

RIRE, COURIR, JOUER AU FIL DES GÉNÉRATIONS

Le jeu, les jouets, les sports, les passe-temps, les comptines et les formulettes, voici autant de thèmes déjà abordés lors de quelques éditions du passé. Nous renvoyons aussi aux grilles et aux travaux des concours n° 12, 18, 32, 35 (et 46).

La société évolue, de nouvelles recherches s'imposent. D'autre part les enfants portent un intérêt très vif sur des activités qui occupent toujours une place aussi centrale dans leur vie.

Avant d'illustrer la grille dans le détail, nous allons nous arrêter sur les trois verbes choisis pour le titre. Le premier terme : **RIRE**. Certainement, il s'agit du terme le moins développé dans les concours précédents. Travailler sur le rire présente des difficultés, mais il est vraiment important à notre avis de travailler dans ce sens avec les classes. Parce que les enfants ont besoin de rire, les adultes aussi. Parce que peut-être l'école pourrait introduire une réflexion sur le rire, le rire qui fait partie de notre vivre social et de l'étude de la langue et qui fait partie aussi de certaines œuvres littéraires. Parce que le Concours Cerlogne pourrait être aussi l'occasion de rire, de se concentrer sérieusement sur des aspects agréables de la vie : trop souvent la culture rime avec sérieux et rébarbatif, c'est ce genre de préjugés que nous pouvons tenter de combattre.

Rire c'est une opération intelligente. Difficile de faire rire quelqu'un, plus facile de le faire pleurer... Alors pourquoi ne pas tenter de démonter un peu les mécanismes du rire avec les enfants et de réfléchir avec eux sur le regard que la société porte sur le rire (comique des formes, des mouvements, des mots, etc.). Les vieilles gens ont beau répéter qu'autrefois on riait plus, démontrer cela est plutôt difficile. Certainement les choses qui faisaient rire nos grands-parents, difficilement elles feraient rire les enfants d'aujourd'hui. Essayons d'approfondir ce thème, afin de comprendre ce qui a changé dans la façon de rire. Certainement aussi enfants et adultes font moins de farces qu'autrefois. On vous dira que c'est le temps qui fait défaut. On n'aurait donc plus le temps de rire ? des ateliers de « rigologie » ont été inventés pour aider nos contemporains qui ne savent plus rire.

Deuxième terme du titre : **COURIR**. C'est impliquer le corps dans des activités de plein air. Nous sommes dans une société où le corps ne joue plus le même rôle qu'il y a quelques décennies. Le travail physique s'est réduit, la notion de fatigue physique n'accompagne plus bien souvent celle de travail : on ne consume plus son corps comme autrefois. L'informatique a encore changé davantage la donne. Les enfants font de plus en plus leurs premiers apprentissages par le virtuel, en visualisant la réalité sur un écran, sans implication olfactive, gustative, sans effort physique, mais beaucoup de tactile : un centimètre carré d'index pour découvrir le monde et entrer en relation avec les autres. Là aussi, une invitation à travailler sur cette évolution.

Et enfin **JOUER**, pour résumer en un seul mot l'ensemble de tout ce qui a trait au ludique. Quelques pistes pour analyser le jeu, que nous pourrions définir tout ce qu'il y a de jubilatoire, d'intense et d'émotionnellement vrai. Il existe différentes catégories de jeux : les jeux de force et d'adresse, les jeux de hasard, les jeux de vertige et les jeux d'*agon* (où gagner est important). En outre le jeu est une activité libre et volontaire, mais aussi quelque chose de superflu selon le sens commun (c'est le désir de jouer qui le rend urgent), il peut être très sérieux (en tout cas pour le joueur qui s'y investit), mais reste une activité séparée (voire une activité fictive) avec des limites précises de temps et de lieu, que la société impose de respecter, autrement, comme le rappelle le dicton, *homme de jeu devient gueux*. Enfin, le principe de la règle se situe au-delà de toute discussion, tout le monde en convient, même si les joueurs ont du mal à s'entendre sur le respect des différentes règles...

I – Description de l’activité ludique

Quand ? Y a-t-il un moment précis ? L’organisation du jeu est-elle spontanée ? Dans quelle mesure ?

Combien de temps par jour ? Existe-t-il une cadence précise ou des circonstances ?

Avec qui ? L’enfant seul, à deux, à plusieurs ? Membres de la famille, amis, classe d’âge, voisins, personnes éloignées ?

Où ? Intérieur ou extérieur ? Espace personnel, familial ou publique ? Espace payant ou libre ?

À partir de quel âge et jusqu’à quel âge ? Y a-t-il des frontières dans les âges ?

Quels sont les types de jeux privilégiés dans les différentes circonstances ?

