racines traditionnelles, très demandées par un grand nombre de visiteurs

³¹ colla : groupe de personnes unies par une finalité concrète, ici dans le but d'élever des tours humaines) ou d'un même village (le plaisir était partagé entre initiés seulement).

qui chaque année profitent de ce spectacle qui représente des “raiers” conduisant des “rais” qui naviguent sur les eaux tumultueuses de ces fleuves.

A travers cette activité ludique on cherche à développer une identité (faire vivre le souvenir), son étude et sa diffusion et en même temps l'on crée un produit de tourisme culturel de grande envergure.

La création du musée ou centre culturel des “Raiers del Pont de Claverol” (à Pobla de Segur - Lleida) est déjà une réalité qui voit un grand nombre de visiteurs (plus de 6 000 en 1994) : c'est à la fois un centre de recueil de documentation, d'objets, d'exposition de photos, de modèles... et un centre permanent d'étude et de diffusion.

Dans le même sens on a créé le “Rai Pirineo Mediterrania”, en reconstituant l'ancien chemin du bois à partir des forêts jusqu'à la mer et aussi l' “Asociación Internacional de Raiers” qui développe des relations internationales entre tous les comités organisés dans ce domaine. L'avenir de cette pratique est prometteur, avec comme objectifs principaux le travail de recherche, de documentation et recueil des derniers témoignages oraux en combinaison avec le développement des démonstrations de “rais”, la création de nouveaux groupes, d'ateliers et de cours d'enseignement des techniques de construction et de navigation de “rais”.

On cherche aussi à stimuler la réalisation de propositions didactiques au profit de visites de groupes scolaires.

Enfin on propose de rattacher ce domaine aux autres domaines de la culture populaire et traditionnelle à travers la célébration de journées en commun et en créant des liens de collaboration avec d'autres entités comme les musées et centres d'étude des Pyrénées.

L'environnement festif de “ les bittles ” (quilles)

Depuis approximativement 1988 dans un grand nombre de villages de Lleida s'organisent des parties de quilles en même temps que les fêtes. En réalité ce sont des compétitions festives qui attirent une foule considérable qui s'accroît chaque année. Dans ces parties, généralement se réunissent plus de 500 joueurs d'âges et sexes différents.

Bien que chaque équipe soit composée par des personnes d'un même village, on permet à un village d'avoir plusieurs équipes mais aussi la constitution d'équipes inter villages.

Dans la compétition les hommes jouent en général entre eux et les femmes en font de même dans une zone adjacente. Les enfants peuvent participer avec les femmes.

Pour participer au jeu chaque participant paye 300 pesetas. Cela donne droit à concourir et à gagner les prix. Ces prix ont un caractère festif et populaire : un mouton, une bouteille de vin, un jeu de quilles, un bouteille d'huile, un objet domestique et, y compris, une coupe ou une médaille.

Dans ce jeu on dispose 6 quilles en deux files de 3. Les participants lancent trois “masses” appelées “bittlots”, à chaque essai, avec l'objectif d'additionner le maximum de points. Chaque quille tombée vaut 1 point et si on laisse une seule quille debout, le tir vaut 10 points. Les lancers se font à une distance de 12 mètres pour les hommes et 10 mètres pour les femmes.

Ces compétitions festives comprennent deux phases :

- la phase individuelle dans laquelle tous les joueurs interviennent 8 fois avec 3 "masses" par tentative. Dans cette phase tous les joueurs concourent entre eux, qu'ils appartiennent à une même équipe ou qu'ils soient d'une autre localité, étant donné qu'il s'agit de tirs individuels.

Les 5 joueurs qui auront le plus de points sont qualifiés pour la phase suivante.

- la phase du "garro" (jambon) nommée de cette façon parce que très souvent le vainqueur gagne un jambon. A cette occasion on marque les points de chaque joueur et de chaque équipe. A la fin les joueurs et les équipes qui obtiennent le plus de points gagnent les meilleurs prix. Il est fréquent que tous les participants reçoivent un prix de consolation.

Autres festivités ludiques

A titre d'exemples nous indiquons quelques événements ludiques traditionnels ayant atteint une dimension festive et touristique.

Au mois d'avril les semaines médiévales sont très fréquentées : elles montrent divers exemples de jeux traditionnels du moyen âge. Soulignons en particulier la semaine médiévale de Montblanc ou de Montsonis.

Au mois d'août la localité Argentona célèbre la fête du "Càntir" (cruche). Cette festivité remonte aux années 50 et chaque année accueille un grand nombre de jeux d'adresse comme celui de boire avec une seule main ou boire dans une cruche de très grande taille.

En août la localité de Roses (Gironne) organise également dans sa fête majeure des jeux de cocagne sur la mer ; de même Barcelone organise son traditionnel jeu de cocagne horizontal pendant les fêtes de Sant Roc³². Les concours de "gossos d'atura" (chiens de berger) sont très connus à Llavorsi ou à Castellar de n'Hug en accueillant des représentants de diverses localités des Pyrénées catalanes, basques et françaises lors des compétitions.

Enfin la fête des taureaux donne lieu à de nombreux exemples de traditions ludiques dans les terres de l'Ebre et d'autres terres de Catalogne. Entre autres nous indiquons la "cargolera" comme partie de la fête de la municipalité de Cardona, dans laquelle un individu s'introduit dans un panier de grande dimension, appelé "cargolera", en supportant les assauts d'un taureau libéré.

4 - La sportivisation des jeux traditionnels

Les jeux traditionnels, en étant des réalités ou des systèmes socio-culturels ouverts à tous, participent à un processus d'interactions avec leur environnement qui engendre un ensemble d'adaptations ou de transformations. (Lavega, 1996). En ce sens nous pouvons justifier qu'au long de l'histoire les jeux traditionnels sont passés par plusieurs processus d'adaptation, quelquefois en modifiant leurs règles, d'autres fois en changeant leur organisation ou les conditions du contexte, et dans d'autres circonstances en variant leurs fonctions et leur signification (Lavega, 1995).

Ainsi lorsqu'un jeu ne peut pas s'adapter aux influences de l'environnement, il finit par disparaître (par exemple les jeux de paris).

³² Cette cocagne est très singulière : elle est la plus ancienne à être conservée

Dans tous les autres cas, le jeu se transforme en même temps que se transforment les diverses manifestations socio-culturelles qui caractérisent l'être humain.

Entre ces modifications nous croyons pouvoir justifier que dans les dernières années la transformation la plus représentative des jeux traditionnels de notre société contemporaine (ou post moderne) est la sportivisation (B. Durning, 1984 ; N. Elias y E. Dunning, 1994 ; F. Lagardera 1998 ; P. Parlebas 1999,...). Ce processus implique la transformation de beaucoup de jeux en sport, aussi bien dans l'homogénéisation de leur système réglementaire que dans la standardisation des conditions de pratique. Le système d'organisation sportive cherche à comparer les résultats ; établir les hiérarchies dans les compétitions ; organiser des compétitions locales, régionales, nationales, continentales, mondiales ...

En même temps l'organisation sportive exige entraînement, amélioration du rendement et recherche du succès comme but le plus immédiat. Tout cela implique le sacrifice des anciennes normes locales, le remplacement de l'improvisation ou du caractère éphémère de chaque partie par le contrôle et l'établissement d'un calendrier qui " prévoit tout imprévu ".

Quand ce processus de sportivisation reste circonscrit à une délimitation géographique réduite, nous pouvons parler du passage des jeux à des sports traditionnels, par exemple jeu de la pelote valencienne, lancer de barres aragonaises, lutttes canariennes ou du Leon (R. Renson, 1988). En revanche quand ce processus se déplace à d'autres régions, y compris à l'étranger, nous nous approchons des sports de masses (par exemple football, basket-ball, pelote basque, judo...).

En Catalogne, nous trouvons deux exemples très clairs de sportivisation : le jeu de " bittles " et les " castellers ".

Du Jeu au Sport. Les " bittles "

L'ancien jeu de " bittles " se caractérisait par sa pratique masculine de défi individuel, de pari. Les joueurs participaient dans des conditions asymétriques en opposant les parieurs aux tireurs. Dans chaque village les règles étaient semblables mais non identiques, en laissant à chaque partie la liberté de conclure un pacte singulier entre les participants.

Le processus de sportivisation de ce jeu a supposé une standardisation des normes pour tous les villages, une unification de la morphologie des objectifs (quilles et masses) une symétrie des compétitions, un défi de points et un contrôle chaque fois plus rigoureux des conditions de jeu et ses participants (aujourd'hui hommes, femmes et enfants).

Actuellement, étant donné que le processus de sportivisation n'est pas encore fini (Lavega, 1997b), il est encore possible de voir cohabiter la compétition fédérale avec d'autres exemples plus proches des formes traditionnelles dans une tentative frustrée et peut être romantique de vouloir arrêter le processus. La partie de 100 pesetas, les entraînements avec argent ou les parties festives sont des formes complémentaires du jeu fédéré.

Malgré tout ce processus mûrit années après années. Actuellement on consolide les championnats autonomes des équipes de " bittles " de toute la Catalogne et en

même temps on organise des stages sportifs d'été. Ces deux exemples illustrent bien ce processus sportif.

Du Jeu au Sport. Les “ castellers ”

Pendant le premier tiers de ce siècle le phénomène des “ castellers ” est passé par une étape de crise. La situation a semblé s'améliorer un peu à partir de 1932, bien qu'il se soit passé près de 40 ans, en observant que la hauteur maximale atteinte lors d'une célébration importante, par exemple pour les festivités de St Felix, Ste Thérèse ou Ste Ursule, étaient de 7 ou 8 étages.

La réhabilitation contemporaine la plus évidente s'est produite dans les années 80. L'on y a connu un second âge d'or. En 1981, l'on vit donc pour la première fois au XXème siècle un “ castell ” de 4 par 9 avec “ folre ” (avec une espèce de double étage sur le premier), et la “ colla vella de Vals ” “ descarga ” (monter et descendre) - 9 étages de hauteur avec 4 personnes par étage.

Ce fut aussi à partir de ce moment que la présence des médias devint plus fréquente.

La pratique de cette activité allait en se propageant dans les diverses localités de la Catalogne y compris dans les zones où antérieurement on ne la connaissait pas.

Parallèlement on a incorporé des programmes de préparation physique et d'entraînement pour monter de plus en plus haut et de façon de plus en plus spectaculaire. Les médias établissent une classification et accordent des points aux diverses “ collas ” (groupes de castellers) selon leurs prestations. Nous sommes clairement en face d'un processus de “ sportivisation des castells ”.

Tout cela a engendré des doutes, des appréhensions, liées aux ambitions, des polémiques, des défis et des buts de plus en plus ambitieux à la limite de ce qui est possible et de ce qui est permis. Tenons compte du fait qu'à partir de certaines constructions (nombre d'étages), on précise que les membres d'un château ou tour (personnes de divers âges, des enfants jusqu'à des hommes mûrs et corpulents) se sont entraînés plusieurs fois sans pouvoir éviter quelques chutes).

De plus dans certaines constructions les personnes qui composent les premiers “ pisos ” (étages) peuvent éprouver des difficultés respiratoires, tandis que les plus petits, encourent des grands risques physiques dûs à des chutes.

Malgré ces circonstances on peut qualifier l'année 1998 comme la plus spectaculaire, étant donné qu'on a levé plusieurs châteaux de 9 étages et y compris pour la première fois dans l'histoire on a obtenu “ descargar ” (monter et descendre), un château de 10 étages par la “ colla castellerà ” (groupe de personnes qui composent un château) de Villafranca. La même année, à quelques jours près, la “ colla ” de Terrassa chargea et déchargea aussi le château de 4 par 10 avec “ folre ” et “ manillas ” (menottes). Actuellement chaque “ colla castellerà ” possède une organisation bureaucratique avec siège, président, comité de direction, chef de “ colla ”, équipe technique et assemblée générale.

De la même façon qu'avec les quilles cette pratique fut introduite dans certains centres éducatifs ³³, dans quelques programmes de matières ou dans des cours

³³ Pendant le cours académique 98-99, l'INEFC-Lleida, grâce au professeur A. Costes, organisa un cours monographique destiné aux étudiants universitaires avec l'objectif de leur donner les bases et

intensifs en atteignant des niveaux difficilement imaginables quelques années auparavant.

De plus les " castells " ont l'avantage de mobiliser un grand nombre de participants par " colla ", ce qui engendre une ambiance d'intégration facilitant ainsi une projection populaire qui se renforce grâce au suivi des médias catalans (presse, radio et télévision autonome). De cette façon on garantit le renforcement de ce processus.

Pour terminer, il existe un autre phénomène caractéristique, surgi en Catalogne au cours des dernières années, relatif aux associations récréatives de jeux traditionnels.

5 - Les nouvelles associations récréatives de jeux traditionnels

Nous allons maintenant décrire certaines initiatives qui se développent autour de l'application du jeu populaire et traditionnel. Ces actions développent la réhabilitation récréative d'espaces publics et de festivités. Parmi toutes ces initiatives nous nous attarderons plus exactement sur l'expérience de **I.O.C.A.R.E.** la Coordination d'organisations de jeu, car c'est la plus globale et celle qui unit le plus d'organisations importantes qui abordent le sujet à partir de différents points de vue mais en harmonie totale entre elles.

IOCARE, COORDINATION D'ENTITÉS DU JEU.

La Catalogne est un pays qui a une riche tradition associative. C'est une région pionnière dans beaucoup des domaines, berceau de fédérations et de fondations de toutes sortes. Mais paradoxalement il n'existait pas d'associations regroupant les jeux et les sports traditionnels catalans.

En 1996 est née la " Associacio Catalana de Jocs Populars i Tradicionals " (Association Catalane de Jeux Populaires et Traditionnels) impulsée par un groupe de professionnels de l'enseignement et de l'animation avec la finalité de récupérer et vulgariser les jeux qui se pratiquaient jadis. Entre autres objectifs ont émergé deux priorités : créer un fonds documentaire et graphique sur le thème, et contacter des entités similaires.

Une série de contacts a été établie avec des associations sur les critères suivants :

- Des entités ayant le jeu comme activité principale ou comme instrument de travail.
- Un sens large des termes " populaire " et " traditionnel ", ne se limitant pas à une origine ou à un endroit déterminé.
- Embrasser tout l'éventail de possibilités aussi bien pour les jeux de table que pour les jeux moteurs.
- Des entités sans but lucratif, et excluant les entreprises de services et/ou similaires.
- Disposition à travailler en équipe et à se coordonner pour diffuser le jeu dans le plus grand nombre de situations possibles (fêtes populaires, éducation et formation...)

Cette recherche a abouti à l'établissement d'un contact avec les organisations suivantes, qui constituent aujourd'hui la Coordination :

l'application pédagogique des " castells ". De plus C. Jové, licencié d'éducation physique et professeur de la faculté des sciences de l'éducation de l'Université de Lleida, prépare une thèse doctorale sur cette pratique)

- ATZAR, Association de ludothécaires et bibliothécaires de Catalogne, représentants professionnels des ludothèques.
- Association Catalane de Football Botones, récupérateurs du vieux jeu de football avec boutons et organisateurs de diverses compétitions.
- Club de Go la Pedra, joueurs du jeu de Go millénaire et qui mènent à bien une large activité de formation dans les écoles.
- Fédération Catalane de Domino en couples, organisation de grand dynamisme qui organise et diffuse ce jeu ancien.
- Fédération Catalane du Jeu de la Butifarra, jeu de cartes très diffusé dans toute la région.
- Fondation Pere Tarres, le domaine des jeux, organisation consacrée à la formation des éducateurs et des éducatrices du temps libre.
- Kidege, jeux et culture, organisateurs, entre autres activités du championnat d'Awalé de la Catalogne.
- Musée des jeux traditionnels de Campo (Huesca), consacré au jeu traditionnel et qui cherche à dynamiser le jeu dans toutes ses dimensions.
- S.O.S. Racisme, domaine pédagogique, organisation consacrée au combat contre le racisme et qui utilise le jeu comme principal instrument pour approcher les peuples.
- Joueurs de Mah-jong, jeu chinois qui jouit d'un grand intérêt dans quelques secteurs.
- Joueurs de Scrabble, le fameux jeu qui consiste à former des mots a aussi son organisation de joueurs.

D'autres organisations avec qui nous maintenons le contact, bien qu'elles ne forment pas partie de la Coordination.

- Les Amis de la " peonza " (toupie) , organisation qui se consacre au développement du " collectionisme " de cet objet de jeu si universel.
- Clubs de Bitlles Traditionnels Catalans de Barcelone, en marge de la fédération, à caractère éminemment sportif , à qui reste une certaine marge de manoeuvre dans le domaine récréatif.
- Institut National Catalan de l'Education Physique, qui dans ses centres universitaires de Lleida et de Barcelone est chargé de former des licenciés en Education Physique, d'entretenir des contacts réguliers avec la Coordination.

Par la suite nous avons observé la nécessité de créer une Coordination des organisations que nous avons appelée IOCARE (Coordination des entités du jeu). Cette Coordination s'inscrivait dans le registre des organisations de la " Generalitat " de Catalogne en 1998 avec les objectifs suivants :

" Cette Coordination est constituée comme une organisation culturelle sans but lucratif et avec la finalité de promouvoir le jeu comme élément pédagogique, de relation sociale et humaine et de création de bonheur ; pour la promotion du nombre des participants de toutes les activités des organisations associées et le nombre des joueurs en général ; pour augmenter le nombre des circonstances et des possibilités de jouer et pour augmenter la reconnaissance publique des bienfaits du jeu.

C'est pour cela que la Coordination a comme finalité de travailler pour le maintien et le développement d'une culture de jeu qui permette aux citoyens et citoyennes de jouir du jeu comme un élément indispensable pour une bonne qualité de vie ".³⁴

IOCARE, en marge des objectifs, maintient des activités qui font de l'initiative une expérience originale :

- Indépendance économique des administrations, en cherchant l'auto-financement avec les ressources qu'elle génère et le soutien privé.
- Indépendance d'action de chacune des organisations. Chaque organisation a un fonctionnement et une dynamique propre et la Coordination n'interfère pas.
- Un large champ d'action. Depuis l'organisation de ses propres actions jusqu'à la participation aux forums et débats (IOCARE est membre du Sénat des traditions de la Mercè de Barcelone, organisation qui réfléchit sur le modèle festif de la cité), en passant par la publication de livres et l'enseignement aux instituteurs et moniteurs du temps libre.
- Elle est ouverte à toute organisation qui respecte la dynamique établie et qui travaille à partir et pour le jeu sans but lucratif.

