



# LES JEUX

**Avant-propos :** Cet article ne peut pas être exhaustif, et nous ne voulons d'ailleurs pas qu'il le soit ! Son objet n'est *ici* que de faire réfléchir en apportant un point de vue original – celui qui sert de fil rouge à notre étude si partisane sur les Origines de l'Arbre de Mai, celui de l'hypothèse d'une Culture nordique "solaire" engloutie dans la Mer du Nord au XIIIème siècle AEC. Pour le reste, nos lecteurs auront accès à de nombreux ouvrages sur les jeux dans leurs bibliothèques préférées (cf. Biblio et β+)...

**Étymologie :** Notre mot "jeu" viendrait du Latin *jocus* 'plaisanterie', *joci* signifiant "jeux, ébats (esbats en vieux français, cf. esbaudir), amusements". Ceci est proche de l'anglais *joker* ; de l'ancien haut allemand *Johan*<sup>1</sup> signifiant "prononcer une parole" ; et du moyen gallois *ieith*, "langue". Il signifierait donc à l'origine "jeu en paroles" - jeu de mots<sup>2</sup>.

En effet « Les penseurs grecs croyaient qu'il y avait un lien significatif entre des mots à la prononciation similaire. » Dict. "Oxford : ceci est un point de vue que – nous qui adorons la "langue des oiseaux" – partageons bien volontiers !

Les Jeux sont – à l'origine – consacrés au... Sacré\*<sup>3</sup> : la participation à un rite\* provoque la jubilation, la Joie. On peut donc rapprocher notre mot "jeu" de "joie, jubiler, jodler", *Gioia*\* en occitan" (cf. art.\*)

Mots parents : le jeu basque Jokari et nos mots jongler, joyau.

<sup>1</sup> Prénom **Johan** (→ Io **Ī**, Oannès) devenu en vieux Français Jehan, Jean.

<sup>2</sup> **Jeu de mots** : à ce sujet, j'espère que vous me pardonnerez les miens, je ne me les permet que parce qu'ils sont "évocateurs"... comme disent les psychanalystes !

<sup>3</sup>

\***N. B.** : Les mots avec astérisques\* sont des titres d'articles consultables dans le "Livre CD" de l'association et correspondent à un deuxième volume de notre étude sur **Les Origines de l'Arbre de Mai** comme étant issu d'une Atlantide boréenne pré cataclysmique du XIIIème s. AEC. Les articles de ce 2° tome "Les Sources" sont chargés *progressivement (mais provisoirement)* sur le site.

Visitez nous donc régulièrement puisque :

**"Il y a toujours du nouveau" sur < racines.traditions.free.fr > !**

**Citations :** Mircea Éliade rappelait que l’Homo Faber est également *ludens, sapiens et religiosus* c’est à dire “jouant, savant et relié, religieux\*” ...

Et, pour Gilbert Durand (*Structures anthropologiques de l’Imaginaire*, Dunod, 1988) : « Les jeux ne sont qu’une première mise à l’essai des mythes\*, des légendes et des contes. »

« Le jeu apparaît comme un rite\* social, exprimant et renforçant, à la manière d’un symbole\*, l’unité du groupe, dont *les oppositions internes s’extériorisent et se résolvent précisément dans ces manifestations ludiques* (...) C’est autour d’eux que sont cristallisés le sens civique et le sentiment national, ils furent pour les habitants d’une même cité, pour les habitants d’une même race... le *lien\** qui leur rappelaient leurs intérêts communs, leur commune origine.

« Ils avaient leurs incidences sur la vie privée comme sur la vie publique : ils entretenaient chez tous l’idée que l’éducation du corps doit être poussée par l’entraînement des jeunes gens à la Palestre ; mais ils étaient aussi, pour les membres dispersés d’une même famille ethnique l’occasion de se reconnaître dans l’exaltation de ce qui les distinguait des Barbares<sup>4</sup>. *Pour célébrer cet idéal, les rivalités et les haines de cité à cité s’imposaient silence.* » P. Devambez, *Dictionnaire de la Civilisation grecque*, Paris 1966.

**Un but : l’éducation !** Le jeu est d’une importance extrême pour le développement psychomoteur des enfants : “essayer de” et “s’essayer à” ; mais aussi psychologique et social : connaître les limites, ses limites et ses progrès ; apprendre les “règles du jeu”, les interdits de transgression et les “punitions” ou “chocs en retour” que cela engendre ; édicter de nouvelles règles ; s’essayer à la domination, à l’obéissance mais aussi, à la manipulation ou bien s’essayer à la déjouer. Le jeu n’est éducatif que tant que la “récompense” est personnelle, interne<sup>5</sup>. Plus tard cependant, avec l’âge et l’éducation, l’adolescent prendra pour lui une part de la récompense donnée au groupe, ou au membre représentatif du groupe.

Si le jeu commence dans le berceau et se poursuit à l’école maternelle, il devrait se poursuivre dans les trois autres niveaux d’initiation\* comme procédé primordial de la pédagogie puisque, nous venons de le voir, jeu et joie sont inséparables et que, malgré son âge canonique, la jubilation s’empare toujours du grand Sage/ Ase/ Druide de la communauté\* à chacune de ses nouvelles découvertes (cf. l’*Eurékaî d’Archimèdes*) ou à chaque renouvellement de son admiration pour les mystères du Kosmos (*Hropta* du “crieur du Temps”)...

Malheureusement les jeux et les promenades éducatives avec l’Ase, le Druide ou le Mentor ne se font plus dans les “jardins du Loup” : le Lycée<sup>6</sup> ! Le “travail post biblique” – celui qui est “une punition dans cette vallée de larmes” et l’habitude de “casser les mauvais esprits païens” dans les écoles de Charlemagne\* – ont tué l’esprit d’une pédagogie de découverte, joyeuse, harmonieuse, dans et pour la communauté\*.

Une idéologie “étrange” (étrangère) a été plaquée sur le corps social, le rigidifiant sous les interdits auxquels on n’adhère pas sans la terreur, et ces corps individuels

<sup>4</sup> **Barbares** : de *barbarophonoi*, “ceux qui ne parlent (\*Bha) pas grec”. La Barbarie peut donc être la Berbérie comme la Gaule ou la Scythie : à part les Hellènes, nous sommes tous des Barbares !

<sup>5</sup> **Interne** : les jeux de plateaux et les jeux informatiques où l’on accumule des points simplement pour s’en vanter sont destructeurs des potentialités de la personnalité : ce sont des “voies” à éviter !

<sup>6</sup> **Lycée** : ou “l’enclos de bêtes sauvages”, cf. hortus conclusus et paradeisos\* ?

qui n'adhèrent plus, pendouillent, se disloquent, sont la proie des “mauvais bergers”, de révoltes destructrices et inutiles. En un mot : “Notre monde est maintenant désenchanté” !...

Mais, foin de mauvaises humeurs, regardons ensemble quelques jeux rituels, de jubilation et de pédagogie ludique qui se pratiquaient déjà dans les temps anciens du Paganisme\*, quand nos ancêtres étaient encore fidèles aux Dieux\* de leur ethnie :

**Un idéal aristocratique\*** : les jeux et compétitions entre enfants et adolescents s'appellent *agones* en grec, d'où “l'idéal agonistique” qui consiste à *être le meilleur*, le premier des épreuves, à surpasser ceux de sa catégorie, idéal qui imprégnait l'éducation au début du XXe siècle, au moment de la renaissance des jeux olympiques avec Marrou et Coubertin (on a perdu plus de Valeurs en un Siècle qu'en deux Millénaires!)

## Énumération (Thulur)

de quelques Jeux “signifiants” :

**Les jeux de balançoire** : Le rapport de ces jeux avec la fécondité du clan\*, à cette date qui correspond à nos **Fêtes du 1er Mai** et en particulier à la Hiérogamie\*, fait que nous en reparlerons en détail dans l'article Sexualité\* d'où nous extrayons cependant ce passage : “il en existe des figurations nettement érotiques qui vont de la Méditerranée aux Indes qui, si elles n'épuisent<sup>7</sup> pas le sujet (si l'on peut dire), sont une voie de recherche. Il pourrait s'agir d'un rite\* appartenant à la hiérogamie printanière du Soleil nouveau – le Dieu-Fils adolescent en sa course périodiquement ascendante et descendante – et de la Terre Mère qui, après l'hiver, attend d'être fécondée. Et, nous n'oublierons pas ici que la racine de Thulé signifie “balance” : un rite\* de commémoration à l'ancien pays (*topos*) n'est donc pas exclu d'autant qu'il se fait au dessus... d'un feu !

Remarquons aussi que la première femme de Zeus s'appelait Métus “Mesure”, ce qui et le propre des décisions “balancées” (*Tulâ*) entre le pour et le contre (tout comme Hœnir ne prenait pas de décisions sans consulter Mimir – Murmures-Mémoire – tous deux otages Ases chez les Vanes)...

**Le “jeu du berceau”** : combien d'enfant, en suçant leur pouce, font des boucles ou des noeuds dans leurs cheveux ou des trous dans leurs chandails ?

Remarquons donc à ce sujet que nos cousins britanniques disposaient, depuis des temps immémoriaux, des rubans qu'ils laissaient pendre à la tête des berceaux et, assez rapidement, leurs *babies* se mettent à embrouiller et débrouiller ces rubans de leurs petits doigts innocents, révélant par là, un réflexe inné assez inattendu. Ils disent d'ailleurs que ce Jeu du Berceau, qu'ils nomment le *Cradle's Cat*, est d'une grande importance pédagogique. Pratiqué aussi tôt, pourrait-il avoir pour but de “fixer” ces *dispositions innées* pour la broderie, la figure des entrelacs\* et la récurrence idéale comme on fixe le langage puis l'écriture à *des âges bien précis* ?

Étonnant... “n'est-il pas” ?

<sup>7</sup> **Épuiser le sujet** : vous aurez peut-être remarqué dans votre jeune âge que, pratiqué à deux, ce “rite de fécondité” est d'une efficacité foudroyante et... difficilement égalable !

