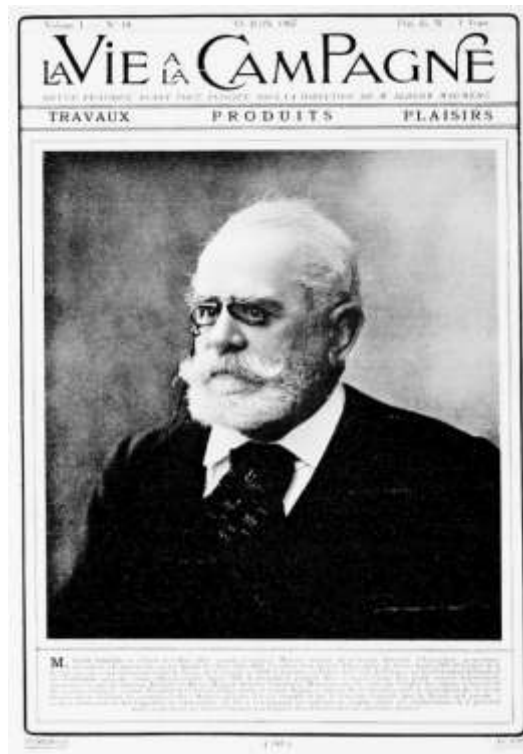




Le diabolo à la campagne et à la plage, 1907.



- Article extrait du Journal *La Vie à la campagne*:
- Histoire Chine (XVIe) Angleterre (1794) France (1810)
 - Evolutions 1810/1907
 - Matériaux et prix
 - Techniques (seul et à plusieurs)



Source : <http://gallica.bnf.fr/>



RÉSURRECTION D'UN JEU D'AUTREFOIS LE DIABOLO A LA CAMPAGNE ET A LA PLAGE

RIEN DE NOUVEAU SOUS LE SOLEIL — UN JEU D'ADRESSE NE PERD JAMAIS SES DROITS — AUTREFOIS, ON FAISAIT RONFLER LE DIABLO, AUJOURD'HUI, ON LE FAIT SAUTER — SAVOIR PRÉSENTER LA CORDE POUR LE RATTRAPER — ON PEUT JOUER A DEUX ET A PLUSIEURS — TRÈS AMUSANT PASSE-TEMPS POUR LES ENFANTS ET MÊME POUR LES GRANDES PERSONNES. SUR LES PELOUSES DU PARC COMME AU BORD DE LA MER.

CE JEU si amusant, et que je ne saurais trop recommander à mes jeunes Lecteurs et même aux grandes personnes, joué en ce moment d'une vogue si considérable qu'un vieux marchand de jouets me disait ne rien avoir vu de pareil depuis le succès des fameuses Questions sous l'Empire : Question romaine, etc. Aussi le Diabolo mérite-t-il quelques mots d'histoire, et je suis certain que vous serez contents de connaître les commencements lointains et les étapes successives ainsi que les perfectionnements de votre jeu favori.

DEUX SIÈCLES Son origine est chinoise ; un texte du XVI^e siècle en fait foi. On le trouve aussi dans l'Inde, la Corée et le Japon, depuis des époques reculées. Dans l'Extrême-Orient, c'était, et c'est encore, un instrument composé de deux gros morceaux de bambou, percés de trous et réunis par une tige. En donnant à cet appareil un mouvement rapide de rotation au moyen d'une corde glissant sur la tige qui relie les deux gros bambous, les marchands chinois produisaient un ronflement bruyant comme celui de deux toupies. Ce bruit leur sert à attirer l'attention de la clientèle. Il est à remarquer que les baguettes n'existent pas et que les cordes sont tenues directement à la main.

De la Chine, le Diabolo fut importé en Angleterre à la fin du XVIII^e siècle, vers 1794 environ. C'est, paraît-il, le diplomate anglais Lord Macartney, envoyé en mission pour ouvrir des relations commerciales avec l'Empire Chinois, — mission dans laquelle, du reste, il échoua complètement, — qui vit en Chine les petits marchands des rues se servir des « Diablos ». Il en apporta en Angleterre, où ils furent copiés et eurent un succès considérable ; les Anglais les firent ensuite connaître en France, en 1810. Ces petits instruments firent fureur chez nous sous ce même nom de *Diablos* pendant la Restauration. Mais ils furent ensuite peu à peu délaissés, puis bientôt oubliés.

