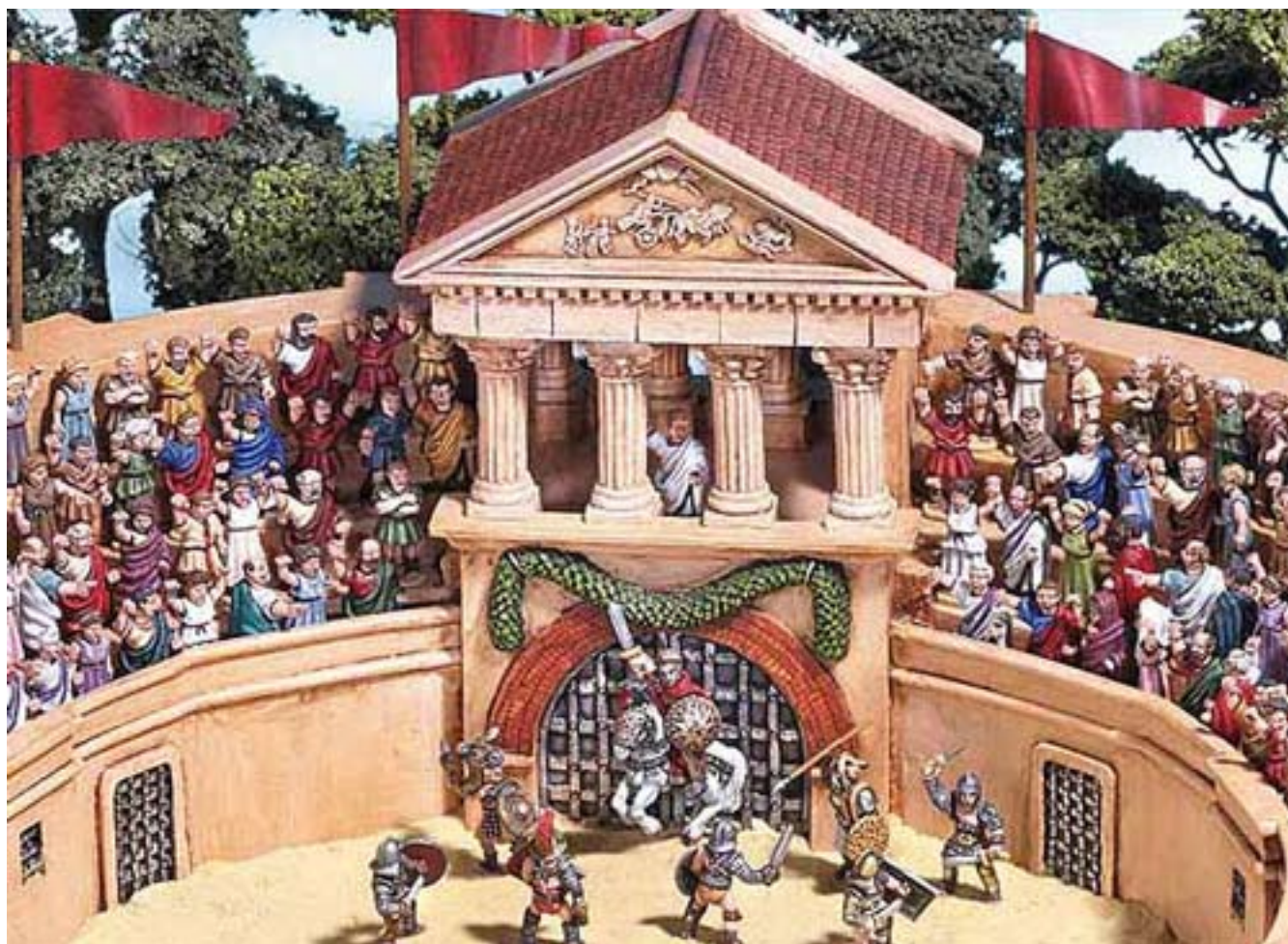


LES JEUX DU CIRQUE

Participation des Jeux d'Histoire du Ponant

au Ville Printemps de l'Antiquité

A.R.E.L.A. Bretagne



CENTRE DEPARTEMENTAL DE DOCUMENTATION PEDAGOGIQUE
16 Boulevard Clémenceau, Brest - 02.98.80.06.89

samedi 17 mars 2012 de 14 à 17 heures

Je suis prêt à être frappé, brûlé, enchaîné et tué par le fer, je le jure !



