



Le diabolo, Jean Marbel, 1907.



Article extrait du *Journal de la jeunesse*:

- Mode épidémie
- Histoire (Lord Macartney)
- Chine : Kung Chung
- Concours club règles
- Médecine



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



LE DIABOLO

Lorsque, il y a quelques mois, on vit, pour la première fois, aux Tuileries, une fillette faire rouler une toupie de forme nouvelle sur un fil soutenu par deux bâtonnets, on s'émerveilla :

« Oh ! le joli jeu ! Qu'est-ce que c'est ? »

— C'est le *diabolo*. »

Le lendemain, il y avait dix joueurs et joueuses, le surlendemain, trente. Et, la mode s'emparant du diabolo, ce fut une épidémie qui gagna les Champs-Élysées, le Luxembourg, le Parc Monceau, les Buttes-Chaumont. Les marchands de jouets, ne suffisaient pas aux commandes. On attendait son tour, tout comme lorsqu'on achète un automobile de soixante chevaux. Mais les industriels, comprenant le parti à tirer de cet engouement, se mirent à fabriquer des diabolos par wagons, si bien qu'à l'heure qu'il est, il y a peut-être à Paris plus de ces instruments qu'il n'y eut jamais de polichinelles ou de poupées.

Les garçonnetts en chapeau de cuir, les petites filles aux longs cheveux bouclés, qui se montraient naguère si fiers de leur nouveau savoir-faire, se doutent-ils, tandis que leur toupie « ronfle » sur sa ficelle, que le diabolo est un jeu plus que centenaire ?

Leurs arrière-grand-mères, en robe empire ou en bouffante crinoline, ont fait, bien avant eux, tourner ce qu'on appelait alors le « diable ». Des estampes nous montrent des joueuses de diable au dix-huitième, voire au dix-septième siècle. Bien entendu on ne fabriquait pas alors de toupie en celluloïd, avec de petits « pneus » tout autour, mais il existait des modèles en bois fort ingénieux qu'on retrouve en certains de nos musées, des diables en métal peint, jusqu'en cristal, décorés, élégants, délicieux !

Durant les premières années de la Restauration, de 1812 à 1818, le diable sévit avec fureur. Ce fut alors une véritable rage. On y jouait partout, dans les salons où l'on fracassait les porcelaines et les bibelots ; dehors, aux Tuileries, aux Champs-Élysées où, non seulement les enfants, mais aussi les dames étaient occupés à faire tourner le diable.

Un prospectus d'un fabricant de jouets de l'époque montre les différentes manières de jouer « A la va comme je te pousse ; la Promenade ; l'Ascension à corde tendue ; Jean s'en va comme il est venu ; le grand Équilibre du Croissant ; le Chevalet ; le Terre à Terre, et enfin le Saut Périlleux », qui constitue le principal exercice de notre diabolo.

Une estampe intitulée *Le Goût du Jour* dit qu'au jeu du diable, « c'est la façon de faire qui est tout » :

On joue à ce jeu charmant
Lorsque l'on est aimable.
Vieillard, en vain s'y mettant,
Envoie tout, en murmurant,
Au diable, au diable !

Mais ce qui surprendra plus que tout nos jeunes

joueurs c'est que, dans les rues de Pékin ou de Canton, depuis que le monde est monde, le diabolo est le divertissement favori des petits Chinois de toute condition. Certains auteurs prétendent même que le diabolo fut importé en Angleterre, vers 1794 par un diplomate anglais, Lord Macartney, qui revenait de Chine.

Il semble pourtant qu'avant cette date, on ait connu, en France, le jeu du Diable.

Les jeunes Chinois nomment leur diable *K'ung-Chung*. C'est une toupie grossièrement découpée à la main dans le bois par des artisans qui la colorient ensuite en ocre, en bleu ou en rouge. Les roues qui terminent les deux cônes sont creuses, et des fentes y sont pratiquées d'où l'air, pendant la rotation, s'échappe en sifflant. Aussi rien n'est bruyant, paraît-il, comme une cour de récréation où une centaine d'enfants aux yeux en amandes et vêtus de belles robes brodées font siffler à l'envi leur *K'ung-Chung*.

