

LES BILLES

Leur histoire

Le mot bille viendrait du francique *bikkil*, signifiant dé.

La plus ancienne bille connue au monde est conservée en Angleterre. Datant d'au moins 3 500 ans av. J.C., elle a été retrouvée en Égypte, dans la tombe d'un enfant.

Dans la Grèce ancienne, ces « billes » n'étaient que des glands ou des olives et l'on jouait à la *tropa*. Les Romains se servaient de noix, de noisettes ou de pierre ronde.

Jeu populaire au Moyen Age, les premières billes en verre seraient apparues à Venise, au XIV^e siècle. En 1800, en Angleterre, la porcelaine et la faïence sont utilisées pour les réaliser. Au XIX^{ème} siècle, elles sont produites de manière industrielle et deviennent de toutes les couleurs.

Parallèlement, la bille d'argile, dite « du pauvre », est produite massivement dès 1870 tant en Europe qu'en Amérique. Malheureusement pour leurs détenteurs, ces dernières sont taillées irrégulièrement et permettent un jeu moins précis que celles en verre.

De nos jours, c'est plusieurs millions de billes qui sont produites chaque semaine à travers le monde.

C'est comment une bille ?

En 1860, dans Le Dictionnaire français illustré et Encyclopédie universelle, dirigé par B.Dupiney de Vorepierre, la bille est définie comme une *petite boule de pierre ou de marbre, qui sert à un jeu d'enfant*.

Les billes doivent être rondes et ont, généralement, un diamètre de deux à quatre centimètres. Les billes peuvent être en terre, en acier, ou encore en verre translucide ou opaque. Les plus belles billes portent le nom de « marbres ». les plus grosses celui de « calots ».



Billes en marbre, époque romaine

Comment jouer aux billes ?

Le plus souvent, il s'agit de projeter une bille, en la faisant rouler sur le sol, de sorte qu'elle atteigne celle d'un adversaire. En général, s'il réussit, le joueur s'approprie la bille qu'il a touchée.

Afin d'effectuer son tir, le joueur cale sa bille sur la première phalange de l'index, dont l'articulation est posée au sol. Le pouce, placé derrière l'index, se détend pour projeter la bille à bonne distance. Le joueur peut être accroupi, appuyé sur un genou ou sur les deux. Il doit trouver la position la plus confortable pour viser.

Voici quelques unes des variantes de ce jeu pour lesquelles l'adresse reste la principale qualité requise.

Le conquérant :

Les joueurs décident de leur tour. Il placent plusieurs billes devant eux. Le premier joueur lance sa bille, à la distance de son choix. S'il touche une bille, il la capture et en devient propriétaire. Il lance une seconde fois pour faire redémarrer le jeu. S'il rate son coup, sa bille reste dans le jeu. Le troisième joueur vise les billes, capture celle(s) qu'il touche et, s'il manque, laisse sa bille dans le jeu. Si une bille, lancée avec force, rebondit contre plusieurs billes, toutes les billes touchées sont capturées.



Le cercle glouton :

encore appelé *cercle*, *triangle* ou *carré* : il s'agit de tracer un cercle de 20 à 30 cm de diamètre sur le sol. Chaque joueur dépose un nombre convenu de billes au centre du cercle. Les billes doivent former un tas. L'un après l'autre, les joueurs tiennent une de leurs billes à hauteur des yeux et la laissent tomber sur le tas. Si une bille sort du cercle, elle deviendra propriété du joueur. Si un joueur ne réussit pas à faire sortir une bille du cercle, celle qu'il a laissée tomber sur le tas demeure au milieu du cercle. Le jeu continue jusqu'à ce que le tas ait disparu.

Il est aussi possible de tracer une ligne droite à trois ou quatre mètres du cercle. Les joueurs commencent par lancer leur bille vers le but pour déterminer celui qui jouera en premier. Le jeu consiste ensuite à frapper avec sa bille celles qui sont dans le cercle, de façon à les faire sortir et à les empocher.

Le trou :

chacun met en jeu cinq à dix billes. Un trou, un peu plus grand que la taille d'une bille et pas trop profond, est creusé. On se met à quatre mètres, on lance la bille vers le trou. Celui dont la bille est la plus près du trou commence, et ainsi de suite. Le premier lance une bille dans le trou : si elle tombe dedans, il l'enlève, la remet dans sa poche et continue à jouer tant qu'il réussit. Si elle s'arrête avant, il la laisse sur place et passe son tour. Quand un joueur a épuisé sa provision de billes, il peut utiliser celles de ses adversaires qui sont restées à côté du trou.

Le pot :

jeu proche du trou, mais quand le joueur arrive à viser dans le trou, il s'approprie toutes les billes que se trouvaient à l'intérieur de l'espace qui va du trou à la distance couverte par la longueur séparant son index et son pouce tendu.

