

“Remote remembrances to foster the future: Traditional Sport and Games potential”

REMIND

« Rapport sur la pratique de sports et de jeux traditionnels »

D2.2

Appel à projets : ERASMUS-SPORT-2023

Thème : ERASMUS-SPORT-2023-SCP

Code du projet : 101134177

Acronyme de la proposition : REMIND

Type de convention de subvention type : subvention forfaitaire ERASMUS



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Table des matières

1. À PROPOS DU PROJET REMIND	5
1.1. PARTENAIRES DU PROJET	6
1.2. APERÇUS DU DEUXIÈME LOT DE TRAVAIL DU PROJET REMIND	7
2. JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS (TSG) : UN BREF EXAMEN DE LEUR IMPORTANCE CULTURELLE, ÉDUCATIVE ET ÉCONOMIQUE	8
2.1. CONTEXTE HISTORIQUE ET ÉVOLUTION	8
2.2. IMPORTANCE CULTURELLE ET ENGAGEMENT COMMUNAUTAIRE	9
2.3. INTÉGRATION SCOLAIRE ET AVANTAGES À VIE	9
2.4. FAVORISER L'INCLUSION GRÂCE AUX SPORTS ET JEUX TRADITIONNELS	10
2.5. IMPACT ÉCONOMIQUE	11
3. LIGNES DIRECTRICES POUR LA TRANSCRIPTION ET LA CODIFICATION DES SPORTS ET JEUX TRADITIONNELS	11
4. LA CODIFICATION DES SPORTS ET JEUX TRADITIONNELS NON RÉPERTORIÉS	14
4.1. CLASSIFICATION DES TSG PAR TYPE DE JEU	14
4.2. CLASSIFICATION DES TSG PAR CARACTÈRE DU JEU	17
4.3 CLASSIFICATION DES TSG SELON LA ZONE DE JEU	19
4.4. CLASSEMENT GÉNÉRAL DES TSG PAR PAYS (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE)	20
5. LA TRANSCRIPTION DES SPORTS ET JEUX TRADITIONNELS NON TRAITÉS	22
5.1. LE REMIND SET DE BELGIQUE	22
5.1.1. <i>Krulbol</i>	22
5.1.2. <i>Trabol</i>	22
5.1.3. <i>Pierbol</i>	23
5.1.4. <i>Paapgooien</i>	24
5.1.5. <i>Paggooien</i>	25
5.2. LE REMIND SET DE FRANCE	27
5.2.1. <i>La rondelle gasconne (Le Palet Gascon)</i>	27
5.2.2. <i>8 Quilles (Quilles de 8)</i>	27
5.2.3. <i>Mère Garuche</i>	28
5.2.4. <i>Le Chambot</i>	29
5.2.5. <i>Le Strac (« Le Disque »)</i>	30
5.3. LE REMIND SET D'ITALIE	32
5.3.1. <i>Trottola (Toupie)</i>	32
5.3.2. <i>Lancio del Ferro di Cavallo (lancer du fer à cheval)</i>	32
5.3.3. <i>Morra</i>	33
5.3.4. <i>Pallone col Bracciale (Jeu de balle avec bracelet)</i>	34
5.3.5. <i>Lancio della Forma di Formaggio (lancer du fromage)</i>	35
5.4. LE REMIND SET DE POLOGNE	36
5.4.1. <i>Ringo polonais</i>	36
5.4.2. <i>Zoška (sac à pied)</i>	36
5.4.3. <i>Bierki (Spillikins, Bâtons de ramassage)</i>	37
5.4.4. <i>Palant (jeu de batte et de balle, baseball)</i>	38
5.4.5. <i>Kapela (Chapelle)</i>	39
5.5. LE REMIND SET D'ESPAGNE	40
5.5.1. <i>Les Bitlles de 6 (Bowling Six)</i>	40
5.5.2. <i>Carrera de Piedras (Course de Pierres)</i>	40
5.5.3. <i>7 ½ (sept et demi)</i>	41
5.5.4. <i>Robar Piedras (Voler des pierres)</i>	42
5.5.5. <i>Le Marro</i>	43
5.6. LE REMIND SET DE TURQUIE	45
	37



5.6.1. <i>Kaptan tutma</i> (<i>Capitaine de poignée</i>)	45
5.6.2. <i>Yakan top</i> (<i>balle au prisonnier</i>)	45
5.6.3. <i>İp çekme</i> (<i>Tirer la corde</i>)	46
5.6.4. <i>Deve Cüce</i> (<i>Chameau nain</i>)	47
5.6.5. <i>Dokuztaş</i> (<i>Quilles</i>)	48
5.6.6. <i>Sek sek</i> (<i>marelle</i>)	49
RÉSUMÉ	50

1. À propos du projet REMIND

Le projet REMIND, qui fait partie de l'initiative Erasmus+ Sport pour 2023, vise à utiliser les sports et jeux traditionnels (TSG) pour soutenir le développement socio-économique des régions d'Europe. Ce projet s'intéresse au manque de codification et de réglementation des TSG, qui menace leur préservation et les avantages socio-économiques potentiels qu'ils peuvent apporter. En promouvant les TSG, REMIND cherche à renforcer le patrimoine culturel, la cohésion sociale et la croissance économique conformément aux priorités de l'UE.

L'un des principaux objectifs du projet est de mener une recherche comparative pour identifier les TSG non répertoriés et élaborer des lignes directrices pour leur codification, dans le but de les utiliser comme outils de développement régional. L'absence de transcription appropriée de ces jeux est dangereuse, car elle peut conduire à leur dispersion et à leur abandon éventuel, ce qui entraîne une perte de perspectives culturelles, historiques et sportives pour l'ensemble de la communauté.

Le projet prévoit de fournir aux membres des associations sportives et socioculturelles des supports de formation innovants qui promeuvent le TSG comme moyen de développement socio-économique et d'activité physique. Dans le cadre du projet, un format de formation sera créé qui comprendra des activités favorisant l'acquisition de compétences dans la promotion du TSG comme moteur du développement socio-économique au niveau régional.

Le projet vise à établir un réseau d'organisations sportives et socioculturelles au niveau européen qui promouvriront le TSG et adhéreront aux principes de soutien au développement régional. Le projet comprend la création de l'application REMIND, qui servira d'outil spécifique pour faciliter les connexions entre diverses organisations au niveau de l'UE.

REMINd s'appuie sur les initiatives Erasmus+ précédentes, en mettant l'accent sur le potentiel culturel et socio-économique des TSG. Le projet complète les initiatives existantes en ciblant les bénévoles et les non-professionnels, en les formant à la codification et à l'utilisation des TSG pour le développement local. Il introduit une approche holistique qui combine la protection culturelle avec des stratégies socio-économiques, un domaine qui n'a pas été largement exploré dans les initiatives précédentes.

Le rôle de REMIND est de créer une coopération transnationale entre les organisations sportives, en veillant à ce que les résultats du projet puissent être appliqués dans toute l'Europe. L'application REMIND facilitera les connexions et favorisera le développement régional au niveau de l'UE. Le projet aborde le défi de la distinction entre les jeux et les sports, en soulignant la nécessité d'une codification pour préserver les TSG et promouvoir leurs avantages socio-économiques. En se concentrant sur les rôles culturels et éducatifs, REMIND vise à adapter les TSG aux besoins sociaux contemporains, en soutenant l'inclusion et en construisant des ponts culturels.

REMINd vise à avoir un impact à long terme au niveau européen, en favorisant le développement régional non seulement au niveau national mais aussi au niveau de l'UE.

Grâce à une collaboration internationale, le projet vise à garantir que ses résultats puissent être atteints à plus grande échelle.

Le projet REMIND représente une approche innovante de l'utilisation des sports et jeux traditionnels comme outils de développement socio-économique en Europe. Grâce à la recherche, à la formation et au réseautage, le projet vise à préserver et à promouvoir les sports et jeux traditionnels tout en soutenant le développement régional et la cohésion sociale. En collaborant avec diverses organisations et en utilisant des outils modernes tels que l'application REMIND, le projet vise à créer un impact durable au niveau européen.

1.1. Partenaires du projet

Les principales organisations impliquées dans le projet REMIND sont :



L'Association Européenne Des Jeux Et Sports Traditionnels (AEJeST) est une organisation non gouvernementale (ONG) internationale qui regroupe quatre-vingt-dix associations membres de 18 régions européennes. Ce collectif représente plusieurs centaines de milliers de participants réguliers et de nombreux clubs de sports traditionnels, ainsi que des organisations culturelles. AEJeST promeut activement les sports et jeux traditionnels (TSG) pour atteindre et améliorer la visibilité de ces activités, en mettant l'accent sur le soutien à la création et à la croissance d'associations nationales ou régionales de TSG. En outre, AEJeST

s'engage dans des initiatives d'information, de recherche et d'éducation liées aux sujets des TSG. Par conséquent, le projet REMIND complétera les activités en cours d'AEJeST et diverses actions de projets de l'UE dans lesquelles elle a déjà participé en tant que partenaire.



MV International (MVI) est une ONG européenne qui regroupe 37 ONG de toute l'Union européenne et au-delà. En tant qu'association d'associations à but non lucratif, MVI se consacre à la promotion de l'engagement social et des efforts de développement communautaire pour ses membres et les parties prenantes tierces. Elle encourage la participation de divers groupes cibles aux niveaux local, régional, européen et mondial. MVI, en tant que prestataire de formation, a déjà participé à plusieurs projets Erasmus+ visant à améliorer les stratégies de communication, le marketing et les compétences

managériales au sein des associations et des organisations. Dans ce contexte, le projet

REMIND constituera un complément précieux au développement de supports innovants destinés à être utilisés avec leurs apprenants.



