Jòcs tradicionals

Jeux traditionnels

Dossier bilingue

Los jòcs son coma las frutas de la tèrra…

« Les jeux sont comme les fruits de la terre : ils ne s'élaborent que lentement. La longue maturité des siècles leur est nécessaire pour arriver à ce stade où un équilibre s'établit, en accord avec les normes de l'époque, les rythmes de vie, les modes, les goûts changent, et une mise au point en perpétuel devenir, remet en cause ce qui paraît définitif.
Les hommes - ***et avant tout homme il y a un enfant, et l'enfant survit toujours plus ou moins obscurément à l'homme*** *-, les hommes aiment jouer, et cela depuis le commencement des âges. Ils aiment sortir de leur vie quotidienne et se dépenser pour rien, c'est à dire pour la joie gratuite d'une action que n'avilit aucun intérêt sordide ; cette joie libératrice et exaltante, seule magie possible avec la création et l'amour, qui les puisse égaler aux Dieux. »*

Max Rouquette

Ensenhador. Sommaire

1 - entamenon. avant-propos 3

Lire l'occitan 6

2 - jòcs aisits a metre en plaça. jeux faciles à mettre en place

Adieu-siatz ma maire (cycle 1-2) 7
……
Los carrilhons (cycle 1-2-3) 8
……
La notz (cycle 1-2-3) 9
……
A tu amic, a tu pegon (cycle 1-2-3) 10
……
Pè-ranquet / L'escaleta de la setmana (cycle 2-3) 11
……
Diga (cycle 2-3) 13
……
Lo carrat (cycle 2-3) 14
……

3 - activitats en EPS. activités en EPS

Lo pairòl (cycle 1-2-3) 15
……
Lança berreta (cycle 2-3) 16
……
Los tronets (cycle 2-3) 17
……
Lo quilhon (cycle 2-3) 18
……
Quilhas de nòu (cycle 2-3) 19
……
Quilhas de sièis (cycle 3) 20
……
La rega (cycle 3) 22
……

Eléments de langue occitane pouvant être intégrés aux séances 23

4 - cap a d'autres jòcs e d'autres espòrts. vers d'autres jeux et d'autres sports

Lo jòc del tambornet *(occitan)* 25
……

Le jeu du tambourin (*français*) 27
……
La corsa camarguesa (*occitan*) 29
……
La course camargaise (français) 31
……
La corsa landesa (*occitan*) 33
……
La course landaise (*français*) 34
……

5 - Per ne saber mai. Pour en savoir plus 35

Portfolio 36

Entamenon. Avant-propos

Ont contribué à la constitution de ce dossier : *D. AGAR, C. HOUSSET, O. LAMARQUE, C. PUJOL*

Les enjeux

Les jeux traditionnels - dits jeux du patrimoine – permettent de développer de nombreuses aptitudes liées aux activités ludiques et sportives :

- sur le plan informationnel (repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions afin d'agir dans une situation donnée)
- sur le plan moteur (enrichir et posséder des réponses motrices adaptées)
- sur le plan de l'adresse (lancer, viser, tirer...)
- sur le plan de l'équilibre (changer de direction, prendre des appuis…)
- sur le plan de la vitesse (temps de réaction, course…)
- sur le plan psychologique et éducatif (se contrôler, respecter la règle, développer et appliquer des stratégies collectives afin de coopérer pour atteindre un objectif…)

Fruits du passé, créations d'une culture profondément ancrée dans son territoire, les jeux traditionnels constituent un véritable patrimoine dont la dimension culturelle va enrichir l'activité proposée en y intégrant des éléments relatifs à l'histoire, à la géographie, aux mœurs et aux mentalités, à la langue et à la vie des mots. Ce sont ces éléments qui vont permettent de bâtir un véritable projet éducatif et pédagogique.

En EPS

En éducation physique et sportive, la pratique de certains de ces jeux va viser l'acquisition de compétences spécifiques (« coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement ») qui elles-mêmes contribuent à l'acquisition de plusieurs compétences du Socle Commun définies dans les 3 niveaux suivants : la culture

humaniste ; les compétences sociales et civiques ; l'autonomie et l'initiative.

Dans chaque séance, on peut prévoir :
- une mise en train proposant des situations motrices utiles aux jeux traditionnels (courir, lancer, se déplacer avec un objet...)
- deux à trois situations d'apprentissage avec des variables permettant de simplifier ou complexifier la situation
- un jeu dirigé pour mettre en application le travail effectué dans les situations d'apprentissage

Cette 3ème partie sera le moment d'observer et d'analyser des réussites et des échecs (observation faite par les élèves et l'enseignant). Un retour sur la séance en classe amènera les élèves à verbaliser et expliquer les difficultés rencontrées pour préparer la séance suivante.

Conseils pour faire évoluer une situation de jeu

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents. L'évolution du jeu permet en effet :
- de relancer l'intérêt des enfants
- de faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives
- de rééquilibrer les rapports de force entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Ces évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants :
- le temps (types de signaux, temps du jeu)
- l'espace (les limites du jeu, les refuges....)
- le nombre de joueurs (nombre de défenseurs...)
- le droit des joueurs (sur les objets, dans les relations avec les autres...)
- le matériel (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- la cible (taille, emplacement)

Les activités langagières

La pratique de ces jeux permet également d'inclure des éléments de langue occitane que cela soit dans le cadre de simples activités de sensibilisation ou dans le cadre d'un enseignement extensif. Un tableau récapitulatif de ces éléments est placé à la fin de ce document.

Prolongements

En classe, les activités ludiques, sportives et langagières peuvent être prolongées dans différents domaines :

- en français : écriture des règles d'un jeu, lecture de textes documentaires sur la course camarguaise ou le jeu du tambourin dans le cadre d'un projet de classe (préparation d'une fiche documentaire pour des correspondants, réalisation d'une exposition sur les jeux ou sports traditionnels…)

- en histoire et géographie : à partir de la lecture des textes documentaires et d'un repérage des départements concernés par la course camarguaise ou des pays concernés par le jeu du tambourin, l'enseignant peut amorcer une séquence sur les départements, les pays ou les continents mais aussi sur la reconstitution de l'évolution chronologique ou géographique d'un sport ou d'un jeu

- en occitan : l'apprentissage basique d'éléments de langue et culture occitanes peut amener l'enseignant à réaliser des activités complémentaires de sensibilisation (voir Portfolio) ou d'initiation à cette langue et à cette culture.
En classe bilingue : écriture des règles d'un jeu, lecture de textes documentaires sur la course camarguaise ou le jeu du tambourin dans le cadre d'un projet de classe (préparation d'une fiche documentaire pour des correspondants, réalisation d'une exposition sur les jeux ou sports traditionnels…)

- en mathématiques : la nécessité d'effectuer des mesures ou des comptages de points sont des situations de classe qui permettent à l'enseignant de réaliser une séquence mathématique (en mesures et en calcul) ou de réinvestir les compétences des élèves dans ce domaine

- en EPS : l'apprentissage basique d'éléments de langue et culture occitanes peut amener l'enseignant à proposer des activités complémentaires dans ce domaine (apprentissage de danses traditionnelles notamment)

- en éducation artistique : l'apprentissage basique d'éléments de langue et culture occitanes peut amener l'enseignant à réaliser des activités complémentaires dans ce domaine (dire une comptine, chanter une chanson en occitan, découvrir des instruments de musique traditionnels…)

Lire l'occitan

L'occitan présente un ensemble de caractéristiques communes à toutes ses variantes qui donnent à la langue sa musicalité et qui la rapprochent du castillan, du catalan, de l'italien…

Le « e muet » n'existe pas. La désinence finale féminine latine « a » s'est maintenue en occitan.

