

La bourle



La boule est un jeu traditionnel du Nord depuis le moyen âge, qui est encore très vivant dans les environs de Lille. La pratique de la boule à Tourcoing, qui possède encore une dizaine de bourloires a été inscrite en 2012 au patrimoine culturel immatériel.

Le jeu consiste à lancer une boule de forme cylindrique, taillée dans un bois dur, dans une bourloire légèrement incurvée (28 m de long sur 3 m de large) en s'approchant de l'étaque (point marqué au sol).



La boule flamande

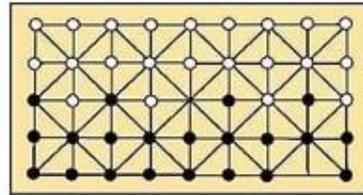


La boule flamande très vivante dans les Flandres est une variante de la boule qui utilise des boules plus fines cerclées de caoutchouc et qui ne se joue pas seulement dans une bourloire mais aussi en plein air.

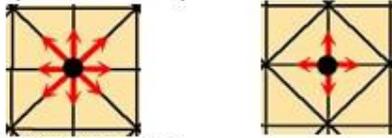


Le fanorona (Madagascar)

Le fanorona est un jeu traditionnel de Madagascar, qui se joue à deux avec 22 pions chacun, disposés au départ comme indiqué sur le plateau ci-joint. Seule la case centrale est libre. Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire.

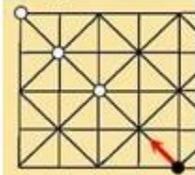


A son tour un joueur doit déplacer un de ses pions d'une intersection à une autre libre.

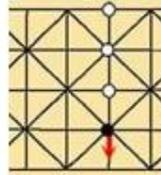


Il existe deux façons de capturer des pions :

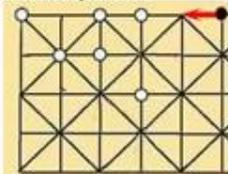
Par approche :



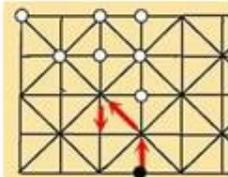
Par éloignement



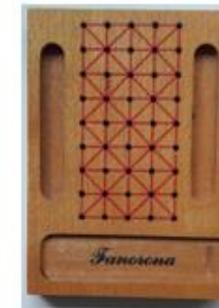
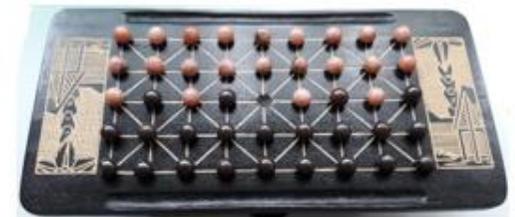
On capture toutes les pièces qui forme un alignement ininterrompu. Par exemple ici seul deux pions blancs sont capturés.



Il est possible mais pas obligatoire d'enchaîner avec son pion dans un même tour plusieurs prises, pourvu de changer de direction a chaque mouvement et de ne pas repasser deux fois sur la même intersection.



Attention comme aux Dames la prise est obligatoire, mais dans le cas où un tour implique plusieurs prises, on doit choisir celle qui rapporte le plus et en cas d'égalité le choix est libre.



L'industrie du jouet l'envers du décor

L'industrie du jouet est mondialisée la plupart des jouets que nous achetons sont fabriqués en Chine.

Dès les années 2000, différentes ONG, en particulier celles du collectif « Ethique sur l'étiquette » dénoncent les conditions sociales et environnementales de cette production délocalisée.

En 2001, une grande campagne d'opinion « Exploiter n'est pas jouer » est animée par le collectif « Ethique sur l'étiquette ».



En Chine, les travailleurs des industries du jouet sont principalement des ruraux chassés de leurs terres par le déclin de l'économie agricole en particulier des jeunes filles.

Les droits sociaux fondamentaux sont constamment bafoués.

Pour obtenir un salaire de misère de 37 euros par mois, les salariés doivent travailler entre treize et seize heures par jours.

L'association « Artisans du Monde » membre du collectif « Ethique sur l'étiquette » en plus de sa participation à cette campagne d'opinion met en place des filières de commerce équitable en partenariat avec des producteurs de jouets qui s'appliquent à mettre en valeur le savoir-faire d'artisans tout en respectant les droits des travailleurs et les ressources naturelles du pays.



Plus récemment en 2011 l'association « Actionaid Peuples solidaires ».

