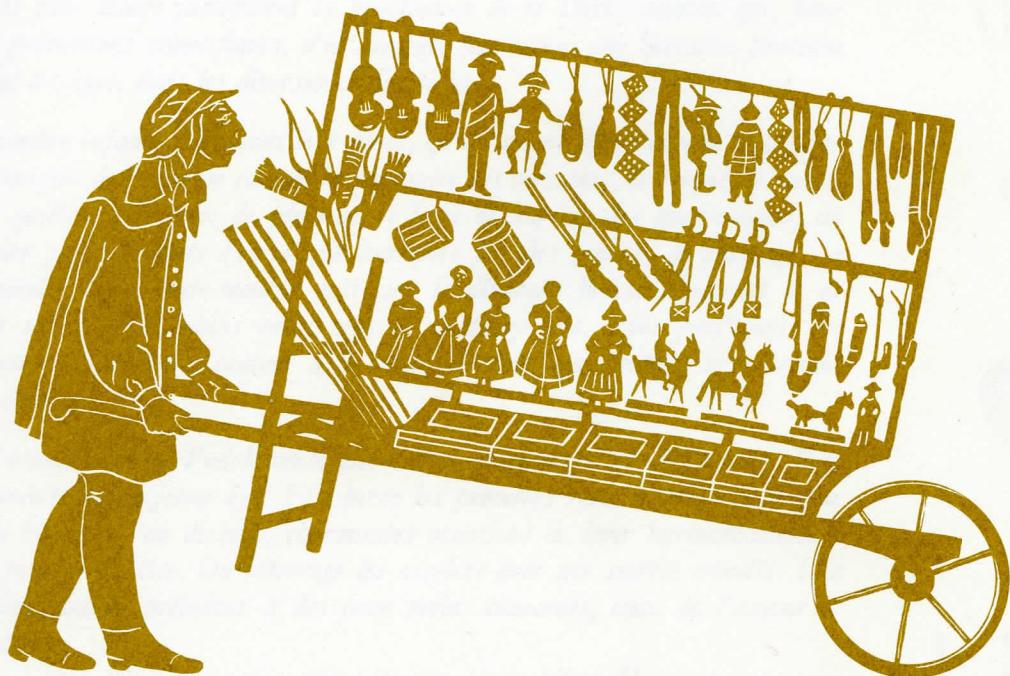




D I C T I O N N A I R E D E S J E U X

P U B L I É S O U S L A D I R E C T I O N D E R E N É A L L E A U
A V E C L A C O L L A B O R A T I O N D E R E N A U D M A T I G N O N
P R É F A C E D E M - M . R A B E C Q - M A I L L A R D

Conservateur du Musée d'Histoire de l'Éducation



R É A L I T É S D E L ' I M A G I N A I R E
T C H O U , É D I T E U R



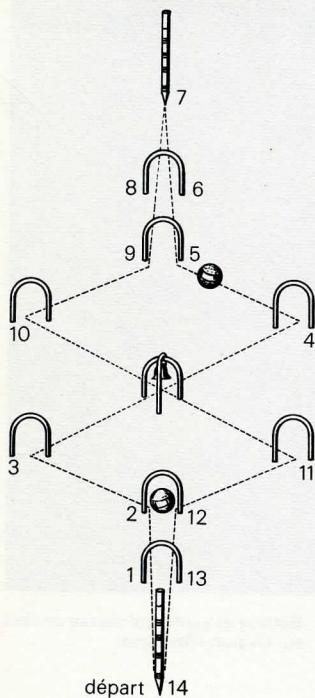
abrégé de l'expression *jig-saw puzzle*, combinaison du mot *puzzle*, énigme, embarras, et du verbe *jig-saw*, danser la scie. Il est vraisemblable que les cartes du géographe Janvier, découpées en morceaux, qu'édita, à la fin du XVIII^e siècle, un libraire parisien pour instruire les enfants en les amusant, n'étaient que des adaptations pédagogiques des vieilles *croix de Jérusalem* dont il fallait assembler les pièces à l'intérieur même de la bouteille. On construisait aussi, selon ce même principe, des coffrets entièrement démontables.

en bas, l'ordre dans lequel jouent les différentes couleurs. Le premier joueur place sa boule à mi-chemin entre le fock et le premier arceau, et la frappe avec son maillet pour lui faire franchir, dans l'ordre convenu, tous les arceaux du jeu. S'il franchit un arceau, ou s'il frappe un piquet, il a le droit de rejouer. S'il en franchit deux, il gagne deux coups, et ainsi de suite, mais il est exceptionnel d'en franchir plus de deux à la fois. On admet généralement que le passage de la cloche vaut à lui seul deux coups. Quand il n'a plus de coup à frapper, le joueur laisse sa place au suivant.

Arrivé au piquet fixé à l'autre extrémité du parcours, ou *besan*, le joueur, après avoir frappé ce piquet, n'a plus qu'à effectuer le trajet du retour, selon l'itinéraire prévu, c'est-à-dire en passant sous les arceaux qu'il n'a pas franchis lors du trajet aller, à l'exception de la cloche, que l'on traverse donc deux fois. Il a achevé son parcours quand il a frappé le fock. C'est le premier arrivé qui a gagné la partie.

Au lieu de franchir un arceau, on peut chercher, avec sa boule, à atteindre une boule voisine. Si on la touche, on dit qu'on a *roqué*; on peut alors, au choix : la *croquer*, c'est-à-dire la chasser dans une direction quelconque : on la met en contact avec la sienne, et l'on frappe vivement, avec son maillet, cette dernière, que l'on maintient immobile en y appuyant son pied. Ainsi l'autre boule s'éloigne : soit dans une direction opposée à celle qu'il lui faut suivre, lorsqu'il s'agit d'une boule appartenant à un adversaire que l'on veut handicaper; soit dans une direction qui la rapproche du but à atteindre, si elle appartient à un partenaire que l'on veut aider. Les arceaux qu'on fait franchir à une boule roquée sont en effet considérés comme franchis par le propriétaire de cette boule; prendre deux coups, c'est-à-dire, ayant placé sa boule à la distance d'un maillet de la boule roquée (en mesurant cette distance avec le marteau du maillet, et non pas avec le manche), jouer deux fois de suite pour continuer son propre parcours. On ne peut roquer deux fois la même boule sans avoir, entre les deux roques, franchi un arceau ou touché un piquet.

Un arceau n'est considéré comme franchi que lorsque la boule, l'ayant entièrement traversé, se trouve à une distance au moins égale à l'épaisseur d'un marteau de maillet au-delà de cet arceau. Quand un joueur a fini son tour, il place sa marque sur l'arceau qu'il essaiera de franchir au coup suivant. Un statut particulier régit la boule du joueur qui, ayant fini son parcours, décide de rester dans le jeu et ne frappe pas le piquet final :



Le tracé le plus courant du croquet. La cloche est facultative.

Croquet

Le croquet est, lui aussi, une invention anglaise née d'un jeu français. Dans la seconde moitié du XIX^e siècle, les Anglais adaptèrent l'antique jeu du *mail* (voir ce mot), lui-même issu d'une première forme de la *crosse* (voir ce mot), et qu'ils voulaient rendre praticable pour les dames et les jeunes filles afin d'en faire un divertissement de société. Ils le nommèrent *croquet*, d'une expression du jeu du *mail*, et ils le déclarèrent le roi des jeux de pelouse et créèrent des millions de clubs, où les vainqueurs recevaient des récompenses. Puis le croquet déclina en Grande-Bretagne. Il venait, juste retour, de regagner la France; il y connut une seconde jeunesse.