On dit que l'adresse des petits Chinois à ce jeu est inimitable. Ils font tourner le *K'ung-Chung* derrière leur dos, le rattrapent en sautant par-dessus, le reçoivent sur une baguette, voire au bout du pied.

Chez nous le diabolo, adopté par les grandes personnes, a bien vite passé, du domaine du jeu, dans celui du sport. On a imaginé des coups nouveaux, établi des règles, rédigé un code du diabolo.

Le faire rouler est une chose qui ne s'explique guère, pas plus qu'on n'explique comment il faut faire pour monter à bicyclette : c'est une question



Le diabolo.

d'adresse et de doigté. Toutefois l'on peut mettre en règle que quand la toupie penche en arrière vous devez avancer un peu le bâton droit, et que vous devez retirer au contraire vers vous ce même bâton quand la toupie penche en avant.

Le second stade de l'apprentissage consiste à lancer le diabololo, ce qui n'est rien, et à le rattraper, ce qui est plus difficile. Pour le recevoir, le procédé le plus simple est de le viser, dans sa chute, avec la pointe de la baguette droite.

Lorsqu'on en est arrivé là, on peut alors commencer à jouer à deux personnes. L'élan de la toupie étant donné dans un plan parallèle à la face du corps, pour jouer à deux il faut se placer non pas l'un devant l'autre, mais l'un à côté de l'autre, à une distance qui augmente à mesure qu'on devient plus habile. Étant donné que la toupie, lancée et rattrapée doit toujours rouler dans le même sens, seuls un droitier et un gaucher peuvent véritablement jouer face à face.

Tels sont les premiers principes du diabololo. Il faut y ajouter toutes les variations, toutes les fantaisies que suggère à chacun son adresse : recevoir la toupie sur sa baguette, ou bien, les baguettes étant réunies par un fil à leurs deux extrémités, lancer la toupie avec le fil du dessus et la recevoir sur le fil du dessous, reprendre la toupie en arrière, la recevoir au ras du sol, etc.

Pour jouer à deux, on trace d'ordinaire trois carrés. Dans celui de droite et celui de gauche prennent place les joueurs. Dans celui du milieu, le diabololo ne doit jamais tomber. La partie se compte comme au tennis, en 15, 30, 40, avantages et jeu.

Tout récemment se sont fondés à Paris des clubs de « biabolistes ». Ils sont déjà cinq ou six qui ont

choisi des noms appropriés : le Diabololo-Club, le Cambo-Club, le Rockett-Club, le D-wil-Club, le Club enfin du jeu du Diable. On y fait de grandes parties à quatre sur des « lawn » spécialement aménagés.

L'un de ces cercles a même donné, il y a quelques semaines, un grand tournoi dont le programme était des plus attrayants :

Championnat du monde simple ;

Championnat de France simple ;

Concours de lancement en hauteur ;

Concours de lancement en longueur ;

Concours de grâces pour dames ;

Concours d'enfants ;

Concours de spi-roball ;

Attractions diverses.

Assurément nos aïeules n'avaient pas prévu le « Champion du monde de diabololo » !

Ajoutons, pour finir, que, de l'avis des médecins, le diabololo est un exercice des plus salutaires lorsque, bien entendu, on n'en abuse point. Le mouvement des bras qui s'ouvrent et se ferment fait bomber la cage thoracique et apprend à l'enfant à respirer plus largement, surtout dans les coups de revers où le corps se plie en arrière.

Au moral, comme tous les jeux d'adresse, il est de ceux qui, en fixant l'attention, en donnant au coup d'œil plus de précision, en développant le sang-froid, contribuent à affermir et perfectionner le caractère.

C'est au total un jeu excellent, un gracieux exercice, un sport passionnant qu'on ne saurait trop recommander aux jeunes gens — s'il en reste — qui ne pratiquent pas le diabololo.

JEAN MARBEL.



Le diabololo sous la Restauration, d'après une gravure du temps.



INFORMATIONS SPORTIVES

On pourrait croire que le jeu du diable est un exercice ordinaire, à la portée de tous. C'est une profonde erreur; le jeu du diable de même que le cricket et le tennis, constitue, au contraire, un sport extrêmement difficile à pratiquer.

Il faut, pour arriver à atteindre un résultat, s'entraîner journellement, et, de plus, du coup d'œil, du sang-froid, être en un mot, d'une adresse extraordinaire.