Il est possible de réaliser des circuits qui seront d'autant plus intéressants qu'ils serpenteront fortement.

LES MARELLES

Leur histoire

Le terme marelle provient probablement du radical préroman marr- « pierre », dont les dérivés sont répandus en Italie et qui signifie « caillou », « palet », « petit objet rond que l'on pousse de place en place ».

Au XVII^{ème} et au XVIII^{ème} siècles, la marelle est la forme la plus usitée de ce jeu. « Marelle » signifie à proprement parler « jeton », d'où son emploi pour désigner des jeux avec des jetons ou des palets. Féminin de marel, le mot mérel, du XII^{ème} siècle, se retrouve encore dans des dictionnaires sous la forme de méreau. Hors d'usage depuis le XVI^{ème} siècle, il signifiait « jeton », « plat », sorte de « médaille ou de monnaie » d'origine obscure.

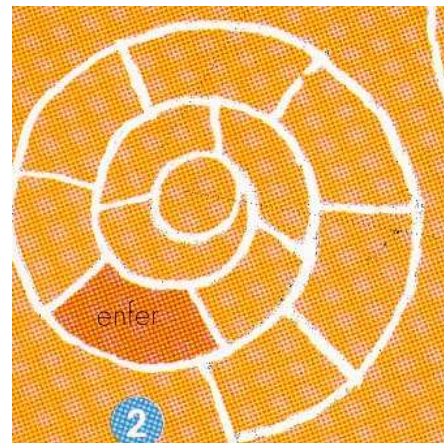
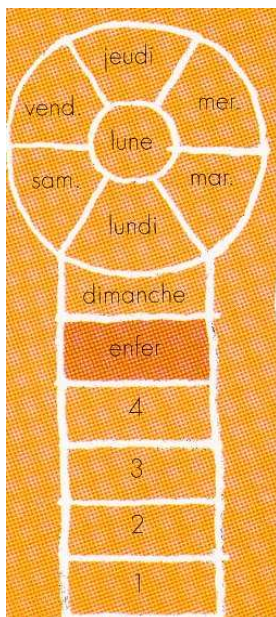
En Angleterre, où il en existe une vingtaine de versions, la marelle est appelé *hops-cotch*. Ce mot signifie « marquer, souligner ».

Plusieurs diagrammes relatifs à ce jeu ont été retrouvés incisés sur des dalles du Forum de Rome.

Le plus ancien tracé de marelle du Moyen Âge a été découvert dans une sépulture à bateau de Gokstad en Norvège.

C'est comment une marelle ?

Les marelles peuvent prendre différentes formes. Les deux plus grand types sont la marelle droite, rectangulaire et la marelle en colimaçon, en spirale. La première est semblable au tracé d'une église qui va de la terre au ciel, en passant pas huit cases. En effet, elle est inspirée du plan de la basilique chrétienne.



Il existe un lexique propre aux différentes formes de marelle.

Certaines cases portent toujours le même nom. « La terre » correspond au départ et à l'arrivée. « Enfer, Flamme, marchand de vin, bouillon » sont des zones présentant des interdictions, des pièges, des difficultés dans le parcours. « Reposoir, ciel, paradis, jeudi, dimanche » sont des cases de repos. « Lune, Mars, Vénus », apparues plus récemment, sont des cases de repos elles aussi.

Le joueur « boit le bouillon » quand il perd son tour. « Faire le marteau » signifie ne pas poser les pieds en même temps dans les culottes, c'est-à-dire les deux parties d'une large case séparée en deux.

Comment jouer à la marelle ?

Commencer par tracer un diagramme sur le sol, composé de carrés assez grands. Le jeu peut être pratiqué de deux façons : si le diagramme est toujours parcourue à cloche-pied, le palet ou caillou est soit lancé et ramassé à la main, soit poussé du pied. Le joueur lance ou pousse le palet dans la première case, saute à cloche-pied dans cette case puis lance ou pousse le palet dans la deuxième case, puis vers la troisième et ainsi de suite. Il joue aussi longtemps qu'il réussit à franchir chaque étape directement, sans marcher sur une ligne et sans que son palet ne s'arrête dessus. Quand cela se produit, il doit tout recommencer dès le début. Dans le parcours, il existe généralement un endroit où le joueur peut se reposer en mettant les deux pieds au sol. Par ailleurs, des cases doivent être évitées à tout prix. Quand le joueur atteint l'extrémité de la marelle ou son centre pour les spirales, il se retourne, refait la marelle à l'envers, et lorsque tout le circuit a été parcouru sans faute jusqu'à la sortie, c'est gagné ! Le gagnant est le joueur qui a accompli les diverses épreuves du jeu avant tous les autres.