Le « o » fermé n'existe pas. Tous les « o » sont « ouverts », prononcés [ɔ].

L'accent tonique se place tantôt sur l'avant-dernière, tantôt sur la dernière syllabe.

En français, on retrouve ces caractéristiques principales dans l'accent dit « du Midi » qui est en quelque sorte la partition musicale occitane sur des paroles françaises.

Les 10 principales règles de lecture

e	[e]	p**e**r *(pour)*, n**e**gr**e** *(noir)*, qu**e** *(quoi)*	
o	[u]	l**o** *(le)*, Tr**o**bad**o**r *(troubadour)*	
ò	[ɔ]	b**ò**sc *(bois)*, **ò**rt *(jardin)*	
a final	[ɔ].	pl**a**ç**a** *(place)*, carrièr**a** *(rue)*	
u	toujours [y]	**u**n *(un)*, t**u** *(toi)*	
v	[b]	**v**ila *(ville)*, a**v**er *(avoir)*	
nh	[ɲ]	casta**nh**a *(châtaigne)*	
lh	[ʎ]	parpa**lh**òl *(papillon)*	
ch	[tʃ]	afi**ch**a *(affiche)*	
n et **r finaux**	souvent muets	cami**n** *(chemin)*, ana**r** *(aller)*	

Il existe aussi de nombreuses diphtongues :

au, **eu**, **iu**, **èu**, **òu** : [aw], [ew], [iw], [ɛw], [ɔw] … **ai**, **èi**, **ei**, **òi**, **oi** : [aj], [ej], [ej], [ɔj], [uj]

ainsi que des triphtongues : **uòu**, **iau, iái, uèi, ieu,** … : [jɔw], [jaw], [jɔj], [ɥɛj], [jew]

Ecoutez

un jòc de cartas

la vinha

Ecouter :

ADIEU-SIATZ MA MAIRE (cycle 1-2)

SIGNIFICATION adissiatz = bonjour ou au-revoir (formule de politesse) ; ma maire = ma mère	
MATERIEL ET ORGANISATION un mocador (un mouchoir) Organisation en groupe classe	
REGLE DU JEU Ce jeu est l'équivalent de la ronde française « Le facteur n'est pas passé à la boîte aux lettres ». Les enfants sont assis en cercle. Un élève est désigné pour faire le tour du cercle pendant que les autres chantent la chanson : Adieu-siatz ma maire, me veiretz pas pus, me'n vau lo dimenge, tornarai diluns, dimars, dimècres, dijòus, divendres, dissabte, dimenge « Barratz lo fenestron ! » À « barratz lo fenestron ! », les enfants doivent fermer les yeux et l'élève doit déposer un mouchoir dans le dos d'un de ses camarades. Celui-ci doit alors essayer d'attraper l'élève qui a déposé le mouchoir et qui doit faire un tour du cercle avant de pouvoir s'asseoir à la place de son camarade.	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ? L'élève qui a déposé le mouchoir et qui a fait un tour du cercle sans se faire attraper par son camarade.	
	Activités langagières : Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition.

LOS CARRILHONS (cycle 1-2)

SIGNIFICATION	
carrilhons = charettes (carillons est une traduction inexacte du mot occitan « carrilhons »)	
MATERIEL ET ORGANISATION	
Organisation en groupe classe. Deux joueurs (A et B), face-à-face, se tiennent la main bras tendus, de manière à former un pont sous lequel passe la farandole (ronde ouverte) des enfants.	
REGLE DU JEU	
Les élèves ou l'enseignant chante la chanson sur l'air de « Passez pon-pon les carillons ». Quand elle est terminée, les « portes se ferment » : les joueurs A et B baissent leurs bras et emprisonnent ainsi à chaque tour un enfant à qui l'enseignant où les enfants formant le pont demandent : « Que vòls manjar ? Una poma o un irange ? » (« Que veux-tu manger ? Une pomme ou une orange ? »). Selon sa réponse, le prisonnier se range derrière l'élève A (si celui-ci a été identifié comme l'élève de la pomme) ou derrière l'élève B (si celui-ci a été identifié comme l'élève de l'orange). D'autres questions peuvent être posées : « Quina color causísses ? Lo blau o l'irange ? » (« Quelle couleur choisis-tu ? Le bleu ou l'orange ? ») ; « Ont vòls anar ? A Marselha o a Tolosa ? » (« Où veux-tu aller ? À Marseille ou à Toulouse ? »).	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?	
Le joueur (A ou B) qui a le plus de prisonniers rangés derrière lui (ou les derniers élèves qui n'ont pas été faits prisonniers).	
	Activités langagières : Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition. Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

LA NOTZ (cycle 1-2-3)

SIGNIFICATION	
la notz = la noix (synonymes : noga, nòga) *Toponymes : Nougaro , Nougarède (* nogaròu, nogareda *: plantation de noyers)* *Français : Nougat (* nogat*, à l'origine fabriqué avec des noix)*	

MATERIEL ET ORGANISATION
una notz (une petite noix), una castanha (un marron) ou una avelana (une noisette) pour les petites mains Organisation collective

REGLE DU JEU
Le meneur prend une petite noix et tourne le dos à la classe. Il la met dans une main et s'approche d'un élève les deux mains fermées en disant : « Punheta, punheton, ont es aquel causon ? Man dreta o man gaucha ? » *(Petit poing Où est cette petite chose ? Main droite ou main gauche ?)*. L'élève choisi montre, indique et nomme une main : « Man dreta ! ». Le meneur qui a deux possibilités dit alors : « Òc, as ganhat ! » et le joueur devient à son tour meneur. « Non, as perdut ! » et alors le meneur se retourne à nouveau pour remettre la petite noix dans une main et vient devant un autre élève en posant la question : « Punheta, punheton,… ».

QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?
Le gagnant est celui qui a trouvé et nommé la bonne main. Il devient alors le meneur du jeu.

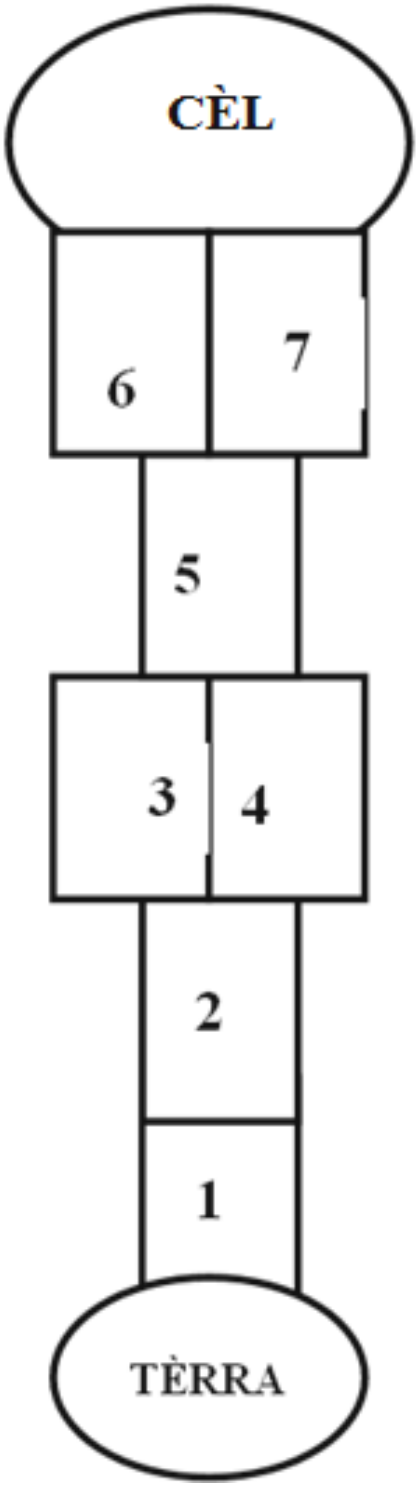
	Activités langagières : Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition. Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

