

Jeux centraméricains

Les civilisations précolombiennes

Les civilisations dites « précolombiennes » sont celles qui se sont développées en Amérique centrale et en Amérique du Sud avant l'arrivée de Christophe Colomb en 1492.

Les plus connues d'entre elles sont les civilisations maya, inca et aztèque. Elles ont été anéanties au 16^e siècle par les soldats espagnols (les « conquistadores ») venus conquérir les terres du continent américain (le « Nouveau Monde ») au nom de la Couronne espagnole.

Les Olmèques

La plus ancienne civilisation précolombienne, dont sont issues toutes les autres, est celle des Olmèques. Les Olmèques (1200 à 500 avant Jésus-Christ) vivaient au Sud-Est du Mexique actuel, à l'emplacement des États mexicains de

Veracruz et de Tabasco. Ils sont célèbres pour avoir sculpté des têtes humaines colossales dans la pierre.

Les Mayas et les Aztèques vivaient en Amérique centrale (Mexique et Guatemala), dans les régions qui bordent le golfe du Mexique.

Les Mayas étaient organisés en cités États indépendantes, gouvernées par des familles nobles (vers 2600 av. J.-C. à 1520 ap. J.-C.).

Les Aztèques (vers 1200 apr. J.-C. jusqu'à 1521 apr. J.-C.) avaient construit leur capitale, Tenochtitlan (XIV^e - XVI^e siècle), à l'emplacement de l'actuelle Mexico. C'était l'une des plus grandes villes du monde, avec plus de 200 000 habitants.

Les Incas vivaient le long de la cordillère des Andes (chaîne de montagnes longeant la côte ouest de l'Amérique du Sud). L'empire inca (XIII^e - XVI^e siècle) avait pour capitale Cuzco, située au sud.

Kerala

Le *Kerala* s'apparente au groupe des jeux de course. On a découvert des tableaux de jeu dans les ruines aztèques et mayas. Evidemment les règles originelles se sont perdues depuis longtemps.

Puluc

Le *Puluc* est un jeu du Guatemala pratiqué par les indiens Ketchis. Son origine n'est pas datée avec précision, mais il existait probablement avant l'arrivée de Christophe Colomb en Amérique.

Dans le jeu d'origine, les cases étaient délimitées par des épis de maïs posés au sol. Le but est de capturer les pions de l'adversaire.

Patolli

Le *patolli* est un des plus vieux jeux pratiqués en Mésoamérique et de nombreux peuples indigènes se sont distracts avec tels que les Toltèques ou les Aztèques.

C'est un jeu de hasard et de parcours, assez semblable aux petits chevaux. Il était pratiqué avec frénésie par toutes les couches de la plupart des sociétés mésoaméricaines. Son nom lui vient du mot *nahuatl* qui désigne les haricots servant de dés.

Dans la société aztèque, une de celles que nous le connaissons le mieux, certains joueurs ruinés, victimes de leur passion, n'avaient plus aucun recours que de se vendre eux-mêmes comme esclaves.

Il existe une représentation de ce jeu dans le codex Duran : 52 cases y sont figurées qui correspondent aux 52 années du cycle solaire, nombre à la

symbolique essentielle en Mésoamérique. Le *patolli* apparaît ainsi comme un jeu avec le destin, dans lequel on cherche des présages, où l'on parie pour animer la partie.

Selon le *Codex Magliabechiano*, le dieu du *patolli* était Macuilxochitl puisqu'il présidait aux domaines de la musique, de la danse et des jeux de paris. Après la conquête, les Espagnols, qui tenaient le jeu en grande suspicion, à cause de son association avec une divinité, l'interdirent.

Jeux nord-américains

Awithlaknannai

Ce jeu, pratiqué par les indiens Zuni du Nouveau Mexique, aurait été apporté par les conquistadors espagnols au XVI^e siècle. Il représenterait un combat de serpents et existe deux tailles :

- *Awithlaknannai mosona* qui comporte 25 points
- *Awithlaknannai kolowis* (ou *Kolowis Awithlaknannai*) qui comporte 47 points

Le jeu est semblable au jeu de l'*alquerque* : le but est de capturer le plus de pièces à l'adversaire et la prise se fait « comme aux dames », en sautant par dessus une pièce adverse.

Bizingo

Ce jeu daterait de la guerre de sécession nord-américaine (1861-1865), opposant les états du Nord, l'Union, aux états du Sud, la Confédération.

C'est un jeu de capture où la prise se fait par encadrement (comme les jeux scandinaves de *Tafl*). Le nombre de pièces des adversaires est le même, mais le positionnement de départ est différent. L'intérêt étant, suite à une partie, d'en faire une autre en inversant les rôles.

Crokinole

Jeu canadien (Ontario) datant de la fin du XIX^e siècle.

Il serait l'œuvre d'un ébéniste, Eckhardt Wettlaufer, pour les 5 ans de son fils. Le nom proviendrait du vieux français et serait un synonyme de... pichenette !

