

Analyse structurale du jeu traditionnel Tachkomte

Ismail BEKAI *
Dr.Ahmed TORKI *

Résumé:

Notre travail a pour objectif l'analyse de la logique interne d'un jeu traditionnel appelé Tachkomte, un jeu de balle qui continue de résister et d'exister en dépit des siècles de changement et de créer le spectacle dans la vallée du Mezab. Après la présentation et la définition du jeu, nous tenterons par la présente étude de mettre en avant les traits caractéristiques pertinents du jeu à travers l'analyse structurale.

Mots clés: jeux traditionnels, logique interne, analyse structurale.

- Le jeu de balle Tachkomte

- **Le Principe du jeu :** La balle est jouée avec un bâton dont les joueurs doivent amener à un endroit spécifique déjà choisi par les deux équipes. Le principe est le même de celui du (hockey) quand le joueur place la balle dans le but de l'adversaire.

Un but est marqué lorsque la balle franchit la ligne, les règles ne prévoient pas le hors jeu et toutes les fautes sont effectuées directement.

Le penalty s'effectue à distance de quatre mètres du but et le coup est rejoué dans deux cas: La chute du bâton de la main du joueur lors de la mise en jeu. Rater la balle lors de la mise en jeu. Le corner est effectué par un coup de coin, d'où la balle est sortie.

En cas d'égalité les deux équipes choisissent 4 joueurs chacune qui vont procéder à une série de tir, en cas d'égalité un joueur de chaque équipe effectue un tir jusqu'à l'un des deux gagnera. Pendant le jeu, il est interdit de lever le bâton au-dessus du niveau de l'épaule, le gardien pour sa part lui est interdit de laisser son bâton et prendre la balle avec les mains. Suite aux différentes irrégularités, chaque joueur est expulsé une minute et après deux avertissements, ce dernier est expulsé sur le terrain.



Caractéristiques spatio temporelles et matérielles

Le terrain : est un espace libre et dégagé de tout obstacle. Le jeu se pratique dans une cour d'habitation ou d'une école, à la place publique et plus précisément sur un terrain rectangulaire d'environ 20m à 30m de long sur 10 à 15m de large.

* (*) (**) Laboratoire APS, Société, Education et Santé Université Hassiba Benbouali de Chlef _ Algérie _

* (*) (**) Laboratoire APS, Société, Education et Santé Université Hassiba Benbouali de Chlef _ Algérie .

Le matériel : Boule: faite de palmier.

Bâtons: Fabriqué à partir du tronc de la paume et être incurvées dans la dernière et une longueur d'environ mètres

La durée : illimitée et indéterminée

Le moment de la pratique : dans la journée.

La tenue vestimentaire : celle de la vie quotidienne.

Aspect social et culturel : le jeu est pratiqué comme un simple moyen de distraction pour les filles et les garçons. La notion d'équité y est présente, puisque les joueurs peuvent équilibrer la composition des deux équipes en cours de rencontre, surtout qu'elles sont composées des filles et des garçons.

Origine sociale des joueurs : les joueurs proviennent de la campagne.

Les participants: (07) joueurs clés et trois b (03) pour se réservent joueurs pour chaque équipe. Age : compris entre 8 ans et plus

Nombre : une demi douzaine de joueurs environ par équipe au minimum.

Sexe : garçons.

Les spectateurs : le jeu attire plusieurs curieux qui peuvent y participer. Pendant cette pratique, les spectateurs sont toujours tentés d'y prendre part.

L'arbitre : il y'a un arbitre qui régule le déroulement du jeu. Son rôle est de donner le signal de début du jeu et de veiller à ce qu'aucun des deux joueurs en jeu ne piétine le cercle dans lequel est posée la balle au début du jeu. De même, il doit aussi veiller à ce que la balle soit bien posée au centre du cercle. Les deux joueurs en jeu doivent respecter la délimitation du cercle.