A TU AMIC, A TU PEGON (cycle 1-2-3)

SIGNIFICATION A tu amic = A toi l'ami A tu pegon= A toi petit naïf	
MATERIEL ET ORGANISATION cinc perlas (cinq perles ou plus, ou moins en fonction du cycle) de couleurs différentes (bleue = blava, verte = verda, jaune = jauna, rouge = roja, blanche = blanca, noire = negra, violette = violeta, grise = grisa) Ce jeu peut se réaliser avec les nombres, les formes, les noms d'animaux… Organisation collective ou en plusieurs groupes.	
REGLE DU JEU Le joueur prend le nombre de perles prévues dans une main et se retourne. Il choisit une perle qu'il met dans l'autre main. Il se dirige alors vers un élève, une main dans le dos et l'autre, qu'il présente avec la perle choisie et cachée et lui dit : « A tu pegon ou A tu amic, tròba la color ! » L'élève choisi propose une réponse : « Es lo blau…lo verd…lo jaune…lo roge… lo blanc…lo negre…lo violet…lo gris » Le meneur, qui a deux possibilités, dit alors : « Òc, as ganhat ! » et le joueur devient à son tour meneur ou « Non, as perdut !». Dans ce cas, le meneur, sans changer de perle, va devant un autre élève en répétant la même phrase : « A tu pegon ou A tu amic, tròba la color ! »	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ? Le gagnant est celui qui a nommé la bonne couleur. Il devient alors le meneur, l'animateur de jeu	
	Activités langagières : Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition. Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

PÈ-RANQUET/ L'ESCALETA DE LA SETMANA (cycle 2-3)

SIGNIFICATION pè-ranquet = cloche-pied / escaleta = marelle (*« la petite échelle »)* *Toponyme : L'escalette (lieu en pente, qui grimpe)* *Français : Faire escale (de l'occitan « escala » : mettre l'échelle pour débarquer d'un bateau)*	
MATERIEL ET ORGANISATION un palet (un palet) ou un calhau (un caillou), una greda (une craie), une marelle (l'escaleta) tracée sur un sol lisse dans laquelle on peut placer les chiffres de 1 à 7 (un, dos, tres, quatre, cinc, sièis, sèt) ou les jours de la semaine (diluns, dimars, dimècres, dijòus, divendres, dissabte, dimenge) 1 ou 2 joueurs	
REGLE DU JEU Le palet est lancé avec la main, de la terre à la case choisie. Les sauts se font sur un pied lorsqu'il y a une case, sur deux quand il y a deux cases. Le joueur ne doit toucher aucun trait et le palet ne doit pas s'arrêter sur un trait. Le joueur qui ne réussit pas, laisse sa place au suivant, il recommencera à la case de son échec au tour précédent.	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ? Celui qui a terminé la promenade (aller simple ou aller/retour) ou celui qui est arrivé le plus loin	
	Activités langagières : Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.



On peut aussi remplacer les nombres ou les jours de la semaine par :
- *des noms géographiques* :
la mar- la montanha- lo puèg- lo bòsc – lo campèstre - lo riu- lo vilatge
- *des noms ou dessins d'animaux* :
lo gat- lo can- l'aucèl- lo peis- la vaca- la mirga- lo parpalhòl

DIGA (cycle 2-3)

SIGNIFICATION diga != dis !	
MATERIEL ET ORGANISATION una bilha (une bille) pour chaque élève ; un clòt (un creux) à cinq mètres de l'endroit d'où l'on tire ; une grille de comptage *Toponymie : un clòt = un creux ; una clòta = une marre*	
REGLE DU JEU En quatre coups, il faut mettre la bille dans le creux en disant la comptine : lancer 1 « Diga » ; lancer 2 « Dòga » ; lancer 3 « Sabat » ; lancer 4 « Al sac ! »	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ? Le joueur ou l'équipe qui met la bille en quatre coups marque trois points, celui ou celle qui le réalise en moins de quatre coups marque deux points. Si aucun joueur ou aucune équipe n'a réussi c'est celui ou celle qui a la bille la plus près du creux qui marque un point.	
	Activités langagières : Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition.

LO CARRAT (cycle 2-3)

SIGNIFICATION

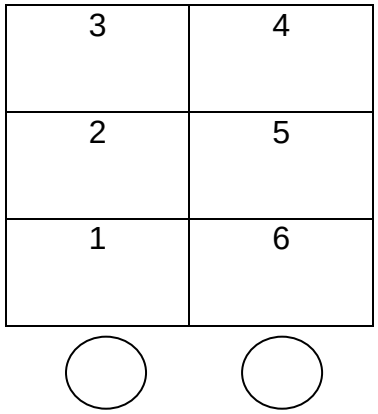
carrat = carré

MATERIEL ET ORGANISATION

un palet (palet) différent (couleur, marque) pour chaque joueur (4 à 5 élèves maximum) ; un carrat (carré) de 3m de côté tracé à la craie et divisé en 6 casas (cases)

REGLE DU JEU

Le joueur doit réaliser un parcours en poussant le palet avec son pied dans différentes zones du carré selon un ordre convenu à l'avance.
Depuis la zone de départ (tracé circulaire), le joueur pousse le palet avec le pied dans la zone 1. Si le palet est correctement placé (il ne sort pas, il ne mord pas de ligne), le joueur doit sauter à pieds joints dans cette zone. Il doit avancer de cette manière jusqu'à la case 6 et pour finir le circuit, pousser le palet en zone d'arrivée. Quand le palet n'est pas placé correctement, il est replacé dans la dernière zone atteinte.
Pour varier les situations, on peut proposer de réaliser des circuits croisés (1 à 5, 5 à 3, 3 à 6…) ou de réaliser 2 ou 3 tours.



QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?

Le joueur qui gagne est celui qui arrive le premier dans la zone d'arrivée.

Activités langagières :

Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition.

LO PAIRÒL (cycle 1-2-3)

SIGNIFICATION

Lo pairòl = le chaudron

Toponyme : rue Peyrolières = rue des chaudronniers

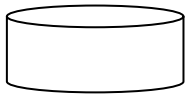
MATERIEL ET ORGANISATION

un pairòl (un chaudron) ou una caissa (gros carton ou caisse) assez profond, des palets de fusta (palets de bois)
Prévoir un chaudron pour un groupe de 3 ou 4 joueurs.

REGLE DU JEU

Lancer les palets (2, 3 ou 4 par joueurs) dans le chaudron. Chaque palet qui atterit dans le chaudron compte un point. Compter les points : “un punt, dos punts, tres punts…”

On peut varier la distance de la ligne de lancer : 3 m, 4 m, 5 m.



QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?

Une fois que les points ont été comptés, l’équipe qui gagne est celle qui a le plus de points. La partie peut se jouer au temps ou aux points (la première équipe qui obtient X points).