Les pieds du joueur ne doivent pas toucher les lignes de la marelle ; les palets non plus.



Il existe aussi d'autres règles :

Ainsi, les enfants peuvent jouer à la **morale simple** ou à la **morale aveugle**. La première forme consiste à parcourir sur un seul pied aller et retour, l'ensemble de la figure en ne sautant qu'une seule fois par case. Jouer à la morale aveugle, c'est parcourir la marelle les yeux bandés. Le joueur demande alors « je bois ? ». Un autre lui répond « de l'eau » s'il avance correctement, « du vin » s'il touche une ligne. Certaines cases peuvent être décomposées en plusieurs cases.

Il faut regarder du côté de la symbolique religieuse pour bien comprendre ce jeu. La ressemblance entre la marelle droite et le plan d'une basilique n'est pas fortuite. Le joueur progresse à cloche-pied en poussant un palet qui représente l'âme. S'il boite, c'est que son âme est faible et qu'il doit s'astreindre à des efforts purificateurs pour gagner le ciel.

Après avoir évité l'enfer et remporté différents mérites, il atteint le paradis, récupère le palet (son âme) et le place sous son bras ou sur sa tête, faisant réintégrer l'âme au corps. Le jeu de marelle consiste à ne pas poser le pied sur les lignes qui divisent les cases. Cette règle correspond symboliquement au besoin de se mettre à l'abri de l'incertitude. Dans la marelle, tout est prévisible.

LES BALLE ET BALLONS

Leur histoire

Dans l'antiquité, la forme de ce jouet rappelle la sphère, emblème du globe solaire, symbole de la vie.

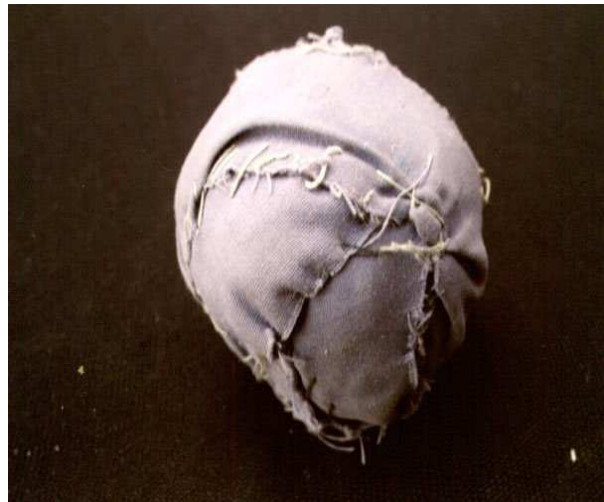
Homère, dans l'Odyssée, parle d'une balle légère que de jeunes filles s'amuse à lancer. Les romains connaissent ce jeu populaire. Le médecin Galien (131 – 201) le recommande pour le corps et l'esprit. La balle est alors petite, rembourrée de crin ou de duvet, peinte de couleur vive.

Au Moyen Age, à Paris, il existe un grand nombre de fabricants de balles, de paumiers. En 1292, on dénombre 13 paumiers contre 8 libraires. Des balles en chiffon sont alors remplies de petits cailloux ou de sable. D'autres sont rembourrées de son ou de laine, maintenus dans une enveloppe de peau.

C'est comment une balle... et un ballon ?

Selon le Petit Rober (édition de 1989), une balle est *une petite sphère élastique (de matière plastique, de cuir...)* dont on se sert pour divers jeux » et le ballon, une « grosse balle dont on se sert pour jouer.

Avec l'apparition du caoutchouc, le jeu à la balle est devenu nettement plus amusant. La balle rebondit et permet donc des figures sophistiquées.



Balle fabriquée par des enfants

Comment jouer avec une balle ou un ballon ?

Officialisés par des règles, les jeux de balles et de ballons se divisent grosso modo en deux catégories. D'une part, ceux où on lance un ballon en s'efforçant d'atteindre un but ou une cible : parmi eux figurent les différentes formes de football, les jeux de boules... d'autre part, ceux où l'on utilise un instrument pour frapper la balle et l'envoyer vers un but ou une cible : Hockey, cricket, tennis... jeux surtout modernes et occidentaux.

Des **comptines*** ou chansonnettes accompagnent parfois ces jeux pour donner du rythme au lancer de balles.