INSTYTUT
ROZWOJU
SPORTU
I EDUKACJI

L'Institut pour le Développement du Sport et de l'Education (IRSIE) L'IRSIE est opérationnelle depuis 2011 et se concentre principalement sur l'éducation, la culture physique et les initiatives culturelles. Ses activités reposent sur la collaboration avec des organisations non gouvernementales, des établissements d'enseignement supérieur, des associations, des clubs, des écoles et des universités. En tant que membre de l'Association européenne des jeux et sports traditionnels (ETSGA), de l'Association européenne des jeux et sports traditionnels (AEJeST), de l'Association internationale du sport et de la culture (ISCA) et de la Confédération mondiale des sports ethniques (WEC), l'IRSIE promeut les TSG pour éduquer, améliorer le tourisme et favoriser le développement. Le projet REMIND complétera à la fois ses activités régulières et les initiatives des projets Erasmus+ précédemment terminés, tels que les établissements traditionnels, le patrimoine culturel et le développement durable et MAGICS - Les activités médiévales développent la coopération internationale dans le sport.

inefc

Institut Nacional
d'Educació Física
de Catalunya

 Generalitat
de Catalunya

L'Institut National d'Éducation Physique de Catalogne (INEFC) L'INEFC est un établissement d'enseignement supérieur créé par la Generalitat de Catalunya. Sa mission est de fournir une formation, une spécialisation et un perfectionnement aux professionnels de l'éducation physique et du sport, ainsi que de mener des recherches scientifiques et de diffuser ses résultats. L'INEFC a participé à diverses initiatives par le biais du Groupe de recherche sur l'action motrice et les jeux traditionnels (GIAM 2021 SGR 847) et a mené plus de quarante projets de recherche compétitifs axés sur les aspects culturels, relationnels et émotionnels des sports et jeux traditionnels (TSG).



Association des clubs spécialisés dans les sports de nature de Thrace (TRAKDOSK) est une organisation de clubs sportifs fondée à Edirne le 25 janvier 2013. TRAKDOSK participe activement à la promotion du développement régional au niveau local en organisant des événements et en défendant les sports traditionnels et de niche. Par conséquent, le projet REMIND viendra compléter ces initiatives.



Laboratoire de conception Infini (IDL) est une PME basée dans la région rurale d'Auvergne en France. Le studio est spécialisé dans la création d'expériences d'apprentissage durables, significatives et intrinsèquement motivantes, avec l'éducation et la formation au premier plan de sa mission. Le projet REMIND améliorera leurs activités régulières en utilisant des outils innovants pour connecter des groupes divers à travers le développement d'expériences et d'applications d'apprentissage.



Sports traditionnels flamands (VLAS) est une organisation faîtière pour les sports traditionnels flamands. Depuis sa création en 1988, VLAS fédère divers sports traditionnels flamands et les promeut au niveau national et international. L'organisation a pour objectif de valoriser, de sauvegarder et de protéger ces sports traditionnels tout en encourageant la reconnaissance et la diffusion des valeurs qu'ils incarnent.

1.2. Aperçus du deuxième lot de travail du projet REMIND

Dans le cadre du projet REMIND, le Work Package 2 (WP2) s'est concentré sur la phase de recherche et le développement d'un format de formation. Son objectif principal était d'identifier et d'étudier les besoins éducatifs du groupe cible concernant l'utilisation des sports et jeux traditionnels (TSG) comme outils de promotion du développement culturel et socio-économique aux niveaux local et régional. Dans le cadre de ce package, un modèle d'enquête a été élaboré et distribué aux membres du personnel des associations sportives et socioculturelles. Cette enquête visait à explorer les besoins éducatifs du groupe cible, en se concentrant sur les compétences générales nécessaires à l'utilisation des TSG.

L'étape suivante consistait à créer un questionnaire, qui a été envoyé aux mêmes organisations qui avaient participé à la phase d'enquête. L'objectif du questionnaire était de déterminer la présence et la portée des sports et jeux traditionnels aux niveaux national, régional et local. Les résultats analysés ont été compilés dans le rapport 2.1, qui a mis en évidence les compétences générales spécifiques que le groupe cible devrait acquérir.

Le rapport suivant est le résultat de l'élaboration de lignes directrices pour la transcription et la codification des jeux et sports traditionnels, qui ont été recueillies lors de la phase de recherche précédente. L'objectif de cette étape était de créer un catalogue de jeux et sports non découverts pratiqués traditionnellement dans chacun des pays partenaires.

2. Jeux sportifs traditionnels (TSG) : un bref examen de leur importance culturelle, éducative et économique

Les jeux sportifs traditionnels (TSG) représentent un domaine riche et diversifié de sports qui revêtent une importance historique et culturelle significative au sein de diverses sociétés. Ces jeux ne sont pas de simples activités physiques ; ils incarnent le patrimoine, les valeurs et l'identité collective des communautés. Les TSG servent souvent de pont entre les générations, permettant aux individus de s'engager avec leurs racines culturelles tout en favorisant l'activité physique et l'interaction sociale. Les TSG peuvent être définis comme des sports qui possèdent une importance historique et sont souvent propres à des contextes culturels ou régionaux spécifiques. Ces jeux se caractérisent par leurs règles traditionnelles, leurs coutumes locales et la participation active de la communauté à leur pratique et à leur célébration. Les TSG peuvent inclure un large éventail d'activités, des pratiques autochtones aux sports populaires qui ont évolué au fil du temps. Ils reflètent souvent les valeurs, les croyances et les structures sociales des communautés dans lesquelles ils sont pratiqués (Bronikowska et al., 2015 ; TAFISA, 2023).

Une consultation conjointe axée sur l'avancement des sports et jeux traditionnels (TSG) a eu lieu à Téhéran en 2009. Au cours de cet événement, les experts ont notamment établi le cadre définitionnel suivant : Les sports et jeux traditionnels sont des activités motrices de loisir et de récréation qui peuvent avoir un caractère rituel. Ils font partie de la diversité du patrimoine universel. Ils sont pratiqués de manière individuelle ou collective, découlant d'une identité régionale ou locale ; ils sont basés sur des règles acceptées par un groupe qui organise des activités compétitives ou non compétitives. Les sports et jeux traditionnels disposent d'un caractère populaire dans leur pratique et dans leur défi pour une organisation future, mais s'ils sont transformés en sport, ils ont tendance à être uniformes et institutionnalisés. La pratique des sports et jeux traditionnels favorise la santé mondiale (UNESCO, 2017).

2.1. Contexte historique et évolution

Les origines des Jeux olympiques de Tokyo remontent aux civilisations antiques, où les compétitions physiques étaient souvent associées à des cérémonies religieuses, à des rassemblements communautaires et à des célébrations saisonnières. Par exemple, les Jeux olympiques de la Grèce antique servaient non seulement à démontrer les compétences athlétiques, mais aussi à rendre hommage aux divinités. De même, de nombreuses cultures autochtones ont leurs propres jeux traditionnels qui reflètent leur histoire et leurs structures sociales uniques. Ces jeux avaient souvent des objectifs pratiques, comme le développement des compétences nécessaires à la chasse, à la guerre ou à la survie dans des environnements difficiles.

Dans de nombreuses cultures, les TSG faisaient partie intégrante de la vie communautaire, offrant un moyen d'interaction et de cohésion sociale. On les jouait souvent lors de festivals, marquant des événements importants du calendrier agricole ou célébrant des étapes importantes dans la communauté. Au fur et à mesure de l'évolution des sociétés, le rôle des

TSG s'est également transformé, s'adaptant aux dynamiques sociales changeantes tout en conservant leur signification culturelle (Boro et al., 2015).

Outre la modernisation, de nombreux jeux sportifs traditionnels adhèrent désormais à des règles et réglementations spécifiques, qui incluent la présence d'arbitres et un système de notation structuré. Cette évolution contraste fortement avec le passé, où les jeux se déroulaient sans supervision formelle ni règles standardisées. La mondialisation a joué un rôle central en facilitant l'échange de pratiques culturelles, conduisant à l'incorporation d'éléments d'autres cultures dans les JTS. Cet échange culturel a donné lieu à un mélange de pratiques traditionnelles et de sports modernes, ce qui peut parfois diluer la signification culturelle originale de ces jeux. Si l'intégration de nouveaux éléments peut enrichir l'expérience de jeu, elle soulève également des inquiétudes quant à la préservation des identités culturelles uniques que représentent les jeux traditionnels (Boro et al., 2015).

Les efforts visant à préserver les sports traditionnels sont essentiels pour préserver le patrimoine culturel. Des organisations comme l'UNESCO s'efforcent de documenter et de promouvoir les sports traditionnels, en veillant à ce qu'ils soient transmis aux générations futures (UNESCO, 2020). Cette préservation peut prendre diverses formes, notamment des programmes éducatifs, des événements communautaires et la création d'organismes directeurs chargés de superviser la promotion et la réglementation des jeux traditionnels.

2.2. Importance culturelle et engagement communautaire

Les jeux sportifs traditionnels font partie intégrante de l'identité culturelle, de l'éducation physique et du développement économique. En reconnaissant leur importance et en promouvant leur pratique, les communautés peuvent favoriser la cohésion sociale, améliorer l'éducation physique et stimuler les économies locales. Alors que nous relevons les défis posés par la modernisation et la mondialisation, il est essentiel de préserver et de célébrer ces expressions uniques du patrimoine culturel. L'avenir des jeux sportifs traditionnels dépend des efforts collectifs des communautés, des éducateurs et des décideurs politiques pour garantir que ces jeux continuent de prospérer et d'évoluer tout en restant fidèles à leurs racines (Saura et Zimmermann, 2021).

De nombreux TSG sont célébrés lors de festivals locaux, qui peuvent attirer des visiteurs et faciliter les échanges culturels. Par exemple, les Highland Games en Écosse ne se contentent pas de mettre en avant des sports traditionnels comme le lancer de troncs d'arbre, mais célèbrent également la culture écossaise à travers la musique, la danse et les traditions culinaires. Ces festivals attirent souvent de grandes foules, offrant un espace d'expression culturelle et de fierté communautaire. Ils sont également l'occasion pour les jeunes générations d'en apprendre davantage sur leur patrimoine et de participer à des pratiques traditionnelles (scotland.org).

2.3. Intégration scolaire et avantages à vie

La participation aux JTS peut encourager l'activité physique tout au long de la vie. De nombreux jeux traditionnels sont accessibles et peuvent être pratiqués à différents niveaux

de compétence, ce qui incite les individus à rester actifs tout au long de leur vie. Cela est particulièrement important pour lutter contre les modes de vie sédentaires et promouvoir la santé globale (OMS, 2021). En favorisant l'amour du mouvement et du jeu, les JTS peuvent contribuer au développement d'habitudes saines qui durent toute la vie.

