

## LA GRÂCE DU JEU

*Comme l’an dernier, nous donnons la parole à l’équipe du MADEP-ACE (Mouvement d’Apostolat Des Enfants et Préadolescents – Action Catholique des Enfants) qui nous présente l’importance du jeu. Ces propos valent pour la catéchèse.*

### 1 Introduction

Le jeu ouvre à toutes les dimensions de l’homme et particulièrement à la spiritualité. Par cette publication, nous voulons vous faire découvrir les liens entre le jeu et la spiritualité et comment il peut faire partie intégrante d’une rencontre en catéchèse. Dans notre cas, il n’est pas utilisé comme un moyen pédagogique (gamification) permettant d’inculquer des connaissances mais comme un jeu librement choisi permettant à l’enfant de se développer selon sa vocation propre voulue par Dieu (grâce et gratuité), avec l’aide d’un animateur qui porte sur lui un regard à la manière du Christ. Dans ce sens, le jeu est un moyen d’apprendre à se connaître, à se développer de façon intégrale. Ce qui est visible au niveau du corps, l’est moins au niveau spirituel, c’est pourquoi nous prendrons le jeu de « Cache-cache » pour analyser ce qui se passe sur le plan spirituel. Mais tous les jeux peuvent être vus de la même manière.

#### 1.1 Les enjeux du jeu

##### 1.1.1 Qu’est-ce que le jeu ?

Pour le définir, nous nous baserons sur les critères retenus par Roger Caillois<sup>1</sup>. Celui-ci nous dit que le jeu s’oppose au travail comme du temps perdu ; en effet le jeu ne produit rien. Cette gratuité fondamentale du jeu est bien le caractère qui le discrédite le plus. Malgré cela, il démontre que le jeu est une activité :

- **libre** : si on est obligé de jouer, le jeu perd sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- **séparée** : circonscrite dans des limites d’espace et de temps précises et fixées à l’avance ;
- **incertaine** : dont le déroulement exact et le résultat ne sont pas connus au début du jeu, laissant au joueur une certaine inventivité ;
- **improductive** : ne créant ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d’aucune sorte, le jeu est sans conséquence sur la vie ordinaire ;

<sup>1</sup> Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*. Gallimard, 1967.

- **réglée** : les règles n'existent que pour le jeu et suspendent les lois de la vie ordinaire ;
- **fictive** : le joueur a conscience d'être dans une réalité différente de la vie courante.

Depuis que l'être humain existe, les enfants jouent. Selon l'historien et théoricien culturel néerlandais Johan Huizinga, le jeu serait même antérieur à la culture humaine, car dit-il, les animaux n'ont pas attendu l'apparition de l'homme pour jouer.

Dès leur fondation, au début du XX<sup>e</sup> siècle, les mouvements de l'Action catholique, dont le MADEP-ACE fait partie, utilisèrent abondamment le jeu dans une perspective de développement intégral des enfants et des jeunes. Il était perçu comme un outil pédagogique adapté à la psychologie et à la physiologie de l'enfant, lui permettant d'intégrer des règles morales et de le rendre autonome. Il s'agissait d'inculquer un savoir-être et un savoir-faire complémentaires à l'éducation familiale et scolaire, afin de former des chrétiens engagés, sûrs de leur foi et capables de la faire rayonner dans leur vie familiale et professionnelle. Ces Mouvements s'inspirèrent des théories psychologiques et pédagogiques non catholiques (Claparède, Piaget, Wallon, Freinet), qui furent adaptées à l'*ethos* catholique. Par leurs succès, les Mouvements favorisèrent l'accession au jeu des enfants et des jeunes dans les milieux ouvriers et agricoles.

Depuis, les méthodes pastorales ont évolué dans l'Église comme dans les Mouvements.