Compétences spécifiques en EPS	***Activités langagières :***
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre). Lancer à une main un objet léger dans une zone définie et en identifiant sa zone de performance. Construire une trajectoire en direction et en hauteur.	Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

LANÇA BERRETA (cycle 2-3)

SIGNIFICATION	
lança berreta = lance béret	

MATERIEL ET ORGANISATION

nòu berretas (neuf bérets) : trois de chaque couleur (rouge = roge/roja, noir/noire = negre/negra, blanc/blanche = blanc/blanca, bleu/bleue = blau/blava, marron = marron/marrona…) ; une grille de comptage ; trois lignes à quatre mètres, huit et douze mètres
Deux joueurs ou deux équipes de trois joueurs.

REGLE DU JEU

Les distances des trois lignes sont à reconsidérer en fonction du cycle.
Les joueurs ou les équipes placés derrière la ligne lancent les bérets avec leur propre technique (avec prise d'élan éventuellement).
Lorsque le premier joueur ou la première équipe a lancé ses bérets un par un et après le calcul des points, le second joueur ou la seconde équipe récupère les bérets et fait de même. On peut proposer trois séries de lancers.
Pour compter les points : de 0 à 4 mètres « un punt », de 4 à 8 mètres « dos punts », de 8 à 12 mètres « tres punts » trois points, au-delà de 12 mètres « quatre punts ».

(Autrefois, les élèves mettaient, avant de jouer, un béret sous les fesses pour le lisser ou le trempaient dans l'eau, puis le séchaient en le frappant contre un mur. Voilà quelques astuces pour le lancer plus loin !)

QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?

Une fois que les points ont été comptés, le joueur ou l'équipe qui en a marqué le plus après trois séries de lancers a gagné la partie.

Compétences spécifiques en EPS	***Activités langagières :***
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre). Lancer : enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir ; lancer dans l'espace défini ; construire une trajectoire en direction ; adapter son geste à l'engin.	Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

LOS TRONETS (cycle 2-3)

SIGNIFICATION

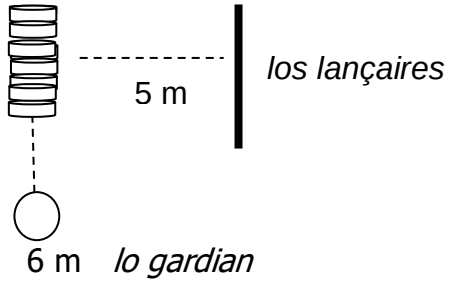
los tronets = les petits trônes, un petit tas de choses.
Jeu d'enfants dans lequel on superposait des noix, des cailloux et qu'il fallait faire tomber depuis une certaine distance.

MATERIEL ET ORGANISATION

dotze palets (douze palets) numérotés ou peints. Sept sont placés dans la tour, les autres sont pour les 5 lançaires (lanceurs). Ceux-ci sont placés à 5 mètres du tas et le gardian (gardien) à 6 mètres.

RÈGLE DU JEU

Empiler 7 palets. Désigner le gardien à l'aide d'une comptine.
Le gardien prend sa place. Les lanceurs en tirant tous ensemble essaient de faire tomber le tas.
Les lanceurs vont chercher leur palet et reviennent derrière la ligne sans se faire attraper par le gardien.
La pile est tombée, le gardien la reconstruit et essaie d'attraper un lanceur.
La pile n'est pas tombée, le gardien essaie directement d'attraper un lanceur.



QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?

L'élève attrapé prend la place du gardien. S'ils rentrent tous dans leur camp, c'est le même qui garde le tas.

Compétences spécifiques en EPS	***Activités langagières :***
Affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu. Se reconnaître comme attaquant ou défenseur. Respecter les règles. Lancer à une main un objet léger dans une zone définie	Dire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition.

LO QUILHON (cycle 2-3)

SIGNIFICATION quilhon = Petite quille	
MATERIEL ET ORGANISATION des getons (jetons) de différentes couleurs (pour remplacer les pièces de monnaie) ; un quilhon : cylindre en bois, plus ou moins gros (morceau de manche à balai, bouchon de liège….) ; une craie pour tracer un cercle de 20-30 cm autour du quilhon ; dos palets (deux palets) par joueur (de 2 à 4 joueurs, chaque joueur jouant pour soi).	
REGLE DU JEU Le quilhon est dressé à cinq ou six pas d'une ligne ou d'un rond d'où on lance les palets. Un premier tir fixe l'ordre de passage des joueurs : celui qui est le plus près du quilhon tirera le premier ; celui qui est le plus loin tirera le dernier. Quand un joueur fait tomber le quilhon, on passe au joueur suivant. Quand cette étape est terminée, chaque joueur dépose sur le quilhon un ou plusieurs jetons (selon ce qui a été convenu à l'avance). Puis le premier joueur lance son palet (ou ses 2 palets, l'un après l'autre, si nécessaire) pour faire tomber le quilhon. Si le quilhon est tombé, le joueur remporte les pièces qui sont dans le cercle ; les pièces tombées hors du cercle sont replacées sur le quilhon et c'est au joueur suivant de tirer. Si le quilhon n'est pas tombé, on passe au joueur suivant.	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ? Une fois que les jetons ont été comptés, le joueur qui en a le plus a gagné la partie. Celle-ci peut se dérouler en plusieurs manches.	
Compétences spécifiques en EPS Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre). Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). Lancer : enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir ; lancer dans l'espace défini ; construire une trajectoire en direction ; adapter son geste à l'engin.	***Activités langagières :*** Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

QUILHAS DE NÒU (cycle 2-3)

SIGNIFICATION	
Quilhas de nòu = Quilles de neuf	

MATERIEL ET ORGANISATION

nòu quilhas (neuf quilles) et una bòla (une boule). Les quilles sont posées en 3 rangées de 3, espacées de 2/3 de leur hauteur de manière à ce que les unes puissent faire tomber les autres. Une craie pour tracer une ligne derrière laquelle les joueurs vont lancer la boule (elle se situe à 10-15 mètres des quilles, voire plus loin).
Deux équipes de 2 à 3 joueurs s'affrontent.

REGLE DU JEU

Chaque joueur lance une première fois la boule en pouvant prendre de l'élan (sans dépasser toutefois la ligne). Le deuxième tir s'effectue de l'endroit où s'est immobilisée la boule au premier tir. A chaque tir, les quilles sont remises en place. Tous les joueurs de la même équipe jouent en suivant, puis c'est au tour de l'autre équipe, une fois que les points ont été comptés. Pour compter les points, on multiplie le nombre de quilles abattues au premier tir par le nombre de quilles abattues au deuxième tir. A ce total, on additionne le nombre de quilles du premier tir. La partie se déroule en plusieurs manches. On peut également : fixer un nombre minimal ou précis de quilles à faire tomber ; identifier une ou des quilles à faire tomber (« la virondèla », celle du milieu au premier tir, ou la quille du milieu de la 1ère ligne et les 2 quilles extérieures de la ligne du fond…) ; adapter le mode de calcul des points en fonction du niveau ; laisser les quilles au sol après le premier tir.

QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?

Une fois que les points ont été comptés, l'équipe qui en a le plus a gagné la partie. Celle-ci peut se dérouler en plusieurs manches.

Compétences spécifiques en EPS	***Activités langagières :***
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre). Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). Lancer : enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir ; lancer dans l'espace défini ; construire une trajectoire en direction ; adapter son geste à l'engin.	Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

QUILHAS DE SIÈIS (cycle 3)

SIGNIFICATION	
Quilhas de sièis = Six quilles Lorsque l'orage gronde, on dit : « Lo diable fa a las quilhas » = « Le diable joue aux quilles » On dit également : « Dreit com un quilhon » = « Droit comme un « I » »	

MATERIEL ET ORGANISATION

six quilhas (quilles), trois petites devant, trois grandes derrière : les quilles sont espacées de la largeur d'un maillet. Plusieurs malhets (maillets). Une craie pour tracer la ligne de lancer et une ligne blanche.
Deux quilhaires (joueurs de quilles) ou deux équipes.