Le nombre de joueurs au croquet est indéterminé, mais compris de préférence entre trois et huit. Si l'on joue à deux, la partie est monotone; à plus de huit, elle est variée, mais lente et longue. Le matériel ordinaire comprend huit *maillets*, huit *boules* et huit *marques*. Il s'y ajoute deux *piquets-buts*, huit *arceaux* ordinaires et deux arceaux soudés en croix au centre duquel pend une sonnette et qu'on appelle la *cloche*; au besoin, on peut réaliser la cloche avec deux arceaux ordinaires que l'on croise l'un sur l'autre et sous lesquels on fixe une sonnette si l'on en a une. Les boules sont de huit couleurs différentes.

Le terrain, d'une vingtaine de mètres de long sur une quinzaine de mètres de large, doit être relativement plat et lisse. On y dispose les arceaux, à environ 3 mètres les uns des autres. La disposition la plus courante est le tracé dit *en étoile*. Dans les championnats, on utilise un autre tracé, à sens unique, sensiblement circulaire.

Chaque joueur prend sa boule et son maillet (si les joueurs sont moins de huit, ils peuvent prendre deux ou plusieurs boules et maillets), dont on a tiré au sort l'attribution. Le piquet de départ, ou *fock*, indique, de haut





on dit que ce joueur est *corsaire*. Sa boule évolue librement sur le terrain, quand c'est à son tour de jouer, à condition de ne pas franchir les arceaux, et son jeu se borne à croquer toutes les boules qu'il lui semble bon, soit pour aider, soit pour gêner leurs propriétaires. L'existence d'un ou plusieurs corsaires est particulièrement intéressante lorsqu'on joue en équipes.

Si un corsaire touche plusieurs boules, il n'a le droit de croquer que la première de celles qu'il a touchées.

Si un joueur touche la boule d'un corsaire, il peut, à son tour, l'envoyer où bon lui semble. Il essaiera généralement de lui faire toucher le fock, ce qui met le corsaire hors-jeu, vainqueur, mais obligé de quitter la partie. Une boule qui a frappé le fock est une boule *morte*.

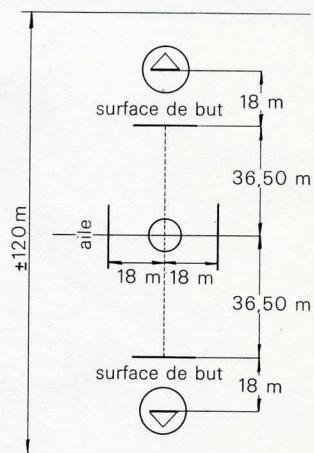
Lorsqu'on joue par équipes, c'est l'équipe dont tous les joueurs ont touché le piquet final avant la totalité des joueurs de l'équipe adverse qui a gagné.

Signalons enfin que certains joueurs de croquet admettent, par convention spéciale, que seule a franchi la cloche une boule qui a fait tinter la sonnette.

et la première version du *mail* (voir ce mot). Puis il tendit, quand le mail eut fait son apparition, à devenir plus sportif : on lançait une balle, sur un terrain quelconque, non pas à travers des arceaux comme dans le mail, non avec le pied comme au jeu de la *soule* (voir ce mot), mais avec un bâton recourbé à l'une de ses extrémités, la *crosse*, en sorte que la balle, fréquemment, volait et rebondissait, éborgnant l'un, aplatisant le nez de l'autre. Il s'agissait de marquer des buts, c'est-à-dire d'envoyer la balle dans les buts, situés au fond du terrain du camp adverse et figurés par un cercle dessiné sur le sol, par un trou, par deux piquets ou par une simple ligne droite. La crosse fut utilisée dans d'autres jeux, précédant la raquette et le maillet; par là, le jeu de la crosse est un précurseur fécond, et, de près ou de loin, est à l'origine de nombreux jeux et sports actuels. Sa violence ne l'empêcha pas d'être pratiqué dans les milieux les plus pacifiques, comme les couvents et les séminaires; ainsi le clergé normand passa à une certaine époque pour y briller particulièrement. Mais il ne devait pas survivre à ses nombreux dérivés, et il a aujourd'hui, en France, disparu.

Sous le nom de crosse, les Américains pratiquent actuellement un jeu sportif très voisin du précédent, qui n'a guère franchi les limites de leur continent. Il ne leur vient pas de France, mais des Indiens : c'est l'ancien *baggataway* des Iroquois. Les premiers colons français du Canada l'introduisirent dans leur nouveau pays, où il a gardé le nom de *lacrosse* (en un seul mot). Ils le modifièrent et le codifièrent, et il est devenu un des grands sports nationaux du Canada. En même temps, il se répandit aux États-Unis, où il connaît aujourd'hui une extraordinaire popularité : toutes les grandes rencontres sportives américaines comportent des tournois de crosse, et la saison de crosse est là-bas, à chaque printemps, un événement presque aussi important que la saison de rugby ou même de base-ball.

La crosse américaine est, sans doute, plus violente encore que ne fut la crosse médié-



Le terrain de jeu de la crosse moderne.

Les miniatures du Moyen Age attestent la vogue que connut alors la crosse.



Crosse

C'est un des plus anciens jeux français. Sa vogue fut immense durant tout le Moyen Age. La crosse fut d'abord le premier nom



La crosse était aussi un jeu d'enfants.



vale. On y joue avec une *crosse* dont la longueur varie de 90 centimètres à 1,80 m, et que termine un triangle de bois qui supporte un filet; c'est dans ce filet que le joueur rattrape la *balle*; celle-ci est en caoutchouc mousse et grosse à peu près comme une balle de tennis. Les *buts* sont constitués par deux poteaux, hauts de 1,83 m distants l'un de l'autre de 1,83 m, auxquels est fixé un filet. Chaque équipe est de douze joueurs. Les balles dans la

en l'air et les jambes écartées. L'ancien exercice qui consistait à faire la *cabriole*, ou la *capriole*, a pris ce nom parce que l'on renverse d'abord la tête avant de se retourner, ce que l'on appelait *cul par-dessus tête*, d'où l'expression *culebute* ou *culbute*. Les Italiens le nommaient *capitombolo* et les Bourguignons *cutimblo*.

Curling

Le *curling* est très peu connu, et bien peu pratiqué en France. Il fut inventé en Écosse, avant le xv^e siècle : on a retrouvé, près de Dunblane, une pierre à deux poignées datée de 1551, qui ressemble fort aux actuelles bouillottes de curling. Des clubs de curling se formèrent dès le xvii^e siècle, et, en 1838, une fédération nationale apparut, sous le nom de *Royal Caledonian Curling*. En 1912, la France, à son tour, créa le club de curling de Chamonix. Le curling se joue sur la glace. D'où son insuccès dans les pays chauds ou tempérés, son succès en Écosse et dans le nord de l'Angleterre, au Canada, en Suisse et dans les pays scandinaves. *To curl*, en anglais, signifie *boucler*. Les joueurs lancent leurs bouillottes de manière à leur faire décrire des *boucles* et des spirales, ce qui, sur la glace, augmente leur portée. Actuellement, malgré une tentative faite après la première guerre mondiale, aux Jeux Olympiques d'Hiver, pour le faire admettre parmi les grands sports de glace, le curling n'est guère le fait que d'un très petit nombre d'adeptes fervents. Il est ignoré du public.

