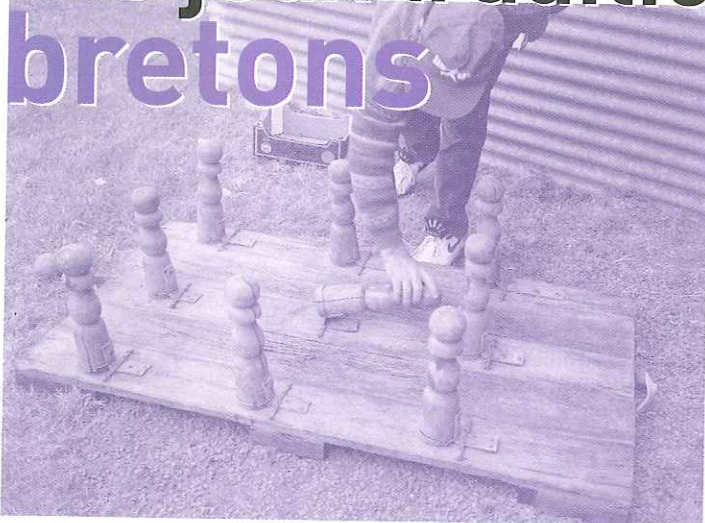


Par l'association La Jaupitre

Les jeux traditionnels bretons

Photo : J.-P. Le Bihan



« L'enseignement de l'EPS doit viser l'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques sportives et artistiques, pratiques sociales de référence. »¹ Parmi la centaine de jeux traditionnels recensés dans notre région, certains jeux de quilles, boules et palets peuvent être adaptés et prendre place dans les modules d'apprentissage proposés pour développer habileté, adresse et stratégie.

La Bretagne forme une communauté humaine bien vivante dont le patrimoine traditionnel est une culture, non pas figée dans un passé statufié mais en perpétuelle évolution et re-création. Qu'il s'agisse de tradition populaire, d'activités propres à une classe sociale ou de pratiques à caractère religieux, les preuves de l'existence des jeux du patrimoine remontent jusqu'au Moyen-Âge. À cette époque, la soule, la quintaine,

la pelote sont étroitement associées aux fêtes rituelles inscrites dans la vie quotidienne : qui ne s'y soumet pas est redevable d'une amende. Au fil des siècles, leur caractère social s'affirme : à partir du XVII^e, les aristocrates abandonnent la soule au profit du jeu de paume tandis que dans les campagnes, les défis physiques (individuel ou collectif) tiennent une place importante : les jeux de force, la lutte, la crosse, etc. sont communément pratiqués. Leur spécificité

est aussi définie par le territoire dans lesquels ils s'organisent. À la fin du XIX^e siècle, le patriotisme national tente de gommer les différences régionales et certains jeux sont interdits à l'école. Aujourd'hui, la spécificité des jeux traditionnels est largement admise et leur intérêt éducatif reconnu. Afin de découvrir l'ensemble du répertoire des jeux bretons et de solliciter des compétences variées, nous présentons ici trois jeux d'adresse, « la boule pendante » facilement adaptable à des enfants de cycle 3, le « boultenn » et le « patigo » ainsi que trois jeux d'adresse et de stratégie, les « quilles de Muel », la « boule gallèse » et le « palet pontyvien ».

La boule pendante

Les origines du jeu

Pratiquée par les paysans lors de concours d'adresse dans les villages, c'est une imitation de la quintaine, épreuve d'entraînement des chevaliers aux tournois : il s'agissait de charger, lance en avant, un mannequin de paille pivotant et figurant l'adversaire. Si la cible était manquée, le pantin tournait sur lui-même et assénait un coup de massue au chevalier.

Le terrain et le matériel

- un espace herbu ou en terre (10 à 15 mètres par 4 à 5 mètres) protégé par des zones de sécurité ;
- une potence à laquelle est suspendue une boule en bois ;
- trois boules en bois de taille identique à celle accrochée à la potence.

