

Ludothécaire, un métier du social en devenir ? ⁽¹⁾

Michel van Langendonck

Agrégé en Sciences Politiques et Sociales, Professeur d'Histoire-Géographie

1. Le contexte¹

1.1. Petite introduction méthodologique

Pour les différents métiers affleurant dans le secteur social, au-delà des spécificités de chacun, il y a sans doute des parcours parallèles qui peuvent se nourrir d'éclairages réciproques.

Par la synthèse comparative de travaux introspectifs à propos des ludothécaires francophones belges et français, j'espère alimenter un débat potentiellement riche d'enseignements (et ... répondre à notre question de départ)

Principales sources

En France :

- Une grande enquête par questionnaires menée par l'ALF, Association des ludothèques Française, en 1999 ;
- Des travaux d'étudiants en Master en Sciences du jeu (promotion 2002-2003), à l'Université de Paris 13, sur base d'entretiens ;
- Une étude menée de 2002 à 2005, conjointement par l'ALF et le ministère français des Solidarités, de la Santé et de la Famille et des Allocations Familiales, sur le rôle des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale (voir l'article de Fabienne Moreels, dans les n^{os} 1 et 2 de ce journal, février et mai 2006).

En Belgique francophone :

- Une enquête par questionnaire en 2004 sur le Travail de bibliothécaire-documentaliste ;
- Un mémoire de la responsable du secteur ludothèque de la COCOF en 2004 ;

- Et des « ludossiers » de subvention collectés en 2005-2006 par l'asbl LUDO en vue de sa reconduction de sa reconnaissance comme organisme d'éducation permanente auprès de la Communauté française de Belgique.

Pour les références complètes de ces études et les sources complémentaires utilisées, voir l'annexe bibliographique.

1.2. Représentations des ludothécaires

En jouant à *Unanimo*, un jeu proche de *Brainstorm*, paru chez *Cocktail Games*, avec le mot ludothécaire (en 30 secondes chacun écrit les 8 premiers mots qui lui viennent à l'esprit, évoqués par le concept de « ludothécaire »), on retrouve souvent les même mots : « ludothèques », « jeux », « jouets », « enfants » et « femmes ».

Sur la pertinente question du genre...
Faut-il dire *le* ou *la* ludothécaire ?

Situation classique dans les secteurs non-marchands et/ou liés à l'enfance ou à la petite enfance), voire du paramédical, en Belgique comme en France, entre 85 % et 90 % des ludothécaires sont des femmes, mais cette proportion semble appelée à baisser dans les années à venir, suite à deux évolutions constatées :

- le renforcement des actions socio-éducatives en milieux défavorisés et des services *ludobus*, ces 15 dernières années ;
- depuis 5 ans, l'ouverture de sections pour ados et adultes.

¹ cet article reprend le texte d'une ommunication faite au congrès international des formateurs en travail social. Facultés universitaires Notre Dame de la Paix, Namur, 5 juillet 2007

1.3. Un constat préalable

Le ludothécaire est souvent défini ou se définit lui-même en fonction de son lieu de travail, la ludothèque, et parfois en fonction de son outil de travail, le jeu.

Explication des spécialistes : les ludothécaires se définissent avec certaines difficultés, parfois avec peu de conviction, et se présentent préférentiellement en fonction de leurs formations antérieures.

On peut chercher d'autres explications :

- Une dépréciation générale des activités professionnelles liées au jeu, un besoin de se donner une contenance ? De moins en moins ...

- Un métier peu évoqué, un manque de traces de sources écrites sur le sujet ? Peut-être.

- Le ludothécaire et la ludothèque (en ce compris les jeux et les jouets qui s'y trouvent) sont indissociables ? Dans une certaine mesure.

- Mais surtout le sentiment du caractère informel des pratiques liées au métier de ludothécaire.

Pour une définition moderne du concept de ludothèque, on pourra se référer à notre article :

L'évolution du concept de ludothèques, un choix important à assumer ! dans : *L'artichouette*, journal de liaison des ludothécaires francophones Belges, n°5, mars 2007, pp. 26-27.

2. Les conditions préalables à l'émergence, puis à la reconnaissance du métier de ludothécaire

Ceci n'est sans doute pas spécifique au ludothécaire... Qui dit métier dit d'une part identité professionnelle spécifique, d'autre part rémunérations suffisantes encadrées par un statut légal.

Or celles-ci vont de pair avec :

- une structuration : une ou des associations reconnues qui les fédèrent et les représentent ;
- des normes « critériées » minimales communes ;

- des formations spécifiques *diplomantes* (reconnues officiellement par les pouvoirs publics).

2.1. Structuration, reconnaissance et financement des ludothécaires

La structuration est réalisée. Les associations existent depuis belle lurette. L'ALF (Association des Ludothèques de France) a fêté ses 30 ans, et l'association LUDO, qui fédère les ludothèques et les ludothécaires de la Communauté française de Belgique fête en ce moment son 25^e anniversaire ! La décentralisation régionale est cependant toute récente en Belgique francophone, où six régionales fonctionnent désormais sur base provinciale.

L'ALF est un interlocuteur d'autant plus crédible qu'elle représente plus de mille associations.

La reconnaissance légale de l'ALF et des ludothèques par les pouvoirs publics a connu une évolution favorable mais tardive ... Elle s'est réalisée, à l'automne 1998, de manière indirecte, par un accord-cadre avec les ministères de la Culture, des Emplois et Solidarités, et de la Jeunesse et des Sports.

Cet accord « nouveaux services-nouveaux emplois » concernait l'emploi des jeunes et portait sur l'engagement de 300 personnes en 3 ans. En 2003, 277 emplois jeunes répartis sur 211 ludothèques étaient de fait constatés. Ils ont été pérennisés par différents dispositifs (DLA, CRRRA, CNAR,...) qui ont assis la professionnalisation du secteur.

Autre signe de cette reconnaissance tardive : quoiqu'en augmentation ces dernières années, les ludothèques d'initiative municipale furent longtemps beaucoup moins nombreuses en France (319 sur 1118, soit 28,5%) qu'en Belgique (50% environ des 130 ludothèques recensées, y compris quelques ludothèques d'initiatives provinciales ou régionales).

Contrairement à ce qui se passe en France, le métier de ludothécaire a acquis en Belgique francophone une véritable existence légale de manière précoce, par sa mention aux côtés des bibliothèques et médiathèques dans la commission paritaire n°94 (socioculturelle).

