

SPORTS ET JEUX D'ADRESSE

OUVRAISON CONTENANT 328 ILLUSTRATIONS DANS LE TEXTE,
ET 100 GRAVURES HORS-TEXTE DONT 29 PLANCHES COLORIÉES À L'AQUARELLE.

PAR.

Henry René D'ALLEMAGNE

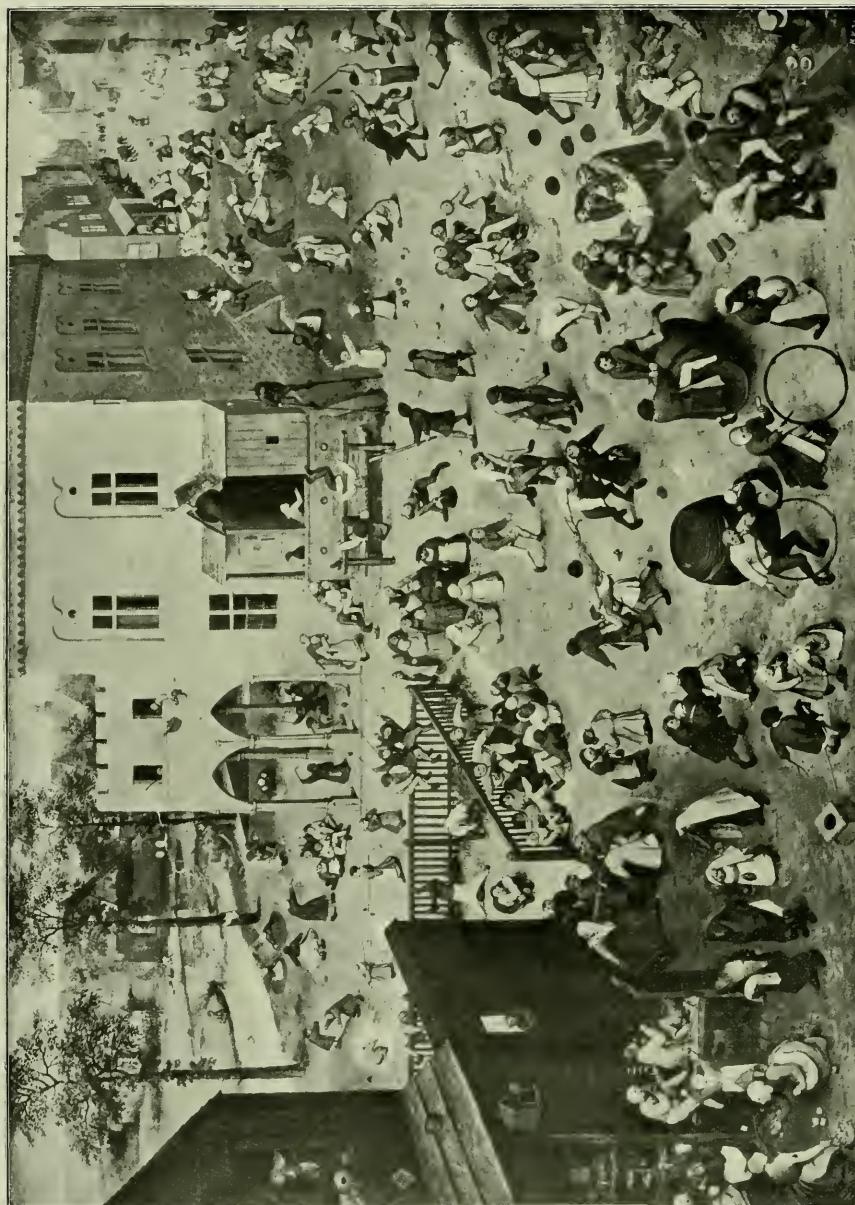
ARCHIVISTE - PALÉOGRAPHHE

BIBLIOTHÉCAIRE A LA BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL

LIBRAIRIE HACHETTE & C^{ie}

79 BOULEVARD ST GERMAIN, PARIS.

ANVERS
PIERRE
BREUGHEL
L'ANCIEN



LES JEUX D'ENFANTS USITÉS AU XVI^e SIECLE

D'APRÈS UN TABLEAU DE PIERRE BREUGHEL, CONSERVÉ DANS LA GALERIE IMPÉIALE DE VIENNE



*De la main du petit Jacquot
Le Globe va partir : un autre enfant s'apprête* LE JEU DE LA CROSSE. *A l'écarter du but Anna dans tout projet
Sourou nous givrouons un choc qui nous arrête*

QUATRIÈME PARTIE

LE JEU DU MAIL, DE LA CROSSE ET DU CROQUET

I. — Définition. — Le jeu du mail dans l'antiquité, d'après le poète latin Quintus Ennius.

Le jeu du mail se distingue du jeu de balle ordinaire en ce que la boule, au lieu d'être lancée avec la main, est chassée avec un instrument de formes variées.

