

Cacouna, lieu de villégiature au 19^e s.



« JEUX TRADITIONNELS » *héritage de plusieurs cultures*

RECHERCHE: Marimaud Morin Dupras, 2013

pour l'événement «Deux Nations, Une Fête»

La Toupie

Voilà certainement l'un des plus anciens jouets au monde, la toupie.



Connu depuis l'Antiquité, ce doit être l'un des jeux qui a le plus occupé les enfants, jusque dans les années 1950, avant que l'industrialisation et la production massive s'attachent à proposer une multitude de jouets plus ou moins sophistiqués. Fascinant par sa simplicité et par le mouvement que l'enfant lui donne, c'est un objet qui émerveille car par sa rotation, il symbolise le mouvement rotatif de notre Globe terrestre tournant sur son axe (...)

Les toupies ont été fabriquées en différentes matières: bois, pierre, poterie, (...) mais pour toutes, il fallait respecter les mêmes principes d'une masse bien équilibrée autour d'un axe central qui pouvait être en métal comme sur cette photo, pour être plus résistant et diminuer au maximum, les effets du frottement. Fabriquées dans un bois très dur (buis, frêne,...), les toupies pouvaient être réalisées par le père ou un ami de la famille qui savait travailler le bois (...). A cette époque, il n'était pas rare que les enfants construisent eux-mêmes leurs jouets, ce qui leur donnait bien évidemment une valeur supplémentaire.

Pour jouer à ce type de toupies en bois, il suffisait d'enrouler une corde autour de la partie supérieure de l'axe, de prendre l'ensemble dans la paume de la main en pinçant l'extrémité de la cordelette et de la lancer au sol (le mouvement de rotation est donné par la corde). Pour la garder en mouvement, le jeu pouvait également consister à fouetter continuellement la toupie avec la cordelette. L'enjeu étant de la voir soit tourner le plus longtemps possible, soit de la voir parcourir la plus longue distance..... mais aussi, quand on jouait à plusieurs, il était autorisé qu'une toupie puisse éliminer une autre en la cognant !

Le Yo~Yo

Le yo-yo est un jouet constitué de deux hémisphères aplatis, réunis par un axe autour duquel s'enroule une ficelle dont l'une des extrémités s'attache au doigt ou est retenue par la main. Le jeu consiste à lancer le yo-yo et à le ramener dans un va-et-vient continu. Il existe d'autres figures plus complexes qui demandent plus de virtuosité. (...). Le yo-yo est considéré comme le jouet le plus ancien du monde avec la toupie. Son origine est inconnue. Son nom actuel vient du tagalog (une langue des Philippines). Il était connu en Grèce il y a plus de deux mille ans. Jeu à la mode dans les années 1920, le nom yo-yo est déposé en 1930 par un Américain, Donald Duncan, qui le commercialise à grande échelle.

La passion du yo-yo connaît son apogée vers 1962. Dans les années 1980, il revient à la mode sous forme d'objets publicitaires en plastique d'environ 5 cm de diamètre: le Roll'in Russel lancé par les marques Coca-Cola, Sprite et Fanta en 1985. En 1999, la société japonaise Bandai relance la mode du yo-yo grâce à une campagne de marketing ciblant les adolescents : distribution gratuite aux leaders d'opinion dans les collèges, formations de « pros », organisation de concours et démonstrations de rues.

Ce regain d'intérêt s'accompagne d'une innovation technique : le jouet est équipé de petites masselottes qui solidarisent le moyeu du corps du yo-yo. Quand celui-ci tourne suffisamment vite, les masselottes se dégagent du moyeu sous l'effet de la force centrifuge, permettant au yo-yo de tourner en roue libre. On parle alors de yo-yo débrayable. Les yo-yo des années 1980 permettent également de faire de la roue libre grâce à une technique particulière de fixation de la ficelle. Cela augmente cependant la difficulté d'utilisation du jouet : le yo-yo étant toujours en roue libre, il faut réussir à faire adhérer la ficelle au moyeu à l'aide d'un mouvement sec du poignet pour qu'il remonte.


Source: <http://fr.wikipedia.org>



Garçon jouant au yo-yo, kylix attique, v. 440 av. J.-C., Antikensammlung Berlin (F 2549)

1 LE ROLL'IN

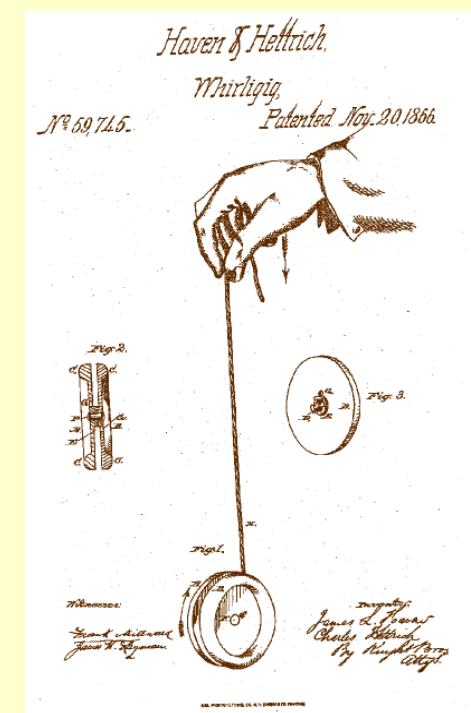
- D'un mouvement sec du poignet, paume de la main vers le haut, lancer le Roll'in vers le sol, retourner la main, paume vers le bas, en bloquant le bras. Si ce lancer a été correctement effectué, le Roll'in doit tourner en roue libre au bout de sa ficelle.
- Pour le faire remonter le long de la ficelle avant qu'il ne s'arrête, lui donner une légère secousse. Il faut que la paume de la main reste tournée vers le Roll'in, pendant qu'il remonte.



2 LA PROMENADE DU CHIEN

- Commencer comme numéro 1 (Roll'in) en envoyant très fort le Roll'in.
- Puis poser doucement le Roll'in sur le sol, et le laisser rouler devant vous sur une courte distance, en veillant à ne pas laisser de mou à la ficelle.
- Ramener le Roll'in dans la main, comme le n° 1.





Les figures au yo-yo

1 LE ROLL'IN

- D'un mouvement sec du poignet, paume de la main vers le haut, lancer le Roll'in vers le sol, retourner la main, paume vers le bas, en bloquant le bras. Si ce lancer a été correctement effectué, le Roll'in doit tourner en roue libre au bout de sa ficelle.
- Pour le faire remonter le long de la ficelle avant qu'il ne s'arrête, lui donner une légère secousse. Il faut que la paume de la main reste tournée vers le Roll'in, pendant qu'il remonte.



2 LA PROMENADE

DU CHIEN

- Commencer comme numéro 1 (Roll'in) en envoyant très fort le Roll'in.
- Puis poser doucement le Roll'in sur le sol, et le laisser rouler devant vous sur une courte distance, en veillant à ne pas laisser de mou à la ficelle.
- Ramener le Roll'in dans la main, comme le n° 1.



3 LA DEMI-LUNE

- Plier le bras et le poignet à la hauteur de l'épaule.
- A partir de cette position, lancer le Roll'in sur le côté, et le laisser décrire un demi-cercle vers le bas.
- Quand le Roll'in arrive au bout de la ficelle, il tourne en roue libre une fraction de seconde avant de revenir dans la main.



4 ROLL'IN CASCADE

- Commencer cette figure en balançant en souplesse le bras et la main.

- Lancer le Roll'in en avant devant vous, paume vers le bas.
- Lorsqu'il atteint le bout de la ficelle, le Roll'in amorce son retour.
- Au lieu de le rattraper, plier le poignet et le laisser ainsi redescendre.
- Arrivé au bout de la ficelle, le Roll'in remonte dans la main.



5 LE TREFLE A 3 FEUILLES

- La base de ce tour est le "loop the loop" (voir n° 8).
- Balancer le bras loin du corps, en gardant la main tendue, paume vers le bas.
 - La 1^{re} feuille du trèfle se fait en lançant le Roll'in devant vous, au-dessus de votre tête.
 - Quand le Roll'in finit son premier tour, plier le poignet et donner un coup sec en faisant un mouvement circulaire. Le Roll'in est devant vous. La 2^e feuille est ainsi faite.
 - Au retour, le poignet est plié, le Roll'in descend et, lorsqu'il atteint la main, le 3^e cercle est fait.



6 LE ROLL'IN SAUTEUR

- Faire un Roll'in en l'envoyant très fort (comme n° 2).
- Plier le coude à plat.
- Passer le Roll'in derrière le bras.
- Lorsqu'il tourne en roue libre au bout de la ficelle, donner un mouvement sec du poignet. Ceci va faire remonter le Roll'in le long de la ficelle.
- Le laisser redescendre devant vous.