**Les jeux de cartes** : qui sont des jeux guerriers (Bataille) et de tactique (Bridge : Pont Bifrost chez les Germano-scandinaves, *Pons sublicius* à Rome) sont composés d'As(es), conseillers des quatre Rois/ Présidents, des Reines/ "Justice distributive" (Judith : Ju-Diké, Buddica), des Valets d'Armes/ Héros demi-dieux/ Chevaliers (Lancelot de la Table Ronde et ses compères), et de leurs troupes venant des quatre teuta/ peuples ("ceux des Îles du Trèfle" ;" ceux du Coeur d'ambre\*", les Atlantes\* ; "ceux de la Pique"/ la lance, Frisons continentaux, Armanen (devenus les Germains) ; et "ceux du Carreau" (les Latinos, Italiques ?), quatre couleurs/ peuples qui figurent aussi les quatre directions du cosmos (les points cardinaux) mais aussi les quatre élément et, d'une manière encore plus évidente, les quatre saisons (cf.art. Svastika\* sacré)



« **Le Curling** est un jeu écossais qui se jouait traditionnellement entre la "nouvelle clarté" Neu-Helle et le Jour de l'An – c'est à dire *pour le Solstice d'Hiver* sur la surface gelée du Loch Ness\* (Le Lac de la Loutre), avec des balais de bouleau pour dégager givre ou neige et d'énormes palets qui ressemblaient à des fers à repasser : encore un jeu culturel solaire. » Edgard de Nantes, *la Maove*, revue des Oiseaux Migrateurs de Normandie.

« **Jeux de Dés sacrés\***,  
**Quel sera notre à-venir ?**  
**Celui de notre plus Longue Mémoire ?**  
**Celui que Nous ferons ! »**  
 Björg Svasud.



**Les dés** ou jeu du destin\* personnel ont la même histoire que les cartes : ils étaient des instruments servant à l'éducation initiatique\* et aux oracles festifs (“tirage des runes\*”) bien avant de devenir des jeux de hasard<sup>8</sup>. D'autre part, il nous semble que les dés que nous connaissons sont une évolution du jeu formé de trois osselets, chacun étant gravé des huit Runes\* sacrées d'une des trois famille (*ættir*) : Futhark, Hag-all et Tyr. (D'ailleurs on a retrouvé en Basse Égypte des jeux de dés sans points mais avec des lettres grecques, et d'autres avec du démotique...)

On se rappellera que les Grecs pensait que le destin\* était imprévisible et qu'il était dû à un jeu des Dieux<sup>9</sup> : «L'Aïon est un enfant qui joue au dé (ou, qui déplace des pions ici ou là). » Héraclite, Fragments, 52.

**« Que les dés et le sort décident du butin sur le pont entre  
les hommes.  
Quoi qu'il arrive ne te plains pas !  
Quand au roi de la mer, il ne jettera pas le dé ;  
La Gloire, voilà sa part. »**  
Tegmer, Saga de Frithiof.

<sup>8</sup> **Hasard.** On fait habituellement remonter le mot hasard à l'arabe *az-zahr*, ce sont des spécialistes : *mektoub* ! Mais conjurer le destin\* est l'art (et la Science) des Ases et le jeu de mots est facile : l'Ases art ! Mais n'est-ce qu'un simple jeu de mots ? En effet, l'indo-européen \**Ar* signifie “adapter, articuler”, et l'allemand moderne *arten* “façonner, former” ainsi que “variétés d'arbres fruitiers” (ceux d'Alcinoos sans doute...) : encore une histoire d'entes, de greffes, de mises en forme (→ Antée) et d'abeilles, d'essènes (cf. Jeux de mots, in art. Étymologie\*).

<sup>9</sup> **Jeu des Dieux** : « De l'interprétation probabiliste de la mécanique quantique, Einstein objecte à Niels Bohr que “Dieu ne joue pas aux dés”, ce à quoi Niels Bohr répond : “Mon cher Albert, cessez de dire à Dieu ce qu'il doit faire !”... » “Knaur”, (Hans Bidermann), *Encyclopédie des Symboles*, Poche 1996.

« Par un extraordinaire retour des choses, le hasard, largement connu comme agent de désorganisation et de désordre, devient maintenant l'agent même de l'organisation (Le Hasard et la Nécessité)”. La nature a su créer les structures biochimiques qui permettent de retenir ses bons coups et d'ignorer ses bavures. C'est la *sélection naturelle*. Einstein disait “Dieu ne joue pas aux dés”, c'est faux. Dieu adore le jeu de dés. On le comprend. Dans Son casino, les croupiers sympathiques ignorent les coups perdants. C'est, en état de marche, une roulette gigantesque qui correspond à des millions de performances possible. » Hubert Reeves, *Patience dans l'azur*.

**Des lancers de disques enflammés**, qui sont aussi des jeux solaires, ont lieu lors des feux de Beltaine le **1er Mai**. Ils ont perduré dans le jeu de fêtes foraines qui consiste à lancer un lourd patin sur rails pour “l’envoyer au ciel” sur un but au décor nuageux, y faisant éclater un pétard simulant l’éclair et le tonnerre de Zeus.

C'est là un souvenir de ces disques de bois percés qui, étant enflammés dans un feu rituel, étaient lancés à l'Ouest par les jeunes qui rivalisaient d'adresse et de force : ils les prenaient avec une longue badine souple de coudrier et, les apportant sur une planche inclinée comme une rampe de lancement ou sur un rocher traditionnel, ils les faisaient rouler d'avant en arrière pour prendre de l'élan, puis ils les lançaient vers le firmament où ces disques faisaient la Comète... ou le Dragon\*.

En Alsace, ces jeux – les “*schwieweschlawen*” – subsistent toujours à Dieffenthal, Offwiller, Wintzenheim-Kochersberg (67) et à Liebesviller, Leymen, Magstatt-lebas, Neuwiller (68) et sont pratiqués le premier dimanche de Carême sur une colline dominant le village et nommée le Schiewebarri :

« Les courbes de feu zébrant la nuit de leurs longues trajectoires sont un spectacle fascinant, témoignant de la vitalité des rites\* solaires. Il est réconfortant de constater que les jeunes ne sont pas moins enthousiastes pour les pratiquer que leurs aînés. » revue Solaria n° 5 : c/o J.C. Mathelin, 7 rue Christian Dewet, 72012 Paris..

**La roue de feu de Granus** : lors de ces fêtes de feu solaire de **Beltaine** et de celles du Solstice d'été (qu'on appelle Tantad en Bretagne), il a subsisté longtemps un jeu sportif assez délicat et fort athlétique : deux jeunes gens enfilait une longue perche dans une roue de char garnie de paille qui, après qu'elle eut été enflammée, dévalait la pente à folle allure. Ils devaient guider cette “roue de feu” en courant dans la sombre pente jusqu'à la rivière où elle finissait par s'éteindre. Bien peu y arrivaient, soit qu'ils aient trop freiné et elle s'éteignait en route, soit parce qu'ils étaient tombés et que la roue avait versé avant d'atteindre son but. Vous vous doutez bien que d'heureux gages, dignes de la Hiérogamie\* princière, étaient alors accordés aux gagnants par les jolies villageoises !

**Le jeu d'échecs** : du germanique *eschec* “butin”, est commun aux “Indo-Européens\*” depuis l'Iran – d'où une autre étymologie le faisait venir de Shah “roi” – jusqu'à la Celtie d'Occident, et des Germano-Scandinaves au Peuple des Minos :

Certains disent que “ le jeu d'échecs fut inventé par les Grecs pour *se distraire* pendant la guerre de Troie”, mais nous ne sommes guère convaincu, à moins qu'il s'agisse de la Troie Mère, de l'archaïque Matrie des Doriens, et non de l'Illion des I(Ili)oniens de Grande Grèce qui connut une guerre stratégique sans commune mesure avec la Gigantomachie/ Ragnarök qui ravagea l'Atlantide boréenne...

L'échiquier se compose de 64 cases, le carré de huit (octo) chiffres qui se retrouve donc aussi dans les diagonales. Ces quatre directions, dynamiques, de la marche des pièces dessinent un Muhlespiele ou Escarboucle héraldique (l'étoile à huit rais) sur l'échiquier (cf. notre art. Astrologie\* nordique)...

Les pièces : voyons maintenant les diverses pièces du jeu d'échec actuel : le Roi est Odhin en Chef de guerre avec sa lance surmontée de l'angon/irminsul\* et gravée des Runes\* de la Parole Donnée ; la Reine toute puissante est Frigg sur son "haut siège"

avec le Lycornu de la Justice\* distributive en main ; le Cavalier Chevalier est un Centaure, un Sleipnir/ Pégase ou une Licorne\* cabrée ; le terme “roquer”, employé dans la tactique du jeu d’échec, vient de l’ancien nom de la Tour *Rok*<sup>10</sup> (la Tholos-Pharos des Frisons : le Torre d’Atlantis-Hélgoland).

Au Moyen Âge, les autres pièces étaient : l’Auffin ou Alfin, c’est à dire l’Elfe\* qui était le Fou° ou Joker ou Mat (italien *matta*, indou *unmata*) c’est à dire le Fol, conseiller (païen) du roi (cf. art. “nains\* de cour”) ; et la Fierce ou Fers était le nom de la Dame ; les Pions s’appelaient les Paonnez ou Péons, c’est à dire “les piétons, la piétaille”, armés de crocs et de piques et “infestée par de vilains petits parasites, les mors-pions” (*ce qui n’est pas un jeu de mots, mais une étymologie\* authentique !*)

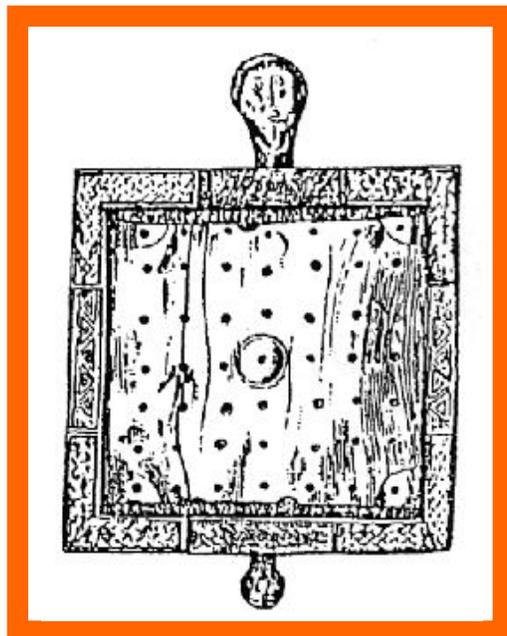
De notre point de vue, ce jeu met en scène la “Guerre de fondation\*” des Ases et des Vanes – peuples en partie symboliques – représentant des époques de civilisation s’étant suivies et combinées dans un synécisme qui déboucha sur l’Âge d’Or. Les gagnants du jeu d’Eschec seront alors des “as(es)”, cependant que les perdants sont épuisés, c’est à dire... “vannés” !