Les Romains ont connu et pratiqué le jeu du mail, et le poète latin Quintus Ennius, qui était né deux cents ans avant Jésus-Christ, parle dans ses œuvres de cette pratique. Il raconte que les jeunes gens de son temps jouaient aux boules en les chassant devant eux avec une grande violence ; pour désigner cette action, il se sert du mot latin *tudintes*, qui signifie, à proprement parler : *poussant avec un maillet*. Nous n'avons, malheureusement, aucune donnée certaine sur la forme de ce maillet, ni sur la manière dont ce jeu était pratiqué.

II. — Les divers jeux du mail établis dans Paris.

Le jeu du mail a été universellement répandu en France, et toutes les grandes villes possédaient plusieurs emplacements qui étaient spécialement affectés à ce jeu.

Tout près de l'Arsenal, dans l'île Saint-Louis, il existait un jeu de mail où Henri IV s'arrêtait quelquefois quand il venait de rendre visite à son ministre. Ce jeu de mail était très nettement désigné sur le plan de Paris gravé par Vassallieu en 1609 : on y voit une allée plantée d'arbres ; des joueurs s'y promènent, tenant à la main leur instrument, et s'apprêtent à pousser devant eux la boule.

Il existait un très beau jeu de mail dans le jardin des Tuilleries, qui fut agrandi parce que le roi se plaisait à y venir fréquemment.

Nous trouvons de fort curieux renseignements sur ce jeu dans une remarquable étude que vient de publier M. Albert Babeau (1); parlant



ATTITUDES DU JOUEUR

d'après les *Nouvelles règles pour le jeu du Mail*, publiées chez Charles Hugier, 1717.

des travaux qui furent exécutés dans le jardin des Tuilleries en 1722, l'auteur s'exprime ainsi :

« En attendant qu'on arrachât les charmilles des bosquets en partie détruites par le grand hiver de 1709, on démolit un théâtre de verdure construit sous Louis XIV et sur les gradins duquel pouvaient tenir des milliers de spectateurs, pour y établir le mail du roi et construire à

(1) Le Jardin des Tuilleries au dix-septième et au dix-huitième siècles, lecture faite à l'assemblée générale annuelle de l'Historie de Paris, par M. Albert Babeau, membre de l'Institut. (Extrait des Mémoires de la Société de l'Historie de Paris et de l'Île-de-France, tome XXVIII, 1901.)

l'extrémité un léger corps de bâtiment peint en marbre qui fut destiné à abriter un billard pour Sa Majesté. » (1721.)

Un autre jeu de mail, qui fut très célèbre, était situé dans le plein centre de Paris, entre les faubourgs Montmartre et Saint-Honoré; il subsista jusqu'en 1633, et c'est pour en conserver le souvenir qu'on a donné le nom de la rue du Mail à la voie qui arrive maintenant sur la place des Petits-Pères, près celle des Victoires.

Enfin, il faut signaler le jeu du mail dans le jardin du Palais-Royal, qui était fréquenté par la cour et par la noblesse.

Le jeu du mail a, dans une foule de villes de province, donné son nom à la promenade sur laquelle il était établi. A Versailles, au dix-huitième siècle, il existait encore un jeu de mail. Dangeau écrit à la date du 12 août 1704 : « Sur les six heures, le roi et la reine d'Angleterre arrivèrent; le roi les reçut dans le jardin et les mena d'abord dans un endroit auprès du mail, où l'on avait préparé une collation magnifique. »

III. — DES QUATRE MANIÈRES DE JOUER AU MAIL.

Le jeu du mail peut être joué de quatre manières différentes : 1^e le rouet, où chacun joue pour son compte; 2^e la passe, où les joueurs se groupent par camps; 3^e les grands coups, où deux seuls concurrents sont en présence et s'escliment sur la même boule; 4^e la chicane, qui ne diffère des précédentes qu'en ce qu'elle se joue en plein champ, sur un sol non préparé.

