

*Qu'est-ce que ia vie ?*

*C'est l'éclat d'une luciole dans la nuit.*

*C'est le souffle d'un bison en hiver.*

*C'est la petite ombre qui court dans l'herbe et qui se perd au couchant.*

**Crowfoot, de la tribu des Pieds Noirs, 1890**

## L'Indien

est empli de compassion et d'amour pour la nature. Il aime la terre et toutes les choses de la terre, et son attachement grandit avec l'âge. Les vieillards se s'asseoient jamais sur le sol sans le sentiment de s'approcher des forces maternelles. La terre est douce sous la peau et ils aiment ôter leurs mocassins et marcher pieds nus sur la terre sacrée. Le sol apaise, fortifie, lave et guérit.

C'est pour cette raison que les vieux indiens se tiennent à même le sol plutôt que de rester séparés des forces de la vie. S'asseoir ou s'allonger leur permet de penser plus profondément, de sentir plus vivement; ils contemplant ainsi avec une plus grande clarté les mystères de la vie et se sentent plus proches de toutes les forces vivantes qui les entourent. Ces relations qu'ils entretiennent avec tous les êtres sur la terre, dans le ciel et au fond des rivières, leur donne un sentiment de fraternité avec les oiseaux et les animaux qui leur gardent leur confiance. La familiarité est parfois si grande que, tels des frères, ils parlent le même langage. Le vieil indien est un sage. Il sait que le coeur de l'homme éloigné de la nature devient dur. Il sait que l'oubli du respect dû à ce qui pousse et à ce qui vit, amène également à ne plus respecter l'homme. Ainsi maintient-il les jeunes gens sous la douce influence de la nature.

**Standing Bear, chef Sioux, 1898**

**Regardez**, mes frères, le printemps est venu;  
la terre a reçu les baisers du soleil  
et nous verrons bientôt les fruits de cet amour !

**Chaque graine** est éveillée  
et de même tout animal est en vie.

**C'est à ce pouvoir** mystérieux que nous devons notre existence  
et que nous concédons à nos voisins, même aux animaux,  
le même droit d'habiter la terre.

**Sitting Bull, guerrier Sioux, 1877**

*Mon coeur est une pierre : il est lourd de tristesse pour mon peuple; il se glace à l'idée qu'aucun traité ne maintiendra les blancs hors de nos terres... Mais mon coeur est ferme dans sa résolution de résister aussi longtemps que je respirerai. Aujourd'hui, nous sommes faibles et beaucoup d'entre nous ont peur. Mais écoutez-moi : une baguette seule se brise, mais un faisceau de baguettes résiste. Un jour, j'étreindrai mes frères d'autres tribus, je les serrerai en un faisceau et, ensemble, nous reprendrons notre pays aux blancs.*

**Tecumseh, chef Shawnee, 1795**

**Textes tirés du très beau livre**

**PIEDS NUS SUR LA TERRE SACRÉE - Edition DENOEL, 1974**

A l'arrivée de Christophe Colomb, en 1492, les 600 tribus d'Amérique du Nord comptaient entre 800.000 et un million d'Indiens. Massacrés par les blancs, ce chiffre tomba à 250.000 au début des années 1900. Cela revient à dire que vraisemblablement **70 % des tribus indiennes furent exterminés par les blancs ou les conséquences de leur arrivée.**

# POW WOW

## la grande fête de la danse

Six indiens dansent dans le jeu Pow Wow. Ils dansent autour du grand tipi de leur tribu. Leurs pas sont cependant guidés par les joueurs de ce jeu. Souvent en avant, au rythme envoûtant des tambours, parfois en arrière.

Chaque indien est représenté par une carte particulière. Durant le jeu, ces cartes passent de main en main, de joueur en joueur.

La partie s'achève dès qu'un indien parvient sur la dernière case, ayant ainsi accompli un tour complet du tipi. Le joueur qui détient à ce moment précis la carte de cet indien, gagne le jeu.

### MATERIEL

plan souple, 6 indiens, 12 cartes dont 6 Pow wow et 6 indiens, 6 dés et un tas de pierres.

### PRESENTATION DU PLAN

Le plan de jeu se compose de deux parties : le tipi central et le parcours extérieur.

Le tipi central et ses cinq couloirs triangulaires sert à déplacer les cinq pierres de progression. En début de partie, elles seront placées sur le sommet du tipi, dans la zone foncée, chacune d'elles au début d'un couloir. Le parcours extérieur fait le tour du tipi. C'est sur ses cases que se déplacent les indiens. Le début de ce parcours est marqué d'une flèche sur laquelle on dépose les six indiens en début de jeu. La case d'arrivée est marquée d'un double trait. En chemin, certaines cases sont marquées du symbole  *Pierre*  ou de celui des  *mocassins* .