Ainsi en est-il du jeu **Polichinelle** :

les phrases de ce jeu se succèdent selon un rituel progressif. Les figures se compliquent, parfois s'additionnent. A la balle, les chansons guident les gestes : « Polichinelle, monte à l'échelle, un peu trop haut, se casse le dos, un peu trop bas, se casse le bras ».

la ballotte :

Balle faite d'une vessie de porc et d'un chiffon et qui ne rebondissait pas. Cependant, elle convenait parfaitement à ceux qui voulaient exercer leur adresse ou jongler. Par la suite, avant l'arrivée des balles en caoutchouc, on la fabriquait avec des morceaux de chambre à air de vélo. Le jeu consiste à lancer les balles l'une après l'autre sur un mur, tel que le pignon du préau de l'école, et à les rattraper avant qu'elle ne touchent terre. Plus la partie avance, plus il faut donner de la hauteur aux balles pour arriver au sommet du mur. Pendant tous ces lancers, les enfants chantaient « à la bataille, madame Charlotte, château brillant, doré d'argent, en voici une, en voici deux, en voici trois ».

La balle ou ballon au prisonnier :

C'est un jeu de groupe comprenant de 8 à 12 joueurs. Le terrain (de 12 m à 6 m) doit être carré et divisé en deux camps, avec à chaque extrémité une bande de terre de un mètre de large pour les prisonniers. En effet, les deux équipes tentent de faire prisonniers leurs concurrents. Le jeu consiste à frapper à l'aide du ballon son adversaire. La seule esquive consiste à bloquer le ballon et à le renvoyer sur l'un ou l'autre des adversaires. Il n'est pas permis de se déplacer ballon en mains. Les joueurs encore libres peuvent envoyer le ballon par-dessus le camp ennemi à leurs compères prisonniers afin que ces derniers se délivrent en lançant le ballon sur l'un ou l'autre de leurs geôliers. Le camp vainqueur est celui qui a emprisonné tous ses concurrents. La balle aux prisonniers à progressivement remplacé, au XIX^e siècle, le **jeu de barre***.

Au Moyen Age, si le **jeu de paume** était pratiqué dans les châteaux et les villes, **la soule** ou **choule** fut au XIV^e siècle, le jeu des campagnes. La soule était une boule ou ballon, qui pouvait être en bois ou en cuir suivant les régions. Dans ce dernier cas, elle était rempli de foin, de son ou de mousse, ou gonflé d'air. Il s'agissait de donner des coups de poing ou des coups de pied dans le ballon. La soule prenait la forme d'une dispute plutôt violente mais toujours réglementée. Par exemple, deux clans de villages voisins, de célibataires ou d'hommes mariés devaient, par tous les moyens possibles, faire pénétrer dans le camp adverse la boule.



LA CORDE A SAUTER

Son histoire

En France, le saut à la corde n'est devenu un « jeu de fille » qu'au XX^e siècle, à l'imitation de ce qui se passait en Angleterre. Sous l'Empire, un Anglais, éducateur au collège de Kingstone, a rédigé le premier répertoire des Jeux de l'enfance ou l'heure de récréation du premier au second âge. T.P. Bertin, son traducteur français, écrivait en 1811, en manière d'introduction : *les personnes du sexe (autrement dit les filles) verront peut-être avec étonnement qu'en Angleterre, les jeunes demoiselles s'amuse du jeu de corde ; mais cette récréation, jusqu'ici réservée chez nous aux garçons n'a rien qui puisse répugner à la délicatesse des formes, il donne au contraire tant de légèreté que les pratiquants de ce divertissement danse, malgré ce précieux obstacle, les pas les plus difficiles.*

C'est comment une corde à sauter ?

La corde à sauter est le plus fréquemment constituée d'une corde munie d'une poignée à chaque extrémité.

La corde possède deux tailles, selon qu'elle se pratique seul ou à plusieurs. La **petite corde** sert au joueur « solitaire », celui ou celle qui tourne la corde saute et chante en même temps. La **corde longue** ou **longue corde** sert à jouer en groupe et mesure entre 8 à 13 m de long.

Une corde à sauter peut être en corde, en ficelle, en chanvre, en cuir. Une des matières fibreuses utilisées est par exemple la liane qui constitua les premières barres de saut. Dans certains pays, on utilise toujours ce type de matériau pour fabriquer des cordes à sauter. Dans le Poitou, les joueurs sautaient à la *viouche*, une tige de clématite des haies.



Comment jouer à la corde à sauter ?

Il existe plusieurs manières de sauter à la corde. Lorsque l'enfant utilise une corde courte, il joue le plus souvent en solitaire. Il s'agit, par exemple, de sauter à pieds joints par-dessus la corde après qu'elle soit passée elle-même par-dessus la tête et devant soi. L'enfant peut aussi accomplir ce geste en sautant en arrière ou encore en croissant les pieds et les bras.

Pour les plus téméraires, il existe le **saut double**, c'est-à-dire qu'il faut faire passer la corde deux fois sous les pieds pendant un seul saut, le « double tour ».