On peut y voir aussi la lutte du Soleil Nouveau (Dieu Fils) dans le camp des “blancs”, contre l’hiver qui ne veut pas mourir, défendu qu’il est par “les Noirauds”, ce qui nous ramène à notre sujet, le 1<sup>o</sup> **Mai**, et à la hiérogamie\* victorieuse du Soleil Nouveau ou Dieu-Fils avec la Terre-Mère qui re-naît sous ses rayons féconds.

« Les échecs hindous se jouaient avec quatre adversaires et le déplacement des pièces était commandé par un jet de dés. Il s’agissait là d’un rite de la Pleine Lune et d’une réflexion générale sur la condition humaine (cf. art. Destin\*)<sup>n</sup>. » “Knaur”.

« En celtique, le jeu d’échec se dit “intelligence du bois”, en breton **Gwerzboell**, et symbolise plus particulièrement la “partie intellectuelle de l’activité royale”. L’échiquier représente traditionnellement l’Univers comme un Mandala°, et les pièces, les déplacements des êtres et leurs interrelations ; Lug, dans sa partie d’échecs avec Nuada, qu’il vainc, s’approprie la marche du Monde face au vieux roi qui l’accueille à la place d’honneur ; c’est une transmission de pouvoir...» Thibaud (*Dictionnaire de Mythologie et de Symbolique celte*, Dervy 1995), ce qui cache évidemment un “mythe solaire”.

<sup>10</sup> “**Roquer**” permet de sauter de droite à gauche, près du Roi à protéger : “Sire, gardez vous à gauche, Sire, gardez vous à droite !” Et ceci vaudra à ce Chevalier “rocard” l’ajout d’un Chevron “de France” (D’Azur à trois Fleurs de Lys d’Or) ennoblissant son blason\* familial. On pensera aussi à la danse enfantine – et probablement labyrinthique\* – “La tour, prends garde”... (cf. Troja !)



**Fidchell en If de Ballinderry**  
(in revue Message n° 43)

Les échecs irlandais se nomment **Fidchell**, ce qui signifie “science ou art du bois” : c’est un jeu de Vie dans lequel le Roi et ses hommes sont au centre (Tara) et attaqués de quatre côtés et ceci rappelle la structure provinciale de l’Irlande et de l’Escarboucle des Armes d’Écosse (cf. art. Blasons\*) :

« Le roi doit prouver sa capacité à régner, à exercer sa fonction sacrée de mise en ordre de tout l’espace qui dépend de lui en atteignant, avec ses champions, les bords et angles de l’échiquier, mais il lui faut pour cela déjouer des adversaires deux fois plus nombreux et qui viennent des quatre côtés. Ce “bois du savoir” servait en temps de guerre au Haut Roi à orienter “magiquement” le combat : il ne combattait pas lui-même, mais restait devant son échiquier, vivant le combat et l’incarnant en quelque sorte, cherchant à en orienter l’issue<sup>11</sup> :

**« Au jeu d’échecs je suis prompt  
Je maîtrise les neuf arts  
Je n’oublie pas les runes\*  
Familières me sont la lecture et la forge  
Je sais glisser sur des skis  
Je chasse et je rame avec profit  
Je m’y entends à pincer la harpe  
Et à composer une strophe. »**  
Irl. : Rogwald, Saga des Orcadiens, 1152.

« Le Fidchell était à l’origine réservé au roi seul. Métaphoriquement, il est appelé *vidupesla* en Irlande, mot qui signifie bois de savoir” ou “intelligence du bois” (...) On prête au Fidchell une origine divine, de part la partie jouée entre Lug et Nuada. Ce dernier avait contesté la capacité polytechnicienne de Lug et celui-ci la lui démontra ainsi. » Drv. Dana, revue Message 43, 3e Trim. 1997.

<sup>11</sup> **Issue** : C’est le propre du stratège ! On pensera bien sûr aux reconstitutions de batailles avec des soldats de plomb ou aux jeux informatiques de simulation/ reconstitution de combats historiques (quand ils ne font pas de la propagande “d’Épinal” visant à diaboliser le vaincu)...

« L'aire de jeu, un plateau carré, est percée de quarante neuf trous (7 x 7) où ficher les pions. Le trou central est entouré d'un cercle, c'est le siège du roi. Un coup d'œil permet d'apprécier sa position à la fois privilégiée et exposée, avec ses grilles de mutations et d'interdits, parmi quatre fois douze guerriers rangés en ligne selon les directions cardinales; en rapport avec la quadruple répartition des *ciceda* (provinces)<sup>n</sup> de l'Irlande. Détenteur de la Souveraineté, son immobilité axiale est garante de la Paix. Au registre de la contingence terrestre, il est perçu comme la protection du Centre inamovible de la Roue\* cosmique. Avant que ne s'ouvre le jeu, le fidchell est comparable à une représentation du monde tel qu'il est établi dans la pérennité de la Tradition (cf. art. Mandala\*)<sup>n</sup>. » Rosmerta, revue. druidique. Message 1<sup>o</sup> trim. 98. Voir aussi Claude Sterkx in revue Vouloir n<sup>o</sup> 4 1998, Bruxelles.

La soi disante origine iranienne de l'expression “**échec et mat**” ne nous semble guère convaincante, nous l'avons dit, et nous opinons plutôt pour « Eschec et Mahrt » “butin et jument de la mort (angoisse)” comme signifiant : « C'est le *destin*\* ! » Mais il faut signaler aussi le sens gaulois de “bon” (jour) pour *mat* sur le Calendrier de Coligny (jour “faste” selon le sens moderne de ce mot que nous avons pris aux Romains en inversant son sens !).

D'autre part, en provençal, un *mat* est “quelqu'un qui a perdu la tête, qui est devenu fou” et comment concilier ce sens avec celui du gaulois si ce n'est en pensant au “Fol”/ Fou du roi, celui dont l'archaïque et druidique Sagesse se cache des cardinaux ministres derrière une apparente “folie” qui lui permet tous les conseils !

Nous n'oublierons pas non plus, pour rester dans une certaine cohérence sémantique, qu'en germanique *Matt* signifie Puissant (bien proche de *Mut* “Courage”) et l'on aurait alors : “**Butin et Puissance !**” ce qui est bien *dans l'esprit* d'un Jeu de Rois !

Nous pouvons aussi citer des jeux, plus exotiques à nous autres hexagonaux, tels le **Hnefatafl** norrois qui met en scène sur un échiquier de 19 lignes (19 = cycle métonien) le soleil et les planètes parmi les étoiles, ou le **Tawlbort**, joués en Scandinavie, en Angleterre et en Écosse<sup>12</sup>.

**Les jeux de maillet**<sup>13</sup> : sont dignes de Thor ou de son cousin gaulois Sucellos. Dans **Le Fiolet** qui se joue encore en Val d'Aoste le **1er Mai** : on lance un palet ovoïde posé sur un rocher, avec une masse en bois, l'*eima*. On peut y voir la survivance d'un ancêtre du **polo** et du **hockey** et, qui sait, du **colf** hollandais ou du **golf**<sup>14</sup>, sport national des Écossais. C'est un parent du **chollet** ou **crose**, de nos Flandres et du **Pal-Mail** des Britanniques...

On se rappellera que Cûchulainn (le Chien de Cûlann, IIème fonction\*), lorsqu'il n'était qu'enfant (Setanta), eut à lutter contre un fantôme. La seule arme de cet “apprenti héros” n'était alors qu'une crosse de hockey avec laquelle il coupa la tête du monstre et la poussa ainsi comme un ballon sur le “champ de bataille”...

<sup>12</sup> **Écosse** : ceux que la chose captive liront *Games of the Gods*, de Nigel Pennick, Londres, 1988.

<sup>13</sup> **Maillet** viendrait selon Pennick de Mjöltnir ; en anglais *mallet* qu'on retrouve dans le nom du “rite du cheval mallet”, dans le jeu de Pall Mall c'est à dire *ball-mallet* “boule-maillet” ou “palet-maillet”.

<sup>14</sup> **Le golf** fut interdit pour cette raison en 1491, par un édit du roi d'Écosse Jacques IV...

**La marelle** (“petite mort”) est un Jeu du Ciel et de l’Enfer, et nous en disons un mot dans notre article sur le Labyrinthe\*. Remarquons ici que la forme spiralée qui lie la Terre au Ciel *en douze stations*<sup>15</sup> de certaines de ces marelles escargot est un jeu astrologique\*/ astronomique, un jeu du destin\* annuel, chaque case étant marquée – à l’origine – des deux Runes\* mensuelles correspondant à la position des deux pieds.

**Le “jeu du moulin”** : si le schéma du temple\* de plein air (Hag/ Németon) consacré au Soleil et à l’Astronomie\* comme déterminant le Calendrier sacré\* fut appelé *Muhlespiele* par les Allemands, c’est à dire “jeu du moulin”, c’est peut-être par l’effet de la *Kala* ou prescription secrète (cf. art. Gioia\*), tout comme notre *Danse des Rubans* autour de **l’Arbre de Mai** provençal est devenue une *Danse des Cordeliers* ; mais il se pourrait fort que ce soit tout simplement le sens d’un rite joyeux, donc d’un “jeu cultuel”, tel la Danse\* du Moulin, en Alsace, en rapport avec l’harmonie du Cosmos que les Nordiques nomment Moulin du Joyeux ou Moulin de la grande chanson !....