Les recherches indiquent que l'intégration des TSG dans l'éducation physique peut améliorer la condition physique, les compétences sociales et la sensibilisation culturelle des élèves (Hartanto et al., 2021). Ces jeux nécessitent souvent un travail d'équipe, de stratégie et de communication, ce qui les rend idéaux pour développer des compétences essentielles à la vie quotidienne. De plus, les TSG peuvent être adaptés à différents groupes d'âge et niveaux de compétence, garantissant que tous les élèves peuvent participer et bénéficier de l'expérience.

En général, le sport joue un rôle important dans le développement des qualités personnelles qui sont essentielles pour réussir dans la vie professionnelle et personnelle. La participation au sport a été associée à l'amélioration du capital psychologique positif, qui comprend des attributs tels que la résilience, l'espoir, l'optimisme et l'auto-efficacité (Haydn et al. 2019).

La participation aux TSG peut favoriser le développement de « compétences plus douces », telles que le travail en équipe, l'empathie et la ponctualité, qui sont précieuses dans diverses situations de la vie et dans divers environnements professionnels. Par exemple, les participants aux programmes sportifs font souvent état d'une meilleure autodiscipline et de la capacité à faire des évaluations rationnelles de leur situation, ce qui contribue à une vision plus optimiste de la vie. De plus, les jeux sportifs traditionnels servent de plate-forme aux personnes de tout âge pour construire des réseaux sociaux et des amitiés, ce qui peut renforcer leur sentiment d'appartenance et leur auto-efficacité. Cet engagement social contribue non seulement à la croissance personnelle, mais offre également des voies vers des opportunités d'emploi, car les individus développent l'autonomie et la persévérance nécessaires pour poursuivre leurs objectifs (Haydn et al. 2019).

2.4. Favoriser l'inclusion grâce aux sports et jeux traditionnels

L'utilité des sports traditionnels pour promouvoir l'inclusion est de plus en plus reconnue dans le discours contemporain sur l'activité physique et l'engagement communautaire. Les sports traditionnels, souvent ancrés dans le patrimoine culturel, constituent un outil essentiel pour favoriser l'inclusion sociale, en particulier parmi les groupes marginalisés.

Les TSG peuvent contribuer de manière significative à l'inclusion sociale en offrant des plateformes accessibles de participation. Par exemple, Budiman souligne la nécessité de promouvoir les sports traditionnels pour accroître la sensibilisation et la participation des adolescents, suggérant que les initiatives gouvernementales peuvent stimuler l'intérêt et l'engagement envers ces activités (Budiman, 2023). Cela concorde avec les conclusions de Liu, qui souligne que le sport peut jouer un rôle crucial dans le renouvellement des quartiers et l'inclusion sociale, en particulier pour les groupes sous-représentés (Liu, 2008). En intégrant les sports traditionnels dans les programmes communautaires, les organisations peuvent créer des environnements inclusifs qui encouragent la participation de groupes

démographiques divers, y compris les personnes handicapées ou issues de milieux culturels différents (Rich et al., 2015).

De plus, l'adaptabilité des sports et des jeux traditionnels facilite leur intégration dans des cadres inclusifs. Sharpe et al. examinent des innovations telles que des versions adaptées de sports traditionnels, qui s'adressent aux personnes ayant des besoins éducatifs spéciaux et des handicaps, favorisant ainsi une atmosphère inclusive. Cette adaptabilité est reprise par Ekholm et al., qui soutiennent que le sport sert de levier pour une inclusion sociale plus large, soulignant l'importance d'atteindre les jeunes marginalisés par le biais d'activités sportives inclusives (Ekholm et al., 2019). Le modèle de capacité mixte, tel qu'exploré par Corazza et Dyer, illustre davantage la manière dont les sports traditionnels peuvent être restructurés pour promouvoir l'interaction entre les participants handicapés et non handicapés, renforçant ainsi la cohésion sociale (Corazza & Dyer, 2017).

En conclusion, les sports et jeux traditionnels constituent un moyen unique et efficace de promouvoir l'inclusion dans divers segments de la société. Leur adaptabilité, leur importance culturelle et leur potentiel d'engagement communautaire en font des atouts précieux dans les efforts visant à favoriser la cohésion sociale et la participation de populations diverses. L'intégration des sports traditionnels dans des cadres inclusifs non seulement améliore la participation, mais enrichit également les liens communautaires et l'identité culturelle.

2.5. Impact économique

L'un des impacts économiques les plus significatifs des Jeux sportifs traditionnels est la création d'emplois. Des entraîneurs et arbitres aux organisateurs d'événements et aux vendeurs, les Jeux sportifs traditionnels génèrent une variété d'opportunités d'emploi au sein des communautés locales. Par exemple, l'organisation d'un festival de sports traditionnels nécessite une main-d'œuvre qui comprend des planificateurs d'événements, du personnel de sécurité et du personnel d'accueil, ce qui crée des emplois et stimule l'économie locale (Hans, Westerbeek 2010). Les événements de Jeux sportifs traditionnels peuvent servir de dynamiseurs économiques majeurs pour les communautés locales. Ces événements attirent souvent de grandes foules, ce qui entraîne une augmentation des dépenses en matière d'hébergement, de nourriture et d'attractions locales.

Le tourisme est un autre aspect essentiel de l'impact économique des Jeux sportifs traditionnels. Des événements tels que les festivals ou les compétitions des Jeux sportifs traditionnels attirent des visiteurs de l'extérieur de la région, ce qui entraîne une augmentation des dépenses en matière d'hébergement, de restauration et d'attractions locales. Cette arrivée de touristes peut contribuer à soutenir les entreprises locales et à créer un environnement économique dynamique (cbi.eu 2023). Un bon exemple est la promotion du jeu sportif traditionnel « Balle au Tambourin » sur la page Web officielle d'information touristique de la ville de Montpellier (montpellier-france.com 2023) ou exemple de Saint-Sébastien (sansebastianturismoa.eus 2023).

De plus, les Jeux sportifs traditionnels peuvent gagner en reconnaissance, ils attirent souvent des sponsors et des investissements de diverses organisations. Ce soutien financier peut aider à promouvoir le sport, à améliorer les installations et à fournir des ressources pour la formation et le développement. Un financement accru peut également conduire à la professionnalisation de certains sports traditionnels, renforçant encore leur impact économique (traditionalsports.org).

En conclusion, les jeux sportifs traditionnels sont essentiels à l'identité culturelle, à l'engagement communautaire et au développement économique. En promouvant leur pratique et en préservant leurs caractéristiques uniques, les communautés peuvent favoriser la cohésion sociale et améliorer le bien-être de leurs membres. Les défis permanents posés par la modernisation et la mondialisation nécessitent un effort concerté pour célébrer et soutenir ces expressions culturelles inestimables.

3. Lignes directrices pour la transcription et la codification des sports et jeux traditionnels

Les sports et jeux traditionnels représentent des éléments essentiels du patrimoine culturel, reflétant les valeurs, l'histoire et les pratiques sociales des communautés. Cependant, l'absence de méthodes normalisées pour la transcription et la codification de ces activités a conduit à des incohérences dans leur documentation et leur préservation. Ce rapport visait à élaborer des lignes directrices complètes pour la transcription et la codification des sports et jeux traditionnels, garantissant leur représentation exacte et leur accessibilité pour les générations futures.

Ces lignes directrices sont conçues pour aider les chercheurs, les praticiens et les organisations culturelles à transcrire et à codifier efficacement les sports et les jeux traditionnels. En suivant ces étapes, les individus peuvent s'assurer que la documentation est complète, précise et culturellement significative.

Étape 1 : Rechercher et rassembler le contexte historique

- Identifier le sport/jeu : Sélectionnez le sport ou le jeu traditionnel à documenter.
- Effectuer des recherches de fond : recueillir des informations sur les origines historiques, l'évolution et l'importance culturelle du sport ou du jeu. Cela peut inclure :
 - Entretiens avec des praticiens et des membres de la communauté.
 - Revue de textes historiques, d'articles et de documentation existante.
 - Exploration du folklore et des traditions locales associées au sport ou au jeu.

Étape 2 : Documenter les règles

- Recueillir les règles officielles : Obtenir toutes les règles formalisées qui régissent le sport ou le jeu. Cela peut impliquer :
 - Consulter des livres de règles ou des manuels.
 - Interviewer des joueurs ou des arbitres expérimentés.

- Enregistrez les variations : Notez toutes les variations régionales ou culturelles dans les règles, car elles peuvent donner un aperçu de la diversité du sport ou du jeu.

Étape 3 : Décrire les techniques et les compétences

- Identifier les techniques clés : documenter les compétences et techniques essentielles requises pour pratiquer un sport ou un jeu. Cela peut inclure :
 - Mouvements physiques (par exemple, lancer, donner des coups de pied, courir).
 - Stratégies et tactiques employées par les joueurs.
- Créez des aides visuelles : utilisez des diagrammes, des photographies ou des vidéos pour illustrer les techniques et les compétences, améliorant ainsi la compréhension et l'accessibilité.

Étape 4 : Capturer la signification culturelle

- Étudier le contexte culturel : Étudier le rôle du sport ou du jeu au sein de la communauté. Tenir compte des éléments suivants :
 - Son importance dans les rassemblements sociaux, les festivals ou les rituels.
 - Les valeurs et les croyances qu'elle incarne.
- Documentez des histoires personnelles : recueillez des anecdotes et des récits de joueurs et de membres de la communauté qui mettent en évidence les liens émotionnels et culturels avec le sport ou le jeu.

Étape 5 : Organiser la documentation

- Créer un format structuré : Élaborez un format standardisé pour présenter les informations. Cela peut inclure :
 - Sections sur le contexte historique, les règles, les techniques et la signification culturelle.
 - Un glossaire de termes spécifiques au sport ou au jeu.
- Assurez la clarté et l'accessibilité : utilisez un langage clair et évitez le jargon pour rendre la documentation accessible à un public plus large.

Étape 6 : Réviser et valider

- Rechercher des commentaires : partagez le projet de documentation avec des experts, des praticiens et des membres de la communauté pour obtenir leurs commentaires et leur validation.
- Intégrer les révisions : apporter les ajustements nécessaires en fonction des commentaires pour garantir l'exactitude et l'exhaustivité.

Étape 7 : Publier et diffuser

- Choisissez un support : décidez du meilleur format de publication (par exemple, un livre imprimé, une ressource en ligne, une vidéo).
- Diffuser les lignes directrices : partager la documentation finale avec les parties prenantes concernées, notamment les établissements d'enseignement, les organisations culturelles et les groupes communautaires.