Dans la cour de récréation, les groupes se forment et les enfants pratiquent ce jeu à plusieurs. Ainsi, à trois joueurs, l'un d'eux se place au centre alors que les deux autres font tourner une corde longue plus ou moins rapidement. Le jeu consiste, pour celui qui se trouve au centre, à sauter juste au moment où la corde redescend. La corde peut être tournée lentement ou vite, régulièrement ou en accélération, à l'endroit ou à l'envers. Le jeu est souvent rythmé par des **comptines***, des petites histoires qui permettent de modifier le rythme, la rapidité des tours de cordes, les figures et les sauts d'un pied sur l'autre ou à pieds joints.

La barque :

Il s'agit de faire balancer largement la corde, lui faire frôler le sol, sans la faire tourner ; Chaque joueur va sauter par-dessus autant de fois qu'il le peut puis sortir. Dans la mesure où il n'a pas touché la corde avec ses pieds, il reste en course au fur et à mesure que le niveau de la corde est porté plus haut. Les joueurs peuvent chanter la comptine « Maman les p'tits bateaux » tout en sautant à la corde.

Les paroles des comptines qui accompagnent les sauts sont marquées historiquement et régionalement. Elles prennent comme sujet les événements de la vie courante, les guerres, la politique, des airs traditionnels. La série de questions qui précèdent les sauts leur donne une signification symbolique et les intègre ainsi dans une histoire. La parole rompt avec la monotonie des sauts et amène une note parfois humoristique.

Exemple : **Le palais Royal est un beau quartier/ Toutes les filles sont à marier :**

*Mademoiselle... est la préférée
De Monsieur... qui veut l'épouser*

A,B,C,D,E,F,G : si l'enfant perd à G, les autres cherchent un prénom de fiancée commençant par G et il enchaîne.

*Si c'est oui c'est l'espérance
Si c'est non c'est de la souffrance*

Oui non oui non

- Avec qui j'me marierai ?

Rich'pauvre ?

-Ses qualités :

Yeux bleus, verts, marrons, noirs ?

Le joueur saute jusqu'à ce qu'il perde afin de déterminer la couleur des yeux, puis il reprend :

Grand, petit, moyen ?

Cheveux blonds, roux, noirs ?

- A quel âge je me marierai ?

1,2,3,4,5... ans.

-Quel mois : janvier, février, mars... ?

- Quel jour : lundi, mardi... ?

- Combien aurai-je de bébés ?

- Garçon, fille ?

- Où habiterai-je : palais, château... ?

- Combien aurai-je de voitures ?

-...

La partie se termine lorsque le joueur a réalisé toutes les étapes suggérées par les formulettes.

LES TOUPIES

Leur histoire

Le mot serait formé du radical ancien franc *top* qui a donné entre autres le mot *toupet*, mèche de poils ou de cheveux en français. En évoluant, le mot *topet* est apparu, puis il devient *tupet* vers 1265. Le mot *toupie* apparaît pour la première fois dans les chroniques de Froissart en 1549.

Il existe plusieurs variantes du mot toupie : *tupiy* (Ardennes et Picardie), *tupi* (bas-normand, haut-breton)... Les noms qui sont le plus souvent attribués à la toupie rappellent sa forme, son comportement pendant qu'elle tourne ou le bruit qu'elle fait entendre. Voici les termes qui la désignent dans le sud du Poitou :

- noms faisant référence à la forme : le bilio, la bronde, la brondif, la ringue, la trompe ;
- noms faisant référence au comportement du jouet : la dormeuse, la veilleuse ;

Des toupies ont été retrouvées dans des sarcophages égyptiens datant de deux mille ans avant J-C.

De nombreuses poteries peintes nous dévoilent que ce jeu était connu des Grecs et des Romains. Virgile (vers 70 – 19 av. J.C) en fait mention dans L'Énéide.

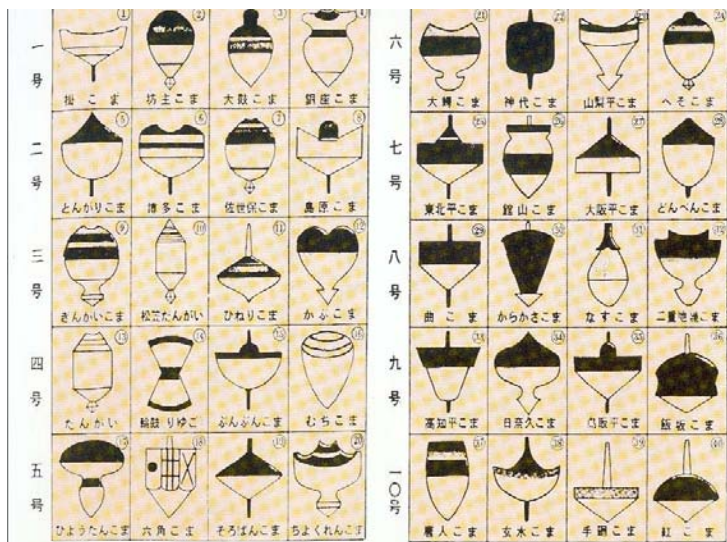
La toupie a été associée à certaines cérémonies chrétiennes. En Angleterre, chaque paroisse possédait sa propre toupie et au Mardi gras, on organisait des courses de toupies sur les routes qui reliaient les différentes paroisses.