Depuis sa création, IOCARE a participé aux diverses festivités majeures de la Catalogne et à des activités très remarquées comme la " Fiesta de la Diversidad " (Fête de la Diversité) organisée par SOS Racisme. De plus elle participa très activement au " Fest Cat " (Fête de la Catalogne), école d'été monographique des jeux traditionnels organisée par la " Generalitat " de Catalogne. On a lancé la publication d'un livre qui profitant des connaissances du jeu qu'ont les membres de chaque association, en recueille les divers aspects.

En peu de temps d'existence IOCARE s'est montré comme une organisation dynamique et présente de grandes perspectives d'avenir.

Autres initiatives récréatives

Le fait que le thème du jeu populaire et traditionnel appliqué dans beaucoup de contextes a un très grand essor en Catalogne, est évident. Les initiatives citées sont d'une qualité incontestable et réunissent la rigueur dans la documentation et dans l'exécution soignée.

Il faut souligner la diversité des actions et initiatives surgies fondamentalement sur deux terrains : l'enfance-scolaire et le festif.

* *Tradijocs* : jeux biannuels organisés dans la région de la Marina Alta qui, en forme d'olympiade des jeux traditionnels, regroupe des écoles de la région dans un village pour démontrer les habiletés ludiques.

* *Fêtes Historiques* : Le nombre de populations qui organisent des fêtes en reproduisant des ambiances historiques, surtout médiévales est en augmentation. Ces fêtes incluent, de façon plus ou moins fidèle, certains jeux de l'époque représentée : " cucañas " (cocagnes), " malabares " (jongleries), " bitlles " (quilles) ... constituent certains des jeux présents. Les " Festes del Renaixement " (Fêtes de la Renaissance) de Tortosa, se remarquent pour

³⁴ Traduction n Castillan d'un extrait des statuts de IOCARE

leur originalité : en s'inspirant de cadres de l'époque elles formulent une activité de jeu.

* *L'école bouge, Barcelone bouge* : Cette initiative est engagée par le Centre de Ressources Pédagogiques de Barcelone (organisation au service de l'enseignement et de l'école), et qui promeut le jeu dans les districts de la cité, " Juga amb Gracia "(joue avec grâce) district de Gracia, " Salta Marti " (Saute Marti) district de Saint Marti, " Horta belluga't " (Horta bouge) district de Horta, sont quelques unes de ces initiatives qui rapprochent le jeu populaire des écoliers de Barcelone. Près de 2 000 ont participé à ce cours 1998-99.

* *Actions organisées par la Conselleria de Benestar Social de la Generalitat de Catalogne* (Conseil du Bien Etre Social) : ils disposent de jeux géants et d'une ludothèque interculturelle qui est présente dans beaucoup d'actions qui s'organisent à partir de cette institution.

* *Festival des Jeux du Masnou* : cette population accueille au printemps et depuis 3 éditions un festival de jeux, en occupant pendant une semaine toute la population avec une offre ludique.

* *Musées* : les musées accordent chaque fois plus d'attention au thème du jeu et dans ce sens il faut souligner les initiatives du Musée Ethnologique de Barcelone, qui fait des propositions mettant en relation les thèmes d'exposition avec le jeu. Le Musée de la Science de Barcelone, celui du Montsia en Amposta et le Musée de la Technologie de Terrassa ont de remarquables offres ludiques.

6 - Nouvelles perspectives et orientations pour le futur

Pour percevoir l'état actuel des jeux et sports traditionnels et relever quelques unes des perspectives et des orientations pour le début du XXIème siècle, nous sommes obligés de faire l'effort de diriger notre regard vers ses expressions possibles, ses orientations et ses scénarios dans lesquels les pratiques sont présentes : les compétitions sportives, les fêtes, les spectacles et le tourisme, les organisations récréatives, les jeux et les sports traditionnels à l'école... ; de plus cette vision holistique du phénomène nous oblige à considérer tous les éventuels protagonistes et scénarios de pratique : jeux d'enfants, d'adultes et de gens d'âge mûr; jeux masculins et jeux féminins. Enfin nous devons considérer toutes les autres conditions qui justifient la présence de ces pratiques : jeux ponctuels et jeux réguliers ; jeux dans un contexte formel ou organisés institutionnellement, et jeux dans un environnement spontané, improvisés et informels.

Actuellement la pratique des jeux et des sports traditionnels cohabite avec celle des sports de masse, des sports d'aventure (rafting, puenting,...), l'aérobic, le fitness ou les nouvelles modes des dernières tendances de la motricité.

Ignorer cette réalité serait une erreur grave, aussi bien que prétendre justifier la promotion de nos jeux en se fondant seulement sur l'adoption d'une attitude véhémement et romantique. La justification de leur pratique reste cautionnée par le fait que nos jeux nous offrent une potentialité motrice et socio-culturelle aussi privilégiée qu'évidente; dans chaque contexte (localité, région, pays...) nous rencontrons de très

nombreux exemples de jeux et de sports traditionnels qui se montrent à nous comme un miroir et un baromètre de notre culture ludique traditionnelle.

Bien que ces pratiques figurent comme une sorte de culture subalterne ou sous-spécifique (Juliano, Feixa,...) soumise fréquemment aux influences d'une culture dominante ou supérieure (le système sportif, les médias...), la promotion et l'avenir des jeux et des sports traditionnels nécessitent que l'on fasse connaître aux nouvelles générations leur spécificité, leur richesse motrice et socio-culturelle. Si on dit souvent que le jeu traditionnel nous permet une approche de la connaissance de notre patrimoine culturel, des coutumes et des traditions de nos peuples, nous devons le démontrer en mettant en pratique ces possibilités de formation, et en passant de la contemplation au pragmatisme.

L'adoption d'une vision intégratrice qui prétend servir toutes les formes de manifestations possibles des jeux et sports traditionnels, nous conduit à suggérer une orientation des efforts institutionnels pour le début du XXIème siècle sur les points suivants :

- a) Formation
- b) Recherche
- c) Diffusion et Dynamisation

Formation

Une grande partie des résultats de la majorité des expériences qui se réalisent dépend du niveau de qualification et de compétence des personnes qui en assurent la promotion ou qui les font connaître. A partir de diverses institutions qui ont la responsabilité de la formation, on doit faire un exposé sérieux et rigoureux pour donner les connaissances nécessaires aux enseignants des divers niveaux éducatifs ainsi qu'aux personnes qui se consacrent à l'animation de ces pratiques dans des contextes propres à l'éducation non formelle.

Les objectifs et les contenus des cours dispensés aux moniteurs ou aux bénévoles ne peuvent pas être les mêmes que ceux qui sont conçus pour les étudiants universitaires ou pour les divers collectifs de professionnels de l'enseignement ou de loisirs. Dans chaque cas les programmes de formation devraient servir des priorités différentes.

A titre d'exemple nous concrétisons quelques idées pour la formation dans ce domaine :

- **Groupes sans formation académique universitaire** (moniteurs, animateurs, modules professionnels, volontaires...)

Objectifs prioritaires : donner des RESSOURCES, enseigner des techniques simples d'animation (dirigées vers les centres de loisirs, les camps...) et construire divers objets de jeux.

Activités et initiatives : organisation des ateliers et des journées pratiques, avec beaucoup de ressources et des idées faciles à appliquer.

- **Etudiants Universitaires** (maîtres spécialisés en éducation physique, universitaires en sciences de l'activité physique et du sport...)

Objectifs prioritaires : donner les BASES CONCEPTUELLES, des exemples de ressources à utiliser, donner les connaissances principales sur les publications et les

productions audiovisuelles spécifiques, faciliter la découverte de la potentialité socio-culturelle et motrice de nos jeux, leur apprendre des stratégies et des procédés pour l'utilisation du jeu traditionnel dans divers contextes, leur montrer quelques expériences interdisciplinaires.

Activités et initiatives : assignation des matières optionnelles ; introduction de quelques idées ou contenus dans une matière centrale ou obligatoire, organisation de stages d'été, journées, congrès..., promotion d'échanges avec des étudiants d'autres pays (programme Socrates, Intercampus...)

- **Universitaires et professionnels** (diplômés, universitaires, directeurs de musées, associations...)

Objectifs prioritaires : donner des BASES CONCEPTUELLES, des STRATEGIES et des PROCEDURES mais aussi RECHERCHE, PUBLICATIONS, RESSOURCES.

Ces objectifs doivent supposer l'actualisation en thèmes relatifs au jeu traditionnel, l'échange d'expériences avec d'autres enseignants ou professionnels ; il faut faciliter les recherches appliquées à leur action professionnelle, définir des crédits académiques, des programmes...

Expériences et initiatives : on peut organiser des conférences, des expositions, des séminaires et des groupes de travail, assistance technique dans ces mêmes centres, des cours développés pour diplômés universitaires³⁵, "masters", doctorat³⁶, l'organisation de congrès. On devrait donner des facilités pour effectuer quelques recherches, ainsi que pour garantir la mobilité et l'échange (avec ou sans élèves) avec d'autres professionnels d'Europe.

Recherche

En considérant qu'il reste encore un long chemin à parcourir dans la connaissance et l'application des jeux et des sports traditionnels, nous croyons qu'il est indispensable de générer la connaissance scientifique autour de ces manifestations.

Dans ce sens nous distinguons deux niveaux de recherche :

- a) la recherche de base
- b) la recherche appliquée

La recherche de base est orientée vers la connaissance profonde et rigoureuse de nos jeux. D'un côté nous devons savoir qu'en étant pratiques, ils nous ont été transmis à travers des sources orales, les personnes âgées étant les véritables experts de beaucoup de nos jeux ; pour cela il est urgent de concrétiser les initiatives qui nous approchent de la connaissance de notre patrimoine ludique. D'autre part, il est nécessaire de ne pas en rester à la simple collecte de règles de jeu puisqu'en suivant des stratégies de procédures cohérentes et rigoureuses on peut mettre en évidence beaucoup de règles de comportement et de manières d'être de notre peuple. (Lavega, 1997b)³⁷.

³⁵ En ce sens, la INEFC-Lleida va, lors de la saison 1999/2000, tenter d'organiser une formation sur les bases et les applications des jeux et des sports traditionnels à l'école et dans les loisirs, d'une durée de 200 heures

³⁶ il est de plus en plus habituel d'observer des camarades qui réalisent leur thèse de doctorat sur les jeux et sports traditionnels. A l'INEFC-Lleida on a lu trois thèses de doctorat centrées sur le jeu et le sport traditionnel - Olaso, 1994, Costes, 1995, Lavega, 1995

³⁷ Dans le pays basque l'oeuvre du groupe Etniker (1983) Atlas Ethnographique des jeux pour enfants en Vasconia est un bon exemple de ce qu'on suppose un répertoire des jeux traditionnels.

De ce point de vue, à partir de l'INEFC-Lleida, nous avons commencé depuis trois ans un processus de recherche appliquée consistant en:

- a) l'inventaire de jeux à Pallars Sobira (région de la zone nord ou pyrénéenne de la province de Lleida),
- b) l'analyse des jeux inventoriés et de leur contexte,
- c) à l'organisation d'une application éducative / récréative à partir des deux phases antérieures.

La recherche appliquée orientée vers la conception et l'application de programmes d'intervention, de dynamisation et de gestion de notre culture ludique, suppose le passage à un second niveau. Nous avons besoin de connaître rigoureusement les effets et les résultats des diverses expériences qui se réalisent autour du jeu et du sport traditionnel.

Nous devrions centrer notre attention entre autres domaines sur :

- Les divers secteurs de la population. Concevoir et évaluer l'application de ces jeux en groupes de population d'enfants, d'adultes et de personnes âgées.
- L'éducation formelle. Il est indispensable de concevoir, d'appliquer et d'évaluer l'utilisation du jeu et du sport traditionnel à l'école. Pour cela nous devons considérer tous les niveaux éducatifs possibles, comme les diverses expériences qui sont menées sérieusement. En ce sens, les applications interdisciplinaires sont un excellent chemin pour introduire le jeu de façon conceptuelle.
- L'éducation non formelle. Nous faisons référence à la recherche de programmes de dynamisation culturelle, centrés sur des expériences données dans un contexte récréatif ou culturel (école de colonies ou camps, associations culturelles locales de personnes âgées, zones où cohabitent diverses cultures - programmes interculturels - musées, ludothèques,...)

En définitive, nous entendons la recherche en termes de connaissance de nos jeux et de leurs coutumes et d'optimisation de toutes ces expériences ou programmes nous permettant de les réaliser avec n'importe quel groupe de personnes ou n'importe quel scénario.

Diffusion et Dynamisation

Finalement nous croyons avoir besoin de projeter toutes les actions possibles réalisées autour du jeu et du sport traditionnel. Cette projection nous l'entendons aussi bien en diffusant le maximum d'informations possible à la société qu'en dynamisant les divers collectifs qui les pratiquent.

La diffusion de la connaissance issue de la recherche ou des expériences réalisées devrait s'effectuer en utilisant toutes les options que nous offre notre société. Par exemple nous pourrions considérer:

- Publications. Il serait convenable d'encourager l'édition de publications de vulgarisation destinées aux enfants et aussi au public non spécialisé aussi bien que les publications spécialisées orientées vers un public universitaire et spécialisé. En ce sens nous devons saluer l'excellente initiative de Jean Jacques Barreau et Guy Jaouen, et des institutions qui y ont collaboré, dans la publication de l'ouvrage " Les jeux populaires, éclipse et renaissance - Des traditions aux régions de l'Europe de demain ".
- Productions audio-visuelles. C'est une bonne opportunité de montrer clairement nos pratiques traditionnelles et le contexte qui les accueille.

- Création de base de données. Il serait convenable de créer une base de données de jeu traditionnels aussi bien dans chaque communauté ou région qu'au niveau international. Ceci favoriserait la localisation et l'échange de toute information disponible. En ce sens Internet peut devenir un chemin à explorer.

- Expositions, congrès, journées. L'organisation de rencontres ou journées pour aborder entre divers spécialistes la réflexion et l'échange de connaissances est une option à développer. Une fois de plus nous devons saluer les initiatives menées jusqu'à maintenant. En Espagne le dernier congrès international de luttes et de jeux traditionnels célébré à Fuerteventura mérite une attention spéciale. En relation avec le continent européen, il serait nécessaire de convaincre les institutions pertinentes de l'Union Européenne avec l'objectif de développer l'échange d'expériences et de connaissances en suivant l'exemple de cette rencontre organisée par nos amis de Bretagne ou les rencontres d'autres groupes de travail qui se sont réalisées les années précédentes.

Dynamiser dans le domaine des jeux et des sports ne doit pas consister seulement en l'organisation ponctuelle de quelques activités de masses. Il est nécessaire de motiver les protagonistes pour que, au-delà d'une première action, on continue à développer l'activité.

Tout processus de dynamisation exige la réflexion sur les moyens qui permettront la participation des personnes motivées. La vulgarisation des jeux est un premier pas vers la dynamisation, bien que la formation soit un élément indispensable.

Comme il n'y pas de chemin unique à suivre, l'échange et la relation entre diverses institutions devient une option fondamentale. Nous devons tirer profit de toutes les ressources de la communication et de l'échange d'information que nous donne la société, avec le but d'atteindre la population. Ceci crée un besoin de coordination des initiatives existantes pour fortifier de nouveaux projets (cf. Palomar, S. 1997:27-37).

Quels jeux et sports traditionnels pour le XXIème siècle au Pays Basque ?

Luisfer Etxeberria, Asier Lafuente

Animateurs des Jeux et des Sports Traditionnels, Professeurs d'éducation physique et des Sports Ruraux

L'objectif de ce travail est d'exposer les voies possibles de la vulgarisation des jeux et des sports traditionnels dans le Pays Basque au XXIe siècle.

Les jeux et les sports traditionnels du Pays Basque, transmis de génération en génération, furent **populaires**, c'est à dire que, étant l'activité ludique principale du village, ils étaient pratiqués de façon populaire par les habitants d'une commune. Actuellement, bien que dans le Pays Basque ils soient inscrits de façon officielle dans le Niveau 1 gouvernemental: « niveau maximum dans la classification par le nombre des jeux et des sports traditionnels et par leur niveau de préservation et de vigueur » (Moreno, 1993) , les jeux et les sports traditionnels **ont cessé d'être populaires** et seule une minorité pratique ces activités comme défi, loisir ou sport. (Etxeberria-Lafuente, 1998).

Ainsi, pour réaliser l'objectif de ce travail nous analyserons la situation actuelle et **nous exposerons les voies de vulgarisation** des jeux et des sports traditionnels en répondant aux questions suivantes :

- Pourquoi pratiquer les jeux et les sports traditionnels au XXIe siècle ?
- Comment promouvoir et pratiquer les jeux et les sports traditionnels au XXIe siècle ?
- Quels jeux et sports traditionnels pour le XXIe siècle ?

Finalement nous exposerons un exemple pratique de promotion des jeux et des sports traditionnels basques développé par le collectif KULKI.

1. La situation actuelle: Jeu, Sport et Société

Le jeu et le sport sont des loisirs mais ils portent aussi en eux beaucoup de significations. Dans les jeux et les sports (comme dans la gastronomie, l'artisanat, la musique, etc.) se manifestent une série de constantes culturelles, économiques et sociales. Ces constantes déterminent à quoi on joue, qui le fait, quand, où, comment

et pourquoi . Ainsi, **l'évolution du jeu est liée au milieu social**, parce qu'il s'agit d'un fait culturel lié à la société. (Parlebas, 1988)

1.1. La situation actuelle du jeu traditionnel

L'évolution de la société basque, dans les dernières décades (1950-60), a vu le passage d'une société traditionnelle, rurale, locale et artisanale à une autre, changeante, urbaine, globale et industrielle qui s'est réfléchi dans le monde des jeux.