**Les Jeux à caractère religieux\* avec compétitions** avaient lieu depuis le début de l’Âge de Bronze dans la Fédération Atlante boréenne et remontait probablement au Mégalithique si ce n’est au Magdalénien mais, en Grèce, les “jeux funèbres” ou commémoratifs n’apparurent qu’après l’arrivée des Doriens. On dit d’ailleurs qu’ils furent créés par l’oracle Héraklès à Delphes et à Délos, et la date de la première célébration chez les Grecs serait 776, voire même 884 AEC. Mais on dit aussi que les Jeux Olympiques (infra) et les Jeux Delphiques passaient pour avoir été créés par les Dactyles de l’Ida crétois.

Ils avaient lieu tous les 99 mois *lunaires*. S’y tenait la Fête des Couronnes, appelée Fête du Laurier aux Jeux Thébains. On y retrouvait bien sûr la présence de la même et nécessaire fontaine sourdant d’une grotte (cf. art. Vierge Noire\*), commémoration de l’Ancienne Matrice exige !

Après leur disparition, ils furent rétablis pour Noël 274 sous le nom d’*Agôn Solis* par Aurélien en l’honneur de *Sol Invictus*, dans une sorte de réforme païenne. Ils avaient lieu tous les quatre ans du 19 au 22 Octobre (Marc Cels, rev. Solaria n°4 & 20).

**Le Jeu de l’Oie** : clanique – illustré/ historié – était déjà pratiqué chez les Grecs et, nous semble-t-il en Crète et l’on pourrait sans doute considérer ce jeu initiatique comme un héritier du, ou représenté par, le célèbre disque/ calendrier de Phaestos<sup>16</sup>, disque fort probablement “historié” que, malheureusement, nul n’a su déchiffrer à ce jour...

...Sauf le Letton des U.S.A., Andis Kaulins, sur son très intéressant site Internet : [lexiline.com](http://lexiline.com) . Si vous voulez lire son article maintenant, cliquez sur [\[disqphai.pdf\]](#). Vous reviendrez ensuite automatiquement dans notre article pour le terminer !

<sup>15</sup> **12 Stations** : d’où l’irruption du rite colonisateur du “Chemin de Croix” dans le Catholicisme ce qui est le moins, pour un “Dieu Fils” de substitution. . .

<sup>16</sup> **Phaestos ou Phaïstos**: Dans cette lignée, il subsiste en Égypte un “jeu de méhen” (serpent) en forme d’escargot dont la tête est au centre, les pions sont un lion couché et des billes. Ce jeu aurait eu une fonction symbolique... ce que les musulmans ont oublié, rançon de la mono-idéologie !

Hans Biedermann signale (dans son Encyclopie des Symboles “Knaur”) que le Jeu de l’Oie (cf. Grue<sup>o</sup>) rappelle le Mythe de Thésée délivrant Ariane du Minotaure et, après quelques calculs alchimico-pythagoriciens, il ajoute :

« On a traditionnellement considéré qu’en arrivant au château de l’Oie, en ayant passé ses épreuves et en ayant reçu son initiation\*, le joueur pouvait désormais accéder au jeu de la Connaissance et de la souveraineté de soi, autrement dit, accéder au Jeu d’Échecs qui remplace le labyrinthe\* ou la spirale à 63 cases par le damier carré à 64 : le échecs (supra) se jouent symboliquement “dans le château” et, tandis qu’au Jeu de l’Oie on doit se confier à la bienveillance des dieux ou au hasard du lancer de dés, l’adepte des échecs manipule lui-même ses pions suivant le degré de son intelligence, de sa capacité à domestiquer le futur et de la maîtrise qu’il a de lui-même :

« D’une manière générale, *plus un jeu comporte de hasard, plus on peu considérer qu’il dérive à l’origine d’une technique oraculaire et qu’il vise à faire se manifester les Puissances de la façon la plus immédiate possible...* »

Il s’agit là d’une habituelle vue “magicienne\*” et nos lecteurs savent ce que nous en pensons (cf. art. Magie\*) ! Cependant, que ces techniques soient une éducation, une initiation\* graduelle est fort bien vu, mais l’intrusion des “Puissances” par le biais du hasard n’a lieu que dans notre raisonnement : son but est de nous provoquer, de faire surgir en nous des intuitions (clarté instantanée  $\curvearrowright$ ). Et ces intuitions, d’aucuns les trouvant lumineuses càd “divines”, les appelleront divinatoires alors qu’elles ne sont qu’oraculaires (mais les Oracles ne sont-ils pas des *prophétês* : les “interprètes” des Dieux?...) )

**Les jeux psycho-thérapeutiques :** ne quittons pas Biedermann qui a la bonne idée de signaler dans son “Dict. Knaur” le Psychodrame de Moréno (dynamique de groupe) qui libère les affects ; l’Archétype-Test 9 ou “d’identification aux neuf forces fondamentales” d’Yves Durand ; le Jeu du Sable de Dora Kalff à l’intention des enfants, jeu qui leur permet de « dessiner ou de modeler dans un bac à sable, en toute liberté, les figures que leur souffle leur imagination et qui leur permet à la fois, dans une double dimension, d’exprimer ce qu’il ne peuvent souvent, par ailleurs, ni formuler, ni formaliser, et de recomposer, de restructurer spontanément, à travers des formes symboliques, leur psychisme perturbé... »

**Le “Jeu du Moulin” :** ces réflexions nous permettrons de mieux comprendre le sens du mot “jeu” dans *Muhlespiele*, cet “Escarboucle” que nous étudions dans l’article traitant de l’Astrologie\* nordique ou dans Blasons\*) : initiation, pénétration mentale, expression personnelle et sociétale. Il en va évidemment de même des Jeux (oraculaires) de **lancer ou tirages de Runes\*** !

**Les Jeux Olympiques<sup>17</sup> :** les règles de ces Jeux furent établies par Héraklès en l’honneur de “Zeus qui participa à leur création en luttant contre Cronos son père”. Apollon y battit Arès le guerrier, au pugilat, et Hermès le voyageur, à la course. C’est Pélops “visage couronné de plumes” (couronne atlante ?)<sup>n</sup> qui y créa :

<sup>17</sup> **Olympie** est située sur l’Alphée, à 25 km de son embouchure et l’on dit que ce fleuve était resté amoureux de la nymphe Aréthuse “celle qui verse”, du pays des Eléens “ceux qui vivent dans les marais !” (cf. racine *Alu, ole*, in Sacré\*, et Héra...)

**la course de char**<sup>18</sup> en souvenir de sa course gagnée “par trahison” contre Œnomaos “le juste” pour la conquête d'Hippodamie, "celle qui dompte les chevaux".

C'est aussi Héraklès qui, en tant que *mageiros* (sacrificateur) et devin (oracle ↔ Héraklès), consacra l'Altis au pied du mont Kronion (!) dans un bois d'augustes platanes qu'il entourait d'un mur de 192 m de côté<sup>19</sup>.

Mais on dit aussi que « les premiers Jeux Olympiques furent institués par Endymion qui fit lutter ses fils entr'eux dans une **course à pied** (pour échapper au Grand Raz de Marée sans doute ?...) et dont le prix était son royaume (si – par Ase art – il en restait quelque chose). Sa tombe (puisqu'il n'avait pas été assez rapide) marquait le point de *départ* des concurrents (ceux qui en rattrapèrent). » Ce texte, assez "original", est conforme à l'original, mais les parenthèses – fort éclairantes au demeurant – sont de notre cher ami Euphronios Delphyné...

Les Olympiades avaient lieu à la 1ère pleine lune qui suivait le solstice d'été et à l'entrée du stade d'Olympie se trouvaient les statues de Castor et Pollux, les deux héros solaires des épreuves de la **course de chevaux** (solaire) et du **pugilat** (commémorant probablement la gigantomachie).

Tout porte à croire qu'à Olympie, le rite\* selon lequel les rameaux d'olivier qui formaient la couronne des vainqueurs devaient être coupés avec une faucille sacrée\* d'un arbre sacré, un olivier sauvage – “l'olivier de la Belle Couronne” poussant dans l'enceinte sacrée à l'extrémité *occidentale* du temple\* de Zeus\* et près d'un autel\* dédié aux nymphes des Belles Couronnes – se rapporte aux mêmes jeux funéraires. En effet ces rites\* du souvenir (évocation) étaient appelés “**jeux funèbres**”.

On retrouve là, sous diverses formes, le personnage héroïque septentrional (cf. Jean Haudry) d'Hercule/ Atlas (l'*alt* Ase), qui tue dans la *gigantomachie* le serpent dragon\* (≈ l'Hydre de Lerne) gardant les Pommes d'Or du jardin des Hespérides, lequel est le pendant méditerranéen de la Nidhog/ Wurm du "crépuscule des dieux" ou Ragnarök chez les Germano-Scandinaves.

Théoris (!) est le nom du vaisseau qui transportait en Grèce les Théores c'est à dire les députés aux Jeux ou à la consultation des Oracles et, ne dit-on pas encore “qu'ils étaient toute une théorie”...

À Delphes\*, tous les huit ans°, plus exactement toutes les 99 lunes – ce qui est une approximation de la concordance des cycles de la Lune et du Soleil qui permet leur hiérogamie – lors des **Jeux Pythiques** avait lieu la représentation d'un drame sacré\*, un “mystère” (cf. art. Initiation\*) qui figurait la Mort du Grand Dragon\* *aquatique* par Apollon\*. L'acteur, qui devait impérativement avoir son père et sa mère en vie, attaquait l'autel du dragon pour y mettre le feu, aidé en cela par des femmes qui portaient des torches enflammées, des hélanés. Puis le jeune Apollon s'enfuyait dans les gorges de Tempé où coule le Pénée pour se purifier de la souillure du sang du monstre...

Ici le mythe diffère de la version germanique dans laquelle Siegfried *doit* se baigner dans le sang du dragon Wurm/ Nidhog pour obtenir l'invincibilité *et comprendre le "langage des oiseaux"* (cf. l§ *kala* in art. Gioia\*, La Joie des Troubadours).

Dans la gorge de Tempé, le jeune Apollon se faisait alors une couronne de lau-

<sup>18</sup> **Les Courses de char** ont été apportées – dit-on – par les mycéniens : Damaïos “le dompteur” de chevaux (cf. Poséidon\*).

