

Les Jeux de plein air

Les jeux de plein air, trop longtemps négligés par la jeunesse française, sont en train de reprendre la faveur qu'ils méritent pour leurs excellents effets physiques et moraux. De toutes parts, dans les lycées, dans les collèges, dans les écoles, des associations se forment pour les pratiquer avec suite, en y apportant l'ardeur que donne l'émulation. Une ligue puissante s'est formée tout exprès pour rechercher et formuler les règles de nos vieux jeux français, pour en répandre le goût, pour en faire connaître les merveilleux effets au point de vue de la vigueur, de la santé, de la force, du courage, de toutes les qualités qui font l'homme vraiment digne de ce nom.

Le *Petit Français* ne pouvait rester étranger à ce grand mouvement national. Il a demandé à un écrivain compétent la description des grands jeux de plein air; à un artiste habile, des croquis pris d'après nature, au Bois de Boulogne. Il est heureux d'offrir à ses jeunes lecteurs le résultat de cette collaboration et de concourir ainsi directement au relèvement de notre race par les exercices mêmes qui ont fait si longtemps sa force et son éclat.

La Barette.

La *Barette* ou *Ballon-au-pied* s'est jouée de tout temps dans la France méridionale et centrale, aussi bien qu'en Picardie, en Artois et en Bretagne. Elle prend seulement des noms divers selon les régions et s'appelle tantôt *soule* ou *choule*, tantôt *melle*, tantôt *ballon*, tantôt *barette*.

La manière de jouer présente aussi d'assez grandes différences locales : ici le ballon ou barette ne doit être frappé qu'avec le poing, parfois protégé par un gantelet de cuir ou un brassard de bois ; là, c'est au contraire avec le pied seul qu'il est permis de le lancer ; ailleurs, les membres inférieurs et les membres supérieurs peuvent être de la partie. Il n'est pas jusqu'à la forme du ballon qui ne soit variable : tantôt elle est sphérique et tantôt ovoïde, et ses dimensions ne présentent pas moins de différences. Enfin le *but* qu'il s'agit d'atteindre ou de franchir est également varié : ici, c'est une simple ligne tracée sur le sol ; ailleurs, une paire de poteaux ou de piquets plantés en terre ; ailleurs encore, un cerceau tendu de papier de soie et analogue à celui des écuyers de cirque.

Au milieu de ces coutumes locales, il fallait choisir avec discernement, et il était naturel que la coutume adoptée à Paris prévalût. Des joueurs venus de toutes les régions de la France pourront ainsi désormais mesurer leur force et leur adresse à ce jeu si bien fait pour les passionner

et les exercer en les amusant. Voici donc la règle de Paris.

Règle des jeux. — La *Barette* est de forme ovoïde et d'environ trente centimètres de long sur vingt de large. Elle est constituée par une vessie de caoutchouc couverte d'une forte gaine de cuir ; la vessie bien gonflée et bien fermée ; la gaine solidement cousue au point de sellier et lacée sur le côté.

Une *Barette* bien conditionnée coûte une dizaine de francs. On peut à la rigueur l'obtenir à meilleur marché, en se contentant d'une vessie de porc sur laquelle on fait coudre sous ses yeux une gaine de bon cuir de veau, par un cordonnier ou un sellier ; mais c'est chose assez hasardeuse, car il n'est jamais facile à un ouvrier d'arriver du premier coup à la perfection dans un travail nouveau pour lui. Le mieux est donc de se cotiser à quinze ou vingt amateurs pour se procurer chez un spécialiste une bonne barette et, quand on l'a acquise, d'en avoir grand soin.

Il faut la graisser après chaque partie, la suspendre dans un lieu sec et aéré, la faire réparer aussitôt qu'une couture paraît céder, et surtout s'assurer avant de se mettre au jeu que la vessie est bien gonflée. Grâce à ces précautions, une barette peut durer deux ou trois ans et amuser vingt à trente joueurs pendant plusieurs saisons consécutives. Si l'on a mis à cet achat cinquante ou soixante centimes par tête, on ne peut donc pas dire qu'on n'en ait pas pour son argent.

Mais ce n'est pas tout d'avoir le ballon : il s'agit de trouver un emplacement favorable au jeu.

Le meilleur est une grande pelouse ou prairie qui ne redoute pas le piétinement de vingt à trente joueurs. A défaut de pelouse, on peut se contenter de la première esplanade venue. L'essentiel est qu'elle soit assez vaste : cent cinquante mètres au moins, par cinquante à soixante de large.