Le jeu du mail présente une certaine analogie avec le jeu de la paume et il existait, au dix-huitième siècle, de véritables académies dans lesquelles on se livrait à cet exercice. Dans un recueil (1) du début



La Crofée

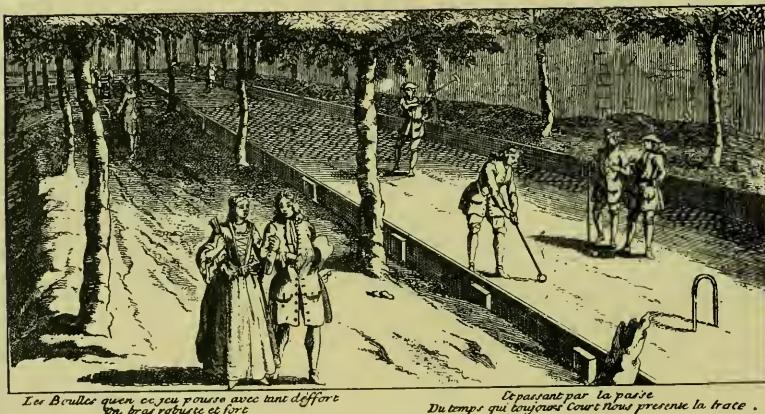
(1) Académie universelle des jeux, Lyon, 1805.

du dix-neuvième siècle, nous trouvons une sorte de code indiquant la manière dont ce jeu devait être pratiqué et relatant les principaux usages qui avaient force de loi. Ce règlement est promulgué presque dans les mêmes termes que les statuts des corporations d'arts et métiers, ce qui laisse entrevoir la haute estime que l'on avait pour ce jeu :

RÈGLES PARTICULIÈRES CONCERNANT LE MAITRE DU MAIL OU SON COMMIS OU LES PORTE-LÈVES.

Quiconque voudra jouer sera tenu de venir à la loge du maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un mail et des boules ; et, s'il en emporte, il n'entrera point au jeu sans avoir averti ou faire avertir le maître ou le commis pour lui payer le droit de son jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

Le maître fournira des boules, des mails et des lèves à ceux qui n'en auront point moyen-



nant dix sous pour tout, depuis six heures du matin jusqu'à midi et depuis une heure jusqu'au soir, mais ceux qui ont leur équipage de mail ne devraient payer que la moitié, ou tout au plus les deux tiers; et, en ce dernier cas, le droit pour le porte-lève y doit être compris.

Si l'on casse un manche du jeu, on payera vingt sous; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sous; si l'on perd la boule de passe, vingt sous; si l'on perd ou si l'on casse la lève, trente sous; et, si l'on casse la tête du mail, on ne payera rien pourvu qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoi on payera trente sous; et pour louer une lève et une boule de passe, cinq sous.

Les porte-lèves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change ni qu'on les perde, et les remettre dans le jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

D'APRÈS UNE GRAVURE DE N. GUÉRARD, XVIII^e SIÈCLE.

IV. — Origine byzantine du jeu de polo.

Le jeu du mail peut également être joué à cheval et prend alors le nom de *polo*. Un historien grec du douzième siècle, Cinnamus, nous apprend qu'à cette époque ce jeu était fort apprécié de la jeunesse ; dans son *Histoire* (livre VI, chap. v), il nous dit :



LE JEU DU MAIL
D'APRÈS VAN LOCHOM, XVII^e SIÈCLE.

Pour se livrer à cet exercice, quelques jeunes gens, partagés en deux camps, chassent de l'un à l'autre une balle faite de cuir, grosse comme une pomme, sur un terrain bien uni, ou du moins qui a paru convenable aux joueurs. Sur cette balle qui est comme le prix de la lutte, et qu'on place au milieu, ils courrent au galop, chacun tenant à la main une baguette de moyenne longueur terminée par une large courbure dont le milieu est fait de cordes à boyaux desséchés et entrelacés comme un filet. Chacun cherche à dépasser les autres et s'acharne à conduire cette balle à un but qui a été désigné d'avance ; car, lorsque poussée d'un côté et d'autre elle a atteint le but, la victoire appartient à celui qui l'y a menée (1).