<sup>19</sup> Un **stade** ne mesure qu'à peu près 180 mètres ( 600 pieds grecs ≤ 30 centimètres, donc 90 stades = 16 kilomètres ). Le *stadia* est un instrument de visée permettant de mesurer la distance entre deux points sans se déplacer.

rier ainsi que des guirlandes qu'il portait à la main, puis il revenait alors à Delphes où avaient lieu ces Jeux\* funèbres nommés aussi **Fête des Couronnes ou Anthestéries**, "fête de l'évocation" (du souvenir) où l'on retrouve nos couronnes de Mai et aussi le port des arbres sacrés par les dendrophores...

« **Les Jeux d'Éleusis** sont les plus anciens des Jeux grecs. » (Aristide). « Ils avaient lieu à la fin des moissons du blé et de l'orge. » (Pindare) c'est à dire sensiblement le **1er Mai** en Grèce. Ils étaient quadriennaux, mais les Mystères étaient annuels comme les récoltes, même s'ils les concluaient, ces années là. On peut en déduire que ces "représentations dramatiques des métamorphoses annuelles du blé" (Frazer) remontent probablement à une antiquité très lointaine<sup>20</sup> :

« On a de bonnes raisons de penser que, sous sa forme la plus simple, le cycle octennal, composé de 99 mois lunaires, remonte à la plus haute antiquité en Grèce, qu'en fait ce fut, comme nous le dit Geminus (*Elementia Astronomia*), la première tentative<sup>21</sup> systématique pour faire coïncider le temps solaire et le temps lunaire. Si les Olympiades étaient calculées comme il semble d'après le cycle de huit années, le fait suffit de lui-même à placer *l'origine du cycle* au plus tard *en l'année 776* avant Jésus Christ, *année où l'on commence à compter par olympiades*. Si par ailleurs, nous n'oublions pas que la civilisation sur la terre de Grèce paraît (à en juger par les magnifiques ruines de Mycènes, de Tyrinthe, de Knossos et d'autres cités) remonter à une époque très lointaine, il semble raisonnable de supposer que le cycle octennal, fondé qu'il était sur de très simples observations pour lesquelles de bons yeux seuls, sans connaissances astronomiques suffisaient, se transmettaient peut-être chez les habitants de ces contrées *depuis des temps qui ont précédé de centaines d'années, de milliers peut-être (!)*", la grande période littéraire et artistique de la Grèce. Cette supposition se trouve confirmée par les traces que le cycle a laissé dans certaines anciennes coutumes et superstitions grecques, en particulier par les témoignages qui nous prouvent que, dans deux des plus anciens sièges de la monarchie, Knossos et Sparte, la durée du règne du roi était autrefois limitée à huit années. » Frazer, III-67...

**De même à Thèbes** (G), dans un autre clan\*/ Teuta avaient lieu les **Daphnéphories** ou "port du laurier" par des dendrophores. Octennales elles aussi, elles suivent le même schéma, mais chez eux, Apollon devait être à l'origine leur héros fondateur comme Cadmos, le frère d'Europe et, finalement, après la mort du Dragon\* (diluvien), Harmonie vint enfin sur Terre...

« *Le Dr L.R. Farvel suppose que la fête des Daphnéphories "fait partie des cortèges des porteurs de l'Arbre de Mai que l'on rencontre dans toute la religion paysanne de l'Europe"* (...) Un détail remarquable de cette fête vient étayer cette théorie : à la tête de la procession, précédant immédiatement le Porteur du Laurier, s'avancait un jeune homme qui tenait en ses mains un bâton d'olivier garni de laurier et de fleurs. Au sommet du bâton était attaché un globe de bronze<sup>22</sup>, auquel était suspendu d'autres globes plus petits ; au milieu du bâton était fixé un globe de grosseur moyenne et trois cent soixante cinq rubans pourpres ; la partie inférieure du bâton

<sup>20</sup> **Lointaine** : à Hélixioïa, l'Île aux Saules, où naquit Ousia 'la créature' ?

<sup>21</sup> **Première tentative** : du temps de Frazer on ignorait que des calculs fait depuis sur la Tholos/ observatoire (et non Cromlech) de Stonehenge\*, prouveraient que ces mégalithiques Atlantes connaissaient le cycle de dix neuf ans auquel le grec Méton et le Pharaon Sothis 1er donneraient leur nom pendant... trop longtemps.

<sup>22</sup> **Globe de bronze** : et peut-être avait-il été d'Ambre\* sacré chez les ancêtres nordiques des transfuges doriens. On se reportera aussi à l'article Caducée\*...

était enveloppée dans un voile safran (...) Il se peut que le chœur de jeunes filles qui suivait le Porteur de Laurier en chantant des hymnes ait représenté les Muses<sup>23</sup> qui, dit-on, chantèrent et jouèrent au mariage de Cadmus et d'Harmonie (...) Nous pouvons supposer que la procession du Laurier était précédée d'une représentation dramatique de la Mort du Dragon, et qu'elle était suivie d'une parade des noces de Cadmus et d'Harmonie<sup>24</sup> en présence des dieux. Selon cette hypothèse, *Harmonie, épouse de Cadmos, n'est qu'une autre forme de sa soeur Europe\**, toutes deux étant des personifications de *la lune*. » Frazer.

Le Président/ Roi Prêtre qui était *élu* pour huit ans – ce qu'on nomme la tenure – était alors "remplacé" par le vainqueur rituel des jeux<sup>25</sup>, à Delphes, à Thèbes (G), à Sparte, à Olympie, à Cnossos. Avec une différence cependant : pour les plus anciens, ceux de Cnossos, il s'agissait du taureau/ soleil et de sa hiérogamie\* avec la vache/ lune (Europe), c'est l'époque pré-diluviale, d'avant le déluge\* de Deucalion au XIII<sup>e</sup> siècle, tandis que pour les autres qui sont post-diluviales, le rite est le souvenir de la victoire d'Apollon sur le Dragon/ Serpent Python figurant le séisme et le raz de marée consécutif à l'explosion de Théra-Santorin au XV<sup>e</sup> siècle pour les Égéens, ou de la victoire de Vidar sur "la terrible Niddhog" au XIII<sup>e</sup> siècle pour les transfuges de l'Europe septentrionale.

C'est en raison de ce cycle que la "tenure royale", la "présidence du Conseil des Anciens" (la diète Dag  $\mathfrak{M}$  des Nordiques), comme celle de leur cousins minoéens ou doriens, durait huit ans ou 99 lunes. Et, si à cette époque les prêtres\* constataient l'apparition d'un météore par une nuit sans lune, cela mettait fin à leur royauté sauf si elle était confirmée par la Pythie<sup>26</sup> de Delphes\*. C'est aussi pourquoi les premiers Jeux\* avaient lieu tous les huit ans.

Puis il y eut fusion de la Fête du Couronnement avec celle du Laurier et Apollon "pomme d'or", supplanta Zeus "jour diurne" (\**Diaw*), le dieu du chêne bruissant de Dodonne, lorsque la fête et les Jeux\* eurent lieu tous les quatre ans, ce qui correspond à la Fête\* de l'année bissextile qui, de ce fait, pourrait bien avoir été instituée par l'adoption de la "coupure" astronomique de Cronos/ Coronis l'astrologue (cf. § in art. Astrologie\* nordique).

**Des Jeux Floraux à Stonehenge :** « À proximité immédiate du Temple Solaire, les archéologues ont découvert une sorte de piste de course ou de stade, dont le schéma de base ressemble étrangement à celui des stades grecs. Ce qui nous permet d'émettre l'hypothèse qu'à Stonehenge, on organisait tous les quatre ans une fête qui durait cinq

<sup>23</sup> **Muses** : qui sont aussi les *Horas* c'est à dire les "Heures" !...

<sup>24</sup> **Harmonie** sa femme. On dit aussi qu'elle était la fille du Dragon\*, ce qu'on peut interpréter de la manière suivante : après les oeuvres du Dragon – le raz de marée – la terre fertile ayant été détruite (gaste) se trouva recouverte de limon et une nouvelle Ère (→ Héra "du Marais", hère cf. Cernunos\* et Blason\*) commença dans la paix et le travail qui habituellement suivent les grandes catastrophes...

<sup>25</sup> **Jeux** : où n'étaient présentés que des candidats "initiés\*" c'est à dire ayant suivi avec succès le cycle complet de formation aux trois fonctions\* : les Jeux étaient les épreuves publiques, c'est à dire "démocratiques", qui permettaient de départager ces candidats de même valeur par le destin\*, considéré comme "choix des dieux" !

<sup>26</sup> **Pythie**, la mieux placée pour cela, son trépied sacré étant à cheval sur la fente par où s'étaient écoulées les eaux du Déluge\* de Deucalion, c'est à dire Puthon le puant...

jours, couplée à des combats sportifs et rituels. Les jeux olympiques traditionnels ont eu lieu pour la première fois à Olympie en 776 AEC – selon les premières listes attestées de vainqueurs – et, ensuite, tous les quatre ans, au moment du solstice d’été. Pendant cinq jours, la force des participants se concentrait dans les joutes sportives. Pendant les treize premières olympiades, seule la discipline de la course était autorisée. Les Jeux Olympiques étaient à l’époque des fêtes\* symboliques et des concours rituels que l’on organisait aux jours où le soleil déployait le plus fortement sa puissance. On peut donc fortement émettre l’hypothèse que **les Jeux Olympiques étaient, à l’origine, des fêtes solsticiales**. Leur tradition s’est perpétuée – avec des interruptions<sup>27</sup> – et remonte à environs 4.000 ans... » revue Utlagi, n° 13 av-mai-juin 2002.

### La Partie d’Osselets

« Comme nous l’aimions toutes les deux,  
Nous l’avons joué aux osselets.  
Et ce fut une partie célèbre.  
Beaucoup de jeunes filles y assistaient.

Elle amena d’abord le coup des Kyklôpes;  
Et moi, le coup de Sôlon.  
Mais elle le Kallibolos,  
Et moi, me sentant perdue, je priais la déesse !