Jeu de Lock

Ce jeu québécois (Mauricie) date du XVII^e siècle. Il est issu d'un héritage français. On retrouve le plateau des petits chevaux, le dé étant remplacé par un jeu de cartes. On peut y jouer à 4, 6 ou 8 joueurs, seul ou par équipe.

Jeu de Lacrosse

Jeu d'équipe pratiqué par les toutes nations indiennes de l'est des Etats-Unis. Les villages indiens de l'Est de l'Amérique du Nord possédaient un vaste espace rectangulaire où se déroulaient les parties de jeu de balle, souvent appelé du nom français de jeu de « *lacrosse* ».

Le jeu consistait à faire passer une balle entre les poteaux des buts adverses qui avaient la forme d'un grand H, semblables aux buts du football américain. La balle était lancée à l'aide de raquettes à long manche, dont certaines avaient la forme d'une crosse, d'où son nom. Deux équipes de plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines de jeunes gens s'affrontaient devant des spectateurs passionnés, d'autant que beaucoup avaient parié gros sur le résultat du match. Le jeu était très brutal. Il y avait toujours des blessés, parfois des morts.

Les tribus du nord, comme les Iroquois, les Algonquins, jouaient avec une

seule raquette, tandis qu'au sud, les Creeks, Choctaws, Chickasaws utilisaient deux raquettes. Chez les Choctaws, l'équipe qui marquait cent buts était déclarée victorieuse.

Les Indiens considéraient ce jeu comme un entraînement au combat et l'appelaient « le petit frère de la guerre » ou « la petite guerre ». Ce jeu, qui n'avait jamais complètement disparu chez les Iroquois et les Choctaws, a été remis à l'honneur depuis une cinquantaine d'années chez les nations qui le pratiquaient traditionnellement, et même chez quelques autres. Des compétitions de « *lacrosse* » se déroulent sur les diverses réserves de l'Est. C'est sur la réserve des Choctaws du Mississippi à Pearl River qu'a lieu tous les ans le championnat du jeu de « *lacrosse* ».

Les Lakotas avaient un rite appelé le « lancement de la balle », peut-être le lointain souvenir du temps où leurs ancêtres résidaient dans l'Est.

Une jeune fille placée au centre du camp lançait successivement vers

l'ouest, le nord, l'est et le sud une balle de cuir de bison qui était censée représenter l'univers et contenir « toutes choses créées » par le Grand Esprit. Celui qui parvenait à se saisir de la balle recevait des cadeaux offerts par la famille de la jeune fille qu'on honorait. Après chaque lancer, la balle était ramenée au centre, dans la main de la jeune fille. Puis la jeune fille lançait la balle tout droit vers le ciel, et le peuple se bousculait pour la saisir.

Le lancement de la balle était le septième et dernier des rites apportés aux Lakotas par la Femme Bison Blanc. Ce rite n'est plus pratiqué de nos jours.

Zohn Ahl

Le *Zohn Ahl* fait parti des jeux à « croix et cercle », très répandus en Amérique du Nord. Notamment le Cho-Li-We des indiens Zuni qui était utilisé par les shamans pour prédire l'avenir.

Aujourd'hui, le *Zohn Ahl* est plutôt joué par plaisir par les indiens Kiowas (Oklahoma). Il s'agit d'un jeu de courses et de mises. A chaque tour de piste, on gagne un jeton de l'adversaire. Le premier joueur (ou équipe) qui n'a plus de jeton a perdu.

Jeux sud-américains

Canasta

La *canasta* est un jeu de cartes qui se joue traditionnellement à quatre joueurs formant deux équipes de deux. Ce jeu est originaire d'Uruguay.

Il est très populaire en Amérique du Sud et aux Etats-Unis et a connu une renaissance à partir des années 1940.

C'est un jeu de pose et de combinaison qui nécessite deux jeux de cartes traditionnels.

Kukuli

Le *Kukuli*, originaire des Andes, fait partie de la grande famille des jeux de chasse, dont la particularité est d'opposer deux joueurs aux forces et aux objectifs différents.

On retrouve très souvent en effet dans ce type de jeux un joueur possédant peu de pièces, mais avec des possibilités de déplacement et de prise importantes, opposé à un autre joueur possédant beaucoup de pièces, mais avec des possibilités de déplacement restreintes.

Il est fort possible que le *Kukuli* ait été inventé sur des principes de jeu apportés par les conquistadors espagnols lors de leurs conquêtes en Amérique du Sud au XVI^e siècle.

Basée sur la légende de l'enlèvement d'une jeune femme (*Kukuli*) par un homme déguisé en ours (*Ukuku*), il oppose deux joueurs, l'un jouant *l'Ukuku*,

l'autre 12 *Kukulis*.

A noter que le placement de *l'Ukuku* peut cependant varier au début du jeu.

Le joueur étant *l'Ukuku* joue le premier.

L'objectif de *l'Ukuku* est de capturer tous les *Kukulis*.

L'objectif des *Kukulis* est de soit d'immobiliser *l'Ukuku*, soit d'occuper toutes les intersections de la maison de *l'Ukuku* (les 7 intersections du triangle en bas du plateau de jeu).