

**COLLOQUE DES ENFANTS AU
MUSEE D'AQUITAINE
2006**

Thème d'étude : le Moyen Âge
en lien avec l'exposition « Gratia Dei, les chemins du Moyen Âge »

❖ **Classe de CM1 de Madame Contrefois, école Paul Bert, Bordeaux : Jeux et divertissements au Moyen Âge**

- Au Moyen Age, certaines activités physiques ou divertissements sont réservés aux nobles, comme :
 - Les tournois
 - La joute
 - Le tir à l'arc
 - La chasse
- Cependant de nombreux jeux peuvent être pratiqués par tous, comme :
 - Le jeu de soule
 - Le jeu de paume
 - Le jeu de quilles
 - Le jeu de dés
 - La merelle
 - Les jeux d'échecs
- Les enfants ont, eux aussi, leurs jeux, qui sont d'ailleurs encore pratiqués aujourd'hui :
 - Les cerceaux
 - Les osselets
 - La poupée
 - Colin Maillard
 - Les jeux de ballon
 - Le jonglage
 - La marelle
- Mais la vie au Moyen Age est aussi réglée par beaucoup de fêtes :
Il existe plus de 100 fêtes par an.
On trouve :
 - Le carnaval
 - Les fêtes païennes
 - L'arbre de mai
 - Les banquets
- La musique et la danse sont très présentes au cours de ces fêtes.
- Il existait de nombreux troubadours. Qui étaient-ils ?
- Et les divertissements étaient aussi animés par :
 - Les fous
 - Les troupes de théâtre

Les tournois

Le tournoi est certainement le sport qui symbolise le mieux le Moyen Age. Les tournois apparaissent au XI siècle avec le développement de la cavalerie.

Il s'agit d'un affrontement en rase campagne entre deux groupes de chevaliers identifiés par les armoiries, qui s'efforcent de battre leurs adversaires et leurs chevaux.

Ce sport est inspiré de vraies batailles, qu'il imite.

Sans être de véritables combats, les tournois sont tout de même très violents. Le but est de s'entraîner à la guerre.

Ce sont des compétitions où les chevaliers rivalisent de courage et de talent pour la gloire de vaincre, mais aussi pour une récompense matérielle : les chevaux pris pendant le tournoi appartiennent au vainqueur et les chevaliers faits prisonniers sont libérés contre une rançon.

La joute

La joute oppose seulement deux cavaliers qui se rencontrent en un choc unique.

Ils galopent dans un sens inverse de chaque côté d'une barrière, la lance en avant.

Où le cavalier ébranlé est désarçonné, ou bien la lance vole en morceaux.

Même avec les lances légères ou en bois l'ébranlement est terrible.

Les jouteurs mis à pied :

Dans certaines joutes du XIII siècle, les chevaliers, après avoir brisé leur lance, mettaient pied à terre pour continuer à l'épée et, dès le XV siècle, on vit le combat à pied gagner en popularité.

A l'extérieur des lices, des hommes en armes se tenaient prêts à les séparer si nécessaire.

Les protagonistes commençaient généralement par lancer le javelot avant de saisir l'épée, puis la hache, et la pique.

Le grand arc, le tir à l'arc et le tir à l'arbalète

Le grand arc, fait d'un morceau d'if de la taille de l'archer, avait des coches en corne pour faire passer à ses extrémités le chanvre (plante que l'on cultive pour sa tige, qui fournit une fibre textile) de la corde d'arc.

Certains, très puissants, nécessitaient une traction de 36 kg.

Les noms des flèches utilisés pour l'arc sont :

Le fragment de fût

Le fer à usage multiple

Le passadoux

Le fer large et le barbillon

Le tir à l'arbalète et le tir à l'arc étaient recommandés par les souverains pour pouvoir disposer de troupes efficaces.

Les sociétés de tir dans les villes et les villages français bénéficiaient ainsi d'un certain nombre d'avantages (exemption d'impôts, ..).

Au champ de tir, la force requise pour bander l'arc ainsi que la précision du tir, demandait un entraînement constant.

Les archers anglais du 14^{ème} siècle s'entraînaient au champ de tir sur des cibles fichées sur des buttes de terre.

Les grands arcs pouvaient atteindre une cible à plus de 100 mètres.