De plus, le décret de la Communauté française du 28 février 1978 (chapitre 2, article 2) permettait déjà aux bibliothèques ouvrant une section ludothèque de disposer de crédits supplémentaires.

Ceci explique pourquoi plus de 30% des ludothèques francophones belges sont installées dans un centre culturel ou une bibliothèque, pour moins de 10% en France.

En Belgique, l'association est reconnue depuis 1988, avec effet rétroactif jusqu'en 1986, comme organisme général d'éducation permanente des adultes. Cette reconnaissance permet aux ludothèques associatives d'être subsidiées par la Communauté française pour certaines de leurs actions ponctuelles (expositions, sensibilisations, formations, ...), mais non pour leurs activités régulières de prêt et de jeu sur place.

Enfin, depuis 2003, un règlement de la COCOF (Commission culturelle française) permet une subside directe modeste (1000 € par an) mais quasiment inconditionnelle de toutes les ludothèques fonctionnant sur le territoire de Bruxelles-Capitale.

Malgré tous ces signes de reconnaissance encourageants, en l'absence d'un accord-cadre à la française, la professionnalisation du secteur patauge en Belgique francophone, où plus d'un ludothécaire sur deux demeure bénévole ! Il y a cependant une lente évolution, comparable à celle connue par les bibliothèques il y a une quarantaine d'années.

Les chiffres ne sont hélas que partiels. A titre d'exemple, le dépouillement des 42 *ludossiers* 2006 (sur 130 ludothèques) associatifs subsidiés en Education permanente donnent les intéressants résultats suivants :

14 ludothèques fonctionnent exclusivement avec une équipe de bénévoles ;

18 ludothèques fonctionnent avec l'un ou l'autre permanent encadrant une équipe de bénévoles ;

10 ludothèques emploient exclusivement du personnel rémunéré (dont 7 grosses

associations qui « pèsent » à elles seules 12 temps pleins).

44 personnes sont ainsi rémunérées (12 à temps plein, 3 à ¾ temps, 13 à mi-temps et 16 à raison de quelques heures par semaine). 147 personnes sont bénévoles. 20 ludothèques sur 28 qui ont recours à des bénévoles en emploient 5 ou moins.

2.2. Normes « critériées » : La Charte de qualité (et la taxonomie scientifique des jeux E.S.A.R.)

Parmi les travaux préalables à la reconnaissance de métiers sociaux nouveaux, l'établissement de normes minimales de qualité est un exercice aussi primordial que périlleux.

Dans le monde ludique francophone, le Québec est connu pour ses initiatives précoces et son rôle moteur à bien des égards : utilisation des jeux de rôle, typologie et taxonomie scientifique (système E.S.A.R. à 4 puis 6 facettes), analyses ludiques, etc.

La regrettée Denise Garon et sa collègue Rolande Filion, notamment, sont des personnalités qui ont influencé durablement les ludothèques francophones du monde entier. On leur doit en particulier le système E.S.A.R. et l'embryon de la charte de qualité des ludothèques françaises adoptée en septembre 2003, même s'il y a eu une large participation volontaire des ludothécaires françaises (408 personnes de 15 régions différentes !) dans ce processus entamé en 1997.

Le préambule de la charte insiste sur le rôle des ludothécaires elles-mêmes dans l'analyse de leur action, et plus encore sur le caractère non contraignant et auto-évaluatif de cette charte qu'il faut comprendre comme un idéal vers lequel tendre.

La charte est subdivisée en 11 chapitres. Son caractère incitatif et non normatif est indispensable afin de ne pas transformer cette charte en carcan. A titre d'exemple, un classement commun des jeux et jouets commun est jugé souhaitable, mais nullement imposé (le système E.S.A.R. n'est pas mentionné).

En collaboration avec les associations régionales des ludothèques, les pouvoirs publics régionaux ou locaux peuvent s'appuyer sur cette charte pour conditionner leur reconnaissance ou l'octroi de subventions (ex. : un référentiel de qualité départemental pour les ludothèques de la Gironde), tout en précisant certains objectifs spécifiques.

La Belgique francophone semble ici *a priori* globalement sur la même longueur d'onde que la France, à un détail près : un important décalage dans le temps.

En Communauté française de Belgique, Fabienne Moreels-Delapierre devrait être mandatée sous peu par l'asbl LUDO pour mettre en route et mener à bien un projet similaire. Une première décision sera de se déterminer au niveau méthodologique. Faut-il repartir de zéro, ou se définir par rapport à la charte française utilisée comme texte martyr ?

En première lecture de la charte française, certaines spécificités « belges » pourraient en tout cas apparaître :

- Une plus grande place accordée à la spécialisation des publics, en ce compris le phénomène récent des soirées de jeux de société pour ados et adultes : ouverture à tous ? Plages horaires différenciées ?
- L'attitude face aux jeux multimédia ;
- La plus grande place du prêt et le rôle accru de spécialistes des jeux qui analysent, se prononcent sur les qualités et défauts de chacun, conseillent l'emprunteur ;
- Les actions ponctuelles de culture et d'éducation permanente autour du jeu ;
- Enfin, et surtout, le non-rejet du jeu « contraint ». L'article 1^{er} de la charte française stipule en effet qu'il s'agit de « préserver le jeu de récupérations pédagogiques, thérapeutiques, commerciales, idéologiques... ». Il me paraît faire le dommageable amalgame des deux premières et des deux dernières !

Le jeu à l'école Decroly : métier d'enfant, métier d'élève (2)

Charlotte Sax
Licenciée en Sociologie

Outre le métier d'enfant qu'elles contribuent à faire jouer aux petits, les activités libres seraient donc également et simultanément une manière d'assigner progressivement à l'enfant un métier d'élève. Dès l'école maternelle, la socialisation se ferait dans une optique scolaire.