Au MADEP, nous nous basons sur la pastorale de l'engendrement. Il s'agit de reconnaître comment Dieu nous précède auprès des enfants que nous accompagnons, de voir ce qu'Il a semé et d'accompagner leur développement. Or Dieu ne sème pas uniquement la foi, mais donne à chacun des dons, des désirs, des compétences, des manières particulières de gérer ce qui nous arrive, pour faire de chacun un être unique avec une vocation qui lui est propre. C'est pourquoi, nous privilégions un développement intégral, c'est-à-dire le développement spirituel, mais aussi émotionnel, social, perceptif, moteur et intellectuel, car toutes ces composantes sont en interaction. Le développement du corps favorise le développement spirituel et permet l'unification de celui-ci avec le monde intérieur de la personne.

Le jeu, implique la personne dans toutes ses dimensions. Il est donc un outil privilégié.

Dans l'analyse ci-dessous, nous ne citerons que les composantes de l'intelligence spirituelle, mais il ne faut pas oublier l'importance des autres !

### 1.1.2 Qu'est-ce que l'intelligence spirituelle ?

C'est, selon le psychologue américain Howard Gardner, la capacité à se questionner sur le sens et l'origine des choses et de prendre conscience de sa place dans l'univers.

C'est aussi, selon le pédopsychiatre Stéphane Clerget<sup>2</sup> :

- l'aptitude à se positionner au-delà des limites de notre planète, dans l'infiniment petit ou dans l'infiniment grand ;
- la capacité à édicter ses propres règles de vie et de conduite en prenant en compte sa morale, ses valeurs, ses principes existentiels et ses croyances ;

<sup>2</sup> Stéphane CLERGET, *L'intelligence spirituelle de votre enfant, la révéler et la développer*. LEDUC, Paris, 2021, p. 15-17.

- la possibilité d'accéder à la connaissance qui va au-delà de la physique, c'est à dire au-delà du concret des choses ;
- cette intelligence donne aussi accès à une lecture de la nature qui ne soit pas uniquement physique, c'est-à-dire quelle ne voit pas uniquement la matière dans la nature ;
- L'intelligence spirituelle nous permet de savoir si nous voulons garder une situation ou en changer. Elle permet d'élargir les limites de l'action et ainsi la modifier au lieu de la subir. Elle a la capacité de donner du sens à l'action ;
- elle nous permet de comprendre le « monde des esprits » en mettant en lien le matériel, le réel et le monde des pensée ou des esprits dit spirituel. Selon le philosophe allemand F.W.J. von Schelling (1775-1854), ce lien se poursuit selon une autre dynamique, après la mort, qui s'annonce comme un réveil et non comme un sommeil ;
- elle nous ouvre à la transcendance avec la capacité de penser et de ressentir ce qui nous dépasse, ce que nous ne percevons pas avec nos sens, qui n'est pas maîtrisable par le raisonnement et qui peut provoquer de l'émerveillement ou de l'enthousiasme ;
- une spiritualité religieuse mature passe par une autonomie de pensée, une conviction personnelle et une interrogation profonde. Les grandes religions ont des courants très axés sur la spiritualité. Dans notre cas, nous pouvons parler de mystique chrétienne.

L'intelligence spirituelle permet le dialogue entre la raison et les émotions et elle est la source qui guide l'enfant et l'adulte. C'est pourquoi il est important de développer cette capacité à apporter du sens et à intégrer des valeurs : cela permet de développer sa conscience pour agir avec sagesse. Pour permettre à un enfant de développer son intelligence spirituelle, il n'est pas indispensable de passer uniquement par les grandes questions existentielles. Il suffit de commencer très concrètement avec des jeux.

### 1.1.3 « Le jeu est à la vie ce que les répétitions sont au théâtre. L'enfant apprend à être au monde en réduisant les enjeux. »<sup>3</sup>

Le jeu va permettre à l'enfant de se poser et de prendre du recul par rapport à ce qu'il vit pour y donner du sens. Il permet à l'enfant de se laisser transformer individuellement et collectivement et de s'ouvrir à une réalité plus grande que lui et qui le dépasse.