Le jeu de polo a été particulièrement en honneur chez les Persans, qui y voyaient un moyen de se perfectionner dans l'art de monter à cheval, et on trouve dans les manuscrits orientaux de fréquentes représentations de ce jeu. En Angleterre, et particulièrement en Écosse, on joue beaucoup à la crosse, qui est sensiblement le même jeu, à cette différence près que le maillet, au lieu d'être droit, est légèrement recourbé.

(1) Quatremère, *Histoire des Sultans mamelouks d'Egypte*, 1837, in-4°, t. I^{er}, première partie, page 122.

V. — Le jeu de la crosse au treizième siècle.

Le jeu de la crosse remonte, en France, à une époque très ancienne, puisque, dans les règles de la taille de 1292, on voit figurer deux marchands crossetiers qui payaient l'impôt ; au surplus, l'abbé Lebœuf, dans son *Histoire du diocèse de Paris*, rapporte une tradition très ancienne suivant laquelle le voyageur arrivant dans la capitale rencontrait un



ATTITUDES DE JOUEUR

D'APRÈS *les Nouvelles règles pour le jeu du Mail*, PUBLIÉES CHEZ CHARLES HUGIER, 1717.

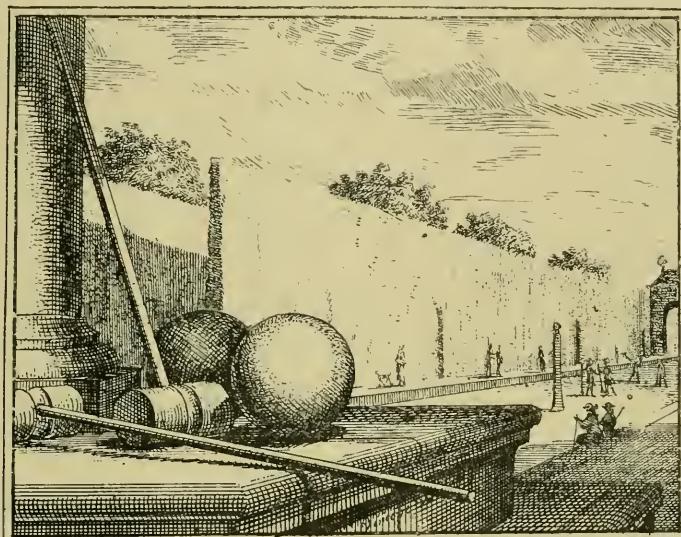
grand nombre de Parisiens occupés à jouer à la crosse sur les remparts.

Dans la ville d'Avranches, au quinzième siècle, la crosserie se pratiquait avec un véritable cérémonial : au jour fixé, tous les habitants se rendaient sur la grève de la Saunière, non loin du pont Gilbert, et l'évêque lui-même donnait le signal en frappant la boule avec un maillet en forme de crosse ; au même instant, les cloches de la cathédrale sonnaient à

toute volée et les habitants passaient tout le reste du jour à se livrer à leur plaisir favori.

Ce jeu s'est même maintenu jusqu'à nos jours dans l'Avranchain, notamment à Genêts et sur toute la grève de la baie du Mont-Saint-Michel ; il n'a disparu complètement que vers 1840 (1).

Les boules qui étaient employées pour le jeu du mail devaient être d'une nature toute particulière ; nous trouvons, à ce sujet, dans l'Aca-



LES ATTRIBUTS DU JEU DU MAIL
D'APRÈS LE LIVRE DE KATZ « KINDERSPEEL ».

démie des jeux (2), quelques détails et anecdotes véritablement dignes d'être cités :

Les boules, lisons-nous, sont de racines de buis, les meilleures viennent des pays chauds, on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers, où il fait des noeuds. On les coupe et on les laisse sécher un certain temps ; après quoi, les ayant fait tourner et battre à grain d'orge, on ne joue qu'à petits coups de mail sur un terrain graveleux ; on les jone ensuite plus fort, on les fait frotter avec de la pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi ; enfin, à force de coups de mail et de les faire rouler, elles deviennent dures.

(1) L'abbé E. Pigeon, *le Diocèse d'Arranches*, tome I^e, pages 113-114.