Reprend la dénonciation des conditions de travail dans l'industrie du jouet en animant la campagne « C'est pas du jeu ! »

Cette campagne met bien en valeur les inégalités dans la filière et la possibilité d'augmenté fortement le salaire des ouvriers sans impacter sur le prix final.

A partir de l'exemple de la célèbre poupée Barbie : doubler le coût du salaire des ouvriers n'augmenterai que de 0,12 euros le prix de la poupée.]



Le javelot tir sur cible

Les premières traces du javelot date du XII^{ème} siècle, où une nouvelle arme apparaît dans la région de Reims. Une pointe de fer de 30 cm est équilibrée par des plumes.

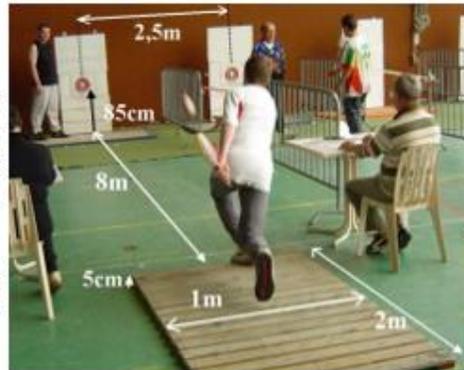
Un décret de Charles V de 1337 visant à promouvoir les jeux à caractère militaire va permettre son essor en particulier dans les estaminets.



Au départ la cible est une souche d'arbre et le javelot se pratiquait en plein air.

Ce jeu traditionnel est devenu une discipline sportive : le javelot tir sur cible. Il se joue essentiellement dans le Nord de la France (région Nord-Pas-de-Calais et dans le département de la Somme), en Belgique et en Hongrie.

Le jeu consiste à lancer une grosse fléchette, le javelot, munie d'une pointe en acier et équilibrée par des plumes sur une cible placée à 8 m.



Jeux traditionnels d'estaminets

Dans le nord les estaminets étaient traditionnellement des lieux conviviaux où l'on venait pour boire, fumer et jouer. Ils hébergeaient les sociétés locales comme les colombophiles, les joueurs de boules ...

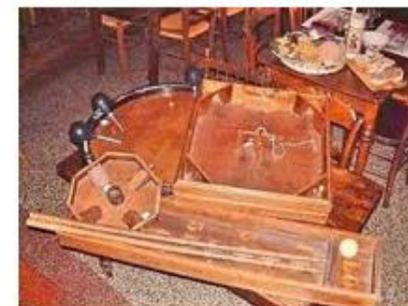
Après une phase de déclin due à l'exode rurale et à l'apparition de la télévision, ils connaissent actuellement un renouveau et une grande attractivité pour un large public.



Les estaminets en plus d'une cuisine traditionnelle et la valorisation des bières et boissons locales mettent à la disposition des consommateurs des jeux traditionnels.



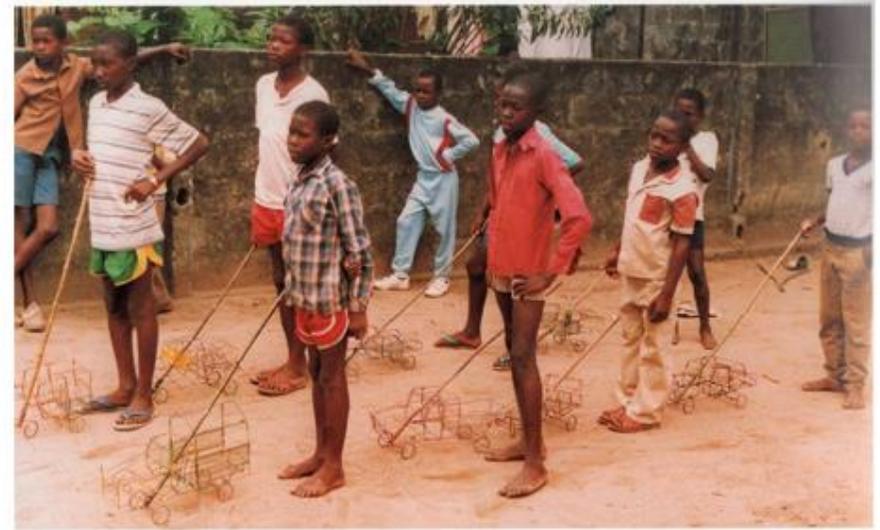
Estaminet de Steenwerck



Les enfants d'Afrique créent leurs jeux

Quand ils ne jouent pas dans le sable, les enfants d'Afrique créent leurs propres jeux, avec du matériel de récupération, chiffons, boîtes de conserves, canettes, fils de fer...