Parmi les traits de ce métier d'élève, relevons la demande qui est faite à l'enfant de se soumettre à des règles, d'intégrer l'ordre social de l'institution scolaire, ce que l'on peut observer durant les activités libres. Alors que celles-ci sont considérées comme l'espace d'expression de la nature enfantine, elles permettent également aux enfants d'acquérir diverses aptitudes à la vie scolaire. En effet, alors que l'instituteur observe l'ensemble du groupe sans être au cœur des activités, il lui arrive d'intervenir pour rappeler aux enfants certaines règles qu'ils n'ont pas respectées, ou bien pour leur inculquer certaines valeurs. Parmi les remarques de l'instituteur, celles-ci nous semblent significatives de cette entrée dans le métier d'élève :

- Il leur rappelle qu'ils ne peuvent pas crier trop fort quand ils jouent ;

- Ils ne peuvent aller chercher leur collation quand ils ont faim mais doivent attendre que ce soit *l'heure des 10 heures* ;

- *Les jeux sont à partager, vous les mettez entre vous deux et vous jouez tous les deux* (a propos de la cuisinière et de ses ustensiles) ;

- Deux garçons se disputent un déguisement de Batman que l'un d'entre eux porte depuis un petit temps déjà. L'instituteur intervient alors : *tu veux bien le prêter maintenant que tu l'as déjà beaucoup porté ?* Pas de réaction de la part du garçon, *Tu l'enlèves que je puisse le prêter, Nathan aimerait bien mettre un peu le déguisement, on échange et tu le remettras une autre fois.* Le petit enlève le déguisement en pleurant.

Toutes ces remarques rappellent aux enfants que, si leurs activités sont libres, elles s'exercent dans un cadre institutionnel contraignant. Ce cadre définit les activités réalisables et fixe des normes comportementales à adopter. Etant donné que les observations se sont déroulées à la fin du premier semestre, les enfants avaient déjà acquis une certaine connaissance des règles. Cependant, certains d'entre eux essayaient quelques fois de passer outre.

- Ainsi Sidney signale-t-il à l'instituteur : *Andres il est parti là-bas* en indiquant le jardin du doigt. Il témoigne par-là de sa connaissance d'une règle (les enfants ne peuvent aller au jardin sans l'accord de l'instituteur en dehors des heures de récréation) et de sa compréhension de

l'événement : un de ses camarades a enfreint cette règle.

- Un enfant se trouve face à la cage à lapin et commence à taper sur le dessus. Luc intervient une fois encore, rappelant qu'il ne faut pas frapper la cage ni la secouer car cela effraye le lapin. Il demande ensuite à l'enfant s'il veut voir Crayon (le lapin), le sort de sa cage et montre à l'enfant comment il faut le prendre, le caresser, etc. Plutôt que d'entrer en conflit avec l'enfant, l'instituteur a adopté une attitude conciliante.

Il a cherché une certaine négociation avec l'enfant. De ce fait, il se centre sur l'intérêt immédiat de l'enfant et sur son affectivité afin de lui transmettre d'une part des informations sur des règles internes de la classe (ne pas faire de bruit en frappant un objet) et d'autre part des informations relatives à la manière de traiter l'animal.

Ces quelques exemples nous indiquent que l'apprentissage du métier d'élève est omniprésent dans les activités libres réalisées en classe. Cependant, ces activités ne sont pas les plus significatives de cet apprentissage scolaire puisque, comme nous l'avons signalé, elles correspondent surtout à faire adopter aux enfants leur métier d'enfant. L'apprentissage du métier d'élève se fait de manière plus intense lors des activités en groupe, quoique toujours en douceur étant donné les spécificités accordées à la nature enfantine.

Apprentissage sur mode ludique

Decroly affirmait la « supériorité de l'éducation sur l'instruction ² ». Alors que l'instruction est, selon la définition du Petit Larousse, *l'action d'instruire, de donner des connaissances nouvelles*, l'éducation fait référence à la notion d'adaptation. Du latin *ex-ducere*, signifiant conduire hors, guider, l'éducation est la mise en œuvre de moyens destinés à assurer la formation des individus en vue de leur adaptation, de leur insertion au sein de leur société.

Elle repose sur l'acte d'apprendre et s'inscrit dans une démarche active, participationniste des sujets. Et selon Decroly, le jeu et les centres d'intérêts sont les leviers qui permettront aux enfants de s'adapter progressivement à ce qui est attendu d'eux.

« Ce qu'il faut encore souligner à propos du jeu, c'est son rôle de préparation à l'activité sérieuse ; il fait donc la transition entre l'activité instinctive, dans le sens restreint, et le travail [...], dans des occupations dont le but est de plus en plus conscient, de plus en plus éloigné et indirect [...]. Il y a entre [le jeu et le travail] une gamme ininterrompue d'occupations, allant de la plus agréable jusqu'à la moins agréable³. »

Rappelons que, alors que de tout temps il y eut des pédagogues qui insistèrent sur les aspects formateurs du jeu, depuis Platon en passant par Montaigne, Comenius, etc., ce n'est qu'au début du XX^e siècle que cette tendance fut théorisée

² DECROLY O, cité par DUBREUCQ F., « Jean Ovide Decroly », in *Perspectives : revue trimestrielle d'éducation comparée* vol. XXIII, n° 1-2, 1993, (p.263) p. 251-276

³ DECROLY O, cité par DUBREUCQ F., Ibid., p. 263

par les tenants de méthodes actives (Claparède, Freinet, Dewey, Decroly, etc.). La psychologie mit en avant le fait que lorsque l'enfant joue, il s'engage totalement dans son jeu, il y livre une « conquête de soi perpétuellement renouvelée⁴ », ce qui explique d'une part le sérieux du jeu enfantin et d'une autre sa reconnaissance comme l'acte de l'enfant par excellence.

Considérant ainsi le rôle formateur des jeux, ceux-ci firent leur entrée dans la vie scolaire et aboutirent à de nombreuses initiatives telles que des compositions de textes libres et de poésies, des voyages scolaires et excursions, etc..

Conformément au statut accordé à l'enfant de maternelle, l'apprentissage sous forme de jeu est légitimé parce qu'il est supposé correspondre à la nature enfantine dans sa globalité.

Le comportement ludique étant défini comme comportement actif, exploratoire et facteur de construction de connaissances, le jeu est non seulement autorisé mais il devient également le mode sur lequel les apprentissages vont se faire.

La classe ludique, où l'on apprend en jouant, sans qu'il y ait obligatoirement des jeux, est la rencontre entre un groupe d'enfants et un enseignant qui amène les connaissances sur le mode ludique. Alors que le jeu enfantin est caractérisé par son *autotélisme* qui le distingue des autres activités humaines (il est improductif, car ses finalités sont intrinsèques), la récupération de ses caractéristiques à des fins éducatives conforte l'hypothèse de Chamboredon et Prévôt relative à la conception de l'école maternelle comme grand jouet éducatif, ayant un rôle

⁴ CHÂTEAU J, Le jeu chez l'enfant, in *Encyclopaedia Universalis*, vol.13, pp.37-40.

primordial dans la socialisation. Ainsi le jeu enfantin est-il introduit dans une perspective fonctionnaliste. Mais quelles sont les propriétés du jeu enfantin ?