Tout le monde, maintenant, pratique le jeu du diable, à un point que le Préfet de Police a dû réglementer d'une façon spéciale la pratique de ce sport dans les rues, les avenues et les jardins publics. Grand nombre d'enfants et de sportsmen sont parvenus à des résultats merveilleux; il existe maintenant des équipes réellement formidables, on voit maintenant beaucoup de dames et d'enfants sachant se servir gracieusement de cet ingénieux appareil, et c'est un peu pour permettre à tous ces sportsmen enragés de se préparer d'une façon définitive que le journal *l'Auto*, qui préparait un tournoi, a dû remettre plusieurs fois ce concours, tant attendu et tant réclamé par les amateurs de diabolo.

Le programme de la fête exécuté dimanche dernier comprenait :

1. Championnat du monde simple. 2. Championnat de France simple. 3. Concours de lancement en hauteur. 4. Concours de lancement en longueur. 5. Concours d'enfants. 6. Coupe de fantaisie; le tout sous le règlement du jeu du diable. Le Comité du Diabolo Club s'est occupé de la question.

Le terrain a 45 mètres de long sur 15 mètres large; il est séparé en trois carrés égaux.

Dans les carrés placés aux extrémités du terrain se tiennent les adversaires; le carré du milieu est neutre.

Chaque camp comprend trois joueurs :

Un avant-droit, un avant-gauche, un arrière.

Le service est fait par un des avants qui engage le jeu en livrant à l'arrière du camp adverse.

Il y a faute :

Chaque fois que le diable retombe dans le carré neutre ou qu'il retombe en dehors des limites du camp adverse;

Chaque fois qu'un joueur d'un coup manque le diable et que ce dernier retombe dans les limites de son camp.

Les parties se disputent en 20, 30, 40 ou 60 points.

Les règles du diable-tennis sont les mêmes que celles du tennis; les courts sont semblables. Suivant que l'on joue à deux ou à quatre joueurs, on se sert au court simple ou au court double.

La hauteur du filet est portée à 1^m.65.

Le service se fait comme au tennis à cette exception près que le joueur ayant à servir doit toujours le faire dans le carré du fond.

Le diable doit toujours être repris à la volée.

La fête, fort bien organisée, a brillamment réussi.

Le nombre des engagements avait obligé les organisateurs à faire disputer les éliminatoires du Championnat simple le matin même, si bien que cette seule épreuve, qui avait réuni 76 concurrents, a donné lieu à plus de 70 matches.

Le troisième tour des éliminatoires et les finales se sont disputés l'après-midi: le triomphateur fut Rouxel, qui remporta également le Championnat du saut en hauteur, parvenant à lancer à environ 43 mètres (6 s. 1/3).

Le concours d'enfants est revenu à M^{lle} Louise Maubailly et à M^{lle} Suzanne Jeandet, qui précédaient M^{lle} Germaine Modé.

Tous ces concours ont été fort intéressants, mais le déchet fut grand néanmoins. Beaucoup de concurrents se plaignaient de leurs appareils; d'autres discutaient les décisions de l'arbitre et la finale du Championnat, qui devait se disputer entre Rouxel et Guichardot, donna lieu à un petit incident. Ces deux joueurs se servent de jeux du diable de marques différentes. Rouxel joue avec un appareil en feutre, Guichardot avec un appareil en aluminium garni de caoutchouc. Les deux concurrents demandèrent à tirer au sort le choix de l'appareil; le sort favorisa M. Rouxel et Guichardot déclara forfait.

Tout se passa néanmoins dans l'ordre le plus parfait; le spectacle fut complet par la belle démonstration faite par les frères Philippart. La partie disputée par ces deux virtuoses valait à elle seule le déplacement.

Résultats : Championnat simple.

Finale - Rouxel, vainqueur de M. Guichardot qui déclare forfait.

76 concurrents.

Concours d'enfants.

1. Louise Maubailly, Suzanne Jeandet, *deatheat*, 42 points; 5. Germaine Modé, 41 p.; 4. Gaston Lallier, 40 p., Georges André, 40 p., Paulette Gavard, 40 p.; 7. Rollande de Willelich, 39 p.; Marcel Colard, 39 p.; 9. Yvonne Texier, 38 p.; 10. Paul Famel, 37 points.

24 concurrents.