"**uri vinciri verberari ferroque necari**", tel était le serment prêté par les volontaires s'engageant comme gladiateurs. Quel spectacle antique a capturé l'imagination de nos contemporains autant que les combats de gladiateurs ? Victimes sacrifiées ou célébrités populaires, l'image de ces combattants a traversé 17 siècles pour parvenir jusqu'à nous...

D'innombrables films et livres racontent leur histoire, mais c'est par le jeu et les figurines que nous vous proposons de découvrir par vous même leurs combats et leur destin.



Des adultes qui jouent aux petits soldats, est-ce bien sérieux ????

Peut être avez-vous déjà vu, au hasard d'un événement public, des gens manipuler des "soldats de plomb", figurines de soldats de toutes époques, qu'ils déplacent dans des décors miniatures.

"Jeu d'Histoire", "Jeu de Guerre", "wargame" "kriegspiel" ou "jeu de stratégie historique"... tous ces noms recouvrent une activité qui, sans être vraiment connue du public, s'est organisée depuis quelques décennies. Des échecs au go en passant par les latroncules romains bien des jeux représentent de manière stylisée le combat des armées. C'est au XVIIIe siècle en Prusse que la noblesse a commencé à utiliser des soldats de plomb associés à des règles formelles représentant la réalité des manœuvres d'armées, pour enseigner à ses futurs officiers le déroulement des batailles. Si les pays latins n'ont que très récemment explorés cette technique, les anglo-saxons s'y sont consacré depuis les années 1920 dans leurs écoles militaires et le considèrent comme un outil pédagogique très intéressant.

En tant que loisir, le jeu d'Histoire connaît d'innombrables déclinaisons, adaptées au goût particulier de chaque groupe de joueurs. Il permet de représenter les batailles de l'antiquité à nos jours, dans leurs volets terrestres, navals ou aériens, qu'il s'agisse d'une escarmouche ponctuelle ou d'une campagne à l'échelle planétaire. Il peut se pratiquer sur des cartes papier avec des pions imprimés ou avec des figurines peintes et des décors à l'échelle. Il peut utiliser des milliers de figurines, ou une petite poignée. Il est régi par des règles de plusieurs centaines de pages, et d'autres tenant sur un simple feuillet. Il réunit des centaines de compétiteurs acharnés ou de petits groupes partageant un moment de convivialité. Mais essentiellement, il nous permet de "toucher" l'aspect militaire de l'Histoire.



Les règles de jeu ne sont qu'un cadre. Elles ont toutes en commun de permettre la reproduction des conditions d'une bataille : capacités de mouvement des troupes, de destruction, de moral... **mais c'est le joueur qui prend la place du général, prend les décisions** et confronte ses choix de stratégie à ceux des ses adversaires. Les règles sont très différentes suivant le thème qu'elles représentent, du choc des masses de hoplites grecs aux combats de blindés dans le bocage normand. Elles mettent l'accent, de manière très simple ou très détaillée, suivant le goût des joueurs, sur les aspects essentiels de chaque type de conflit : cohésion des troupes, prédominance de telles armes dans telles circonstances... **elles donnent au joueur les éléments pour com-**

prendre comment les barbares pouvaient espérer vaincre les légions de Rome ou pourquoi les grognards de Napoléon combattaient en bataillons serrés face aux fusils ennemis.

L'aspect ludique offre l'accès à cette connaissance de manière fort conviviale, les joueurs étant entraînés par les conversations autour des parties jouées. De plus ceux qui le souhaitent peuvent ajouter au jeu l'aspect de peinture des figurines, loisir à part entière qui amène également à la recherche historique en se documentant sur les sujets que l'on s'apprête à peindre.