Le jeu de « Cache-cache » est un bon exemple à analyser pour comprendre comment se développe la spiritualité chez les enfants. Dès leur plus jeune âge, ils y jouent et en éprouvent du plaisir jusqu'à l'adolescence. Ce jeu existe depuis des siècles<sup>4</sup>. Il y a des preuves écrites de « Cache-cache » qui remontent au 2ème siècle avant notre ère: Julius Pollux, un érudit grec, a décrit un jeu appelé « Apodidaskinda ». Cependant, il est probable que les gens aient joué à se cacher bien avant car la dissimulation était également une compétence de survie nécessaire dans les premières sociétés.

Aujourd'hui, des variations de « Cache-cache » sont jouées dans différentes cultures à travers le monde. Certains psychologues ont suggéré que ce jeu découle du jeu de « coucou / caché » auquel toutes les mères jouent avec leurs enfants.

<sup>3</sup> *Ibid.* p. 120-125.

<sup>4</sup> <https://www.jeuxetcompagnie.fr/cache-cache-et-variantes>

## 2 Analyse du jeu de Cache-cache

<b>Aspects de l'intelligence spirituelle<sup>5</sup></b>	<b>Utilisée pour... dans le jeu de cache-cache</b>
Capacité de saisir ce qui mobilise notre enthousiasme	Procurer une émotion positive qui me pousse à jouer.
Capacité d'ouverture sur ce qui nous transcende	Expérimenter le fait que les personnes existent même si on ne les voit pas.
Capacité de défendre une cause qui nous dépasse, dépasser sa propre individualité pour atteindre une communion	Dans les versions où on peut sauver la bande, promouvoir la coopération, une action orientée vers le bien de tous.
Perception de soi avec des limites physiques et psychiques précises	Limites physiques : ma cachette est-elle suffisamment grande pour me cacher tout entier/ limites psychiques : se forme dans les interactions avec les autres qui ne sont pas moi.
Ouverture aux autres	Recherche des autres qui sont cachés = conscience de leur existence et de leur importance (si pas là, pas de jeu) ; prise en compte de leurs points de vue si désaccord.
Réceptivité à ce qui nous entoure	Devoir chercher une cachette ou chercher son copain oblige à observer l'environnement et nous fait voir des choses à côté desquelles on serait passé sans les voir.
Connaissance de soi, de ses compétences, faiblesses, limites	Le fait de vivre des expériences de réussites, d'échec ou de situations qui peuvent être vécues comme stressantes, permet une meilleure connaissance de soi
Comprendre ses réactions face aux sollicitations de l'environnement	Pour la prise de décision pendant le jeu, par exemple : est-ce que je cours assez vite pour atteindre la base ?
Capacité à utiliser ses émotions vers les buts vitaux	Apprendre à canaliser ses émotions pour gagner, ne pas interrompre le jeu ou perdre l'amitié des autres en raison d'une attitude inadaptée.

<sup>5</sup> D'après Stéphane CLERGET, *op. cit.*

Accès à l'univers onirique (rêve éveillé : Simulation imaginative mais réaliste de la vie. Représentation des préoccupations personnelles du présent, passé, avenir/ préparent à affronter les peurs).	Dépend des enfants et de l'âge (plus facile pour les petits) ; peut aider à surmonter sa peur quand on est seul dans sa cachette.
Apprentissage des règles.	Respect des règles du jeu.
Aptitude à vivre ensemble.	Gérer ses émotions, ne pas tricher, aider un petit à se cacher.
Empathie, compassion.	Peut arriver si quelqu'un se fait mal ou doit compter souvent.
Capacité à assumer les conséquences de ses actes.	Faire des choix, les assumer si je me fais prendre.
Capacité à accepter les différences sans se dévaloriser,	Différentes qualités peuvent permettre de gagner (être petit, malin, courir vite, le jeu d'équipe). Cela évite des comparaisons dévalorisantes.
Capacité de décentration (adopter le point de vue des tiers).	Se représenter le point de vue de celui qui cherche pour savoir s'il me trouvera ou pas.
Capacité d'utiliser des stratégies facilitant la résolution de conflit.	Dépend s'il y a un conflit.
Capacité à être seul sans mal-être.	Pour être seul dans sa cachette, savoir gérer l'angoisse d'abandon, de ne pas « exister » / compter pour les autres.
Unification du corps avec le monde intérieur.	Essayer d'être calme intérieurement pour ne pas bouger.
Patience, être dans le moment présent.	Attendre le bon moment pour sortir de sa cachette.
Espérance.	D'atteindre la base avant d'être vu.
Capacité à vivre sa joie.	Oui.
Tolérance des frustrations, acceptations des règles.	Oui.