« Occasion pour l'enfant d'exercer en les répétant et en les modulant ses acquisitions antérieures, il [le jeu] est agent de leur assimilation. Reposant sur un système de conventions qui libèrent celui qui joue des pressions du réel, il a une valeur représentative, simulatrice, et permet l'exploration des possibles, par distanciation par rapport à l'objet, il favorise ainsi, par son caractère exploratoire et cathartique, l'expression et le dépassement de l'étape actuelle. Tourné à la fois vers le passé et vers l'avenir, inscrit dans un cadre "réglé" à la fois sécurisant et contraignant, il a un rôle régulateur. Par ses aspects sociaux, ses contraintes librement acceptées, il facilite l'apprentissage et la maîtrise des rapports moi-autrui et des rôles sociaux. Par ses contenus, il véhicule des normes sociales et en accélère l'exploration et l'acquisition. Ces fonctions du jeu sont d'ailleurs changeantes d'un âge à l'autre ; et le passage pour l'enfant d'un type de jeu à un autre, ainsi que les différences entre le jeu des enfants et celui des adultes, sont des révélateurs de modifications profondes des systèmes de comportement.⁵ »

Le terme de *jeu* est sans doute abusif dans les situations d'enseignement, car les enfants ne vivent pas ces moments comme des jeux à proprement parler, mais comme un travail. Et, comme nous l'avons fait remarquer préalablement, ces situations sont précédées de rituels destinés à indiquer aux enfants qu'ils

⁵ HURTIG M-CL, HURTIG M et PAILLARD M., Jeux et activités des enfants de 4 à 6 ans dans la cours de récréation. 1 : Formes sociales des activités in *Enfance*, 1-2, janvier-mars, 1971 , p. 84.

entrent dans une période de travail qui requiert leur concentration.

Aussi est-il plus indiqué de parler *de mode ludique*, représentant « un dispositif naturel pour saisir certains aspects du processus de la construction-réalisation du moi dans et par la confrontation avec la réalité physique et sociale à l'intérieur d'un cadre institutionnel. ⁶ » .

D'après nos observations, nous pouvons dire que ce n'est pas tant l'activité en elle-même qui est ludique que le sens qui lui est conféré. L'instituteur introduit indirectement des enjeux lors des échanges relatifs aux objets. Percevant ainsi des défis à relever (Qui peut trouver un champignon aux abords de l'école ? Où trouver une pomme de pin ?, etc.), les enfants s'engagent d'eux-mêmes dans les investigations qui aboutiront à de nouvelles connaissances.

Les contraintes sont librement acceptées et mènent les petits à adopter une attitude exploratrice.

Les apprentissages sur le mode ludique sont donc différents du jeu en ce qu'ils ont une finalité extrinsèque ; ils sont destinés à faciliter l'acquisition de connaissances, à l'introduire dans une dimension active. L'objectif est fixé d'avance et domine tout au long du processus qui est mené par l'enseignant.

Conclusion

D'après l'analyse menée ci-dessus, l'école maternelle diffuse dès la première année de scolarisation des modèles comportementaux qu'elle tend à faire adopter aux enfants.

Ainsi, sous un discours prônant « une affirmation authentique de la personnalité de l'enfant dans le respect de celle des autres, le développement de sa créativité et de son esprit critique⁷ », elle diffuse cependant des normes. Ces normes sont fondées sur « l'idéal-type » de l'enfant de Decroly et tendent donc à uniformiser pour une part les attitudes des enfants. Dans les textes laissés par le psychopédagogue, l'enfant est essentiellement compris dans une dimension individualisée comprenant liberté, affectivité, expressivité, etc., ce que nous attachons au métier d'enfant.

Cependant, les pratiques éducatives révèlent que d'autres données se greffent sur celui-ci. Ces données, nous les avons attachées au « métier d'élève » laissant une moindre place à l'expression de l'individualité. Oscillant ainsi entre « métier d'enfant » et « métier d'élève », l'école valorise de façon implicite des attitudes et comportements types selon les activités proposées.

Remarquons que, si le métier d'élève est déjà introduit progressivement dès la première maternelle, il ne porte pas tant sur des contenus enseignés que sur des normes comportementales attendues des enfants. La dimension corporelle est donc prégnante dans la diffusion des normes contraignantes et standardisantes relatives à l'Elève.

D'un point de vue corporel, le métier d'élève se traduit par le silence et la retenue, alors que celui d'enfant se traduit par le mouvement, l'exaltation. L'école cherche donc simultanément à contraindre et libérer, à domestiquer et affranchir.

Malgré tout, l'Enfant et toutes les particularités qui lui ont été attachées par

⁶ Ibid., p.81

⁷ Projet de l'école Decroly

Decroly sont omniprésents et dominant lors de toutes les activités.

La conception de l'élève étant largement teintée des caractéristiques enfantines définies par Ovide Decroly, nous pouvons dire que les deux métiers finissent par se rejoindre.

L'ambiguïté de la conception de l'enfant et du rôle que se donne à jouer l'école maternelle se révèle dans les observations ; les pratiques éducatives cherchant tantôt à individualiser, tantôt à normaliser, standardiser, le tout sous l'idéologie du « libre épanouissement, de l'expressivité, de la créativité et de la spontanéité »⁸

⁸ CHAMBOREDON J-C et PREVOT, « Le métier d'enfant. Définition sociale de la prime enfance et fonctions différentielles de l'école maternelle », in *Revue française de sociologie*, XIV, n° 3, 1973, p. 331

Petit dictionnaire des jeux (1) A-B

Alain Gottcheiner
Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines
Université Libre de Bruxelles

Le but de cette série d'articles est de recenser des termes et locutions originaires du milieu des jeux et passés dans le langage plus ou moins courant, et d'autres dont on pourrait croire qu'ils ont suivi cette trajectoire. Les commentaires des lecteurs, étayés de sources, sont les très bienvenus.

Adouber

Ce verbe hautement défectif, qui ne s'emploie qu'à l'infinitif et à la première personne du singulier, désigne l'action de remettre en place un pion ou jeton ; il semble avoir été utilisé dans les jeux de table (tricotrac) avant les échecs, où il est surtout connu aujourd'hui. Il ne semble pas relié, contrairement à l'intuition, à *adouber* au sens de "faire chevalier", dans la mesure où celui-ci veut avant tout dire "frapper".