Le club **Jeux d'Histoire du Ponant (JHP)** est une section du **Club Sportif et Artistique de la Défense de Brest** (voir dernière page). Composé d'une quinzaine de membres qui se réunissent les vendredis soir pour partager notre passion. Nous avons également vocation à faire connaître notre loisir et participons à divers salons et manifestations pour populariser cette activité.



Les mêmes moyens qui ont popularisé l'image du gladiateur, films, bandes dessinées ou romans, sont les mêmes qui ont tellement déformé la perception de sa réalité. En fait, une nombreuse iconographie, divers artefacts archéologiques et quelques textes anciens décrivent la gladiature mais laissent dans l'ombre l'essentiel de sa réalité. Le romantisme du XIX^e puis le cinéma ont comblé ces vides et l'imaginaire remplacé la connaissance.

Les premiers combats de "proto-gladiateurs" sont mentionnés en Grèce et dans le sud de l'Italie dès le IV^e siècle avant JC, mais le premier duel à Rome est attesté "seulement" en -264. Il s'agit toujours d'un duel à mort entre deux prisonniers de guerre, parmi des représentations sportives à l'occasion de funérailles. En effet, la proximité immédiate du public avec cette mort violente marque les esprits, et souligne la force et l'aspect exceptionnel du défunt. En un siècle, ces pratiques prendront de l'ampleur.



L'engouement croissant du public fera rapidement négliger l'aspect cérémoniel de ces combats pour les transformer en spectacles à part entière. Les combats vont se structurer. Des organisateurs professionnels proposent à l'aristocratie des spectacles "clefs en main" et rapidement l'état légifèrera sur la tenue des jeux, ne voulant pas voir ces groupes de combattants voyager sans contrôle dans le pays au hasard de leurs contrats.

Les premiers types communs de gladiateurs sont simplement les guerriers voisins de Rome, Samnites ou Gaulois... **à mesure que les règles des combats se formalisent, des équipements standards apparaissent, associés à des styles de combat particuliers** : rétiaires ou hoplomachus, thraces ou mirmillons deviennent incontournables, proposant des styles de duels conçus pour leur suspense autant que leur brutalité.



Les premiers gladiateurs sont simplement des guerriers capturés, utilisant les armes de leur nation d'origine. Mais ces combattants posent tout de même des problèmes, puisque cela entretient à proximité des villes romaines des troupes armées, hostiles et désespérées. La révolte des gladiateurs menés par Spartacus en -73, échappés d'une école et qui déclenchent la 3^e guerre servile, menaçant Rome elle-même inquiète le Sénat qui prend des mesures contraignantes concernant les esclaves armés.

Cela combiné à la gloire grandissante des combattants de l'arène fait que **de plus en plus d'hommes libres s'engagent volontairement comme gladiateurs**, suivant des contrats types très définis. Ils acceptent une position sociale infamante (à l'instar des acteurs et des prostituées) mais voient miroiter la gloire et la richesse devant eux, d'autant que la mort d'un gladiateur est devenue un événement rare. Ces professionnels volontaires constituent la norme dès la fin de la République jusqu'à la disparition de la gladiature au Ve siècle. **Le spectacle qu'ils offrent aura fasciné la population romaine pendant près de 800 ans...**

Concernant notre participation au **Printemps de l'Antiquité 2012**, nous proposons aux participants de combattre dans les arènes de Rome. Chaque joueur "incarne" un gladiateur et affronte des adversaires dans des séries de duels. En comparaison de nos jeux habituels, nous nous éloignons de la stratégie de bataille : il n'est pas question de déplacer des armées et tentant de coordonner des mouvements. Le jeu représente ici un homme seul sur le sable, sous les regards de la foule, face à un adversaire déterminé à le terrasser. Pas d'inquiétude :

les règles sont simples, il s'agit d'un jeu que nous pratiquons pour nous détendre. Elles seront expliquées (et accompagnées de leurs mise en situation historique) par les animateurs avant le début de la première partie. Chaque joueur dispose d'une carte présentant son type de gladiateur, ses principales capacités et son armement offensif et défensif.