Première série de tir :

L'ordre de tir de chaque joueur est fixé par triage au sort.

Le premier joueur choisit la distance de tir.

Séries de tir suivantes :

Il revient au joueur ayant le plus grand nombre de points à l'issue de la série précédente de commencer le tir.

L'ordre de tir est déterminé par le nombre décroissant de points.

En cas d'égalité de points, l'ordre de la série précédente prévaut.

Le joueur ayant le plus petit nombre de points fixes a, quant à lui, une nouvelle distance de tir.

La stratégie :

Afin d'éprouver les capacités de tir de ses concurrents, le joueur totalisant le plus petit nombre de points est en droit de fixer de grandes distances de tir.

Il a été observé des distances de tir pouvant atteindre 40 à 45 mètres.

La chasse

La chasse est le loisir principal des nobles.

Elle est à la fois un entraînement sportif et un jeu d'adresse.

Les rois et les nobles chassent souvent autour de leur château.

Ils pratiquent deux sortes de chasse très différentes :

La chasse au vol est à la préférence des dames.

On la pratique à l'aide d'un faucon, d'un épervier ou d'un gerfaut.

Qu'est-ce que la fauconnerie ?

C'est l'art de chasser au moyen des faucons dressés spécialement pour rapporter du petit gibier.

Comment dressait-on les faucons ?

Le faucon sait que, s'il veut manger, il doit obéir à son maître.

On lui met un capuchon sur les yeux au début du dressage. L'oiseau sans capuchon est tenu en laisse et s'élance sur la nourriture qu'on lui jette en l'air.

Une fois le faucon bien dressé, il n'a plus besoin de laisse. Il attaque les petits oiseaux puis revient vers son maître.

La chasse à courre est réservée aux seigneurs. Elle se fait à cheval à l'aide d'une meute de chiens. Elle exige de la part du chasseur de l'endurance et du courage, mais également de la réflexion pour pouvoir déjouer les ruses de l'animal. Elle demande beaucoup d'argent. Les chasses à courre ont lieu dans les vastes forêts royales de Vincennes et de Compiègne.

Que chassaient-ils ?

Ils chassaient le cerf, le sanglier, le loup, le daim, le lapin, des oiseaux, des ours, le renard, le chevreuil...

Les lapins et les oiseaux ne sont pas chassés à courre.

Le jeu de soule

La soule ou la choule : c'est l'ancêtre de notre football actuel et probablement aussi du rugby et du hockey. C'est le jeu populaire par excellence.

Le plus souvent il oppose deux paroisses. A l'occasion d'une fête, chacun des deux villages compose une troupe. Mais ce n'est pas qu'un jeu populaire. Les rois aussi jouent à la choule, comme Henri II.

Les règles de la soule n'ont jamais été décrites avec précisions et il semble même que tout l'intérêt de ce jeu soit dans l'absence de règle. La soule se joue avec l'éteuf - un gros ballon fait de paille, de mousse ou de foin placé dans un étui de bois circulaire. On peut jouer avec les pieds, les poings, ou encore avec des bâtons recourbés. Il s'agit de faire pénétrer la balle dans le camp adverse.

On s'affronte entre habitants du même village. Par exemple, l'équipe des célibataires défie l'équipe des hommes mariés. Ce jeu brutal peut aussi mobiliser une paroisse contre une autre, et l'affrontement n'a alors rien d'amical. La partie se transforme en bataille rangée dont l'enjeu est la conquête d'un champ (très important quand il délimite deux villages).

Le jeu de Paume

Ce jeu est l'ancêtre du tennis. Il est connu dans notre pays dès le 11^{ème} siècle. Il s'agit de renvoyer avec la main la balle par-dessus une corde puis plus tard, par-dessus un filet, à son ou ses adversaires. On renvoie la balle de volée après le premier rebond ; au second, le coup est mauvais.

Vers 1450, on a eu l'idée d'utiliser des cordes et des tendons afin de renvoyer la balle plus facilement : c'est l'invention de la raquette.

En plein air, on utilise la longue paume et en salle la courte paume. Cette salle est le tripot ou le jeu de paume. La forme la plus ancienne est la longue paume qui se joue sur un terrain de terre battue d'environ 80 mètres sur 15.

Le jeu de paume a donc passionné les français à tel point que des ordonnances d'interdictions -hors le dimanche et les jours fériés- furent promulguées sous les motifs que l'on y perd son temps.