REGLE DU JEU

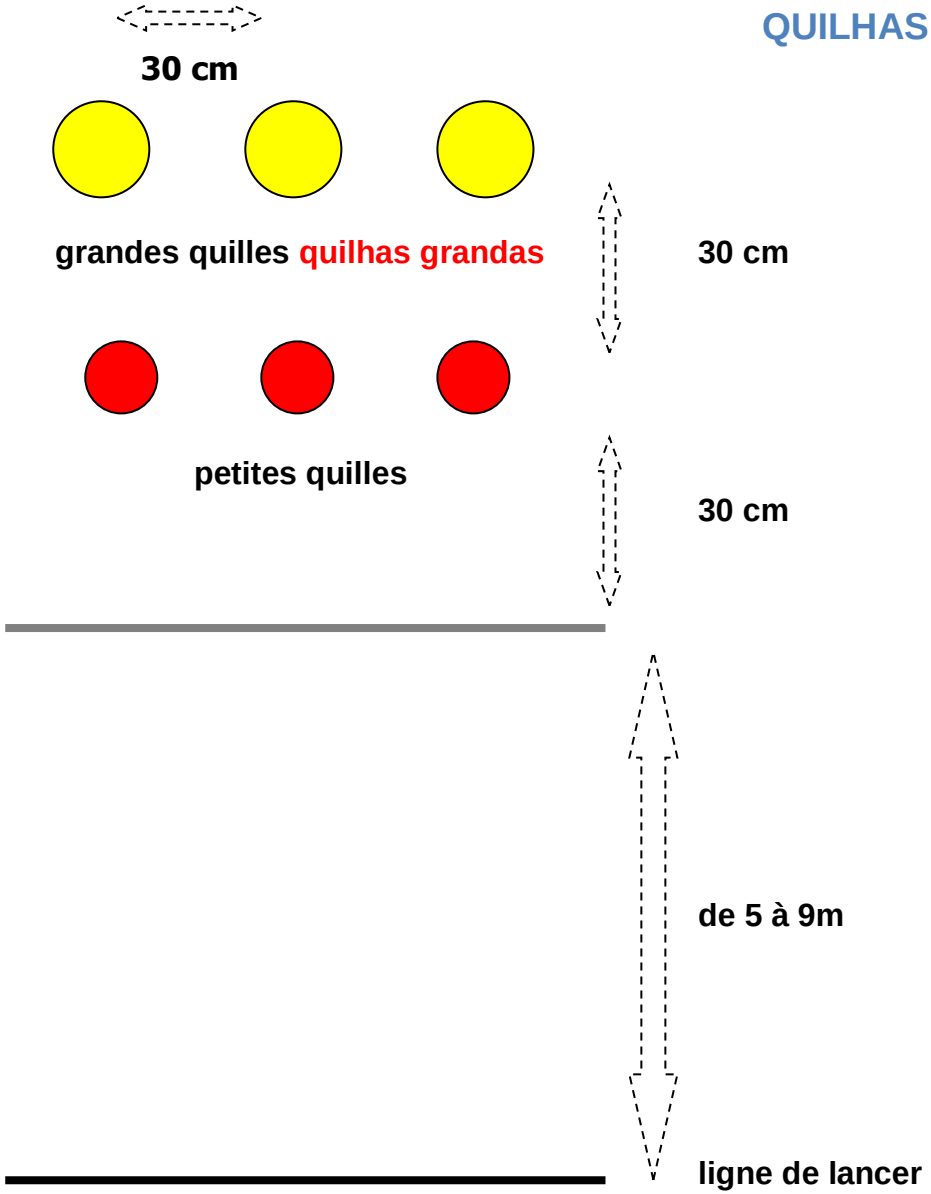
Il faut faire tomber les quilhas (cinq (a) ou six (b)) avec les maillets lancés derrière la ligne. Le maillet lancé doit tomber derrière la ligne blanche. Si le malhet est tombé devant la ligne blanche et s'il a fait tomber une ou plusieurs quilles, il faut les repositionner avant de continuer à jouer (le malhet lancé est alors retiré du jeu).

QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ?

L'équipe qui laisse une quille en place (debout) pour la configuration (a) marque un point. Quand les six quilles sont tombées pour la configuration (b) l'équipe marque également un point. La partie se joue en dix coups. Une fois que les points ont été comptés, le joueur ou l'équipe qui en a gagné le plus remporte la partie.

Compétences spécifiques en EPS	***Activités langagières :***
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre). Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). Lancer : enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir ; lancer dans l'espace défini ; construire une trajectoire en direction ; adapter son geste à l'engin.	Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

QUILHAS DE SIÈIS (a) et (b)



(a) : il faut faire tomber 5 quilles (l'une doit donc rester debout)

(b) : il faut faire tomber les 6 quilles

LA REGA (cycle 3)

SIGNIFICATION Rega = sillon du labour Originaire de Gascogne, ce jeu se pratiquait traditionnellement avec des petits galets ou de petites pierres plates.	
MATERIEL ET ORGANISATION deux ou trois ensembles de palets (palets) en bois peints de couleurs différentes ; une aire de jeu sablonneuse, en terre battue ou un préau couvert ; un bâton ou une craie pour tracer la rega et l'airal (zone circulaire de tir qui aura été préalablement tracée à une certaine distance) Deux joueurs qui s'affrontent ou bien deux équipes de 2 ou 3 joueurs : prévoir 3 palets par joueur.	
RÈGLE DU JEU Chaque joueur de chacune des équipes doit lancer ses palets, à tour de rôle, depuis la zone de tir, en se rapprochant le plus possible de la rega sans pour autant la dépasser, ni la mordre. Au-delà de cette ligne, le palet est considéré comme hors jeu. Tous les palets doivent être lancés. Seuls les palets d'une même équipe compris entre la rega et le palet de l'équipe adverse le plus proche de celle-ci marque un point. Comme à la pétanque, on peut tirer ou pousser les palets de son équipe ou de l'adversaire.	
QUI A GAGNE ? QUAL A GANHAT ? Une fois que les points ont été comptés, la première équipe arrivée à 15 points gagne la partie.	
Compétences spécifiques en EPS Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre). Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). Lancer : enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir ; lancer dans l'espace défini ; construire une trajectoire en direction ; adapter son geste à l'engin.	***Activités langagières*** Comprendre ce qui est dit pour répondre à une demande afin de réaliser une tâche.