Les caractéristiques de la société ont changé de la manière suivante:

SOCIETE TRADITIONNELLE	SOCIETE MODERNE
L'enfant en communication avec les adultes → transmission des connaissances	L'enfant séparé des adultes → moins de transmission.
Le travail se développe dans l'environnement proche → plus grande interaction familiale	Le travail se développe dans un environnement lointain → moins de cohésion familiale.
Simplicité technique du travail → moins de besoin de formation spécifique.	Complexité technique du travail → besoin de préparation spécifique.
Les connaissances sont transmises oralement par les générations → conservation du savoir traditionnel.	Les connaissances sont acquises dans des centres scolaires ou par télévision → perte du savoir traditionnel.
Les tâches scolaires jouent un rôle secondaire (lecture, écriture, calcul) → plus de temps pour le jeu.	L'école prend plus d'importance ; la période s'intensifie et se prolonge → moins de temps de loisir.
L'enfant cohabite avec des enfants d'âges divers → plus de transmission ludique	L'enfant cohabite avec des enfants du même âge → moins de transmission ludique.
Pauvreté des économies familiales → fabrication artisanale des jouets.	Economies familiales plus aisées → achat de jouets industriels.
Habitation dans les zones rurales → disponibilité des espaces libres.	Agglomération dans les villes → manque d'espaces libres.
Offre de loisir limitée → loisir quotidien avec des activités simples et proches → pratique des jeux et des sports traditionnels.	Offre de loisirs très large → loisir quotidien avec des activités variées et foraines → pratique de sports de masses et d'activités diverses.
Manifestations festives quotidiennes et populaires → plus de participation populaire.	Manifestations festives diverses et foraines → moins de participation populaire.

Ce changement dans la transmission des connaissances ludiques traditionnelles avec les changements intervenus dans le loisir quotidien et les fêtes des adultes **a influencé les jeux** traditionnels des enfants. Beaucoup des jeux sont sortis de leur contexte et se sont vidés de leur signification, d'autres sont tombés en désuétude, quelques uns perdurent et d'autres s'adaptent aux circonstances nouvelles. Certains d'entre eux évoluent vers la sportivisation. (Groupe Etniker, 1993) .

La conclusion principale est le passage chez les enfants de la pratique des jeux traditionnels aux sports modernes. (Etxebarria-Lafuente, 1998).

1.2. Situation actuelles : Sports traditionnels

Nous considérons comme sport toute situation motrice codifiée sous la forme de compétition et institutionnalisée. (Parlebas, 1988)

Avec ces critères nous avons établi une nomenclature des sports traditionnels basques : (Etxebarria-Lafuente, 1998)

SPORTS TRADITIONNELS DANS LE PAYS BASQUE ET LA NAVARRE					
Fédération Basque-Navarre	Fédération Basque et Navarre	Fédération Basque	Fédération Basque et Navarre	Fédération Basque	Fédération Basque et Navarre
Sport Rural	Pelote	Aviron	Athlétisme	Tir	Quille
Lever de la pierre Lever du poids Lancer du poids Lever de l'enclume Coupe de bois hache Coupe de bois tronçonneuse Transport « txingas » Transport de char Transport de marmites Course d'épis Course en sacs Traînage de pierre « Soka tira goma, terre » Traînage de pierre avec animaux	Toutes les variantes de pelote	Aviron banc fixe (canot)	Lancer de barre Courses de fond	Tir sur cible	Toutes les quilles et « toka » (palets)

Il existe d'autres jeux qui ont un degré d'institutionnalisation locale comme:

- Les courses de bûches
- Lancer de houe

Certains ont été institutionnalisés à une époque passée, mais ils ne sont pas arrivés à la sportivisation :

- Lever du poids
- Foreuses
- « Saltaris »
- Epreuve de bûches

D'autres pratiques sont plus proches des rituels physico-festifs :

- Taureau avec corde (Soka muturra)
- Jeu de l'oie (Antzar jokoa)
- Volée de cloches
- Mât de cognac vertical et horizontal

Quelques uns sont exclusivement entre animaux:

- (Ahari jokoa)

- (Ollar jokoa)
- Chien de berger (Arzai txakurra)

Les jeux basques traditionnels actuels sont dans leur majorité le résultat de l'application, à une autre époque, des **formes de travail** pendant les temps de loisirs auxquelles on a donné des règles qui les rendent accessibles à la compétition.

C'est le **défi**, et non pas la pratique, qui a attiré le basque à l'heure d'accomplir une prouesse. Pour cette raison, en général, jusqu'à il y a très peu d'années, l'athlète basque dominait plusieurs spécialités et il n'était pas professionnel, il alternait le travail avec le jeu-défi à ses heures libres.

Caractéristique des jeux basques en compétition: ils sont conçus et organisés afin que l'athlète démontre son **énergie physique**, son habileté et sa résistance jusqu'à des situations limites, mais toujours en respectant l'intégrité physique des participants. Aujourd'hui, le **jeu-défi s'est transformé en sport**, ses participants sont devenus des professionnels, et quelques jeux ont disparu.

Au nom de leur **caractère « spectaculaire »**, les temps de compétition ont été réduits, les participants pratiquent les sports plus pour une reconnaissance sociale et pour l'argent que pour le défi en soi. L'habillement et les règles du jeu s'adaptent aux impératifs des moyens de communication. (Musée ethnographique basque).

Pour faire le diagnostic, à partir d'une perspective actuelle, de l'état de santé des sports traditionnels, nous allons les comparer avec les sports modernes sur trois aspects :

1.2.A. Les caractéristiques structurelles internes, analysées à partir de la présence ou non de partenaire, adversaire et incertitude du milieu.

1. Il n'y a pas de sports avec incertitude (sauf l'aviron avec le banc fixe).
2. La plupart sont basés sur la réalisation d'une tâche où la victoire revient au plus rapide, au plus fort ou au plus résistant.
3. Il n'y a pas de sports de lutte d'homme à homme. Des courses de fond, dans les rues, et de pelote individuelle ont été adaptées
4. Les sports collectifs sont la pelote, « sokatira » et l'aviron avec banc fixe. Il s'agit de ceux qui ont la plus grande complexité stratégique et qui sont les plus pratiqués (Etxebeste, 1991)

D'une manière générale, nous pouvons dire que **nous trouvons des carences au niveau structurel moteur dans les sports traditionnels basques**. Ces carences dans les sports de plein air ou les luttes peuvent être une des raisons pour lesquelles ils n'occupent pas la place qui leur revient dans notre société.

1.2.B.- Les caractéristiques formelles externes : institutionnalisation et standardisation.

La pratique se détériora dans la première moitié du siècle avec le processus d'industrialisation, les mouvements migratoires et la concentration de la population dans les zones urbaines, ainsi que l'apogée des sports modernes et d'autres pratiques de loisirs. Dans les années 70, avec la restauration de la démocratie, la

création des **Communautés Autonomes** et le transfert des compétences dans des domaines de la culture et du sport, il se produisit un changement de panorama. Les institutions autonomes et provinciales montrèrent un vif intérêt pour la préservation des jeux en les considérant patrimoine culturel.

A partir de ce **point d'inflexion** se développèrent les diverses fédérations sportives, les règlements, les championnats.

Comme **exemple du niveau d'institutionnalisation et de réglementation**, nous allons présenter ci-dessous des renseignements significatifs sur la Fédération Basque de Sport Rural qui regroupe la plupart des sports traditionnels basques (Etxeberria-Lafuente, 1998)

1 - Institutionnalisation

Création : La Fédération Basque de Sport Rural fut créée en 1986.

Membres : La Fédération Basque est composée par des membres des fédérations territoriales de Alava, Guipuzcoa, Navarre, et Viscaya.

Licences : L'évolution des licences fédératives ces dernières années a été:

année	Nombre
1993	1653
1994	1596
1995	1464
1996	1373
1997	1299
1998	1335

Financement : Le Gouvernement Basque apporte 13.500.000pts (540.000 Fr.) tous les ans depuis 1993, (sans autre mode de financement que l'institutionnel).

Les fédérations territoriales reçoivent des subventions institutionnelles des députations provinciales.

Formation : il n'existe pas un plan concret de formation pour les entraîneurs ou les moniteurs, mais il y en a un pour les arbitres.

Domaine scolaire : il est du ressort des fédérations territoriales.

Rencontres : la fédération organise les championnats de « Euskadi », elle ne contrôle pas les exhibitions de Sport Rural.

2 - Réglementation

Standardisation: La première réglementation spécifique des épreuves date de 1986, elle a été revue 10 ans plus tard et le nombre d'épreuves réglementaires a été modifié.

Championnats: Le lieu et la date de déroulement est variable. Pour la plupart des sports le championnat a lieu en une journée, le nombre des participants est variable, il n'existe pas de supports commerciaux, les primes sont institutionnalisées, les dossiers disciplinaires sont peu nombreux.

De manière générale, nous pouvons dire que tous les sports traditionnels basques ne se trouvent pas dans la même situation.

- Certaines formes de pelote, l'aviron avec banc fixe et la « sokatira », sont les plus sportivisées et en même temps les plus pratiquées. La pelote est la plus pratiquée comme loisir.
- Les quilles sont pratiquées par un secteur de population différencié du reste, comme le troisième âge, avec une infinité de variantes.
- Quelques pratiques, comme la coupe de troncs à la hache, tendent à se limiter, dans des zones rurales très concrètes, à des sportifs presque professionnels pour les exhibitions dans les fêtes patronales et les championnats.
- Les jeux de « Iparralde » (lever de fardeau, d'enclume, lever de charette, courses en sac...) récemment réglementés par la Fédération Basque sont en train d'évoluer vers le spectacle des exhibitions de fêtes patronales.
- L'aviron avec banc fixe (treineras) se limite aux villages de la zone côtière pour la période estivale et avec des préparations presque professionnelles.
- Dans le lever de la pierre cohabitent la recherche du record (initiée par I. Perurena) et le quasi professionnalisme des exhibitions dans les fêtes patronales.
- La pratique du lancer de la barre, si populaire au milieu du XIX^e siècle, a actuellement disparu bien qu'elle soit réglementée dans la Fédération Basque d'Athlétisme.

Comme conclusion sur l'aspect formel externe nous disons qu'il **existe des déficiences au niveau institutionnel et dans la réglementation**. Ceci peut être une des raisons pour lesquelles les sports traditionnels basques n'ont pas la place qu'ils méritent dans notre société.(Etxebeste, 1991).

1.2.C – Le professionnalisme dans le Sport traditionnel Basque

A partir de ses origines jusqu'à nos jours le Sport Traditionnel Basque a été marqué par le système de **défi et de pari**. Actuellement ceci explique beaucoup de **vertus et de défauts**, jusqu'à pouvoir dire que le Sport Rural sans le défi et le pari n'existerait pas et que seules quelques formes de Pelote survivraient péniblement. Néanmoins, c'est aussi une des références pour les politiques fédératives et une des raisons de la pratique, ce qui crée des motivations financières là où il ne devrait y avoir que des motivations sans but lucratif.

Aujourd'hui, l'exemple de fonctionnement du **sport amateur et du sport professionnel** est fondé sur des structures différenciées par le fait qu'ils sont régis par des philosophies contradictoires. Ce n'est pas le cas pour le Sport Rural où les deux se trouvent entremêlés, et dans une moindre mesure pour la Pelote où beaucoup des "pelotaris" (joueurs de pelote) amateurs gagnent plus d'argent que les professionnels.

Le professionnalisme dans la Pelote

Où commence le professionnalisme? Cela paraît clair quand un joueur passe un contrat avec une équipe professionnelle. Mais il faut analyser les faits qui le précèdent étant donné qu'un amateur peut gagner plus d'argent qu'un professionnel.

La grande prolifération de tournois de Pelote à **caractère festif** dans tous les villages fait que, à défaut de moyens financiers suffisants pour engager des joueurs professionnels, l'on voit augmenter, souvent à des niveaux élevés, les primes des joueurs amateurs .

Cela fait que les pelotaris jouent un très grand nombre de matchs, surtout en période estivale, en privilégiant le gain par rapport à la formation sportive. Cette tendance va jusqu'aux pelotaris de 16 ans et même plus jeunes encore .

Quand ils arrivent à devenir professionnels (un très petit nombre), ils rentrent dans la programmation des grandes équipes professionnelles de Pelote, dont le seul but est de gagner de l'argent. Ces équipes **ne soutiennent pas la formation des pelotaris** (à l'exception des américaines). Elles recrutent les pelotaris dans les clubs, les fédérations ou les institutions qui ont réalisé tout l'effort économique et de formation.

Les pelotaris professionnels ne peuvent participer aux activités des fédérations et, à l'exception des meilleurs, ils jouent un nombre très réduit de parties par an (le spectacle des grandes rencontres avec paris). Puis ils se perdent petit à petit dans l'anonymat et alors ils se qualifient à nouveau comme amateurs à un âge mûr, désenchantés de leur aventure professionnelle.

Il existe donc une totale **déconnexion** entre équipes professionnelles et fédérations, fédérations et festivals. Le pelotari avec sa pratique sportive cherche seulement à devenir professionnel, de telle manière que quand les équipes professionnelles feront faillite, la pelote sera condamnée à l'ostracisme.

Le Professionnalisme dans le Sport Rural.

Comme nous l'avons indiqué précédemment, à l'exception de la « sokatira », le sport rural **fonctionne sur la base des paris, défis, et exhibitions.**

Il est difficile de distinguer les professionnels des amateurs étant donné que toute l'activité repose sur le système de la "**compensation financière**". Ceci se produit aussi bien dans les défis, les exhibitions et les championnats. Le coût élevé des matériels, artisanaux dans beaucoup de cas, et leur nécessité pour les entraînements, justifient seulement en partie ces "compensations financières".

Dans les défis et les exhibitions intervient la figure du **promoteur ou agent**, qui fonctionne à l'intérieur et à l'extérieur du domaine fédératif et sous la loi de l'offre et de la demande. Le plus souvent, ce sont les collectivités, plus que la fédération ou les clubs, qui soutiennent ces personnes. (Ochoa, 1989).

Il est évident que tout cela empêche une **action concertée et un véritable contrôle** pour prévenir les problèmes sportifs ou éducatifs, et dans ces conditions il sera nécessaire de proposer des solutions alternatives.

2 – Pourquoi pratiquer les jeux et sports traditionnels au XXIème siècle?

Au fil du temps, la culture basque a maintenu et développé des jeux et des sports qui se sont adaptés parfaitement aux caractéristiques de cette société traditionnelle rurale, locale et artisanale ; ils **accomplissaient leur fonction** dans le processus de transmission de la culture. Après le changement de la société basque en une société mouvante, urbaine, globale et industrielle, quelle fonction peuvent accomplir les jeux et les sports traditionnels basques? Pourquoi les pratiquer et les promouvoir?

Nous croyons que la vision nostalgique ou romantique sur la perte des manifestations culturelles, comme les jeux, est erronée. Le changement de société s'est produit et le retour en arrière n'est pas possible. Les expressions culturelles, selon les principes de fonctionnement de la culture, plutôt que disparaître, se transforment, se reproduisent et s'adaptent aux nouveaux contextes. Si certains éléments se perdent, c'est parce qu'ils ont cessé d'accomplir les fonctions pour lesquelles ils furent créés. Ce n'est pas le cas de la plupart des Jeux et Sports Traditionnels qui **continuent à accomplir une fonction**.

2.1.- Fonction d'éducation, de transmission de la culture et de socialisation.

Les Jeux et les Sports Traditionnels, bien qu'en partie oubliés, continuent d'accomplir **la fonction d'éducation, de transmission de la culture et de socialisation auprès des membres d'une communauté**. Ce serait un erreur de considérer les Jeux et les Sports Traditionnels uniquement comme une forme de divertissement de nos ancêtres.

2.1.A- Fonction d'éducation

Pierre Parlebas dans sa thèse affirme que :

- Quelques pratiques motrices, particulièrement celles de solidarité, ont des potentiels éducatifs susceptibles de provoquer une profonde amélioration des interactions affectives d'un groupe.
- Quand l'Education Physique se donne comme objectif l'amélioration des communications affectives, l'esprit d'entraide et la solidarité possède alors les moyens de l'atteindre.
- Nous pouvons dire que les activités physiques, et principalement les activités de socio-motricité, portent conjointement des propriétés qui justifient pleinement leur place dans le dispositif éducatif. (Larraz)

2.1.B.- Fonction de transmission de la culture

Les Jeux et les Sports Traditionnels sont le produit d'une culture, le fruit d'une histoire, ils constituent un **patrimoine culturel moteur** authentique. Ils sont l'expression du mode de vie, d'agir, d'entrer en contact avec le milieu et la forme de communication avec les autres. Il s'agit, comme dit P. Parlebas, « d'un patrimoine

corporel fondé sur l'action motrice... c'est une **culture mise en action**, une culture qui revit dans les gestes du corps ». (Jurado-Lopez-Yiagüe, 1998).

2.1.C.- Fonction de Socialisation

De la même façon, les Jeux et les Sports Traditionnels, sans aucun doute, rendent propice une **socialisation**. Ceci est leur **valeur ajoutée** ; et c'est ainsi que l'affirment les différents auteurs qui ont étudié avec rigueur des jeux et des sports populaires de diverses régions. Larraz affirme que l'Education Physique est un élément clé de la socialisation, de la relation avec l'autre, de l'insertion dans la société. (Larraz). Pour cela, l'essentiel est de participer aux activités propres à cette communauté.

2.2.- Fonction de développement des capacités motrices et socio-motrices.

Il y a encore une autre **justification plus pertinente** pour faire la promotion et pour pratiquer l'ethno-motricité. Il s'agit des capacités motrices et socio-motrices que sollicitent quelques jeux sportifs collectifs sur la conduite motrice du participant, comme par exemple :

- Acquérir information et anticipation pour construire des stratégies individuelles et collectives dans le cadre des règles en se fixant un objectif.
- Explorer les espaces et le temps pertinents pour agir.
- Construire des séquences gestuelles dans un contexte d'opposition et de collaboration
- Percevoir trajets et trajectoires des joueurs et des mobiles pour pré-agir et décider
- Disposer des compétences et des projets individuels pour le profit collectif
- Décoder la dynamique des interactions avec le milieu, les partenaires et les adversaires

Avec tout cela, nous pouvons résumer en disant que la **promotion et la pratique** des jeux et des sports traditionnels dans le Pays Basque et la Navarre au XXI^e siècle **est plus que justifiée** par ses fonctions d'éducation, de transmission de la culture, de socialisation, et pour développer des capacités motrices et socio-motrices chez les pratiquants.

3. Comment promouvoir et pratiquer les jeux et sports traditionnels au XXI^e siècle ?

Avec l'intention d'améliorer et d'augmenter la pratique de l'ethnomotricité au Pays Basque, nous vous exposons les voies de promotion par le moyen de la pratique :

3.1.- Curriculum scolaire

La communauté éducative, consciente du fait que l'école ne peut pas se situer en dehors de l'environnement culturel, s'est préoccupée d'incorporer les jeux et les sports traditionnels. Ainsi sont-ils inscrits dans les objectifs et les contenus du **Décret du Curriculum Basique** dans la matière "Education Physique" (Communauté Autonome Basque et Navarre) et dans le **Schéma Directeur** du Programme

d'Education Physique et du Sport de la Région Aquitaine. Par conséquent, les jeux et sports traditionnels sont susceptibles d'un traitement didactique à partir de diverses perspectives pédagogiques, comme peut l'être le Projet Educatif de Centre, le Projet du Curriculum ou les programmations de cycle et classe.