Apprentissage des valeurs.	Amitié, coopération, compétition, autonomie, justice.
Sens de l'humour.	Va avec l'attitude ludique qui permet d'accepter avec bonne humeur de perdre à répétition ou l'envie de faire des farces pour pimenter le jeu.
Modestie, humilité.	Il en faut pour accepter que l'autre soit plus rapide que nous ; ou encore très observateur et nous trouve alors qu'on pensait être bien caché.
Estime de soi, confiance en soi.	Peuvent être influencée par les réussites/échec ; relation entre les joueurs.
Tempérance.	Savoir modérer ses émotions et ses gestes en cas de grosses déceptions, de conflits.
Sentiment de sécurité.	Être seul dans sa cachette, si ça dure : gérer l'angoisse d'abandon, de ne pas « exister » / compter pour les autres.

Après cette analyse, nous pouvons légitimement nous demander si Dieu joue à « Cache-cache » ou à « Coucou / caché ». Mais, pour ce *Catéfil*, ce n'est pas la question de la présence/absence des êtres aimés que nous retenons. Nous proposons plutôt une réflexion sur la posture du chercheur dont le regard affuté permet le dévoilement et la résolution de la partie. Mettons-nous à la place des joueurs cachés et laissons-nous regarder...

### 3 Se laisser regarder par le Christ

Nous ne pouvons regarder à la manière du Christ que si nous nous laissons regarder par lui <sup>6</sup>: c'est un regard qui voit la vérité en chacun de nous, qui nous aime avec tendresse, qui admire ce qui est bon en nous, qui appelle, qui pardonne et qui relève.

#### 3.1 Le regard du Christ

Voyons comment regarde Jésus dans les Évangiles :

- **Un regard sur les personnes**

Avec une femme qui souffrait d'hémorragie, Jésus dit : « *Qui a touché mes vêtements ?* » Ses disciples lui disaient : « *Tu vois la foule qui te presse de tous côtés, et tu dis : « Qui m'a touché ? » Et il regardait autour de lui pour voir celle qui avait fait cela (...)* « *Ta foi t'a sauvée* ». (Mc5,32)

<sup>6</sup> *Osons l'aventure intérieure*. ACE - 2011, p 35-38.

Avec Zachée, alors qu'il est monté sur un sycomore pour sortir de la foule et voir Jésus. Celui-ci « leva les yeux et lui dit : « Zachée, descends vite : aujourd'hui il faut que j'aille demeurer dans ta maison. » (Lc19,5)

⇒ **Le regard de Jésus recherche la rencontre.**

- **Un regard qui connaît et révèle l'identité**

Nathanaël lui dit : « De Nazareth, peut-il sortir quelque chose de bon ? » Philippe lui dit : « Viens et vois. » Jésus vit Nathanaël venir vers lui et il dit de lui : « Voici vraiment un Israélite sans détour. » Nathanaël lui dit : « D'où me connais-tu ? » Jésus lui répondit : « (...) quand tu étais sous le figuier, je t'ai vu. » Nathanaël reprit : « Rabbi, tu es le Fils de Dieu (...). » Jésus lui répondit : Parce que je t'ai dit : « Je t'ai vu sous le figuier », tu crois ! Tu verras mieux encore. » (Jn1,46-50)