Les *bouillottes* sont des pierres rondes et aplatis, et surmontées d'une poignée. Elles sont taillées dans un granite spécial qu'on appelle parfois *l'aisite*, du nom de l'îlot écossais d'Ailsa Craig, qui est la seule terre du monde à en contenir. Les bouillottes pèsent entre 15 et 20 kg. L'emplacement de jeu est une piste de glace appelé *rink*; à chaque extrémité du rink, long d'une quarantaine de mètres, est placée une cible, constituée par un cercle

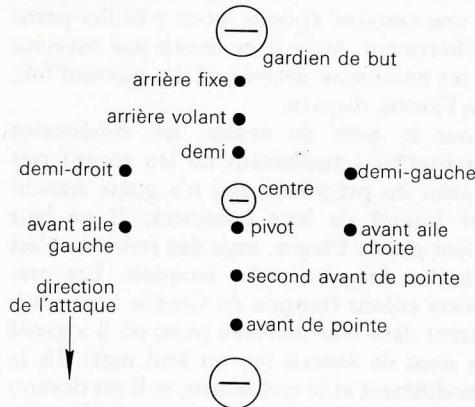
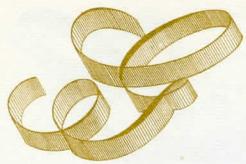


figure ne sont pas rares, et comme la hauteur à laquelle on peut lever sa crosse n'est pas réglementée, les coups de crosse ne le sont pas moins. Les règles du jeu, d'ailleurs, sont, de façon générale, très vagues, ce qui laisse à chacun une initiative très large et augmente encore la brutalité des matches. Au point que la crosse a été, à plusieurs reprises, bien près d'être interdite, et que la *Canadian Lacrosse Association* elle-même a dû sanctionner les brutalités trop graves, réduire les dimensions du terrain et le nombre des joueurs.

Culbute

Parmi les jeux de Stella, on trouve la *culbute* mais cette gravure représente plutôt l'*arbre fourchu* car l'on y voit des enfants qui se soutiennent sur les mains, les pieds



lèles, dans chacun desquels on place quatre cailloux ou graines. Le sorcier en prend deux dans tous les trous et trois dans le dernier. Sa victime prend tout le reste. Il est bien évident que le sorcier en a deux de plus que sa victime. Il s'engage, pour montrer sa puissance, ou moyennant cadeau, à faire passer les deux qu'il a de plus dans sa main dans celle de sa victime. Il frotte les graines, psalmodie des incantations, souffle lentement contre ses pouces, puis brusquement dit à l'autre de remplir les petites cuvettes en mettant quatre graines dans chacune, cependant que lui-même le fait de son côté. Les graines distribuées, il en reste trois dans la main de sa victime et une dans celle du sorcier. Le cadeau est acquis.

L'explication est très simple. Le sorcier a pris $22 + 3$ soit 25 cailloux, la victime $22 + 1$ soit 23. Quand ils les *sèment*, le sorcier emplit une case de plus et il lui reste seulement un caillou, cependant qu'il en reste trois dans la main de la victime. (Ch. Béart.)

Golf

Le *golf* est le sport national écossais. On le pratiqua dès le xv^e siècle. Des lois promulguées par le parlement d'Écosse en 1457 en font déjà mention. La cathédrale de Gloucester, qui date du xive siècle, abrite un vitrail qui montre un homme en train de frapper une balle de golf. En Écosse même, c'est aux compagnons de Guillaume le Conquérant que la tradition attribue l'introduction du golf. En France, à la même époque, on pratiquait la *crosse* (voir ce mot) et le *mail* (voir ce mot), lointains ancêtres, à leur manière, de ce jeu. Au xviii^e siècle, celui-ci commence à se répandre en Europe.

Un *golf-club* est créé à Pau en 1856; un autre, bientôt, à Biarritz. Les 3 000 joueurs licenciés de 1939 sont devenus aujourd'hui, chez nous, près de 12 000. Succès très relatif, dans un pays où le golf reste un divertissement coûteux et exceptionnel : on n'y compte que 70 parcours. La Grande-Bretagne en possède 1 600. Aux États-Unis, en revanche, où le terrain le plus ancien date de 1888, le golf a connu un développement rapide, au point qu'il est considéré aujourd'hui par les Américains comme un sport national.

Terrain L'Écosse, le nord de l'Angleterre, étaient particulièrement bien placés pour devenir de grands pays de golf. Ils

possédaient de vastes terrains vagues, landes incultes, dunes, maigres prairies impropre à la culture. Ils en firent sans grands frais d'excellents parcours. En France, il fallut utiliser des terres plus riches, donc plus coûteuses, et naturellement moins bien adaptées à la nature du golf. Certains terrains français, pourtant, ont acquis aujourd'hui une réputation mondiale, tels ceux de Chantilly et de Saint-Cloud.

Un terrain de golf réglementaire comporte dix-huit cavités ou *trous*, répartis généralement sur une cinquantaine d'hectares. La disposition des trous et la configuration du parcours sont arrêtées par des spécialistes.

En France et dans d'autres pays d'Europe, où l'acquisition de terres est difficile et coûteuse, il existe aussi des parcours à neuf trous.

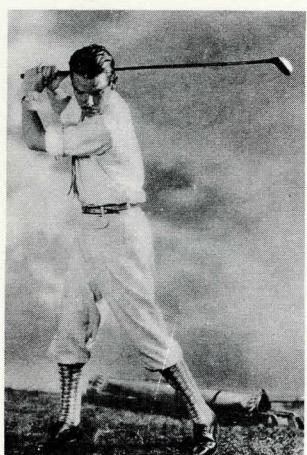
Devant chaque trou, à une distance variable selon les trous, est marquée une ligne de jeu, encore appelée *départ* ou *tee*, d'où le joueur lancera sa balle pour la première fois au moment où il cherchera à atteindre le trou. Le terrain qui sépare le tee du trou est divisé en deux zones : d'abord un espace gazonné, le *fairway*; puis la pelouse d'arrivée, ou *green*, au gazon ras, très lisse, tondu et entretenu avec soin. Massifs, buissons et bosquets entourent le *fairway*, qui comporte les zones naturelles où l'herbe est seulement fauchée (*rough*). De plus, le *fairway* et les terrains qui entourent le *green*, comportent des obstacles naturels ou artificiels, destinés à augmenter la difficulté du jeu.

On utilise généralement un gazon spécial, résistant et régulier.

Le *trou* réglementaire a un diamètre de 10,8 cm et une profondeur minima de 10,2 cm. Souvent très éloignés de la ligne de départ, les trous sont signalés par un drapeau.

Matériel Les *balles* de golf ont évolué depuis les origines. Elles furent d'abord en cuir rembourré de crin ou de plumes. Aujourd'hui, elles sont constituées d'un noyau que protège une enveloppe élastique, elle-même recouverte d'une croûte vulcanisée. Le poids de la balle est de 46 grammes et son diamètre est de 42,7 mm. Sa surface, conçue pour leur donner la précision et la portée maxima, est striée de rayures hémisphériques. Un grand joueur envoie couramment sa balle à une distance supérieure à 200 mètres.

Les balles sont lancées à l'aide de crosses ou *cannes*, appelées en anglais des *clubs*. Les clubs, eux aussi, sont aujourd'hui réglementés. A l'origine, ils étaient très







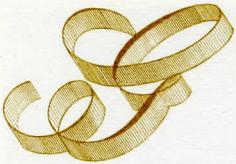
variables, en bois ou en fer forgé, longs ou courts, lourds ou légers. Actuellement, le manche des clubs est en acier. La tête est en acier ou en bois selon que le manche est court ou long. La face est d'autant plus inclinée que le manche est plus court. Un club spécial, le *putter*, sert à faire rouler la balle sur le green au moment où il va atteindre un trou.