Actuellement il existe au Pays Basque et en Navarre deux programmes qui font la promotion et facilitent la pratique de l'ethnomotricité au niveau du Curriculum.

- « Ikaspilota », avec l'objectif que tous les Projets du Curriculum des Centres considèrent la pelote comme un contenu et un objectif éducatif important dans la ligne qu'établit la Reforme Educative (« Ikaspilota » 1990)
- KULKI, "culture et sport" avec l'objectif de donner à des Centres déterminés la possibilité de pratiquer, de façon ponctuelle, le sport rural et les jeux traditionnels (Etxeberria-Lafuente, 1997)

L'école acquiert chaque fois plus la fonction d'éducation, de socialisation, et de transmission de la culture pour les citoyens d'une communauté. Pour cela, elle sera un espace où le jeu traditionnel aura sa place parce qu'il **rend possible le développement d'objectifs transversaux de l'Education Primaire et Secondaire**, ou d'objectifs propres aux divers secteurs. Les Jeux et Sports Traditionnels, en plus d'être une ressource éducative pour le secteur de l'Education Physique, peuvent être abordés à partir d'autres domaines comme l'Histoire, la Société, les Travaux Manuels, la Langue Basque.

3.2.- Cadre temporel de la fête

3.2.1.- Participation populaire.

Au Pays Basque et en Navarre, la fête est un des moments où se développeront le jeu et le sport traditionnel. Pendant ces jours de fête, diverses manifestations ludiques comme les danses, les chants, la gastronomie et, bien sûr, les jeux et les sports (quilles, parties de pelote, jeux d'enfants et sport rural) seront célébrées. La fête est l'occasion pour un village ou une collectivité de se retrouver et faire vivre un vibrant patrimoine culturel.

A l'origine, **le temps de loisir consacré aux jeux** était vécu intégralement par les habitants du village ou la collectivité de la fête. Le temps passant, et à travers quelques variantes, cette partie de la fête est devenue **une démonstration** de ce qui était à une autre époque le patrimoine des villageois, avec ce que cela suppose comme **éloignement par rapport au concept populaire** des jeux et des sports.

Notre proposition est que les Jeux et Sports Traditionnels soient organisés pendant les fêtes en terme de création d'**un espace de rencontre** entre les enfants et les adultes d'âges différents, ceci pour que **puisse se réaliser la transmission du patrimoine ludique** commun, et ce qui est essentiel : la participation aux activités propres à la communauté. Le protagoniste est celui qui participe, ce n'est pas le spectateur.

3.2.2. – Exhibition - Folklore

De la même façon, il y aura des jeux et des sports, qui malgré la difficulté de leurs pratiques et leur perte de fonctionnalité devront être maintenus dans la mémoire de la communauté par le moyen des exhibitions à caractère folklorique. C'est de cette manière que sera **maintenu l'héritage culturel**.

3.3. Au niveau sportif.

Les sports traditionnels basques comme les sports de plein air et de lutttes présentent des déficiences sur le plan structurel moteur. Néanmoins ils devraient se comparer au niveau de l'institutionnalisation et de la réglementation à des activités de la même famille, comme peuvent l'être des sports individuels (athlétisme, haltérophilie...) ou des sports collectifs (football, basket-ball...).

En ce qui concerne la **réglementation en matière de compétition**, seuls la « sokatira », la pelote et l'aviron sont en conformité avec les exigences minimales pour arriver au statut de sport. Les autres formes ne disposent pas de calendrier de compétitions, de standardisation des conditions de jeu, d'homologation des résultats.

La plupart des sports ruraux consistent à réaliser une performance au niveau individuel ou collectif. Les sports modernes avec ces caractéristiques permettent d'exprimer des résultats sous forme de record. En ce qui concerne les sports ruraux le chemin reste à parcourir. Ceci serait une voie de solution possible. Il ne s'agit pas de réglementer les conditions de la pratique pour faciliter des records au niveau international, mais pour faciliter la participation au niveau interne au Pays Basque et en Navarre dans les catégories masculines et féminines. En même temps la recherche du record attirerait l'attention du village au niveau quotidien, ainsi que des médias avec des implications d'ordre social, économique et politique.

La pratique de formes de sports traditionnels basques comme **loisir quotidien** est un des domaines absents dans toutes les fédérations. Les actions des fédérations se concentrent exclusivement sur la compétition alors qu'il y a une grande masse de la population comprise entre 30 et 65 ans qui pratique ou peut pratiquer quelques unes de ces formes en tant que loisir ou pour des raisons de santé.

La présence de la **femme** dans ces activités, en compétition ou comme loisir, est très faible et parfois nulle. Elle est la grande absente dans la majorité des sports traditionnels basques. Ceci est la conséquence du rôle qu'elle a joué historiquement en raison des fonctions traditionnelles attribuées à chaque sexe (Aguirre, 1978). Néanmoins les actions réalisées par les diverses institutions chargées de promouvoir la pratique du sport traditionnel basque pour incorporer la femme sont peu nombreuses.

L'institutionnalisation est, avec la réglementation des compétitions, la deuxième caractéristique qui distingue les sports modernes. (Exebeste, 1991). Il est possible que les sports traditionnels basques ne nécessitent pas une plus grande

institutionnalisation, mais ils nécessitent une plus grande coordination entre eux avec des objectifs communs et un contrôle rigoureux des actions.

La **formation** est la clé pour le développement des propositions précédentes et pour régler les problèmes actuels et à venir. La façon de réaliser les plans de promotion des Jeux et Sports Basques dépend entièrement de la formation des personnes qui les amèneront à terme. Ainsi il y aura des Institutions comme les fédérations Basques et l'Institut Basque d'Education Physique qui ont une responsabilité directe au niveau de la formation des moniteurs, des professeurs, etc, dans ce domaine de l'ethnomotricité.

D'autres mesures complémentaires de **diffusion** comme les publications, les expositions, les congrès, le matériel audiovisuel aideront à faire connaître et à valoriser cette partie de la culture aussi importante que le patrimoine architectural, gastronomique, artistique...

La mise en œuvre de toutes ces mesures permettra aux habitants du Pays Basque et de Navarre de pouvoir **connaître, pratiquer et valoriser** les jeux et les sports traditionnels.

4. Quels jeux et sports traditionnels pratiquer au XXIème siècle ?

4.1.- Au niveau scolaire

Au niveau scolaire, des jeux et des sports traditionnels devront être sélectionnés en respectant les critères suivants :

- Il faut qu'ils aient des structures internes différentes avec comme objectif de développer les capacités d'adaptation et de les rendre plus attractifs. Ce critère exige une profonde connaissance de la logique interne des pratiques motrices et les réactions des personnes face à ces pratiques ; (Parlebas, 1988)
- les plus traditionnels de la communauté
- qu'ils puissent être pratiqués dans le cadre scolaire, en mentionnant spécialement les besoins en matériel.

4.2. Au niveau festif

4.2.1 La participation des habitants d'une commune.

- les quilles, la « rana » (grenouille), la « toka » (palet).
- les parties de pelote dans formes traditionnelles du lieu.
- les jeux d'enfants :
 - . doivent permettre une participation massive et libre.
 - . une partie considérable sera constituée de « quasi - jeux ». Il s'agit des activités ludo-motrices modifiées au gré des participants, des activités libres où les formes d'exécution dépendent de la bonne volonté des participants ; elles ne trouvent pas le dénouement final dans la victoire ou la défaite.(Parlebas, 1988)
- les courses populaires
- quelques sports ruraux :
 - ils doivent permettre une participation massive et libre

- ils doivent permettre la compétition entre groupes ou participants
- « sokamuturra », cocagne, et des formes locales avec des animaux (jeu de l'oie)

4.2.2. Comme exhibition folklorique et spectacle.

- quelques sports ruraux : coupe du bois à la hache et tronçonneuse, lancer de barre, foreurs, coupe de l'herbe, traînage de pierre avec des animaux, concours des chiens de bergers, combat des coqs, combat des moutons.
- parties de pelote comme spectacle.

4.3. Au niveau sportif

La réglementation de la **compétition** comporte une clarification très définie sur les variantes et une réduction de celles-ci. Cette mesure ne peut pas être réalisée sur toutes les variantes, ce qui supposera le soutien ferme à quelques sports au détriment d'autres. Cela suppose une perte dans la richesse culturelle du jeu moteur. (Exebestre, 1991).

En ce qui concerne le **loisir quotidien**, la pelote est et peut continuer à être une pratique à grand succès pour la population sans objectif de compétition et à un âge compris entre 30 et 65 ans.

D'autres comme les quilles, la « toka » et le jeu de la grenouille continuent à être enracinés chez les plus âgés ; le fait que ce patrimoine ethno-moteur ne se perde pas dans les générations à venir sera un défi pour les institutions.

" Kulki " Un exemple pratique de promotion

« KULKI » est né avec l'**objectif** que les enfants et adultes connaissent, exercent et valorisent ces pratiques motrices culturelles; les jeux et sports traditionnels insistant sur les aspects ludiques, culturels et sociaux de ces activités.

Qu'est-ce que Kulki ?

KULKI, « kultura-kirola », culture et sport, est inspiré du concept d'ethnomotricité. Il **considère que les pratiques motrices sont en relation avec la culture et le milieu social où elles se sont développées**. L'approche ethnomotrice n'est pas nouvelle ; déjà les encyclopédistes avaient perçu ce pouvoir révélateur et actuellement les Départements de l'Éducation s'intéressent à la pratique des jeux et des sports du pays.

Sous le concept de relation intime entre la culture (mode de vie) et le sport (loisir), « KULKI » développe divers programmes avec l'**objectif** que des enfants et des adultes apprennent, pratiquent et valorisent les Jeux et Sports Traditionnels. Toutes les activités proposées établissent **des relations avec d'autres variétés culturelles comme la manière de travailler, de s'amuser, de faire de la musique ou de jouer**.

Les matériels sont des reproductions des autres époques, et en même temps ils ont été adaptés. Parmi les jeux on remarque les *cerceaux avec guide* dont l'origine

est attestée par un document du XV^e siècle. La « *toca* » et le *jeu de la grenouille*, par exemple, rappellent la manière de mettre en jeu la nourriture dans les cidreries. Parmi les activités provenant du travail on remarque la *lever du fardeau d'herbe* du sol au grenier, *la coupe du bois avec scie* introduite dans les bois d'Irat en 1860 ou la *course de bêches* utilisées avant la charrue pour travailler la terre.

Ce sont des activités quotidiennes, avec des matériaux habituels, avec des mouvements spontanés... des activités sans complications. C'est le triomphe de la simplicité.

« KULKI » développe deux programmes différents dans deux cadres distincts :

- Des Jeux et des Sports Traditionnels à l'Ecole
- Des Jeux et des Sports Traditionnels dans la Fête

Avec le programme « Jeux et Sports Traditionnels à l'Ecole » nous prétendons :

- Montrer, à partir d'une perspective ethnomotrice, les J&S traditionnels comme élément de la culture et leur relation avec le milieu physique d'où ils ont surgi.
- Donner la possibilité aux enfants (6-12 ans) de pratiquer des J&S traditionnels avec des matériels adaptés à leurs capacités.
- Mettre en relief la simplicité des instruments nécessaires à certains jeux qui actuellement sont tombés en désuétude et qui néanmoins ont une très grande valeur pédagogique.

Cette simplicité de fabrication ajoutée aux séances pratiques, leur donne la possibilité d'être appris et joués par les enfants en **augmentant ainsi leur éventail ludique**.

Actuellement, quand l'école prend une importance majeure et **quand le temps réservé aux jeux se réduit à la simple « récréation »**, ce serait une réussite et une satisfaction de voir les enfants dans nos écoles jouer au « *makil pasa* », au « *txapel jokua* », au « *pasaka* », au « *trukeme* », au « *kalika* »...

Avec le programme « de Jeux et des Sports Traditionnels dans la Fête » nous prétendons :

- Donner la possibilité de consacrer une partie du programme festif aux J&S traditionnels Basques.
- Vulgariser la pratique des J&S traditionnels basques
- Créer un espace de rencontre entre les enfants et les adultes d'âges différents dans lequel la transmission du patrimoine ludique commun et local sera possible. (Exeberria-Lafuente, 1997)

Conclusions

Dans la transformation de la société rurale en société urbaine la population des enfants est passée des jeux traditionnels à une pratique généralisée des sports

modernes . Actuellement, dans les sports traditionnels basques on peut détecter des déficiences des structures internes, d'ordre institutionnel et réglementaire (en y ajoutant le problème du professionnalisme) ; telles sont les raisons pour lesquelles ils n'occupent pas la place qui leur revient dans la société basque.

Néanmoins, les jeux et les sports traditionnels basques ont une fonction d'éducation, de transmission de la culture, et de socialisation, de la même façon qu'ils permettent le développement des capacités motrices et socio-motrices des pratiquants. Ces raisons justifient leur pratique et leur promotion au XXI^e siècle.

Les mesures pour promouvoir et pratiquer les jeux et les sports traditionnels pourraient être prises dans les domaines suivants :

- les jeux pour les enfants
- les jeux pour les adultes
- les courses populaires
- les sports ruraux
- la pelote
- les quilles, la « toka », la grenouille.

Toutes les mesures destinées à promouvoir des jeux et des sports traditionnels devraient être intégrées dans un Plan de Promotion unique des jeux et des sports traditionnels basques. Ce plan aurait pour objectif : de rentabiliser les ressources, unir les efforts, coordonner les institutions et pouvoir évaluer les résultats.

L'identité populaire dans le sport et la culture A propos de la démocratie vivante

Par Henning Eichberg, Idrætsforsk /
Institut de recherche du Sport, du Corps et de la Culture, Danemark

Le sport est fascinant - mais pas innocent. Comme un miroir des oppositions sociétales, le sport est plein de tensions. Tensions entre l'innovation et l'esprit de conservatisme, entre le peuple et les élites dominantes, entre la libération et la colonisation. Si on essaie d'harmoniser ces contradictions - et c'est ce que les grandes organisations sportives font normalement - les aspects cruciaux de la signification même du sport sont facilement ignorés. Une des caractéristiques les plus pertinentes du sport est qu'il est une partie essentielle de la culture populaire, de la pratique folk, la culture du peuple.

Cela a des implications qui transgressent de loin les confins du sport en tant qu'activité privée de loisir. Ce n'est pas purement par hasard que la dimension populaire disparaît si souvent du centre d'intérêt de l'attention publique, de la part des médias, ainsi que de l'orientation politique des grands systèmes sportifs. Ce pourrait-il qu'une connexion existe entre le sport et les énergies révolutionnaires de la démocratie ?

Une festività folklorique Tatare

Commençons par un regard sur deux événements du début des années quatre-vingt-dix .

Premier événement. Nous voyons un lutteur marchant fièrement autour de l'arène, entouré par des milliers de spectateurs. Il porte un mouton sur ses épaules, le prix de sa victoire, il rit et brandit le mouton à la foule enthousiaste. Il a juste gagné la finale du tournoi de lutte - le *korash* Tatar - où chaque lutteur porte une sorte d'écharpe autour la taille, puis où chacun essaie de soulever son adversaire pour le jeter au sol sur le dos. D'après les vieilles traditions Tatares, le gagnant de la finale a non seulement gagné le bélier, qu'il porte triomphalement à travers la foule, mais encore une serviette brodée et le titre de *batyr*, un Hercule, un homme fort.

Le triomphe du *batyr* est un événement central pendant les fêtes de printemps que les Tatares appellent *Sabantuy*, " la festività de la charrue ". Cet événement culturel ancien avait été supprimé pendant des générations comme étant "réactionnaire", "religieux" ou "séparatiste", en tout cas comme non soviétique. Mais le soulèvement des peuples de 1989-91 l'a ressuscité. Par la festività, un peuple exprime sa survie culturelle. Il montre qu' une nouvelle - et vieille - nation peut se débattre pour l'autodétermination, le Tatarstan.

En même temps, la fête révèle des liens entre des peuples et ethnies différents, tandis que des nations dans d'autres parties de l'ancienne Union Soviétique s'affrontent dans des conflits sanglants. Dans la cérémonie du *Sabantuy*, non seulement les Tatars montrent leurs costumes, drapeaux, danses et performances musicales, mais encore d'autres peuples et minorités vivant dans la région, telle que les Bashkirs et les Finlandais. Les Russes également, non des moindres, sont actifs de plusieurs façons, par leurs performances et par leur travail d'experts en communication. Ils véhiculent - comme journalistes, érudits et producteurs de films - des informations à propos de cet événement sportif alternatif à travers le monde.

Les festivités Tatares de Printemps incluent - à côté de la lutte - des compétitions de course à pied et des courses de cheval, des performances de force (comme le soulevé de lourds poids), des sauts et plusieurs autres jeux. Beaucoup de compétitions ont un caractère humoristique, provoquant le rire et le plaisir. Ils exposent les côtés grotesques du corps humain - par la course de sac, le mât de cocagne, l'équilibre sur la poutre. Ces performances mettent non seulement sur la scène la réussite, mais encore l'échec, l'hésitation, le comique et le ridicule. Certaines danses, également, font partie de la culture populaire du rire. Nous voyons une femme montrant des mouvements qu'un homme essaie d'imiter - et tous éclatent de rire. Par cette parodie sexuelle, les tensions et les déséquilibres entre les genres dans la patrie Tatare sont exposés au rire commun.

D'autres danses ont un caractère plus formel et plus folkloriste, évocateur de la période Soviétique quand l'appareil d'état démontrait "la culture folklorique vivante" par des chorégraphies mesurées, des représentations théâtrales pathétiques et des reconstructions de costumes. D'autres performances sont plus encore plus sportives dans le caractère, tel que le saut en parachute.

Ainsi, la festivité Tatare du *Sabantuy* est compilée de nombreux éléments et sources différentes, souvent dans une voie contradictoire. Les traits issus du sport et aussi de plus anciennes cultures populaires se heurtent et s'entremêlent - compétition, exhibition de folklore et de danse - manifestation nationale et plaisanterie populaire.