4. La codification des sports et jeux traditionnels non répertoriés

Cette section est tirée des rapports nationaux créés par les partenaires du projet (voir chapitre 1.1), qui comprenaient la codification des sports et jeux traditionnels non suivis, préparés conformément aux lignes directrices (voir chapitre 3).

L'ensemble REMIND TSG comprend 31 jeux différents de six pays. Ces jeux ont été sélectionnés par des experts et présentés dans les modèles des organisations partenaires : AEJEST, IRSIE, TRAKDOSK, MVI, INEFC, VLAS.

L'objectif principal du rapport était de donner une vue d'ensemble de cette gamme de jeux et d'aider les praticiens à trouver rapidement et efficacement les conseils nécessaires. Ces jeux sportifs traditionnels sont importants pour préserver l'identité culturelle en les pratiquant avec les nouvelles générations. Ils ont également une influence sur la création d'un engagement communautaire et l'amélioration du développement local. Il y a aussi un autre problème important. Ces jeux créent une occasion unique d'activer les citoyens, en particulier les enfants et les familles. Ils peuvent passer plus de temps ensemble en pratiquant différents jeux.

La majorité des jeux sélectionnés peuvent être pratiqués en extérieur, ce qui a une influence positive sur la santé et le bien-être des personnes. De nombreux jeux permettent de jouer en équipes intergénérationnelles : enfants avec leurs parents et seniors. Dans de nombreux cas, il n'est pas nécessaire d'avoir un quelconque équipement.

L'ensemble REMIND TSG permet de développer différentes compétences : motrices, sociales et cognitives.

4.1. Classification des TSG par type de jeu

La classification initiale a été développée en fonction du type de jeu, en tenant compte de divers facteurs tels que le nom natif du jeu et le pays dans lequel le jeu était reconnu.

Tableau 1. Classification des TSG par type de jeu

Type de TSG	Nom natif du jeu	Pays de jeu
1 Jeu de lancer	Le strac Ringo polonais Chapelle Jeu de quilles La marelle Lancer du fer à cheval Lancement de la forme de fromage	France Pologne Pologne Turquie Turquie Italie Italie

		Les bitlies de 6 7 ½ Krulbol Trabol Paapgooien Paggooien	Espagne Espagne Belgique Belgique Belgique Belgique
2	Jeu de balle	Le Chambot Zośka Ballon chasseur Jeu de quilles	France Pologne Turquie Turquie
3	Jeu de précision	Le palet gascon 8 quilles Le Chambot Le strac Zośka Bière 7 ½ Krulbol Pierbol Paapgooien Paggooien	France France France France Pologne Pologne Espagne Belgique Belgique Belgique Belgique
4	Jeu de batte et de balle	Palant Jeu de quilles Pallone col bracciale	Pologne Turquie Italie
5	Jeu de locomotion	Le palet gascon Mère garuche Chapelle Mendil Kapma Haut Yakan Je suis désolé Deve Cüce Dokuztas Sek sek Carrera de pierres	France France Pologne Turquie Turquie Turquie Turquie Turquie Turquie Turquie Espagne

6	Jeu de chat et d'attrape	Mère garuche Manipuler le capitaine Voler des pierres Le Marron	France Turquie Espagne Espagne
7	Jeu de force	Tirage de corde	Turquie
8	Jeu d'agilité	Trottoir	Italie
9	Jeu de main	Morra	Italie
10	Jeu de quilles	Pierbol	Belgique

Le tableau 2 illustre la répartition des différents types de jeux sportifs traditionnels (JST) au sein de l'ensemble des JST de Remind. Les jeux de lancer dominent avec 40 %, suivis des jeux de précision et de locomotion, chacun représentant 33,3 %. Les jeux de balle et les jeux de chat et de réception représentent tous deux 13,3 %. Les jeux de batte et de balle représentent 10 %, tandis que les jeux de force, d'agilité, de main et de quilles représentent chacun 3,3 %. Cela indique une importance significative accordée aux jeux de lancer et de précision, suggérant qu'ils sont les plus répandus ou les plus valorisés au sein de l'ensemble.

Tableau 2. Pourcentage de chaque type de jeu dans le REMIND TSG

Albu m	Type de TSG	% de l'ensemble de rappel TSG
1	Jeu de lancer (13)	40
2	Jeu de balle (4)	13,3
3	Jeu de précision (11)	33,3
4	Jeu de batte et de balle (3)	10
5	Jeu de locomotion (10)	33,3
6	Jeu de chat et de capture (4)	13,3
7	Jeu de force (1)	3,3

8	Jeu d'agilité (1)	3,3
9	Jeu de main (1)	3,3
10	Jeu de quilles (1)	3,3

4.2. Classification des TSG par caractère du jeu

Le tableau fournit une analyse comparative des jeux sportifs traditionnels (TSG) classés en formats compétitifs et non compétitifs. Chaque jeu est répertorié avec son nom natif et anglais, mettant en évidence la diversité culturelle et la portée mondiale de ces activités.

L'ensemble des jeux REMIND TSG a été analysé en fonction du caractère du jeu. Au cours de l'étude, la majorité des jeux ont été identifiés comme des jeux compétitifs 20 (64,5%). En tant que jeux non compétitifs, seuls 4 d'entre eux ont été indiqués (12,9%). Il est également important de souligner qu'il existe également des jeux 7 (22,5%) qui peuvent être joués dans les deux options, en tant que jeux compétitifs ou non compétitifs.

Tableau 3. Classification par format

COMPÉTITIF		NON CONCURRENTIEL	
Nom natif de TSG	Nom anglais de TSG	Nom natif de TSG	Nom anglais de TSG
Le palet gascon	La rondelle gasconne	Le palet gascon	La rondelle gasconne
Quilles de 8	8 quilles	Quilles de 8	8 quilles
Le strac	Le disque	Mère garuche	
Ringo polonais	anneau polonais	Le Chambot	
Zośka	Sac à pied	Le strac	Le disque
Bièvre	Les Spillins	Ringo polonais	anneau polonais
Palant	Jeu de batte et de balle	Zośka	Sac à pied
Capitaine de manche	Captan tutma	Chapelle	Chapelle
Ballon chasseur	Haut Yakan	Carrera de pierres	Course de pierres
Tirage de corde	Je suis désolé	7 ½	7 ½
Chameau nain	Deve Cüce	Paapgooien	Paapgooien
Jeu de quilles	Dokuztas		
Marelle	Sek sek		

Trottoir	Toupie		
Lancer du fer à cheval	Lancer de fer à cheval		
Morra	Morra		
Pallone col bracciale	Jeu de balle avec bracelet		
Lancement de la forme de fromage	Lancer de fromage		
Les bitlies de 6	Quilles six		
7 ½	7 ½		
Voler des pierres	Voler des pierres		
Le Marron	Le marro		
Krulbol	Krulbol		
Trabol	Trabol		
Pierbol	Pierbol		
Paapgooien	Paapgooien		
Paggooien	Paggooien		

Dans la catégorie compétitive, des jeux comme « Le palet gascon », « Quilles de 8 » et « Polskie ringo » sont mis en avant, ce qui indique leur nature structurée et leur potentiel de compétition organisée. Ces jeux ont souvent des règles établies et sont pratiqués avec l'intention de gagner, ce qui est typique des sports de compétition.

À l'inverse, la catégorie non compétitive comprend des jeux tels que « Le chambot » et « Paapgooien », qui peuvent être davantage axés sur la participation et le plaisir plutôt que sur la compétition. Cette catégorie comprend également des jeux comme « Mère garuche » et « Kapela » (Chapelle), suggérant une approche plus détendue où l'accent est mis sur l'interaction sociale et l'expression culturelle plutôt que sur la victoire.

Le tableau révèle également un certain chevauchement, certains jeux comme « Le strac » apparaissant dans les deux catégories, ce qui suggère une certaine flexibilité dans la manière dont ces jeux peuvent être joués. Cette double liste indique que certains TSG peuvent être adaptés pour s'adapter à des environnements compétitifs ou non compétitifs, en fonction du contexte ou des préférences des participants.

4.3 Classification des TSG selon la zone de jeu

Le tableau présente une collection de sports et jeux traditionnels (TSG) classés en activités d'intérieur et de plein air. Chaque catégorie répertorie les noms natifs et anglais de ces jeux.

Tableau 4. RAPPEL TSG fixé par zone de jeu

INTÉRIEUR		DE PLEIN AIR	
Nom natif de TSG	Nom anglais de TSG	Nom natif de TSG	Nom anglais de TSG
Le palet gascon	La rondelle gasconne	Le palet gascon	La rondelle gasconne
Quilles de 8	8 quilles	Quilles de 8	8 quilles
Mère garuche		Mère garuche	
Le strac	Le disque	Le Chambot	
Ringo polonais	anneau polonais	Le strac	Le disque
Zośka	Sac à pied	Ringo polonais	anneau polonais
Bièvre	Les Spillins	Zośka	Sac à pied
Chapelle	Chapelle	Palant	Jeu de batte et de balle
Captan tutma	Capitaine de manche	Chapelle	Chapelle
Haut Yakan	Ballon chasseur	Captan tutma	Capitaine de manche
Je suis désolé	Tirage de corde	Haut Yakan	Ballon chasseur
Deve Cüce	Chameau nain	Je suis désolé	Tirage de corde
Dokuztas	Jeu de quilles	Deve Cüce	Chameau nain
Sek sek	Marelle	Dokuztas	Jeu de quilles
Trottoir	Toupie	Sek sek	Marelle
Morra	Morra	Trottoir	Toupie
Pallone col bracciale	Jeu de balle avec bracelet	Lancer du fer à cheval	Lancer de fer à cheval
Les bitlies de 6	Quilles six	Morra	Morra
Carrera de pierres	Course de pierres	Pallone col bracciale	Jeu de balle avec bracelet
7 ½	7 ½	Lancement de la forme de fromage	Lancer de fromage
Voler des pierres	Voler des pierres	Les bitlies de 6	Quilles six
Le Marron	Le marro	Carrera de pierres	Course de pierres
Krulbol	Krulbol	7 ½	7 ½
Trabol	Trabol	Voler des pierres	Voler des pierres

Pierbol	Pierbol	Le Marron	Le marro
-	-	Krulbol	Krulbol
-	-	Paapgooien	Paapgooien
-	-	Paggooien	Paggooien

La classification des sports et jeux traditionnels (TSG) en catégories intérieures et extérieures dépend principalement de l'espace dont ils ont besoin. Les jeux d'intérieur nécessitent généralement moins d'espace et sont destinés à des espaces clos, tandis que les jeux d'extérieur nécessitent souvent plus d'espace pour le mouvement et l'activité.