Ils font preuve d'une grande créativité.



Départ d'une course de voitures en fil de fer à Brazzaville (Congo)



Jouons dans le sable comme les africains

Le beka dooni tige :

Les enfants bambaras au Mali, joue au beka dooni tige qui signifie « Que chacun prélève un peu ». Un tas de sable avec un bâtonnet planté au sommet, suggère un repas traditionnel malien. A son tour chacun prélève une poignée de sable, jusqu'à la chute du bâtonnet. Le perdant est éliminé et on recommence, jusqu'au dernier enfant.



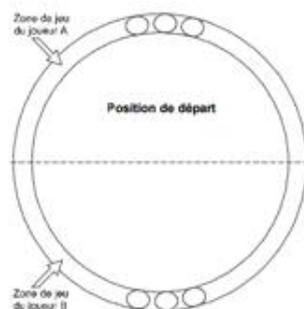
Le sey :

Au Mali les enfants dogons, joue dans le sable avec une petite pierre appelé *tibi*. La surface de jeu est constituée de deux cercles concentriques (45 et 50 cm de diamètre) tracés dans le sable. Chaque joueur creuse en face d'eux, entre les deux cercles, trois petits trous espacés de 3 cm.

Le premier joueur prend le tibi et le cache dans une poignée de sable. Son but est de cacher le tibi dans un de ses trous sans que l'adversaire ne devine lequel.

En partant de la gauche il pousse le sable pour remplir les trous et dépose le tibi au passage dans l'un deux.

Le partenaire désigne le trou ou il pense que le tibi est caché, s'il gagne c'est à lui de jouer, s'il perd le joueur creuse un trou supplémentaire et recommence à cacher le tibi en tenant compte que l'on ne peut cacher deux fois le tibi à la même place. Le jeu s'arrête quand les trous supplémentaires atteignent l'autre camp.



Le dosu

Le dosu est un des jeux favoris des jeunes du Dahomey. Un joueur fait autant de petit tas de sable que de joueurs et cache un anneau dans l'un d'eux. Chaque joueur choisit l'un de ces tas et celui qui trouve l'anneau le cache au tour suivant.

Le godo

Au Dahomey on joue aussi au godo, un joueur enterre un anneau de ficelle dans le sable. Les autres joueurs à l'aide de petits bâtons essayer d'enfiler l'anneau, le gagnant cache à son tour l'anneau.

Coquillage-paradis

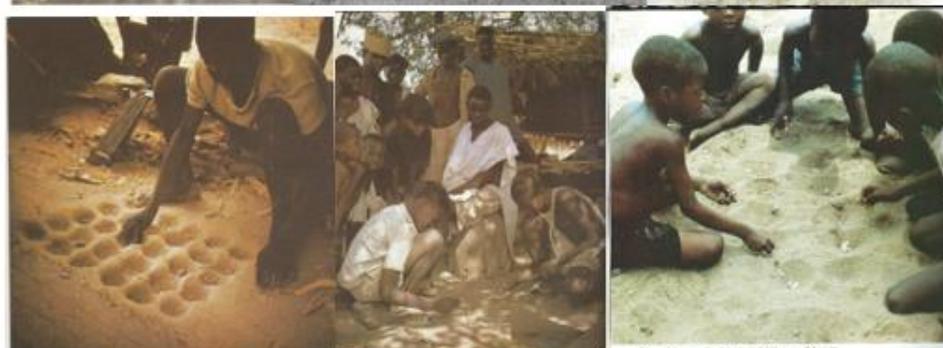
On trace dans le sable une dizaine de cercles concentriques, chaque joueur à sa fiche (plume, bâton, pion...), placée au départ à l'extérieur des cercles. Le but est d'amener sa fiche au centre (le paradis) pour cela on lance à son tour 2 objets bifaces (coquillages, bâtonnets du jeu de l'hyène, dés bicolores, pièces de monnaie. *)

Par exemple avec 2 dés bicolores noir et blanc.

On avance du nombre de faces blanches apparues.



De nombreux autres jeux peuvent se jouer en creusant des trous ou en traçant les plateaux sur le sable, comme le targuy, le yoté, le fanorona, ou l'awalé.



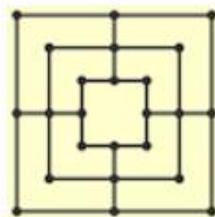
Le moulin (Europe)

Le Moulin est un jeu traditionnel Européen. Ce tablier existait déjà dans l'Égypte antique et les Vikings connaissaient aussi ce jeu.