Les différents modèles agréés de clubs sont au nombre de quatorze. C'est le maximum de clubs que puisse utiliser un joueur. Lorsqu'on possède ce jeu de quatorze clubs,

on est suivi par un *caddie*, en français *cadet*, qui les porte dans un sac.

Règles Le jeu consiste à lancer une balle, à l'aide d'un club, dans un trou, depuis une ligne de départ déterminée à l'avance, et de l'y introduire en un nombre de coups aussi peu élevé que possible. Quand on a atteint le trou, on procède de la même manière pour gagner le trou suivant, et ainsi de suite jusqu'au dernier trou. Pour compter les points, on procède par trou; celui des joueurs qui a effectué le

Un coup difficile : la balle ensablée est libérée à l'aide d'un club spécial.



plus petit nombre de lancers pour atteindre le trou marque un point. Quand les dix-huit trous sont atteints, le gagnant est celui qui totalise le plus de points. Lorsqu'un trou a été atteint par deux ou plusieurs joueurs après le même nombre de coups, chacun des premiers *ex aequo* marque un point.

On peut gagner la partie avant d'avoir parcouru tout le terrain : le joueur qui compte plus de points qu'il ne reste de trous à atteindre est en effet déclaré vainqueur. On peut aussi jouer par coups. Pour les dix-huit trous, c'est celui qui totalise le moins de coups qui a gagné.

Le golf admet pour principe fondamental qu'une balle doit être jouée où elle se trouve et ne doit pas être touchée. Cela ne va pas toujours sans difficultés : on a vu des joueurs retrouver leur balle dans une flaue d'eau, dans un nid de guêpes — un jour, dans l'oreille d'un âne qui s'était aventuré imprudemment jusqu'aux abords du terrain.

Il n'est permis de déplacer que les obstacles occasionnels, tels que drapeau, poteau indicateur, objets divers qui se trouveraient sur la pelouse, et à condition qu'ils se trouvent à moins d'une longueur de club de la balle, faute de quoi on doit les laisser en place. Seuls les obstacles qui se trouveraient sur le green peuvent toujours être déplacés. Mais les accidents du terrain, les obstacles naturels, les éléments permanents ne doivent en aucun cas être modifiés. Autour de la balle, il est interdit de débarrasser le sol des herbes et pousses diverses, sauf dans les limites du balancement normal du club, nécessaire à l'ajustage d'un coup.

Le premier joueur est désigné par le sort. Au début de chaque trou, c'est le gagnant du trou précédent qui commence. Ensuite, quand les balles sont en jeu, c'est la balle la plus éloignée du trou qui est jouée la première.

Il est interdit de pousser la balle avec son club, de l'effleurer ou de la soulever de terre avant de la projeter. On la frappe violemment avec la tête du club, sous peine de perdre le trou. Des pénalités sont ainsi prévues pour toutes les catégories de fautes. On perd son trou si on frappe une balle de deux coups, ou si on la frappe alors qu'elle est en mouvement. La pénalité peut être plus légère — ainsi un joueur qui a joué avant son tour doit recommencer son coup — ou plus grave, se traduisant par l'exclusion du joueur. Naturellement, est interdit tout geste visant à modifier la trajectoire de la balle, et de même toute action du joueur, de son partenaire ou de

son caddie, destinée à réduire ou à favoriser l'effet du vent sur cette trajectoire. Si un joueur se trompe de balle, et envoie dans le trou la balle d'un concurrent, c'est celui-ci qui marque le point; s'il utilise cette balle sans la placer dans le trou, il perd le trou, à moins que son adversaire n'accepte de prendre la sienne pour le reste de la partie.

Après cinq minutes de recherche, une balle non retrouvée est déclarée perdue.

Entre des joueurs de valeur très inégale, on peut équilibrer le jeu, pour laisser une chance de victoire aux joueurs inexpérimentés et éviter les parties sans surprise. Les joueurs reçoivent des handicaps en proportion de leur force. Les handicaps sont répartis de 0 à 24. On appelle *scratch score* le handicap 0, et *joueur scratch* celui qui le reçoit.

On appelle *trou en un* le coup unique par lequel un joueur envoie directement sa balle dans le trou depuis la ligne de départ. C'est un exploit exceptionnel — ou une chance exceptionnelle.

Les championnats de golf sont amateurs ou professionnels. Lorsqu'ils sont ouverts aux deux catégories de joueurs, on dit qu'ils sont *open*. Certains des plus grands champions de tournois open sont devenus mondialement célèbres; tel, après la première guerre mondiale, Walther Hagen, dont la confiance en soi était légendaire, et qui demandait aux journalistes, avant le début des compétitions : « Qui va être second? »

Vocabulaire Le golf comporte tout un vocabulaire technique, qu'un joueur compétent doit connaître pour participer pleinement à un match.

Adresser la balle : Un joueur a adressé la balle quand, ayant placé ses pieds sur le sol pour se préparer à frapper la balle, il a ainsi pris sa position et a posé son club à terre derrière la balle.

Conseil : Un conseil est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, quant au choix du club ou à la façon d'exécuter un coup.

Balle déplacée : Une balle est considérée comme s'étant déplacée si elle a quitté sa position et s'est immobilisée à un autre endroit.

Entrer la balle : Une balle est entrée lorsqu'elle repose au fond du trou et qu'elle se trouve tout entière au-dessous du niveau des bords.

Balle en jeu : Une balle est en jeu dès que le joueur a frappé un coup sur le départ. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle ait été entrée, sauf si elle est hors limites, perdue

ou relevée en conformité avec les règles du jeu.

Cadet : Le *cadet* est celui qui porte les clubs d'un joueur. On appelle *cadet éclaireur* celui qui est employé par le comité pour indiquer aux joueurs la position des balles sur le terrain.

Comité : Le *comité* est l'organisme qui a la responsabilité du concours.

Terrain en réparation : Le *terrain en réparation* est toute partie du terrain ainsi signalée et désignée; il comprend tout ce qui est mis en tas pour être évacué et tout trou fait par un ouvrier du terrain, même non signalé.

Honneur : On dit du camp qui joue le premier depuis le départ qu'il a *l'honneur*.

Détritus : le terme *détritus* définit les objets naturels qui ne sont pas fixés, ne poussent pas dans le sol et n'adhèrent pas à la balle, c'est-à-dire les cailloux non incrustés dans le sol, les feuilles, les brindilles, les branches, etc.

Marqueur : Le *marqueur* est désigné par le comité pour noter le décompte des coups. Il peut également être un concurrent. Il n'est pas un arbitre.

Obstruction : On appelle *obstruction* toute chose artificielle, érigée, placée ou abandonnée sur le terrain de jeu.