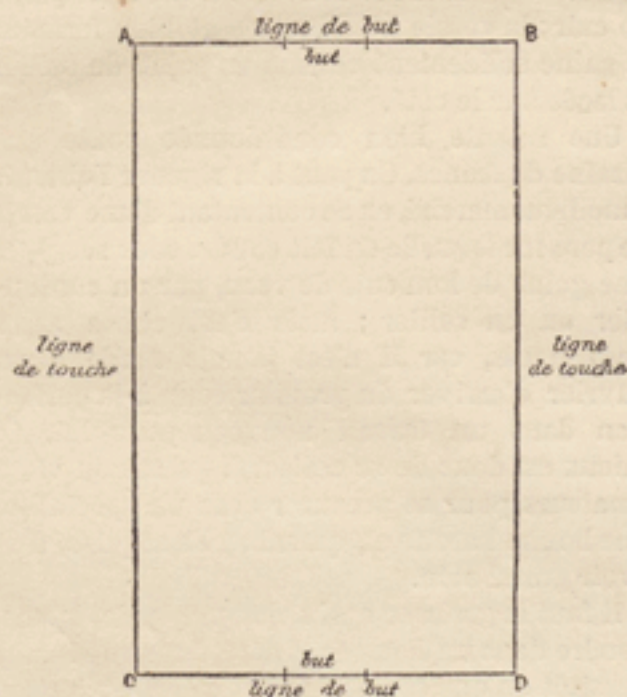
Sur cette esplanade ou prairie, on marque avec quatre piquets un quadrilatère aussi grand que possible, ABCD.

Les grands côtés du quadrilatère AC, BD sont les *lignes de touche*. Les côtés AB, CD sont dits *lignes de but*. Au milieu de chacun de ces deux petits côtés, deux poteaux séparés par un intervalle de trois mètres marquent les *buts*. Ces poteaux doivent avoir au moins quatre mètres de haut. A trois mètres au-dessus du sol, ils portent une corde horizontale pourvue en son milieu d'un petit drapeau.

Ceci, bien entendu, quand on veut jouer selon la règle stricte, à la suite d'un défilé entre deux

écoles, par exemple. En ce cas, le drapeau, de chaque côté, est aux couleurs du parti qui l'occupe. Mais dans la pratique, pour simplifier les choses, on peut se contenter de deux piquets quelconques, ou même d'une simple ligne tracée sur le sol, pour marquer les *buts*.

Ces préliminaires arrêtés, il s'agit de former deux camps. Les joueurs ont désigné deux capi-



taines et se sont rangés en ligne devant ces chefs élus ; chaque capitaine à son tour choisit alternativement un joueur, jusqu'à ce que le

la place, c'est-à-dire le côté du champ de jeu que choisira le gagnant ; et cette place une fois déterminée, on n'en change plus qu'au milieu de la partie, si l'autre camp le désire.

Les deux armées prennent donc position en avant de leur but respectif, pour empêcher la Barette de le franchir. A cet effet, chacune se dispose en ordre dispersé, avec son avant-garde, son centre et son arrière-garde. Il s'agit d'arriver à envoyer le projectile entre les po-



Les joueurs se sont rangés en ligne devant leurs chefs élus.

teaux et par-dessus la corde du but adverse, et de marquer ainsi un point.