Le jeu affronte à deux joueurs sur un tableau formé par quatre carrés concentriques reliés au centre de leurs quatre côtés par des lignes perpendiculaires.

Le jeu se déroule sur les 24 points du tableau (les 12 coins des carrés et les 12 intersections qu'ils forment avec les lignes perpendiculaires).

Chaque joueur possède 9 pions.



Le but est de parvenir à ce que le joueur adverse ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser des mouvements, ses pièces étant bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des **Moulins** (trois pions en ligne) avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

Le jeu a deux phases bien différenciées.

1ère Phase :

Le jeu commence avec le tableau vide. À la première phase les joueurs placent tour à tour leurs neuf pions sur un point libre quelconque du tableau. Pendant cette phase il est interdit de déplacer les pions déjà placés sur le tableau.

2ème Phase :

Une fois les pions placés, chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces sur un point adjacent libre, à travers la ligne qui relie le point d'origine et le point de destination.

Pendant les deux phases du jeu, si le pion incorporé ou déplacé termine un « moulin », c'est-à-dire une rangée de trois pions de la même couleur situées sur les trois points d'une même ligne, il sort du jeu un pion ennemi. A moins qu'il ne reste plus de pions à sortir, un joueur ne peut toucher aucun pion qui fasse partie d'un moulin ennemi. Une fois sorti du jeu, un pion ne peut plus y rentrer. Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau, il peut déplacer ses pions librement sur n'importe quel point du plateau (la règle des points adjacents ne vaut plus).

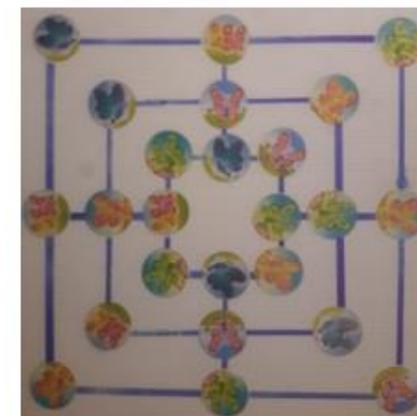
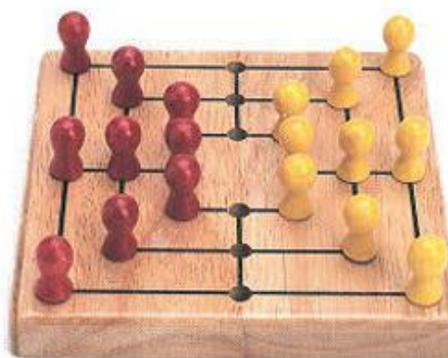
Fin du Jeu

Un joueur gagne la partie dans l'un des deux cas suivants :

- Un des joueurs a réalisé 7 prises et par conséquent son adversaire a seulement deux pions et ne peut plus former de moulins.
- Un des joueurs ne peut plus réaliser de mouvement parce que tous ses pions sont bloqués.

La partie est nulle les cas suivants :

- Les deux joueurs font 50 mouvements sans réaliser aucune prise.
- La position des pions est répétée trois fois sur le tableau.
- Si les 2 joueurs ont 3 pions chacun et qu'après une série de 10 tentatives aucun des 2 joueurs n'arrive à gagner.



Le puluc (Guatemala)



Le puluc est un jeu pratiqué par les indiens Ketchis au Guatemala. Ils utilisaient 10 épis de maïs pour délimiter les 11 cases du jeu, 5 cailloux foncés et 5 cailloux clairs comme pion et 4 bâtonnets avec une face blanche et une face noire en guise de dés. A défaut de maïs on peut dessiner les épis sur un planche ou simplement tracer 10 traits.

Chaque joueur dispose de 5 pions disposés comme sur l'image ci-contre en début de partie.

Le sens de déplacement des joueurs est opposé.

Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire.