Eléments de langue occitane pouvant être intégrés dans les séances

Une comptine simple pour désigner le joueur ou l'équipe qui débutera	
Plof, plof ! **Un lop passava per un codèrc** **La coa levada lo cais obèrt** **Fasiá flic flac** **Aquel a ganhat** *Un loup passait dans une cour, la queue levée, la gueule ouverte, il faisait flic-flac, celui-là a gagné !*	*Plouf, plouf !* *U'n lou'p passabo pér u'n coudèr* *La couo lébado lou cayz'oubèrt'* *Fasio flic flac* *Aquel a ganiat*
Quand lo mèrle sauta al prat, **lèva la coeta, lèva la coeta,** **Quand lo mèrle sauta al prat,** **lèva la coeta, baissa lo cap** *Quand le merle saute dans le pré, il lève la queue, il lève la queue, quand le merle saute dans le pré, il lève la queue, il baisse la tête*	*Ca'n lou mèrlé saouto al pra't,* *lèbo la couéto, lèbo la couéto* *ca'n lou mèrlé saouto al pra't,* *lèbo la couéto, baïsso lou cap*
Al pus naut lèva lo det, l'aiga es cauda, **l'aiga es cauda, al pus naut lèva lo det,** **l'aiga es cauda teni ton det !** *Au plus haut, lève le doigt, l'eau est chaude, l'eau est chaude, au plus haut lève le doigt, l'eau est chaude je tiens ton doigt !*	*Al pu naout lèbo lou dét, l'aïgo és caoudo,* *l'aïgo és caoudo, al pu naout lèbo lou dét,* *l'aïgo és caoudo téni toun dét !*

Une comptine simple pour désigner par élimination	
Plof, plof ! **Lo carbon tomba dins l'aiga** **Fa « chiu-chí »** **Tira-te d'aquí !** *Le charbon tombe dans l'eau, il fait « tchiou-tchi, ôte-toi de là !*	*Plouf, plouf* *Lou carbou toum'bo di'n l'aygo* *Fa tchiou-tchi* *Tiro-té d'aqui !*
Plof, plof ! **E un e dos e tres e quatre,** **E cinc e sièis e sèt e uèit,** **E nòu e dètz e onze e dotze,** **Vai te'n a Tolosa !** *Et un et deux et trois et quatre, et cinq et six et sept et huit, et neuf e et dix et onze et douze, va t'en à Toulouse !*	*Plouf, plouf !* *É u'n é douç é trés é quatré,* *É ci'nc é sièis é sèt e uèit,* *É naou é dèts é ounzé é doutzé,* *Vaï té'n a Toulouzo !*
Dins un valat, i a un rat, **Que manja un uòu** **Gròs coma un buòu.** **Cuèit o crus** **Vai te'n tu !** *Dans un fossé, il y a un rat* *Qui mange un œuf, gros comme un boeuf* *Cuit ou cru, va-t'en toi !*	*Diz u'n bala't, i a u'n ra't,* *qué ma'ndjo u'n uaou* *Grôç coum'u'n buoaou.* *Cuèi't ou cruç* *Vaï té'n tu !*

Pour compter les points et dire qui a gagné	
Quant de punts a marcat l'equipa ? Combien de points a marqué l'équipe ? **Un, dos, tres, quatre, cinc, sièis, sèt, uèit, nòu, dètz, onze, dotze punts**	*Ca'n dé pu'nts a marcat l'équipo ?* *U'n, douç, tréç, catré, ci'nc, sièys, sèt, uèyt, naou, dèts, ounzé, doutzé pu'nts*
Qual a ganhat ? L'equipa de Joan. Qui a gagné ? L'équipe de Jean **As ganhat ? Òc, ai ganhat.** Tu as gagné ? Oui, j'ai gagné. **As ganhat ? Non, ai perdut.** Tu as gagné ? Non, j'ai perdu.	*Cal a gagnat ? L'équipo dé Djouan.* *As gagnat ? O, aï gagnat.* *As gagnat ? Nou, aï pérdut.*
Quelques consignes simples pour jouer	
A tu de començar ! A toi de commencer ! **A tu de jogar !** A toi de jouer ! **A tu de lançar !** A toi de lancer ! **Es a ieu !** C'est à moi ! **Sauta !** Saute ! **Lèu !** Vite ! **A gaucha, a dreita !** A gauche, à droite ! **Encara !** Encore ! **Òc / Non** Oui / Non **Fòrt plan !** Très bien ! **Bota las quilhas en plaça !** Mets les quilles en place ! **Lança ! Tira !** Lance ! Tire !	*A tu dé coumé'nça !* *A tu dé djouga !* *A tu dé la'nça !* *Éz a iéou !* *Saouto !* *Lèou !* *A gaoucho, a dréyto !* *É'ncaro !* *Ô / Nou* *Fôr pla* *Bouto las quilios é'n plaço !* *La'nço ! Tiro !*

LO JÒC DEL TAMBORNET

Lo primièr còp que d'òmes se remandèron quicòm de redond per s'amusar, o faguèron probablament amb la man o lo baston que lor servissiá a l'encòp d'arma e d'esplech, dins un camp o dins un espandi sens limit. Dempuèi, aquel jòc a fòrça cambiat !

A l'Edat Mejana, per se barrejar pas amb lo pòble, los senhors e los monges estremèron lo jòc dins los castèls e dins las abadiás. Aquel jòc de corta pauma, jogat sus un airal pichon e per un pichon nombre de jogaires (5 contra 5) es lo rèire del tenís. Mai tard, de salas d'espòrt foguèron bastidas : es dins una d'aquelas salas de jòc de pauma, a París, que los deputats del Tèrç-Estat prestèron jurament pendent la Revolucion.

Los jogaires an imaginat d'instruments de mai en mai eficaces per remandar la pauma. Lo gant remplaça las vetas de fata que los romans utilizavan per se protegir las mans. S'utiliza encara lo gant per jogar a la pelòta basca e al jòc de pauma dins la region de Valencianas dins lo nòrd de França. De còps, lo gant foguèt agrandit. Venguèt redond coma una cassairòla e se diguèt lo gant-cassairòla. Es lo rèire de la chistèra basca e del gant de base-ball american.

Los bacèls que las bugadièras se'n servissián per lavar la farda a la ribièra, balhèron a d'unes l'idèa de fabricar de raquetas de fusta. Uèi, las raquetas de jocarí e las palàs utilizadas al País Basc son de fusta.

Una idèa geniala grelhèt un jorn dins lo cap d'un jogaire del vilatge de Mesa, dins lo departament d'Eraut. Pleguèt una branca, ne faguèt un cercle e tibèt dessús una pèl pergaminada de cabra o de pòrc utilizada per fabricar lo tamborin, l'instrument de musica. D'aquel moment data la naissença del tambornet. Los balons foguèron remplaçats per de balas – o paumas - mai pichonas e los cercles venguèron mai pichons tanben per poder mandar la bala mai luènh. Las règlas del jòc, elas, demorèron, a quicòm pròche, sens cambiament.

L'airal de jòc es un rectangle de 80 m de long e de 18 m de larg. Dins sa longor, lo terren es partejat en 2 camps per una linha que se sona la « còrda ». Los 5 jogaires de las 2 equipas son plaçats dins lor camp. Coma al tenís, devon remandar la pauma dins los limits del terren.

La pauma a lo dret de tocar lo sòl pas qu'un còp. Una equipa perd un punt quand :

- la bala es pas remandada dins l'autre camp

- la bala aterrís en defòra del terren (las linhas ne fan partida)
- la bala tòca la linha centrala (la còrda)
- lo jogaire tòca la bala amb una autra partida del còs que lo braç que ten lo tambornet
- dos jogaires de la meteissa equipa tòcan la bala l'un aprèp l'autre
- un jogaire bota lo pè dins lo camp advèrse

Los punts son comptats coma al tenis, per jòc : de 15 a 30, e de 30 a 45. La partida es acabada quand una equipa ganha 13 jòcs. Cal saber tanben que las equipas càmbian de costat al cap de 3 jòcs.