7 LA BALANÇOIRE

- Lancer le Roll'in, puis placer la main gauche, paume vers le bas, devant le milieu de la ficelle.
- Faire passer le haut de la ficelle par dessus la main et attraper la ficelle à environ 10 cm au-dessus du Roll'in, entre le pouce et l'index. Ceci forme un triangle, pointe en bas.
- Maintenant, descendre la main gauche au-dessous de la main droite. Le triangle a maintenant la pointe en haut. Il forme une balançoire entre laquelle se balance le Roll'in.
- Après un ou deux balancements, et pour faire revenir le Roll'in à sa position de départ, libérer la main gauche et lâcher le Roll'in en même temps.



8 LOOP THE LOOP



- Lancer le Roll'in devant vous, mais au lieu de le rattraper lorsqu'il revient, donner un coup sec du poignet en faisant un mouvement circulaire.
- Bien garder le bras et la main tendus devant vous en faisant les cercles. Ce mouvement du poignet peut être répété afin de réaliser un grand nombre de tours.

IMPORTANT : Le bon fonctionnement du Roll'in nécessite une bonne ficelle. Il ne faut pas hésiter à en changer. Vous trouverez des ficelles de remplacement chez votre marchand de journaux.

ROLL'IN

LE PHENOMENE DE L'ANNEE

**8 FIGURES DE BASE
POUR DEVENIR
UN "CRACK" DU ROLL'IN**

Les pichenottes

Un jeu québécois aux origines lointaines

Peu d'indices ont été découverts afin de connaître avec exactitude l'origine du jeu de pichenottes. Tellement que l'on a cru longtemps qu'il était d'origine purement québécoise, puisque pratiqué presque exclusivement au Québec.

À l'achat du livre "The Crokinole Book", écrit par un fervent amateur (Ontarien) du jeu de croquignole, nous avons pu mettre la main sur quelques pistes. Ce livre nous dévoile le penchant du Canada anglais pour le jeu de croquignole, mais aussi quelques publicités de Sears datant des années vingt et sur lesquelles on peut voir un jeu similaire aux pichenottes que les anglais appellent "carrom". De plus, on y trouve une photographie montrant des joueurs de carrom à Katmandou au Népal.

C'est finalement lors d'un voyage au Portugal dans le cadre de la Fête Internationale des Jeux que l'on a pu découvrir que le jeu de carrom est en fait un des jeux principaux des Indes: Birmanie, Népal, Inde, etc...

La découverte récente d'un site internet dédié au jeu de carrom confirme nos recherches: le secrétariat général de la Fédération Internationale de Carrom est situé en Inde.

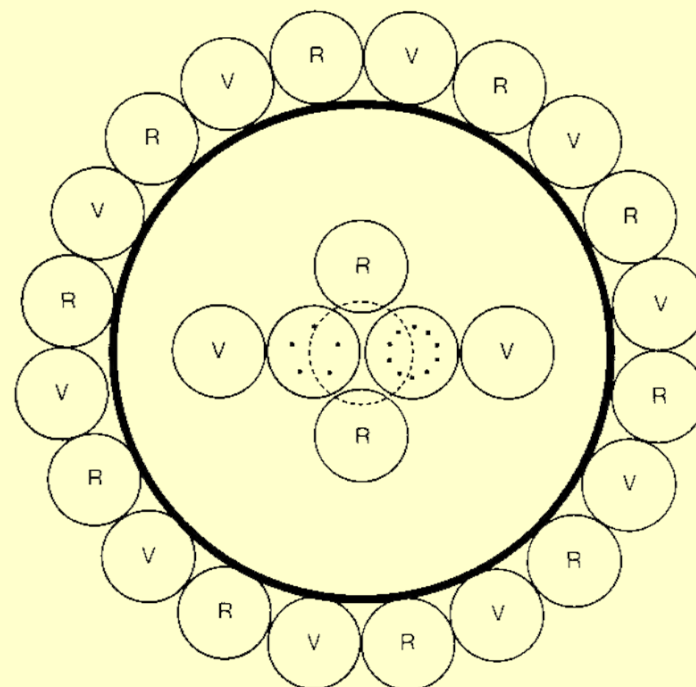
Un jeu populaire au Québec

Le jeu de pichenottes est pratiqué dans la plupart des familles québécoises et dans plusieurs régions il est incorporé dans les activités des festivals, carnivals ou autre événement sous forme de tournoi.

Source: <http://pichenottes.quebecjeux.org/fr/histoire.php>



SCHÉMA 7



Il faut placer les pièces collées l'une sur l'autre:
- sur le PETIT cercle, 2 compteuses et 4 dames
- sur le GRAND cercle, les 20 autres dames intercalées rouge, vert, rouge... etc.

Les règles aux pichenottes

Règlements officiels du jeu de pichenottes

1. Dimensions du jeu:

Les dimensions et les spécifications de construction du jeu sont contenues dans les schémas 1 à 6

2. Le jeu se pratique:

- à deux (2) personnes
- à quatre (4) personnes, en équipe de deux (2), les partenaires sont placés un face à l'autre.

3. Le jeu comprend:

- douze (12) dames de couleur **verte**;
- douze (12) dames de couleur **rouge**;
- quatre (4) chiens de couleur **beige** (ou laissé au bois);
- deux (2) compteuses (une blanche avec 5 points noirs, une blanche avec 10 points noirs - ou noirs avec pts blancs);

4. Identification et valeur des pièces:

- **dame**: pièce, valant 1 point, que les joueurs tentent d'empocher
- **chien**: pièce que les joueurs utilisent pour frapper les dames et les compteuses
- **compteuse**: pièce, valant 5 ou 10 points, que l'on empoché.

5. Disposition des pièces au début de la partie:

- les deux (2) compteuses au centre du jeu;
 - quatre (4) dames au centre du jeu;
- Les vingt (20) autres dames autour du cercle en intercalant les couleurs.

RÈGLES DE JEU:

6. Pour gagner la partie, il faut accumuler au moins 31 points. En cas d'égalité, les participants jouent un tour supplémentaire.
7. Pour déterminer qui débute le jeu (appelé "casser"), les participants procèdent par tirage au sort. Le "casseur" se place alors au secteur chiffré "1" sur la surface de jeu . Chaque fois que quelqu'un "casse", il est préférable de se placer à cet endroit ce qui a pour avantage de situer qui sera le prochain "casseur". Le "casseur" peut "casser" (avec le chien) de deux façons: soit faire une percée importante dans les dames en cercle, soit ouvrir très peu le cercle.
8. Les participants peuvent utiliser la bande afin de toucher une pièce.
9. Les participants peuvent utiliser les "combines" de leur propre couleur ou mêler à celle de l'adversaire (ex.: frapper une rouge-verte-rouge, pour entrer une verte).

10. La première dame entrée indique la couleur du participant ou de l'équipe pour cette manche. Au moment de la casse, par le numéro 1, si deux dames de couleur différente entrent en même temps, ou si aucune dame n'entre dans la poche, l'autre joueur (le no. 2 en double ou le no. 3 en simple) décidera de la couleur qu'il choisit avant de jouer. Il fera son choix en disant aux adversaires quelle couleur il a choisie.
11. Pour entrer une compteuse, le joueur doit d'abord faire un fond (entrer une dame de sa couleur). Pour qu'elle soit valide, la compteuse devra être enterrée (entrer une autre dame de sa couleur) et ce, aussitôt la compteuse entrée. Sinon, le joueur la replacera au centre du jeu. Si le joueur entre deux couleurs à la fois, en enterrant une compteuse, celle-ci est bonne mais le joueur arrête de jouer.
12. Le joueur ou l'équipe qui a terminé d'entrer ses dames accumule un point pour chaque dame de l'adversaire qui reste sur le jeu.
13. S'il reste cinq dames et plus à l'autre participant ou à l'équipe adverse, même si celui-ci ou celle-ci a entré une ou des compteuses, ce participant ou cette équipe perd les points de la (des) compteuse(s). Les points ne sont pas donnés à l'autre.
14. Si le participant ou l'équipe a entré toutes ses dames, excepté la (les) compteuse(s), celle(s)-ci entrée(s) en dernier n'a (ont) pas besoin d'être enterrée(s). La (les) compteuse(s) ne doit (doivent) pas s'empocher en même temps qu'une couleur adverse. Si cela se produit, le participant ou l'équipe devra remettre la (les) compteuse(s) au centre; c'est alors au tour de l'adversaire de jouer.
15. L'espace accordé au joueur: le trou du chien doit laisser voir la ligne la plus près du côté du jeu du joueur.
Les joueurs qui jouent dans le trou du chien ne déplacent aucune pichenotte avant de jouer (sinon ils arrêtent de jouer). Et ils doivent laisser aller leur chien même pour entrer une pichenotte sur leur terrain.
16. Le(s) joueur(s) peut (peuvent) s'exécuter de la manière qu'il(s) le désire(nt): le doigt dans le trou du chien ou à l'arrière.
17. Ce qui arrête le joueur:
 - 17.1 s'il entre une dame d'une autre couleur que la sienne;
 - 17.2 si la compteuse est enterrée avec une autre couleur (et l'on sort la compteuse);
 - 17.3 si une dame, compteuse ou chien tombe par terre (en dehors du jeu);
 - 17.4 si le chien va dans la poche, on ne sort pas de dame;
 - 17.5 si on entre une compteuse sans avoir de fond (on la remet en jeu);
 - 17.6 si deux dames de couleurs différentes entrent en même temps.