Même si les religieux se laissent entraîner, le Concile de Sens leur interdisait en 1485 de jouer à la paume surtout en chemise et en public.

Le jeu de paume est pratiqué par tout le monde à la fin du Moyen Âge.

Le jeu de quilles

Du Moyen Âge au troisième millénaire :

Pratiqué dès le 4^{ème} siècle dans les monastères allemands, le jeu de quilles arrive en France au 12^{ème} siècle sous le nom de quille au bâton ou piquarome (car il fallait envoyer les quilles à Rome, c'est-à-dire loin).

Son succès est tel que les autorités royales l'interdisent. Il détourne en effet les bons bourgeois de Paris de leurs occupations, et incite les citoyens à délaisser les armes. Toutefois, ces interdictions n'entravent en rien son évolution.

A partir du 14^{ème} siècle, le bâton est remplacé par une boule et les piquets par des pièces de bois tenant debout.

Le jeu d'échecs

Le jeu d'échecs est un jeu de stratégie.

Il trouve son origine en Inde au V^{ème} siècle et arrive en occident vers l'an 1000.

Les règles sont assez compliquées et vont évoluer.

Au début, on y joue avec des dés.

Les combats sont uniquement en « corps à corps », c'est-à-dire à côté.

Ce n'est qu'à la fin du Moyen Âge que certaines pièces peuvent prendre de loin, à l'instar des combattants qui, sur les champs de bataille, voient apparaître les armes à feu.

Au XIII^{ème} siècle, le jeu d'échecs fait partie de l'éducation des jeunes nobles : on apprend à combattre tant sur l'échiquier que sur le terrain.

Le jeu de dés

Il a exercé au Moyen Âge une influence profonde sur les comportements, et sa place dans la société médiévale est importante.

Ainsi, de nombreuses fortunes ont été brisées par une trop forte passion du jeu de dés.

Le dé médiéval, appelé 'aléa', 'taxillus', 'decus', ou 'dez', est fabriqué en os, en corne, en bois, en argile ou en cire pour les exemplaires communs, en ivoire, en or, en argent, en pierre ou en pâte de verre pour les plus prestigieux.

Ce sont des accessoires personnels au Moyen Âge.

Le marquage (pointure des dés au Moyen Âge) est identique à celui de notre époque ; le total des deux faces opposées est toujours égal à sept.

Un dé ne respectant pas cette règle est dit « mespoinz ».

Le jeu de Merelle

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 9 pions.

Terrain : une table de jeu

But du jeu :

Les joueurs doivent déplacer leurs pions à chaque tour même si ce déplacement leur est désavantageux.

Si un joueur ne peut plus déplacer un seul de ses pions, il perd la partie.

Règle du jeu :

Les règles varient selon la possibilité de former un moulin en cours de partie avec les mêmes pièces (pour faire un moulin, il faut aligner 3 pions sur une ligne).

Il est évident que si l'on ne contraint pas les joueurs, il serait simple de déformer un moulin et de le reformer à chaque tour.

Fin de partie :

Lorsqu'un joueur est réduit à 3 pièces, celui-ci n'est plus contraint à déplacer ces pièces sur les cases adjacentes.

Lorsqu'un joueur est réduit par son adversaire à seulement 2 pions, celui-ci a perdu la partie.

Le cerceau

Le cerceau est un cercle de bois ou de métal.

Il s'agit d'un jeu qui se joue de 1 à 20 joueurs.

A l'origine, on peut jouer au cerceau avec des cercles de tonneau, puis on se met à fabriquer des cerceaux formés de plusieurs lames de bois clouées ensemble.

Pour faire rouler le cerceau on se sert d'une baguette longue de 20 à 25 centimètres.

Règle:

On peut jouer au cerceau individuellement pour exercer son habileté, mais il est également possible de rassembler plusieurs joueurs: on joue alors à « la course » ou à « la petite guerre ».

À la course, les joueurs fixent un but à atteindre.

Tous les joueurs se placent sur une même ligne et, au signal donné, ils démarrent ensemble.

Le premier joueur arrivé au but est désigné comme le gagnant.