Chaque joueur déplace à son tour de jeu un pion (ou une pile de pions) du nombre obtenu au lancer des bâtonnets :

Les 4 bâtonnets à deux faces à deux faces sont lancés par les joueurs, on interprète le résultat comme suit :

4 faces blanches	1 case
3 faces blanches et 1 noire	2 cases
2 faces blanches et 2 noires	3 cases
1 face blanche et 3 noires	4 cases
4 faces noires	5 cases

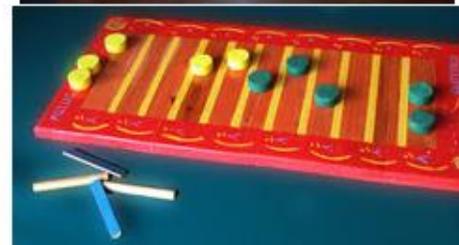
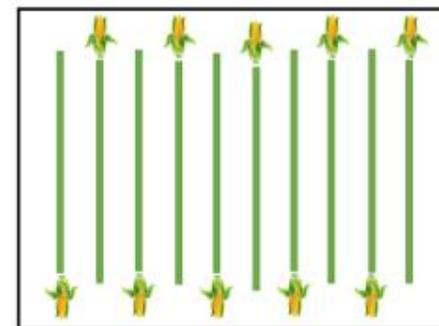
Il est interdit d'amener un pion sur une case occupée par un autre de ses pions.

Si l'on arrive sur une case occupée par un pion adverse, on se pose dessus (capture) et on l'emmène par la suite dans ses déplacements.

Un tel empilement peut être capturé par un pion adverse, qui devient alors maître de la pile. Un empilement appartient toujours au joueur dont le pion est au-dessus.

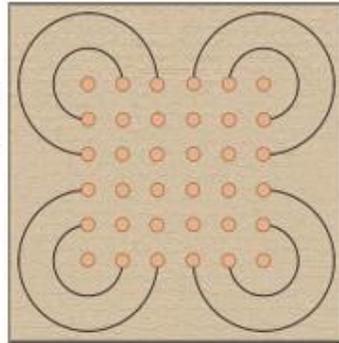
Lorsqu'un pion (ou pile) arrive sur la dernière case de son parcours (case de départ de l'adversaire), il ne s'y arrête pas, il est replacé sur la case de départ, les pions ennemis présents dans la pile sont retirés du jeu.

Il n'est pas nécessaire de faire un score exact pour parvenir sur la dernière case du parcours



Le surakarta (Java)

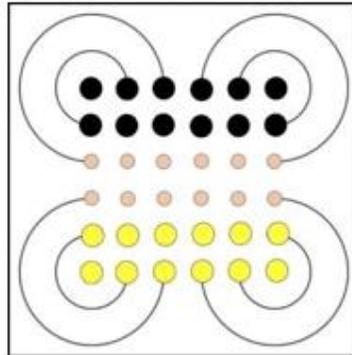
Le surakarta est un jeu de l'île de Java (Indonésie). Il oppose deux joueurs qui au départ possèdent chacun 12 pions de deux couleurs différentes et qui utilisent un plateau (6x6) de 36 cases, certaines reliées par des arcs de cercle.



Au départ chaque joueur dispose ses 12 pions comme indiqué sur la figure jointe.

Dans l'exemple 12 pions noirs et 12 pions jaunes.

Le joueur jaune commence

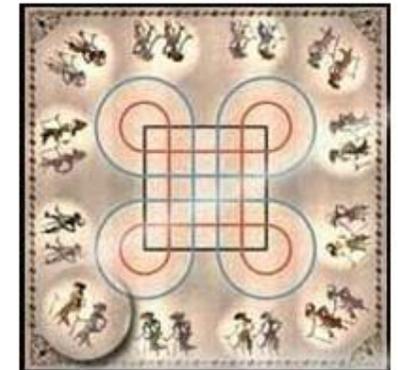
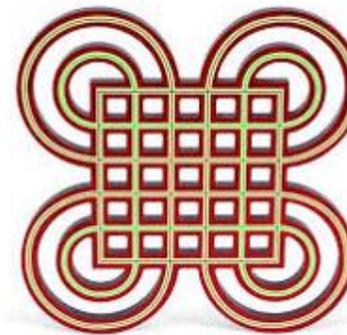
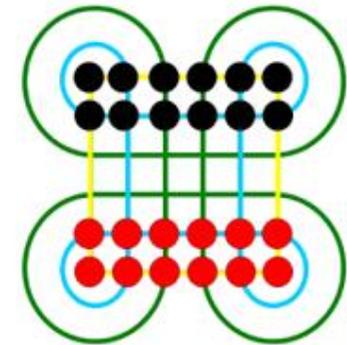
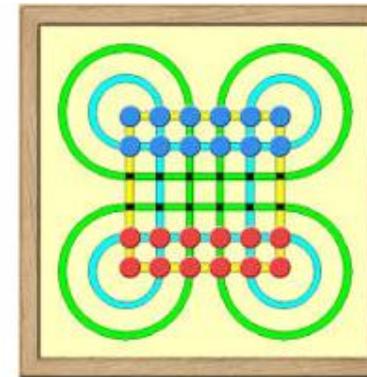
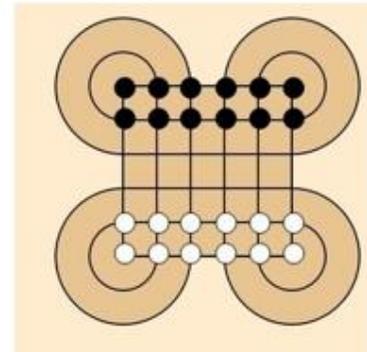
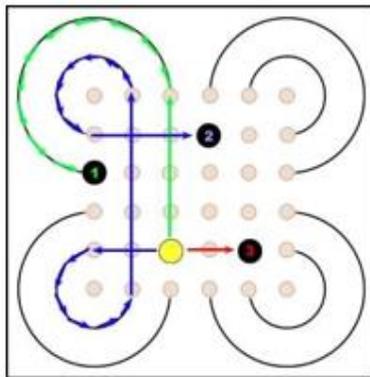