Il est intéressant de noter que 22 jeux peuvent être joués à l'intérieur comme à l'extérieur. Cela montre leur flexibilité et leur large attrait, car ils peuvent s'adapter à différents environnements. Par exemple, des jeux comme « Le palet gascon » et « Quilles de 8 » fonctionnent bien dans les deux environnements, prouvant qu'ils peuvent s'adapter facilement.

En revanche, six sports se jouent uniquement en extérieur. Ces derniers nécessitent probablement des espaces plus grands ou des conditions extérieures spécifiques, mettant l'accent sur l'activité physique et le fait de se trouver dans un cadre naturel.

Il existe également trois jeux qui se jouent uniquement en intérieur. Ceux-ci peuvent impliquer une stratégie ou des configurations mieux adaptées aux espaces clos, mettant l'accent sur l'interaction et l'engagement. Des jeux comme « Bierki » (Spillikins) et « Kapela » (Chapelle) entrent généralement dans cette catégorie, car ils se concentrent sur le jeu stratégique et l'interaction sociale dans un environnement contrôlé.

4.4. Classement général des TSG par pays (par ordre alphabétique)

Ce tableau organise les jeux traditionnels par pays, en fournissant leurs noms natifs et anglais lorsqu'ils sont disponibles.

Tableau 5. Classification des TSG par pays partenaire du projet

Pays de jeu	Nom natif de TSG	Nom anglais de TSG
Belgique	Krulbol	Krulbol
	Trabol	Trabol
	Pierbol	Pierbol
	Paapgooien	Paapgooien
	Paggooien	Paggooien

France	Le palet gascon	La rondelle gasconne
	Quilles de 8	8 quilles
	Mère garuche	-
	Le Chambot	-
	Le strac	Le disque
Italie	Trottoir	Toupie
	Lancer du fer à cheval	Lancer de fer à cheval
	Morra	Morra
	Pallone col bracciale	Jeu de balle avec bracelet
	Lancement de la forme de fromage	Lancer de fromage
Pologne	Ringo polonais	anneau polonais
	Zośka	Sac à pied
	Bièvre	Les Spillins
	Palant	Jeu de batte et de balle
	Chapelle	Chapelle
Espagne	Les bitlies de 6	Quilles six
	Carrera de pierres	Course de pierres
	7 ½	7 ½
	Voler des pierres	Voler des pierres
	Le Marron	Le marro
Turquie	Captan tutma	Capitaine de manche
	Haut Yakan	Ballon chasseur
	Je suis désolé	Tirage de corde
	Deve Cüce	Chameau nain
	Dokuztas	Jeu de quilles
	Sek sek	Marelle

5. La transcription des sports et jeux traditionnels non traités

5.1. Le REMIND SET de Belgique

5.1.1. *Krulbol*

- Type : Jeu de lancer et de précision, similaire au bowling.
- Caractère : Compétitif.
- Zone de jeu : Intérieur et extérieur.
- Equipement : 6 boules de krulbol, 2 piquets en bois, terrain sablonneux plat (12 x 3 m).
- Joueurs : 2 à 8, âgés de 10 à 90 ans.
- Compétences développées :
 - Moteur : précision, puissance
 - Social : coopération
 - Cognitif : tactique, concentration.
- Règles de base : Lancez une boule ronde plus près du piquet que l'adversaire (ou les adversaires) ; les boules pèsent 3 à 4 kg.
- Options inclusives : accessibles à tous les âges et à tous les sexes, y compris aux personnes handicapées.

Figure 1. Krulbol



Source : VLAS, jeu en plein air Krulbol

5.1.2. *Trabol*

- Type : Jeu de lancer, similaire au bowling.
- Caractère : Compétitif.
- Zone de jeu : Intérieur.
- Equipement : Bornes en bois, couloir creux de 18m appelé Tra.
- Joueurs : 2 à 6, âgés de 10 à 90 ans.

- Compétences développées :
 - Moteur : précision, puissance, technique de lancer
 - Social : coopération
 - Cognitif : tactique, concentration.
- Règles de base : Faites rouler des boules de bois le plus près possible d'un point près de la fin d'une piste creuse ; faites du slalom pour dépasser les obstacles.
- Options inclusives : accessibles à tous les âges et à tous les sexes, y compris aux personnes handicapées.

Figure 2. Trabol



Photographe Dany Ophals (membre du Trabolclub 'De Krabbers')



5.1.3.Pierbol

- Type : Jeu de précision et de quilles, similaire au bowling.
- Caractère : Compétitif.
- Zone de jeu : Intérieur.
- Matériel : Surface plane (2/2m), quilles, demi-boule/hémisphère.
- Joueurs : 2 à 10, âgés de 8 à 80 ans.
- Compétences développées :
 - Moteur : précision, technique de lancer
 - Social : jouer ensemble
 - Cognitif : tactique.
- Règles de base : renversez autant de quilles que possible avec un hémisphère roulant ; vous devez dépasser le « fou » avant de renverser le premier cône.
- Options inclusives : accessibles à tous les âges et à tous les sexes, y compris aux personnes handicapées.

Figure 3. Pierbol



Source : VLAS, jeu d'intérieur Pierpol

5.1.4.Paapgooin

- Type : Jeu de lancer.
- Caractère : Compétitif et non compétitif.

- Zone de jeu : Extérieur.
- Matériel : 8 disques à lancer en métal, 12 mètres de gazon, pièces de monnaie, bâton en bois de 10 cm.
- Joueurs : 2 à 8, âgés de 8 à 80 ans.
- Compétences développées :
 - Moteur : précision, technique de lancer
 - Social : coopération
 - Cognitif : tactique.
- Règles de base : jetez des disques métalliques à proximité de pièces sur un « paap » ; continuez jusqu'à ce que toutes les pièces soient gagnées.
- Options inclusives : accessibles à tous les âges et à tous les sexes, y compris aux personnes handicapées.

Figure 4. Paapgooien



Source : VLAS, jeu en plein air Paapgooien

5.1.5. Paggoien

- Type : jeu de lancer et jeu de précision
- Caractère : Compétitif
- Zone de jeu : Extérieur.

- Matériel : 8 bâtons de lancer en bois (batte – piquet – masse), 15 mètres de pelouse (plate, 4 m de large – herbe ou gravier), trépied en bois (2 m de haut) avec gabarit de distance
- Joueurs : 2 à 8, âgés de 12 à 80 ans.
- Compétences développées :
 - Moteur : précision, puissance, technique
 - Social : coopération
 - Cognitif : tactique.
- Règles de base : Lancer un bâton en bois de manière à ce que son extrémité épaisse se coince entre les poteaux du trépied en bois qui se trouve 15 mètres plus loin. Si aucune équipe n'y parvient, les points sont attribués à l'équipe qui a lancé le bâton le plus proche du milieu des trois piquets.
- Options inclusives : accessibles à tous les âges et à tous les sexes, y compris aux personnes handicapées.

Figure 5. Paggooien



Source : VLAS, tournoi openair Paggooien, 25 août 2024

5.2. Le REMIND SET de France

5.2.1. La rondelle gasconne (Le Palet Gascon)

- Type : Jeu de précision
- Caractère : Compétitif et non compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : Bolo, disque métal (palette)
- Joueurs: 2
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination œil-main, précision, équilibre, dextérité manuelle
 - Social : respect des règles, gestion des émotions, interaction sociale
 - Cognitif : stratégie, concentration.
- Règles de base : Les joueurs lancent des palettes pour renverser un bolo avec des pièces dessus, marquant des points en fonction des positions des pièces.
- Options inclusives : ajustez les distances de lancer, modifiez la taille et le poids de l'équipement, introduisez des points bonus et autorisez le jeu en équipe.

Figure 6. Palet Gascon



Photographe Biel Pubill

5.2.2. 8 Quilles (Quilles de 8)

- Type : Jeu de quilles
- Caractère : Compétitif et non compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur

- Matériel : Quilles, ballon
- Joueurs : 2, âgés de 10 ans et plus
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, précision, équilibre
 - Social : travail d'équipe, communication, esprit sportif
 - Cognitif : stratégie, résolution de problèmes, concentration.
- Règles de base : Les joueurs lancent une balle pour faire tomber des quilles disposées en triangle, le score étant basé sur le nombre de quilles renversées.
- Options inclusives : utilisez du matériel léger, ajustez les distances et fournissez une assistance technique.

Figure 7. Quilles du 8



Le photographe Pere Lavega

5.2.3. Mère Garuche

- Type : Jeu de chat et d'attrape
- Caractère : Compétitif et non compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : Écharpe roulée (garuche)
- Joueurs : 10-20 adultes
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, agilité, équilibre
 - Social : travail en équipe, communication, respect des règles
 - Cognitif : stratégie.
- Règles de base : Les joueurs évitent d'être touchés par « la mère » et peuvent devenir « son enfant » s'ils sont touchés.
- Options inclusives : adapter l'aire de jeu, créer des équipes équilibrées et prévoir des zones de repos.

Figure 8. Mère Gruche



Le photographe Pere Lavega

5.2.4. Le Chambot

- Type : Jeu de balle
- Caractère : Compétitif et non compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : Maillet, balle (la choule)
- Joueurs : 4 à 6, à partir de 10 ans
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, équilibre, agilité
 - Social : travail d'équipe, communication, respect
 - Cognitif : stratégie, prise de décision, anticipation.
- Règles de base : Les équipes s'affrontent pour amener la balle au plus près d'une cible à l'aide de maillets.
- Options inclusives : utiliser des équipements variés, des règles flexibles et fournir une assistance technique.