Je jouais, j’eus l’Épiphénôn,  
Elle, le terrible coup de Khios,  
Moi l’Antiteukhos, elle le Trikkhias,  
Et moi le coup d’Aphroditê qui gagna l’amant disputé.

Mais la voyant pâlir, je la pris par le cou  
Et je lui dis tout près de l’oreille  
(pour qu’elle seule m’entendit) :  
“Ne pleure pas, petite amie,  
Nous le laisserons choisir entre nous”. »

*Les Chansons de Bilitis. Pierre Louÿs.*

**Les jeux ou fêtes du Fanum Voltumnae en Etrurie** : « Une fois par an, de grandes cérémonies étaient organisées au Fanum Voltumnae<sup>28</sup>. Les représentants des États de la Ligue des douze y délibéraient de questions politiques et économiques intéressant la ligue, et élisaient un président, le *Sacerdos etrusciae*. Devant les temples\* et après les délibérations des chefs, *des prêtres\* célébraient le service sacré et invoquaient, tour-*

<sup>27</sup> **Interruptions** : C’est exactement la thèse que nous défendons ici, et ces interruptions sont celles de la Grande Transgression Marine du Nord au XIIIème s. AEC (cf. art. Déluges\*, et celles des émigrations successives des Héraclides ou Doriens !

<sup>28</sup> **Voltumnae** : probablement l’actuelle Bolsena. Vortumne, autre forme de Tinia, est pour les Étrusques la déesse de l’Abondance\* agricole et commerciale, c’est elle qui est devenue la Fortuna des Romains, une déesse plus militaire, plus politique...

*nés vers le soleil levant, les bonnes divinités et, tournés vers le soleil couchant, les mauvaises. Aux sacrifices et aux prières succédaient des compétitions et des jeux poétiques... »* Werner Keller, *Les Étrusques*, GLM 1976.

Ces fêtes apportaient une relative unité culturelle à cette fédération de douze citées étrusques. Elles eurent lieu pendant près de mille ans, du VII<sup>ème</sup> siècle AEC au IV<sup>ème</sup> siècle CE.

« *Au XII<sup>ème</sup> siècle, on sait encore que le Jeu et le Sacré\* sont liés. Bien sûr, là comme dans d'autres aventures, au fil des siècles le dogme (†)<sup>29</sup> s'imposera et étouffera l'inspiration. La pompe perdra l'esprit. »* Marol.

« Chez les étrusques, M. Piganiol nous l'enseigne, les jeux avaient lieu autour d'un putéal à margelle dont il retrouve, à Rome, l'équivalent dans l'autel\* *souterrain* du champ de Mars. Sous le nom de Tarentum, il était dévoué à Dis Pater et à Proserpine, et on ne le découvrait que lors de la célébration des jeux annuels d'octobre (cf. Fête\* de Samhain/ Toussaint)<sup>n</sup>. La tradition en fut renouée par Auguste pour **les jeux séculaires**. En outre le Circus Maximus possédait, lui aussi, son autel *souterrain*, consacré par Evandre au dieu Consus, renouvelé par Romulus\*, et que Tertullien vit encore en place. Cet autel, \*caché au fond d'une fosse que l'on découvrait<sup>30</sup> pendant les courses, était en relation avec l'édifice des *metæ* autour duquel tournait les chars. Que représentait cet édifice ?

« On sait qu'il se composait d'un socle supportant trois bornes coniques, les *metæ*, dont la valeur funéraire est nettement attestée par les peintures étrusques. Je ne peux éviter de les rapprocher des trois piles (maçonnées) des édifices *chronographiques*, et de songer, en même temps, à l'arbre encadré par deux pierres polies des courses troyennes. M. Piganiol ajoute que **les jeux irlandais** avaient toujours lieu autour d'un tombeau, et que *leur objet était de "rajeunir les morts pour rajeunir en même temps la nature et les rois"*. » Amable Audin, *Les Fêtes solaires*, PUF 1945.

Et, bien sûr, vous aurez aussitôt pensé que les courses de chevaux, tout comme celles des athlètes sur le Stade, vont à senestre, ainsi que le font les Anglais et les trains par fidélité païenne. Ce sens, réputé funèbre, ne l'est que parce que les rites s'adressent à la nature, morte – la terre gaste – et aux Dieux... qui sont tous morts, “Gris”, dans la grande Submersion de la Gigantomachie nordique ou Ragnarök. Et nous précisons, en quoi tourner à l'envers de la dextre les ferait-il rajeunir ? Parce que le soleil tournant à dextre comme la meule du Moulin de la Grande Chanson, ainsi s'écoule le joyeux Temps ; à l'inverse – c'est un peu surréaliste mais il y a là une certaine logique, au moins au niveau de la symbolique\* – on peut faire revenir le Temps en arrière en dansant à contre-sens : c'était déjà l'idée d'une “machine à remonter le temps” qui fera bien plus tard le bonheur de l'Anglais Wells...

Et, poursuivant, Audin ajoute : « Il n'est pas douteux que ces autels\* souterrains liés aux jeux royaux n'aient été considérés comme des *portes infernales* où les vivants pouvaient *entrer en communication avec les morts*. *C'est que les morts, eux-aussi, étaient présents et actifs au cours des jeux annuels ; ils y présidaient comme à tous les actes importants de la vie terrestre...* » car c'est eux qui sont ici célébrés, ce que nous retrouvons lors des fêtes\* de Samhain/ Halloween (cf. art. Mânes\*).

<sup>29</sup> **Dogme** : chrétien ! Mais, nous précisons par ailleurs que c'est déjà le fait de la soldatesque romaine qui dégrada le “sacra” étrusque en “casta” romain !

<sup>30</sup> **Une fosse** : que l'on découvrait au cri de “*Mundus patet !*”

**Les jeux funèbres<sup>31</sup> étrusques de Tarquinies** avaient une spécialité, un tableau vivant, qui représentait : « Un homme masqué, la tête couverte, (et) était attaqué par des chiens. »

Cela mériterait très certainement un décryptage mais, avouons-le, nous n'avons pas trouvé d'autre piste que celle que nous dicte habituellement notre "douce manie" : c'était là – sans doute – la commémoration du déluge septentrional, celle de l'attaque des Dieux\* Hyperboréens\* par le funeste Cerbère/ Fenrir !

Dans la Rome impériale, après la destruction de la culture étrusque, nous en trouvons confirmation dans ce rite : lors des **jeux\* du cirque**, le Dispatèr, portant même masque et marteau que Kharun/ Charon, était chargé de traîner hors de l'arène les gladiateurs tués...

**Un autre jeu est le lancer de disque solaire**, l'arme de Persée qui tua le roi Acrise, délivra Andromède de ses liens\* et décapita la gorgone Méduse pour en faire un bouclier "affreux" et l'on retrouve ce disque dans la mythologie scandinave mais en forme de triskèle° (cf. art. Blasons\*) comme "Coeur de Hrungnir" et baptisé aussi du nom de "pierre à aiguiser" ou de "meule" (cf. aussi mythol. celtique, et Gargantua)...

**Les jeux de la tauromachie** : nous les évoquons dans notre article romancé sur Ulysse\* et Nausicaa, jeux cités par Platon et que l'Ibérie des Atlantes du Sud (Herman Wirth) nous conserva... par bonheur !

Les avis sont partagés entre l'admiration montherlandienne du rite\* et du courage et le « dénigrement écolo sentimental des banlieusards-incultes-et-déracinés-qui-mangent-de-la-vache-hormonée-à-tous-leurs-repas. » Euphronios Delphyné.

On consultera aussi avec intérêt l'articles Danse\*. Mais il n'est pas question de faire ici une énumération des divers jeux pratiqués lors de *nos* "commémorations funèbres", une simple évocation suffira : la course à pied, les courses de chevaux et **les tirs à l'arc** principalement, et tous **les jeux de chasse**, ont été évoqué dans le chapitre "Festival d'Apremont" du premier tome de cette étude. **Le javelot** est évoqué à l'article Romulus\*. Le **jeu de Saute canaux** ou Jeu de la Perche Simul très apprécié des anciens Frisons est évoqué dans l'article romancé Ulysse\* et Nausicaa.

Il est d'autant moins question d'énumération exhaustive que les jeux olympiques modernes, mondialistes et marchands (mais n'est-ce pas là un pléonasme), *ignorent tout des origines ethno-culturelles des Jeux Funèbres* qui étaient pratiqués par *nos* divers clans\* de transfuges du cataclysme septentrional et, surtout, que le but de ceux-ci étaient l'élection à la tenure présidentielle ou régaliennne de la communauté\*.

Et gageons que le respect qui devrait être dû à "Coubertin le fondateur" ne les empêchera d'accepter tous les jeux ethniques (jusqu'aux plus exotiques) dans de nouvelles épreuves : il ne restera plus alors qu'à supprimer le mot "olympique" qui *fait seulement référence aux dieux païens du panthéon indo-européen\** et pourrait pa-

<sup>31</sup> **Les Jeux** sont toujours donnés en commémoration de la mort, de la "fuite des dieux" nos ancêtres. Donc : dire "jeux funèbres", est pour le moins un pléonasme !

raître par trop ethnocentriste<sup>32</sup> en ces temps et idéaux d'*homo consumans*, et à les appeler "Jeux Sportifs Mondialistes"<sup>33</sup>... on y va !

**Les Jeux de Quilles et Bowling :** nous semblent – du fait de leur forme de gnomon à boule – se rapporter à des jeux astrologiques\*/ astronomiques et donc à des cadrans solaires ou/ et des *Muhlespiele/ Escarboucles*. Ils mettent sans doute en jeu, eux aussi, une commémoration du cataclysme qui mit fin à la civilisation de l'Île Mère, l'Atlantide\*/ Héligoland... "comme un chien (Fenrir/ Cerbère) dans un jeu de quilles"... de Stonehenge !

**Faire la Roue :** en souvenir des acrobaties (cultuelles) de Cûchulain ? Mais on dit qu'il s'agissait là d'une figure guerrière très rapide qu'exécutait le Héros parmi ses ennemis...

**Tirer les Runes\*** fut-il un jeu (cultuel) semblable au Mikado ? Qui sait ? Nous traiterons ce sujet dans l'article Runes\* secrètes...