Règle du jeu : Ne pas piétiner le cercle Ne ramasser (voler) la balle qu'au signal donné par l'arbitre.

Equipe(A) Equipe B

Figure 01. Disposition des joueurs au début du jeu.

Le jeu commence (début du jeu)

Les joueurs se retrouvent et décident de jouer. Ils se dirigent vers le terrain qu'ils ont eux mêmes tracé. Au centre du terrain, un cercle d'environ 50 cm de diamètre est tracé et une balle posée au milieu de ce cercle suivant le schéma ci dessous.

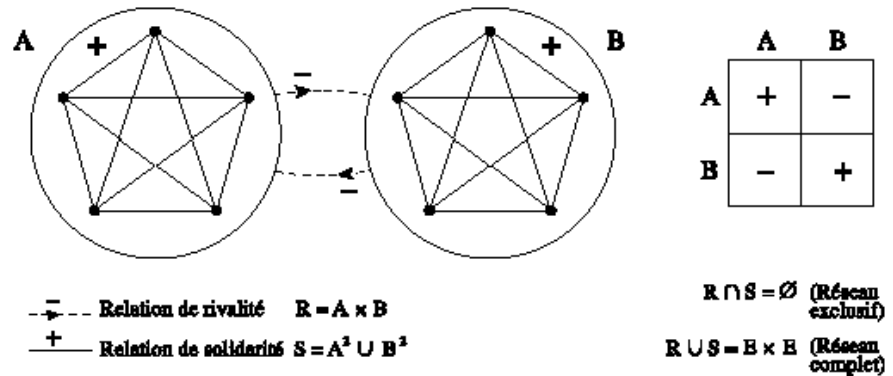
– **du jeu** : Les joueurs des deux équipes sont disposés chacune sur les largeurs d'un terrain rectangulaire d'environ 20 à 30 m de long sur 10 à 15 m de large au centre duquel un cercle d'environ 50 cm de diamètre est tracé. Une petite balle est posée au centre du cercle et deux joueurs désignés au hasard par l'arbitre se mettent autour du cercle au milieu du terrain. Chaque joueur se met debout du côté de son équipe et entre les deux posée par terre la petite balle. L'arbitre peut se mettre soit hors et au bord du terrain, soit dans le terrain proche des deux joueurs tout juste pour donner le signal de début puis repartir sur les bords du terrain pour veiller au bon déroulement du jeu. Dès que les deux joueurs sont prêts, l'arbitre donne le signal de début. Dès qu'un joueur réussi à ramasser ou à voler la balle du cercle, il court vite en direction de son équipe afin de la transmettre à un coéquipier qui le remplace toujours en courant afin de poser la balle au centre du cercle.

Le joueur qui n'a pas réussi à voler la balle lui aussi court en direction de son équipe demander une aide en prononçant le nom d'un coéquipier qui le remplace aussi en courant au centre du terrain pour rejoindre son adversaire ; et ainsi de suite. Le joueur qui est allé demander de l'aide (celui qui n'a pas réussi à voler la balle) reste avec ses coéquipiers jusqu'à son tour. A chaque fois qu'un joueur réussi à voler la balle et à la transmettre à un coéquipier, il marque un point pour son équipe. Le jeu continue ou s'arrête au bon vouloir des joueurs. Les joueurs de connivence avec l'arbitre peuvent équilibrer la

composition des équipes selon qu'il y'ait plus de filles dans telle ou telle équipe, ou selon qu'il y'ait des plus petits ou les plus grands dans telle ou telle équipe.

- Analyse structurale du jeu :

Le modèle du jeu : Ce jeu présente une structure du type une équipe contre une autre, par l'intermédiaire des joueurs qui s'affrontent individuellement. C'est un duel d'équipe dit symétrique, étant donné que les équipes présentent les structures identiques, composition en nombre de joueurs, conditions, statut des joueurs etc. Les joueurs d'une même équipe coopèrent entre eux, mais entre adversaires, il y a la stricte opposition, puisqu'ils se surveillent jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à subtiliser la balle et à la transmettre à un coéquipier. Figure 02. Graphe de la structure du jeu de type une équipe contre une autre : C'est un jeu sociomoteur.