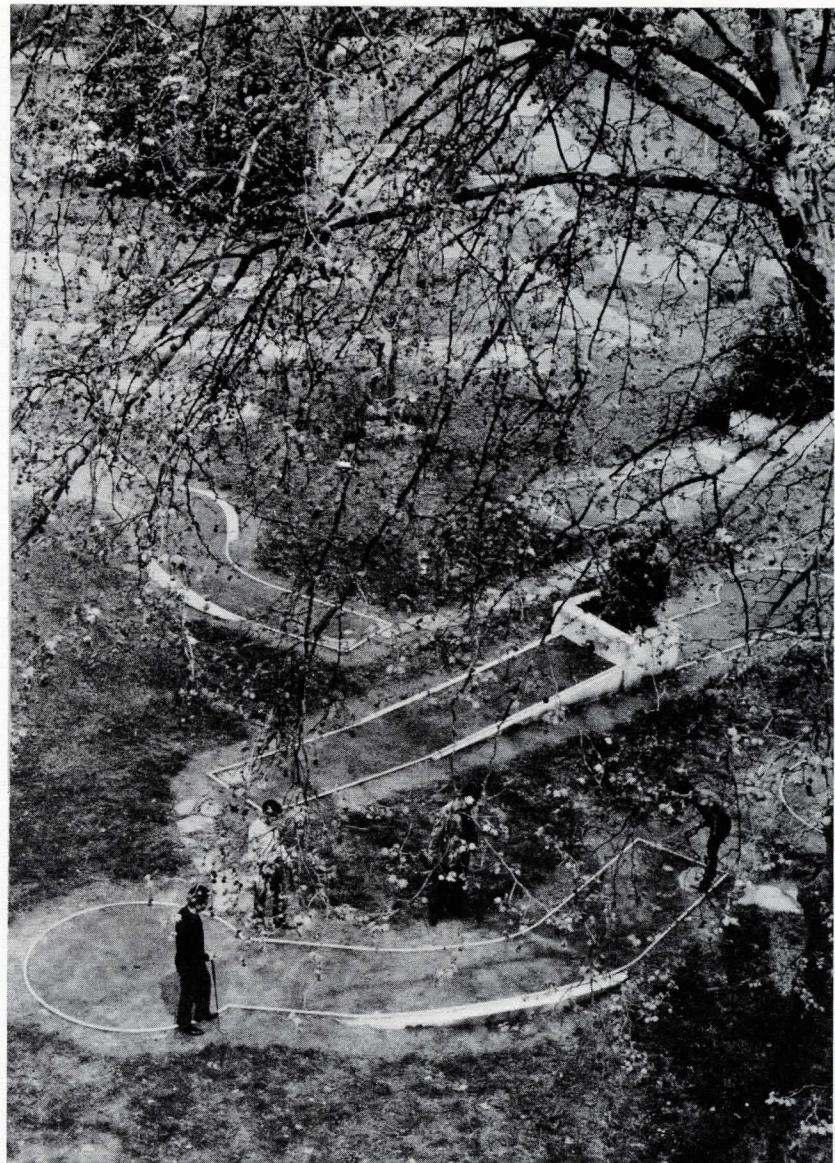
Hors limites : Une balle est dite *hors limites* quand elle repose tout entière à l'extérieur des limites du terrain de jeu.

Coup de pénalité : Un *coup de pénalité* est un coup qu'on ajoute, dans certains cas prévus par les règlements, à la marque d'un camp. Cette pénalité n'entraîne aucune modification dans l'ordre du jeu.

Surélever une balle : Pour *surélever une balle*, on peut soit la placer sur le sol, soit utiliser du sable ou toute autre substance.

Gommettes

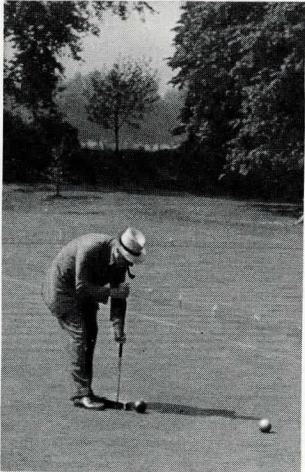
On appelle *gommettes* de petites formes découpées dans du papier et gommées au verso, qu'on trouve pour un prix modique dans les bazars et les magasins de jouets. Elles existent en différentes couleurs et de différentes formes, rondes ou ovales, carrées ou rectangulaires, linéaires ou hémi-sphériques, et, parfois, représentent des dessins tout faits, fleurs, maisons, animaux, petits personnages, de tout genre et de toute taille. Collées à l'aide d'une petite éponge humide qu'on passe sur le verso, sur du carton, sur un mur, sur un album



ou un cahier, elles font intervenir à la fois le dessin et le bricolage et constituent une activité propre à divertir et à instruire les très jeunes enfants.

On pourra, pour développer l'initiative et le coup d'œil de l'enfant, mélanger les gommettes les plus variées avant de les lui confier. Il apprendra ainsi à les différencier et les trier lui-même, selon leur taille, leur forme, leur couleur. De lui-même, il prendra plaisir au spectacle des séries, de la répétition des mêmes formes. Il commence par des frises, des motifs décoratifs très simples. Puis viennent les fleurs. L'enfant décorera la couverture de ses cahiers, ses boîtes, son sous-main. Il dessinera même des personnages, de petits tableaux. Ses réalisations progresseront au rythme de ses découvertes, de son œil et de son esprit.

Un sport en miniature devient un jeu à la mode.



les points de gain comme les points de perte. Ses combinaisons sont donc particulièrement dangereuses pour les autres joueurs.

Combinaisons spéciales En plus des combinaisons ordinaires, normalement admises dans le jeu, et permettant de faire mah-jongg, les joueurs, avant le commencement de la partie, peuvent convenir de pratiquer toute autre combinaison plus difficile qu'ils imaginent : ce sont les *grands jeux*. Ils sont innombrables, ne dépendant que de l'invention des participants, et permettent de pratiquer un jeu plus divers et plus brillant. On décidera également de la valeur qui sera attribuée à chacune de ces combinaisons spéciales. Les grands jeux ont des noms insolites, féeriques. C'est, par exemple, le jeu des *quatre bénédictions sur la maison*, constitué par quatre brelans ou quatre carrés de vents et une paire quelconque; ou bien le *quadruple bonheur domestique*, qui consiste à faire mah-jongg avec les quatre vents; les *treize lanternes merveilleuses*, qui comportent l'as et le neuf de chaque série de tuiles ordinaires, un dragon de chaque couleur et chacun des quatre vents; la *main pleine* de neuf pièces, réalisée par 14 pièces de la même série; le *petit serpent*, c'est-à-dire une série complète, depuis l'as jusqu'au neuf, plus les quatre vents et un honneur; le *grand serpent*, série complète, plus un brelan et une paire d'honneurs; *picorer par le coq d'or*, c'est-à-dire faire mah-jongg avec le 5 cercle; *prendre la lune au fond de la mer*; *cueillir des fleurs de prunier sur le mur*; et mille autres figures et combinaisons singulières.

Des *pénalités* sont prévues pour sanctionner les fautes des joueurs. C'est le cas notamment de celui qui a annoncé à haute voix la tuile qu'il vient de prélever : il paie alors 10 points à chacun des autres joueurs. Comme les gains et les pertes, les pénalités sont doublées pour Vent d'Est, qui, en tant qu'arbitre, est en outre chargé de trancher les litiges. Si Vent d'Est est en cause dans un de ces litiges, c'est Vent du Sud qui prend la décision.

Les pénalités constituent un dangereux handicap dans la recherche de la victoire finale. En effet, un joueur à qui il ne reste plus dans sa main qu'un nombre de tuiles inférieur à 13 ne peut plus gagner; à la fin de la partie, il ne pourra lui être compté que les points de sa main, tandis que le joueur qui en a gardé plus de 13 comptera les fleurs et les saisons.