### PREPARATION

- Pow Wow se joue normalement avec un minimum de 3 joueurs. Une variante permet cependant à deux joueurs de s'y mesurer. Quel que soit le nombre de joueurs, Les six indiens sont toujours placés sur la case de départ (sur la flèche).
- Le nombre de dés dont on a besoin est égal au nombre de joueurs qui participent à la partie.  *Par exemple, 4 dés pour 4 joueurs.*
- Pour les cartes, on suit la répartition suivante :
  - 3 joueurs : les 6 cartes indiens + 0 carte pow wow;
  - 4 joueurs : les 6 cartes indiens + 2 cartes pow wow;
  - 5 joueurs : les 6 cartes indiens + 4 cartes pow wow;
  - 6 joueurs : les 6 cartes indiens + 6 cartes pow wow.
- Cinq pierres (n'importe lesquelles) sont placées sur les cinq zones, au sommet du tipi. Pour les distinguer des autres pierres - qui leur sont semblables -, nous les appellerons  *pierres de progression* .
- Le reste de pierres est mis en tas, à côté du plan de jeu. Nous les appellerons  *pierres des prédiction* .

### DEROULEMENT

Les cartes sont bien mélangées et chaque joueur en reçoit 2 qu'il tient cachées au regard des autres. On désigne le premier lanceur de dés; puis, durant les rounds suivants, chacun recevra ce rôle à tour de rôle.

Chaque round se déroule en deux temps :

1. - lancer des dés par celui dont c'est le tour; choix d'un dé par chaque joueur.
2. - Déplacement par chaque joueur d'un pierre de progression; puis progression ou recul de certains indiens.

#### 1. LANCER LES DES

Chaque round commence par un lancé de tous les dés. A tour de rôle, les joueurs seront responsables de cette fonction.

Celui qui a lancé, est le premier à pouvoir choisir parmi les dés celui qu'il préfère. Il le pose devant lui, sans en changer la face. Successivement, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs font aussi leur choix. Seul le dernier joueur doit se contenter du dernier dé.

#### 2. DEPLACEMENT

Le premier à pouvoir déplacer un indien est celui qui a lancé les dés. Les autres suivront, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour, a un double rôle :

- a) déplacer une  *pierre de progression*

b) déplacer l'indien de la couleur de son dé d'autant de cases que le nombre désigné par cette pierre de progression.

### Les pierres de progression

Le tipi est divisé en cinq triangles que nous appelons **5 couloirs**. Un couloir commence au centre du tipi par une case foncée. **Un couloir est constitué de 6 cases**, de plus en plus larges, alternant le clair et l'obscur. La dernière case de chaque couloir est sur le bas du tipi. Un joueur dont c'est le tour, doit faire progresser une des cinq pierres de progression d'une case en avant dans son couloir. Il peut choisir celle qui l'intéresse le plus, sachant que le nombre atteint par la pierre représente le nombre de cases à avancer pour l'indien de son dé.

*Exemple* : Jean est le lanceur de dés. Il est donc le premier à pouvoir choisir un dé... et il sera le premier à déplacer un indien. Supposons qu'il choisit le dé rouge. Quand vient son tour, il déplace une des cinq pierres de progression d'une case. Il prend, par exemple, la pierre qui se trouve sur le 2 de droite et l'amène sur le 4. En conséquence, il doit déplacer l'indien rouge de 4 cases.

Quand une pierre de progression parvient sur la dernière case d'un couloir (en bas ou en haut), elle ne peut plus être bougée... tant que les 4 autres pierres ne sont, elles aussi, arrivées en bout de couloir. Elle rapart ensuite dans l'autre sens, vers le sommet du tipi.

### Progression des indiens

Normalement, les indiens progressent vers la fin du circuit, d'autant de cases que de points indiqués par la pierre de progression qui vient d'être déplacée.

Si, cependant, la pierre de progression arrive sur une case foncée, le joueur peut choisir d'avancer ou de reculer son indien. Un indien ne peut jamais reculer au-delà de la case de départ. Si le nombre de cases à reculer est supérieur à celles qui sont disponibles pour rejoindre la case de départ, l'indien ne peut pas être reculé !

- Plusieurs indiens peuvent se trouver sur une même case.
- Un joueur avance l'indien de la couleur indiquée par le dé qu'il a choisi, égal qu'il en détienne la carte en main ou non.
- Il est possible qu'un même indien soit avancé par plusieurs joueurs durant le même round.

Quand chaque joueur a fait progresser l'indien désigné par son dé, un nouveau round commence et le joueur suivant lance les dés.

*Exemple* : Le lanceur de dés obtient sur les 4 dés vert, vert, rouge et jaune. Le lanceur choisit le premier le dé jaune. Les deux suivants choisissent successivement vert et rouge; le dernier joueur doit se contenter du vert. Durant ce round, le vert progressera donc deux fois, les rouge et jaune une fois; tandis que les autres indiens resteront stationnaires.