1. Programmes de l'école primaire, 2002.



La crosse au XIX^e siècle, O. Perrin
Coll. musée départemental breton, Quimper, cliché : musée/S. Goerin



Illustrations : C. Müller

Les règles de jeu

But : toucher la boule pendante en étant le plus loin possible.

Déroulement : le joueur bénéficie de cinq lancers pour lesquels il choisit sa distance de tir (5 mètres minimum). Pour chaque lancer, deux essais sont autorisés : si le tir est réussi, la distance est repérée au sol et le joueur peut reculer, s'il est manqué, il retourne obligatoirement à la zone des 5 mètres pour jouer.

À l'école

Les balles utilisées sont en mousse et on adapte la taille de la boule pendante ainsi que la distance de tir en fonction des élèves. Le nombre d'essais et la règle du tir manqué peuvent être modulés.

Le boul-tenn

Les origines du jeu

Dérivés des jeux de boules, c'est l'adresse qui est privilégiée : jouer à « la poque », c'est-à-dire chasser une boule en cours de partie est, aujourd'hui, un jeu à part entière.



Photo : auteur

Le terrain et le matériel

- un espace herbu ou en terre (10 mètres par 2), avec un dispositif pour retenir les boules lancées, entouré de zones de sécurité ;
- un madrier creusé de trois évasements de la taille des boules ;
- six boules en bois (trois posées sur la planche et trois pour tirer).

Les règles de jeu

But : obtenir le maximum de points en chassant les boules de la planche.

Déroulement : le joueur est à 8,50 mètres du dispositif. Il bénéficie de trois séries de trois lancers (un par boule). Les boules sur la planche ont chacune une valeur différente (2 points pour celle du centre, 1 pour les autres). Le coup n'est valable que si la boule lancée frappe directement ou uniquement après un rebond sur le dessus de la planche. Si les trois boules sont chassées en un seul lancer, 3 points sont marqués et il faut replacer le dispositif pour terminer la série de tirs. Le « coup de maître », lorsque la boule lancée prend la place de celle qui est sortie de la planche, double la valeur de la boule chassée.

À l'école

Il est possible d'adapter ce jeu dès le cycle 1 en réduisant la distance de lancer à 3 pas. Les boules utilisées peuvent être en plastique dur de couleur pour identifier la valeur de chacune.

Le patigo ou trou du chat

Les origines du jeu

Le nom fait allusion aux trous pratiqués dans le bas des portes pour le passage des chats mais également aux « patigos », rigoles naturelles constituées par les fossés bordant les champs et les chemins.

Le terrain et le matériel

- un espace plat (environ 15 mètres par 3, limité par une planche retenant la boule), comportant un tracé de lignes tous les mètres, la première étant située à 3 mètres du trou ;
- quatre solides piquets pour maintenir une épaisse planche en bois dans laquelle est évidé un trou ;
- une boule de bois dur.

Les règles de jeu

But : lancer la boule pour la faire passer dans le trou.

Déroulement : chaque joueur bénéficie de dix lancers (deux séries de trois tirs puis une de quatre). Le lanceur recule d'une ligne pour tout tir réussi et le vainqueur est celui

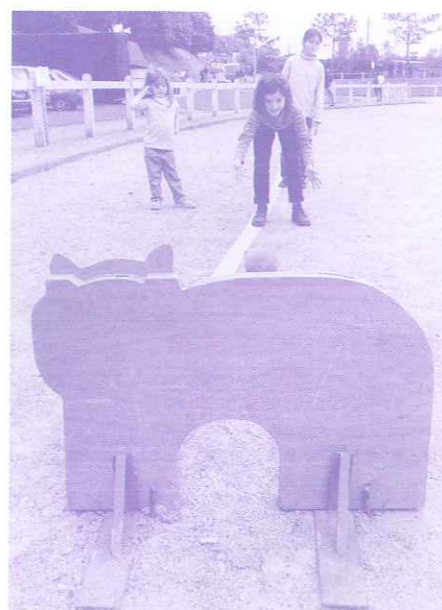


Photo : J.-P. Le Bihan

qui est parvenu le plus loin au bout de dix lancers. On peut également jouer par équipes (2, 3 ou 4 joueurs) en fixant un nombre de points à atteindre (40, 60 ou 80), le calcul des points se faisant en fonction des lancers réussis (à 3 m : 10 points ; à 4 m : 20, etc. jusqu'à 10 m : 80 points).