Par contre, on trouve ce verbe ou ses dérivés dans plusieurs emplois spécialisés, avec chaque fois le sens de "remettre en état", ce qui suggère une origine commune. Il en est ainsi du bateau, des vêtements, du filet de pêche que l'on *radoube* et, d'après le TLFi, de l'action de remettre en place un os luxé ou fracturé.

On peut toutefois imaginer un lien, par glissement de sens de "déclarer apte" à "préparer" (cf. l'espagnol *adobar*), puis à "remettre en état". Certains dictionnaires franchissent ce pas.

De nos jours, *j'adoube* s'emploie, par allusion, pour signaler que l'on a commis un lapsus et qu'on le corrige, ou que l'on remet un objet à sa place. Le sens échiquéen est clairement à l'origine de cet usage, comme le montre son emploi exclusif à la première personne.

Aléatoire

En latin, *alea* désigne, comme chacun le sait depuis l'épisode du franchissement du Rubicon, le dé à jouer ou le jet de dés. Celui-ci a été doublement considéré comme le symbole du hasard.

Doublement, car le mot *hasard* lui-même désigne le dé, en arabe (*az zahr*) ... tout au moins dans les théories classiques, car certains, considérant ce terme comme peu standard en arabe, veulent le faire dériver d'un mot désignant la fleur qui sert d'As sur certains dés. Cette explication nous semble trop artificielle.

Plus récemment, la langue anglaise a créé l'adjectif *dicey* ("à la manière du dé"), pour désigner une option au résultat fortement aléatoire.

Bien entendu, le jet de dé n'est pas totalement aléatoire, comme le prouvent ceux qui s'ingénient à *corriger le hasard*, c'est-à-dire à tricher, en particulier en manipulant les dés.

Celui qui a caché un dé dans sa main, par exemple (néerlandais *vuisten*) ; ceci a donné en anglais la locution *foist on to...*, signifiant "s'imposer à".

Le terme *aléa*, désignant le risque inhérent à une entreprise, est relativement récent (XIX^e) et semble avoir été originellement utilisé par les spéculateurs en bourse.

Amuser le tapis

Locution courante dans des jeux tels que le poker, au sens de "se contenter de mises insignifiantes". L'expression est cependant trop ancienne pour y trouver son origine.

Autrefois, le *tapis* était tout ornement recouvrant totalement une surface, qu'il s'agît d'un mur, du sol ou d'une table. Ainsi, le *tapis vert* recouvrait les tables des salles de délibération bien avant les tables de jeu, et on *remet sur le tapis* ce qui a déjà été délibéré dans ladite salle.

Amuser (non pronominal) signifiait "faire perdre son temps", et on dit encore en Suisse *s'amuser* pour "musarder".

Amuser le tapis est attesté, bien avant son emploi ludique, au sens de "perdre son temps, meubler la discussion", et on l'utilise encore occasionnellement dans ce sens.

As

La carte la plus faible des anciens jeux (comme les tarots) est devenue, assez récemment, la plus forte dans de nombreux jeux. Ceci explique que le mot *as*, désignant une personne brillante dans un domaine quelconque, soit récent : il n'est attesté que vers 1925.

La locution *as des as* est un superlatif créé vers 1930 sur le modèle de ... l'hébreu biblique (*cf.* le *Cantique des Cantiques*), un mécanisme à la mode au début du XX^e siècle (*cf.* l'expression *der des ders*). Mais il est donc anachronique de l'utiliser pour un aviateur de la Première Guerre mondiale.

La nom du symbole de cartes ou de dés dérive de celui de la pièce romaine, sans doute de par la forme ronde qu'il avait souvent (voir aussi l'article *carreau*).

L'*as de pique* désigne en langage populaire le croupion des volailles, à cause de sa forme. Quant à l'expression *être fagoté comme l'as de pique* et ses voisines, on s'interroge, avec Pierre Daninos, sur la raison qui ferait que l'as de pique serait plus mal considéré que les autres.

Atout

Carte à jouer qui a plus de valeur, provisoirement (belote, bridge, ...) ou absolument (tarots), que les cartes des autres couleurs.

On en tire un sens figuré très courant : tout ce qui augmente les chances de réussite d'une action quelconque ; ce sens est présent dans diverses locutions, comme *avoir tous les atouts en main*.

Des jeux de cartes récents, les "jeux d'atout", sont basés sur des données chiffrées (par exemple les caractéristiques techniques de modèles d'automobiles),

dont chacune peut être revendiquée comme un *atout*, au sens courant, pour tenter de prendre l'avantage sur la carte

(cachée) de l'adversaire. Certains jeunes joueurs, réalisant un amalgame entre les deux sens, pensent que le paquet de cartes doit comporter une carte d'atout qui l'emporte sur toute autre, mais ceci ne figure pas dans la règle.

Il faut toutefois signaler que le sens ludique du mot *atout* n'est pas le sens premier. Dans les jeux de cartes les plus anciens, on utilisait le mot *trionphe*, à l'origine des mots anglais (*trump*) et allemand (*trumpf*).

On aurait là affaire à un curieux aller-retour.

Il semble que l'on ait à l'origine l'expression *jouer atout*, similaire à l'actuel *jouer le tout pour le tout*, qui aurait été transférée au domaine ludique.

Elle aurait donné naissance au mot *atout*, mais aussi à *jouer son va-tout*, signifiant "miser l'ensemble de ses avoirs" (cf. l'article *tapis*).

Cette expression aurait alors fait le chemin inverse pour repasser dans le domaine courant.

Le lien est plus perceptible en anglais, où "jouer son va-tout" se dit *to play one's last card*.

Avoir un atout dans la manche, au sens propre, c'est évidemment tricher, mais cette connotation disparaît au profit de celle de secret dans le langage courant, où elle signifie que l'on dispose de ressources non encore dévoilées.

Avoir la main

Disposer de l'initiative. Expression claire-ment dérivée des jeux, en particulier des jeux de cartes basés sur la réalisation de levées, où, traditionnellement, le joueur qui a

réalisé une levée dispose du privilège d'attaquer pour la levée suivante.

Remarquons que, dans les jeux en question, et contrairement au sens courant de l'expression, le fait d'avoir la main n'est pas forcément un avantage, comme on le voit par exemple à la manille.

Balle vient (la)

Locution évidente, probablement issue du jeu de paume, signifiant "voici l'occasion à ne pas manquer". C'est alors le moment de *saisir la balle au bond*, c'est-à-dire en demi-volée, pour prendre l'adversaire de vitesse. Bien entendu, si la balle *fait faux bond*, c'est-à-dire prend un angle en rebondissant, le coup savamment préparé risque d'échouer.