(2) Edition de 1805, tome II, page 243.

Un marchand de boules de Provence en apporta un gros sac à Aix ; les joueurs, qui étaient en grand nombre dans cette ville, les achetèrent toutes trente sous la pièce, à la réserve d'une seule, qui, étant moins belle que les autres, fut rejetée. Un bon joueur, nommé Bernard, vit le dernier, il l'achaça cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze sous ; elle pesait sept onces deux gros et était d'un vilain bois à moitié rougeâtre ; il la joua longtemps, la fit et elle devint si excellente, que, quand il avait un grand coup à faire, elle ne lui manquait jamais au besoin et lui faisait inmanquablement gagner la partie ; elle fut appelée : la Bernarde.

Le président de Lamanon, qui l'a eue, depuis, en a refusé plusieurs fois cent pistoles.

Louis Le Brun, un des plus grands joueurs de mail qu'il y ait eus en Provence, qui, dans un jeu uni, sans vent et sans descente, faisait jusqu'à quatre cent cinq pas d'étendue, voulut faire une expérience avec la Bernarde : il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids et de même grosseur ; son coup était si égal, que les cinq autres boules étaient presque toutes ensemble à un pied ou deux de différence ; pour la Bernarde, on la trouvait toujours à cinquante pas plus loin que les autres ; ce qui lui fit dire un jour plaisamment qu'avec la Bernarde il jouerait aux grands coups avec le diable.

Dans le recueil des *Trente-six figures contenant tous les jeux, etc...*, publié en 1587, le jeu de crosse est désigné par un vers :

Et cependant tous les autres se plaisent
Au jeu de croce.....

L'auteur qui a publié ce curieux volume cite comme analogues les jeux de « quilles là », du « cochonnet va devant » et de « la truie ».

VI. — Le jeu de la truie et des quatre aveugles.

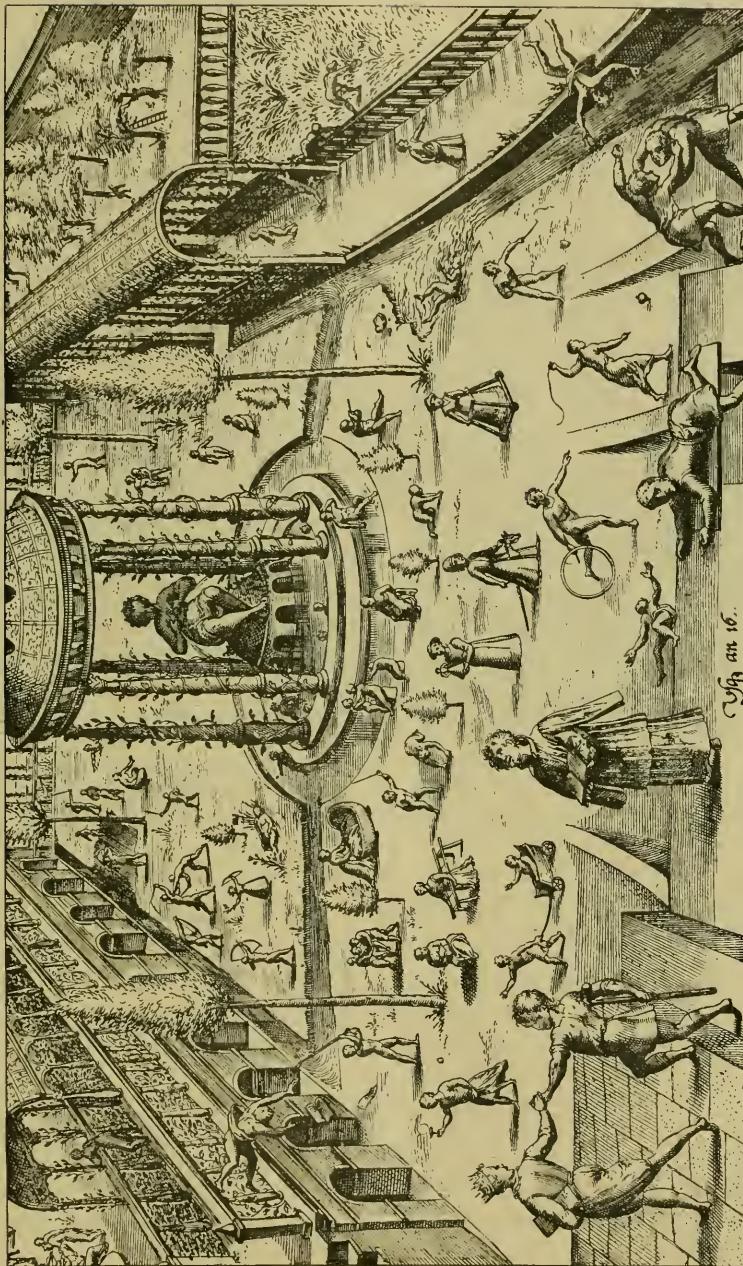
Un sujet du jeu de la truie, nous avons trouvé une anecdote assez curieuse racontant comment ce jeu avait été pratiqué à Paris au mois d'août 1423 :