Dans la controverse avec la guérison de l'aveugle né, « Jésus apprit que (les Pharisiens) l'avaient jeté dehors. Le rencontrant, il lui dit : « Crois-tu au Fils de l'homme ? » Il répondit : « Et qui est-il, Seigneur, que je croie en lui ? » Jésus lui dit : « Tu le vois ; celui qui te parle, c'est lui. » Alors il déclara : je crois, Seigneur » (...). (Jn9,35-37)

⇒ **Le regard de Jésus aperçoit et révèle notre identité, il suscite la Foi.**

- **Un regard qui compatit**

A la vue d'une mère qui vient de perdre son enfant, voici ce que fit Jésus. « En la voyant, le Seigneur fut pris de pitié pour elle et il lui dit : " Ne pleure plus " ». (Lc7,13)

Quand il approcha de Jérusalem et qu'il l'aperçut, il pleura sur elle. Il disait : « Si toi aussi tu avais su, en ce jour, comment trouver la paix... ! Mais hélas ! Cela a été caché à tes yeux ! » (Lc19,41)

Après avoir parcouru les villes et fait des guérisons, voyant les foules, il fut pris de pitié pour elles, parce qu'elles étaient harassées et prostrées ... (Mt9,36)

En débarquant, il vit une grande foule ; il fut pris de pitié. (Mt14,14)

⇒ **Le regard de Jésus est touché au plus profond de son être, quand nous souffrons.**

- **Un regard qui admire le meilleur de nos vies**

A propos d'un centurion qui désire que Jésus soigne son serviteur, voici ce qu'il fit : « En l'entendant, Jésus fut plein d'admiration et dit à ceux qui le suivaient : « En vérité, je vous le déclare, chez personne en Israël je n'ai trouvé une telle foi... » (Mt8,10)

Il y a également le regard sur un scribe qui lui pose la question du premier de tous les commandements. Jésus, voyant qu'il avait répondu avec sagesse, lui dit : « Tu n'es pas loin du Royaume de Dieu. » (Mc12,34)

⇒ **Le regard de Jésus contemple l'homme et l'admire, il donne à relire ce que l'on voit.**

- **Un regard qui appelle et témoigne**

Dans l'appel des premiers disciples, Jésus *marchait le long de la mer de Galilée, il vit deux frères, Simon appelé Pierre et André, son frère (...)* Il leur dit : « Venez à ma suite et je vous ferai pêcheurs d'hommes. » *Avançant encore, il vit deux autres frères (...)* Il les appela. (...) Ils le suivirent. (Mt4,18)  
Mais il en va de même avec la demande de l'homme riche (...) « Que dois-je faire pour recevoir la vie éternelle en partage ? » (...) Jésus le regarda et se prit à l'aimer ; il lui dit : « Une seule chose te manque ; va (...) vends-le (...) puis viens, suis-moi. » (Mc10,17-21)

⇒ **Le regard de Jésus appelle à se mettre en route à sa suite, et témoigne de la confiance et de l'amour qu'il a en nous.**

- **Un regard qui interroge, pardonne, aime et relève**

Après l'arrestation de Jésus, Pierre par trois fois refuse de dire qu'il connaît Jésus. Or, « *le Seigneur se retournant, posa son regard sur Pierre ; et Pierre se rappela la parole du Seigneur qu'il lui avait dite : " Avant que le coq chante aujourd'hui, tu m'auras renié trois fois. "* » (Lc22,61)

Plus tard, à la troisième apparition de Jésus après sa mort, celui-ci « *dit à Simon-Pierre : " Simon fils de Jean, m'aimes-tu plus que ceux-ci ?"*  » (Jn21,15)

⇒ **Le regard de Jésus nous apprend que la liberté n'est pas seulement la possibilité de choisir mais aussi la possibilité d'être choisi. Son amour sans condition permet d'être relevé, d'être pardonné.**

### 3.2 Jésus, au-delà du paraître

C'est peut-être dans le jeu du « Coucou / caché » que nous pouvons déceler l'amour « maternel / paternel » de Jésus avec ses disciples. Nous pouvons en faire une analogie avec les textes de la transfiguration et des apparitions de Jésus.