Banco !

Dans certains jeux de casino, interjection signifiant que l'on accepte de miser à hauteur de ce que demande la banque. Originellement un mot italien signifiant "mise", en particulier "mise gagnée", et évidemment lié au mot *banque*.

Un jeu de casino peu usuel s'appelle d'ailleurs le *banco* ou la *banque*.

L'expression a le sens commun de "Je relève le défi".

Rappelons que le mot italien *banca* désignait à l'origine le comptoir sur lequel les prêteurs et changeurs exerçaient leur commerce et que la *banqueroute* (italien *banca rotta* : "comptoir brisé") est l'acte symbolique de détruire en public l'instrument de travail du failli.

Comme le disent les joueurs, *la banque a sauté*.

Bingo !

Jeu populaire dans lequel les joueurs doivent cocher une carte comprenant des éléments (usuellement des nombres), au fur et à mesure de leur tirage aléatoire.

Le premier à y être parvenu s'exclame alors *Bingo !*

Cette exclamation est passée dans le langage courant pour signifier que l'on est arrivé à ses fins, par chance ou par malice.

Blitz

Les dictionnaires renseignent pour premier emploi de ce mot, désignant le fait d'agir rapidement et brutalement, la période de bombardement sur Londres lors de la Bataille d'Angleterre. Il proviendrait, par l'anglais, du terme allemand *Blitzkrieg*, "guerre-éclair".

Cependant, le terme *blitz* est attesté sous son sens ludique de *partie rapide*, en particulier aux échecs, depuis plus longtemps. Le terme *partie éclair* n'en est qu'une traduction.

Mais ces deux sens ne sont sans doute pas reliés de manière directe : ils sont simplement le produit d'une même métaphore, celle de l'éclair, qui frappe soudainement et violemment.

Bluff

Ce terme désignant une attitude trompeuse est bien entendu importé des jeux, et en particulier du poker. Il semblerait d'ailleurs que la première forme du poker ait porté le nom de *bluff*, vers 1840, alors que le terme de *poker* (voir ce mot) est plus récent d'au moins dix ans. Le mot anglais aurait d'abord été un verbe argotique, *to bluff* : "tromper".

Boulevard

Ce mot ne devrait pas figurer dans cette liste. Cependant, certains ont tenté de le faire dériver de *boule verd*, calque⁹ de l'anglais *bowling green*, désignant la surface engazonnée utilisée pour le jeu de boules (*bowls*).

Cette explication ne tient pas, vu que le terme est attesté dès le XIV^e, alors que le terme de *bowls*, en tant que désignant le jeu, ne date que de la fin du XV^e.

En réalité, le terme est d'origine flamande (*bolverc*, probablement "ouvrage en rondins"), et désigne d'abord un renforcement extérieur d'une muraille, puis un chemin établi au pied de celle-ci. Certaines villes fortifiées, comme Saint-Malo, ont encore un *boulevard* de ce type. On remarquera aussi la curieuse *Avenue du Boulevard*, à Bruxelles, dont on comprend mieux l'origine si l'on remarque qu'elle forme un angle de la seconde enceinte.

⁹ Un calque est une traduction respectant à la lettre les termes et la syntaxe d'une expression en langue étrangère.

Une preuve supplémentaire en est que le verbe *boulevardier*, aujourd'hui occasionnellement utilisé avec le sens de "flâner en ville", signifiait autrefois "établir une fortification".

Le sens moderne de "large voie urbaine" n'est pas universel en français. En pays d'Oc, on dit plutôt *cours*, comme le montre cet exemple de Stendhal : *J'ai quitté mon fiacre et me suis mis à errer dans les environs du magnifique Cours d'Aquitaine (nous appellerions ça à Paris boulevard d'Aquitaine)*.¹⁰

Le passage d'un sens à l'autre semble s'être produit lorsque l'on a oublié que les *boulevards* intérieurs de Paris (bien antérieurs aux *Maréchaux* qui, eux, suivent la grande enceinte) étaient construits sur l'emplacement d'une ancienne muraille.

Enfin, le *théâtre de boulevard* était la spécialité de plusieurs théâtres établis sur lesdits boulevards intérieurs. Le style comique correspondant est parfois dit *boulevardier*.

Bras de fer

Le nom de ce jeu de pure force est passé dans le langage courant pour désigner toute situation où les adversaires montrent leur force (en général leur résolution), le premier qui faiblit étant obligé de concéder à l'autre ce qu'il demande.

Autrefois, on avait *un bras de fer* là où on a aujourd'hui *une main de fer* (la volonté de faire plier l'adversaire).

¹⁰ *Mémoires d'un touriste*, t. 3, p. 8, cité par le TLFi.

BIBLIOGRAPHIE

BLOCH O. et von WARTBURG W., *Dictionnaire étymologique de la langue française*, P.U.F., 1996 (2^e édition).

GAGNIERE C. (s.l.d.), *Merveilles et secrets de la langue française*, Reader's Digest 2000.

Grand Larousse Universel, Larousse 1995.

LUIRO A., *Chess pieces*, <http://www.geocities.com/TimesSquare/Metro/9154/nap-pieces.htm>

Oxford English Dictionary, 2nd edition, Clarendon 1989.

RAT M., *Dictionnaire des locutions françaises*, Larousse, 1^e ed. 1957.

RAVAL L. et LEGUAY T., *500 jeux avec les mots*, Larousse 2004.

Trésor de la Langue Française informatisé, <http://atilf.atilf.fr/tlf.htm>

<http://www.celtnet.org.uk/miscellaneous/gwyddbwyll.html> (traditions celtiques)

Nos remerciements à Christophe Desagher pour ses précieuses suggestions.

Petit dictionnaire des jeux (1) C-E

Alain Gottcheiner
Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines
Université Libre de Bruxelles

Capot

On dit de quelqu'un qui a complètement loupé une action quelconque qu'il *est capot* ; l'origine en est-elle l'expression *être capot* utilisée dans divers jeux (en premier lieu au piquet) avec le sens de "ne faire aucun pli ou aucun point" ? (voir l'article *fanny*)

Ce serait plutôt la réciproque, le terme générique ayant été appliqué aux jeux, *capot* étant sans doute celui qui, de honte, doit aller se cacher sous sa cape ou son capuchon. Mais cette étymologie est contestée.

Une autre étymologie plausible rattache ce mot à *capoter*, au sens de "chavirer".