## CASES SPECIALES

### les cases mocassins

Quand un indien finit sa progression sur une des trois cases **mocassins**, le joueur qui l'a déplacé peut (mais n'est pas obligé) faire un échange de cartes avec un autre joueur. Il choisit une de ses deux cartes et la pose, face cachée, sur la table. Il désigne ensuite un joueur et pêche chez ce dernier, à l'aveuglette, une de ses deux cartes. Le joueur volé reçoit en échange la carte posée sur la table. Les cases **mocassins** sont naturellement très intéressantes quand on constate qu'un indien pourrait gagner et que c'est un adversaire qui en possède vraisemblablement la carte !

### les cases pierres

Quand un indien finit sa progression sur une des 4 cases **pierres**, il reçoit du tas de pierres qu'on a préparé à côté du plan de jeu, une **pierre de prédiction**. Cette pierre est un cadeau et pourra être utilisée dès le tour suivant.

Une **pierre de prédiction** permet à un joueur

- soit de relancer le dé qu'il a choisi **avant** de déplacer une pierre de progression. S'il est en possession de plusieurs pierres de prédiction, il peut relancer le dé autant de fois que de pierres en sa possession. Toute pierre de prédiction utilisée retourne sur le tas.

C'est donc une possibilité pour les joueurs d'améliorer leur dé... quand ils espèrent obtenir une meilleure face !

*exemple* : Pierre a hérité du dé vert. Cette couleur ne l'intéresse pas car il possède les cartes rouge et jaune. Il est justement en possession de deux pierres de prédiction. Avant avoir fait bouger une des pierres de progression, il relance le dé et rend une pierre de prédiction au tas. Pas de chance, le dé tombe à nouveau tombé la face verte. Pierre décide de sacrifier sa seconde pierre de prédiction et lance une seconde fois le dé. Il obtient rouge. Il a eu de la chance... puisqu'ainsi, il pourra déplacer l'indien rouge autour du tipi.

- soit de procéder à un échange de cartes (comme expliqué pour les cases **mocassins**) puis de jouer normalement. Dans ce cas aussi, la pierre de prédiction retourne dans la boîte.

## FIN DE JEU

Dès qu'un indien parvient sur la dernière case du circuit (celle qui est barrée par une double branche), le jeu s'arrête et celui qui détient la carte de cet indien, gagne la partie. Il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre juste pour parvenir sur cette case.

## VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Si vous désirez jouer à deux, utilisez aussi les 6 cartes indiens en créant un tas neutre de deux qui est posé, faces cachées, sur la table. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus... mais seuls deux dés sont utilisés. Des échanges (cases mocassins) sont possibles avec le tas neutre. Il est cependant possible, dans ce cas, que le vainqueur ne soit aucun des deux joueurs.

## QUELQUES CONSEILS

1. Le bluff et la discrétion sont des ingrédients importants pour jouer à Pow Wow. Il est évident que si vous privilégiez sans cesse le même indien, les autres déduiront que vous êtes en possession de sa carte. Equilibrez donc bien votre générosité pour ne pas attirer l'attention !
2. Remplacez les cailloux de progression par des objets plus petits (boutons ou autres pions) : c'est beaucoup plus confortable.
3. Dans le cas de 4, 5 ou 6 joueurs, si vous détenez 2 cartes pow wow, il vous est naturellement impossible de gagner. Dépêchez-vous donc de rejoindre une case *mocassins* pour changer votre jeu en pêchant chez les autres.
4. Contenez également vos expressions de visage : elles sont d'habitude source de renseignements pour les autres !

## Un jeu découvert et traduit par

**Vous devez enseigner à vos enfants que la terre, sous leurs pieds, est faite des cendres de nos grands-parents. Afin qu'ils la respectent, dites à vos enfants que la terre est riche de la vie de notre peuple. Dites-leur que la terre est notre mère. Tout ce qui arrive à la terre, arrive aux fils de la terre. Lorsque les hommes crachent sur la terre, ils crachent sur eux-mêmes. Nous le savons : la terre n'appartient pas à l'homme, c'est l'homme qui appartient à la terre.**

**L'homme n'a pas tissé la toile de sa vie, il n'est qu'un fil du tissu. Tout ce qu'il fait à la toile, il le fait à lui-même.**

*Fils de la Terre, Chef indien Seattle*

## Bibliographie

- Pour la terre - Déclaration du chef Seattle des Duwamish  
Ed Vif Argent Coll. Paroles essentielles
- Paroles Indiennes, Ed Albin Michel. Coll Carnets de sagesse
- Pieds Nus sur la terre Indienne, recueil de textes, Ed DENOEL
- Tirawa et le mangeur de nuages, Album. Ed Milan.
- Les trois calumets, Album, Ed du Seuil
- Sur la Piste des Indiens, Ed Gallimard, Documentaire, Coll Les yeux de la découverte.
- Petit Nuage, Ed Casterman, roman (8 ans et +)

## CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76 à 1060 BRUXELLES tél. (00.32) 2/537.83.92