- *Et il fut transfiguré devant eux (...). Soudain, regardant autour d'eux, ils ne virent plus personne, que Jésus seul avec eux.* (Mc9,2-8)
- Avec Marie de Magdala : « *Elle voit Jésus qui se tenait là, mais elle ne savait pas que c'était Jésus* ». (Jn20,1)
- Dans le texte des disciples d'Emmaüs lorsque Jésus les rejoint : « *Mais leurs yeux étaient empêchés de le reconnaître. (...) Alors leurs yeux furent ouverts et ils le reconnurent, puis il disparut à leurs regards* » (Lc24,31)
- Puis avec Thomas qui ne croit que ce qu'il voit, « *Jésus lui dit : "Parce que tu m'as vu, tu as cru ; bienheureux ceux qui, sans avoir vu, ont cru"*  ». (Jn20,29)

Voir sans avoir vu ! Quand le regard du corps s'harmonise avec celui de l'intelligence et celui du cœur, l'espace de la reconnaissance et de la rencontre se dévoile.

C'est dans cet esprit que nous invitons les animateurs à poser le même regard que le Christ sur les enfants qui jouent. Pour ainsi leur faire comprendre comment l'amour de Dieu se révèle dans la grâce du jeu et, au-delà, dans toute leur vie.

La relecture utilisée par les Mouvements d'action catholique en est un moyen.

#### 4 La relecture

Pour entrer dans cette dynamique de la grâce du jeu, le jeu est à relire<sup>7</sup>.

La relecture a pour but de porter un regard attentif sur ce qui se vit. Il s'agit de connaître les motivations des joueurs, de les observer en situation de jeux pour rendre compte des comportements, rituels, échanges et conversations.

Pour partager avec les enfants ce qu'ils vivent en jouant, l'animateur est invité :

- à reprendre ce qu'il a entendu, perçu, noté
- à raconter ce que les enfants ont fait en reprenant au plus près les paroles échangées entre eux, tout en s'efforçant d'être précis.

La relecture sera guidée avec quelques questions :

- A quoi jouent les enfants ? (quel jeu, avec qui, pourquoi, quand, comment, où...)
- Qui d'autre est impliqué ?
- Que disent les enfants lorsqu'ils jouent ?
- Qu'ont-ils dit après ?
- Comment les enfants ont-ils évolué ? qu'est-ce qui a changé ou pas ?
- Qu'est-ce qui est source d'équilibre ou de déséquilibre ?
- Quels liens explicites ou implicites sont faits avec la foi ? Qu'est-ce que cela révèle ?
- Qu'est-ce qui est en croissance ?
- Quels gestes ou initiatives sont pris par les enfants qui inventent de nouvelles manières de vivre ensemble ?
- Quelles ouvertures à des nouvelles dimensions ? avec qui ?
- Et pour l'animateur, qu'est-ce que cela lui apporte ? quels signes d'Espérance sont pressentis ? quel nouveau visage de Dieu apparaît ?

#### 5 La place de l'animateur dans le jeu

L'animateur est invité à jouer avec les enfants<sup>8</sup>. (S'il ne le fait pas, il ne s'éloigne pas trop). Parfois il est sollicité pour un arbitrage. Il est pour les jeunes un référent dont la parole est toujours importante. Voici quelques points de repère pour qu'il trouve sa juste place dans le jeu des enfants.

<sup>7</sup> *Jouer, c'est vivre !* – ACE – 2013, p 89.