Les choix d'un gladiateur dans l'arène sont limités : il ne peut pas fuir le combat mais doit imposer son rythme à l'adversaire.

Les gladiateurs sont entraînés selon des types prédéfinis (armaturae : rétiaires, secutor...) et **totallement opposés et doivent imposer leur style de combat à l'adversaire pour ne pas subir les points forts de celui-ci**. De plus leur équipement est très lourd, et le public impatient : ils s'épuisent rapidement et doivent emporter la décision avant de perdre leur énergie ou que la colère des spectateurs ne pousse l'organisateur à faire tuer le perdant ou punir les deux participants.

En termes de jeu, les combats sont divisés en phases ou chaque gladiateur choisit à la fois une option de combat (lancer un filet, s'approcher, porter un coup, reprendre son souffle...) **et l'intensité de l'effort qu'il y met**. S'engager "à fond" augmente les chances de prendre l'ascendant sur l'opposant, mais s'économiser donne la possibilité de remporter la victoire en profitant de l'épuisement de l'adversaire. Le hasard est relativement important (c'est un jeu rapide, destiné à créer du suspense) mais il s'agit surtout de mettre en balance l'endurance de son combattant et la dangerosité des attaques adverses.



Les parties sont courtes, en général d'une trentaine de minutes (un peu plus pour la première, avec les explications), **et il est bien sûr possible de partir à tout moment**.



le Cercle Sportif et Artistique de la Marine, Brest

Le CSAM appartient à la Fédération des Clubs de la Défense. C'est donc la structure locale d'un ensemble de 450 clubs proposant leurs activités culturelles, sportives ou artistiques aux militaires et à leurs familles mais aussi aux civils, dans le cadre du lien entre l'armée et la nation.

A Brest l'action du CSAM est facilement visible au travers des expositions et spectacles hébergés salle Surcouf. Du théâtre aux sculptures en passant par les animations annuelles comme le Festival des Jeux du Monde, des milliers d'habitants bénéficient chaque année (et parfois sans le réaliser) des activités soutenues par le secteur social de la Marine nationale.



Jeux d'Histoire du Ponant

Initialement organisés en association type "Loi de 1901" nous sommes devenus une section du CSAM en 2006 et bénéficions d'un local permanent dans les locaux du Cercle de la Marine, rue Yves Collet, sous la salle Surcouf. Nous nous y retrouvons chaque vendredi à partir de 20H30 pour y pratiquer nos jeux ou peindre nos figurines.

En raison de nos horaires (l'heure de fin de séance est libre mais l'enthousiasme nous conduit fréquemment après minuit) nous ne pouvons compter que des adhérents majeurs ou de grands adolescents accompagnés d'un parent. Mais hormis ces contraintes le Jeu d'Histoire est un loisir accessible assez jeune. Des règles existent pour faire jouer des enfants à partir de 10-12 ans mais nous avons constaté par expérience qu'ils ne commencent à apprécier la notion de stratégie qu'à partir de 14-15 ans. Dans la mesure de nos possibilités, quoique fort limitées par le manque de temps libre des volontaires, nous avons pratiqué des initiations en milieu scolaire afin de donner aux enfants une autre approche de l'histoire et de leur faire littéralement toucher du doigt des événements décrits dans leurs manuels.

Pour nous contacter : Olivier au 06.31.80.30.21 ou ki43@free.fr

Figurines

Par goût esthétique nous avons choisi de pratiquer notre loisir exclusivement dans son aspect de jeu à figurines. Ces "soldats de plomb" sont à différentes échelles, de 6 à 28mm de haut, suivant les échelles représentées.

De nombreux producteurs existent, la plupart amateurs, anglo-saxons dans leur immense majorité (il n'existe qu'un seul fondeur français). Il est également possible d'employer des "petits soldats" de plastique (généralement en 20mm) ce qui rends notre activité particulièrement peu coûteuse. Nous commandons ces figurines le plus souvent par Internet, et les peignons nous même, autre aspect fort agréable de cette activité.