La toupie était déjà connue des Amérindiens du Nord et du Sud avant l'arrivée des colons. Au Japon, la fabrication de toupie fait l'objet d'un artisanat traditionnel. Les artisans se distinguent par leur originalité. Ils fabriquent notamment des toupies « accoucheuses » qui lâchent de petites toupies en tournant.

C'est comment une toupie ?

La toupie traditionnelle française est taillée dans du bois plein, de façon à lui donner une forme de poire. Par exemple, à l'une de ses extrémités, elle porte une pointe métallique, à l'autre, une queue.

Les formes et la matière qui compose les toupies varient d'un pays à un autre. La toupie est parfois fabriquée à partir d'un coquillage, d'un fruit, d'un morceau de bois ou encore d'un bloc d'ivoire ou d'os.



Toupies japonaises

La toupie espagnole n'a pas de queue et l'allemande est ronde et creuse produisant un son.

Les enfants se fabriquaient de toupies avec ce qu'ils trouvaient. Elles étaient souvent constituées de bobines de fil, ou tout simplement d'un morceau de bois taillé

Comment jouer avec une toupie ?

La toupie est mise en mouvement soit en faisant tourner rapidement le manche entre les paumes de la main, soit en enroulant une ficelle autour de la partie supérieure, en lâchant la toupie et en tirant d'un coup sec sur la ficelle.

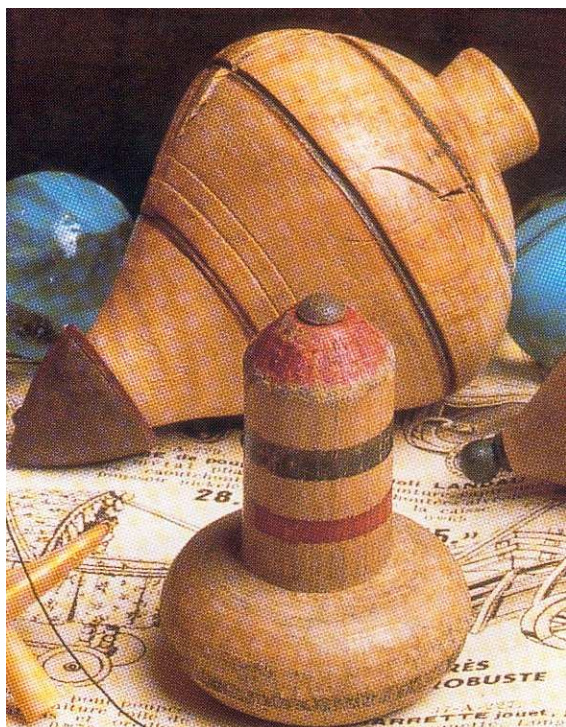
Le sabot ou la toupie à fouet :

Il s'agit d'une toupie sans pointe, en bois aplati, que l'on fait tourner avec les mains avant de la lancer, puis on la frappe avec un fouet de 60 – 70 cm, dont la lanière est en peau d'anguille ou en cuir. Le bout du fouet s'enroule autour du pied de la toupie et lui redonne de l'énergie. Le nom *sabot* lui aurait été donné, parce que l'on utilisait les talons des sabots usagés pour les transformer en toupies ou alors parce qu'elle était taillée dans de vieux sabots.

La « toupie à pointe métallique », appelée aussi *la ring et* en forme de poire, se lance à la ficelle. Cette toupie tourne quand elle est au sol mais elle ne peut pas être réactivée comme le « sabot ».

Les Romains jouaient au **turbo**:

Ils traçaient un grand cercle sur le sol divisé en 10 segments numérotés : on marquait des points correspondant au segment dans lequel s'arrêtait la toupie. Ce qui correspond à un jeu encore pratiqué où les joueurs conviennent d'un total à atteindre le plus vite possible. Chacun lance la toupie à son tour en partant du centre où s'arrête la toupie. Si elle tourne en dehors de la piste, c'est perdu. Le jeu consiste à prévoir la case dans laquelle la toupie s'arrêtera pour atteindre le total espéré sans le dépasser.