A la petite guerre, les joueurs se divisent en deux camps qui se placent en regard l'un de l'autre à une distance assez grande (300 ou 400 mètres). Les joueurs de chaque camp sont placés sur une ligne qui détermine chaque but et, à un signal donné, ils lancent leurs cerceaux à la rencontre les uns des autres.

La difficulté consiste à éviter les cerceaux du camp opposé et à parvenir à l'autre but.

Tout cerceau renversé par la rencontre d'un autre cerceau est hors jeu, mais il est défendu de renverser soi-même et volontairement un cerceau.

Les osselets

Nombre de joueurs : 2 à 5

Règle : un des joueurs prend les osselets dans sa main droite, les lance en l'air et essaie d'en rattraper le plus grand nombre possible sur le dos de cette même main.

Le jeu des osselets se pratique à l'aide de quatre, cinq ou huit osselets.

Ces petits os proviennent du mouton ou du porc et sont situés dans les pattes avant de l'animal.

Dans l'antiquité, le nom « d'astragalisme » provenait vraisemblablement du mot astragale qui servait à désigner ces petits os.

Le jeu des osselets a pris le nom de jeu de bibelots.

La fabrication d'osselets va mener aux matériaux précieux : ivoire, bronze, argent et or.

Description et évolution du jeu :

Un osselet présente quatre faces d'un aspect différent :

- des deux plus larges, l'une est convexe, l'autre concave.
- Des deux plus étroites, l'une est plate, l'autre est sinueuse.

Suivant le rapport des auteurs de l'antiquité, ces faces avaient chacune un nom et correspondait à une valeur numérique.

- Le côté plat (planum) égalait un.
- Le côté concave (supinum) égalait trois.
- Le côté convexe (pronum) égalait quatre.
- Le côté sinueux (tortuosum) égalait six.

La poupée

Il s'agit d'un objet qui représente l'être humain et qui existe depuis bien longtemps.

La poupée est entre la réduction de l'image humaine, la statuette qui a un côté magique et le jouet. Ce sont des jouets, mais elles ont peut-être aussi une valeur religieuse.

Elle a 20 à 25 cm de hauteur.

Elle représente une petite fille, mais aussi des personnages de la rue : des danseurs, des soldats, des comédiens.

Elle est faite avec des moules pour les poupées en terre cuite. Elle peut être en terre cuite, en ivoire, en os, en bois, en chiffons, ou en paille.

Le ballon

Les enfants jouent au ballon qui est en peau ou en chiffons fabriqué par les enfants.

Les jeunes paysans jouent aussi avec une vessie de cochon gonflée en forme de ballon, qui en été, leur sert de flotteur pour nager.

Le jonglage

Ils jonglent aussi avec des balles en chiffons remplies de petits cailloux et de sable.

Le Colin Maillard

Colin Maillard était un monsieur aveugle.

Il s'agit d'un jeu où l'un des joueurs a les yeux bandés et il doit toucher un autre joueur pour être délivré.

Nombre de joueurs : de trois à quinze

Déroulement du jeu :

Un joueur se bande les yeux avec un foulard. Il peut être tiré au sort, il devient alors le Colin Maillard .

On le fait tourner trois fois sur lui-même pendant que les autres se dispersent puis courent autour de lui en chantant.

Les joueurs viennent provoquer le Colin Maillard de la main mais sans jamais le pousser.

Le Colin Maillard doit suivre les bruits qu'il entend, chercher à saisir un joueur et, quand il le tient, il doit deviner son nom. S'il nomme le joueur ce dernier devient à son tour le Colin Maillard.

Lorsque le Colin Maillard s'approche d'un obstacle ou s'il s'éloigne trop du terrain de jeu, les autres le préviennent en criant «casse-cou ! ».

La Marelle

Il s'agit d'un jeu qui consiste à pousser à cloche pied un palet dans des cases tracées au sol.

Ce jeu peut se jouer de 4 à 12 joueurs.

Déroulement du jeu :

On trace à l'aide d'un bâton ou d'une craie, la marelle sur le sol. Ce peut être un grand rectangle d'environ six mètres de long sur trois de large. On le divise dans le sens de la largeur en six parties égales, de manière à former six rectangles.

Les quatre premiers sont numérotés 1, 2, 3 et 4, le cinquième rectangle est «l'enfer», le sixième est le reposoir ».

Aux deux coins, sur la base du premier rectangle, on dessine deux arcs de cercles: «les flammes».