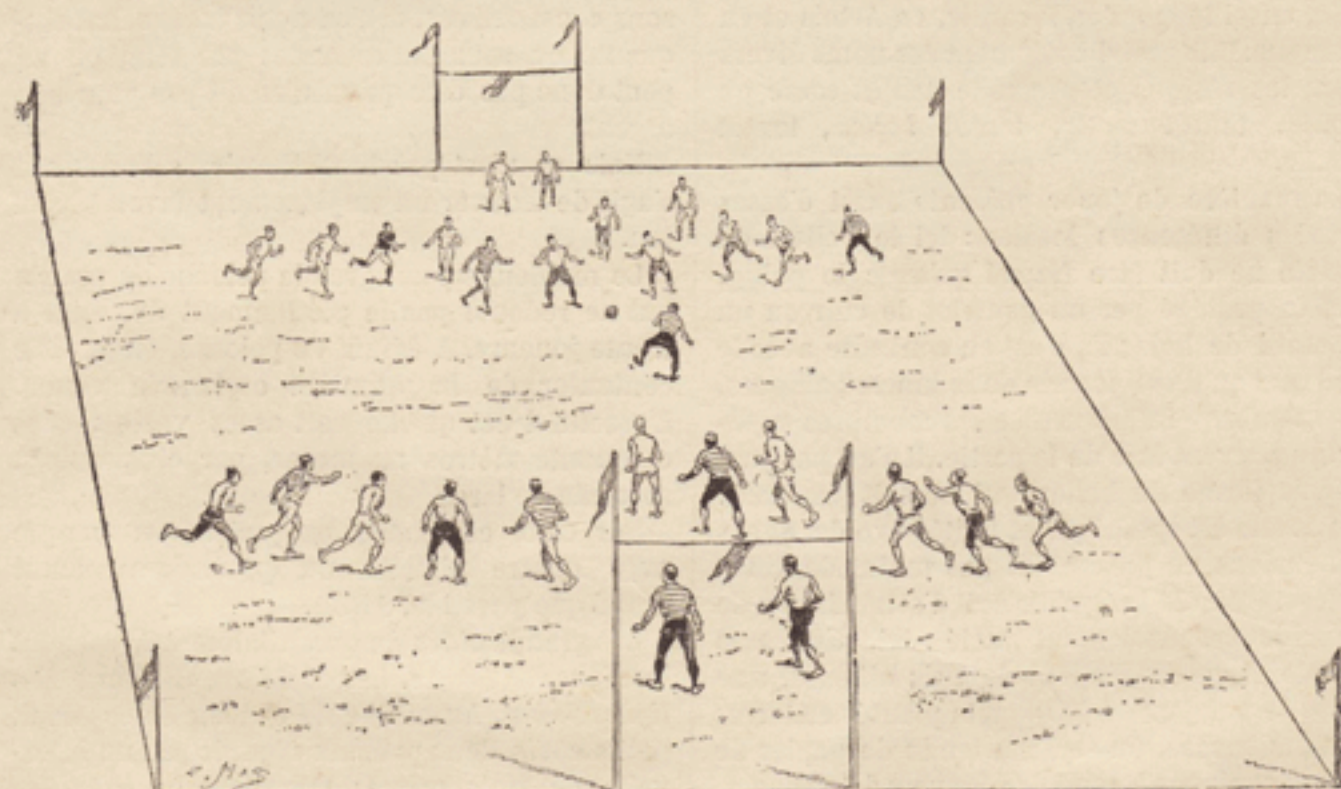
La partie se compose habituellement de plusieurs reprises de trois points, dans un temps fixé d'avance.

On doit observer les règles suivantes.

1. — La Barette ne sera jamais lancée avec les mains. Mais il est permis de la saisir, de l'emporter et d'aller la déposer au but adverse.

Il y a trois manières de la lancer :

a. En la posant à terre sur un bout, dans un



Au milieu de chacun des deux petits côtés, deux poteaux séparés par un intervalle de 3 mètres marquent les *buts*.

contingent soit épuisé. Cette désignation au choix est naturellement une source d'émulation qui porte les élèves à s'appliquer au jeu, afin de se faire rechercher et nommer des premiers. Les deux camps formés, on tire au sort

petit creux du sol, et prenant élan pour la frapper du pied ;

b. En la laissant tomber et la frappant du pied avant qu'elle ait touché terre ;

c. En la laissant retomber à terre et la

frappant du pied après son premier bond.

2. — Les joueurs en place, le capitaine du parti qui n'a pas eu le choix du côté pose la barette au milieu du champ, et d'un coup de pied l'en-

sance de réaliser son dessein. Mais il est indispensable que cette poursuite ne dégénère pas en pugilat, en lutttes corps à corps et en bagarres : c'est pourquoi on est convenu que, *pour faire prisonnier le fugitif, il suffit d'effleurer la Barette qu'il emporte, en criant : touché !*

Aussitôt chacun s'arrête et l'avant-garde des deux partis se plaçant en rond, épaule contre épaule, la face vers le centre, forme ce qu'on appelle le *cercle* ou *mêlée*.



On peut soit lancer la Barette d'un coup de pied, soit s'en saisir et l'emporter vers le but.

voie vers le but adverse. Jusqu'à ce moment, l'avant-garde des deux partis doit être restée à la distance de dix mètres au moins du ballon. Mais dès qu'il a quitté le sol, les évolutions sont libres.