On peut jouer au mah-jongg à trois ou à cinq. Le jeu à trois restreint considérablement les possibilités de combinaisons. Ou bien on forme une enceinte de trois

murs, que l'on dispose en triangle; chaque mur se compose alors de 48 pièces; ou bien, comme au bridge, on joue avec un mort, personnage fictif qui reste à la même place au cours du jeu. A trois, il est interdit de faire Chow. Quand on joue à cinq, on établit un roulement. Pendant la première manche, le cinquième joueur ne joue pas. Au début de la seconde manche, Vent d'Est, à son tour, sort du jeu, et celui qui ne jouait pas vient prendre sa place. Comme au bridge, il y a donc toujours un joueur qui ne participe pas au jeu, et la partie complète comporte cinq manches.

Mail

Le *mail* est le plus agréable des jeux d'exercice et il a été pendant des siècles en France le plus populaire de tous les divertissements de ce genre, au point que plusieurs de nos rois l'ont préféré même à la paume. Peu violent, il convient à tous les âges, aux personnes faibles qu'il fortifie, aux obèses qu'il fait maigrir, aux tempéraments nerveux qu'il calme par les longues promenades et par l'harmonie des mouvements qu'exige sa pratique. Le *mail*, si l'on en croit un apologue des *Mille et Une Nuits*, aurait guéri de la lèpre un roi qui n'avait trouvé de soulagement par aucun remède. Un médecin, qui semble avoir connu déjà les principes de la méthode curative psychosomatique, choisit un *mail* dur et lourd, en creusa le manche où il déposa, devant son malade, une drogue miraculeuse puis, ayant prononcé des formules secrètes sur la plus lourde boule qu'il put trouver, déclara gravement : « L'action de mon elixir dépend de la vigueur avec laquelle vous frapperez cette boule en la priant de vous rendre la santé; quand votre main et votre corps seront ruisselants de sueur, le génie de ce *mail* vous délivrera de vos maux. » Après un mois de ce dur exercice, la lèpre disparut.

Les effets salutaires de ce jeu expliquent aussi bien la faveur dont il jouit si longtemps dans notre pays que les nombreux emplacements réservés par les anciens urbanistes à ce prototype français du golf, en maintes cités du royaume et dans la capitale, à Blois, à Orléans, à Tours, à Lyon, notamment. A Paris, jusqu'en 1633, près des anciens remparts, entre les faubourgs Montmartre et Saint-Honoré, une vaste promenade de plus de 6 000 mètres carrés avait été aménagée à l'intention des joueurs. Tavernier, dans son plan de Paris, a figuré ce terrain entouré d'arbres et de palissades,

qui fut occupé ultérieurement par le couvent des Carmes déchaussés. Le nom actuel de la rue du Mail rappelle encore qu'elle traverse des lieux destinés aux jeux et au plaisir avant d'avoir été consacrés à la pénitence et aux prières.

Au début du XVII^e siècle, un autre terrain de mail, dans l'île Saint-Louis, au quai des Ormes, était fréquenté par l'élite mondaine ou, comme on disait alors, par les *gens du bel air*. Après ses conférences avec Sully, au cours desquelles, selon les chroniqueurs du temps, Henri IV s'échauffoit beaucoup, le roi venait se rafraîchir en faisant sa partie de mail et, sans doute, en profitant de cette occasion pour engager quelque pari ruineux.

Henri IV avait ordonné, d'ailleurs, d'établir des terrains de mail à Saint-Germain et à Fontainebleau; ils étaient parmi les plus beaux de France, bien que moins célèbres parmi les joueurs que la *Bella Cura* de Lyon. Là, de hauts peupliers entouraient une immense prairie, vaste arène oblongue et verdoyante dont les extrémités étaient couronnées par deux berceaux de tilleuls. Sous ces dômes odorants, Henri II et Louise Labé, la *Belle Cordière*, assistèrent et prirent part, lors du passage du roi dans l'antique cité, à une partie de mail dont la première *passe* fut ouverte par le souverain lui-même.

Louise Labé l'emporta successivement sur les plus habiles joueurs, avec autant de courage, de vigueur et d'adresse qu'elle s'était distinguée au siège de Perpignan, parmi les plus valeureux soldats. « Si l'on n'était charmé par sa beauté, dit Henri II, on regretterait vraiment de ne plus lui voir porter la lance; la bannière de France compterait un brave chevalier de plus. » Mais à quoi rêvait Louise Labé, tandis que sa boule, sifflant dans l'air, volait jusqu'à l'archet, petit arc saillant vers le centre de l'esplanade? Peut-être à ces quelques vers de l'un de ses plus beaux poèmes :

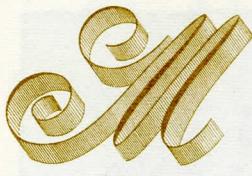
Las! que me sert, que si parfaitement
Louas jadis et ma tresse dorée
Et de mes yeus la beauté comparée
A deus Soleils, dont Amour finement
Tira les trets causes de ton tourment?
Ou estes-vous, pleurs de peu de durée?
Et mort par qui devoit estre honorée
Ta ferme amour et iteré serment?...

Mais, sous Henri II, des *mails de parade*, en bois d'iris et aux viroles d'argent, se dressaient en faisceaux auprès des dames et, substitués au dur cormier des rustiques *tabacans* d'autrefois, annonçaient le siècle où cet exercice deviendrait trop simple pour être encore digne des sueurs royales



exposées en plein air aux regards du peuple. Malgré le goût très décidé pour ce jeu que garda toujours Louis XIV qui, enfant, avait fait ses premières *passes* dans une allée de marronniers du jardin du Palais-Royal, certains vers de *Britannicus* interdisaient au monarque d'oublier qu'il vivait désormais sur la scène européenne

La fin d'une partie de mail,
au XVII^e siècle.



à laquelle seul convenait le spectacle de sa majesté.

Telle est la regrettable origine du *billard*, qui n'est autre chose qu'un mail en chambre, selon le témoignage de Paulmy. Grâce à ce jeu royal d'appartement, on put concilier à Versailles, le goût du roi pour le mail et l'honneur de la royauté.

Telle devait être aussi la cause de l'incroyable fortune d'un conseiller au parlement, devenu, grâce au billard, contrôleur général des Finances et ministre de la Guerre, que l'on chansonna dans cette épitaphe :

Ci-git le fameux Chamillard
De son roi le protonotaire,
Qui fut un héros au billard,
Un zéro dans le ministère.

Les règles du *mail* dont le nom provient du latin *malleolus*, petit marteau, *maillet*, ne sont pas compliquées. On engage la partie dans les allées d'un grand parc ou sur les chemins et les traverses des environs d'un village. On peut jouer individuellement ou en équipes de deux ou trois joueurs chacune; dans le premier cas, on *joue au rouet*; dans le second, on *joue en partie*. Les associés sont solidaires et ils poussent, à tour de rôle, la même boule. On convenait aussi, parfois, d'une autre façon de jouer à qui pousserait le plus loin sa boule en un nombre déterminé de coups et, dans ce cas, on donnait ou on recevait des avantages si l'un des joueurs s'estimait plus ou moins fort que ses adversaires et leur accordait ou leur demandait un certain nombre de pas d'avance ou de retard. Sous cette forme, la partie était dite *aux grands coups*. On jouait aussi *en chicane* quand on prenait pour but une pierre, un arbre, un mur ou tout autre objet déterminé à l'avance et qu'il fallait toucher après avoir parcouru un circuit fixé préalablement par les joueurs.

