

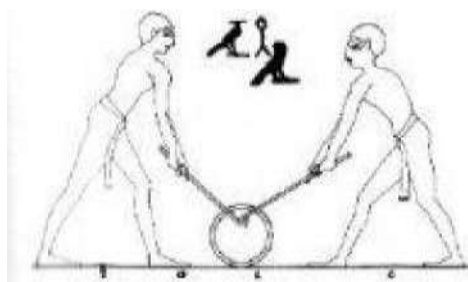
REFLEXION SUR LE THEME DE LA XII^E EDITION DU JOUR DU JEU

« JEU-ROND » JOUONS EN ROND

Le cercle est la figure géométrique parfaite, dans laquelle on ne peut pas percevoir un point de départ et d'arrivée, il n'y a ni début ni fin, et tous les points sont équidistants du centre. Il est considéré comme un symbole universel d'équilibre et harmonie et métaphoriquement il représente le cycle éternel de la vie, une forme excellente qui, dans toutes les cultures et les religions, est un symbole de spiritualité, d'immatérialité, en opposition au carré (création, œuvre de la divinité).

En architecture il est expression d'harmonie, en effet, dès temps anciens on le retrouve dans beaucoup de bâtiments, en partant de sa subdivision : l'arc. Pour les populations nomades le Temple était conçu en forme circulaire, comme leurs tentes. Pour délimiter le Sanctuaire elles plantaient un piquet dans le sol, elles concevaient le piquet comme axe du monde et chaque point de la surface terrestre correspondait à cet axe. En tournant un fil lié au piquet, elles formaient un cercle, qui était la transformation symbolique du ciel et du cosmos.

Dès temps anciens, des babyloniens au Moyen-âge et à la Renaissance, mais aussi chez plusieurs tribus des Indiens d'Amérique, on attribuait une valeur magique au cercle. Le cercle est une figure courbe dynamique, qui rappelle l'idée du mouvement coulant et rond et donc de la quatrième dimension : le temps, le changement dans l'espace. C'est peut-être à cause de toutes ces caractéristiques que le cercle est devenu un des outils de jeu préférés par les enfants et les adultes de toutes les époques et pour cette raison la XII^e édition du JOUR DU JEU 2017 est dédiée à cette forme de jeu et de jouet.



La plus ancienne représentation du cercle utilisé comme jeu remonte aux Égyptiens. Dans le tombeau de Roti à Beni-Hassan on trouve une peinture où sont représentés deux hommes qui se disputent un cercle avec deux bâtons crochus. Avec un peu d'imagination, on peut supposer que le jeu consistât en rouler le cercle avec le bâton ou le lancer et le saisir au vol. Nous trouvons aussi beaucoup d'autres témoignages dans les époques successives. Ce jouet était

appelé *trochos* par les grecs (du verbe *trecho*, bouger, courir en conséquence de particulières impulsions). Le *trochos* était mis en mouvement par les coups intermittents d'un bâton métallique. Cette baguette de forme recourbée, dite *rabdos*, était aussi appelée *clavis*, parce que, comme remarqué sur quelques vases grecs et romains, elle avait un renflement à une extrémité qui la faisait sembler une clef. Sur un vase hellénique en céramique, on peut voir deux jeunes hommes qui s'enfuient devant le danger d'*Eros* : l'un abandonne sa toupie et le ruban utilisé pour la faire tourner ; l'autre s'enfuit avec son précieux *trochos* et la baguette.

Ce jeu était très important chez les Indiens d'Amérique, qui le considéraient très bon pour développer le sens de la précision.

Autrefois, quand il y avait encore des jeunes qui jouaient dans les rues et les places, il était presque impossible de ne pas voir



un enfant courir derrière un cercle ou un objet sphérique. Aujourd'hui le cercle est l'un des cinq outils de la gymnastique rythmique, mais surtout il a été l'un des jeux les plus diffusés parmi les jeunes.

Le logo des jeux olympiques est représenté par cinq anneaux entrelacés qui symbolisent l'union des cinq continents et les couleurs des anneaux (bleu, jaune, noir, vert, rouge) avec le blanc du fond, ont été choisis par Pierre de Coubertin parce qu'ils étaient les couleurs les plus utilisées dans tous les drapeaux du monde jusqu'à ce moment. Pour les personnes, le cercle comme protecteur magique prend la forme de la bague, du bracelet, du collier, de la ceinture, de la couronne.

Se mettre en rond est un rituel, mais aussi un jeu très diffusé, comme par exemple faire la ronde en chantant une comptine. Le manège, la toupie se basent sur le cercle, sur un tour vicieux ou tortueux avec un mouvement rotatoire autour d'un axe.

Le cercle des personnes, dans l'antiquité, était une habitude presque quotidienne. On se mettait en rond pour discuter, pour danser, pour partager, pour jouer. Dans le cercle, personne n'est le chef, mais tous sont appelés avec leur propre individualité à donner forme et âme au cercle, tous peuvent se regarder dans les yeux, tous ont la même importance. Il n'y a pas de tables qui séparent les personnes, seulement un feu ou une bougie qui les unissent (en effet le centre du cercle est très important parce qu'il représente une guide, un point de repère qu'on ne peut pas perdre) et que tous peuvent utiliser. Le cercle des personnes a beaucoup de charmants significations, c'est pourquoi nous devrions récupérer cette façon de nous mettre en rapport l'un avec l'autre et de jouer. « Jouer en rond » ou « jouer avec le cercle » peut être une façon archaïque de se rapporter à la nature, à la forme du soleil et de la lune (éléments naturels opposés et complémentaires) au *mandala* des moines tibétains, à la part essentielle de la vie. Le cercle inclut tous, il n'a ni direction ni orientation, il marque un espace intérieur qui n'a pas de connexion avec l'extérieur et il est donc symbole de défense et de protection.



Se mettre en rond permet d'être ensemble, personnes et structure, de s'exprimer et de se connaître, en valorisant les différences, en facilitant l'inclusion, sans aucune hiérarchie. En rond on a la même dignité, on joue pour un but commun, on embrasse et protège le patrimoine partagé, on recule pour être plus accueillants et la place qu'on occupe n'a pas d'importance. Se mettre en rond veut dire perdre la position centrale, être ouverts aux valeurs de tous, accepter l'autre sans conditions. Le cercle est : roue, mouvement, énergie, flux, cycle, continuité, soleil, terre, ovule...
VIE ET JEU.

L'invitation pour la XII^e édition du Jour du jeu est donc de choisir la forme et l'image du cercle pour se mettre en jeu en alimentant la « graine » précieuse de la relation solidaire. Pour fêter l'importante occasion de cette année, l'anniversaire du jeu, jouons en rond, faisons-le dans l'obscurité ou dans la lumière, à l'intérieur ou à l'extérieur, en silence ou en parlant, avec peu ou beaucoup de personnes, les yeux ouverts ou fermés, assis ou debout, pour assister à un spectacle, pour danser... Chaque fois que nous l'expérimenterons, ce sera toujours différent mais aussi très intense.