L'un des autres jeux de toupie consiste à faire sortir des billes d'un cercle en s'aidant d'une toupie. Le jeu réclame plusieurs joueurs, chacun armé de sa toupie, sa corde de lancer et de billes. Il faut que le terrain soit dur. Chaque joueur dépose ses billes dans un cercle d'un rayon de 80 cm à un mètre qui aura été préalablement tracé au sol. Les joueurs se disposent autour du cercle. Le premier joueur qui lance sa toupie dans le cercle *allume le feu*. S'il n'a pu la lancer dans le cercle ou si celle-ci en sort, il est éliminé pour ce premier tour. Si elle reste à l'intérieur, il attend avec les autres joueurs que des billes en soient chassées. Avant que la toupie ne *s'éteigne*, s'arrête, le second joueur lance la sienne et ainsi de suite jusqu'au dernier. Si un joueur laisse s'éteindre la toupie du joueur précédent avant d'avoir lancé la sienne, il est éliminé pour ce tour. La partie se termine quand il ne reste plus une seule bille dans le cercle.

Les enfants peuvent aussi s'amuser à sortir uniquement les toupies de leurs camarades du cercle dans lequel ils les font tourner.

LES JEUX DE QUILLES

Leur histoire

De petites quilles en albâtre ont été trouvées à Nagada, en Egypte. Près de ces objets, les archéologues ont découvert quatre billes de porphyre noir et blanc qui devaient être lancées contre les quilles pour les faire tomber.

En Europe, au Moyen Age, c'est avec un bâton que les quilles sont renversées.

Rabelais (1494 – 1553) cite les « quilles », le « rapeau » et la « boule plate ». Il s'agit des variétés d'un même jeu. Celui-ci avait la faveur des milieux populaires. Au XVIII^e siècle, en Allemagne et aux Pays-Bas, on utilisait des boules pourvues de cavités, permettant de placer les doigts à l'intérieur. Ce type de boules, conçues pour faciliter le lancement demeure en usage dans différentes régions telles qu'en Valais (Suisse).

C'est comment un jeu de quille ?

Pour le Petit Larousse illustré de 1992, la quille constitue *chacune des pièces en bois tournées, posées verticalement sur le sol, qu'un joueur doit renverser en lançant une boule, dans le jeu dit de quilles.*



Comment jouer aux quilles ?

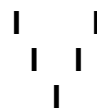
Il existe environ trois cent règles différentes pour jouer au quilles. Aujourd'hui, le jeu le plus connu est le « bowling ».

Partant du principe que le jeu est composé de neufs quilles, vous pouvez, par exemple, les disposer en carré ou en triangle sur trois rangs, à une distance d'environ 50 cm l'une de l'autre. Les joueurs se placent derrière une ligne tracée à une dizaine de mètres des quilles. Une ou plusieurs boules sont lancées afin de faire tomber les quilles, les « déquiller ». Les joueurs doivent convenir avant de débiter la partie de quelle manière les points seront comptabilisés. Ou bien, on compte le nombre de boules que chaque joueur a dû lancer pour abattre toutes les quilles. Chaque concurrent peut aussi lancer une boule à tour de rôle et l'on compte un point s'il fait tomber une quille.

Les dauphines canadiennes :

pour jouer à ce jeu, il faut une boule et cinq quilles disposées en triangle. Celles-ci doivent être espacées d'au moins la hauteur d'une quille. Les quilles ont des valeurs différentes :

Les deux arrières : 2 points ,
Les deux médianes : 3 points,
La quille reine : 5 points,



Une série est constituée de trois boules. Une partie est composée de dix séries.

- l'abat = cinq quilles abattues à la première boule, 15 points + le pointage des deux autres boules.
- la réserve = cinq quilles abattues par les deux premières boules, 15 points + le pointage de la dernière boule.

LES OSSELETS

Leur histoire

En 1972, lors de fouilles effectuées à Varna, ville de Bulgarie orientale, les archéologues ont découvert deux *astragales* (os du torse du petit bétail) appartenant à la civilisation mésopotamienne. L'un de ces « osselets » présente deux faces planes et polies. Le second est en or. La finalité de ces objets semble avoir été tant ludique que divinatoire.

Dans l'Antiquité, c'est sous le nom « d'astragalisme » que l'on désignait ce jeu. Le mot *astragale* en grec désignant la forme de ces petits os qui était utilisé comme osselet ou comme dé. En réalité, si l'osselet servait pour des jeux d'adresse ou de hasard, il était d'abord utilisé pour prédire l'avenir. Ce jeu est représenté sur des amphores.

Homère en fait mention dans l'Illiade.

Les Romains utilisaient ces os pour jouer mais ils les remplaçaient aussi par des noix. Ovide (43 av. J.C – vers 17 ap. J.C), dans le Noyer, parle de ce jeu, tout comme Sénèque (4 av. J.C – 65 ap. J.C) dans De la constance du sage.