A cette première apparition, vers 1810, le Diabolo était formé de deux boules creuses généralement en métal, quelquefois en bois, les unes cylindriques, quelques-unes aplaties, d'autres coniques. Sur les deux baguettes servant à manœuvrer la corde, l'une portait une fourche, ou un croissant sur lequel on amenait le Diabolo, après l'avoir fait évoluer sur la corde de différentes façons ou reposer sur les baguettes. Ce qu'on recherchait surtout, c'était le bruit assourdissant et les difficultés d'équilibre plutôt que le lancer. Actuellement, le contraire se produit : comme l'époque est plus sportive, l'appareil a été réduit de volume ; il a perdu ses facultés bruyantes peu recherchées ; mais plus robuste, mieux étudié et bien équilibré, il a gagné la possibilité de pouvoir être lancé en l'air et rattrapé au vol. Il est devenu jeu d'adresse et permet de jouer soit seul, soit à deux, trois et même quatre joueurs. On comprend facilement la vogue qu'il a pu si rapidement acquérir en devenant l'objet d'un nouvel exercice hygiénique, à la portée de toutes les forces et de tous les âges.

C'est encore en Angleterre que le Diabolo a été remis à la mode en ces derniers temps : il nous en arrive de nouveaux sous le nom de *Diabolo*. Comme les premiers Diabolos anglais portaient sur les boîtes ou sur les prospectus les mots *Diabolo Game*, ce qui signifie en anglais *Jeu du Diabolo*, le nom est resté, et, maintenant en France, on entend souvent parler du *Jeu du Diabolo Game*, ce qui fait sourire les personnes connaissant la langue anglaise.

COMMENT Le *Diabolo*, *Diabolo*, *Bon EST CONSTRUIT* *Diabolo*, etc., consiste essentiellement en deux cônes de cuivre, de fer-blanc, de bois, de celluloïd réunis par leurs pointes.

La base des cônes est entourée de bandes de caoutchouc pour amortir les chocs dans les chutes du Diabolo. Le point d'intersection des deux cônes est généralement en métal pour deux raisons : empêcher l'usure qui se produirait rapidement sur le bois ou le celluloïd, et ensuite faciliter le glissement de la corde, qui rencontre là une surface lisse et bien polie.

Je dois faire remarquer qu'un Diabolo bien fait doit être parfaitement équilibré. Sans cela, il aura toujours tendance à pencher du côté le plus lourd et, par suite, sera d'une manœuvre bien plus difficile et bien moins agréable.

Comme sur tous les articles en vogue, la concurrence se produit. A l'apparition, il fallait mettre de 4 à 6 francs pour avoir un jeu. Maintenant on en trouve à tous prix, depuis 95 centimes ; aussi je vous engage à bien voir, avant d'acheter, si l'instrument, quel qu'en soit le nom, est bien équilibré et si le point d'intersection des deux cônes est bien lisse pour assurer le glissement de la corde.

Comme le Diabolo ou Diabolo est creux, il est très léger, et, suivant la matière dont il est fabriqué, son poids varie de 80 à 250 grammes. Sa grandeur est également variable. Alors que les uns mesurent 11 centimètres de long avec un diamètre de 9 centimètres, d'autres n'ont que 7 centimètres de longueur avec un diamètre proportionné de 6 centimètres.

Le mouvement se donne au moyen d'une corde de soie d'environ 1 m. 30 de long, attachée aux extrémités de deux petits bâtonnets. Ces deux bâtonnets se font en bambou. Comme la corde pourrait fendre le bois, la tête de chaque bâtonnet doit être garnie d'une virole métallique, et, comme le bambou serait trop petit pour être tenu facilement à la main, il est emmanché dans une poignée plus grosse, également en bambou.

COMMENT Prenez en mains les **LE FAIRE SAUTER.** deux bâtonnets, et, pour jouer, commencez

par enlever le Diabolo, qui est par terre devant vous. Pour cela, tenant la main gauche à hauteur du coude, baissez la main droite, de façon à glisser la corde sous le Diabolo ; puis, levant la main droite, soulevez-le ; la main droite continuant à s'élever, le Diabolo, par suite de son poids, restera en place dans l'angle formé par la corde ; mais le passage de cette corde lui communiquera un mouvement de rotation, et, au fur et à mesure que cette rotation augmentera, l'équilibre se maintiendra de plus en plus facilement. Pour l'augmenter, il vous suffira, sans presque bouger la main gauche, de lever puis de baisser la main droite sans arrêt : la corde fait alors sur le Diabolo à peu près l'effet de la corde sur la toupie et, mieux encore, l'effet exact de la corde sur le moulin, qui, tiré puis lâché, fait tourner les ailes avec rapidité.