Figure 9. Chambot

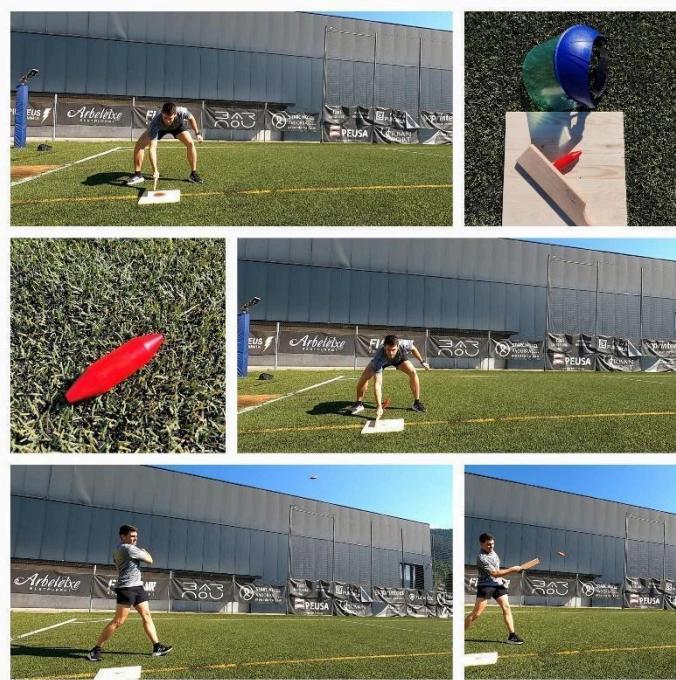


Le photographe Pere Lavega

5.2.5. Le Strac (« Le Disque »)

- Type : Jeu de lancer
- Caractère : Compétitif et non compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : Bâtons (bâtonnet et quinet)
- Joueurs : 4 à 6, à partir de 10 ans
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, équilibre, précision
 - Social : travail d'équipe, interaction, respect
 - Cognitif : stratégie, prise de décision, anticipation.
- Règles de base : Les équipes marquent des points en frappant une cible avec un bâton.
- Options inclusives : utilisez des bâtons légers, des cibles visibles et fournissez une assistance technique.

Figure 10. Le strac



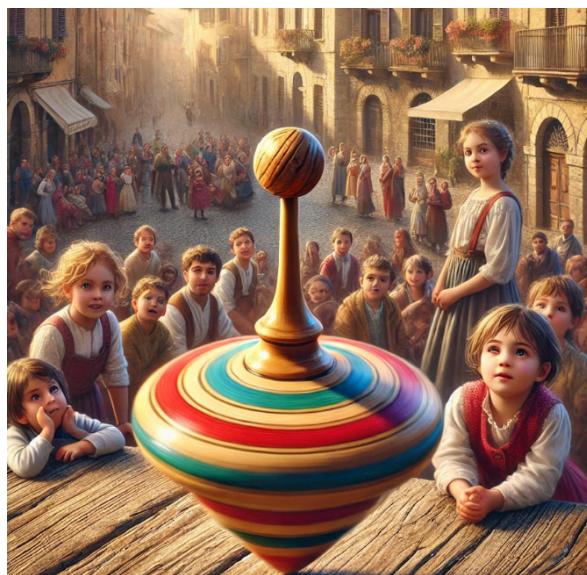
Le photographe Aaron Rillo

5.3. Le REMIND SET d'Italie

5.3.1. *Trottola (Toupie)*

- Type : Jeu d'adresse
- Caractère : Compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : Longe, ficelle, surface plane
- Joueurs : Individuels ou équipes (3-5 joueurs)
- Âge : 6+
- Compétences développées :
 - Motricité : contrôle musculaire, précision
 - Social : travail d'équipe
 - Cognitif : stratégie.
- Règles de base : Une corde est enroulée autour d'une toupie qui est lancée pour lui donner un mouvement rotatif. Les variantes incluent la rotation sur une surface, sur la paume de la main ou au plus près d'un point défini.
- Options inclusives : Convient aux personnes ayant des caractéristiques physiques différentes ; hauteur de la surface de jeu réglable.

Figure 11.Trottola



Créé par AI.webp

5.3.2. *Lancio del Ferro di Cavallo (lancer du fer à cheval)*

- Type : Jeu de lancer
- Caractère : Compétitif
- Surface : Extérieur
- Matériel : Fers à cheval, bâton (« piantone »), terrain carré
- Joueurs : Deux ou équipes de deux
- Âge : 6+

- Compétences développées :
 - Moteur : précision
 - Social : communication
 - Cognitif : pensée stratégique.
- Règles de base : les joueurs lancent des fers à cheval vers un bâton à une distance de 6 mètres. Les points sont marqués pour l'atterrissement à l'intérieur de la zone ou pour la fourche du bâton.
- Options inclusives : Ouvert à tous les âges et à toutes les capacités physiques ; équipement et distances réglables.

Figure 12.Lancio del Ferro di Cavallo



Créé par AI.webp

5.3.3. Morra

- Type : Jeu de main
- Caractère : Compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Equipment: Aucun
- Joueurs : 2-4
- Âge : 10+
- Compétences développées :
 - Moteur : réflexes
 - Social : communication non verbale
 - Cognitif : prise de décision rapide.
- Règles de base : Les joueurs montrent simultanément un nombre avec leurs doigts, dans le but de deviner la somme.
- Options inclusives : ouvertes à tous les genres avec une participation égale.

Figure 13. Morra

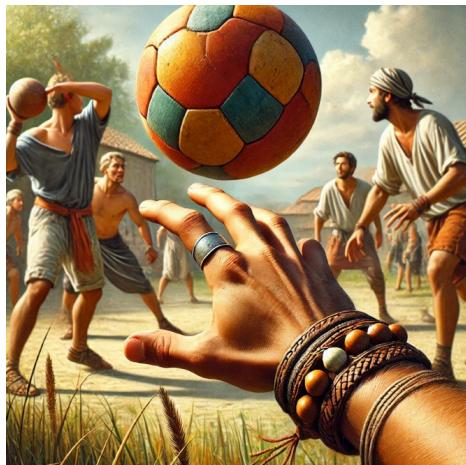


Créé par Al.webp

5.3.4. Pallone col Bracciale (Jeu de balle avec bracelet)

- Type : Jeu de batte et de balle
- Caractère : Compétitif
- Surface : Extérieur et intérieur
- Equipment : Ballon en cuir, brassard en bois, terrain
- Joueurs : Deux équipes de trois
- Âge : 8+
- Compétences développées :
 - Moteur : force
 - Social : collaboration
 - Cognitif : stratégie.
- Règles de base : Les joueurs frappent la balle avec un bracelet dans le camp adverse. Des points sont marqués si la balle est envoyée par-dessus le bord ou si l'adversaire la frappe après plus d'un rebond.
- Options inclusives : les règles peuvent être ajustées pour les ligues non officielles ; ouvertes à différents groupes d'âge et origines culturelles.

Figure 14. Pallone col Bracciale



Créé par Al.webp

5.3.5 Lancia della Forma di Formaggio (lancer du fromage)

- Type : Jeu de lancer
- Caractère : Compétitif
- Surface : Extérieur
- Matériel : Meules à fromage, longes
- Joueurs : 2 ou équipes de 2 à 4
- Âge : 15+
- Compétences développées :
 - Moteur : force
 - Social : valorisation des traditions
 - Cognitif : stratégie.
- Règles de base : Les joueurs lancent une meule de fromage pour la faire rouler le plus loin possible. Le gagnant est celui qui la fait rouler le plus loin après un nombre de lancers défini.
- Options inclusives : ouvertes à tous les sexes et à tous les âges ; valorisent la diversité culturelle locale.

Figure 15.Lancio della Forma di Formaggio



Créé par AI.webp

5.4. Le REMIND SET de Pologne

5.4.1. Ringo polonais

- Type : Jeu de lancer
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieure et extérieure, avec un terrain de 18m x 9m, modulable.
- Matériel : Bouée(s) en caoutchouc, filet.
- Joueurs : 2 à 6, à partir de 9 ans.
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, précision, rapidité, souplesse
 - Social : coopération, team-building, compétition
 - Cognitif : réflexion stratégique, prise de décision.
- Règles de base : servir le ringo depuis derrière la ligne de fond ; viser à marquer 15 points par set ; le jeu dure 2 ou 3 sets ; les fautes incluent attraper avec les deux mains, tenir le ringo trop longtemps ou faire des pas excessifs.
- Options incluses : Filet inférieur, ringo avec signaux sonores/lumineux, terrain réglable.

Figure 16. Ringo polonais



Source : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C3%B3%C5%82ko_ringo.jpg

5.4.2. Zoška (sac à pied)

- Type : Jeu de balle et de précision
- Caractère : Compétitif et non compétitif.
- Aire de jeu : Intérieure et extérieure.
- Matériel : Footbag rempli d'orge ou de sable.
- Joueurs : 2 à 6, à partir de 7 ans.
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, précision, équilibre, souplesse
 - Social : interaction, communication, compétition
 - Cognitif : prise de décision, attention.

- Règles de base : Les joueurs se tiennent en cercle et lancent le ballon en utilisant n'importe quelle partie du corps, à l'exception des mains. Les fautes incluent le fait de laisser tomber le ballon à l'intérieur du cercle ou de traverser le cercle d'un autre joueur.
- Options inclusives : pas de cercles, distances plus petites, jeu non compétitif.

Figure 17. Zoška



Source : <https://www.istockphoto.com/pl/portfolio/Ezekiel11>

5.4.3. Bierki (Spillikins, Bâtons de ramassage)

- Type : Jeu de précision
- Caractère : Compétitif.
- Zone de jeu : Intérieur.
- Matériel : Ensemble de spillikins traditionnels.
- Joueurs : 2 à 6, recommandé 4, à partir de 8 ans.
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, précision
 - Social : socialisation, patience, compétition
 - Cognitif : concentration, réflexion stratégique, prise de décision.
- Règles de base : Les joueurs lancent et attrapent des spillikins, en essayant de collecter ceux qui rapportent le plus de points ; le gagnant a le plus de points.
- Options inclusives : attraper à deux mains, plus gros spillikins, jeu non compétitif.