<sup>8</sup> *Ibid*, p 85

- **Baliser l'espace de jeu**

L'animateur est le garant de la sécurité physique des enfants, il doit veiller à ce que l'aire de jeu ne présente pas de risque pour les enfants. Cela demande d'anticiper les dangers et d'avoir une vigilance accrue si les enfants ont tendance à jouer dans la rue avant ou après la rencontre.

- **Être attentif aux jeux**

Il est important de veiller à ce que les jeux soient adaptés à l'âge des enfants. Un jeu trop facile s'avèrera vite ennuyeux, un jeu d'un niveau trop élevé pourra mettre certains enfants en difficulté.

- **Observer**

L'animateur ne joue pas toujours avec les enfants. Il peut se tenir à l'extérieur du jeu mais suffisamment près pour voir les enfants et les rassurer de sa présence. Cette attitude n'a rien de passif, elle permet d'observer comment l'enfant s'y prend, comment il se positionne par rapport aux autres, etc. Cela lui permettra de découvrir des pans de la personnalité de l'enfant mais aussi de quelle façon il est un enfant.

- **Encourager**

L'animateur soutient les enfants avec bienveillance, voire admiration. Il les stimule, les conseille, les reconforte et leur donne une image d'eux-mêmes positive et gratifiante qui leur permet d'aller de l'avant. Ces encouragements donneront aux enfants l'énergie de surmonter les difficultés.

- **Collaborer**

Quand l'animateur participe au jeu, il reste à sa place, il ne se substitue pas à l'enfant. Il établit ainsi une complicité stimulante et partage un moment de plaisir. Jouer avec un enfant, ce n'est pas diriger son jeu, mais échanger.

## 6 Quelques idées de jeux...

Nous vous proposons quelques jeux. Ceux-ci se jouent dans les cours d'école et les préaux, voire simplement en famille. Vous pouvez toujours en faire une relecture et/ou une analyse pour en découvrir tous les enjeux.

### **Cache-cache :**

Matériel : aucun

Tranche d'âge : à partir de 3ans

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus

Lieu : intérieur ou extérieur, qui sera au préalable délimité.

Avant de commencer à jouer :

- désigner un chercheur, les autres joueurs iront se cacher ;
- se mettre d'accord sur le lieu qui sera « la base » ; en général face à un mur où le chercheur devra compter les yeux fermés ;
- se mettre d'accord jusqu'à combien il devra compter pendant que les joueurs iront se cacher.

Jeu : Le chercheur compte à haute voix jusqu'au nombre préalablement convenu. Pendant ce temps, les autres joueurs vont se cacher. Lorsqu'il a fini : il annonce « J'arrive ».

Dans la version la plus simple, les joueurs restent dans leur cachette sans bouger et ne sont pas autorisés à changer de cachette une fois que le chercheur a fini de compter. Lorsqu'ils sont trouvés, ils sont éliminés. Le premier à être trouvé sera le compteur de la prochaine partie. Le dernier trouvé a gagné.

#### Variantes du jeu de cache-cache :

1. avec les plus grands, les joueurs sont autorisés à se déplacer pour essayer d'atteindre la base avant que le compteur ne les trouve et crie son nom depuis la base également. Si le joueur y parvient avant le chercheur, il est sauvé, dans le cas contraire il est pris ;
2. même chose que dans la variante 1, mais le dernier joueur peut sauver la bande ;
3. au fur et à mesure que les enfants sont découverts, ils deviennent aussi chercheurs et aident leur camarade à trouver les autres enfants cachés ;
4. un seul enfant va se cacher, c'est la sardine. Tous les autres comptent jusqu'à 30 avant de s'éparpiller et de partir à sa recherche. Quand un joueur repère la cachette, il se cache avec la sardine et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant, qui sera la prochaine sardine ;
5. « tape la cannette » : vous avez besoin d'une canette vide que vous placez dans un emplacement central dans la zone de jeu. Vous devez également désigner un espace comme une « prison ». Le chercheur (ou les chercheurs) compte(nt) jusqu'au nombre convenu, et tout le monde se cache. Un joueur est attrapé s'il est vu et touché par un chercheur. Ces joueurs sont envoyés en prison. Cependant, si un joueur qui n'a pas encore été attrapé réussit à donner un coup de pied dans la canette sans être pris, tous les joueurs sont libérés de prison. Le chercheur gagne la partie s'il parvient à mettre tous les joueurs dans la prison ;
6. « cache-cache loup » : il n'y a pas de base. Le joueur qui cherche doit toucher les joueurs qu'il a repérés pour qu'ils soient pris.