On trace ensuite un septième rectangle du double des autres et on le divise par deux diagonales en quatre triangles numérotés de 1 à 4 que l'on appelle « culottes ». Pour couronner la marelle, on dessine à la suite du grand rectangle des «culottes» un demi cercle: c'est le « paradis ».

Ces préparatifs terminés, chacun des joueurs prend sa «marelle» ou pale (pierre plate en général).

Il existe aussi la marelle ronde qui possède la même règle.

Plus de cent jours de fêtes dans l'année.

Pour agrémenter la vie, les fêtes sont nombreuses au château.

Chaque événement dans la famille du seigneur (fiançailles, mariage, naissance, baptême et même décès) est une bonne occasion pour réunir la parenté, quelques vassaux ou amis, et pour organiser un banquet, montrer ses plus beaux vêtements et se lancer dans la danse. Il arrive même que le seigneur, sa femme ou l'un de leurs enfants, participent à la fête familiale d'un paysan, ce qui n'est pas l'avis de tous les nobles.

Cependant, sur l'ensemble du Moyen Age, les habitants des villages et du château se réunissent aux mêmes occasions, selon un calendrier rigoureux. Les grandes fêtes de Noël et de Pâques sont des périodes qui correspondent à des changements de saisons et qui sont célébrées par des services religieux, des processions et de nombreuses festivités telles que les danses, les musiques, les acrobates, les banquets, les nombreux animaux...

La période de Noël dure 12 jours avec la fête des innocents, la fête des fous. La Saint Sylvestre se termine par la fête des rois avec sa traditionnelle galette.

Le seigneur, sa dame et tous les gens du château assistent à l'office de l'étoile qui est la messe de la nativité (naissance de Jésus-Christ).

A Pâques, on célèbre la résurrection du Christ.

C'est autour de la fête d'un Saint que se tiennent les grandes foires.

La Saint Jean est la dernière grande fête avant l'été. Les villageois célèbrent le jour le plus long en allumant un feu. Des jeunes gens s'amuse à sauter au-dessus des flammes.

Fêtes et jours fériés

La société médiévale n'a jamais pu inventer les congés payés mais le calendrier prévoit tant de fêtes que le nombre de jours chômés correspond à plus d'un mois de vacances par an.

Paysans et citadins attendaient impatiemment les grandes fêtes de Pâques et de Noël, périodes correspondant à des changements de saisons, qui étaient célébrées par des services religieux, des processions et de nombreuses festivités telles que les danses, les musiques, les acrobates, les banquets, les nombreux animaux...

C'est autour de la fête d'un saint que se tenaient les grandes foires. Au village, on fêtait aussi les moments forts de la vie agricole comme la moisson ou l'abattage du cochon. La fête de Mai, le premier Mai, célébrait le renouveau de la nature et de la jeunesse.

Le Carnaval

A l'origine, c'était une fête païenne célébrant le retour du printemps ; avec l'adoption du Christianisme (religion fondée sur l'enseignement de la personne et de la vie de Jésus Christ), elle marque l'entrée dans le Carême (fête religieuse où l'on doit jeûner et ne plus manger de viande).

Pour mardi gras, juste avant les privations, on fait la fête, on mange et on boit sans retenue.

Le lendemain est le mercredi des cendres, premier jour de la pénitence. Souvent, la fête s'accompagnait d'un défilé déguisé, où l'on se moquait des puissants, qu'ils soient nobles, bourgeois ou ecclésiastiques.

Carnaval est la fête de l'inversion : l'homme se déguise en femme, les pauvres en riches. Tous les excès sont permis. Le peuple mange de la viande, chante et danse. Carnaval lève la main en signe d'adieu et laisse la place aux fêtes de Carême.

Fêtes païennes du Moyen Âge

La fête des fous est célébrée le jour de Noël le 25 décembre ou le jour de l'an ou de l'épiphanie (*1). Elle rappelle les Saturnales (*2) romaines.

Les domestiques deviennent les maîtres et les maîtres les domestiques.

En cette seule journée, les valeurs établies de la société sont renversées et la religion est tournée en dérision.

La fête de l'âne est célébrée dans certaines villes la veille de Noël ou au cours des secondes vêpres le 25 décembre en souvenir de la fuite en Egypte d'une jeune fille tenant un enfant dans ses bras et pénétrant dans une église à dos d'âne. Toutes les prières se terminent alors par « hihan ».