A son tour un joueur peut :

- Soit déplacer d'un cran verticalement, horizontalement ou en diagonale un de ses pions vers une case libre adjacente.
- Soit effectuer une capture.

Pour capturer un pion, il faut déplacer un de ses pions verticalement ou horizontalement en empruntant au moins un fois l'un des arcs de cercle. Le trajet doit être libre, on ne peut pas sauter par-dessus un autre pion. On se pose à la place du pion capturer

Exemple : Sur la figure jointe le pion jaune peut capturer le pion noir 1 (trajet vert) ou le pion noir 2 (trajet bleu), mais pas le pion noir 3. Le gagnant est celui qui a capturé tous les pions de l'adversaire ou qui a le plus de pions, si plus aucune capture n'est possible.



Le targui (Sahel)

Le targui est un jeu traditionnel pratiqué par les Touaregs du Sahel



Les enfants Touaregs jouent avec des cailloux, dans des trous creusés dans le sable, en France nous utilisons des plateaux circulaires comportant 12 trous (ou cases) et 12 pions (cailloux, coquillages, graines...)



C'est un exemple de jeu de solitaire, au départ on retire un pion n'importe où, pour avoir 11 cases remplies et une case vide. Ensuite, il faut manger tous les pions comme dans les jeux de solitaire classiques ou aux dames, on mange un pion en sautant au-dessus, à condition d'être sur une case vide juste à côté et d'avoir une case vide de l'autre côté pour atterrir.

Le but est de n'avoir plus qu'un pion sur le plateau.

NB : on peut compliquer le jeu en imposant dès le départ la place du dernier pion.



Tir à l'arc à la perche ou tir à l'oiseau



Le tir à l'arc vertical se pratique depuis l'antiquité.

Dès le XIII siècle des compagnies d'Archers se créent dans les Flandres.

Au XV^e siècle, ces compagnies prennent le nom de francs-tireurs et s'affrontent au cours de tournois.

Au XVI^e siècle, certaines villes du nord installent des « eschampersches » ou perches verticales sur des terrains spécifiques.

Les compagnies sont dissoutes pendant la Révolution, mais le jeu revient au XIX^e siècle grâce aux associations d'archers qui se créent alors.

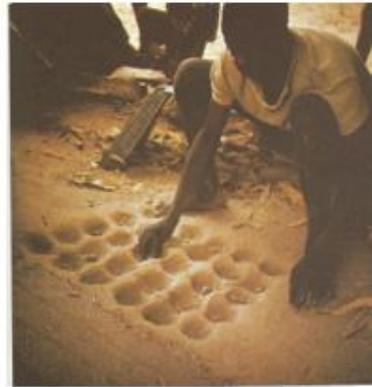
Actuellement le tir à l'arc à la perche est très répandu dans le nord du Pas-de-Calais et dans les Flandres. La fédération régionale réunit environ 84 sociétés qui regroupent environ 3600 membres.



Le but est d'abattre un oiseau » ou papegai se trouvant en haut d'une perche. L'oiseau est un morceau de bois surmonté de plumes et percé d'un trou pour pouvoir le fixer. Les plumes ont des couleurs différentes selon leur place sur la perche et les codes des concours



Le yoté (Sénégal)



Le yoté est un jeu pratiqué dans toute l'Afrique occidentale et très populaire au Sénégal, où les enfants jouent en creusant des trous dans le sol avec des bâtonnets et des cailloux.