**Chat** :<sup>9</sup> Le jeu de poursuite le plus simple et le plus répandu dans le monde.

Matériel : aucun

Tranche d'âge : à partir de 4 ans

Nombre de joueurs : 3 joueurs ou plus

Lieu : extérieur ou en salle

Durée approximative : 10 minutes

Tirez au sort celui d'entre vous qui fera le « chat », c'est-à-dire qui poursuivra les autres joueurs, les « souris », en essayant de toucher l'un d'entre eux.

Dès que le jeu commence, éloignez-vous du chat en courant pour éviter d'être attrapé.

<sup>9</sup> *Le Grand Livre des Jeux, 250 jeux pour tous les âges.* éd. Gründ, Paris, 1999

Celui qui est touché par le chat devient chat à son tour, tandis que son poursuivant rejoint le groupe des souris, et ainsi de suite.

#### **Variantes du chat :**

1. toutes les souris touchées par le chat deviennent des chats ;
2. les joueurs peuvent se protéger du chat en se réfugiant sur une pierre, un muret...Le chat ne peut alors les toucher. Le chat peut crier « chat perché ! » et vous obliger ainsi à changer de refuge ;
3. le chat dit à voix haute « couleur... verte ! »(par exemple) et essaie aussitôt d'attraper un participant avant qu'il arrive à toucher quelque chose de la couleur demandée. Les joueurs qui arrivent à toucher la bonne couleur ne peuvent être attrapés tant qu'ils la touchent de la main. Celui qui est attrapé avant d'avoir pu toucher la couleur demandée devient à son tour le chat et choisi une nouvelle couleur ;
4. le chat devra vous prendre en chasse en ne cherchant qu'à marcher sur votre ombre. Si le chat y parvient, vous devenez chat à votre tour ;
5. les joueurs attrapés se regroupent par deux en se tenant la main pour poursuivre les joueurs encore libres. Les deux premiers chats doivent attendre d'avoir attrapé deux joueurs de plus pour pouvoir se séparer en deux paires.

Il y a aussi dans les jeux classiques :

La grande corde à sauter – La marelle - Le mouchoir – le béret, etc.

Pour découvrir les règles vous pouvez consulter le site :

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeux%20de%20cour/>

## **Alors... tu viens jouer ?**

*Muriel Calame et Patricia Frauenknecht, mai 2022*

#### **Bibliographie**

1. La Bible TOB.
2. S. CLERGET, *L'intelligence spirituelle de votre enfant, la révéler et la développer*. LEDUC, Paris, 2021.
3. R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*. Gallimard, 1967.
4. *Jouer, c'est vivre !* ACE – 2013.
5. *Le Grand Livre des Jeux, 250 jeux pour tous les âges*. éd. Gründ, Paris 1999.
6. *Osons l'aventure intérieure*. ACE – 2011.
7. Charles-Edouard HARANG, *Sciences du jeu : Plein jeu*. Les mouvements de jeunesse catholiques entre dynamique de reconquête et fabrication d'une culture ludique (1920 – 1970). <https://journals.openedition.org/sdj/3354>
8. <https://www.jeuxetcompagnie.fr/cache-cache-et-variantes>
9. <https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeux%20de%20cour/>