Devant l'hôtel d'Armagnac, situé rue Saint-Honoré, et sur une partie de l'emplacement des bâtiments du Palais-Royal, on avait fait dresser un champ clos, où l'on enferma quatre aveugles armés de gros bâtons et couverts d'une armure. Avec eux se trouvait également un cochon destiné à celui des quatre combattants qui viendrait à bout de le tuer.

L'historien contemporain qui a conservé ces détails, et qui était un riche et considérable bourgeois de Paris, assistait sans doute à cette fête, qu'il appelle une « bataille étrange, et qui réjouit fort les assistants ».

A un signal donné, les quatre aveugles, agitant en l'air leurs masses ou bâtons noueux, s'avancèrent au hasard pour frapper l'animal, dont la mort seule devait finir le combat. Aux grognements répétés de la victime, chaque fois qu'ils s'approchaient du côté où ils avaient entendu sa voix, chacun d'eux, accourant à la fois et frappant au hasard, portait

CLIC
B.R.A.



DIVERS JEUX EN USAGE AU XVI^e SIÈCLE

D'APRÈS UNE CARICATURE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE

de rudes coups, recevait tour à tour et faisait des blessures d'autant plus terribles qu'il était impossible de les parer.



LE JEU DE LA TRUIE ET DES AVEUGLES
D'APRÈS UNE GRAVURE ITALIENNE DU XVI^e SIECLE.

ton que dépit leur en fut; car, quand le mieuxz cuidoient (croyaient) frapper le porcnel, ils frappaient l'un sur l'autre; s'ils eussent été armés pour vrai, ils se fussent tués l'un l'autre.

Quant aux aveugles, ils se donnèrent, dit l'auteur, de si grands coups de bâ-

VII. — Le paille-maille, ancêtre du jeu de croquet.

De nos jours, le jeu du mail et le jeu de la crosse ne sont plus pratiqués, du moins sous ce nom. Nous avons, toutefois, le jeu du croquet, qui offre une grande analogie avec ceux dont nous venons de parler.

Au seizième siècle, le croquet était connu chez nous sous le nom de « Paille-maille » ou « Pèle-mêle » et était l'amusement favori de la noblesse française. On le trouve aussi mentionné vers cette époque, à Florence, sous le nom de « Palamaglio »; il était réservé aux divertissements du carnaval. Plus tard, sous le nom de « Paill-maillet », ce jeu passa en Angleterre, où il obtint une grande faveur, à Londres surtout, et il donna même son nom à un quartier de la ville. Plus récem-

ment, le nom de ce jeu a été changé en celui de « crokett »; l'ancien « Paille-maille » a fait ainsi chez nous sa réapparition sous un nouveau nom.