Le tir à l'arc

Le tir à l'arc est un sport de précision dans lequel les compétiteurs tentent d'envoyer leurs flèches le plus au centre d'une cible avec leur arc. Historiquement, tir à l'arc a été utilisé pour la chasse et le combat, tandis que dans les temps modernes, son utilisation principale est celle d'une activité sportive. Une personne qui participe au tir à l'arc est généralement connue comme étant un archer.

Depuis 10 000 ans au moins, le tir à l'arc fut pratiqué pour chasser, et pour faire la guerre. Vers 1500, l'arrivée de l'arquebuse entraîne une disparition progressive de l'utilisation guerrière de l'arc. Le tir à l'arc devient alors un loisir puis un sport à part entière. L'une des premières compétitions se déroule en 1583, en Angleterre, avec plus de 3 000 participants. À partir du XIXe siècle on se sert de l'arc pour les loisirs, bien que l'utilisation pour la chasse ne disparaisse pas complètement. La chasse à l'arc est maintenant redevenue populaire au Canada.

Les compétitions de tir à l'arc faisaient déjà partie des Jeux olympiques de 1900, 1904, 1908 et 1920 puis, après une longue interruption, le tir à l'arc y fut réintroduit en 1972. (...)

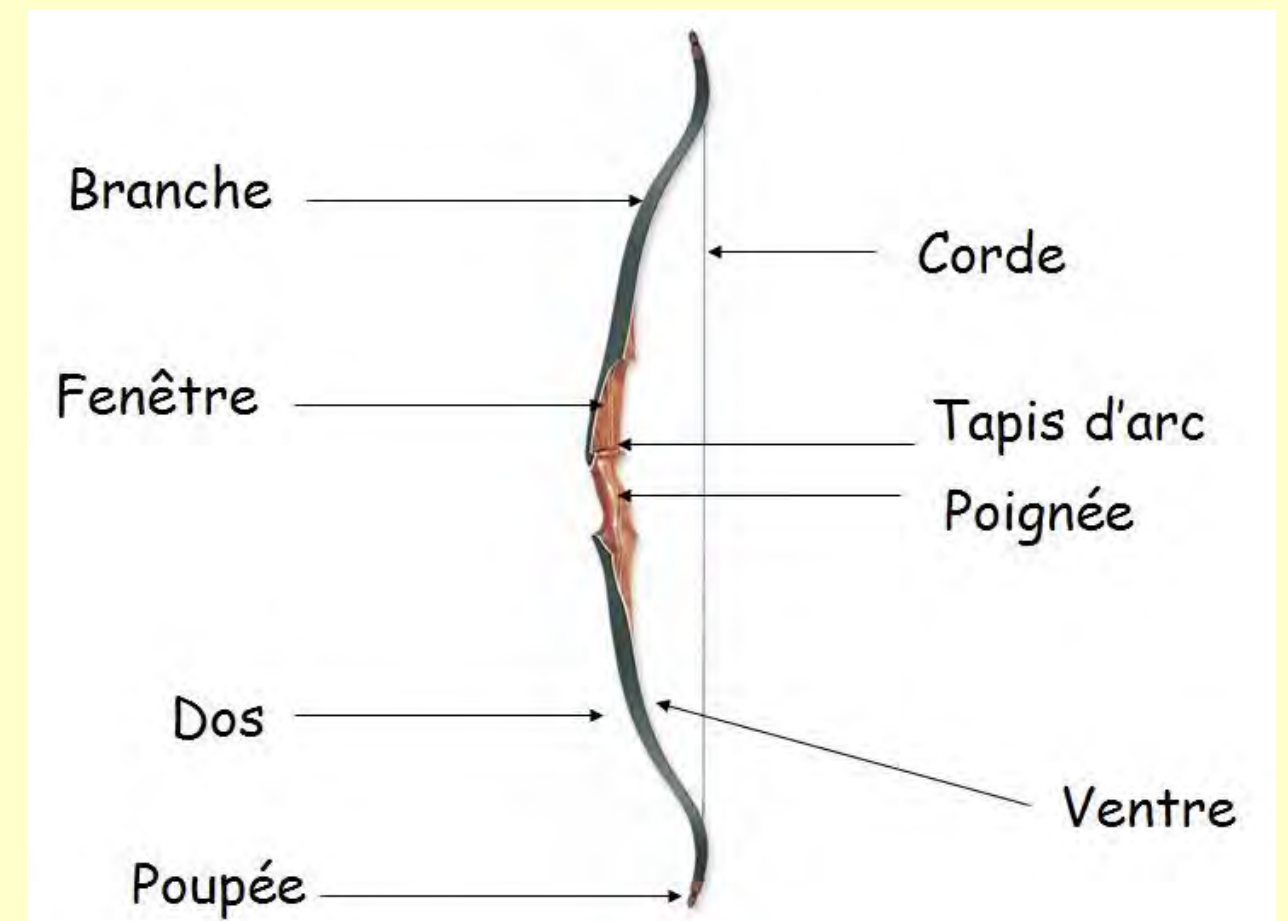
Jeux traditionnels

Tir au drapeau: D'une distance de 90 à 125 mètres, 165 mètres ou 205 mètres, on tire 3 flèches dans une cible ronde tracée au sol d'un diamètre de 10 mètres avec un deuxième cercle au milieu de 2 mètres de diamètre qui a un drapeau au centre.

Tir à l'oiseau (tir à la perche verticale): Il faut viser différentes cibles en plumes placées sur un mât de 10 à 20 mètres de haut.

Tir positionné: Le tir positionné consiste à tirer dans différentes positions (à genoux, à cloche pied, allongé sur une table). On peut aussi tirer les yeux bandés mais la sécurité doit être augmentée et exemplaire.

Dans les compagnies, on pratique ce tir pour les grandes fêtes (tir de Noël, de Pâques)



Les quilles

Ce jeu est né en France au XIIe siècle; on faisait alors tomber les quilles avec un long bâton. Selon la taille des quilles, ce jeu s'adresse aux enfants ou aux adultes. (...)

Les quilles étaient fabriquées par le tourneur. Après avoir été tournées et polies, les quilles étaient peintes à la main. C'était le travail des rubanneuses : elles peignaient de petits filets de différentes couleurs sur les quilles.

Chez les artisans, le travail se fait d'abord entièrement à la main. Le bois est laissé à l'état brut, verni ou teinté. Les peintures sont faites aussi à la main. Des jouets, comme les quilles, sont rubanés, c'est-à-dire que l'on peint de petits filets de couleur sur les quilles. C'est un travail minutieux fait par des femmes dénommées « rubanneuses », qui utilisaient un petit tour à pédale. Mais aujourd'hui, avec la renaissance des jouets en bois, on voit réapparaître des quilles anthropomorphes. La fabrication ne se fait plus à la main, mais sur des robotiques. Les couleurs sont posées dans la plupart des cas par trempage, mais le rubannage est encore pratiqué par quelques personnes dans le Jura.

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do?method=preview&lang=FR&id=11073>

Règles du jeu de quilles

Matériel pour le jeu : Il se compose généralement de neuf quilles de bois, de taille et de poids variables selon les jeux, mais toujours plus étroites au sommet qu'à la base, ainsi que d'une ou deux boules.

Nombre de joueurs : 2 à 6.

Déroulement : On dispose les quilles en carré, sur trois rangées de trois, et- distantes les unes des autres d'environ 35 à 50 centimètres.