**La Soule ou Sioule** est de même racine que Sol/ Sul<sup>34</sup>/ Saul/ Soleil : comme ce mot signifie "méditation" en gaulois, il y a là de quoi méditer en effet sur la signification astronomique que représente le passage solsticial de ce ballon d'or (il fut traditionnellement doré) entre les deux gnomons/ perches du jeu\* de sioule dans la ville brittonique de Rugby<sup>35</sup>: c'était là un rite\* de solstice d'hiver probablement, un jeu dans lequel les "Noirauds" cherchaient à attraper la soleil représentée par le ballon – un nom bien digne de Belenos, comme par hasard – et à le cacher aux yeux de ses ennemis ! Et les "blancs", les Dieux\* du Ciel Clair (\**Diew*) cherchaient à le protéger ou à le délivrer des "forces du chaos", des Titans ou "noirauds", dans ce Combat des Géants ou Giggantomachie/ Ragnarök.

Ainsi, dans ce qu'il est devenu dans la ville viking de Rugby (G.B.), le tir entre les poteaux représente le parcours d'Hélios/ Sol depuis la Grèce (l'Est) jusqu'en Hyperborée la patrie d'Apollon, les Hespérides (le Couchant, le nord ouest) et ce, en visant le portique sacré\* d'Atlas, l'Hypsipyron. En effet, les buts du rugby sont un portique\*, une *prostasis*, c'est à dire deux colonnes réunies par un linteau et, nous venons de le voir dans l'article Astrologie\* nordique, ce jeu évoque bien le *passage* du soleil entre les deux gnomons marquant l'entrée du célèbre port de Noatun, "l'enclos des nefes" d'Atlantis\* ꝥ (cf. aussi art. Ulysse\* et Nausicaa)...

<sup>32</sup> **Ethnocentriste :** chose qui arrivera immanquablement quand les musulmans *intégristes* feront du saut à la perche en burnous et leur compagnes du plongeon de haut vol en tchador : pauvre Ino !...

À ce sujet, rappelons que nos antiques cousins hellènes disputaient leurs épreuves nus : *gymnos* : tout comme les Gaulois faisaient nus la guerre à l'occupant romain !

<sup>33</sup> **J.S.M.:** alors, le "commerce sponsoriseur" pourrait s'en donner à "dollar joie" dans un Univers de façade, uni dans les valeurs\* du consumérisme mondial sans... N.O.M.

Cependant que la "Résistance des Peuples et des Religions" organiserait dans l'ombre un combat interminable, qualifié évidemment de "terroriste" par le même N.O.M...

<sup>34</sup> « **Sul** est, en Gaule et en Grande-Bretagne, la Déesse Soleil dans le temple\* de laquelle brûle perpétuellement une flamme. » J.P. Persigout, Dictionnaire de Mythologie Celtique, Rocher 1985.

<sup>35</sup> **Rugby** est un nom viking qui signifie "la ferme aux freux". Les *Rug* sont des *rooks*, une variété de corneilles (curieuse proximité avec la Tour et le Ragna -rök, n'est-ce pas?)

« **Les jeux de balle d'origine rituelle** étaient encore courants au Moyen Âge en Europe où l'on jouait souvent avec un ballon en cuir doré qui avait jusqu'à un mètre<sup>36</sup> de diamètre, dans l'axe Est-Ouest de la Cité ce qui correspond à la course du soleil. Ces jeux de balles auxquels participaient aussi les ecclésiastiques, étaient pratiqués le plus souvent au Printemps, à Pâque ou au **1er Mai**, par un parti d'hommes mariés contre un autre de célibataires (bacheliers). Il s'agissait là, essentiellement, de la compétition entre deux groupes sociaux distincts pour savoir lequel s'approprierait *la source de la vie* et de *la lumière*... » Dict. "Knaur".

Ce à quoi nous ajouterons : ...et le droit de conquérir la Belle de Mai, symbole de la Terre-Mère qui doit être fécondée par le Dieu-Fils adolescent lors de la rituelle Hiérogamie\* des **Fêtes du Mai**.

Et ce, jusque chez les Mhongs du Laos, voisins des Akkas qui pratiquent eux-aussi la balançoire des fiançailles printanières, où les jeunes filles jouent interminablement à la balle de cuir : celles qui la laisse s'échapper doit, en gage, chanter une chanson !...

**Le tarot**, dont toutes les "lames" correspondaient à l'origine aux runes\* sacrées, est donc, sous cet aspect, un jeu initiatique\* et ne peut être appelé "divinatoire" que par ceux qui confondent "divin" et "pré-dictif". Nous avons vu dans l'article Astrologie\* la valeur qu'on peut accorder aux horoscopes individuels et nous verrons à l'article Runes\* comment un système éducatif dégradé donne la superstition de tirage des runes et donc, de même, celle des tarots dits prédictifs...

C'est un jeu qu'il conviendrait de décrypter, si nous avons le temps... et si nos nombreux amis lecteurs veulent bien nous donner leur point de vue ou leurs éléments documentaires : "**Parlons-en**"... infra ! (parution prochaine!)

**La tèque**, d'origine normande, est à l'origine du jeu "américain" de *base-ball* après son passage par les Îles Britanniques. Solaire comme tous les jeux de balle, mais différent de la "balle au pied" puisqu'on relance la balle avec une tèque (une batte) en dehors d'un terrain *circulaire entouré de poteaux* ou pals : 12 ou 24 ? (cf. zodiaque dans l'article Astrologie\* nordique), un terrain où l'équipe adverse tentera de l'attraper. Il est différent aussi des jeux de colf/ golf par le fait que le batteur parcourt le cercle sur lequel il ne sera arrêté que par le jet de la balle reprise par l'adversaire.

« La place de choix donnée au **jeu de tric-trac** chez les Germains s'explique par la *symbolique cosmique* qu'ils retrouvaient dans la distribution des cases. » Pierre Grimal et alia, in *Mythologie des montagnes, des forêts et des îles*, Paris, 1963.

Signalons qu'il existe bien d'autres jeux qui furent détournés de leur objet pédagogique. Ils attendent toujours un patient décrypteur : vous peut-être ?...  
"Parlons-en !"

<sup>36</sup> **Ballon de 1 mètre** : enfant, j'y ai moi-même joué au Stade Naturiste de Montmorency (Borel), qui fut créée à la fin de l'Exposition Coloniale...

**Suivra maintenant une étude préliminaire de notre amie  
Monique P, membre cofondateur de “Racines et Tradition”  
et chargée chez nous de l’étude des jeux d’enfants et des comptines :**

**Ndlr** : Si nous nous permettons d’intervenir de quelques fois dans son texte ( en noir, et en “notes de bas de page” ), ce ne sera pas pour le corriger, nous ne saurions nous le permettre, mais pour préciser notre propre pensée, fruit de cette lecture, et selon ce parti pris “boréen” auquel vous êtes maintenant habitués...

## LE JEU : UN DÉFI AUX DIEUX

### Le jeu et le sacré :

Le jeu participe du sacré\* ! À l’origine, le jeu témoigne d’une forme particulière de la relation de l’homme avec l’Univers. Les jeux apparaissent comme l’une des formes du dialogue de l’homme avec l’invisible, avec l’au-delà, avec les dieux\*, avec le sacré. Les jeux sont intimement liés au sacré. Même les jeux contemporains les plus profanes en apparence dérivent de cette origine : ils sont (ou ont été) liés à une célébration ou à une manifestation du sacré. Tous les jeux, déjà, sont dans la fête primitive.

Dans l’antiquité, les jeux publics célébraient les grandes divinités ou celles qui régissaient la cité. Ainsi, en Grèce, les jeux étaient-ils organisés par chaque cité et consacrés aux dieux tutélaires de cette dernière : les Jeux Pythiques à Apollon\*, les Jeux Isthmiques à Poséidon et les Panhelléniques d’Olympie à Zeus\*.

Chez les Grecs et les Romains, les cérémonies et les fêtes religieuses étaient accompagnées d’épreuves au cours desquelles s’affrontaient athlètes et acrobates mais également déclamateurs et musiciens.

Les jeux de “corps” au cours desquels s’affrontent les athlètes impliquent la participation collective et procèdent de l’esprit de compétition. Ils permettent la revendication de l’effort, de la maîtrise du corps et de l’agressivité.

La présence d’une équipe adverse dans le jeu collectif (ou d’un adversaire dans le jeu personnel) introduit, d’une part, la notion de concurrence à soutenir pour dominer l’ordre du monde, d’autre part, la notion d’un combat à mener contre des forces hostiles.

La prêtresse de Déméter (“Déesse Mère”\*)<sup>n</sup>, déesse de la Fécondité, était la seule femme admise aux jeux olympiques : sa présence et l’honneur qu’on lui rendait inclinent à penser ces jeux comme le symbole\* de la lutte éternelle des forces de la vie et de la mort, comme *l’expression synthétique d’un conflit cosmique* et biologique (celui du grain qui lève et qui meurt).

De la même façon, le jeu de balle ou de pelote des Mayas (Tlachtli) – longtemps pensée comme une simple imitation de la course du soleil – serait plutôt lié à la fécondité et à la souveraineté, en tant que célébration des divinités qui ont le pouvoir la

fécondité de la terre et d'assurer la richesse du pays .

Ainsi, à l'origine, le jeu témoigne des conflits et des luttes cosmiques ; il exprime aussi l'organisation du Cosmos que l'on imite en jouant :

Les cartes (et leurs quatre couleurs) représenteraient l'Univers dans ses quatre parties fondamentales (quatre éléments, quatre points cardinaux) et refléteraient ainsi un ancien schéma quadratique du Cosmos et de l'Univers.

Les six faces du dé (et les six points) pourraient symboliser six aspects du monde : l'humain et l'animal, le minéral et le végétal, le psychique et le divin<sup>37</sup>.