3. — Quand la Barette, du premier coup, franchit une des lignes de touche, le coup est nul et doit être recommencé. Il en est de même si la Barette, ayant de ce premier coup franchi le but adverse, est saisie avant d'avoir touchée terre. Il est donc très important de poster en arrière



Les adversaires poursuivent le ravisseur ; mais cette poursuite ne doit pas dégénérer en pugilat.

du but un joueur énergique et adroit, capable de prévenir ainsi le point le plus aisé à marquer.

4. — La Barette une fois lancée correctement, c'est-à-dire dans les limites du champ, l'objet propre du jeu est, pour chaque joueur, d'arriver à la faire passer derrière les deux poteaux du but adverse, ou tout au moins derrière la ligne de but, et pour cela *tous les moyens sont bons* : c'est-à-dire qu'on peut, soit lancer la Barette d'un coup de pied, soit s'en saisir et l'emporter vers le but.

D'autre part, les adversaires poursuivent le ravisseur, cherchent à lui couper le chemin, à l'arrêter, en un mot à le mettre dans l'impuis-



Pour faire le but d'emblée, il faut envoyer la Barette, d'un coup de pied, entre les poteaux à la hauteur voulue.

5. — Au milieu de cette masse compacte, on laisse tomber la Barette, de telle sorte qu'elle roule à terre. Le cercle se resserre, chacun pousse de son mieux, jusqu'à ce que la Barette, heurtée par tous ces pieds, sorte de la mêlée, sans avoir été volontairement frappée.

Aussitôt qu'elle est sortie, s'en empare qui peut, pour tenter de l'envoyer au but.



Celui qui saisit le premier la Barette et lui fait toucher terre a droit au coup franc.

6. — Il est expressément stipulé que les joueurs doivent toujours se tenir entre la Barette et leur camp ; faute de quoi, on crie : *en place !* et c'est encore un cas de « cercle ».

7. — Un joueur qui court en emportant la Barette et qui se voit sur le point d'être pris, la lâche-t-il ou la lance-t-il autrement qu'avec le pied, on crie : *à faux !* et le camp adverse a droit au coup franc.

8. — A cet effet, un des joueurs de ce camp prend la Barette, la place debout sur le sol et la frappe du pied, tous les autres se tenant à six mètres de distance au moins.

9. — Pour faire le but d'emblée, en courant avec la Barette, il faut d'abord l'envoyer d'un

coup de pied entre les poteaux, à la hauteur voulue, puis la ressaisir et lui faire toucher terre derrière la ligne de but, — ce qui n'est pas aisé à réaliser; ou bien il faut contourner le but et venir déposer la Barette entre les poteaux, chose peu commode aussi.

Le plus souvent, le coureur qui emporte la Barette arrive seulement à lui faire toucher terre au delà de la ligne de but. C'est ce qu'on appelle gagner *un avantage*, parce qu'on acquiert ainsi le droit de frapper un *coup franc*.

10. — Aussitôt que la Barette a passé la ligne de but, celui qui la saisit le premier et lui fait toucher terre a droit au *coup franc*. S'il appartient au camp de ce côté, il fait vingt-cinq pas vers le camp adverse et frappe son coup dans le même sens. Au cas contraire, il marque seulement quinze pas et envoie son coup vers le but auquel il a tourné le dos en comptant ces pas.

11. — Si la Barette franchit une des *lignes de touche*, qui peut la relève et se place au point où

elle a franchi la limite. Tous les autres de son parti se rangent face à face devant lui, sur deux lignes, de manière à former une sorte de couloir vivant. Lui, saisissant bien son moment, il fait toucher terre à la Barette et vivement l'envoie à l'un des siens, ou bien, après une feinte, il l'emporte en courant vers le but tandis que les adversaires surveillent les joueurs du couloir.

12. — Tout joueur qui saisit et arrête la Barette à la volée a droit au *coup franc*.

13. — Pour marquer un point, il faut avoir fait passer correctement la Barette dans le but adverse, selon les conventions arrêtées.

Si le but a été franchi incorrectement, c'est-à-dire si la Barette passe plus bas qu'il n'a été convenu, on compte seulement une *touche*, c'est-à-dire un quart de point.

14. — Les deux camps changent habituellement de côté au milieu du temps assigné à la partie.

D^r G.