Figure 18. Bierki



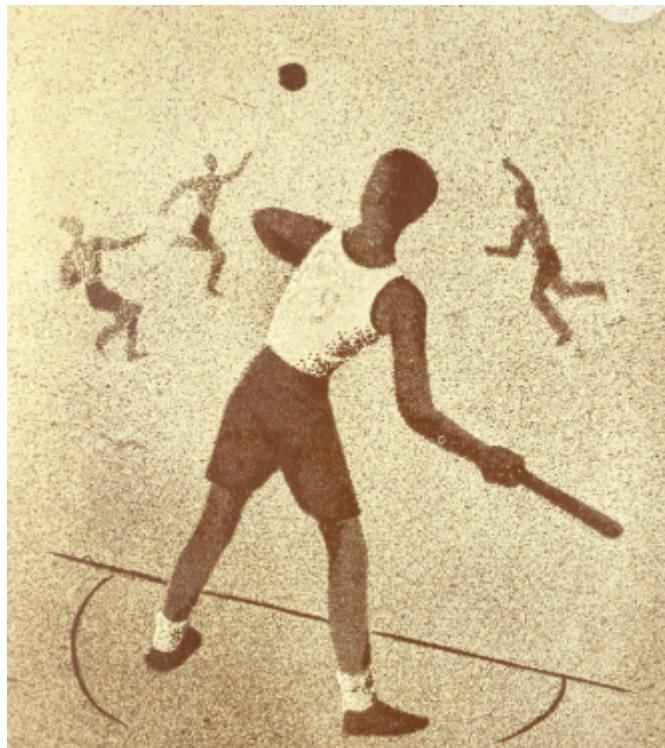
Source :

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bierki_w_Poznaniu_-_sierpie%C5%84_2021.jpg

5.4.4. Palant (jeu de batte et de balle, baseball)

- Type : Jeu de batte et de balle
- Caractère : Compétitif.
- Zone de jeu : Extérieur.
- Matériel : Ballon, batte.
- Joueurs : Deux équipes d'environ 10 joueurs chacune, âgés de 7 ans et plus.
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, précision, vitesse, force
 - Social : team building, interaction, communication, compétition
 - Cognitif : prise de décision, attention, tactique.
- Règles de base : Joué sur un terrain rectangulaire ; les joueurs frappent la balle et courrent pour marquer des points ; les équipes changent après trois coups ou réceptions infructueuses.
- Options inclusives : Règles modifiées adaptées aux capacités des joueurs.

Figure 19. Palant



Source :

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_\(1901-1939\)_-_Palant_technika,_taktyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3w_i_organizacyjnych_-_ok%C5%82adka.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_(1901-1939)_-_Palant_technika,_taktyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3w_i_organizacyjnych_-_ok%C5%82adka.png)

5.4.5. Kapela (Chapelle)

- Type : Jeu de lancer et de locomotion
- Caractère : Non compétitif.
- Aire de jeu : Intérieure et extérieure.
- Matériel : 5 blocs, 10 boules/anneaux, chapeau/casquette.
- Joueurs : 4 à 10, à partir de 3 ans.
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination, exactitude, rapidité, précision
 - Social : communication, interaction, compétition
 - Cognitif : prise de décision, tactique.
- Règles de base : Les joueurs doivent renverser une structure et récupérer leur balle tout en évitant d'être touchés par le « gardien ».
- Options inclusives : Règles modifiées adaptées aux capacités des joueurs.

5.5. Le REMIND SET d'Espagne

5.5.1. Les Bitlles de 6 (Bowling Six)

- Type : Jeu de lancer
- Caractère : Compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : 6 boules en bois et 3 mailles
- Joueurs : 2 à 6, à partir de 8 ans
- Compétences développées :
 - Motricité : lancer précis, coordination œil-main, équilibre
 - Social : travail en équipe, respect des règles, résolution de conflits
 - Cognitif : prise de décision, planification, résolution de problèmes.
- Objectif : faire tomber 5 des 6 quilles en 1 à 3 lancers.
- Notation : Les points varient de 0 à 10, avec des scores spécifiques pour différents nombres de quilles abattues.
- Options inclusives : Des modifications peuvent être apportées aux matériaux (taille et poids), aux distances de lancer ou au système de notation pour diminuer la difficulté du jeu.

Figure 20. Les piqûres



Le photographe Pere Lavega

5.5.2. Carrera de Piedras (Course de Pierres)

- Type : Course
- Caractère : Non compétitif

- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : 5 pièces de bois par participant
- Joueurs : 3-6, 9 ans et plus
- Compétences développées :
 - Motricité : course, agilité, coordination
 - Social : prise de parole, collaboration, communication
 - Cognitif : réflexion stratégique, mémoire, concentration.
- Objectif : Récupérer toutes les pièces dans le temps le plus court possible.
- Options inclusives : des modifications peuvent être apportées au type d'interaction entre les joueurs (par exemple, jouer en binôme)

Figure 21. Carrera de Piedras



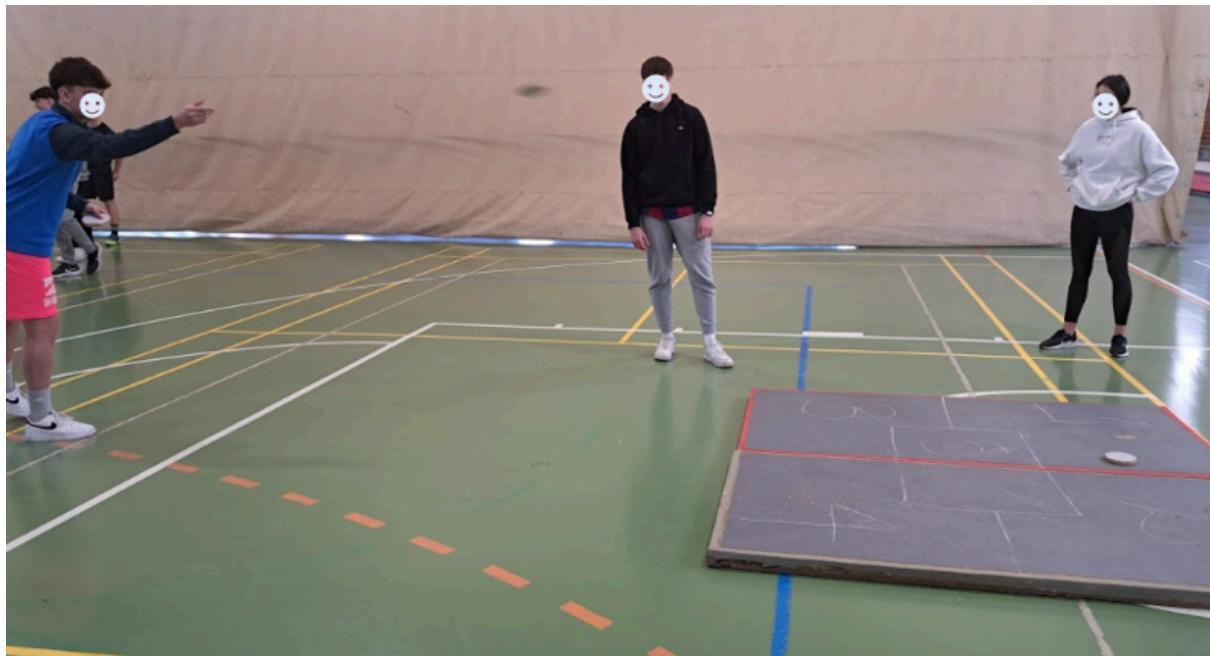
Photographe Verónica Muñoz Arroyave

5.5.3. 7 ½ (sept et demi)

- Type : Jeu de lancer et de précision
- Caractère : Compétitif et non compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : Planche et pièces en bois ou semelles de chaussures
- Joueurs : 3-6, 9 ans et plus
- Compétences développées :
 - Motricité : précision, coordination œil-main, contrôle de la force
 - Social : tour de rôle, encouragement, fair-play

- Cognitif : prise de décision stratégique, compétences mathématiques, concentration.
- Objectif : Obtenir un score le plus proche possible de 7,5 points sans le dépasser.
- Options incluses : La distance de lancer et le système de notation peuvent être modifiés pour simplifier le jeu.

Figure 22. 7 1/2



Photographe Verónica Muñoz Arroyave

5.5.4. Robar Piedras (Voler des pierres)

- Type : Jeu de chat et d'attrape
- Caractère : Compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Matériel : 20 ballons, 10 par équipe
- Joueurs : 8 par équipe, âgés de 12 ans et plus
- Compétences développées :
 - Moteur : vitesse de course, agilité, endurance
 - Social : travail en équipe, communication, responsabilité
 - Cognitif : réflexion stratégique, résolution de problèmes, conscience de la situation.
- Objectif : Récupérer tous les ballons de votre équipe sur le terrain adverse.
- Options inclusives : Des modifications peuvent être apportées au type d'interaction entre les joueurs (par exemple, jouer en binôme), au matériel (ballons adaptés aux besoins des joueurs) et en simplifiant le système de notation pour améliorer la compréhension.

Figure 23. Détruire les pierres



Photographe Verónica Muñoz Arroyave

5.5.5. Le Marro

- Type : Jeu de chat et d'attrape
- Caractère : Compétitif
- Surface : Intérieur et extérieur
- Equipement : Pas d'équipement spécifique, mais dossards recommandés
- Joueurs : 8 par équipe, âgés de 9 ans et plus
- Compétences développées :
 - Moteur : vitesse de course, agilité, endurance
 - Social : travail en équipe, communication, responsabilité
 - Cognitif : réflexion stratégique, résolution de problèmes, conscience de la situation.
- Objectif : Capturer tous les adversaires en quittant la base et en disant « marro ».
- Options inclusives : des modifications peuvent être apportées au type d'interaction entre les joueurs (par exemple, jouer en binôme) et simplifier le système de notation pour améliorer la compréhension.

