



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Jouer

Le carrom OU billard indien

De tout temps et dans toutes les civilisations, l'Homme a joué. Les jeux des tribus africaines, ceux des Esquimaux, les jeux intellectuels japonais, mexicains, indiens, etc., sont des passe-temps des plus fascinants et des plus remarquables inventés pour « procurer de la joie ». Ils constituent aussi le reflet de chaque civilisation. Cette nouvelle série de fiches vous entraîne à la découverte des jeux du monde. Pour commencer, direction l'Inde, avec le carrom !

Son histoire

• L'origine du carrom est mal connue mais ce fut l'un des jeux favoris en Inde, en Birmanie et au Yémen durant ces cent dernières années. Il est probable que les Égyptiens ou les Éthiopiens furent les premiers à pratiquer ce genre de billard de poche. En Inde, on y joue dès le plus jeune âge et le jeu devient rapidement une activité sociale brisant bien souvent la routine du quotidien. Avec plus de 22 millions de licen-

ciés, le carrom est le deuxième sport national après le cricket et c'est une véritable institution, au point d'apparaître aux programmes des activités sportives scolaires. Par contre, il faudra attendre les années 1960 pour voir arriver les premiers carroms en Europe et c'est seulement dans les années 1970 que le jeu va véritablement se développer avec des importations significatives et les premiers tournois à échelle européenne.

• Carom ou carrom ? Il faut savoir que les deux écritures sont très utilisées. L'ICF (International Carrom Federation) a choisi d'écrire « carrom » avec deux r.

Son plateau

- Une table de carrom ressemble à un mini-billard en bois, carré, avec des trous dans chaque coin. Pour le réaliser, il vous faut une planche de 60 x 60 cm (épaisseur : 1 cm), et quatre moulures en bois de 64 cm de longueur, 2 cm de largeur et 2 cm d'épaisseur.
- Commencer par tracer au crayon gras les deux diagonales qui se croisent en leur milieu. Tracer sur la planche dans chaque coin un arc de cercle de 5 cm de rayon. Scier les arcs puis polir au papier de verre.
- Placer le compas au milieu du tablier puis dessiner trois cercles concentriques : un premier de 3 cm de diamètre, un second de 15,5 cm et un dernier de 18 cm. Effacer les lignes diagonales qui sont dans les cercles centraux.
- Tracer deux carrés concentriques comme sur le schéma, le premier de 38 cm et le second de 45 cm de côté. Connecter les deux carrés avec deux lignes perpendiculaires à partir des coins du plus petit jusqu'aux bords du plus grand. Effacer les coins du plus grand carré.

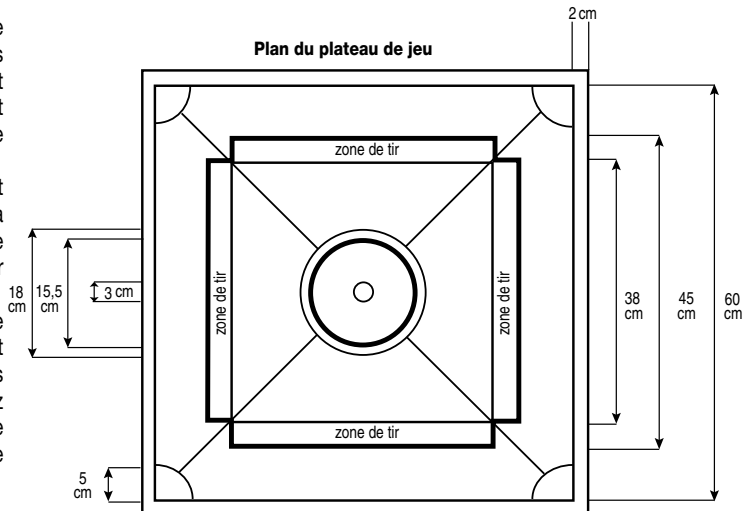


© Bernard Gagnon

- Repasser les lignes avec un feutre noir ou de la peinture. Les lignes qui forment le deuxième cercle et le bord du carré extérieur doivent être deux fois plus épaisses que les autres.