La principale modification que le Paille-maille reçut, en Angleterre,



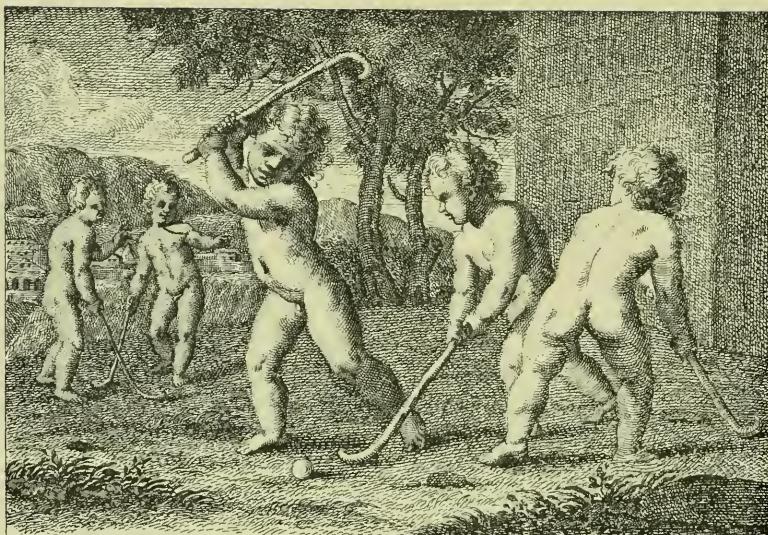
le Criquet

consista dans l'adjonction d'arceaux qui augmentaient la difficulté du jeu, tout en exigeant une moins grande dépense de forces, et c'est probablement pour cette raison qu'il a été adopté aujourd'hui par tout le monde.

VIII. — Le jeu de la crosse, d'après Stella.

Autrefois, les joueurs étaient moins délicats et préféraient l'exercice sensiblement plus rude de la crosse, qui entretenait la souplesse des muscles et donnait au corps une chaleur salutaire ; c'est, du moins, ce que Claudine Stella se donne la peine de nous apprendre dans les vers qu'elle a inscrits sous son estampe du jeu de la crosse :

Malgré le temps et la saison,
Ceux cy sortent de la maison,
Et s'en vont crosser par caprice ;
El là chacun pour le Dégot
S'eschauffe, et, dans cet exercice,
La crosse leur vaut un fagot.



LA CROSSE

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVII^e SIÈCLE.

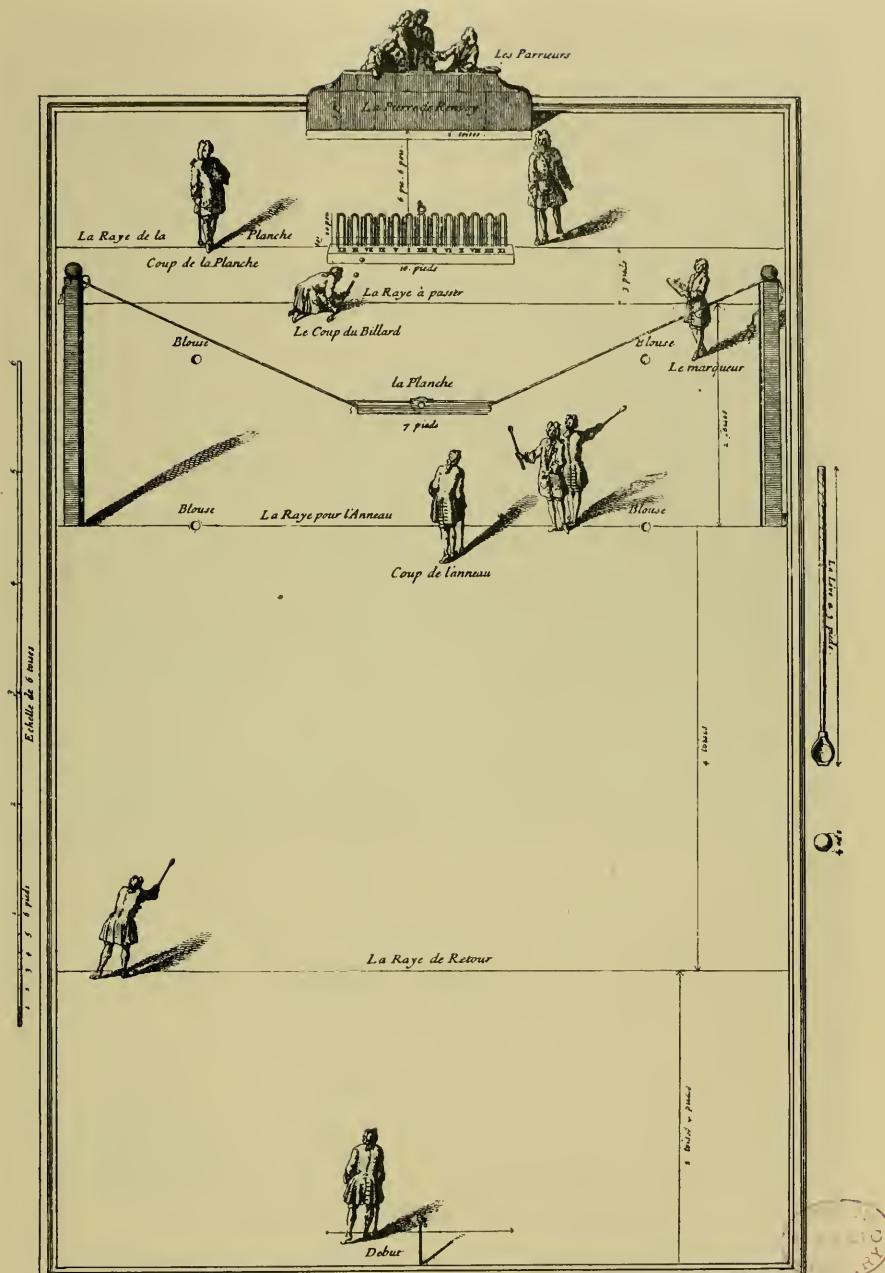
IX. — Le jeu royal de la passe.