Un exemple : qu’est-ce qu’on fait pendant les trajets quotidiens en voiture pour se passer le temps ? Pendant les trajets exceptionnels (plus longs) ?

Un autre exemple : jusqu’à quel âge les enfants jouent dans la baignoire ? Quels jeux font-ils ?

A - comptines, historiettes, jeux de fou rire, blagues, jeux facétieux, faire peur, vols rituels

Rire : pourquoi, combien, comment ?

Aspects relationnels, relatifs, générationnels et circonstanciels du rire : avec qui ? Peut-on rire avec des personnes qu’on ne connaît pas ? Que faut-il avoir en commun pour pouvoir rire ensemble (notion de complicité et de références culturelles communes) ? Existe-t-il des blagues ou des jeux qui fonctionnent à l’intérieur d’une certaine génération et pas dans d’autres ?

Qu’est-ce qui suscite le rire ? Le chatouillement, la moquerie, les jeux de mots, les gestes inattendus, les appellatifs ridicules (mots et noms utilisés en adresse et en référence), la dérision, les allusions religieuses, les allusions historiques, etc.

Descriptions des gestes qui peuvent accompagner la parole ou d’éventuels objets utilisés.

B - Jeux de plein air

Où ?

Quand ? Dans quel moment de la journée, de l’année ? Dans quelles circonstances ?

Avec qui ?

Quels types de jeux ? Dynamiques des jeux ? Organisation ?

C – Jeux et jouets

Description des jeux à l’intérieur. Description des jouets.

D – jeux et sports d'adultes

Seul ou en groupes ? Selon les sexes ? Selon les âges ? Mariés ou célibataires ?

II – Fonctions de l'activité ludique

Amusement (satisfaction immédiate, rire...)

Défolement, évasion, oublier les soucis

Imitation (jeux de rôles, jouer au médecin, à la maîtresse d'école...)

Apprentissage de la vie adulte, de certains travaux et des modèles imposés par la société

Apprentissages divers : apprentissage du corps et des soins corporels, apprendre à s'habiller et à tenir un certain comportement en famille

Apprentissage de la peur, preuves de courage, endurer la douleur

Epanouir sa personnalité (chanter, danser, construire des objets, etc.). À noter que *jouer* en français et *to play* en anglais signifient aussi faire de la musique.

Entretenir des relations sociales (jouer pour se faire des amis ou chercher des amis pour jouer ensemble, etc.).

La notion de règle et de la tricherie : comment fait-on respecter les règles ? Quel est la valeur attribuée au fait de gagner et de perdre ?

III – Le regard social

Représentation de l'élément ludique et des activités ludiques en général. Tolérance, condamnation, interdiction du jeu (par rapport à l'activité productive ou par rapport au sport, etc.).

Quelles sont les farces que les enfants peuvent faire aux membres de la famille ou dans le cadre de la communauté élargie (village, commune, quartier, milieu scolaire ou sportif).

Y a-t-il des circonstances (lieux et temps) où cette tolérance change en positif ou en négatif ?

Répartition dans la journée du temps productif et du temps ludique. Répartition dans l'année.

Représentations de l'interdiction. Représentations de la liberté et du danger.

S'interroger s'il y a des différences de regard sur le jeu à l'intérieur de la famille ou dans le cadre de la communauté élargie.

IV – Aspects techniques et matériels

À noter qu'il existe deux noms différents pour désigner le jeu (*djoà...*) et le jouet (*diboudzet, démoré...*)

Qui construit les jouets ?

Jouets construits par l'enfant

Jouets construits par des adultes

Comment ?

Pour qui ? Pour les garçons, pour les filles. Y a-t-il d'autres catégories ? Y a-t-il un lien entre le constructeur du jouet et l'enfant ? Pourquoi ?

Matières (et repérage des matières)

Fabriquer des jouets en tant que métier.

Réparer les jouets.

Offrir des jouets. Revendre ses propres jouets. Les jeter.

Acheter les jouets : la place dans le budget familial (pourcentages par an) et dans le petit budget personnel de l'enfant

Quelques textes en francoprovençal pour analyser le rire :

- *Formulettes et jeux de l'enfant valdôtain*
- *Le Messenger valdôtain*
- OBERT Ewalde. *Euna pegnà de cointo forà*
- SAINT-EXUPÉRY Antoine de. *Le Petit Prince* (les personnages sérieux, celui qui ne rit jamais : récupérer la valeur du rire). Il existe deux versions traduites en francoprovençal (R.Vautherin et M.Ghiotto)
- VAUTHERIN Raymond. *Dzan fin e Dzan fou*
- Les devinettes valdôtaines. *Le Flambeau XVII*, n°4, 1970, pp.73-79
- COLLODI, *Pinocchio*. Traduction en francoprovençal de L.Bertolo