- Scier et coller les moulures tout autour du plateau, de manière à ce qu'elles dépassent sur la partie supérieure du plateau de jeu, pour former une bordure.

- À défaut de plateau, comme les enfants du Yemen qui jouent lorsqu'ils ont fini d'aider leurs parents au marché, vous pouvez dessiner les lignes de jeu à même le sol. Les pions peuvent alors être remplacés par des billes.



(retrouvez ce plan en téléchargement sur www.jdanimation.fr, rubrique Les Bonus du mois)

Ses règles

- Le carrom se joue à 2 ou 4 personnes. Chaque joueur ou chaque équipe dispose de neuf jetons noirs ou blancs. Une reine rouge et un palet en résine complètent le jeu. Dans le cas du jeu en équipe, les partenaires d'une même équipe se regardent face à face.

- Au début de la partie, tous les pions sont au centre du plateau : le pion rouge se trouve au milieu ; les autres pions l'entourent par un premier puis un deuxième cercle en alternant à chaque fois la couleur des pions.

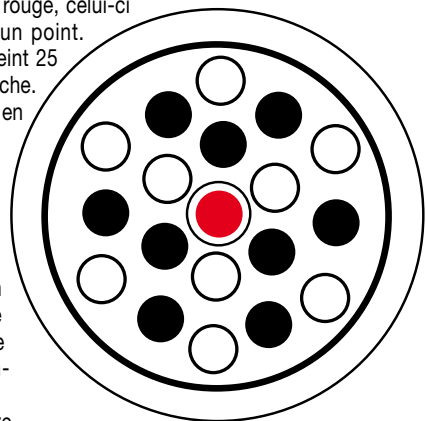
- La personne qui commence a les pions blancs. Le but est de rentrer tous les pions de même couleur dans les quatre trous situés aux coins du plateau de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet que l'on déplace dans la zone de tir située face à soi, le palet devant chevaucher les deux lignes parallèles. Il est possible de viser n'importe quel pion, les tirs en arrière sont autorisés, et le palet peut rebondir sur les bords du plateau avant de toucher un pion.

- Tant que le joueur rentre ses pions, il continue à jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner entre les deux lignes. Dès lors qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main. Si un pion sort du plateau de jeu, il est repositionné le plus près possible du cercle central.

- Le gagnant est le joueur qui a rentré tous ses pions le premier et son score sera déterminé par le nombre de pions qu'il reste à son adversaire sur le plateau de jeu. Chaque pion vaut 1 point sauf le pion rouge placé au centre du plateau qui en vaut 3, mais pour valider ce

score il faut encore mettre un pion de sa couleur dans le trou tout de suite après avoir mis le rouge. Si le vainqueur a collecté le pion rouge, il ajoute 3 points à son score ; si c'est le perdant qui a récolté le pion rouge, celui-ci ne lui rapporte aucun point. Le premier qui a atteint 25 points gagne la manche. Une partie se déroule en trois manches.

Situation de départ



Pénalités

- Si un joueur met le palet dans un trou, il doit ressortir un pion de sa couleur, que l'adversaire remplace dans la rosace centrale, et perd la main.

- Si un joueur rentre un pion de sa couleur plus le palet dans le même coup, il doit ressortir deux pions de sa couleur, remplacés par l'adversaire, et continue à jouer.

- Si un joueur rentre un pion de son adversaire, il perd la main sauf dans le cas où, dans le même coup, il a rentré un pion de l'adversaire et un pion de sa couleur.

Ressources

- **L'actualité du carrom en France :** <http://carrominfo.wordpress.com/>
- **La fédération française de carrom :** www.carrom.net
- **Et pour mieux comprendre le déroulement d'une partie, n'hésitez pas à rechercher des vidéos sur Internet, à l'aide des mots clés « vidéo » et « carrom ».**