La renaissance et la connexion du sport, de la culture folklorique et des festivités populaires au début des années quatre-vingt-dix n'est pas limitée au Tatarstan. Dans les régions Arctiques, les Inuits de Sibérie, du Groenland, d'Alaska et du Canada se rencontrent depuis les années 80 déjà, autour de la danse du tambour et de l'ancienne festivité hivernale *Kivgiq*. Parmi les Kasakhs, la festivité traditionnelle de la nouvelle année *Nauryz*, au mois de Mars, a réapparu avec ses danses et ses jeux. Les Mongols reviennent - sous le signe de Jingis Khan - aux anciennes festivités équestres du monde nomade, avec la lutte, l'arc et les flèches. Les peuples baltiques se rassemblent dans des grandes festivités tournant autour du chant. Partis de l'obscurité néo-coloniale, de jeunes vieilles nations, avec leur cultures populaires, apparaissent devant les projecteurs de l'attention internationale, marquant leur identité populaire par de vieux jeux et festivités redécouverts. Ils exposent une telle richesse de couleurs et de variétés que les sports ordinaires et officiels du monde occidental paraissent aussi pauvres qu'unidimensionnels.

Un jour férié dans un village Danois

Maintenant dirigeons-nous dans une toute autre direction.

Deuxième événement. C'est un Samedi après-midi dans un village du Sud-ouest de la Zélande, au Danemark, au mois d'août 1993. Une centaine des 150 habitants s'entassent sur l'herbe où tentes et bancs ont été dressés. Les gens parlent et boivent leur café quand tout à coup, la femme d'un agriculteur, présidente de l'association locale des sports, appelle tout le monde aux jeux. Vieux et jeunes, hommes et femmes forment trois grands cercles pour jouer un jeu où l'on court pour attraper l'autre. Après cela, une course de sac nous montre les gens qui trébuchent en riant et criant. Nous sentons un esprit de compétition et un engagement personnel croître dans tous les groupes, quoiqu'en fin de compte, cela n'a pas vraiment d'importance de savoir quelle équipe a réellement gagnée. Le dernier jeu est un tir à la corde - les enfants du village contre les adultes. Il se termine dans le rire et la surprise parce que les enfants réussissent à tirer les hommes forts sur toute la longueur du pré.

Après les jeux, le groupe préparatoire - qui est renouvelé d'année en année - a planifié quelque chose de spécial : une compétition d'orientation pour tous à travers le village. Les participants forment plusieurs équipes et s'efforcent de trouver l'itinéraire décrit passant par les propriétés et les jardins des habitants. Sur leur chemin ils ont à exécuter certaines tâches telles que sauter à la corde, inventer une chanson à propos des expériences de la journée et aligner par terre la chaîne la plus longue possible avec leurs vêtements. Si bien que l'on voit soudainement tous ces gens sérieux, plus ou moins bien habillés pour la fête, poser au sol une chemise ou un bas, jusqu'à ce qu'ils soient dans une position plus ou moins nue. La vieille église de village se détournerait bien, choquée par un événement qu'elle n'a peut-être jamais vu auparavant.

De nouveau, les équipes développent un esprit de compétition et de solidarité, mais quand l'équipe "gagnante" sera nommée tout à l'heure, il n'y aura aucun réel intérêt à ce genre de commentaire. L'expérience est commune et qu'importe le reste. Dans la soirée, les gens grillent des saucisses et de la viande avant de danser finalement jusqu'à minuit.

Quand la série de festivités estivales annuelles commença dans le village de Zélande aux environs de 1980, c'était le résultat d'un divertissement - mais aussi d'une triste nécessité. Le village était en train de devenir une commune dortoir sans aucune vie sociale. La majorité des agriculteurs avait évolué sous le poids croissant des contraintes économiques, et la plupart des habitants gagnaient maintenant leur revenu par le travail dans une des villes proches. Ils ne revenaient au village que pour dormir et se détendre devant l'écran de télévision. L'école avait été transférée dans un autre village par un processus de concentration. Le commerçant local ne pouvait pas soutenir la compétition avec les grands supermarchés des villes. L'église n'était pas beaucoup plus fréquentée qu'une ou deux fois l'an, pour les services de confirmation et Noël - et aussi pour des mariages et les funérailles. Beaucoup des habitants - ne faisant que passer dans le village - ne connaissaient pas les autres, et

la route du village n'était plus un endroit de rencontre, mais de passage dans l'habitacle des voitures. La réforme de structure des années soixante-dix pour les municipalités Danoises avait aboli des éléments importants du pouvoir de l'administration locale.

Autrement dit, la vie de village était marquée par l'isolement, l'anonymat et l'aliénation - juste comme dans les banlieues des villes Danoises. Le dernier grand réseau existant, relativement prolongé, était celui des clubs sportifs locaux. Mais leurs activités étaient attrayantes pour seulement une partie des habitants, et la salle de sport est située en dehors du village.

Dans cette situation de déficience sociale, la réinvention de la fête autour de 1980 était un acte de sauvetage. Mais il était plus facile de l'imaginer que de la réaliser. L'idée était qu'une fois par an, un samedi soir, les gens se rassembleraient dans une grange, s'assoieraient, mangeraient et boiraient, parleraient avec les voisins et - à leur goût - danseraient un petit peu. C'était une "culture en position assise" qui étendait son ennui sur la convention, ornée par la danse décente en couples sur des airs connus - joués sur un harmonium. Un supplément de vie et de mouvement vint secouer cette convention, avec l'arrivée de groupes de musiciens populaires qui organisèrent des rondes populaires et des jeux de chanson. Mais habituellement, c'était seulement les enfants qui ajoutaient du mouvement et de la vie à la fête par leurs jeux désordonnés dans l'obscurité tombante au dehors de la grange. Ainsi généralement, les villageois affrontaient le sérieux problème de **comment créer l'esprit de fête**.

En introduisant des compétitions divertissantes, des mouvements de corps et de vieux jeux populaires dans le processus social, la fête gagna en 1993 une qualité supérieure. La présidente de l'association locale des sports avait transféré la signification sociale du sport à la communauté. La fantaisie de mouvement des jeunes gens et la demande sociale des plus vieux pouvait s'unir sur un nouveau niveau commun.

Variété et universalité des sports populaires

Si nous comparons ces deux événements de deux pays européens du Nord et de l'Est, les différences culturelles et sociales sont évidentes. Les exemples qui pourraient être ajoutés venant d'autres régions d'Europe montreraient encore davantage de différences. Dans L'Ouest de l'Europe par exemple, nous observons des fêtes où de vieux jeux, avec la lutte *gouren* par exemple, prospèrent en Bretagne. Il en est de même avec les Jeux des Highland, avec la lutte *backhold* en Ecosse. Dans le Sud de l'Europe, les jeux folkloriques portugais, les fêtes Italiennes, les jeux de la Vallée d'Aoste et les compétitions de force Basques attirent l'attention du public. A travers le monde entier, les gens s'unissent dans des événements comparables - du Brésilien luttant à la *capoeira*, à l'Indonésien s'exerçant au *pencak silat*, des festivités de danse Tanzaniennes *ngoma* aux Jeux Indiens et Eskimos d'Amérique du Nord, du hockey *al kora* du Bédouin de Libye à la fête estivale *aasivik* du Groenland avec sa danse du tambour et sa musique rock. Ils révèlent tous comment est riche et

extrêmement différent le monde des jeux et sports, chaque événement à un rapport unique avec la culture autochtone.

Mais il est aussi évident de reconnaître dans toute cette richesse une cause commune. Ce sont des sports populaires dans les deux cas Tatar et Danois, ainsi que dans tous les autres. Les gens sont actifs dans des types de sport qui contribuent essentiellement à la culture sociale. Mais que signifie la dimension **populaire** des sports ? Quelle est la signification universelle de la culture du peuple ?

Après tout, la réponse à cette question devrait avoir déjà été traitée et devrait être évidente depuis longtemps : parce que la société moderne a développé d'énormes et de puissantes organisations sportives ainsi qu' élaboré des sciences sportives pour définir et administrer tous les problèmes de signification qui peuvent émerger du sport. Cependant, un examen plus approfondi montre que très peu a été fait pour faire la lumière sur précisément cette dimension fondamentale, sur ce qui est populaire dans les sports.

Cette absence doit avoir une raison plus profonde. C'est pourquoi il nous faut nous tourner vers les modèles actuels d'interprétation qui essayent de définir la signification sociale du sport. Il y en a deux : le sport d'accomplissement, et le sport de santé

Le sport comme production d'accomplissement ?

La perspective dominante est encore aujourd'hui que le sport est focalisé autour de **l'accomplissement**. Le sport représente - dit-on - l'entêtement de l'être humain vers de meilleurs et toujours meilleurs résultats, vers des records. L'être humain, dit-on, a toujours essayé d'imaginer dieux, héros et surhommes, et la devise "plus rapide, plus haut, plus fort" du sport Olympique moderne est juste une prolongation naturelle de ce désir universel. Le sport classe les participants en **gagnants et perdants**. Plus concrètement, les éléments fondamentaux du sport sont des **résultats** produits par des compétitions sur **des niveaux hiérarchiques**, résultats qui doivent être comparés et **évalués**. Ils nécessitent une **formation** rationnelle et technique. Une **organisation centrale** administre le système par l'arbitrage, la standardisation et le contrôle. Une **spécialisation** progressive mène de plus en plus à de disciplines sportives différenciées.

Cependant, avec un examen approfondi, peu des éléments d'accomplissement nommés ci-dessus peuvent être retenus comme essentiels dans les événements décrits, ou dans d'autres expériences de sport populaire. En effet, ni pour les gens du village danois, ni pour les participants des festivités tatares du Printemps il est pertinent qu'il doit y avoir des résultats ou des records mesurés par des centimètres, grammes, secondes ou points. Ceux-ci ne doivent pas non plus être comparés avec des normes olympiques ou autres. Ni l'une ni l'autre des festivités ne doit entrer dans une liste hiérarchique de tournois sportif, ni être contrôlée par une organisation pyramidale de fonctionnaires ou d'arbitres. Il n'y a aucun entraînement scientifique pour la course de sac, et une organisation scientifique des disciplines concernées ne voudrait rien dire. S'il y a un "héros" - comme l'hercule Tatar "batyr" - alors il (ou elle)

devient important pour la fête et pour l'identification collective des gens, pas pour la production de records abstraits. Une brillante performance sportive peut fasciner, mais ce n'est pas une idée centrale dans les sports populaires.

Donc, ce n'est certainement pas le type olympique d'accomplissement sportif qui est le point fort dans ces sports et festivités du peuple - ni dans le rassemblement balte des chansons, ni dans la danse Ngoma des villages tanzaniens, ni dans la samba et la capoeira des banlieues brésiliennes. L'orientation vers l'accomplissement extrême dans le sport international, avec sa configuration de **gagnant-perdant** semble plutôt être le reflet d'un phénomène colonial relié à un certain type industriel occidental - la société capitaliste et son expansion mondiale. La commercialisation et l'attention focalisée des mass médias sur une facette unique du sport a davantage contribué à créer une dimension d'accomplissement hégémonique.

Le sport comme stratégie de santé?

Ce n'est pas par hasard qu'au cours des dernières décennies une autre dimension du sport a reçu une attention nouvelle, l'aspect santé de l'activité physique. Aujourd'hui nous voyons beaucoup de tentatives pour redéfinir le sport comme un moyen de santé et de forme individuelle. Pourquoi pratiquer les sports? Parce qu'ils créent des conditions de vie plus longue et plus saine.

Pourquoi ce nouveau concept? Le système institutionnel du sport a découvert que le principe d'accomplissement ne reflète pas ce qui est essentiel dans la motivation des gens pour être actif dans un sport. L'on doit donc trouver d'autres images si l'on veut vendre les sports. Or le système du sport d'accomplissement étant en crise à cause du dopage et des scandales de la corruption par les financeurs et la commercialisation, l'institution essaie de restaurer la confiance publique en créant un supplément de valeurs positives.

Mais qu'en est-il des contenus analytiques de l'hypothèse du sport santé? Pouvons-nous comprendre l'engagement du sport populaire comme une aller et venue de cette stratégie? Il ne fait aucun doute que l'activité physique a des effets positifs sur la vie de l'individu, et le stress croissant que nous connaissons dans nos environnements industriels et urbains, ainsi que ruraux aujourd'hui, rend cet aspect de plus en plus significatif. Bien sûr, nous voulons tous être sains, beaux et intelligents. Et pas de doute, le sport peut aussi être employé pour la réhabilitation et la prévention. Cependant, quand l'on regarde la fascination et l'activité dans les vrais sports populaires actuels, l'aspect de la santé n'est pas du tout considéré aussi central. Les Tatars ne se rencontrent certainement pas dans la lutte et la "festivité de la charrue" par égard à leur santé. De même les villageois danois ne courent pas à leurs compétitions festives pour des considérations hygiéniques.

Si quelque chose comme le mot "santé" a une signification dans les sports populaires - soit dans la lutte turque à l'huile *yagli* ou dans la danse du melon du Kalahari Bushmen, soit dans la danse Malaise du duel *pencak silat* ou dans le patinage à roulette de la jeunesse de Copenhague, soit encore dans la *capoeira*

dans les rues brésiliennes, ou à Amsterdam et Copenhague - c'est uniquement en rapport à une ambiance commune de santé **sociale**. Le sport populaire crée un climat de bien être collectif, un esprit de communauté, dirigé contre les expériences d'aliénation. La saine dimension des sports culturels est en phase avec le côté magique de la médecine populaire.

En d'autres mots : La santé des gens dans les sports réfère principalement d'une **qualité sociale**. Nous sommes donc loin du concept occidental de santé par la médecine chimique, issue des laboratoires de physiologie et du sport de forme purement individuel. La définition du sport comme activité de santé, promue par le sport olympique international, obscurcit ces oppositions et contradictions. Il n'aide pas à comprendre ce qu'il y a au coeur de l'activité du sport populaire. Pour comprendre cela, il faut penser de manière trialectique.

Le sport populaire comme festivité

S'il y a cette importante différence entre l'orientation vers l'accomplissement de résultats quantifiés d'une part, de la stratégie de santé physiologique d'une autre, et de la dynamique de sports populaires pour la troisième - **c'est que le sport n'est pas uniforme**. Nous pouvons oublier l'idéologie dominante du sport stéréotypé olympique et pouvons regarder avec des regards neufs la réalité des activités populaires dans les sports.

Certes, le *sabantuy* tatar ainsi que le jour férié du village Danois ont quelque chose de commun : **ce sont des fêtes**. La même chose est vraie pour presque tous les autres jeux, sports et activités dénommés sports populaires - de la danse au tambour *Inuit* du Groenland aux célèbres courses à pieds des Indiens Américains - et au *landsstaevne*, le festival de sports et de gymnastique qui est l'évènement central du sport populaire danois. Ils créent tous un environnement plus grand que ne peut l'être la simple activité sportive spécialisée et isolée. Ils créent une fête *gesamtkunstwerk* - en mettant l'activité physique au centre de l'évènement culturel. Les sports populaires créent la festivité.

Si cela est vrai, nous devons regarder les sports avec une nouvelle perspective - qui peut référer en même temps à une très ancienne expérience. Les sports, les jeux et la fête ont dans les temps anciens toujours été mariés, jusqu'à ce que cette connexion tombe en désuétude par l'aliénation industrielle. Le sport comme élément central dans l'élément festif de la vie, c'est de la culture populaire. **La festivité au coeur du sport - le sport comme élément central de la fête**. Cela signifie que le sport n'est pas isolé, mais entre dans une connexion complexe avec un canevas plus large d'activités culturelles.

Ayons un regard plus proche de cette globalité festive. Qu'est ce qui forme le contexte culturel des sports du peuple?

La musique est un élément central de la fête. Aucune fête n'existe sans le rythme et les mélodies d'une communauté. En éliminant la musique du sport, le sport de la

société industrielle est devenu de plus en plus pauvre. Mais dans les sports populaires, vous entendrez toujours le tambour - ou la **chanson** du peuple qui est une caractéristique dans la culture populaire des danois, *Folkelig*.

La danse est une autre caractéristique importante dans la festivité populaire. Dans la danse, les mouvements des individus sont synchronisés, formant une connexion sociale, physique et érotique. La danse aussi fut isolée du sport d'achèvement soumise à la pression pour la spécialisation. Mais, sous de nombreuses formes, par exemple dans la gymnastique populaire danoise, nous voyons la danse réinvestir le champ des sports.

La **variété et l'intégration d'activités** forment la fête *gesamtkunstwerk*. Tandis qu'une compétition sportive **sépare** les activités spécialisées, les isolant chacune de leur côté - même au niveau spatial - comme une exposition de produits, la fête populaire **mélange** les activités et les fond dans un ensemble toujours nouveau, **l'événement**.

La multiplicité d'activités facilite les rencontres et les **mélanges des groupes sociaux**, ce qui est une caractéristique essentielle de la fête. Vieux et jeunes, hommes et femmes, enfants et adultes, initiés et étrangers viennent ensemble dans les sports populaires. Sans leur réunion et leur interaction, une fête ne sera pas populaire. En contraste, les lois de classification dans le sport d'accomplissement ont éloigné le sport disciplinaire de la culture populaire.

La fête est un étalage d'identité, et cela signifie aussi un **changement d'identité**. C'est ce que fait l'homme fort ou Hercule tatar, jouant un **rôle de circonstance**, ainsi que le "roi du Papegault" dans la fusillade populaire ou le "Roi" ou "Reine de Mai" dans les festivités populaires Nordiques. Le champion sportif a son origine dans la culture populaire lorsqu'il change et joue le rôle, côte à côte avec la princesse, la sorcière ou le fou. Marcher sur des échasses nous monte "haut" - et trébucher nous ramène au niveau du sol. Le jeu nous dit l'histoire de l'élévation et du changement. Le masque et l'ivresse sont encore des moyens de changer d'identité dans le cadre d'un jeu social. La fête et le sport populaire vous donnent la chance d'entrer dans la peau d'un autre.

Par la festivité, les gens célèbrent l'idée que **la vie a une signification**. Ils se rassemblent au voisinage d'une cause commune qui est pertinente et significative pour leur communauté. Cela représentait peut être l'identité d'être Tatar dans la Grande révolution de l'Est en 1989-91, ou la volonté créative de surmonter l'aliénation dans la vie quotidienne danoise. La fête aura toujours une dimension sacrée et en ce sens un respect religieux du moment présent. Elle contraste avec le stress de la vie quotidienne et crée un rythme de répétition. Ainsi comme faisant partie de la fête, le sport populaire a une signification **rituelle**. Le sport révèle, par les corps des participants, la signification de la vie.