Le jeu se joue à deux sur un plateau de 5x6 cases, chacun possédants 12 pions.

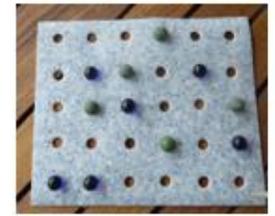
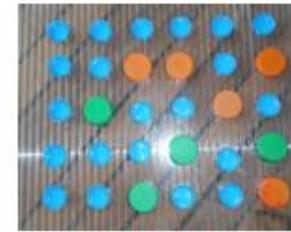


Le but est de capturer tous les pions de l'adversaire.

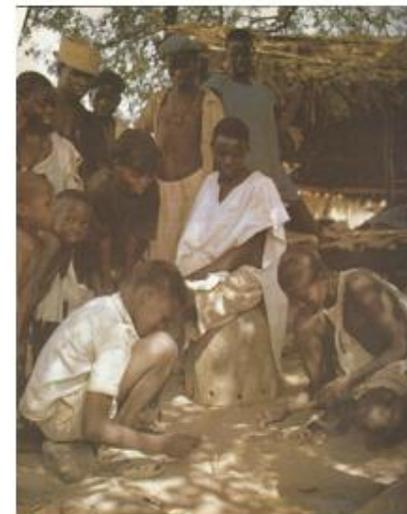
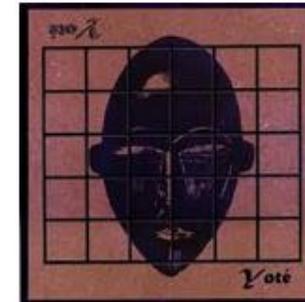
Au début de la partie, le plateau est vide, on tire au sort celui qui commence.

A son tour, chaque joueur peut :

- Soit poser un de ses pions sur une case libre.
- Soit déplacer un de ses pions déjà posé, horizontalement ou verticalement.
- Soit prendre un pion adverse en sautant au-dessus horizontalement ou verticalement et dans ce cas il capture aussi un deuxième pion, choisi parmi les pions adverses présents sur le plateau. On capture donc 2 pions à chaque prise.



Plateau du Yoté, en pâte à sel



Quatre jeux utilisant un plateau de 16 cases (4x4)

Le Dao (Etats-Unis))

Le Dao se joue sur le plateau 4x4 (16 cases) avec 4 pions par joueur.

Chaque joueur dispose ses 4 pions sur une diagonale.

Chacun déplace, à son tour, un de ses pions sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un autre pion ou par le bord du plateau.

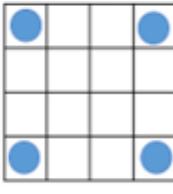
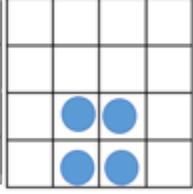
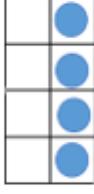
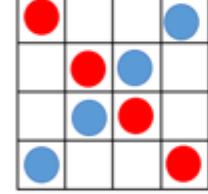
On n'a pas le droit de sauter les pions, ni de se placer sur une case déjà occupée.

On ne peut pas emprisonner totalement un pion de l'adversaire avec ses pions. On doit toujours laisser une possibilité de mouvement à chaque pion adverse.

L'objectif est de placer ses pions :

- soit sur une seule ligne horizontale ou verticale ;
- soit en formant un carré avec les pions adjacents ;
- soit en mettant un pion dans chaque coin.

Le premier joueur à réaliser une de ces combinaisons a gagné.



Le Kono (Corée)

Le Kono se joue sur le plateau 4x4 (16 cases) avec 8 pions pour chaque joueur.

L'objectif est soit de capturer tous les pions de l'adversaire, soit de le bloquer.

Chaque joueur dispose au départ, ses 8 pions comme indiqué sur la figure.

A tour de rôle chaque joueur doit :

-Soit déplacer un de ses pions verticalement ou horizontalement vers une case vide adjacente.

-Soit capturer un pion adverse en sautant par-dessus un et un seul des pions de sa couleur, horizontalement ou verticalement, afin d'atterrir exactement, sur un pion adverse.

Exemple (voir figure).

La seule capture que peut effectuer le joueur rouge est marquée d'une flèche continue.

