

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article530>



Les sept pierres

- Activités - Jeux - Jeux collectifs du Patrimoine mondial pratiqués en Inde du Sud. -

Publication date: lundi 15 mars 2010

Principe du jeu

Deux équipes de sept à dix joueurs s'affrontent : les attaquants qui vont essayer de s'emparer d'une tour formée de sept pierres en la détruisant dans un premier temps pour la reconstruire aussitôt et les défenseurs qui vont tirer sur les attaquants afin de les éliminer.

Le matériel

- Sept pierres assez plates et pas trop grosses, entre 5 et 10 cm chacune, que l'on peut empiler pour constituer une tour.
- Une balle ou un ballon permettant de renverser les pierres et assez souple pour toucher les joueurs sans leur faire mal.

Le terrain doit être plutôt plat et dégagé ; il n'est pas nécessaire de délimiter.

On trace une ligne de lancer à 4 ou 5 mètres de l'endroit où les attaquants vont construire la tour. On peut aussi tracer un petit cercle de un mètre dans lequel on construira la tour. Les défenseurs construisent une tour avec les *sept pierres puis se dispersent sur le terrain. Les attaquants se mettent en file indienne derrière la ligne de lancer.*

Le jeu commence

Les attaquants vont essayer à tour de rôle, à l'aide du ballon, de renverser la tour. Pendant cette phase de jeu, les défenseurs n'ont le droit ni d'arrêter ni de gêner la balle. Dès qu'un attaquant renverse la tour, l'équipe se précipite pour tenter de la reconstruire. Les défenseurs vont alors essayer, en se faisant passer le ballon, de toucher les attaquants pour les éliminer.

Le but du jeu

Les défenseurs doivent éliminer les attaquants en les touchant avec le ballon. Les attaquants doivent reconstruire la tour de sept pierres avant d'être tous éliminés, il doivent aussi se débrouiller pour attirer la balle loin de la zone de construction pour pouvoir s'en approcher plus facilement.

Le jeu

Pendant le jeu, seuls les défenseurs ont le droit de saisir la balle pour se la passer ou pour frapper un attaquant. Quant il a la balle en mains, un défenseur ne peut plus bouger les pieds, il ne peut pas non plus se déplacer avec la balle. Les défenseurs n'ont pas le droit de détruire la tour. Pour toucher, la balle doit obligatoirement être lancée. Quand un attaquant est touché, il va se placer en prison sauf si la ballon a touché terre. Il est possible que la balle touche deux joueurs avant de toucher terre ; en ce cas, les deux joueurs se rendent en prison.

Fin du jeu

Si les défenseurs ont réussi à éliminer tous les attaquants, les équipes échangent leur rôle. On peut tracer une

prison. Celle-ci, entre 3 à 4 mètres

de diamètre, est placée à égale distance de la tour et de la ligne de lancer. Ces trois zones forment alors un triangle équilatéral. Un prisonnier qui touche la balle passant à proximité est libéré.

En Inde

Ce jeu, collecté dans une ville côtière du Sud-Liban est encore beaucoup joué par les enfants dans les cours d'école et les ruelles. Les animateurs indiens connaissent un jeu presque similaire. Sans doute ce dernier a-t-il voyagé en même temps à l'est et à l'ouest. Comme nous en avons pris l'habitude, nos phases de jeu se sont souvent déroulés sous les regards complices et amusés des gens du village.

CA n°68 (cahier central) : Jeux collectifs du patrimoine mondial en Inde du Sud ©CEMEA