Et, dernière raison mais non la moindre, la vie ne devrait pas seulement être considérée dans la sérieux, elle est également grotesque. Les fêtes populaires ont

toujours les caractéristiques du non sérieux, de l'esprit de carnaval. Le sport populaire ne peut seulement être compris que comme une part de la **culture populaire du rire**. Le corps fort fascine, mais n'est il pas également grotesque, ridicule ? Les vainqueurs dans le tir à la corde tombent finalement sur leur fesses... Les jeux populaires évoquent le déséquilibre et la chute. La course de sac, le tournoi d'imitation, le combat sur une poutre glissante et la course d'échasse donnent des occasions de rire. Le clown et le fou sont des figures importantes dans les festivités populaires et dans le sport populaire.

L'un dans l'autre, les commentaires de fêtes sur la vie des gens créent du sport populaire. En dépassant temporairement la "normalité" de la vie habituelle, les gens essaient le jeu - affirmant leur vie, ironisant et s'expérimentant sur elle. Par la fête et les sports ils évoquent l'affirmation de l' **identité** et le changement d'identité - **l'altérité**.

L'identité est une question interminable : Qui suis je ? Qui êtes vous ? Qui sommes nous ? - L'identité est l'opposition de l' aliénation - "je ne sais pas qui je suis". Et l'identité a toujours une dimension collective. Il n'y a pas **Je** sans un **Tu** et un **Nous**. Il n'y a pas d'identité sans identité culturelle. La fête rend ce rapport concret, visible et perceptible. Par la rencontre dans le jeu et la danse, le **Je** devient un **Toi** et s'introduit dans un **Nous**.

La société civile - le peuple de la démocratie

Ainsi, les sports populaires rendent perceptible ce qu'est le peuple, ou dans des termes psychologiques : ce qu'est l'identité culturelle ou populaire, respectivement dans des termes sociologiques : ce qu'est la société civile avec ses principes d'action volontaire et de faire soi-même. En focalisant la lumière sur cela, le sport populaire peut, finalement, contribuer à une compréhension plus profonde de la démocratie comme une forme de vie. Et une compréhension plus profonde est caractérisée par la réflexion sur des pensées opposées et contradictoires.

Le concept de démocratie pointe dans deux directions fondamentalement différentes, soit exprimé dans la langue grecque comme *demokratia*, dans le Danois comme *folkestyre* (régime du peuple) ou dans l'Allemand comme *Volksherrschaft* (pouvoir du peuple). Le mot exprime une double perspective, d'en-dessous ou d'en-dessus : le peuple et le pouvoir. Quand *kratia*, le pouvoir, est choisi comme point de départ - selon une certaine perspective d'au-dessus - démocratie peut être analysé comme un système de pouvoir ou de gouvernement. Le discours sera essentiellement à propos de la constitution de **l'état**, démarrant à partir de la contradiction classique grecque entre oligarchie, démocratie et monarchie, et conduisant aux oppositions modernes entre la démocratie directe et la démocratie représentative, entre la démocratie parlementaire et la démocratie présidentielle, entre le pouvoir majoritaire de type jacobin et la démocratie pluraliste des minorités.

Quand, à contrario, *demos*, **le peuple**, est choisi comme point de départ analytique - la perspective d'au-dessous - le centre est ciblé essentiellement sur la société civile

comme une pré-condition de formation d'état. Dans ce cas, la description historique de la démocratie ne commence pas avec les états et la raison d'état, mais avec un procédé pré-étatique qui pourrait être, soit l'auto gestion de la société clanique, soit les racines de la révolution dans une société civile moderne - ou le sport et la culture populaire comme domaines pré-politiques d'une auto-détermination et auto-mobilisation d'un peuple.

L'importance de la clarification à propos de ce qu'est "le peuple", *demos*, devient visible par la place problématique du Droit des peuples à l'autodétermination, en relation avec la démocratie. D'une part, le droit des peuples à l'autodétermination a été déclarée maintes et maintes fois comme fondamental pour la démocratie, précisément en 1918 par le président des USA - Th. Woodrow Wilson. Par contre, quelques sociologues ont vu une contradiction fondamentale entre le peuple de la démocratie, *demos*, et le peuple ethnique, *ethnos*. Si l'on confronte *ethnos* comme un principe exclusif, avec le contenu inclusif de *demos*, le droit des peuples à l'autodétermination pourrait paraître fondamentalement non démocratique et même antidémocratique. C'est vrai, ce n'est pas la population d'un état défini, mais les peuples ethniques qui sont les porteurs et acteurs collectifs du droit à l'autodétermination, pas la population anonyme comme objet de l'administration établie, mais le peuple à la face culturelle, le peuple comme sujet, acteur et créateur d'un nouvel ordre démocratique et autogestionné (autogéré).

Evidemment, la question *ethnos-demos* a un arrière plan commun avec les problèmes aigus de certains conflits ethniques qui ont pu être observés dans la dernière décennie - que nous parlions des conflits de nationalité dans ce que fut l'Empire Soviétique et la Yougoslavie, ou encore des éruptions ethniques dans l'Afrique post coloniale, ou bien des déséquilibres "raciaux" en Indonésie et en Amérique latine, ou à propos des problèmes d'immigration dans les métropoles Européennes (parmi ceux-ci, également le Danemark). Davantage de défis peuvent être espérés de l'actuelle globalisation des marchés et la rupture menaçante de l'état moderne comme un garantie du bien-être social. La relation entre la société civile (le peuple), l'état et le marché change dramatiquement. De toute façon, une clarification à propos de la démocratie peut rarement être attendue sans une clarification à propos de **qui est le peuple, l'acteur, de la démocratie.**

Sous cet aspect, le sport et la culture populaire constituent un domaine d'extrême importance pour une compréhension de ce qu'est le peuple dans la pratique sociale et corporelle. La fête populaire tatare manifeste l'envie à l'autodétermination des Tatars, et en même temps leur besoin de mettre en avant la diversité - Tatars, Bashkirs, Finlandais, Russes - sous des formes paisibles et de coopération. La fête de village danoise exprime le souhait à l'auto-organisation locale, en réaction contre l'aliénation de la vie quotidienne produit par un système de l'institutionnalisation du bien-être (par l'état) - et par le système de commercialisation capitaliste (par le marché).

La démocratie ne peut être réduite, ni à un ensemble de règles de représentation, ni à une superstructure d'institutions publiques. Mais elle a sa base dans les relations

sociales pratiques. Le sport populaire avec ses fêtes et ses associations est un clignotant pour ce potentiel démocratique. Et c'est un domaine où la démocratie vivante peut se développer, en encourageant les gens : **Nous pouvons le faire nous-même !** Dire "Nous" par la pratique corporelle, c'est exprimer ce qu'est la base de la démocratie populaire et vivante.

Cette tâche n'est jamais terminée ni parfaitement accomplie. En effet, l'association Danoise de sport semble actuellement être en crise. La vie associative est menacée par l'immobilité et peut développer d'une main, vers un genre d'institution semi étatique offrant le "sport pour tous" et une orientation "sport de santé" pour certains groupes sociaux; et de l'autre main elle est attirée par le sport de marché suivant les principes de la compétition, de la production de résultats, du sponsoring, de l'argent investi et du dopage. Il n'y a aucune raison valable à créer des images de fausse harmonie sur le sport volontaire. Mais malgré leurs contradictions internes, la société civile et la vie du peuple, avec leurs aspects de pratiques corporelles d'engagement, fêtes et communauté, restent une source importante de la démocratie vivante.

La culture de la différence - une troisième voie à la paix

Le sport populaire comme un élément essentiel de la vie démocratique - cela signifie que le sport ne devrait pas être considéré comme un instrument de pacification "d'en haut" comme il en est souvent fait état en termes olympiques et administratifs : discipliner, rationaliser, faire épouser la population au pouvoir en place. La paix, c'est plus que le contrôle - c'est bien plus difficile à établir et à préserver. La paix suit une autre logique que celle du pouvoir institutionnel.

L'aspect "*folkelig*" ou populaire du sport et de la culture se retrouve dans l'expression corporelle du **droit à la différence**. Les jeux sont caractérisés par leur diversité et leur différenciation. De même, la vie locale et régionale, avec ses caractéristiques distinctes, est importante pour l'identité dans une société démocratique où les peuples ont le droit de choisir leur propre chemin. La vie populaire et la paix intérieure d'une société dépendent de l'acceptation des différences comme dans les jeux populaires. Mais cela veut dire aussi l'acceptation de possibilité de conflits.

En fait, nous ne devons pas négliger qu'à notre époque certains peuples s'affrontent dans des conflits sanglants - justement en se référant à des principes du "folk" et de la différence. La guerre, les camps de concentration et les massacres ont réapparu, et certains réveils ethniques ont dérivé vers l'épuration ethnique. Dans la guerre de Bosnie par exemple, une milice Serbe agissait sous le nom de *Srpski Sokoli*, les Faucons serbes. Par cela ils se référaient à la forte tradition Panславiste du 19ème siècle des mouvements de gymnastique *Sokol* - mais ensuite ils employèrent délibérément l'abréviation "SS" tandis qu'ils tuaient et terrorisaient la population Croate et Musulmane. La milice d'Arkan, les "Tigres", connus pour leur cruauté en Bosnie, Croatie et Kosovo, était recrutée parmi les supporters du club de foot "Etoile rouge de Belgrade". La connexion entre chauvinisme, sport et la rhétorique du

"peuple" est un défi sérieux à tout travail dans le domaine des sports et de la culture populaire. En partant d'une approche humaniste, **la logique de la violence** et des purges ethniques ne peut pas être tolérée. Cependant, des problèmes sérieux se manifestent aussitôt qu'un essai est proposé pour trouver une solution pour les conflits de ce genre.

La réaction immédiate - qui est souvent exprimée par des intellectuels et des administratifs de nos jours - est de dénier tout simplement au concept de **l'identité populaire** une base réelle. Ne dit-on pas que toute culture populaire est juste "inventée", "construite artificiellement" et qu'elle est de plus une dangereuse menace à la coexistence pacifique ? En tenant compte de cette perspective "correcte" - académique - , la culture populaire n'existe pas; il y a seulement la culture de l'élite d'un côté, et de l'autre la culture industrialisée des masses, et les deux sont sur la voie de la mondialisation vers une uniformité globale où "n'importe quoi fonctionne" (anything goes). Cette argumentation est flanquée par l'idéologie olympique du sport qui voudrait qu'il n'y ait qu'un type de sport au monde - i.e, le type occidental du sport d'accomplissement - ce qui mène à la conclusion que **l'uniformité** de ce sport devrait être une garantie pour la paix dans le monde.

Le sport populaire est basé sur l'expérience que dans cette situation il existe aussi une troisième voie. L'alternative à l'un ou à l'autre monde que l'on nous propose : l'uniformité dominante ou les massacres, ne peut pas être acceptée - et en fait, ce n'est même pas une alternative. Les massacres ethniques récents ont été une conséquence de systèmes antérieurs où l'on déniait aux peuples leurs identités culturelles, et où l'on voulait les remplacer par des images uniformes d'êtres humains abstraits; l'*Homo Sovieticus* référé explicitement à l'*Homo Olympicus*. En contraste, le jeu populaire est caractérisé par la rencontre de la différence, par la rencontre de l'autre. C'est ici que l'on trouve la capacité à contrôler la violence.

Le droit à la différence est une voie alternative de paix. Il est basé sur l'acceptation fondamentale de la différence et de la multiplicité, non seulement entre les cultures nationales, mais également à l'intérieur des cultures populaires. Cela implique la protection des minorités et une compréhension fondamentale du relationnel et de la dimension interculturelle de l'identité. La voie vers ce nouvel **internationalisme** n'est pas aisée. Mais elle y est encouragée par l'universalité des sports populaires et par leurs dimensions profondément humaines et spirituelles. Nous pouvons jouer ensemble le jeu, votre jeu et notre jeu.

Dans ce concept, ce n'est ni artificiel, ni menaçant, ni même un étrange exotisme que l'on puisse expérimenter la *capoeira* dans les académies populaires danoises ou parmi les jeunes Néerlandais dans les rues d'Amsterdam, que nous puissions entendre les tambours du *Sukuma* tanzanien gronder par dessus les champs du Jutland, ou que nous puissions pratiquer la lutte traditionnelle Gouren dans une salle française de judo avec les images de maîtres japonais au mur. Les jeux populaires n'ont jamais reconnu les frontières. Mais maintenant, sous les nouvelles conditions de la globalisation, un nouveau niveau d'*Unübersichtlichkeit* a développé une nouvelle impossibilité d'aperçu et de surveillance panoptique - et de nouvelles

quêtes d'identité et de distinction. Ces quêtes, nous les avons en commun. Or, le combat culturel n'est pas entre le Palet Breton et le Tsan de la Vallée d'Aoste, ni entre le Gouren et la capoeira. L'opposition actuelle est plutôt entre les jeux populaires et le principe de l'accomplissement sportif, de la même façon qu'entre la fête populaire et la parade militaire.

Avec cela, nous sommes retournés à la trialectique du sport, développée plus haut, production d'accomplissement, stratégie de santé, fête populaire. Le sport est un des champs d'investigation des choix, et le choix n'est pas seulement une question d'analyse du sport, ni même seulement de la pratique du sport, mais toujours un choix existentiel et politique. Il concerne la reconnaissance de **l'autre** et l'autodétermination, le volontarisme populaire et la démocratie vivante, la guerre et la paix.

La compréhension de la paix comme une culture démocratique et populaire est basée sur un nouveau concept de ce qu'est la culture. La culture est non seulement une superstructure d'idées, de symboles et de codes, ce n'est ni " seulement inventé " ni superficiel et abstrait. La culture est inscrite dans l'existence physique humaine elle-même. La culture populaire est centrée autour de la culture du corps. **Les sports populaires contribuent à la culture comme une définition alternative de richesse.**

Littérature sur l'épistémologie du jeu et du corporel

- Amador Ramirez, Fernando/Ulises Castro Nunez/José Miguel Alamo Mendoza 1997 (coord.): Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales. Madrid: Gymnos.
- Bale, John/Joseph Maguire 1994 (eds.): The Global Sports Arena. Athletic Talent Migration in an Interdependent World. London: Frank Cass.
- Barreau, Jean-Jacques/Jean-Jacques Morne 1984: Sport, expérience corporelle et science de l'homme. Éléments d'épistémologie et anthropologie des activités physiques et sportives. Paris: Vigot. - En Espagnol.
- Barreau, Jean-Jacques 1991 (éd.): Heinz Risse - Sociologie du sport. Rennes: Presses de l'Université Rennes 2.
- Barreau, Jean-Jacques/Guy Jaouen 1998 (éds.): Éclipse et renaissance des jeux populaires. Des traditions aux régions de l'Europe de demain. Karaz: FALSAB. (1ère éd. 1991).
- Buber, Martin 1923: Ich und Du. - In English: I and Thou. New York: Collier 1986.
- Cronin, Mike 1999: Sport and Nationalism in Ireland. Gaelic Games, Soccer and Irish Identity since 1884. Dublin: Four Courts.
- de Vroede, Erik 1996: Het grote Volkssporten Boek. Leuven: Davidsfonds.
- Eichberg, Henning 1993: "Der dialogische Körper. Über einen dritten Weg der körperanthropologischen Aufmerksamkeit." (Le corps dialogique. Sur une troisième voie de l'attention anthropologique corporelle.) In: Knut Dietrich/Henning Eichberg (eds.): Körpersprache. Über Identität und Konflikt. Institut International d'Anthropologie Corporelle/IIAC. Frankfurt/Main: Afra, p.257-301. - En anglais: "Body, soma - and nothing else? Bodies in language." In: Sport Science Review, Champaign/Ill. 4:1 (1995) 5-25.
- Eichberg, Henning 1996: "Bewegungsformen der Theorie. Oder: Die Wissenschaft beim Körper nehmen." (Formes de mouvement de la théorie ou: Prendre la science par le corps.) In: Henning Eichberg/Jørn Hansen (eds.): Bewegungsräume.

Körperanthropologische Beiträge. Institut International d'Anthropologie Corporelle/IIAC. Butzbach-Griedel: Afra, p.269-289.

- Eichberg, Henning 1997: "Otherness in encounter. Thinking folk identity, democracy and civil society with the help of Martin Buber." In: Ove Korsgaard (ed.): *Adult Learning and the Challenge of the 21st Century*. Odense: Odense University Press/AWA 88-99.
- Eichberg, Henning 1997: "Sport, Play and Body Culture in Trialectic Perspective." In: *Ludica*, Viella, 3, 179-185.
- Eichberg, Henning 1998: *Body Cultures. Essays on Sport, Space and Identity*. London: Routledge.
- Eichberg, Henning 1999: "Être soi-même. Grundtvig, les académies populaires et l'identité nationale ou sur le courant chaleureux de la révolution danoise." In: Herve ar Bihan (ed.): *Breizh ha Poblou Europa. Bretagne et Peuples d'Europe. To honour Per Denez*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp.169-183.
- Hargreaves, John 2000: *Freedom for Catalonia? Catalan Nationalism, Spanish Identity and the Barcelona Olympic Games*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hoberman, John 1995: "Towards a Theory of Olympic Internationalism." In: *Journal of Sport History*, 22:1, 1-37.
- Jarvie, Grant/Graham Walker 1994 (eds.): *Scottish Sport in the Making of the Nation. Ninety Minute Patriots?* Leicester, London, New York: Leicester University Press.
- Jarvie, Grant 1999 (ed.): *Sport in the Making of Celtic Cultures*. London, New York: Leicester University Press.
- Kidd, Bruce/Peter Donnelly 2000: "Human rights in sports." In: *International Review for the Sociology of Sport*, 35:2, 131-148.
- George B. Kirsch et al. 2000 (eds.): *Encyclopedia of Ethnicity and Sports in the United States*. Westpoint, London: Greenwood.
- Leena Laine 1994 (ed.): *On the Fringes of Sport*. (= The Finnish Society for Research in Sport and Physical Education Publications. 134) Sankt Augustin, Academia, pp.58-77.
- Maestro Guerrero, Fernando 1996: *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos en el Aragón rural*. Zaragoza: Ediciones 94.
- Mangan, J.A. 1996 (ed.): *Tribal Identities. Nationalism, Europe, Sport*. London: Frank Cass.
- Lavega i Burgués, Pere 1997: *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida.
- Møller, Jørn 1995: "The symbolic significance of traditional sports and games. Pre- or postmodernism? A cross-cultural perspective." In: *Idrætsforsk - Fragmenter af et kalenderår*, Gerlev, p.50-60.
- Møller, Jørn 1997: "Traditional games - The Danish project." In: Fernando Amador Ramírez et al. (coord.): *Luchas, deportes de cambate y juegos tradicionales*. Madrid: Gymnos, pp.771-785.
- Pfister, Gertud/Toni Niewerth/Gerd Steins 1996 (eds.): *Spiele der Welt im Spannungsfeld von Tradition und Moderne. Les jeux du monde entre tradition et modernité. Games of the World between Tradition and Modernity*. Sankt Augustin: Academia, vol.1.
- Pfister, Getrud 1997 (ed.): *Traditional Games. Special issue of: Journal of Comparative Physical education and Sport*, Schorndorf, 19:2.

