

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article531>



La galoche

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

Date de mise en ligne : lundi 15 mars 2010

Principe du jeu

C'est un jeu sans équipe. Chacun lance son caillou à tour de rôle et essaye de renverser la « galoche ». Avant de lancer, il lance la formule rituelle : « Mort à Govind » ou : « Vie à Anita ». S'il réussit, Govind ira en prison ou Anita sera libérée. Le gardien de la galoche veille : il se précipite pour remettre la gamelle en place et tente de toucher un des anciens tireurs. Dans ce jeu, il n'y a ni vainqueurs, ni vaincus durables.

Le matériel

La « galoche » est souvent une boîte de conserve mais on peut aussi utiliser un seau ou une corbeille à papier. Chaque joueur se munit d'un caillou ou d'un galet de bonne taille - environ la taille du poing.

Mise en place

Il faut un terrain plat qu'il n'est pas nécessaire de délimiter puis on trace une ligne de tir de 3 à 4 mètres de long derrière laquelle tous les joueurs, sauf le gardien, devront se placer. Puis à environ 6 ou 8 mètres on trace un cercle dans lequel est placée la « galoche ». Il faut une dizaine de mètres de terrain libre derrière elle. La prison sera placée au niveau de la « galoche », à 3 ou 4 mètres sur la droite ou sur la gauche.

Le jeu commence

Pour savoir qui va commencer, tous les joueurs se livrent à une petite épreuve d'adresse. Ils se placent sur la ligne de tir et lancent leur pierre le plus près possible de « la galoche ». Le plus près sera le joueur n°1, le suivant le n°2 et ainsi de suite jusqu'au dernier qui sera le gardien de la galoche. Il place sa pierre sous la galoche et se tient prêt. Les autres joueurs se placent derrière la ligne de tir, les uns derrière les autres dans l'ordre déterminé.

Le jeu

Le premier joueur crie : « Mort à Pandhu » et lance sa pierre. S'il rate le but, il va se placer à côté de sa pierre. Un autre joueur crie : « Mort à Alex », lance sa pierre et renverse la gamelle alors tous les joueurs en lice prennent leur pierre et courent derrière la ligne de tir en évitant d'être touché par le gardien. Ce dernier doit ramasser la galoche, la remettre debout dans son cercle, et essayer de toucher un des joueurs. S'il y parvient, il devient le premier joueur et celui qui a été touché devient le gardien. On exécute alors l'annonce et Alex rejoint la prison.

Fin du jeu

Si la gamelle n'a pas été renversée au dernier tireur, on décide alors que c'est le tireur dont le caillou est le plus loin qui devient le gardien et ainsi de suite. On peut aussi décider que c'est le joueur le plus éloigné qui devient immédiatement le gardien et qui tente de toucher les autres avant qu'ils ne regagnent le camp. Aucun joueur en jeu ne peut ramasser sa pierre si la « galoche » n'a pas été renversée. Le gardien doit redresser la galoche avant de toucher d'autres joueurs sinon la prise n'est pas acceptée. Il en est de même si la « galoche » retombe après avoir été redressée. Le gardien ne peut pas être mis en prison mais on peut, en revanche, mettre des joueurs déjà en jeu en prison. Un lanceur qui oublie son annonce devient prisonnier. Un prisonnier qui vient d'être libéré a le droit de tirer le premier.

En Inde

Le jeu a été beaucoup apprécié par les animateurs indiens et c'est sans conteste Stephen qui s'est montré le plus habile pour renverser la « galoche » même si Jennifer et Gopala Krishnah se défendaient aussi plutôt très bien.

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