

Terrain**Durée****Effectif**

8
4 10

Matériel**Âge****Structure**

17

Le maillet samourai

Principe du jeu

Deux équipes opposées disposant du même matériel – un maillet et une boule par joueur – vont essayer de suivre un parcours balisé par des arceaux, dans le but de percuter un piquet final.

Les joueurs frappent une fois leur boule à tour de rôle, dans un ordre déterminé, sachant que si une boule en percute une autre, quelle que soit celle-ci, le joueur dispose automatiquement du droit de rejouer.

L'équipe gagnante est celle qui, avant son adversaire, réussit à faire toucher le piquet final par toutes ses boules. Finalement, c'est donc la dernière boule de chaque équipe qui compte.

CARACTÉRISTIQUES

Terrain

Sur un terrain plat et délimité par des frontières d'environ 15 mètres sur 20, sont placés trois arceaux à sens unique, ou éventuellement davantage, numérotés dans le sens obligatoire du parcours. Sont également indiqués, la base de départ et le piquet d'arrivée. L'arceau n° 1 sera placé assez près de la base de départ.

Matériel

Chaque joueur doit impérativement posséder une boule personnalisée. Cependant, si l'on est à court de matériel, le même maillet peut servir pour plusieurs joueurs. Plusieurs arceaux seront nécessaires : on peut en prévoir trois par exemple, éventuellement davantage.

LE JEU COMMENCE

Les équipes étant constituées selon le rituel choisi, chacune d'entre elles enga-

ge une concertation afin de déterminer l'ordre fixe de succession de ses joueurs, qui restera identique pendant tout le déroulement du jeu. Un nouveau rituel indique l'équipe qui engage.

Le joueur désigné pour entamer la partie se place sur la base de départ et frappe sa boule à l'aide de son maillet. Il doit absolument, du premier coup, faire passer sa boule sous le premier arceau ; s'il échoue, il va se mettre le dernier de la file ; s'il réussit, il a droit à une nouvelle frappe en vue de continuer son parcours et d'atteindre le deuxième arceau.

LE JEU SE DÉROULE

Après l'engagement du premier joueur, c'est un membre de l'équipe adverse qui se livre à la même action. Puis tous les autres joueurs interviennent à tour de rôle selon l'ordre fixé, de façon alternée d'une équipe à l'autre ; et cela pendant toute la durée de la partie. L'objectif de chaque joueur est d'at-

teindre le piquet final à l'aide de sa boule en ayant obligatoirement fait passer celle-ci sous chacun des arceaux dans l'ordre de passage imposé et dans le sens unique prévu (voir le dessin général). À chaque fois qu'un joueur fait passer sa boule sous un arceau, il a le droit de rejouer.

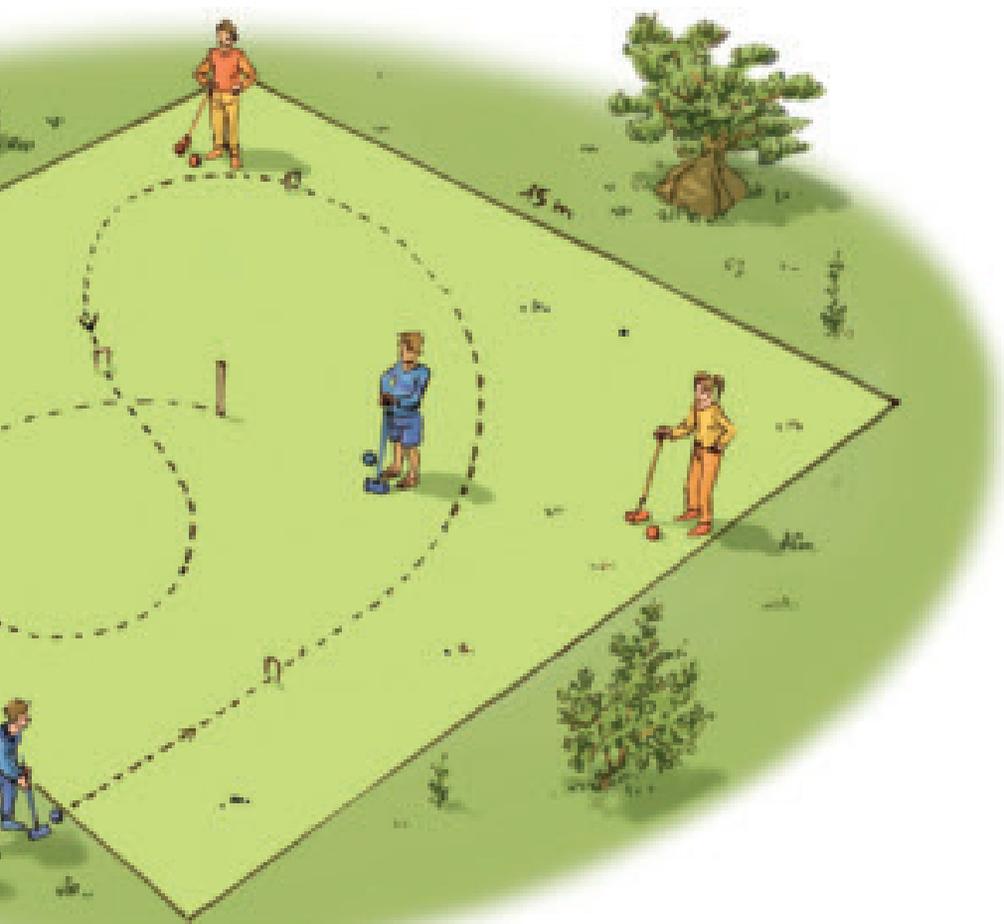
Quand la boule d'un joueur en frappe une autre, qu'elle appartienne à un adversaire ou à un partenaire, le joueur a droit à un coup « samourai ». Il place alors la boule atteinte en contact avec la sienne dans la direction qu'il choisit. Puis il place son pied sur sa propre boule et frappe celle-ci à l'aide de son maillet, ce qui a pour effet de projeter l'autre boule plus ou moins loin (voir le dessin). S'il s'agit d'une boule adverse, il tente de l'envoyer dans l'endroit le moins favorable à la poursuite du parcours ; à l'inverse, s'il s'agit de la boule d'un partenaire, il cherche à favoriser l'avancée de celle-ci.