Les Jeux traditionnels pour le XXI siècle

Quelques éléments de conclusion du colloque

Par Pere Lavega
Inef de Lleida

Ce texte vous propose certaines des réflexions les plus importantes des participants. Pour vous permettre de localiser chacune de ces notes, le nom de l'auteur est écrit entre parenthèses après le commentaire.

1- Les caractéristiques des jeux traditionnels

Le jeu populaire est une partie essentielle de la culture ; il nous offre une grande variété de richesses, toujours en relation avec les situations particulières de l'endroit où il se déroule. (Eichberg).

Le jeu populaire inspire une conception ludique et rurale de la vie. (Barreau).

Le jeu est un élément universel de la culture : c'est le reflet de sa dynamique et des ses valeurs (Amador et Castro). Parmi ses traits principaux ressort le processus de transmission, ses règles ouvertes et orales ; le symbolisme ; la dimension ludique (plaisir, incertitude, harmonie, fiction) ainsi que les composantes qualitatives et quantitatives.

Ceci nous amène au concept d'*ethnomotricité* (Parlebas), en considérant la motricité dans sa relation avec la culture et le milieu social où elle se développe. A partir de ce point vue, la vision du texte (caractéristiques des règles des jeux) et du contexte (caractéristiques socio-culturelles) est indispensable. (Lavega).

Dans ce sens le jeu comme système ouvert est continuellement en interaction avec l'entourage, en s'adaptant, en évoluant, en se modifiant, en s'auto-organisant (Amador, Lavega).

Parmi les plus importantes évolutions des jeux traditionnels nous soulignons le processus de sportivisation mentionné par tous les participants au colloque. Ce processus de transformation en sport doit se comprendre comme la production de résultats, des compétitions à des niveaux hiérarchiques, des résultats comparés et quantifiés, des entraînements technologiques, la standardisation des règles et conditions...

Mots clés : jeu, culture, texte, contexte, éthnomotricité, sportivisation.

2 - Fonction et signification

L'identité et le symbole du patrimoine culturel.

Le sport traditionnel agit comme symbole de l'identité associé à l'altérabilité (Eichberg). Cette identité culturelle projette clairement une intentionnalité psychologique, qui est liée au défi pour séduire les publics des jeunes à travers la pratique et la réactivation d'un processus de socialisation globale, qui dans l'actualité doit s'améliorer (Barreau).

Cette fonction serait associée à la fonction d'éduquer, "culturer" et socialiser les membres d'une communauté (Etxeberria et Lafuente).

La rencontre et la cohabitation avec les autres.

Le jeu est un moment de paix sociale, et donc une récession de la violence, des tensions, des contradictions et des antagonismes pour la seule raison que sont nécessaires l'approbation et la coopération, sinon de tous, du moins de la majorité (Barreau).

Cet aspect nous emmène au concept danois de *folkelig*. La dimension *folkelig* du jeu et la culture comme droit à la différence. Le droit à la différence est un chemin ouvert alternatif à la paix. "*Nous pouvons jouer ensemble à vos jeux et aux nôtres*". La culture de la paix, le *folkelig* et la démocratie vont de pair (Eichberg). Dans ce sens nous devons indiquer une nette dimension de communication inter-personnelle du sport traditionnel (Amador et Castro), ou autrement dit, reconnaître le jeu populaire comme une approche du lien social d'un contexte collectif (Jaouen).

Le jeu traditionnel comme fête, spectacle et tourisme

Le jeu se manifeste de façon privilégiée dans les contextes festifs, en étant dans beaucoup d'occasions un spectacle et même une demande du tourisme rural et culturel.

La fête est une partie essentielle du jeu et ce dernier doit se comprendre comme en étant l'élément central. Il permet l'inter-relation des divers groupes sociaux (Eichberg)

Tout ceci nous permet de parler d'une véritable qualité sociale, en introduisant le concept de santé sociale, santé sociale entendue dans la cohabitation, l'harmonie et la relation avec les autres.

Mots clés : jeu, patrimoine culturel, identité, démocratie, rencontre avec les autres, fête, spectacle, tourisme, santé sociale.

3 - Les jeux traditionnels à la lumière de " l'ethnomotricité "

Les jeux traditionnels sont un véritable laboratoire de relations sociales entre leurs protagonistes. Le contrat ludique des règles est un contrat social. Dans toutes les régions d'Europe il y a une grande diversité de jeux qui ont une relation forte avec la culture autochtone et le milieu social (la Bretagne, le Val d'Aoste, le Pays Basque, l'Aragon, la Catalogne, les Canaries, la Flandre, etc.), ce que Pierre Parlebas nomme "l'ethnomotricité". L'ethnomotricité est le champ et la nature des pratiques motrices envisagées sous l'angle de leur rapport à la culture et au milieu social au sein desquels elles se sont développées.

La richesse et la variété motrice des jeux et des sports justifie une part de leur claire potentialité éducative. Dans ce sens il est nécessaire d'insister encore sur le concept d'ethnomotricité qui lie la culture au milieu social qui l'accueille .

Mots clés : richesse motrice, polyvalence des jeux et des sports, ethnomotricité.

4 - Les jeux et les sports traditionnels en Europe - Situation actuelle

Les initiatives développées dans les différentes régions d'Europe, bien qu'ayant des points communs, ne coïncident pas dans leur totalité.

Nous soulignons la présence des confédérations des jeux et des sports traditionnels en Bretagne française (FALSAB), en Italie (FIGEST), en Flandre (VVC).

Toutes ces confédérations affirment avoir une incidence dans la connaissance, le développement et la promotion des jeux traditionnels de leur région.

Nous observons aussi la présence de fédérations de jeux et de sports traditionnels dans beaucoup de régions (le Pays Basque, l'Aragon, les Canaries...). Dans d'autres lieux comme la Catalogne ces initiatives sont dynamisées et coordonnées par un Centre de Promotion de la Culture Populaire et Traditionnelle.

5 - Les problèmes, les défis et les sujets en attente du futur

Une position à considérer est celle qui consiste à adopter une vision non étatique, vivante des jeux. Cela nous amène à prendre des initiatives pour changer ou modifier les règles. Ceci peut aider à porter l'organisation de championnats (Daudry) .

Cependant il faut surveiller la façon de faire évoluer le jeu parce que il y a risque de déviation du jeu vers une unique conversion en sport (Barreau) .

5.1 Les obstacles et les limitations à dépasser

Les principales difficultés à surmonter qui ont été exposées sont les suivantes :

Erik Vroede (Flandres): l'âge (des protagonistes majeurs), la dispersion géographique (la difficulté des rencontres), la dispersion idéologique (culturelle ou sportive), des pratiquants locaux fermés à l'extérieur, le manque de volontaires ; la difficulté à mobiliser tous les groupes de pratiquants d'un endroit à l'autre. Il est considéré indispensable de motiver les joueurs par le processus.

- Amador et Castro (Canaries) soulignent dans la problématique actuelle: a) la diffusion sociale forcée; b) l'appât sportivisateur; c) le risque d'adultération des jeux.

- Daudry (Val d'Aoste) signale les difficultés de: a) la considération du jeu traditionnel en deuxième catégorie, b) les obstacles internes: l'attachement excessif à la tradition, la peur du changement, l'appréhension de perdre.

- Etxeberria et Lafuente remarquent l'apparition de changements dans notre société qui rendent difficile la prolifération de ces jeux et de ces sports. Ils soulignent la transmission des connaissances, l'interaction familiale, la perte du savoir traditionnel.

- Jaouen indique le besoin de ne pas adopter des positions centralistes. Ces dernières mal compris amènent à l'oubli des jeux traditionnels, des coutumes, de la musique, de la langue...

5.2 Les stratégies pour le futur

Daudry expose les alinéas qui suivent : a) Tirer les leçons des erreurs du passé pour continuer à avancer ; b) entretenir et valoriser les jeux traditionnels comme élément de réunion et rencontre ; c) respecter l'union jeu-langue ; d) reconnaître le jeu et le sport traditionnel comme porteurs de culture, de langues et de comportements respectueux ; e) les sports doivent évoluer et se nourrir de leur propre lumière.

Amador et Castro soulignent comme défis pour le futur: a) de définir le cadre institutionnel; b) de promouvoir des relations inter-institutionnelles c) de ne pas sportiviser, ni d'adultérer et d'évaluer; d) l'offre éducative large ; e) la formation et la recherche; f) des cours de formation de base; g) des activités de vulgarisation; h) de relancer l'enseignement et la transmission; i) des activités de compétition; j) des aides aux fédérations; k) l'organisation des événements (des congrès, des démonstrations, des exhibitions); l) des publications, des prix et des reconnaissances

Lavega et Baroja résument les principaux défis dans des alinéas de formation (universitaire, non universitaire, éducation formelle et non formelle...), dans la recherche (de base et appliquée) et dans la diffusion et la dynamisation.

Etxeberria et Lafuente indiquent les stratégies suivantes pour promouvoir et pour pratiquer les jeux dans le XXI siècle : a) avoir une incidence dans le cursus scolaire des programmes : " ikaspilota " (l'introduction de la pelote dans tous les programmes éducatifs) et le " Kulki " (la promotion de la culture et du sport) ; b) de tenir compte du jeu traditionnel et de la fête ; c) de participer aux initiatives en relation avec l'exhibition-folklore ; d) de promouvoir l'organisation sportive.

Dans ce sens s'introduit l'avantage d'avoir des outils et des infrastructures pour pouvoir avancer. Jaouen indique, à propos de son expérience en Bretagne, que le fait de disposer de ces moyens permet d'obtenir des résultats positifs : a) la reconnaissance des établissements scolaires et des médias de communication ; b) la diffusion moderne au public ; c) la reconnaissance du monde scientifique ; d) la réalisation de rencontres entre joueurs de diverses régions et pays.

Il a été dit aussi l'avantage que représente le fait de posséder du matériel de jeu adapté pour atteindre la population des enfants et de pouvoir pratiquer les jeux et les sports traditionnels avec facilité.

5.3 Le rôle des Musées

L'on a insisté sur le besoin de préférer l'option des musées vivants, qui rapprochent le public de la connaissance des jeux, que la mise en place de musées qui ont comme unique finalité l'exposition de quelques pièces, dans des étalages poussiéreux. Dans ce sens Maestro parle de l'expérience du musée de Campo (Aragon) qui a pour volonté d'être le centre névralgique du jeu traditionnel, en envisageant la rencontre de chercheurs, l'organisation de journée à thème et la mise en place d'expositions itinérantes. De plus cette initiative se voit renforcée par le fait que dans les rues de cette localité les femmes sont les protagonistes du jeu des "birllas" (quilles) de façon quotidienne.

Mots clés : défis (formation, recherche, diffusion), modèles de musées, actions multidisciplinaires, combinaison de la théorie et de la pratique.

Post-face

Jeux traditionnels et idéologies du marché Réponse aux allégations d'A. Guttmann

Jean-Jacques Barreau
Université Rennes 2 - CERPPE

Quand on évoque la mondialisation, thème en vogue, on omet régulièrement d'indiquer qu'un des premiers dispositifs mondialisés est le sport moderne. À ce titre il figure comme banc d'essai d'une vaste entreprise qui aujourd'hui connaît une accélération inquiétante avec les exigences posées par de puissants groupes de pression mercantis (l'A.M.I., par exemple) résolu à imposer par tous les moyens, leurs conceptions ultra-libérales du marché culturel, en passant outre les politiques et les opinions nationales.

On entrevoit désormais les effets pervers de ces manigances. Pourtant, ces dernières se laissaient déjà lire dans les péripéties que le sport avait connues tout au long du XX^e siècle et qui le font apparaître chaque jour plus comme un dispositif dégénéral, à l'instar du marché mondial qui l'héberge.

Cela n'a pas empêché de multiples auteurs, qu'on pouvait croire sérieux³⁸, de prêter main-forte à cette entreprise douteuse, en escamotant les effets négatifs des sports modernes pour se persuader de leurs introuvables vertus.

Parmi ceux-ci, un auteur américain, Allen Guttmann a tenté, dans un ouvrage publié en 1994³⁹, (le chapitre 9 qui clôt le livre⁴⁰), une confrontation entre les sports modernes et les jeux populaires et de tradition.

Pour cette confrontation, l'auteur s'est en partie appuyé sur des éléments parus dans notre précédente livraison *Éclipses et renaissance des jeux populaires, des traditions aux régions dans l'Europe de demain*⁴¹.

Le problème soulevé par Guttmann est double. D'une part tirer au clair la question de la diffusion du sport rendant compte de son expansion planétaire. D'autre part, tenter de justifier cette implantation conquérante en traçant un bilan en tout point défavorable à ce qui leur a résisté: les jeux populaires et de tradition. Il s'agit donc

³⁸Sans parler des coteries journalistiques qui ont fait du sport un sujet de désinformation.

³⁹*Games & Empires, Modern Sports and Cultural Imperialism*, Columbia University Press, 1994, New York.

⁴⁰pp.171-188.

⁴¹IIAC/ICB/Fédération de Gouren, 1991; 2e tirage, édition augmentée, 1998, Carhaix, Confédération Falsab.

d'une liquidation élégante, illustrant bien l'adage selon lequel le vainqueur a toujours raison, surtout si c'est lui qui écrit l'histoire.

Cherchant laborieusement un modèle de diffusion - entendons de mondialisation -, à travers six exemples peu adaptés, puisque plus de la moitié d'entre eux concerne surtout les États-Unis et la Grande-Bretagne (football, base-ball, basket-ball et cricket), un autre, les jeux olympiques relevant pour leur part d'un mécanisme d'imposition politique⁴² dans un grand nombre de nations, Allen Guttmann découvre un modèle de non diffusion, d'autant que le cas du soccer vient, à l'inverse, illustrer la faible perméabilité des États-Unis à son endroit.

Il reste à considérer pourtant, toutes proportions gardées, ce que Nathan Wachtel a appelé la *vision des vaincus (losers)*.

1. La vision des vainqueurs

C'est une manie constante d'Allen Guttmann de percevoir le sport en général à travers les seules illustrations fournies par les sports américains⁴³. Et de ce point de vue l'auteur confond perpétuellement péripéties anecdotiques et histoire.

Le sport est pris dans une vision cavalière, idéaliste; il n'y est jamais question d'argent, de manipulations, de doping, de tricheries, de chantages, de violences, bref, il n'est jamais question de ce qui fait l'ordinaire de l'actualité du sport dans des pays où l'information est indépendante comme les USA, l'Allemagne, ou la France⁴⁴.

Ses propos trahissent une posture de spectateur consommateur beaucoup plus que celle de témoin impliqué dans les débats difficiles qui émergent des confrontations sur le terrain entre les organisations qui ont en charge les destinées de tel ou tel sport et celles qui assurent la pérennité des jeux populaires et de tradition. Dans l'esprit où s'y rapporte Guttmann, il s'agit au mieux de témoigner d'un dialogue de sourds, au pire de procéder à une exécution sommaire.

L'argument principal, nulle part affirmé est, en effet, celui qui confère à un spectateur non impliqué, comme c'est le cas pour Allen Guttmann, le pouvoir de dire ceci me convient, ceci ne me convient pas, au nom d'une morale selon laquelle le client est roi, puisque le sport est une marchandise, et qu'il m'en faut pour mon argent en appliquant le *pig principle* qui veut que beaucoup c'est bien mais, encore plus c'est mieux.

Ce n'est pourtant pas de cela qu'il s'agit.

⁴²Cf. l'étude remarquable de John J. MacAloon, *This Great Symbol, P.de Coubertin and the Origins of the Modern Olympic Games*, The University of Chicago Press, 1982

⁴³L'essentiel du premier travail de Allen Guttmann, *From Ritual to Record*, concerne le sport aux USA. Il est surprenant d'observer qu'il a été fait de cet ouvrage une référence sur le sport où l'auteur était modérément sensible à l'aspect international du sport et pas du tout à sa dimension supranationale

⁴⁴Cf. l'excellent travail de démystification d'Éric Maitrot, *Sport et télévision, les relations cachées*, Stock, 1995., ou encore J.-François Bourg, *Football Business*, Paris, O. Orban, 1986, et du même auteur, *L'argent fou du sport*, Paris, La Table Ronde, 1994.

Car, il n'était guère utile de rédiger tant de pages pour découvrir une évidence à savoir que les organisations de spectacles sportifs supplantent quantitativement partout les efforts orientés vers la sauvegarde culturelle des jeux populaires et de tradition. Mais ils ont pour eux d'introduire à des considérations sur la qualité des acteurs, de leurs relations et de l'environnement, ce que n'observe nulle part notre auteur.

Mais tant qu'à privilégier le quantitatif, il aurait été utile d'évoquer les motifs qui rendent compte du fait que les larges soutiens financiers, médiatiques et politiques ne se concentrent que sur les sports modernes. À supposer qu'Allen Guttmann ait évoqué ce point il nous aurait doctement exposé que ce sont les riches qui dans le monde ont le plus d'argent. Mais cela n'est pas une explication, quand d'autres entreprises culturelles pacifiques ne bénéficient même pas de l'écoute des "décideurs", alors même que la demande émane des acteurs eux-mêmes.

Aussi tenter de faire croire que les sports modernes ont triomphé des jeux populaires et de tradition parce qu'ils auraient été plus attracteurs⁴⁵ masque une suprématie en trompe-l'œil, due à l'action des dispositifs qui ont systématiquement organisé leur promotion au détriment de ces derniers.