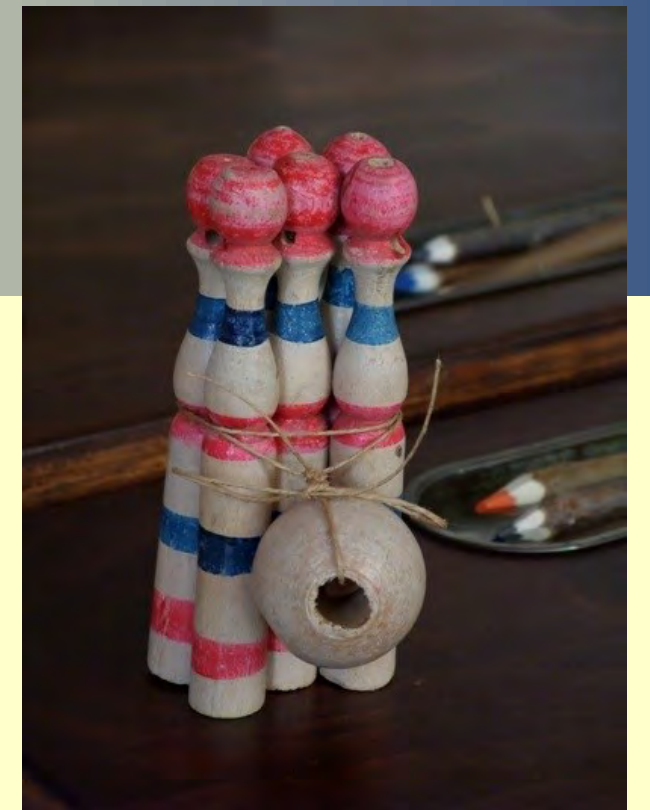
Les joueurs, placés à une dizaine de mètres des quilles, lancent une boule à tour de rôle pour abattre le plus grand nombre possible de quilles ; c'est ce qu'on appelle également « déquiller ». Après chaque coup, les quilles sont remises en place, ou « requillées ». Chaque joueur marque 1 point par quille abattue. Celui qui réussit à abattre toutes les quilles d'un coup obtient 10 points supplémentaires.

Fin de la Partie : La partie peut se jouer individuellement ou par équipe, en un nombre donné de points ou de coups.

Source: <http://www.jeuxloisirs.net/Jeux-de-Balle/Quilles/Quilles.html>



Jeu de quilles représentant des pompiers
Musée de la Vie Bourguignonne
vers 1935
Bois peint
240x370x165



Anonyme, Lin Kessler au milieu de sa collections de quilles lors de la publication de son livre : la quille vivante, en 1983

Jeux d'adresse

Les jeux d'adresse se pratiquent dans toutes les cultures et sont souvent des jeux d'attention, des jeux de manipulation et d'exercice du corps et de l'esprit, destinés à maintenir la forme et la dextérité.

Jouer pour le plaisir d'abord, à l'extérieur comme à l'intérieur, ils font partie prenante des réunions de famille, des foires et des rassemblements festifs. Les jeux d'adresse font partie de la culture enfantine et permettent l'apprentissage par le jeu.



Toupie sur table



Billes



Jeu de poches



Anneaux



Fer à cheval



Quilles



Jeu de billes



Le **jeu de bille** est un jeu très courant dans les écoles. La façon la plus classique d'y jouer consiste à lancer sa bille sur celle de l'adversaire afin de l'obtenir. La collection et la recherche de billes rares jouent un rôle important dans le jeu.

La collection de billes est un passe-temps apprécié par des milliers de personnes dans le monde. Les billes sont classées par de nombreux facteurs, comme l'état, la taille, le type, le fabricant ou l'artisan, l'âge, le style, les matériaux, la rareté, et l'existence d'emballage d'origine. Une bille de valeur est essentiellement déterminée par son type, sa taille, et son charme, tout ceci associé à la loi de l'offre et la demande. Les billes rares peuvent avoir autant de valeur que celles qui sont de très bonne qualité.

L'origine du jeu de bille reste inconnue. La première apparition connue semble remonter à la Grèce antique où l'on pratiquait la *troppa* ; le but du jeu était de lancer un maximum de petits objets ronds dans un trou. Pareillement, les Romains jouaient à l'*orca*, jeu où il fallait lancer des noix ou des noisettes dans un vase.

(...) Toutefois, ce n'est qu'au XV^e siècle que les jeux s'organisent et que les règles se mettent en place, de façon orale.

Le XVIII^e siècle, siècle des Lumières et des Encyclopédistes, voit se développer un intérêt croissant pour les jeux et les jouets, ainsi qu'une nouvelle conception de l'éducation avec Rousseau. On assiste également aux balbutiements de la Révolution industrielle. Consécutivement à ces mutations, les billes s'arrondissent parfaitement. Les matériaux de fabrication, quant à eux, se multiplient ; tout d'abord en terre, la bille peut également être de verre, de pierre, d'agate, de marbre, etc.

Source: http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_bille

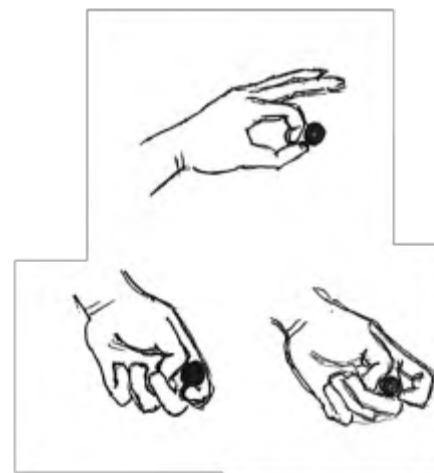


Règles du jeu de billes

Les techniques de tir

Trois règles à respecter :

- tirer avec 1 doigt
- ne pas bouger la main
- la main doit être en contact avec le sol



Le Circuit

But du jeu : arriver le premier.

Mise en place :

Tracer une piste dans le sable ou à l'aide d'objets au sol. Marquez y un départ, une arrivée, et des «check point». Amusez-vous à créer des obstacles !

Déroulement :

Les joueurs jouent chacun leur tour. Pour le premier coup, l'ordre de jeu est déterminé par l'arbitre. Ensuite, l'ordre de jeu dépend de la place des billes : la bille en tête joue en premier, la deuxième suit etc...

Lorsque l'on sort de la piste, on remet sa bille à l'endroit où elle était avant d'être tirée.

On peut déplacer sa bille horizontalement sur la piste de façon à se décaler du bord et tirer du milieu.

On peut déplacer la bille d'un adversaire qui nous gêne à condition de la remettre à la même place une fois que l'on a tiré.

Variante : Si vous arrivez à toucher et sortir la bille d'un adversaire de la piste, vous pouvez le reculer au dernier «check point» qu'il a traversé.

Le Triangle

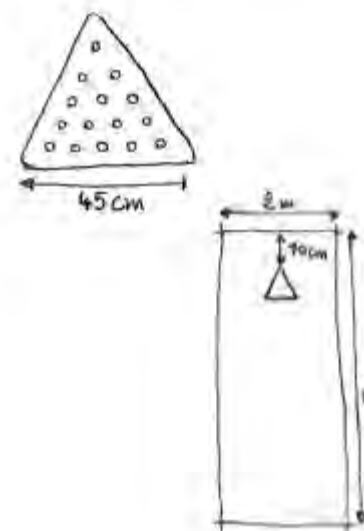
But du jeu : éjecter le plus de billes possible du triangle.

Mise en place :

On trace un triangle équilatéral d'environ 45 cm de côté, dans lequel on place 15 billes. Tracer autour une zone de démarcation d'environ 2m x 5m. Le triangle doit se trouver à environ 70 cm du fond et au milieu de la zone. Les tireurs se place à l'autre extrémité de la zone.

Déroulement :

En partant du bout de la zone de démarcation, les joueurs tirent chacun à leur tour leur bille pour se rapprocher au plus près du triangle. Si la bille entre dans le triangle ou sort de la zone, le joueur doit repartir du début. Sinon, il peut se rapprocher encore, ou tenter d'éjecter une ou plusieurs billes qui se trouvent dans le triangle. Si il y parvient, il remporte la ou les billes éjectées. Si sa bille ne s'est pas arrêtée dans le triangle et n'est pas sortie de la zone, il rejoue. Les points sont comptabilisés à la fin en fonction du nombre de billes remportées par chacun.



Le Ring

But du jeu : éjecter le plus de billes possible d'un cercle (se joue souvent sur un disque en bois).

Mise en place :

On trace un cercle et on fait un tas de billes au centre. En petit format, le ring se joue sur un cercle d'1 m de diamètre avec 25 billes au centre. En grand format, le cercle fait 1,90 m de diamètre pour 49 billes.

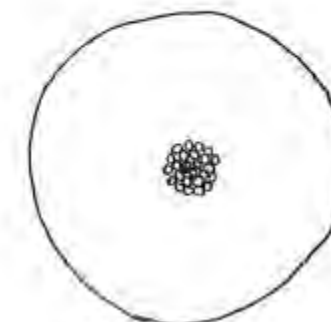
Déroulement :

En partant du bord du disque, les joueurs vont tenter, chacun à leur tour, d'éjecter les billes qui se trouvent à l'intérieur avec leur propre bille. Si ils y parviennent, les billes sont remportées.

Si la bille du joueur reste sur le disque sans qu'il ai réussi à en sortir, il tirera d'où elle s'est arrêtée le prochain tour.

Si il réussit à en éjecter sans sortir du disque, il rejoue d'où il est.

Si la bille du joueur sort, il rejouera du bord au prochain tour.