Chaque participant recevait un *mail* et une boule. Cette petite massue, de forme cylindrique et en bois dur, était garnie à ses deux extrémités d'une virole qui, généralement, était en fer. Le manche fixé au milieu de cette massue mesurait jusqu'à 1,50 m quand le joueur était habile, grand et fort. Les débutants se servaient d'abord de *mails* dont le manche ne dépassait pas la hauteur de leur ceinture et, progressivement, ils arrivaient à utiliser un instrument plus long dont l'extrémité venait jusqu'à leur aisselle. Les *boules* étaient faites de racines de buis. Leur poids, en moyenne, devait être à peu près moitié moins lourd que celui de la tête de la masse du *mail*. Les plus petites, les *voguets*, convenaient aux parties jouées par un temps humide, sur un parcours accidenté; les plus grosses, les *tabacans*, s'adaptaient

mieux aux terrains sablonneux et secs, légèrement en pente et sans obstacles importants. Enfin, on disposait sur le parcours choisi de grosses pierres qui devaient obligatoirement être touchées par les boules. On les nommait *pierres de touche*.

Dans leurs diverses formes, les parties de mail commençaient toujours par un tirage au sort du joueur qui aurait le choix de pousser sa boule avant les autres participants ou bien de faire jouer avant lui l'un de ses adversaires. Quand cette décision était prise, on déterminait, de chaque côté du parcours choisi, les limites que ne devaient pas franchir les boules à droite ni à gauche sous peine d'être *noyées* et de coûter 3 points à leur propriétaire. S'il y avait un mur, on perdait le même nombre de points si on le touchait. S'il se trouvait quelque fossé, la boule qui tombait dedans était aussi considérée comme *noyée*. Dans tous ces cas, on remettait la boule en jeu en face du point où elle s'était arrêtée.

Ces conventions admises, le premier joueur plaçait sa boule sur la ligne de départ et la frappait avec son mail de façon à la faire rouler le plus loin possible. Le deuxième joueur essayait de la dépasser; s'il n'y réussissait pas, il perdait 1 point et c'était à son tour de jouer. Tout joueur dont la boule restait en arrière de celles de ses adversaires était ainsi pénalisé. La partie se terminait au dernier but fixé; il convenait de le toucher et l'on perdait autant de points qu'on le manquait de fois en essayant de l'atteindre. Le vainqueur était celui qui avait alors à sa marque le plus petit nombre de points.

Ces règles étaient les mêmes quand on jouait *au rouet* ou *en partie*.

Main chaude

Dans l'ancienne marine à voiles, pour tromper la monotonie des longues traversées, les matelots, parmi d'autres divertissements, désignaient par le tirage au sort un patient, un *colin* qui devait appuyer sa tête contre le grand mât et baisser l'échine sur laquelle il ouvrait largement une main. Chacun frappait alors dans sa paume, et l'on imagine avec quelle vigueur, jusqu'à ce que le *colin* devinât qui l'avait touché, obligeant alors ce joueur à recevoir à son tour de rudes tapes.

Dans l'une de ses fables, Florian a décrit ce jeu :

Des singes dans un bois jouaient à la main chaude.
On frappait fort, et puis devin!

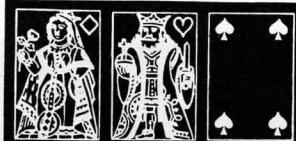
Index

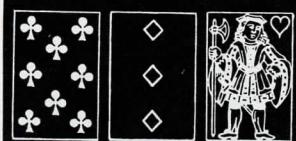
I. Jeux d'adresse

Bagues	Couteau
Balançoire	Culbute
Bâtonnet	Dards
Bilboquet	Diable
Billard	Diabolo
Billes	Dragon
Bouchon	Échasses
Boules	Émigrette
Boules de neige	Engrange
Cambobira	Éphédrismos
Casse-pot	Épostracisme
Châteaux de cartes	Escarpolette
Cerceau	Fléchettes
Cerf-volant	Fossette
Cheval fondu	Fronde
Clef	Galets
Cloche-pied	Galine
Clou	Glissade
Cochonnet	Grâces
Cocochet	Grenouille
Corde	Honchets
Coupe-tête	Jonchets
Courroie	Lasso
Court-bâton	Loque

II. Jeux de cartes

Aluette	Crapette
Ambigu	Écarté
Baccara	Ferme
Banque	Garuta
Barbu	Gin-rummy
Bassette	Hombre
Bataille	Impériale
Belote	
Bésigue	
Bête	
Boston	
Bouillotte	
Bridge	
Canasta	
Cavagnole	
Chemin de fer	
Chkouba	
Comète	





Jass
Lansquenet
Macao
Manille
Mariage
Menteur
Mistigri
Naïbis
Nain jaune
Pharaon
Piquet
Poker
Polignac
Rami
Rams
Reversi
Tarots
Trente et quarante
Trente et un
Triomphe
Vieux garçon
Whist

Index

III. Jeux de combinaison

Allumettes	Dominos	Mughal Pathan
Ashta-Kashte	Dominos chinois	Nain jaune
Awèlé	Douze lignes	Nyout
Backgammon	Échecs	Pachisi
Bagh-Bandi	Fan-tan	Pahada keliya
Baguenaudier	Go	Pallankuli
Barbu	Jacquet	Pa-tok
Bataille navale	Labyrinthe	Pettie
Bidou	Lam turki	Pipopipette
Bulo	Latroncules	Piquet à cheval
Caturanga	Lettres	Puzzle
Caupur	Lexicon	Shô-gi
Chongkak	Mah-jongg	Solitaire
Cluedo	Matador	Tiouk-tiouk
Cochon	Monopoly	Toute-table
Craps	Morpion	Trémerel
Dames	Mudd	Trictrac
		Tseung K'i
		Ville
		Wai k'i
		Wali
		Waré

IV. Jeux éducatifs

Animaux articulés	Coquillages	Mère Poisson
Barres	Décalcomanie	Métiers
Bâtonnets	Découpage	Modelage
Berceuses	Doigts	Paille
Boîtes d'allumettes	Drapeau	Paniers
Bouchons	Épervier	Papier découpé
Bricolage	Ficelle	Papier plié
Oiseaux	Gendarme et voleur	Piquege
Oiseaux captifs	Gommettes	Plantes
Ombres chinoises	Herbiers	Poupées
Cages à insectes	Hochets	Puzzle
Cartonnage	Kiddicraft	Raphia
Chansons	Kim	Rondes et chansons
Chants d'oiseaux imités	Marionnettes	Rondes et comptines
Comptines	Mère Garuche	Soldats de plomb
		Petits et grands jeux scouts
		(Voir : Scoutisme)
		Vieux jeux de cartes (Utilisation)



Index

V. Jeux d'esprit

Acrostiches
Alphabets parlants
Amphigouri et Galimatias
Anacycliques (vers)
Anagrammes
A peu-près
Bouts rimés
Calembours
Calligrammes
Charades

Charriades
Combles
Contrepétories
Corbillon
Couronnés (Vers)
Fable-express
Kyrielles
Langues imaginaires
Lapalissades
Lipogrammatie
Logogriphes

Méthode S+7
Mots carrés
Mots croisés
Mots de six lettres
Mots retrouvés
Mots valises
Palindromes
Portraits
Rallonges
Rébus
Répétitions difficiles
Rimes alphabétiques et numériques
Trut-à-vent
Vers olorimes
Voyellisations