Al començament del sègle 20, lo jòc venguèt a la mòda e se desvolopèt en Eraut mas tanben dins lo nòrd d'Itàlia. En 1955, i aguèt lo primièr rescontre entre franceses e italians. A aquela escasença, las règlas foguèron simplificadas e los tambornets italians, de pèl de caval, melhor tibats, remplacèron los tambornets franceses. Ara, s'i jòga amb de tambornets de plastic, de còps en sala, e lo jòc s'es desvolopat en Alemanha, en Soissa, en Austria, al Brasil, en Egipte, al Marròc o encara al Brasil ont jogam al « tamboréu » sus la plaja.

tèxte adaptat e augmentat de « Lo jòc de tambornet », Calandreta Aimat Serre, IEO Aisinas n°14

LE JEU DU TAMBOURIN

La première fois que des hommes se sont renvoyés quelque chose de rond pour s'amuser, ils l'ont certainement fait avec la main ou le bâton qui leur servait à la fois d'arme et d'outil, dans un champ ou dans un espace sans limite. Depuis, ce jeu a beaucoup changé !

Au Moyen-Âge, afin de ne pas se mélanger au peuple, les seigneurs et les moines ont déplacé le jeu dans les châteaux et dans les abbayes. Ce jeu de courte paume, joué sur une petite surface et par un nombre limité de joueurs (5 contre 5) est l'ancêtre du tennis. Plus tard, des salles de sport furent construites : c'est dans une de ces salles de jeu de paume, à Paris, que les députés du Tiers-Etat prêtèrent serment pendant la Révolution.

Les joueurs ont imaginé des instruments de plus en plus efficaces pour renvoyer la paume. Le gant remplace les bandelettes de chiffon que les romains utilisaient pour se protéger les mains. On utilise encore aujourd'hui le gant pour jouer à la pelote basque et au jeu de paume dans la région de Valenciennes dans le nord de la France. Parfois, le gant a été agrandi. Il est devenu rond comme une casserole et on l'a appelé le gant-casserole. C'est l'ancêtre de la chistera basque et du gant de base-ball américain.

Les battoirs qu'utilisaient les lavandières pour laver leur linge à la rivière donnèrent à d'autres l'idée de fabriquer des raquettes en bois. Aujourd'hui, les raquettes de jokari et les palas utilisées au Pays Basque sont en bois.

Un jour, un joueur du village de Mèze, dans le département de l'Héraut, a eu une idée géniale. Il a plié une branche, en a fait un cercle et tendu dessus une peau parcheminée de chèvre ou de cochon utilisée pour fabriquer le tambourin, l'instrument de musique. C'est à partir de ce moment qu'est né le jeu du tambourin. Les ballons ont été remplacés par des balles, plus petites, et les cerceaux sont devenus aussi plus petits pour pouvoir envoyer la balle plus loin. Les règles du jeu, elles, n'ont pratiquement pas changé.

L'aire de jeu est un rectangle de 80 m de long et de 18 m de large. Dans sa longueur, le terrain est partagé en 2 camps par une ligne que l'on appelle la « corde ». Les 5 joueurs des 2 équipes sont placés dans leur camp. Comme au tennis, ils doivent renvoyer la balle à l'intérieur des limites du terrain.

La balle n'a le droit de toucher le sol qu'une fois. Une équipe perd un point quand :

- la balle n'est pas renvoyée dans l'autre camp

- la balle atterrit en dehors du terrain (les lignes en font partie)
- la balle touche la ligne centrale (la corde)
- le joueur touche la balle avec une autre partie du corps que le bras qui tient le tambourin
- deux joueurs de la même équipe touchent la balle l'un après l'autre
- un joueur met le pied dans le camp adverse

  Les points sont comptés par jeu, comme au tennis : de 15 a 30, de 30 a 45. Le match est terminé quand une équipe gagne 13 jeux. Il faut également savoir que les équipes changent de côté au bout de 3 jeux.

Au début du 20ème siècle, le jeu est devenu à la mode et s'est développé dans l'Héraut mais aussi dans le nord de l'Italie. En 1955, se déroula la première rencontre entre français et italiens. À cette occasion, les règles furent simplifiées, et les tambourins italiens, en peau de cheval, mieux tendus, ont remplacés les tambourins français. Maintenant on y joue avec des tambourins en plastique, parfois en salle, et le jeu s'est développé en Allemagne, en Suisse, en Autriche, en Egypte, au Maroc ou encore au Brésil où l'on joue au « tamboréu » sur la plage.

Texte adapté et augmenté de « Lo jòc de tambornet », Calandreta Aimat Serre, IEO Aisinas n°14

LA CORSA CAMARGUESA

Entre dos braces del Ròse, i a La Camarga[1], un grand territòri compausat de tèrras cultivablas, de pasturals naturals, de paluns e d'estanhs. Es un país salvatge e protegit, un paradís per la salvatgina, los aucèls e subretot los cavals e los buòus.

Los buòus camarguencs son pro pichons. An de patas finas e nautas fachas per la corsa, un cap fin e d'uèlhs negres. Lor coa es longa e lors banas, caracteristicas de la raça, son quilhadas cap al cèl en forma de lira. Son recampats en tropèl qu'apèlan manadas. Lo manadièr, es a dire lo proprietari dels buòus, es ajudat pels gardians, d'òmes que s'ocupan de las bèstias.

Quand los gardians an triat los buòus que van participar a una corsa, los menan dins lo « toril ». Es un ostalon fach de casas barradas per de pòrtas e cobèrt de bèlas pòstas que los gardians i montan dessús. Cada buòu es estacat e sortís pas que per anar dins l'arena ont fa la corsa. L'arena a sovent la forma d'un redond, amb una pista sablosa. A l'entorn de la pista i a la barricada. Es facha de pòstes rojas que darrièr s'i tròba lo public.

Abans la corsa, dins lo toril, lo gardian plaça sul cap del buòu çò que s'apèla los atributs :

- la cocarda : es un riban roge de 5 a 7 cm tengut sul front per un cordilh que passa per las banas
- l'agland : es un pompon de lana blanca plaçat a la basa de cada bana
- la ficèla : es enrotlada a l'entorn de las banas

Sovent, la punta de las banas es cobèrta per de bòlas de fèrre o de cuèr.

Quand la trompeta sona, lo buòu sortís en pista. Comença de córrer e cèrca sa plaça dins l'arena. Puèi la trompeta torna sonar e es l'ataca. Los rasetaires, vestits de blanc, van al rescontre del buòu e ensajan de li tirar los atributs amb l'ajuda d'un cròc que tenon a la man. Puèi corrisson, acorsats pel buòu e, sovent, sautan la barricada. De còps que i a, lo buòu es talament enrabiat que sauta la barricada el tanben o que balha un còp de bana al rasetaire. Los rasetaires son ajudats per de viraires que devon plaçar la bèstia als bons endreches dins l'arena.

La corsa dura catòrze minutas. A la fin, lo buòu es embarrat dins lo toril. Cada atribut levat al buòu balha de punts al rasetaire. Dins qualques corsas, se balha un prèmi al primièr rasetaire (trofèu o argent). A la fin de la sason, los

[1] Veire pel CM1 o CM2 l'albom « Crin-Blanc », revirat en occitan per S. Carles.

primièrs al classament son recompensats e los buòus tanben. Lo buòu d'Aur es lo buòu melhor de tota l'annada.

Al jorn de uèi, i a de corsas camarguesas dins los departaments de Bocas-de-Ròse, Eraut, Gard e Vau-Clusa.

Tèxte adaptat e augmentat de « La corsa camarguenca», Calandreta Aimat Serre, IEO Aisinas n°15

LA COURSE CAMARGUAISE

Entre deux bras du Rhône, se trouve La Camargue, un grand territoire composé de terres cultivables, de pâtures naturelles, de marais salants et d'étangs. C'est un pays sauvage et protégé, un paradis pour les animaux sauvages, les oiseaux et surtout les chevaux et les taureaux.