Après ce coup « samourai », le joueur a droit à une autre frappe, ordinaire. S'il touche une autre boule, il a droit à un nouveau coup « samourai » dans les mêmes conditions que précédemment. Si par mégarde, sa frappe atteint une boule qui vient déjà de participer à ce coup « samourai », l'action du joueur est arrêtée, et c'est à son adversaire de prendre la suite.

À chaque fois qu'une boule sort des limites du terrain, la remise en jeu se fera de l'endroit où la boule a franchi la frontière. Si la boule du joueur qui en a touché une autre sort des limites du terrain, ce joueur perd le droit de jouer le coup « samourai » et rentrera en jeu à son tour à l'endroit où sa boule a franchi la ligne.

Quand la boule d'un joueur frappe le piquet final, ce joueur n'intervient plus du tout dans la partie. Ce qui crée un vide favorable aux deux joueurs adverses qui l'encadraient dans la succession des





frappes. Plusieurs joueurs de la même équipe auront donc ainsi l'occasion de jouer à la suite l'un de l'autre grâce à cette apparente réussite d'un adversaire. La décision de toucher le piquet est donc une décision délicate qui demande de prendre en compte la position de l'ensemble des boules.

LE JEU S'ACHÈVE

Le jeu s'achève quand la dernière boule en jeu d'une équipe atteint le piquet final. Bien que ce jeu requière une bonne adresse individuelle, le résultat final dépend fondamentalement d'une action collective qui demande l'ajustement de chaque conduite personnelle à l'avancée des autres membres du groupe.

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

Les joueurs doivent comprendre qu'il ne s'agit pas d'amener sa boule individuelle au piquet le plus rapidement possible, mais de faire avancer toutes les boules de l'équipe à la fois. La logique interne du jeu pénalise les actions trop

individualistes. La recherche d'une satisfaction purement personnelle peut contrecarrer l'intérêt collectif. Ce jeu est ainsi une excellente occasion pour tenter d'harmoniser la conduite de chacun à une action de l'ensemble du groupe. Le bon déroulement du jeu impose à chaque joueur et à chaque équipe de choisir une stratégie bien adaptée à la réussite collective.

USAGES ET COUTUMES

Ce type de jeu, que l'on connaît en Europe depuis de nombreux siècles sous le nom de Mail ou de Croquet, présente ici une formule originale due aux Japonais. Dans cette version, ce jeu semble être un miroir fidèle de la culture japonaise qui soumet les désirs particuliers aux exigences de la collectivité.

Dans l'île d'Hokkaido, Washin Suzuki a proposé ce jeu en 1947, sous l'appellation de « Gateball », qui est devenu une occasion de rencontres pour les retraités japonais dans les parcs du Pays du Soleil levant.