VI. Jeux exotiques

Animaux
Ashta Kashte
Awélé
Badminton
Bagh Bandi
Ballon (Amazonie)
Boûqâla
Caupur
Cerfs volants (Corée)
Cerfs volants (Indonésie)
Chkouba
Chongkak
Da-kyû
Dominos chinois
Échecs vivants
Fan-tan
Faux lion
Garuta
Gaur

Gbélé-gbélé
Gilli-danda
Go
Godie des sorciers
Hutu-tu
Ké-mari
Kharbga
Laccb el koura
Lam turki
Lucioles
Mah-jongg
Maïs d'Or
Mancala
Marbondong
Mère Poisson
Mudd
Mughal Pathan
Mwa biou
Nyout

Pachisi
Pahada keliya
Pallankuli
Pancha keliya
Paradis
Pa-tok
Patolli
Pen
Quatre méchants brouillards
Semangango
Shô-gi
Sugo-roku
Tiouk-tiouk
Tiampoura
Tlachtli
Toupies (Île de Pâques)
Tseung K'i
Tsuka
Wai k'i
Wali
Waré

VII. Jeux de hasard

Aiguille
Animaux
Ascot
Astragalisme

Baccara
Banque
Bassette
Bataille

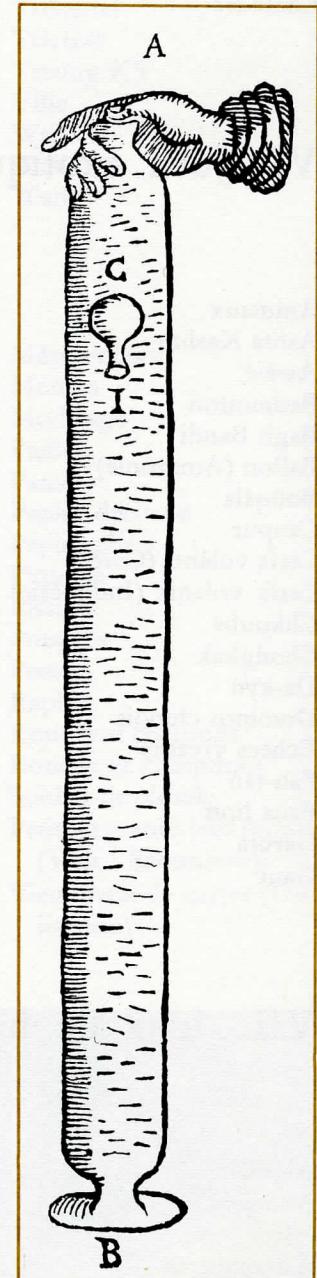
Bezette
Biribi
Blanque
Boule
Boûqâla
Brelan
Oie
Osselets
Cailles (Combats de)

Index

Cavagnole	Loterie	Quatre-cent-vingt-et-un
Chemin de fer	Loto	Rafle
Chevaux de bois	Macao	Roulette
Chouette	Multicolore	Steeple-chase
Constitution	Pair ou impair	Toton
Coqs (Combats de)	Paradis	Trente et quarante
Dés	Patolli	Triboulet
Épingles	Petits chevaux	Tsuka
Ferme	Pharaon	Vé
Hoca	Pile ou face	Vingt et un
Lansquenet	Poker d'as	Zanzi

VIII. Récréations mathématiques

Aiguille
Cartes (Possibilités et probabilités de distribution)
Jeux (Théorie des)
L'escargot grimpeur
La bouteille de vin et la bouteille d'eau
Le loup, la chèvre et le chou
Les mégots
Le ver dans le dictionnaire
La ficelle autour de l'équateur
Le problème des deux autos
Les nénuphars dans l'étang
Douze problèmes fantaisistes
Stratégie (Jeux de)
Une curieuse opération mathématique (Voir : Tours)



IX. Jeux physico-chimiques

Anamorphoses
Baromètre animal
Bateau à réaction
Bobine
Bulles de savon
Canonnière
Capillarité
Chladni (Figures de)
Colin-maillard acoustique
Ébullition
Équilibre
Fantasmagorie
Fil de fer mélomane
Hygromètre végétal
Illusions d'optique
Kaléidoscope
Ludion
Moufle
Musique des verres
Œufs
Pesanteur
Phénakistoscope
Règle plaintive
Tubophone

X. Prestidigitation

Bonneteau
Godie des sorciers
Tours de cartes :
L'heure du lever désignée par une carte
La carte devinée dans l'écran
Les onze cartes
Placer une carte inconnue au rang désigné
Divination de quatre cartes pensées par quatre personnes
L'écarté tonkinois
Tours de prestidigitation :
Les œufs équilibristes
L'œuf qui s'enfonce ou surnage à volonté
L'œuf dur dans la carafe
Dix fils dans le trou d'une aiguille
Les élastiques acrobates
Le couteau avalé
Disparition d'un couteau
Le chapeau fendu sous le souffle
Le total des points de trois dés
Les points des faces cachées de trois dés
Le point demandé amené sous le cornet
Les cigarettes qui sortent seules de leur paquet.



XI. Jeux de société

Anguille
Aveugle
Basilinda
Bateau
Brisque
Brusquembille
Cache-cache
Cache-cache mitoulas
Cache-tampon
Camouflet
Chandelle
Chat
Cligne-musette
Colin-maillard
Collabismos
Coton en l'air
Decampativos
Dentelle
Diable boiteux
Escarpolette
Faux lion
Frappé-main



Gaur
Gbélé-gbélé
Guerre
Idiots (Jeux)
Jardin de M. le Curé
Loup

Magistrat
Main chaude
Métiers
Mouche
Mwa biou
Ombromanie
Outre enflée
Pantins
Papiers (Petits)
Papillons
Paquets
Pendu
Petit - bonhomme - vit -
encore
Pied-de-bœuf
Pigeon-vole
Pincette
Poule aveugle
Propos interrompus
Quatre coins
Quatre méchants brouil-
lards
Roue
Semangango
Souffler le charbon
Surréalistes (Jeux)
Touche l'ours

Index

XII. Jeux sportifs

Anneau volant	Croquet	Mail
Ascot	Crosse	Paume
Badminton	Curling	Pelote basque
Balle	Da-kyû	Pétanque
Ballon	Deck-tennis	Polo
Ballon (Amazonie)	Football	Rugby
Base-ball	Gilli-danda	Soule
Basket-ball	Golf	Squash-rackets
Boules	Hand-ball	Surf-riding
Bowling	Hutu-tu	Tennis
Captain-ball	Ké-mari	Tennis de table
Cricket	Laccb el koura	Thèque

XIII. Sort, gages et pénitences

Chi-fou-mi	Le berceau d'amour
Courte paille	Le pèlerinage
Croix et pile	Le pendule
Mourre	Le voyage à Cythère
Pair ou impair	<i>Pénitences désagréables :</i>
<i>Pénitences agréables :</i>	Le cheval d'Aristote
Le baiser à la capucine	Le chevalier à la triste figure
Le baiser de lièvre	La planche de chêne
Le baiser à la religieuse	

Le pont d'amour
La statue
Le tracas de Polichinelle
Le voyage à Corinthe
<i>Pénitences difficiles :</i>
La Confession
Confidences
Conseils
Faire une Vénus
Le Muet
Le Perroquet
Philippine
Pile ou face
Réussites

XIV. Mathématique des jeux

Cartes (Possibilités et probabilités de distribution)	Jeux (Théorie des)
Dés (Possibilités et probabilités de distribution)	Roulette (Systèmes et martingales)
	Stratégie (Jeux de)