L'église a rapidement interdit ces célébrations qui prenaient un caractère obscène (*3).

*1 Fête chrétienne rappelant l'arrivée des mages (appelée aussi fête des rois, jour des rois).

*2 Saturnales était une fête célébrée en l'honneur de Saturne.

*3 Quelque chose qui dérange les gens par ses représentations sexuelles.

L'arbre de Mai

Avec les beaux jours, revient le temps des "amours", autour de l'arbre de Mai. Le premier jour de ce mois, les jeunes gens se rendent dans la forêt pour choisir et couper un arbuste, symbole du printemps nouveau, qu'ils emportent pour le dresser au centre du village.

Puis, chacun tenant un ruban, tourne et danse autour de l'arbre pour l'enrubanner. Ce rituel permet aux jeunes hommes de courtiser élégamment les demoiselles, en leur offrant fleurs et branchages.

Les banquets

Les grands banquets du Moyen Âge ne se déroulent pas sans entremets (plat sucré que l'on sert après le fromage et avant les fruits), c'est-à-dire une sorte de pause spectacle en cours de repas : spectacle de danse, de musique, d'acrobaties, et aussi parfois, présentation de plats extraordinaires pour éblouir les invités (par exemple des pâtées géants remplis d'oiseaux vivants ou des poulets rôtis déguisés en chevaliers).

La musique, la danse.

Au Moyen Age, le chant, la musique et la danse sont des divertissements très populaires. Cependant il est difficile de définir une musique médiévale. Pendant longtemps c'est le chant grégorien qui domine ; mais avec l'apparition de la polyphonie on apprend à jouer et à chanter plusieurs mélodies en même temps. Grâce aux moines qui recopient les chants religieux, la musique d'église est mieux connue que la musique populaire.

Les instruments les plus joués sont : la flûte, la turelure ou cornemuse, le macaire (petit tambour qui s'attache à la ceinture), la vielle, le luth (sorte de guitare), la viole (entre la guitare et le violon), la harpe.

Les danses se pratiquent le plus souvent en ronde ou en ligne. La saltarello (sauterelle en italien) est une danse vive et sautillante.

Musiciens, jongleurs et ménestrels colportent dans les villes et dans les cours les airs composés par les troubadours et les trouvères.

Les troubadours

Le nom troubadour vient du latin 'trobor' qui signifie trouver ou composer des vers ou de la musique.

L'art des troubadours se développe dans le sud de la France à partir du 12^{ème} siècle. Les textes des troubadours sont écrits dans la langue d'oc ou occitan (langue parlée dans le sud de la France) et sont destinés à être chantés, accompagnés de luths au cours des fêtes et des banquets.

Les troubadours vont de château en château et racontent leurs exploits en vers qui mettent en valeur les chevaliers.

Dans le nord de la France, on utilise la langue d'oïl qui deviendra le français.

Les fous

Les fous sont aussi appelés les bouffons.

Ils divertissent en faisant des plaisanteries, des grimaces et des mimes. Ils jouent des instruments de musique pendant les repas des seigneurs. Ils inventent des chorégraphies.

Les fous aident à oublier les difficultés de la vie.

Le théâtre

A partir du onzième siècle, la religion fait appel au théâtre pour instruire les chrétiens : à l'intérieur d'abord, puis sur leur parvis ensuite, sont représentés des drames liturgiques, c'est-à-dire, des épisodes de la vie de Jésus Christ ou de la légende des saints.

Le théâtre du Moyen Âge à ses débuts est donc essentiellement religieux et sérieux.

Mais le rire, peu à peu y trouve sa place : les représentations des drames liturgiques pouvaient durer plusieurs jours, alors, pour que pour le public ne se lasse pas, on entrecoupait le spectacle de petits sketches non religieux, fantaisistes et souvent comiques.

Oyez ! Oyez !

Bonnes gens,

Damoiseaux et damoiselles,

Venez ouïr l'aventure de Renart

Extraite du roman de Renart.

Roman car rédigé en langue romane (qu'on appelle aujourd'hui « l'ancien français ») et renard (à l'origine renart avec un « t » final, car c'est le nom du personnage central, un rusé goupil...