En Grèce comme à Rome, les côtés des osselets avaient des noms et des valeurs différentes. L'on jouait avec quatre osselets, ce qui donnait accès, à chaque lancer, à trente-cinq combinaisons différentes. Les différentes combinaisons avaient des noms de dieux, de héros, d'hommes illustres... Des résultats étaient réputés « bons » et d'autres « néfastes ».

Au XVIII^{ème} siècle, le peintre Chardin peint une jeune fille assise sur une table où on distingue 4 osselets. À cette époque, en plus des quatre osselets, on utilise une boule d'ivoire : celle-ci était jetée en l'air et le joueur prenait un des osselets quand la boule était retombée à terre et avait rebondi. Cette règle était encore appliquée dans les années 1930.

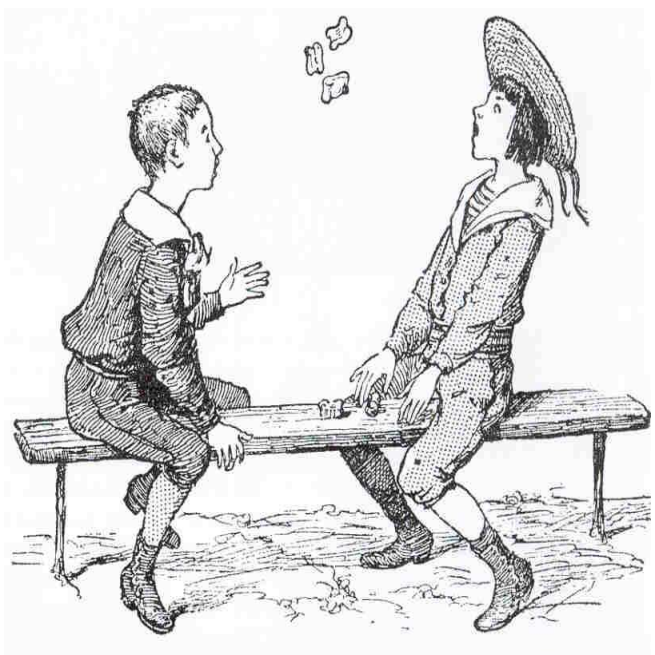
C'est comment un osselet ?

Un osselet est, à l'origine, un petit os de pied du mouton, mais il en existe aussi en ivoire, en métal ou en plastique.

Un osselet présente quatre faces d'un aspect différent :

- des deux plus larges faces, l'une est convexe, l'autre concave.
- des deux plus étroites, l'une est plate, l'autre sinueuse.

Actuellement, les enfants jouent à cinq osselets de formes identiques. L'un d'entre eux est rouge et les quatre autres sont blancs. Cependant, si les couleurs peuvent différer suivant l'imagination de chacun, un seul doit être différent des autres. Ce dernier sera appelé « le père ».



Comment jouer aux osselets ?

Ce jeu d'adresse consiste, de différentes manières prédéterminées, à lancer et à rattraper ou encore à déplacer les « osselets ».

Plusieurs figures peuvent être exécutées, dont voici quelques exemples :

Ramasser les osselets blancs qui sont sur le sol quand l'osselet rouge est en l'air : pour déterminer celui des joueurs qui va commencer, chacun retourne les cinq osselets sur le dessus de la main. Celui-ci qui en rattrape le plus grand nombre commence. On appelle cette étape le « retournette ». Il faut d'abord récupérer un osselet blanc puis le mettre de côté. On repêche les trois autres osselets de la même manière. La deuxième étape veut que l'on attrape ensuite les osselets deux par deux. On disperse de nouveau les quatre osselets sur le sol et on a le droit, pendant que l'osselet rouge est en l'air, de regrouper les osselets deux par deux avant de se mettre à les ramasser. Ensuite, il faut rattraper trois osselets en même temps puis le dernier seul. Enfin, les quatre osselets blancs sont ramassés en même temps.

On peut aussi, ramasser les osselets blancs entre les phalanges et on les garde dans la main en récupérant les autres. On rattrape alors l'osselet rouge sur le dos de la main.

D'après la description du Grec Julius Pollux, voici comment on jouait au **dos**, au II^e siècle avant notre ère : *on se sert de petites pierres, de cubes ou d'osselets au nombre de cinq. On les jette en l'air et on cherche à les recevoir sur le revers de la main. Si l'on ne réussit qu'en partie, il faut reprendre les osselets tombés à terre avec les doigts.*

Des noms peuvent être donnés aux différents types de combinaisons : « le puits », « la passe », « la rafle » (rafle de deux c'est à dire ramasser deux osselets à la fois, rafle de trois, trois osselets à la fois ...)



Joueuse d'osselets, musée du Louvre, Paris, vers 500 avant Jésus-Christ