La Criée

Le crieur met en jeu une bille de valeur devant un mur ou un obstacle. Chacun peut tenter de la remporter en la touchant avec la sienne. Le crieur ramasse toutes les billes manquant leur cible.

Le Castelet

Le châtelain construit une pyramide de billes (au moins 4 billes) et détermine une distance de tir. Chacun peut tenter sa chance en tirant une bille pour casser la pyramide. Si le joueur y parvient, il remporte toutes les billes de la pyramide. Si il manque son tir, la bille tirée revient au châtelain.

La Poursuite

Déroulement :

Un premier joueur lance une bille, le plus loin possible. Son adversaire tente alors de la frapper avec une autre bille. S'il la touche, il marque 10 points et rejoue immédiatement. S'il la manque, c'est au contraire l'autre joueur qui bénéficie des 10 points, et qui joue à son tour. La partie se joue en 100 points.

Variante :

la première bille touchée est remportée.

Le Pot

Mise en place :

On creuse dans la terre un petit trou peu profond, le « pot », qui servira de but. Une ligne de tir est tracée à environ trois mètres de distance.

On détermine un nombre égal de billes par joueur.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur à son tour lance une bille, en essayant de la faire entrer dans le pot, ou en tentant de frapper l'une de ses billes restée à l'extérieur afin de l'introduire dans le trou.

Il a également souvent intérêt à viser la bille d'un concurrent placée près du pot, pour l'en éloigner. Chaque bille introduite dans le pot vaut 10 points à son propriétaire, et il peut la récupérer pour la remettre en jeu.

On gagne aussi 10 points lorsqu'on a réussi à toucher une bille adverse.

La partie se joue en 110 points.

La Tapette

Mise en place :

On se place face à un mur à environ 3 mètres de distance. On détermine un nombre égal de billes par joueur.

Déroulement :

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur qui débute lance une bille contre le mur. Le joueur suivant fait de même en essayant de toucher la bille précédente. Si un joueur touche une bille, il la récupère. Toutes les billes sont jouées ainsi. Lorsque toutes les billes sont écoulées, le joueur dont c'est le tour récupère sa bille la plus éloignée du mur et la rejoue.

Variante :

Le premier joueur qui réussit à toucher une bille par rebond contre le mur remporte toutes les billes sur le terrain.

Les olympiades



Course en sac

La **course en sac** est un jeu sportif prenant la forme d'une course en ligne dans laquelle chaque participant a les deux jambes (voire le corps entier avec seule la tête visible) placées dans un même sac (typiquement en toile de jute), ce qui rend le déplacement mal aisé et oblige à sautiller. Il n'y a pas de distance fixe, et des obstacles peuvent être ajoutés sur le chemin.

De nos jours, la course en sac est davantage considérée comme une activité ludique, en particulier destinée aux enfants, bien qu'elle ait été prise tout à fait au sérieux aux États-Unis à la fin du XIX^e siècle et qu'elle fut par exemple incluse dans un guide des sports danois de 1893; selon Eichberg, le fait qu'elle ne soit pas ou plus considérée comme un sport vient du fait qu'elle ne rentre pas dans le schéma rationnel temps–espace–résultats servant de paradigme au sport, mais qu'elle fait au contraire la part belle au grotesque, au trébuchement, à l'amusement. Elle fit l'objet d'un des premiers films des Frères Lumière en 1896.

Tir à la corde

Le **tir à la corde** ou **lutte à la corde** ou **souque à la corde** est un sport qui oppose deux équipes dans une épreuve de force.

Selon les « Notes de Feng Yan », un livre écrit à l'époque de la dynastie Tang, le tir à la corde (...) était utilisé entre le VIII^e siècle av. J.-C. et le V^e siècle av. J.-C. à des fins d'entraînement militaire dans l'état de Chu. L'empereur Xuanzong des Tangs organisa de grands tirs à la corde, avec des cordes pouvant mesurer jusqu'à 167 mètres. Des cordes plus petites y étaient rattachées et il y avait plus de 500 participants dans chaque équipe. (...)

En Inde, des découvertes archéologiques font remonter la présence du jeu au XII^e siècle sur la côte est du sous-continent, sur ce qui est aujourd'hui l'état d'Orissa. Un bas-relief de l'aile ouest du célèbre temple du Soleil à Konark semble dépeindre une épreuve de tir à la corde.

Source: http://fr.wikipedia.org/wiki/Course_en_sac

http://fr.wikipedia.org/wiki/Tir_%C3%A0_la_corde



Concours de course en sac aux Jeux olympiques d'été de 1904, à Saint-Louis (elle ne figurait pas cependant parmi les sports olympiques).



L'épreuve du tir à la corde aux jeux de Paris en 1900



Tir à la corde entre Asuras à gauche et Devas à droite. Vishnu est au centre, au-dessus de sa tortue Kurma, Les Apsara et Indra sont en haut de la scène

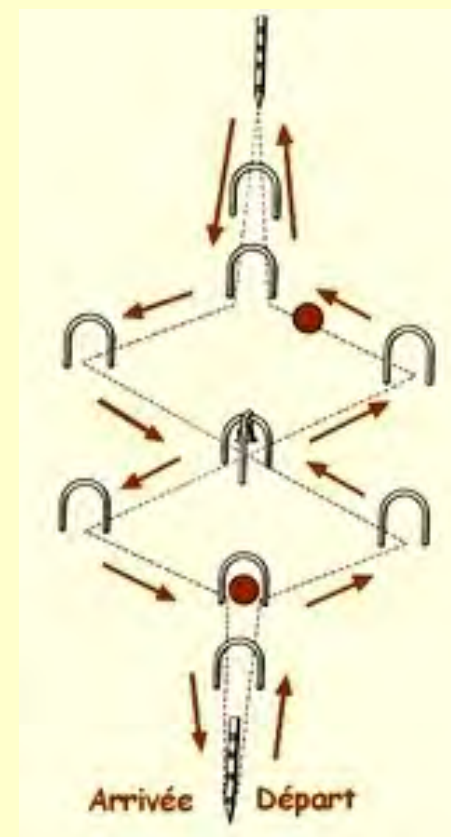
Le croquet

Le croquet est un jeu d'extérieur pratiqué en principe sur gazon et occasionnellement sur terrain sableux (plage).

Le jeu est constitué de boules en bois poussées à l'aide de maillets à travers des arceaux.

Il existe de nombreuses versions des règles du jeu: de deux à huit joueurs, et de six à dix arceaux, avec ou sans « cloche » au centre du jeu. On peut y jouer en équipe ou individuellement (...). Dans tous les cas, le principe est d'arriver au bout d'un parcours décrit par les arceaux, et l'on gagne des coups supplémentaires à chaque fois que l'on passe un arceau dans le bon ordre ou que l'on touche une autre boule. (...).

Source: <https://en.wikipedia.org/wiki/Croquet>



Règles du jeu

Le jeu de croquet se pratique à deux, quatre, six ou huit joueurs, par équipes, ou chacun pour soi. Si une équipe est moins nombreuse que l'autre, un équipier peut jouer avec deux boules.

Pour commencer, tracer le jeu selon l'un des croquis, en marquant l'emplacement des piquets et des arceaux sur un terrain plat de 20 mètres sur 14 mètres. Cependant, si l'emplacement ne le permet pas, on peut en diminuer l'étendue.

Le jeu consiste à faire passer sa boule sous chaque arceau dans l'ordre indiqué par le croquis choisi, en partant du piquet de départ pour aller toucher le second piquet, et revenir frapper le premier.

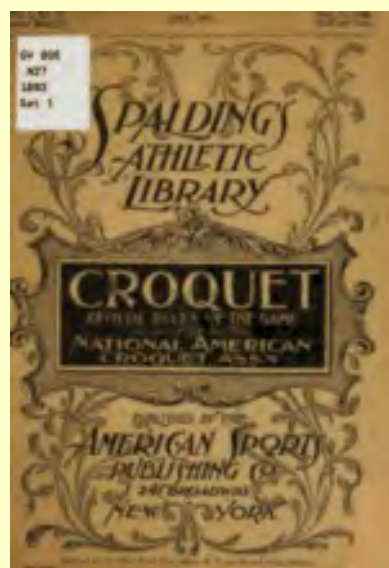
Chaque joueur tire au sort un maillet et une boule de même couleur et place celle-ci à 25 cm en avant du piquet de départ. On joue en suivant l'ordre des couleurs peintes sur les piquets: chacun à son tour cherche à faire passer sa boule sous le premier arceau.

Tant que le premier arceau n'est pas franchi, les joueurs reprennent leur boule et recommencent à tirer à partir du 1er piquet quand c'est à nouveau à leur tour de jouer. À partir du moment où la boule a franchi le premier arceau, la boule reste à la place où elle a été envoyée.