En tout cas, celle qui ferait provenir le mot *capot* de l'allemand *kaputt* (fichu), comme le suggère la pièce de Jean Canoles *La jument du Roi*, est clairement fantaisiste.

Il est probable que ce soit au contraire le mot allemand qui ait été emprunté au français.

Carabin

Ce mot a, pendant un temps, désigné celui qui, dans un jeu d'argent, ne joue que de petites sommes et de manière occasionnelle.

Le sens moderne d'"étudiant en médecine" n'en est pas un dérivé. Ces deux sens seraient séparément dérivés de celui de "éclaireur armé d'une carabine" ; d'une part, il n'intervient que de manière ponctuelle, tirant puis faisant retraite, d'où le sens ludique ; d'autre part, un apprenti chirurgien commettait beaucoup d'erreurs, parfois fatales, d'où la locution *carabin de saint Côme*¹¹, abrégée en *carabin*.

Les étymologies faisant dériver l'un et l'autre d'un terme provençal signifiant "fossoyeur" sont peu sûres.

Carambolage

Un mystère.

Il n'est pas difficile d'établir le lien métaphorique entre le choc de plusieurs véhicules et celui de trois boules de billard, si ce n'est que l'un est plus apprécié que l'autre.

Il n'est pas non plus difficile de faire remonter ce mot, dans son sens ludique, à *carambole*, l'ancien nom de la boule rouge du billard français.

Enfin, les dictionnaires nous disent que ce dernier est issu du nom indien (dans la langue marathe) d'un fruit exotique, le nom et la chose étant passés en Occident par

¹¹ Patron des médecins

l'intermédiaire des Portugais, un scénario étymologique classique.

Bien ! Alors, pourquoi a-t-on choisi de dénommer une sphère rouge par allusion à un fruit jaune foncé, qui est peut-être le moins sphérique de tous, avec sa forme en étoile ?

Nous accueillons avec bienveillance toute tentative d'explication.

Il peut y avoir eu confusion entre différentes plantes – cela arrive souvent, quand elles sont peu familières- mais nous n'en trouvons pas trace.

Carreau et autres noms de figures de cartes à jouer

Les noms des quatre "couleurs" sont assez transparents, quant on voit la forme des symboles utilisés et quand on pense à l'extrémité d'une arme d'hast et au carreau d'arbalète, avec sa section de forme caractéristique du symbole, ou mieux, au losange héraldique appelé *carreau*, souvent de couleur rouge.

Nous savons toutefois que ces noms ne sont pas très anciens. Dans les tarots (à jouer et divinatoires), les symboles étaient des *épées, coupes, deniers, bastons*.¹²

Ces noms et symboles se retrouvent encore aujourd'hui dans les jeux espagnols.

¹² voir par exemple :

<http://usf.bridge.free.fr/bridge/cartesajouer.html>

Comment interpréter ces modifications ?

Le passage de l'épée à la pointe de lance ne pose guère de problème.

Celui de la coupe au cœur non plus, vu l'apparence assez semblable de ces deux objets, vus de face.

Le passage du denier au carreau est certainement dû à l'existence, dans la France de la Renaissance, d'une pièce de monnaie carrée, le *carreau*.

Le plus intéressant est certainement celui du bâton ou gourdin au trèfle. Notre hypothèse est que le lien est d'origine anglo-irlandaise : cette couleur s'appelle en anglais *clubs*, soit "gourdins", et le lien pourrait être la croyance dans le fait que le trèfle (la plante) donne, par contact, une force particulière aux armes contondantes, comme le savent les joueurs de *Donjons et Dragons* qui ont un jour lancé le sort *Shillelagh*.

La locution *se garder* (ou *se tenir*) à *carreau* est assez mystérieuse, clairement reliée au proverbe rimé *Qui se garde à carreau n'est jamais capot* (voir l'article *capot*). En effet, on ne connaît pas de jeu de cartes où la couleur carreau prédominerait sur les autres au point de devoir être conservée en main en priorité. Mais il existe quelques attestations d'usages d'une autre "couleur", ou plusieurs, dans le même sens (voir le TLFi) et il est possible que la sélection du carreau ait été purement incidente.

Enfin, *rester sur le carreau*, c'est probablement rester allongé sur le sol, comme le joueur de paume qui, ayant raté la balle, s'est affalé sur le *carreau* (pavé) qui forme la surface de jeu.

Cartes sur table

Manière d'agir en dévoilant tous les éléments importants, avec une connotation de risque calculé.

Il s'agit évidemment d'une analogie avec certains jeux de cartes (comme le whist belge) où l'on accorde une surprime à celui qui ose jouer en montrant son jeu.

C'est plus fort que de jouer au bouchon

Cette expression faisant référence au *jeu du bouchon*, qui consiste à faire tomber en un endroit prédéfini un enjeu (petite monnaie) placé en équilibre sur un bouchon, serait sans doute oubliée aujourd'hui si elle n'était une des favorites du personnage de Séraphin Lampion, présent dans plusieurs albums de *Tintin*.

On comprendra évidemment "ce n'est pas un jeu d'enfant", et par extension "c'est étonnant".

C'est votre dernier mot ?

Cette locution bien connue, à l'origine plutôt sous forme affirmative, connaît un regain de popularité, par allusion à certains jeux télévisés, où l'animateur tente d'influencer le joueur en lui demandant s'il ne désire pas changer d'avis *in extremis*. Nous avons entendu cette expression utilisée par des examinateurs universitaires, avec exactement cette connotation.

Charlemagne (faire)

Charlemagne (souvent abrégé en *Charles*) est le nom usuel du Roi de cœur.

Faire Charlemagne, c'est se retirer en faisant valoir ses gains, par exemple revendre ses actions en bourse.

D'où la tentation de certains de lier l'un à l'autre, le joueur qui retourne le Roi de cœur gagnant une partie de lansquenet, un jeu de hasard simplissime où celui qui tire la carte la plus forte gagne.

Le problème est que le Roi de cœur n'était apparemment pas la carte maîtresse du jeu de lansquenet.

Les autres explications fournies¹³ ne sont guère plus convaincantes. Nous ne nous risquerons pas à en favoriser une.

Chou blanc (faire)

Il s'agit originellement d'un *coup blanc*, totalement improductif, dans certains jeux de quilles. Rien à voir, donc, avec le légume.

La prononciation systématique de *c* dur en début de mot comme *ch* est caractéristique des dialectes du centre de la France. L'expression serait d'origine berrichonne.