2. Sport, colonisation et domination

Si l'auteur mentionne bien quelque péripéties où dans les pays colonisés l'action des colons a fermement visé à une implantation des sports anglo-américains, c'est pour aussitôt atténuer l'impact de ces opérations, y compris quand celles-ci faisaient l'objet d'une stratégie consciente. De plus, il les légitime au nom de motifs profondément partisans. Pendant que les Anglais importaient le polo en Grande-Bretagne,

« *Les éducateurs missionnaires britanniques imposaient le cricket aux enfants récalcitrants des élites indiennes autochtones. p.174. »*

De même,

« *Aux Indes britanniques et ailleurs, il y avait beaucoup d'occasions où les colons imposaient de force les sports modernes aux colonisés, de façon tout à fait intentionnelle, comme partie d'un programme de domination politique, comme "un instrument utile de but colonial. » (id)*

Devant cette situation bien banale, dans le cadre d'une politique de colonisation, les commentaires d'Allen Guttmann sont pour le moins dilatoires. S'en prenant à P.Rummelt, il ajoute:

« *C'est cependant une faute réductionniste de suggérer, comme Peter Rummelt le fait, que les missionnaires européens, les militaires et les administrateurs civils propageaient les sports modernes simplement comme forme adaptée de contrôle social. » (id)*

On craint de n'avoir pas bien compris: les moyens de la colonisation étaient-ils destinés à autre chose qu'au contrôle social garant de l'extorsion des richesses? Mais pour rendre ces propos crédibles, il aurait fallu, au préalable, se doter d'une

⁴⁵Le sociologue A.Haumont a, pour sa part, caractérisé les sports modernes comme folklore gestuel simple.

nouvelle approche d'ensemble des processus de colonisation établissant les vertus de l'asservissement; il conclut en effet:

« *Des motifs plus valables, (worthier motives) comme le désir d'accroître les richesses, d'encourager la fortune et de diminuer les animosités religieuses au sein de la population autochtone ne peuvent pas être ignorés ou défalqués avec condescendance comme simple camouflage colonialiste.* » (id)

C'était donc cela: la morale de l'enrichissement, *l'American way of life, l'American way of winning*⁴⁶, voilà ce qui manquait comme "motif plus valable" aux "populations autochtones". Il aurait été intéressant, dans ce contexte, de demander aux Indiens et aux Noirs des États-Unis leur opinion sur ces inquiétants "worthier motives", à l'Indien Jim Thorpe⁴⁷ - déchu de ses titres olympiques - ou à Tommie Smith par exemple.

Pour ce faire il fallait, d'abord, se débarrasser des jeux populaires et adopter les sports modernes. Allen Guttmann croit-il à ces rodomontades? L'enrichissement des autochtones est toujours une perspective lointaine dans un avenir incertain pour eux, plus précaire que jamais, et les querelles religieuses ont surtout cédé le pas à des affrontements ethniques (Angola, apartheid en Sud-Afrique, Rwanda, Viêt-nam, Algérie, Congo, Éthiopie, Soudan, etc.). Est-il bien raisonnable, dans ces conditions, de camoufler le camouflage?

Le spectateur non impliqué du départ est devenu une sorte de directeur de conscience qui sait mieux que les intéressés eux-mêmes ce qui est bon pour eux.

3. Hégémonie plutôt qu'impérialisme: un jeu de mots?

Tout ceci illustre peut-être l'aversion déclarée de l'auteur vis-à-vis de tout ce qui peut paraître relever d'une analyse teintée de marxisme⁴⁸. L'emprunt, curieux, qu'il fait de la notion d'*hégémonie* qui lui paraît plus présentable que celle d'*impérialisme* pour caractériser le type de domination que les sports modernes expriment au plan des formes contemporaines de "culture physique", n'est pas convaincante. Car, l'expansion des sports modernes n'est pas seulement une question de fait puisqu'une hégémonie moins un objectif à atteindre; qu'un résultat atteint. L'*hégémonie* n'explique donc pas du tout la diffusion du sport dans le monde; elle en caractérise le résultat. Il n'y a aucun *Big Brother* qui a voulu que le sport asphyxie tous les autres divertissements populaires. Le fait est qu'ils sont pour beaucoup asphyxiés. La diffusion planétaire du sport est donc bien une question qui renvoie à

⁴⁶Conforme au slogan d'un ancien entraîneur de sport américain, Vince Lombardi: *winning is everything*, ou aux paroles d'exhortation du père du nageur américain Mark Spitz quand il revenait d'un entraînement où il n'avait pas gagné tout le temps ses longueurs de bassin: «*swimming isn't everything, winning is*», W.F.Reed, *Sports Illustrated*, 32, 9 Mars 1970, p.27; le psychologue T.Tutko et le sociologue G.B.Leonard, énoncent un avis diamétralement opposé: «*winning isn't everything, it's nothing*». (*Intellectual Digest*, Octobre 1973, p.45.)

⁴⁷ J. B. Oxendine, *American Indien Sports Heritage*, University of Nebraska Press, 1995, «The Legendary Jim Thorpe», ch. 10, pp. 203-237.

⁴⁸Le sociologue canadien, Richard Gruneau, *Class, Sport and Social Development*, The University of Massachusetts Press, Amherst, 1983, a bien pointé les lacunes d'Allen Guttmann en matière de connaissance des approches marxistes. Il rappelle qu'il a invoqué, dans *From Ritual to Record*, p.61., les études de W.W. Rostow, qui se défend haut et fort d'être marxiste, pour illustrer comment les marxistes perçoivent le développement social du sport. (Gruneau, o.c., p.164., n. 38). Dans *Games and Empires*, Allen Guttmann fait, cette fois, de Rostow un *libéral-pluraliste*, (p.175).

une dynamique, un processus global et volontaire d'imposition que la notion d'*impérialisme* rend fort bien et, si

« la théorie de Gramsci insiste à bon droit sur le fait que l'interaction culturelle est quelque chose de plus complexe que la domination par tous les puissants sur les sans pouvoir en entier. »

ce qui est exact, Allen Guttmann omet de préciser que pour Gramsci, le sens de l'interaction culturelle est d'abord celui d'une domination. Avec l'exemple des sports modernes et des jeux populaires cela veut dire que les autochtones soumis à ce type d'interaction, n'ont que le choix d'abandonner leurs activités traditionnelles et de s'en remettre aux sports. Du coup, la diffusion des sports modernes ne fait plus mystère puisque finalement on en découvre l'une des clés:

« Au moment même où les éducateurs missionnaires britanniques avaient recours au football ou au cricket dans leurs efforts sans relâche pour christianiser les peuples indigènes d'Asie et d'Afrique, le YMCA⁴⁹ était la force principale derrière la diffusion du basket et du volley. Bien que des croyants dévoués au matérialisme historique puissent résister à cette notion, il est néanmoins vrai que le besoin d'apporter des convertis au Christ peut motiver aussi puissamment que le désir de leur vendre du coca-cola. (p. 177) »

Il ne reste plus qu'à transporter sur la scène des bons sentiments, des opérations en définitive fort peu respectueuses du droit des gens:

« Une fois que la domination réussie a fait exploser le monopole ludique, les colons littéraux ou métaphoriques ont une occasion splendide de renforcer leur amour-propre, car que peut-il y avoir de mieux que "de les battre à leur propre jeu? »

En d'autres termes, une fois que les autochtones ont cessé de nous ennuyer avec leurs jeux de tradition pour adopter les sports modernes, ils peuvent en donner un spectacle où, parfois, ils se montreront supérieurs à leurs vainqueurs. Il est vrai qu'un brave bougre transformé en larbin va se mettre en devoir d'exceller dans la restitution des rituels qui lui auront été inculqués à seule fin de donner à son maître la bonne image qu'il se fait de lui-même. Mais après tout pourquoi parler ici de monopole ludique (heureusement arraché des mains des indigènes) puisque les situations évoquées témoignent à l'inverse de l'exclusif monopole du sport imposé par les pays occidentaux aux peuples dominés? Allen Guttmann inverse là le sens des faits.

Mais il n'a pas le choix. La raison en est bien soulignée, par l'indication d'une remarque tirée d'un groupe de réflexion réuni autour de Klaus Heinemann,

« Les six auteurs s'accordaient sur le fait que les sports modernes sont un phénomène occidental dont les caractéristiques sont complètement incompatibles avec celles des formes traditionnelles de culture physique, mais aucun des six ne paraissait très clair sur ce qu'il convenait de faire à propos du fait que les sports traditionnels se trouvaient en danger. p.182. »

Ce sur quoi justement il aurait été pertinent de s'interroger c'est précisément sur ce qui rend les caractéristiques des sports modernes "complètement incompatibles" avec celles des jeux populaires et de tradition. Mais là-dessus Allen Guttmann n'apporte aucune indication, et c'est tout le vrai débat. Il aurait pourtant pu, reprendre, par exemple, l'examen de la thèse audacieuse de R.Caillois et son esquisse d'une sociologie à partir des jeux clivant nettement entre les jeux du stade

⁴⁹ Youth Muscular Christian Association.

et de casino d'un côté, face aux jeux de masque et de vertige de l'autre, retraduisant ainsi une opposition entre respectivement les sociétés à *comptabilité* et les sociétés à *tohu-bohu*.

Cet antagonisme se laisse clairement interpréter avec les sports modernes où tout fait l'objet d'une comptabilité (les droits de retransmission, le volume de spectateurs, les performances etc..) et les jeux populaires et de tradition où l'essentiel est de vivre un moment d'exubérance collective sans se soucier des coûts, du nombre de participants - puisque tout le monde est convié à participer - et des records. Mais c'est parce qu'il est armé de ce modèle comptable qu'Allen Guttmann ne peut donner une version plausible de ce que sont les jeux populaires et de tradition. Il lui manque seulement un modèle sociologique.

Et, ce n'est pas parce que le sociologue allemand Ommo Grupe affirme que

« les sports modernes sont - en dépit de leurs nombreux abus -, intrinsèquement cosmopolites, leur langage, leurs symboles et leurs règles à l'inverse de ceux de nombreux autres terrains culturels et sociaux, sont universellement compris. »

qu'il y a là dans l'esprit de Grupe un indépassable critère de précellence des sports modernes sur les jeux populaires. La guerre aussi est universellement comprise.

4. Sociologie, anthropologie et principe de symétrie

Sans multiplier plus avant les exemples de propositions ingénues ou suspectes, il faut rappeler que l'étude d'Allen Guttmann rate complètement son objectif qui est d'établir une supériorité des sports modernes sur les jeux populaires et de tradition, faute de saisir que les jeux en question ne se prêtent en rien à cette compétition.

Ils relèvent en effet d'une toute autre problématique. Il n'y a pas d'abord les jeux populaires et de tradition et ensuite les sports modernes. Un parallèle entre eux, au demeurant brossé de manière inéquitable parce que ne respectant pas le principe de symétrie de Bloor, est d'autant moins probant que les configurations respectives ne sont pas, loin s'en faut, superposables.

Si les repères sociologiques sont défailants, les cadres anthropologiques ne se portent guère mieux. La persistance d'un maintien voire d'une relance, ici où là, des jeux populaires et de tradition dans certaines régions ou pays au milieu d'un environnement saturé de sports modernes serait en soi un excellent analyseur de ce que nous affirmons. Il s'agit moins de dire qu'ils sont mieux que les sports, ce qui n'a aucun sens, que de comprendre en quoi ils offrent des réponses aux attentes ludiques de populations en quête de délasserment, de détente ou de divertissement collectifs.

Ainsi, c'est dès le départ qu'il y avait à considérer la dimension des communautés des personnes et non à la fin. C'est, en effet, grâce à la disparition, par destruction, des communautés autochtones, que les sports modernes ont pu prendre racine dans les différents pays du monde. Il n'y a donc pas non plus, à l'arrivée, de sports qui :

« sont une occasion pour l'expression d'une communitas, p. 188 »

alors que les moyens de déterminer à quelles conditions ils pourraient l'être ne sont nulle part donnés; il est dès lors vain de croire qu'ils puissent

« *exprimer la communauté humaine aussi bien que la communauté tribale.*
(id) »

Ce dernier propos sonne bizarrement en mettant en relief qu'une communauté tribale ne serait pas humaine. Sans polémiquer, disons que ce lapsus révèle toute l'étendue des à priori culturels qui ont fait écran depuis le départ, à une compréhension adéquate du problème posé. Peut-être fallait-il commencer par là.

Allen Guttmann, n'aperçoit pas à travers les descriptions qu'il en donne, que les sports traditionnels, comme il les appelle, n'existent jamais traditionnellement sous la forme qu'il invoque. C'est par une lecture anachronique, contaminée par des schémas et des cadres de référence empruntés au sport, qu'il s'y rapporte sous cette dénomination tronquée et, partant inexacte.

On ne peut qu'objecter le fait suivant, anthropologiquement attesté, que partout, dans les communautés traditionnelles, les "sports traditionnels" n'existent qu'à l'intérieur d'une organisation qui les englobe, une institution qui a disparu: la fête.

Les sports modernes eux ne s'encombrent pas de pareilles mises en œuvre: par leurs mises en scène, ils se font passer pour la fête elle-même, méconnaissant par là le phénoménal appauvrissement culturel qu'ils incarnent.

En ignorant cette donnée liminaire que tout apprenti en anthropologie a tôt fait de repérer, Allen Guttmann peut donner libre cours à des imprécations sur l'universalité du sport et sa «vocation intégrative» qui serait «supérieure à ses effets de division» (p.183).

Ce dernier propos manque, lui aussi, de preuve. Il agit à contre-courant des observations immédiates ou savantes concernant le rôle des sports modernes. Des effets de clivages, inhérents à sa structure comptable, le caractérisent⁵⁰. Plus encore, les sports modernes, véritables écoles d'apprentissage de la transgression, ne peuvent nourrir le projet de définir une nouvelle socialité, une nouvelle communauté, une nouvelle humanité à l'inverse des jeux populaires et de tradition qui venaient cycliquement célébrer la rencontre sociale ouverte à tous et permettaient d'attester de la vitalité d'une collectivité dans la diversité de ses membres. C'est la socialité "tribale" qui est intégratrice, parce qu'ouverte à la diversité des individualités. La société sportive est une société d'élimination, de rejet; le premier rejeté, déclassé, éliminé, comme on dit, ouvre la série indéfinie des exclusions. Ce modèle n'est pas un modèle anthropologique, c'est un modèle de carnassier, zoologique. Albert Jacquart a bien souligné que ce qui fait l'intérêt de l'humanité, c'est justement son étonnante diversité, son irrépressible disparité. Et il n'y a pas a priori de raison pour que ce qui est vrai, disons sur un plan génétique, ne le soit plus sur un plan culturel. Les jeux populaires et de tradition incarnent cette possibilité d'exprimer cette diversité et de sceller une cohésion sociale dans la concorde⁵¹.

⁵⁰ Pour illustrer ce point, cf. l'excellent ouvrage de J.F.Bourg et J.J.Gouguet, *Analyse économique du sport*, puf, 1998, *passim*.

⁵¹ On laisse de côté le débat sur "la violence" ou le côté sauvage "wild" des jeux de tradition. Il supposerait de rectifier sévèrement les propos des érudits sur une construction historique passablement déformée.

Il y a peut-être d'autres voies à la mondialisation que celle ouverte par les sports modernes. Celle où au lieu de subir les caprices des affairistes et des marchands de spectacles, les décisions émaneront des intéressés, résolus à déjouer ce que J. Ellul nomme *Le bluff technologique*⁵² afin d'amorcer une réhabilitation de pratiques de participation démocratiques qui se sont raréfiées en ces temps d'impérialisme des sports modernes.

C'est ce point précis auquel reste aveugle Allen Guttmann. Ainsi, une reprise des jeux populaires et de tradition ne correspond pas à une nostalgie du passé, encore moins à un culte suranné de l'authenticité, mais plutôt à une inquiétude face à l'avenir.

Simplement ils offrent une réelle alternative: des entrées éducatives, structurelles et relationnelles, utiles aux jeunes générations, parce qu'aux antipodes des effets désocialisants que les sports modernes promeuvent chaque jour plus.

⁵² Paris, Hachette, 1988.

Charte signée par la FIGEST, VVC et la FALSAB suite au colloque

CHARTRE proposée par:

la FALSAB (Bretagne)

VOSCO - Volkssportconfederatie - (Flandre)

la FIGEST - Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali - (Italie)

Pour être reconnue fédération ou comité (regroupement d'amicales) de jeu ou de sport traditionnel, une association se réfère à une culture spécifique (régionale ou nationale selon les pays).

Les rencontres de jeu ou sport qu'elle organise sont bien sûr des rencontres de pratique sportive et de compétition, et en même temps des rencontres amicales et humaines, en toute convivialité.

Ceci signifie donc que:

- Le sport est seulement un des éléments de la culture et non un élément séparé dans le temps. La pratique d'un jeu ou d'un sport n'est que la continuation de notre vie normale.

- Les résultats sont un des éléments d'une rencontre sportive, ni plus, ni moins importants que la rencontre culturelle, la convivialité et le plaisir simple de la pratique du jeu ou du sport concerné. Même si le plaisir et la volonté de gagner sont naturels, ceux-ci ne doivent pas engendrer des réactions qui soient contraires aux autres éléments de la rencontre sportive.

- L'introduction de sommes d'argent ne doit pas être un élément de déstabilisation des valeurs de base citées. Les récompenses doivent rester symboliques, pour couvrir les déplacements par exemple. Les prix ne doivent pas être vus sous l'angle du gain.

- Tous produits, autorisés ou non autorisés, pour améliorer la performance sont contraires à l'esprit des jeux ou sports traditionnels.

CHARTER proposed by:

FALSAB (Brittany)

VOSCO - Volkssportconfederatie - (Flanders)

FIGEST - Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali - (Italy)

To be recognised federation or committee of game or traditional sport (popular games), an association refer to a specific culture (regional or national according to countries).

Game or sport meetings that it organises are of course meetings of sport practice and competition, but first of all friendly and human meetings, in all conviviality.

This means therefore that:

- The sport is only one of the elements of our culture and not a separate element at one time. The practice of a game or a sport is only the continuation of our normal life.

- Results are only one of the elements of a sport meeting, neither more, nor less important than the cultural encounter, the conviviality and the simple pleasure of the practice of the game or the sport concerned. Even if the pleasure and will to win are naturals, these do not have to generate reactions that are opposite to the other elements of the sport meeting.

- The introduction of money sums does not have to be an element of destabilization of basis values quoted. Rewards have to remain symbolic, to cover the travelling expenses for example. Prices must not have to be regarded under the angle of gain.

- All products, authorised or not authorised, to improve the performance are opposite to the practice of popular games traditional sports and games).

Livre PDF réalisé pour le réseau AEJST,
mars 2014