Tout arceau passé dans l'ordre prescrit donne droit à jouer encore une fois. Deux arceaux passés d'un coup donnent droit à jouer deux fois de suite. Le joueur s'arrête dès qu'il a manqué sa boule ou le passage d'un arceau.

Après le passage d'un arceau, le joueur qui, avec sa boule en touche une autre, a droit de «croquer». Pour cela, le joueur place sa boule en contact avec la boule touchée, appuie fortement sur sa propre boule avec son pied, et la frappe avec son maillet. La boule adverse est chassée par contrecoup. Après avoir «croqué», le joueur a droit de jouer encore une fois. Il perd ce droit si, en croquant, sa boule échappe de dessous son pied ou s'il dérange une autre boule.

Lorsqu'un joueur a passé tous les arceaux, et est revenu le premier frapper avec sa boule le piquet de départ, il se retire de la partie qu'il a le premier gagnée.



Le cerceau



Enfant avec cerceau. Strasbourg, années 1900.



Ganyমেদে, avec un cerceau. Céramique à figure rouge du Peintre de Berlin, Vers 500/490 av. J.C. - Musée du Louvre

Le cerceau est un jeu d'enfants qui se pratique avec un cercle de bois, de métal ou de plastique que l'on fait rouler en le poussant à l'aide d'une petite baguette. Jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, le jeu de cerceau était très pratiqué par les jeunes garçons et petites filles. Il avait l'avantage d'être extrêmement économique. De nos jours, il ne se pratique encore couramment que dans les pays sous-développés.

Ce jeu dans l'antiquité connaît un grand succès : on le trouve mentionné dans les œuvres des poètes latins, Cicéron, Ovide, Properce, Martial, puis Strabon, Dion Chrysostome et Sextus Empiricus.

Si nous en jugeons par les monuments les plus anciens, on lui donna d'abord une forme très simple, absolument semblable à celle qui est encore en usage ; sa baguette (virga, elatèr), toute droite, ne différait en rien des nôtres, comme on peut le voir sur les peintures des vases. On y remarquera, les trois ligatures qui, à intervalles réguliers, sont enroulées autour du cerceau, évidemment parce qu'il se composait de légères tiges de bois, dont la courbure avait besoin d'être maintenue par des brins d'osier ou de fils de métal solidement assujettis.

Le bon joueur ne devait pas se contenter de pousser son cerceau en ligne droite : il devait lui faire décrire des méandres. Il y avait pour le conduire, un art véritable.

Source: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cerceau>

Le bilboquet

Le bilboquet est un jeu d'adresse composé d'une tige souvent en bois reliée par une cordelette à une boule percée d'un ou de plusieurs trous d'un diamètre ajusté à la tige. Son nom français vient de Bil le Bocquet qui désigne la pointe d'un javelot. Il est présent dans de nombreuses cultures et époques sous différents noms et son origine est très ancienne.

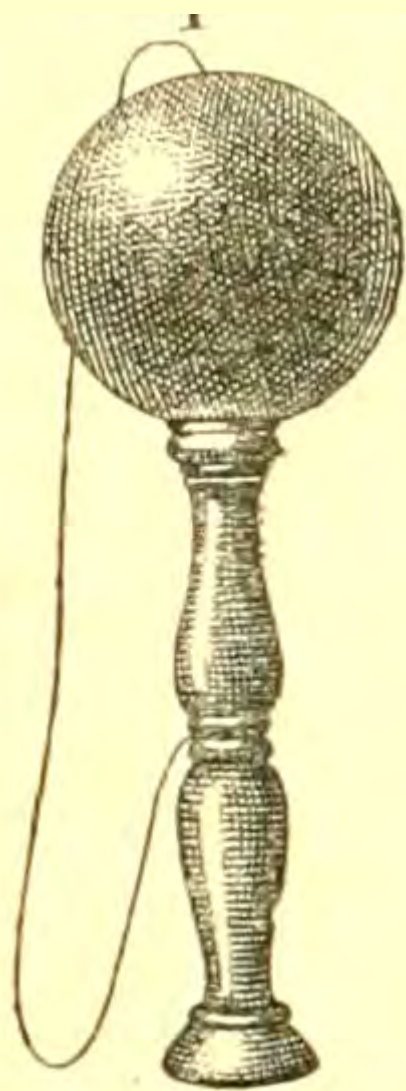
Le jeu consiste par un mouvement d'adresse, en utilisant une seule main, à lancer la boule retenue par la ficelle de façon qu'elle retombe sur la tige et s'y enfile seule.

L'origine du jeu de bilboquet est assez obscure. Certaines sources disent qu'il serait apparu pour la première fois en France, à la fin du XVIe siècle mais les vêtements des plus anciennes gravures montrant des joueurs de bilboquet sont du XVIIe siècle.

Le mot a une étymologie contestée. Inventé en France, au XVIe siècle, on fait mention du mot bille boucquet, boucquet venant de bouquer (« encorner », comme le fait un bouc). On dit qu'il serait apparu pour la première fois en français, en 1534, l'année de la première venue de Jacques Cartier au Canada, et qu'il aurait été formé des mots « bille » (« petite boule », 1164, ou encore « bâtonnet », 1176) et « bouquet » (diminutif de « bouque », 1203, ou « boule ») mais on retrouve déjà, dans Chaucer (c.1340-1400) le mot bilbo, sorte de tiges servant à immobiliser les pieds de prisonniers, et Cervantès (1547-1616) affirme de son côté que les bilbos, épées à pointe et à boule, fabriquées à Bilbao (en Pays basque), auraient existé dès le XIe siècle.

Le roi de France Henri III lança la mode du bilboquet durant son règne (1574-1589). Il aimait beaucoup y jouer durant ses promenades entouré de ses mignons. C'est grâce à lui que le jeu du bilboquet est devenu à la mode.

Source: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bilboquet>



BILBOQUET.



Jeanne Bôle, L'Enfant au Bilboquet, vers 1880.

Ajagak

Le jeu du bilboquet autochtone

« Les jeux de bilboquet, composés d'un os et d'une cheville ou d'un anneau et d'une aiguille, se jouaient à l'intérieur chez les Autochtones des terres boisées de l'Est. Le bilboquet se composait d'un os ou d'un bâton pointu et d'une ficelle de cuir de cerf, habituellement. Au bout de la ficelle se trouvaient des poids, des morceaux d'os ou de bois de cervidés ; à l'extrémité pendait la cible, ordinairement un morceau de cuir perforé. Le jeu consistait à insérer la pointe de l'os ou du bâton dans un des trous du morceau de cuir. Ce jeu d'adresse aide les enfants à développer la coordination et la précision oculo-manuelles. »

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do?method=preview&lang=FR&id=11724>

« En faisant tourner l'os « cible » dans les airs, le joueur doit essayer de rattraper la cible sur l'aiguille longue. Cette image représente l'os « cible », percé de plusieurs petits trous - ce qui exige du joueur qu'il ait une bonne coordination oculo-visuelle. L'os « cible » percé d'un seul gros trou dans lequel l'aiguille doit « empaler » la « cible » est plus facile à maîtriser.

Les sculpteurs Inuits fabriquent parfois le matériel du jeu avec la pointe d'une corne de bœuf musqué, mais le plus souvent avec l'humérus d'un phoque.

Normalement, on perce un trou excentrique dans une des extrémités de l'os « cible » pour y attacher un morceau de tendon tressé. L'autre extrémité de la tresse est attachée à un éclat d'os de la forme d'une longue aiguille.

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitLo.do?method=preview&lang=FR&id=11655>



Photographie de Mark Barrowcliffe
Woodland Cultural Centre



Bilboquet inuit



Ce jeu de ajagak (bilboquet) est fabriqué à partir d'un crâne de lièvre arctic (*Lepus arcticus*) et d'un os de patte par un Inuit du Labrador, autour de 1921.