Les échecs se jouaient en Inde à quatre adversaires, le déplacement des pièces étant déterminé par un jet de dé. Sous sa forme élémentaire, l'échiquier figure le Mandala\* quaternaire simple (cf. notre art. M\*) : avec ses 64 cases (4<sup>3</sup>) représentant la réalisation de l'unité cosmique, le chiffre 4 rendant compte de la structure du Monde. L'échiquier apparaît ainsi comme le champ d'action des puissances cosmiques : s'y déroule une lutte entre pièces blanches et pièces noires, entre les dieux\* et les titans, entre l'ombre et la lumière<sup>38</sup>. L'enjeu du combat étant – dans tous les cas – la suprématie (de la Connaissance ou de sa Régression) sur le Monde.

À l'origine, jouer aux échecs était une activité sacrée\*. Il s'agissait d'un rite\* de réflexion et de méditation sur la condition humaine et sur l'Ordre (et l'Harmonie) de l'Univers.

## Jeu et Initiation\*

Le Mandala\* étant tout à la fois image du Monde, représentation des puissances divines, support de méditation et symbole\* de la psyché humaine, le combat qui se joue sur l'échiquier est transposable à l'intérieur de l'homme car le psychisme humain est aussi le théâtre de luttes et de conflits, le joueur manipulant ses pions selon la maîtrise qu'il a de lui-même et de ses énergies. L'expression couramment employée par les joueurs d'échecs "*Les échecs c'est comme la vie*" exprime bien la présence de forces antagonistes dans le jeu, la présence de la vie et de la mort.

Le jeu traditionnel de la Marelle (auquel jouent encore les enfants dans les cours d'école) simule un parcours d'épreuves entre "l'Enfer" (la Terre) situé en bas et le "Ciel" (en haut). La marelle (spirale)<sup>n</sup> renvoie ainsi (aussi)<sup>n</sup> au jeu du "du Ciel et de l'Enfer", jeu au cours duquel les enfants dessinent une spirale sur le sol et poussent avec le pied un palet à travers 12 cases jusqu'au centre. Ce jeu semble ainsi lié à un symbolisme astrologique (les douze Domus/ Maisons/ Signes du Zodiaque). Mais, évoquant également l'exploration du labyrinthe\*, il témoigne d'un parcours individuel d'initiation\* psychique et spirituelle.

<sup>37</sup> Parlant de **divin**, nous y verrions plutôt la Rune Hag-All ✖ "tous les Tertres" ou Tertre Suprême, figure nordique du Téménos grec ou du Németon gaulois dont l'X donne les directions des quatre levers et couchers héliaques lors des deux solstices (cf. art. Astrologie\* Nordique) !

<sup>38</sup> L'ombre et la Lumière : le combat des "filles fleurs" et les "noirauds" avec leur Danse\* des Arceaux fleuris dans les rites folkloriques qui accompagne la **célébration de l'Arbre de Mai**... cosmique !

Bon nombre de jeux relèvent ainsi d'une démarche initiatique : dés, échecs, tarots mais également osselets, dominos, bilboquet, jeu de l'oie...

On retrouve en effet les traces de cette dimension hautement initiatique du jeu dans le Jeu de l'Oie, sans doute directement hérité de la symbolique du Labyrinthe. Il faut atteindre le "Château de l'Oie" après avoir franchi 63 cases (7 x 9) rythmées par la représentations de 14 oies ( 7 x 2) au total, et avoir ainsi réussi ses épreuves et reçu ses initiations. Les 49 cases qui ne comportent pas d'oie peuvent s'interpréter comme "la perfection du sept" ( $7^2 = 49$ ).

Ainsi, il y a toujours eu du sacré\* dans le jeu; comme il y a toujours eu du "ludique" dans le sacré. Le sacré est également présent dans tous les jeux de "l'aléa", les jeux de hasard qui étaient à l'origine intrinsèquement liés à des pratiques divinatoires<sup>39</sup>.

## Jeu et hasard

En Chine, les devins prédisaient l'avenir au moyen des mêmes jeux de hasard que ceux qui servaient couramment à jouer. Aujourd'hui encore, les jeux de cartes – et plus particulièrement les Tarots<sup>o</sup> – servent à jouer aussi bien (mal?) qu'à prédire l'avenir<sup>40</sup>.

Le joueur, comme le devin, se jouent quelquefois de l'autre et jouent sans cesse avec le sort, avec le hasard et la fortune. La divination n'est peut-être qu'un moyen de faire un pied de nez au hasard.

Les jeux de hasard conservent un caractère sacré profond. Parce qu'ils sont dérivés de manifestations d'ordre religieux ou cosmique, ces jeux de la chance, de "l'aléa" utilisent les cartes, les dés, les "roues de la fortune".

La Roue de la Loterie représente la grande Roue de l'Univers. Les dés (du latin *datum*) révèlent des nombres "donnés" par... le sort. En ce qui concerne les cartes (Tarots), prédomine l'idée qu'une puissance divine ou surnaturelle agit sur le *mélange* des cartes, sur leur agencement et préside à leurs résultats<sup>41</sup>.

Cette idée – selon laquelle le jeu est conduit par les dieux\*, idée selon laquelle l'issue de toute épreuve et de tout combat dépend, comme celle d'un jeu de hasard, d'une décision sacrée émanant des dieux – montre que si les jeux de hasard sont liés au divin et au sacré, ils sont également liés à la divination.

La hasard rejoint en effet la divination : plus un jeu comporte de hasard, plus on peut supposer qu'il dérive d'une pratique oraculaire ou divinatoire.

La divination incarne l'idée que les dieux eux-mêmes gouvernent le monde en

<sup>39</sup> **Divinatoire** : ne veut pas forcément dire "deviner les aléas" de la vie proche ou lointaine mais, l'Initiateur doit faire "accoucher" l'impétrant d'un type de réflexion le poussant au "bon choix" *pour la communauté\** en fonction des éléments créant, ou étoffant, la situation...

<sup>40</sup> **L'avenir** : comme si cela était possible !... Mais aucun ne s'en sert pour expliquer la Mythologie de nos ancêtres : l'Harmonie du Cosmos, dans le cadre de La Religion Cosmique des Indo-Européens (Jean Haudry, Arché Milan) sauf, nous semble-t-il, un de nos correspondant @ marseillais...

<sup>41</sup> **Résultats** : or ce n'est que le hasard, alors que sa vie sera soumise à de nombreux aléa, et à de non moins nombreuses décisions ponctuelles qui tendent à les corriger !

jouant. Cette intuition se retrouve encore aujourd'hui dans les réflexions et les débats de la science contemporaine. Einstein objectait à Niels Bohr (devant l'interprétation probabiliste de la mécanique quantique) que "Dieu ne joue pas aux dés". Ce à quoi Hubert Reeves répond "C'est faux, Dieu adore les jeux de dés".

La divination par une énigme ou par le sort n'est jamais considérée comme un simple recours à un hasard aveugle, mais plutôt comme un appel lancé aux puissances divines. *Comme il est en effet impossible de prévoir quelle sera l'issue d'une chute de dé ou d'un tirage au sort, les résultats semblent dépendre d'une intervention divine.*

Proposer une énigme à l'adversaire, le tenir jusqu'à ce qu'il trouve une solution, c'est démontrer qu'on a le soutien des dieux. L'énigme prend un sens sacré.

De la même manière, tous les jeux de hasard visent d'une certaine façon à contraindre les dieux à trancher d'un quelconque conflit profane et futile : au regard des religions\* monothéistes, les jeux de hasard, de cartes et de dés, les paris, sont ainsi apparus comme une atteinte au sacré<sup>42</sup>. Ceci explique la condamnation du jeu par l'Islam, par l'église\* catholique. Au XVI<sup>ème</sup> et XVII<sup>ème</sup> siècle on note l'importance de la lutte du pouvoir catholique contre les fêtes\*<sup>43</sup>, les divertissements, les jeux en général et le jeu de hasard en particulier.

Provoquer le sort par le biais d'un jeu, c'est provoquer symboliquement le hasard, le destin\*, le temps. Dans la mythologie, la notion du temps incarne presque toujours les caractéristiques du sort ou du destin. Dans les épopées perses très anciennes, le terme désignant le temps peut se remplacer par des mots signifiant chance, destin ou hasard. (!)

D'une manière générale, le jeu, comme les fêtes et les orgies rituelles, apparaît comme une échappée hors du Temps. Le temps du jeu, comme celui du mythe\* est en effet le temps de "l'illo tempore", un temps hors du temps réel, ordinaire et profane.

On rejoint le "temps du jeu" en acceptant un certain nombre de règles qui, en organisent le déroulement, en interrompant le cours de la durée profane, l'inscrivant dans le Temps sacré. Jouer c'est ainsi refuser que le rythme de sa propre durée ne soit que le seul reflet individuel du temps social, du temps profane.

Jouer c'est donc rejoindre le temps sacré. Parce que le Temps et le Hasard sont étroitement liés, jouer c'est essayer de montrer que l'on possède un quelconque contrôle sur le destin\*, sur le hasard et le temps.

En jouant, l'homme livre un combat symbolique dont l'enjeu est la suprématie sur le Monde, la victoire de la vie sur la mort. Affrontant les dieux\* sur leur propre terrain – celui du sacré, de l'éternité – le jeu signifie la volonté humaine de dominer l'ordre du monde.

Parce qu'il révèle ainsi un désir profond de maîtrise et de contrôle sur l'inconnu, l'incertain, sur le divin et le sacré, le jeu apparaît comme une provocation aux dieux. Jouer c'est donc se placer face aux dieux en position de "challenger" en situation de défi :

### **Le jeu est un défi aux dieux !**

<sup>42</sup> **Une atteinte au sacré** : une atteinte à leur sacré !

<sup>43</sup> **Contre les fêtes** : mais c'était en fait pour lutter contre les "valeurs\*" indo-européennes\* que distillent toujours nos mythes\* et nos rites\* qui subsistent dans le folklore...

**Biblio plus :**

Fink E., Le Jeu comme Symbole du Monde, Minuit 1966.  
Huizinga J., Homo Ludens, Mexico 1943.

1ère parution le 22 juin 01, 2ème mise à jour le 18 mai 03



**Autorisation de citations :**

Vous pouvez extraire de cette étude toute citation utile à un travail personnel sous la condition *sine qua non* de citer son auteur et le nom de l'ouvrage :

**Christian Mandon**

**“ Les origines de l'Arbre de Mai ”**

dans la cosmogonie runique des Atlantes boréens  
à paraître.