Les taureaux camarguais sont assez petits. Ils ont des pattes fines et hautes faites pour la course, une tête fine et des yeux noirs. Leur queue est longue et leurs cornes, caractéristiques de la race, sont dressées vers le ciel en forme de lyre. Ils sont rassemblés en troupeau que l'on appelle des manades. Le manadier, c'est à dire le propriétaire des taureaux, est aidé par les gardians, des hommes qui s'occupent des bêtes.

Quand les gardians ont trié les taureaux qui vont participer à une course, ils les emmènent dans le « toril ». C'est une petite maison divisée en cases fermées par des portes et couverte par de grandes planches sur lesquelles montent les gardians. Chaque taureau est attaché et ne sort que pour aller dans l'arène où il fait la course. L'arène a souvent la forme d'un rond, avec une piste sableuse. Autour de la piste, il y a la barricade. Elle est faite de planches rouges derrière lesquelles se trouve le public.

Avant la course, dans le toril, le gardian place sur la tête du taureau ce que l'on appelle les attributs :

- la cocarde : c'est un ruban rouge de 5 à 7 cm tenu sur le front par une petite corde qui passe par les cornes
- le gland : c'est un pompon en laine blanche placé à la base de chaque corne
- la ficelle : elle est enroulée autour des cornes

Souvent, la pointe des cornes est recouverte par des boules de fer ou de cuir.

Quand la trompette sonne, le taureau rentre en piste. Il commence à courir et cherche sa place dans l'arène. Puis la trompette sonne à nouveau et c'est l'attaque. Les raseteurs, vêtus de blanc, vont à la rencontre du taureau et essaient de lui enlever les attributs avec l'aide d'un croc qu'ils tiennent à la main. Puis ils courent, pourchassé par le taureau et, souvent, sautent la barricade. Parfois, le taureau est tellement enragé qu'il saute lui aussi la barricade ou qu'il donne un coup de corne au raseteur. Les raseteurs sont aidés par des tourneurs qui doivent placer la bête aux bons endroits dans l'arène.

La course dure quatorze minutes. À la fin, le taureau est enfermé dans le toril. Chaque attribut enlevé au taureau donne des points au raseteur. Dans certaines courses, on donne un prix au premier raseteur (trophée ou argent). À la fin de la saison, les premiers au classement sont récompensés tout comme les taureaux : le « Biòu d'Or » est le meilleur taureau de l'année. De nos jours, il y a des courses camarguaises dans les départements des Bouches-du-Rhône, d'Héraut, du Gard et du Vaucluse.

Texte adapté et augmenté de « La corsa camarguenca», Calandreta Aimat Serre, IEO Aisinas n°15

LA CORSA LANDESA

As jà vist una corsa landesa ? Se pratica dins las arenas de Gasconha sus las tèrras de Chalosse e d'Armanhac.

D'en primièr i a la vaca. Dintra dins l'arena estacada amb una còrda per las banas. Un òme l'acompanha e ten fòrt la còrda : es lo cordaire. L'entrainaire e l'escartaire dintran puèi dins l'arena. L'entrainaire apèla la vaca en fiulent e en agitent un mocador. La vaca s'abriva e l'escartaire la deu evitar en fasent un escart : de còps a dreita, de còps a esquèrra. De còps, arriba que l'escartaire manque l'escart e que la vaca lo truque fòrt. Quand se passa aquò, la còla arriba per l'ajudar mas l'escartaire a enveja d'i tornar : es una question d'onor e de glòria.

Dins l'arena, i a un quatren personatge : lo sautaire. Aqueste sauta de sus la vaca que s'afana cap a el. Farà parièr un saut de l'ange e de còps sautarà las doas cambas ligadas e los pès junts dins una berreta.

Abans, las vacas de la corsa landesa èran d'una raça particulara a la region. Mas aquela raça desapareguèt a 100 ans. Auèi son las femèlas dels buòus d'Espanha e de Portugal (aqueles que combaton dins las corridas) que son utilisadas per la corsa landesa. Aquelas vacas pòdon pesar fins a 450 Kg. Per securitat, la punta de las còrnas son encapeladas amb d'escòch per far coma un tap. Sens aquò, una cornada de vaca poiriá tuar lo sautaire o l'escartaire.

Mas urosament que tot aquò demòra un jòc. A las vacas lor agrada de se mesurar amb l'òme. Un còp la corsa acabada, totas se'n tornan cap a la bòrda. D'unes dison que i a de vacas nafradas que son fòrça tristas d'èsser privadas de corsa e que vòlon pas mai manjar.

LA COURSE

As-tu déjà vu une course landaise ? On en voit dans les arènes de Gascogne, sur les terres de Chalosse et d'Armagnac ; cela se passe dans des arènes.

Tout d'abord, il y a la vache ! Elle entre dans l'arène attachée par les cornes avec une corde. Un homme l'accompagne et tient fort la corde : c'est le cordier. Puis l'entraineur et l'écarteur entrent dans l'arène. L'entraineur appelle la vache en sifflant et en agitant un mouchoir. La vache s'élance et l'écarteur doit l'éviter en faisant un écart : une fois à droite, une fois à gauche. Parfois, il arrive que l'écarteur manque son écart et que la vache le heurte de plein fouet. Quand cela arrive, ses compagnons arrivent pour l'aider. Mais l'écarteur a envie d'y retourner : c'est une question d'honneur et de fierté.

Dans l'arène, il y a un quatrième personnage : le sauteur. C'est celui qui saute par dessus la vache qui s'élance vers lui. Il fera également un saut de l'ange ou il sautera les deux jambes attachées et les pieds joints dans un béret.

Autrefois, les vaches de la course landaise étaient d'une race de la région. Mais cette race a disparu il y a 100 ans. Aujourd'hui, ce sont les femelles des taureaux d'Espagne et du Portugal (ceux qui combattent dans les corridas) qui sont utilisées pour la course landaise. Ces vaches peuvent peser jusqu'à 450 Kg. Aussi, par sécurité la pointe des cornes est entourée avec du ruban adhésif pour faire comme un capuchon. Sans cela, un coup de corne pourrait tuer le sauteur ou l'écarteur.

Mais heureusement que tout cela reste un jeu. Les vaches aiment bien se mesurer aux hommes. Un fois la course finie, toutes repartent à la ferme. Il paraît qu'il y a des vaches blessées qui sont très tristes d'être privées de course et qui ne veulent plus manger.

Per ne saber mai. Pour en savoir plus

- **Pour trouver du matériel :**

De nombreuses magasins ou distributeurs proposent la vente de jeux de quille pour enfants (en bois ou non).

Des boutiques spécialisées existent également et fournissent du matériel de grande qualité pour les jeux de quilles : http://www.quilles-mouysset.fr/ et de quilles au maillet : https://www.quillesmaillet.com/boutique/

- **Pour en savoir plus sur d'autres jeux ou sports traditionnels :**

- « Chercheurs d'Òc/Cercaires d'Òc », (livre + DVD), CRDP Midi-Pyrénées

- « Jeux de cocagne », (bilingue français-occitan), B. Cauwet, Ostal del libre

- **Sur internet :**

- quilles de six : http://quillesdesix.free.fr/

- quilles de huit : https://www.quillesdehuit.org/

- quilles de neuf : http://www.quilles.net/

- pétanque : http://www.ffpjp.info/

- course camarguaise : http://ffcc.info/

- course landaise : https://www.courselandaise.fr/

- pilou : http://sitedepilou.free.fr/

- tambournet : http://ffsport-tambourin.fr/pages/le-tambourin/historique.php

Des vidéos de démonstration de ces sports existent sur internet en accès libre.