Crédit photographique: Canadian Museum of Civilization

Les deux balles

« Le jeu des deux balles est un des jeux les plus physiques. Souvent, c'était les femmes et les filles qui s'y adonnaient. Il s'agit d'un jeu où les équipes peuvent comprendre chacune de cinq à dix joueurs ; il suffit que chaque équipe compte le même nombre de joueurs. Le joueur tient un bâton dont une extrémité est recourbée et dont il se sert pour attraper et lancer les deux balles. Le jeu des deux balles est composé de deux poids ronds en cuir contenant du sable et reliés entre eux par un morceau de cuir. Les règles de ce jeu varient, mais en général, le but consiste à faire passer la balle au-delà d'un point donné ou de frapper un but planté dans le sol avec les deux balles. Le terrain de jeu peut mesurer environ 81 mètres (300 pieds) de longueur, mais tout terrain peut servir. On dit que les Cris emploient un terrain de 1,6 kilomètre (un mille) de longueur. Les buts sont installés à chaque extrémité du terrain qui, lui, peut être de n'importe quelle dimension. Les équipes peuvent compter autant de joueurs qu'on veut pourvu que le nombre soit égal des deux côtés. Anciennement, les jeux de crosse et des deux balles pouvaient se jouer avec un but dans un village et le deuxième but dans un autre village. »

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do?method=preview&lang=FR&id=11731>



Reconstitution en Lorraine en 2009



Ensemble de différents jeux de balles amérindiens



Photographie de Mark Barrowcliffe

Woodland Cultural Centre

Tir à l'arc

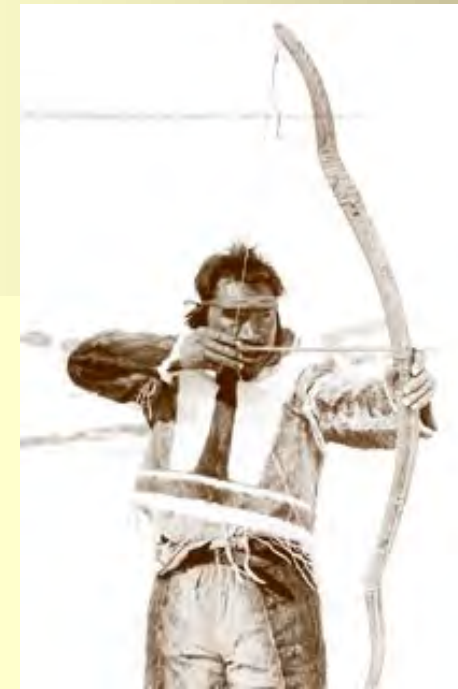
Les jeux de tir à l'arc pouvaient être pratiqués sous plusieurs formes : tir de vitesse, tir sur des cibles en mouvement et tir de précision (avec cibles de type 3D).

Le jeu des flèches pratiqué chez les indiens Mandan des plaines est un bon exemple des jeux de tir de vitesse. Le joueur tient une poignée de flèches et en lance une tout droit dans les airs. Il continue d'en lancer jusqu'à ce que la première touche le sol. Les premiers colons disaient qu'un chasseur pouvait tirer de quinze à vingt flèches en une minute à dos de cheval, au grand galop et à la poursuite d'un troupeau de bisons.

Les arcs et les flèches des Autochtones n'étaient pas tous de la même forme et n'incorporaient pas les mêmes matériaux. On compte trois principaux modèles d'arcs : l'arc simple, l'arc renforcé et l'arc composite. L'arc simple est habituellement droit et fabriqué avec un seul matériau, du bois le plus souvent. L'arc renforcé est un arc simple auquel on a rajouté du tendon pour lui donner plus de résistance et de souplesse. L'arc composite est fabriqué avec du bois et un ou plusieurs autres matériaux (bois, bois de cervidés, tendon, intestin) ; il est commun dans les secteurs où le bois se faisait rare.

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitLo.do?method=preview&lang=FR&id=11798>



Le boîtier et le carquois sont faits de peau de phoque grattée, qui est très durable et imperméable. L'arc est fabriqué de bois de cervidés, de bois ou d'os, et attaché avec de la babiche et de la corde.

Il est important que l'arc soit bien calibré et que ses extrémités soient plus lourdes. Pour ce faire, on y mettait du laçage supplémentaire, ce qui permettait non seulement de solidifier l'arc, mais également de le calibrer de façon précise.

Source: <http://www.inuitcontact.ca>

Photographies:

R376.3 a-b, arc et carquois, Inuit, bois, peau de phoque, cuir, ivoire, arc : 127 cm, collection du musée Glenbow, Calgary, Canada.

Inuit avec Arc et Flèche, Henry Larsen, Bibliothèque et Archives Canada / PA-121422.

Le récit de la création de l'arc

Pendant les longues soirées d'hiver, les enfants écoutaient les anciens leur raconter les récits traditionnels de leur peuple. Le récit abénaki suivant raconte l'origine de l'arc et de la flèche.

LA CRÉATION DE L'ARC ET DE LA FLÈCHE

Un chasseur était parti un jour à la recherche de gibier. Tout d'un coup, un gros ours noir sort d'un buisson. Le chasseur n'avait que sa lance et son couteau pour se défendre.

- « Awassos », dit le chasseur, « je ne suis pas venu ici pour te faire du mal, je te laisse en paix. »

Mais l'ours, Awassos, avait autre chose en tête et avance en direction du chasseur. Celui-ci, craignant pour sa vie, s'éloigne. L'ours savait qu'il était plus fort que le chasseur et se lance à sa poursuite.

Pour se protéger, le chasseur s'enfuit en courant, avec la pointe de sa lance orientée vers l'arrière. Apercevant un bosquet très dense, il s'y enfonce en espérant que les branches ralentiront l'ours.

C'est alors que le chasseur se rend compte que sa lance s'est prise dans un lierre. En tentant désespérément de dégager sa lance, le chasseur tire dessus de toutes ses forces.

Puis, soudain, alors que l'ours allait le rattraper, le chasseur échappe sa lance qui vole en direction de l'ours. Le lierre avait servi à propulser la lance.

À la grande surprise du chasseur, la lance s'enfonce dans la poitrine de l'animal, lui infligeant une blessure mortelle.

- « Iahi ! », s'exclame le chasseur.

- « Wliwni, Kchi Niwaskw ! »

- « Merci, Grand Esprit, de m'avoir sauvé la vie, de m'avoir fourni de la nourriture et des vêtements pour ma famille. »

C'est en remerciant le Grand Esprit que le chasseur se rend compte qu'il pouvait fabriquer une nouvelle arme.

- « Enni ! », s'enthousiasme le chasseur.

Plutôt que de se servir d'un arbre, il pourrait dorénavant employer une branche d'arbre et à la place de lierre, il pourrait se servir d'une corde fabriquée avec de l'asclépiade.

Le chasseur remercia le Grand Esprit de lui avoir procuré ce nouvel outil de chasse.

Et c'est ainsi que l'arc et la flèche ont été créés !

Récit recueilli par Joseph Bruchac, conteur abénaki.

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do?method=preview&lang=FR&id=11819>

Casse-tête d'os



Ce jeu tient à la fois du casse-tête et du jeu de pêche. Dans le livre d'E.H. Mitchell, intitulé *Canadian Eskimo Artifacts* (Ottawa, Canadian Arctic Producers, 1970), le père Van de Velde, missionnaire jésuite et ethnologue d'origine belge qui a vécu pendant de longues années avec les Inuits du Grand Nord, décrit ainsi le jeu inukat :

« Ce jeu consiste en un sac contenant une variété d'os communs, tels que les os tarsiens de nageoires de phoques, bien que les os tarsiens d'oiseaux et d'ours polaires puissent aussi s'y trouver. Le jeu comporte plusieurs variantes, l'une d'entre elles consistant à former des petits tas d'os, un par joueur participant. Au signal de départ, les joueurs étalent les os en rangées et essaient de reconstituer le squelette de la nageoire de phoque. Les connaissances en zoologie et la chance du joueur qui reconstitue le premier la nageoire du phoque vont déterminer le gagnant. Les os tarsiens d'autres animaux sont aussi permis, cependant, le jeu se complique en interdisant l'utilisation de certains os. »

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitLo.do?method=preview&lang=FR&id=11639>



Casse-tête d'os

Le sac est fabriqué en cuir de caribou et mesure 21,5 cm de longueur sur 16,5 cm de largeur. La texture en est rugueuse. Le fond est plus évasé que l'ouverture qui fait 11 cm de largeur. Les côtés sont cousus à la main. La lanière qui ferme le sac mesure 43 cm de longueur et est fixée à l'une des coutures du côté. À l'intérieur du sac se trouvent 41 os d'animaux-de phoques et d'oiseaux. On y trouve aussi une autre lanière fixée en un nœud coulant à une extrémité.