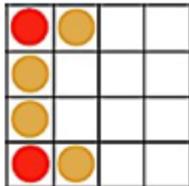
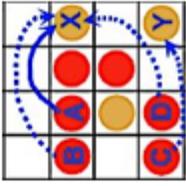
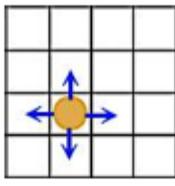
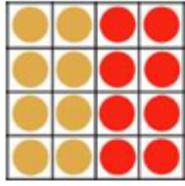
B rouge ne peut pas capturer X, il serait obligé de sauter par-dessus deux de ses pions.

C rouge ne peut pas capturer Y car Y ne se trouve pas exactement derrière un pion rouge.

D rouge ne peut pas capturer X car les déplacements ou les captures ne sont pas autorisés en diagonal.

Les pions capturés sont retirés du jeu

Si un joueur est bloqué (voir figure) ou n'a plus de pions, il perd.



Le L-game (Malte)

Le L-Game se joue sur le plateau à 16 cases.

Il utilise 2 pions et deux pièces de couleurs différentes en forme de L, leur taille permet de recouvrir 4 cases du plateau

Chaque joueur à son L, les pions sont neutres.

Le but du jeu est de bloquer l'adversaire.

Au départ les pièces sont placées comme sur la figure.

A son tour chaque joueur doit déplacer son L, y compris en le retournant, pour atteindre une position différente de celle de départ.

Il peut ensuite mais ce n'est pas obligatoire déplacer un des pions neutres, vers n'importe quelle case libre.

Un joueur gagne la partie quand son adversaire est bloqué et ne peut plus déplacer son L

Exemple de situation de blocage, c'est au joueur Jaune de jouer, il ne peut pas déplacer son L, il a perdu.

Jeu inventé par Edward de Bono Psychologue né à Malte.

Le L-Game se joue sur le plateau à 16 cases.

Il utilise 2 pions et deux pièces de couleurs différentes en forme de L, leur taille permet de recouvrir 4 cases du plateau

Chaque joueur à son L, les pions sont neutres.

Le but du jeu est de bloquer l'adversaire.

Au départ les pièces sont placées comme sur la figure.

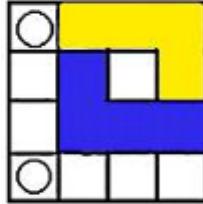
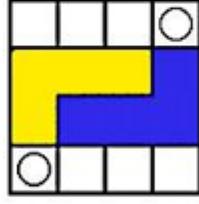
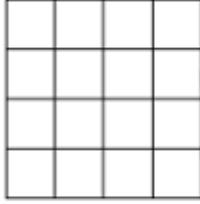
A son tour chaque joueur doit déplacer son L, y compris en le retournant, pour atteindre une position différente de celle de départ.

Il peut ensuite mais ce n'est pas obligatoire déplacer un des pions neutres, vers n'importe quelle case libre.

Un joueur gagne la partie quand son adversaire est bloqué et ne peut plus déplacer son L

Exemple de situation de blocage, c'est au joueur Jaune de jouer, il ne peut pas déplacer son L, il a perdu.

Jeu inventé par Edward de Bono Psychologue né à Malte.



Le quarto (Etats-Unis-France)

Le quarto se joue sur le plateau à 16 cases avec 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères.

Exemple : carré-triangle, bleu-rouge, grande-petite, percée-pas percée

Au départ les pièces sont disposées à côté du plateau.

Le but du jeu est de créer un alignement horizontal ou vertical ou diagonal de 4 pièces ayant un caractère commun.

Même couleur

Même taille

Même forme

Percée

Le premier joueur choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.

Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire. A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

Un joueur gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée une ligne de 4 même caractères en disant « QUARTO ! ». Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire. Ce dernier peut annoncer « QUARTO ! », et il gagne la partie. Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

Il y a égalité si toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

« QUARTO ! » © Gigamic SARL 1991 from a concept of Blaise Muller.

Le quarto se joue sur le plateau à 16 cases avec 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères.

Exemple : carré-triangle, bleu-rouge, grande-petite, percée-pas percée

Au départ les pièces sont disposées à côté du plateau.

Le but du jeu est de créer un alignement horizontal ou vertical ou diagonal de 4 pièces ayant un caractère commun.

Même couleur

Même taille

Même forme

Percée

Le premier joueur choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.

Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire. A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

Un joueur gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée une ligne de 4 même caractères en disant « QUARTO ! ». Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire. Ce dernier peut annoncer « QUARTO ! », et il gagne la partie. Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

Il y a égalité si toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

« QUARTO ! » © Gigamic SARL 1991 from a concept of Blaise Muller.