Relation de contre communication motrice entre joueurs

Le système des rôles moteurs du jeu.

Nous nous trouvons devant une pratique qui comporte deux rôles ; d'une part, les joueurs en lutte ou en action, c'est à dire ceux qui sont au centre du terrain et autour du cercle dans lequel est posée une balle. Ils sont ceux par lesquels le jeu commence et sont au centre du terrain entrain de se disputer la balle. Il y'a d'autre part, les autres joueurs en attente dans leur camp respectif. Ils restent en alerte sur les largeurs du terrain, jusqu'à ce que d'une part le coéquipier vienne solliciter de l'aide pour le vaincu et transmettre la balle pour le vainqueur.

Tableau 70. Des comportements des rôles moteurs

Rôles	Rapport à autrui	Rapport à l'espace	Rapport au temps	Rapport aux objets
	Porte son attention sur la balle et sur son adversaire.	Reste debout puis, buste baissé et jambes fléchies au centre du terrain autour du cercle. Court avec la balle et la surveille afin de subtiliser la balle.	Subit le temps de l'arbitre qui donne le signal de départ. Réagit très vite en vue de subtiliser la balle à son adversaire.	Tente de subtiliser la balle en la ramassant
Joueur en Action	Tente de subtiliser la balle et de la transmettre à un de ses coéquipiers.	Prend la place de son coéquipier à qui elle transmet la balle.		Ramasse la balle. Le vaincu n'a aucun rapport avec la balle.
Joueur en Attente	Impatient et attend de recevoir la balle de son coéquipier.	Reste debout sur la ligne aux côtés des coéquipiers.	Subit le temps de la lutte entre les deux joueurs en action.	Néant

. Le système de changement de rôle.

_ Matrice 34. De changement de rôle

Rôles	Joueur en action	Joueur en attente	Total
Joueur en action	1	1	2
Joueur en attente	1	1	2
Total	2	2	4

. Le système de score :

Il n'y a pas de règle sanctionnant la fin du jeu en terme de comptabilité de points. Il n'y a ni score limite, ni temps limite, ni la combinaison des deux.

Les récompenses à l'issu du jeu

Aucune récompense n'est attribuée aux joueurs en fin de partie ou en fin de manche de jeu. La plus grande récompense est le simple fait d'avoir passé des moments de distraction ensemble. Le grand enjeu de cette pratique c'est le principe de s'affronter entre joueurs ; surtout le fait que les filles affrontent les garçons sans crainte, ni complexe.

. Les interactions de marquée :

Il y'a des interactions de marquée pendant la pratique de ce jeu. Entre adversaires, il y'a une opposition (joueurs se trouvant au centre du terrain autour du cercle), car ils se surveillent et tentent chacun de ramasser ou de subtiliser la balle se trouvant par terre au milieu du cercle.

Bibliographies

1. CAILLOIS (R.) Jeux et sports. In: Encyclopédie de la Pléiade. Paris : Editions Gallimard, 1967.
2. CAILLOIS (R.) Les jeux et les Hommes. Paris : Gallimard, 1967.
3. PARLEBAS (P.) (sous la direction de) Le corps et le langage. Parcours accidentés. Paris : L'Harmattan, 1999.
4. PARLEBAS (P.) Activités physiques et éducation motrices. Dossier EPS _ N, 1990.
5. PARLEBAS (P.) Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. Paris : INSEP, 1981.
6. PARLEBAS (P.) – Eléments de sociologie du sport. Paris : PUF, 1986.
6. PARLEBAS (P.) Jeux sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice Paris: INSEP, 1999.

PARLEBAS (P.) Sports en jeux. Paris : VEN (Vers l'éducation nouvelle) hors série. 1990.