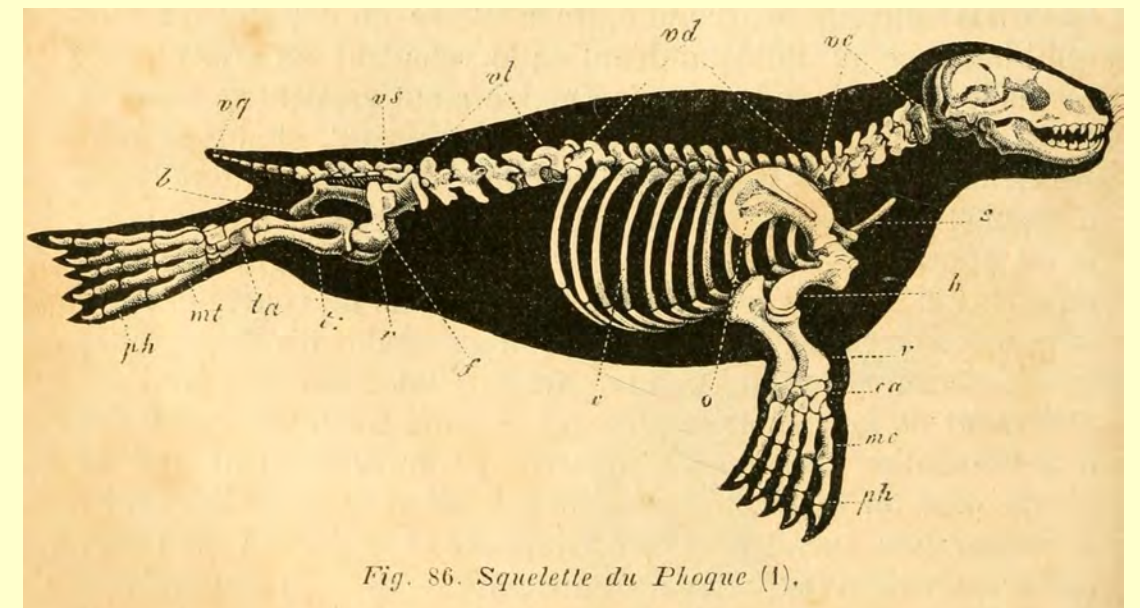


Fig. 86. Squelette du Phoque (I).

La Course sacrée

« Toute vie est sacrée. »

C'est chez les Penawahpskiek, aussi appelés Penobscots, qui habitaient l'État du Maine aux États-Unis, que l'on a pris connaissance pour la première fois de l'existence de cette tradition. Ces personnes étaient appelées « hommes purs » ou « coureurs ». Dans chaque clan familial, des jeunes hommes étaient désignés comme coureurs et étaient appelés à couvrir un vaste territoire. Ces hommes devaient se conformer à plusieurs règles très strictes afin d'assumer leurs obligations. (...) L'homme pur était choisi pour son agilité et son endurance sur les longues distances. Faire partie de ce groupe était considéré comme un très grand honneur dans la collectivité. (...)

La coutume de la course sacrée consistait à faire envoyer un message, une nouvelle ou une information à une autre collectivité, le plus souvent par un seul coureur plutôt que par un groupe de coureurs. Par contre, lorsque les distances étaient vraiment très grandes, plusieurs hommes purs pouvaient y participer ; ils effectuaient un genre de course à relais, épreuve beaucoup plus connue maintenant grâce, en partie, aux Jeux olympiques. Donc, avant chaque départ, le ou les coureurs désignés prenaient part à une cérémonie en leur honneur, organisée par le chaman de la collectivité qui offrait des prières pour le succès de chaque coureur ; il remettait à chacun un « sac à tabac » rempli de remèdes, que le coureur portait autour du cou pendant toute la durée de sa mission, comme une amulette ou un talisman précieux. L'homme pur, ou le groupe, quittait sa communauté avec le message et se rendait à l'endroit indiqué afin de communiquer la nouvelle aux destinataires.

La plupart des messages acheminés par les coureurs parlent de paix (...). La plupart de ces adeptes vous parleront des vertus qu'ils pratiquent et des sentiments qu'ils éprouvent lors de ces longues distances parcourues pour une bonne cause : volonté, courage, fortitude, euphorie, bonheur, espoir, amitié et compréhension envers les autres. Ce bien-être acquis grâce à ce sport l'est au prix d'efforts physiques et mentaux très cher payés. La chaleur, le froid, la soif, la faim, les blessures, notamment, sont autant d'obstacles à surmonter pour enfin réussir. Une fois la course terminée, tous vous diront qu'ils ressentent une fierté nouvelle, car ils ont franchi un grand pas vers un nouvel avenir.

Plus récemment, en 1992, les Mi'kmaq de Restigouche au Québec et les Penobscots du Maine ont inauguré la première course sacrée pour faire passer le feu sacré d'une nation à l'autre et ainsi aviver le sens de l'unité et de la force dans les collectivités visitées. En 1998, le feu sacré était amené sur le sol ancestral abénaki. Partis de Big Cove au Nouveau-Brunswick, les coureurs ont parcouru une distance de 850 kilomètres (528 milles) jusqu'à Odanak au Québec. Les participants (hommes et femmes) appartiennent à différentes nations Wôbanaki : Mi'kmaq, Penobscot, Malécite, Passamaquoddy et Wampanoag. (...)

Malgré tous ces événements, nous remarquons que les femmes participant à ces courses ou à ces marches récentes sont encore en minorité. (...). Une femme, plus connue du Québec pour sa participation à des courses sacrées, madame Waneek Horn-Miller, est née en 1975 à Kahnawake. Mohawk fière de ses origines, madame Horn-Miller a participé à la « Sacred Run Canada » en 1991, un parcours reliant Victoria en Colombie-Britannique et Kahnawake au Québec et à la « Sacred Run North America » en 1992, de Fairbanks, en Alaska, à Santa Fe, au Nouveau-Mexique. Madame Waneek Horn-Miller est une femme d'action !

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitLo.do?method=preview&lang=FR&id=11673>



Logo de 1998
Un des coureurs et le logo de la Confédération Wôbanaki sur la carte du trajet.
Ed Bassett Jr.

Ak Sa Lak

Jeu de traction innu

Dans cette variante du jeu, les adversaires se font face, assis par terre, jambes droites, les pieds d'un joueur touchant les pieds de l'autre joueur. Le but est de faire bouger l'adversaire et de le faire se lever.



L'appareil que les joueurs utilisent dans ce jeu de traction (...) est fait en bois, avec des bois d'animaux ou bien en ivoire de dent de morse; les morceaux sont reliés entre eux par une courte lanière. Cet appareil qui se nomme *Aksalak* vient de *Igloolik, île de Baffin* (E.H. Mitchell, *Canadian Eskimo Artifacts*, Ottawa: Canadian Arctic Producers, 1970).

Cet appareil mesure 8cm de long sur 9cm de large; il est fait de deux morceaux d'os sculptés, retenus ensemble par un morceau de peau rigide. La bande de peau de 8cm s'enroule autour d'une cannelure sculptée dans l'os. Les deux os sont à 5cm l'un de l'autre.

Aksalak de la collection du musée.



La reproduction à gauche de la gravure sur pierre intitulée *Nushuraoto* par la célèbre artiste Inuit *Pitseolak* a été exécutée en 1968. La gravure originale est bleue et blanche; elle mesure 43cm de haut et 62cm de long. Elle décrit un jeu "tir à la corde" à *Cape Dorset, île de Baffin* dans l'est de l'arctique. C'est le jeu de *tir à la corde* qui existe dans le monde entier, et dont l'origine ne vient pas de la culture Inuit

Sources:

<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Inuit/french/ftug.html>

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitLo.do?method=preview&lang=FR&id=11646>



Cette photographie des Archives nationales du Canada illustre le jeu inuit appelé *ac sa raq*.

Archives nationales du Canada Jeu de traction inuit



Cette gravure a été acquise par le Musée auprès d'un marchand d'œuvres d'art. Elle a été réalisée au Québec.

Illukitaq

La jonglerie

Sur l'île Holman, les jeux de jonglerie s'appellent illukisaaq ou illukitaq. Le but du jeu consiste à garder trois objets dans les airs et aussi longtemps que possible. Normalement, on commence le jeu avec deux objets, puis on en ajoute un troisième, voire un quatrième ou plus. Le joueur habile va même jongler d'une seule main. Parfois, on chante en jonglant. Deux jongleurs ou plus peuvent ainsi se faire concurrence.

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitDa.do?method=preview&lang=FR&id=11668>



Balles en cuir 8 cm de diamètre

Aratsiaq

Le coup de pied

À certains jeux de sauts s'ajoute le coup de pied. Dans l'île Holman, le jeu s'appelle aratsiaq et consiste à suspendre une cible (morceau d'os ou de fourrure) à une hauteur donnée. Selon la Northern Games Association, le joueur doit se tenir à moins de 3 mètres (10 pieds) de la cible avant de sauter. Le joueur se tient debout en position de départ, les deux pieds au sol, puis il saute et essaie de toucher la cible en donnant un coup de pied en l'air. Le joueur doit toucher la cible avec un pied et retomber sur le même pied tout en gardant son équilibre. On joue à tour de rôle. On tire au sort pour déterminer l'ordre des joueurs. À chaque tour, on place la cible un peu plus haut et celui qui la rate est éliminé. Il peut aussi « passer son tour » lorsqu'on monte la cible. Au jeu de akratcheak, le joueur saute et essaie de toucher la cible avec ses deux pieds ; il doit ensuite retomber dans la position debout.

Source: Réseau canadien d'information sur le patrimoine

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/edu/ViewLoitLo.do?method=preview&lang=FR&id=11663>



Agnes Nanogak

Canadian Arctic Producers



http://archives.radio-canada.ca/sports/evenements_sportifs/dossiers/1097/