Au début du dix-huitième siècle, un certain Desportes avait imaginé un jeu qu'il avait dénommé le Jeu royal de la passe. C'était une combinaison du jeu du mail, du jeu du trou-madame et du jeu de billard.

Par sa dimension, il se rapprochait du jeu du mail puisqu'il mesurait en longueur un peu plus de dix toises, soit environ vingt mètres, et en largeur de douze à treize mètres; on voit par ces données que c'était un véritable jeu d'exercice.

Le jeu royal de la passe se rapprochait du jeu du trou-madame, en ce que les joueurs devaient faire passer la boule sous l'un des treize arceaux à chacun desquels était attribuée une valeur numérique, différente, constituant le point que devait enregistrer le marqueur.

Enfin, ce jeu tenait du jeu de billard parce qu'il se jouait avec des blouses et que l'on devait obtenir également certains effets en poussant la bille de son adversaire. Pour compléter la ressemblance, il est bon de signaler le coup qui était compté comme *bricole*, c'est-à-dire après que la balle était venue frapper contre la *pierre de revoi* jouant ici le rôle des bandes de billard.



LE JEU ROYAL DE LA PASSE

DRESSÉ POUR SA MAJESTÉ, PAR DESPORTES, 1717.

L'auteur a pris soin, dans le fascicule qui accompagne la gravure, d'indiquer la manière dont il entendait que ce jeu fût pratiqué et nous en donnons ici un rapide aperçu :

« Ce jeu se joue à deux contre deux ou trois contre trois, n'ayant chacun qu'une boule marquée et numérotée pour la distinguer de celles des autres joueurs.

» Les parties se font généralement en 100 points et, lorsqu'un joueur fait plus de points que le nombre convenu, il perd la partie. Chacun joue suivant son rang et le numéro de sa boule.

» Pour commencer la partie, tous les joueurs se placent sur la raie marquée *début* et chacun, à tour de rôle, tire aux passes, composées de treize areaux de fer placés à une certaine distance.

» Les joueurs, pour lancer la boule, se servent d'un instrument nommé *lèvre*; ils lancent la boule soit à la volée, soit en la roulant, et peuvent, au lieu de tirer directement à la passe, s'ajuster sur la ligne de passe placée à trois pieds en deçà des fers.

» Une boule faisant *bricole* et passant par hasard dans l'anneau des fers gagne la partie. On compte les points faits par toute boule rentrée à laquelle on fait franchir les passes. Quand la boule s'arrête dans les fers, celui à qui elle appartient peut la faire passer en jouant du manche de la *lèvre* comme au billard.

» Tous les coups décisifs des parties ne sont comptés au joueur qu'autant qu'ils ont été annoncés avant de frapper la boule. Les principaux coups sont : Tirer à la bricole; tirer à la passe; tirer à l'anneau, et tirer à la planche. »

CINQUIÈME PARTIE

LE JEU DU VOLANT

Ce jeu ne semble pas remonter à une bien haute antiquité, et quoique certains auteurs prétendent en avoir vu la représentation dans un manuscrit du seizième siècle, manuscrit qu'ils se gardent bien de désigner d'une manière plus précise, nous ne pensons pas qu'il remonte à une date antérieure à celle de l'invention des raquettes de paume.