Blanc se dit dans de nombreuses expressions, comme synonyme de "vide, improductif", par exemple le québécois *blanche*, journée passée sans avoir rien vendu, ou le *tir à blanc*.

Couper dans le pont

Locution un peu vieillie signifiant "tomber dans un piège". Il semble que, dans cette expression, le *pont* soit l'espace laissé par un tricheur

¹³ une intéressante discussion peut être lue sur : <http://fr.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070410110911AAjkMBV>

entre deux cartes, de manière que l'adversaire peu méfiant *coupera* naturellement le paquet à cet endroit.

Dada et hobby

Le premier est une traduction approxi-mative de l'anglais *hobbyhorse*, "cheval de bois" ; le second en est une simple abréviation. Les deux mots ont acquis par extension le sens de "jouet préféré", puis de "marotte". Notons qu'à l'origine, une marotte est une image ou une figurine de la Vierge Marie, puis un jouet (poupée ou marionnette).

Le nom du mouvement *Dada* n'a aucun rapport avec ceci : les fondateurs insistent sur le fait que ce mot a été choisi au hasard et ne doit donc être compris avec aucune connotation.

Damer le pion (à)

Locution bien connue, signifiant "prendre le dessus (sur)". Elle semble clairement dérivée du jeu de dames, où l'on *dame* littéralement son pion au moment de la promotion.

Toutefois, il reste à expliquer comment est née la modification de point de vue, car aux dames, on dame son propre pion.

Décavé

La réserve de jetons d'un joueur de poker, de roulette,... est appelé sa *cave*. S'il n'a plus de jetons (ce qui peut signifier ou non la fin de la partie, selon les règles en vigueur), il est *décavé*.

D'où le sens plus général de *ruiné*.

On rencontre aussi occasionnellement *recavé* (qui a repris une cave complète) au sens de *requinqué*. Mais le mot est assez peu présent dans les dictionnaires usuels.

Apparemment, cet adjectif et le verbe pronominal correspondant *décaver* n'ont rien à voir avec l'adjectif *décavé* au sens de "décharné", et le verbe *se décaver*, "se décharner" ; ils viendraient de l'adjectif *cave*, au sens de "creux", lié au substantif *cave* et à *cavité*.

Reste à voir s'il y a un lien entre ces deux familles, par l'intermédiaire du verbe *caver*, "creuser", en moyen français, ou de l'italien *cavare*. Se *caver*, prendre une *cave* au sens du jeu, serait proprement creuser dans ses poches. Mais ceci n'est qu'une hypothèse.

Quant au *cave* que l'on dupe facilement tant qu'il ne se rebiffe pas, son origine est incertaine. Il pourrait s'agir du verbe argotique *caver*, "duper", dont on ne sait s'il est relié aux précédents.

Dessous des cartes

Toute information qui est destinée à rester cachée, comme l'identité des cartes en possession d'un autre joueur, et qui restent usuellement face contre table dans les jeux de casino.

Dix de der

Points marqués pour avoir remporté le dernier pli à la belote. Par allusion, élément qui vient se greffer sur une longue liste, comme le *bouquet* du feu d'artifice.

Voir aussi l'article *rebelote*.

Echec(s)

L'habitude de prévenir son adversaire par l'interjection *échec !*, puis le nom du jeu, n'est qu'un dérivé de la locution *échec et mat*. Celle-ci provient du persan *shah mat* "le Roi est mort" (le mot *mat* est de même étymologie que le mot *mort* : indo-européen m^{ort}).

Des mots de même origine désignent le jeu d'échecs dans de nombreuses langues (anglais *chess*, allemand *schach*, italien *scacco*, espagnol *jaque*, peu utilisé, mais aussi finnois *sakki*, basque *xake*¹⁴, ...). Certaines langues slaves et de l'ex-URSS utilisent la locution entière (russe *shakhmaty*¹⁵).

Curieusement, le persan a repris le nom de l'ancien jeu de *chaturanga* ("jeu des quatre membres", à l'origine des échecs) sous la forme *chatrang*, transmise à l'arabe, qui influence à son tour d'autres langues : malais, swahili, turc, mais aussi l'espagnol *ajedrez*, plus fréquent que son concurrent.

Plus originales sont les formes celtiques. Le gallois a repris *gwyddbwyll*, nom d'un jeu traditionnel de blocage de pions qui se jouait également sur un quadrillage 8x8, le gaélique irlandais *ficheall*, anciennement *fidchell*, un autre jeu traditionnel. Les deux termes, gallois et irlandais, signifient "savoir du bois".

Des allusions comparables au français *échec* = "revers" existent également à travers le vocabulaire international.

L'anglais, qui dispose au départ de deux mots (*chess*, le jeu et *check*, la situation), utilise occasionnellement *check* pour "revers" et *checkmate* comme superlatif de ce dernier, mais aussi *stalemate* ("pat") pour désigner une situation bloquée, en diplomatie ou en stratégie. L'allemand a *schachmatt* pour "épuisé" ,...

A noter que, malgré la ressemblance et le sens, le persan *mat* n'est pas relié à l'ibérique *matar*, tuer (d'où *matamore*, fanfaron qui prétend avoir combattu les Maures) ; ce dernier, comme l'adjectif *mat* au sens de "terne", vient d'un terme latin tardif *mattus* signifiant "imbibé" (latin classique *madidus*), puis "délavé, terne, abattu".

L'*échiquier* politique n'est rien d'autre qu'un lieu où s'élaborent des stratégies complexes.

Quant au *Chancelier de l'Echiquier*, il s'occupe du Trésor royal, surnommé l'*échiquier* parce que, au Moyen Age, et en particulier en Normandie, les comptes se faisaient sur une table tendue d'un drap à carreaux noirs et blancs.

En héraldique, un écu ou un meuble *échiqueté* est composé de carreaux dont l'un des éléments est un *métal* (blanc ou jaune = argent ou or) et l'autre une *couleur* (qui peut être le noir).

Un tel blason peut être appelé un *échiquier*. On peut en trouver un exemple sur le drapeau croate.

¹⁴ Prononcer "chaké"

¹⁵ "charhmateu"

On parlait aussi de tissu *échiqeté*, c'est-à-dire à carreaux, en particulier de plus de deux couleurs.

Enfin, le verbe *déchiqeter* n'est pas lié, comme on pourrait le croire, à *déchirer*, mais bien au précédent : *déchiqeter*, c'est à l'origine couper en petits morceaux.

Pour voir que le verbe *déchiqeter* est d'origine persane, il faut suivre un bien long chemin !