Figure 24. Marro



Le photographe Pere Lavega

5.6.Le REMIND SET de Turquie

5.6.1. Kaptan tutma (Capitaine de poignée)

- Type : Jeu de chat et d'attrape
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieur et extérieur
- Équipement : Mouchoir, Maillot d'équipe
- Joueurs : 13 (10 titulaires, 3 remplaçants)
- Âge : 6+
- Compétences développées :
 - Motricité : contrôle musculaire et agilité, coordination œil-main.
 - Social : autodiscipline, travail en équipe, gestion des conflits, motivation d'équipe
 - Cognitif : concentration, stratégie, gestion du stress.
- Règles de base : Les joueurs doivent prendre un mouchoir et franchir leur ligne d'arrivée dans les 30 secondes pour marquer un point. S'ils sont touchés, ils sont éliminés pour le set.
- Options inclusives : Accessible à tous les âges et à tous les sexes. Également possible pour les personnes handicapées (selon le type de handicap)

Figure 25. Mendil Kapma



Source :

<https://www.bayburtrehberi.com/bayburt-rehberi/bayburt-kulturu/cocuk-oyunlari/mendil-kapmaca>

5.6.2. Yakan top (balle au prisonnier)

- Type : Jeu de lancer et de locomotion
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieur et extérieur

- Équipement : Ballon, Maillot d'équipe
- Joueurs : 10 (8 titulaires, 2 remplaçants)
- Âge : 8+
- Compétences développées :
 - Moteur : rapidité, précision et souplesse
 - Social : esprit sportif, gestion des conflits, motivation des équipes
 - Cognitif : stratégie, gestion du stress.
- Règles de base : Les joueurs du milieu tentent d'éviter d'être touchés par les balles lancées par les joueurs vers les buts. Attraper une balle donne une vie supplémentaire.
- Options inclusives : Les femmes et les hommes peuvent participer aux mêmes compétitions sans distinction, et il existe une égalité absolue de considération entre les deux sexes.

Figure 26. Sommet de Yakan



Source : <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

5.6.3. İp çekme (Tirer la corde)

- Type : Jeu de force et de locomotion
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieur et extérieur
- Equipment : Corde
- Joueurs : 10 (5+5)
- Âge : 10+
- Compétences développées :
 - Motricité : coordination main-bras-corps, contrôle musculaire, précision
 - Social : motivation de groupe, gestion des conflits, travail en équipe

- Cognitif : focalisation, planification, concentration.
- Règles de base : Les équipes s'affrontent pour franchir une ligne médiane. L'équipe qui remporte deux des trois tirages au sort gagne.
- Options inclusives : Les femmes et les hommes peuvent jouer ensemble. S'il existe un terrain adapté aux personnes handicapées.

5.6.4. Deve Çüce (Chameau nain)

- Type : Jeu de locomotion
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieur et extérieur
- Equipment: Aucun
- Joueurs : Au moins 6
- Âge : 4+
- Compétences développées :
 - Moteur : contrôle musculaire, vitesse
 - Social : interaction, adaptation
 - Cognitif : concentration, flexibilité cognitive.
- Règles de base : Les joueurs doivent suivre les ordres pour se lever ou s'accroupir. Les actions incorrectes entraînent l'élimination.
- Options inclusives : Il s'agit d'un jeu amusant pour les garçons et les filles destiné aux plus jeunes. Il peut également être utilisé comme un jeu simple pour les personnes handicapées.

Figure 27. Deve Cüce



Source :

https://www.facebook.com/photo/?fbid=1424915630892389&set=a.370161259701170&locale=cx_PH

5.6.5. Dokuztaş (Quilles)

- Type : Jeu de balle, batte et balle, et jeu de lancer
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieur et extérieur
- Matériel : Deux bâtons (30 cm et 70-80 cm)
- Joueurs : 2 groupes
- Âge : 8+
- Compétences développées :
 - Moteur : Être rapide, précis
 - Social : coopération, harmonie au sein de l'équipe
 - Cognitif : Mesure les objets, reconnaît les formes géométriques.
- Règles de base : Les joueurs frappent un petit bâton dans les airs et tentent de l'attraper ou de le frapper avec un autre bâton. Le jeu consiste à frapper et à attraper de manière stratégique.
- Options inclusives : Bien qu'il soit généralement connu comme un jeu réservé aux hommes, il peut être pratiqué sans distinction de sexe. Il est également possible d'organiser le jeu pour les personnes handicapées.

Figure 28. Dokuz



Source: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

5.6.6. Sek sek (marelle)

- Type : Jeu de lancer, de locomotion et de saut
- Caractère : Compétitif
- Aire de jeu : Intérieur et extérieur
- Matériel : Craie, Pierre
- Joueurs : Au moins 2
- Âge : 6+
- Compétences développées :
 - Motricité : saut, équilibre
 - Social : suivi et motivation
 - Cognitif : perception géométrique, mathématiques.
- Règles de base : Les joueurs lancent une pierre sur des cases dessinées et sautent à travers elles sans marcher sur les lignes ni perdre l'équilibre.
- Options inclusives : Généralement pratiqué par les filles. Mais les garçons aiment aussi jouer dans la tranche d'âge plus jeune. C'est également possible pour les personnes handicapées.

Figure 29. Sek sek



Source : <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

Résumé

Le rapport « Jeux et sports traditionnels : des souvenirs à distance pour favoriser l'avenir » de REMIND fournit un aperçu complet des efforts du projet visant à utiliser les jeux et sports traditionnels (JTS) comme outils de développement socio-économique à travers l'Europe. Le rapport commence par souligner les principaux objectifs du projet, qui incluent la réalisation de recherches comparatives pour identifier les JTS non suivis et l'élaboration de lignes directrices pour leur codification. Cela est crucial car l'absence de transcription appropriée peut conduire à la dispersion et à l'abandon éventuel de ces jeux, entraînant une perte culturelle, historique et sportive pour la communauté.

Le deuxième lot de travail (WP2) du projet REMIND s'est concentré sur l'identification et l'étude des besoins éducatifs du groupe cible concernant l'utilisation des TSG. Un modèle d'enquête a été distribué aux membres du personnel des associations sportives et socioculturelles pour explorer ces besoins, en particulier les compétences générales nécessaires à l'utilisation des TSG. Les résultats ont été compilés dans le rapport 2.1, qui a mis en évidence les compétences générales spécifiques que le groupe cible devrait acquérir.

Le rapport décrit également l'élaboration de lignes directrices pour la transcription et la codification des sports et jeux traditionnels. Ces lignes directrices visent à garantir la représentation exacte et l'accessibilité des TSG pour les générations futures. Le processus comprend la documentation des règles et la description des techniques et des compétences.

Le chapitre 5 présente l'ensemble REMIND TSG, qui comprend 31 jeux de six pays. Ces jeux ont été sélectionnés par des experts et sont importants pour le maintien de l'identité culturelle et la création d'un engagement communautaire. Il souligne que les jeux de lancer et de précision sont les plus répandus dans l'ensemble et que la majorité des jeux sont compétitifs. Cependant, certains jeux peuvent être joués dans des formats compétitifs et non compétitifs, ce qui met en évidence la diversité et l'adaptabilité du TSG.

Références:

- Boro, J., Daimary, R., & Narzaree, B. (2015). Impact of globalization on traditional games and recreation of the Bodos. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 20(3), 87-91.
- Bronikowska, M., Petrovic, L., Horvath, R., Hazelton, L., Ojaniemi, A., Alexandre, J., & Silva, C. (2015). History and cultural context of traditional sports and games in selected European countries. *TAFISA Recall Games from the Past - Sports for Today*. https://www.researchgate.net/publication/281784480_History_and_Cultural_Context_of_Traditional_Sports_and_Games_in_Selected_European_Countries
- Budiman, A. (2023). Sundanese traditional sports: level of knowledge among 21st century adolescents. *Retos*, 51, 449-454. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.100567>
- Corazza, M. and Dyer, J. (2017). A new model for inclusive sports? an evaluation of participants' experiences of mixed ability rugby. *Social Inclusion*, 5(2), 130-140. <https://doi.org/10.17645/si.v5i2.908>
- Ekholm, D., Dahlstedt, M., & Rönnbäck, J. (2019). Problematizing the absent girl: sport as a means of emancipation and social inclusion. *Sport in Society*, 22(6), 1043-1061. <http://dx.doi.org/10.4324/9781003274025-10>
- European Commission. (2021). The economic impact of traditional sports in Europe. Retrieved from European Traditional Sports And Games State Of Play. https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/eptsg_state_of_play.pdf
- Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., Abduljabar, B., & Foster, N. (2021). Integrating social skills in traditional games with physical education interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9, 921-928.
- Hans, Westerbeek. (2010). Commercial sport and local communities: a market niche for social sport business?. *Sport in Society*, 13(9), 1411-1415. Available from: 10.1080/17430437.2010.510678
- Haydn, Morgan., Andrew, Parker., William, M, Roberts. (2019). Community Sport Programmes and Social Inclusion: What Role for Positive Psychological Capital?. *Sport in Society*, 22(6):1100-1114. doi: 10.1080/17430437.2019.1565397
- Higueras, J. M., Llanes, J. M., Prat, Q., Muñoz Arroyave, V., & Lavega Burgués, P. (2023). Traditional sporting games as an emotional induction procedure. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1082646. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1082646>
- Liu, Y. (2008). Sport and social inclusion: evidence from the performance of public leisure facilities. *Social Indicators Research*, 90(2), 325-337. <https://doi.org/10.1007/s11205-008-9261-4>

Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>

Martinková, I., & Parry, J. (2011). An introduction to the phenomenological study of sport. *Sport Ethics and Philosophy*, 5(2), 185-201.

Rich, K., Misener, L., & Dubeau, D. (2015). "Community cup, we are a big family": examining social inclusion and acculturation of newcomers to Canada through a participatory sport event. *Social Inclusion*, 3(3), 129-141. <https://doi.org/10.17645/si.v3i3.141>

Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). Traditional sports and games: Intercultural dialog, sustainability, and empowerment. *Frontiers in Psychology*, 11.

Scotland.org. (n.d.). Highland games. <https://www.scotland.org/events/highland-games/about-highland-games>

TAFISA. (n.d.). Traditional sports and games. TAFISA. <http://www.tafisa.org/traditional-sports-and-games>

The European market potential for sports tourism. (2023) <https://www.cbi.eu/market-information/tourism/sport-tourism/market-potential>

UNESCO. (2005). Preliminary report on the desirability and scope of an international charter on traditional games and sports. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342.locale=en>

UNESCO. (2017). Traditional sports and games, challenge for the future: Concept note on traditional sports and games. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837.locale=en>

www.montpellier-france.com/discover/sporting-thrills/traditional-sport-balle-au-tambourin/

www.sansebastianturismoa.eus/en/to-do/plans-in-san-sebastian/sport-city-basque-sports/local-and-traditional-sports

www.traditionalsportsgames.org, www.traditionalsports.org

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.