Ce qu'il vous faut observer avec soin, c'est tout en maintenant la main gauche à une hauteur à peu près constante et en élevant et abaissant continuellement la main droite, d'avancer ou de reculer l'une ou l'autre des deux mains, suivant l'inclinaison que prend le Diabolo, afin que la corde lui soit toujours bien perpendiculaire. Vous y arriverez facilement en veillant à ce que les deux baguettes aient la direction exacte du Diabolo pris dans son sens long.

Vous continuerez à imprimer le mouvement de rotation, puis vous chercherez à lancer le Diabolo pour le rattraper au moment de sa chute. Pour lancer, il vous suffit de rapprocher les deux mains ; le Diabolo continuant à tourner rapidement se trouve alors au fond de l'angle aigu formé par la corde. Si vous écartez brusquement les deux bras, les baguettes tendent la corde de soie, qui fait ressort, et projette en l'air le Diabolo, comme l'arc lance une flèche. Sans grand effort, le Diabolo est lancé de 5 à

10 mètres de haut ; mais, avec un peu d'entraînement et des poignets solides, il est possible d'atteindre des hauteurs de 30 à 40 mètres.

Si vous voulez lancer très haut, il faut augmenter le coup de ressort du départ que vous avez obtenu en écartant brusquement les bras, et vous obtiendrez cette augmentation de force en levant les bras en même temps que vous les écartez : Vous poussez ainsi le Diabolo en l'air, et cette poussée vient s'ajouter à celle produite par la brusque tension de la corde.

COMMENT LE Mais il ne suffit pas de lancer

RATTRAPER. le Diabolo, il faut le rattraper : rien n'est plus facile si vous avez un peu de coup d'œil. Au moment où vous l'avez projeté en l'air, suivez-le des yeux dans sa course, comme vous feriez pour une balle que vous voudriez rattraper, et, lorsque vous le voyez descendre, visez son centre avec l'extrémité de la baguette de la main droite : à sa chute, il tombe ainsi à cheval sur la corde, et immédiatement vous baissez et relevez la main droite sans arrêt comme précédemment ; vous lui continuez son mouvement giratoire, qu'il n'a pas interrompu en quittant la corde pendant son ascension. Voilà tout le secret d'un bon joueur.

Quand vous vous serez exercé pendant quelques jours, et que vous aurez acquis quelque habileté vous pourrez jouer à deux. Dans ce cas, vous lancez le Diabolo non pas verticalement au-dessus de vous, mais en côté, et c'est l'autre joueur qui doit le viser et le rattraper à l'extrémité de sa baguette de droite. A son tour, il vous le renvoie comme une balle, et l'adresse des deux joueurs consiste à ne pas le laisser tomber, le rattrapant, lui donnant de l'impulsion, le lançant pour le rattraper et lui donner le mouvement de rotation.

La position la plus facile dans ce cas pour les deux joueurs est d'être sur la même ligne, car, pour reprendre le Diabolo au vol, il faut que la corde soit perpendiculaire à son centre. C'est la condition vitale du Diabolo, qui a son impulsion et doit la recevoir à nouveau. Lorsque les joueurs ne sont pas en ligne, mais se trouvent en face l'un de l'autre, ils doivent se trouver pour recevoir le diablo convenablement par rapport à la corde. On y arrive, mais c'est plus difficile.

PARTIES PLUS Lorsque les joueurs sont **SAVANTES.** arrivés à être très experts et pour lancer loin, et pour

rattraper au vol, ils peuvent faire des parties plus compliquées. Dans ce cas, chaque joueur a son Diabolo et chacun d'eux le lance en même temps à son partenaire. Il y a donc un échange constant et un mouvement sans arrêt.

Les joueurs expérimentés peuvent aussi organiser des parties très intéressantes dans lesquelles on applique à peu près la règle du Tennis ; mais je recommande plus particulièrement la simple partie entre plusieurs joueurs qui échangent au vol leurs Diabolos.

Je serai très heureux si ces lignes peuvent amener quelques-uns de mes Lecteurs à essayer le jeu du Diabolo, car je suis certain qu'ils en seront contents. Quant à ceux qui le pratiquent déjà, ils ne pourront que se féliciter de voir les adeptes augmenter et les « bons diabolos » surgir de tous côtés. C'est un jeu qui remplira facilement les belles journées passées à la campagne et surtout à la plage. Les enfants trouveront en lui un exercice léger et sain, excellent pour le développement des bras. Les grandes personnes elles-mêmes condescendront de temps à autre à s'en servir. Elles reconnaîtront que ce n'est point un jeu péril et qu'il peut être, au contraire, un utile auxiliaire dans la recherche du repos de leur esprit et de l'oubli de leurs soucis.

Le Prestidigitateur ALBER.