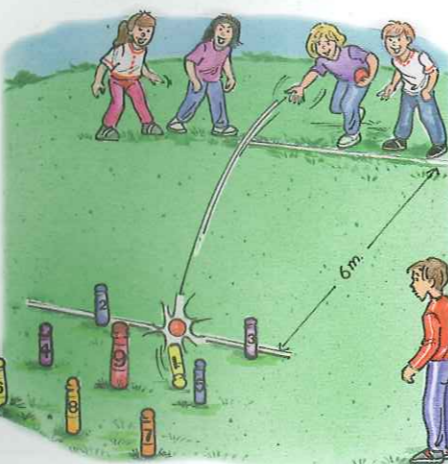
À l'école

Les distances sont adaptées : pour des enfants de 7-8 ans, tracer la première ligne à 1,50 m du trou, les suivantes étant espacées de 0,50 m. Les boules peuvent être en mousse de couleur ou en plastique dur et de tailles différentes en fonction de l'âge des enfants.

Les quilles de Muel

Les origines du jeu

Il porte le nom de la commune qui le pratique lors de sa fête annuelle. Son origina-



lité réside dans la forme des boules qui sont ovales et ressemblent à des têtes de maillet.

Le terrain et le matériel

- un espace herbu ou en terre (8 mètres par 5) ;
- neuf quilles de tailles différentes, numérotées de 1 à 9 disposées en carré (3 lignes de trois quilles avec un espacement identique) à six mètres de la ligne des joueurs ; la quille « 9 » est placée au centre et sert de repère pour positionner les autres ;
- neuf boules ovales comportant deux trous, un « à doigts » et un « à pouce ».

Les règles de jeu

But : faire tomber les quilles et comptabiliser le meilleur score à la fin des neuf lancers.

Déroulement : le joueur lance successivement les neuf boules. Entre chaque lancer, les quilles renversées sont replacées. Le score maximum est de 90 points décompté ainsi : une quille abattue seule apporte les points de sa valeur, plusieurs quilles tombées ensemble n'apportent qu'un point chacune, si la quille « 1 » est expulsée au-delà de la dernière rangée du jeu sans faire chuter d'autre quille, elle totalise alors 10 points.

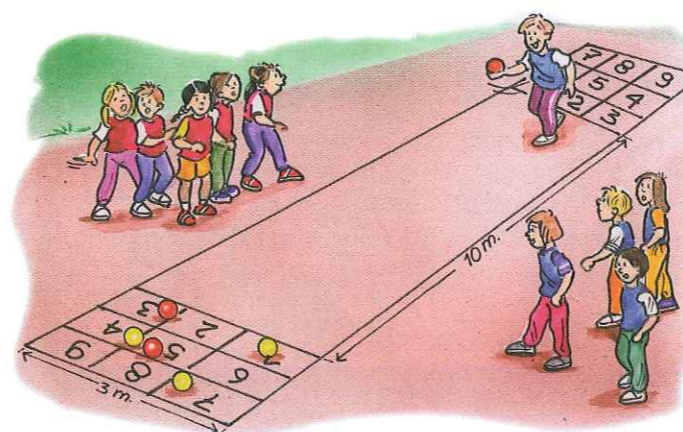
À l'école

Il convient d'utiliser des quilles en plastique de couleur afin d'identifier plus facilement la valeur de chacune. Les balles lancées (en plastique ou en mousse) ont un diamètre d'environ 10 cm.

La boule gallèse

Les origines du jeu

Preuve de la vitalité de la culture traditionnelle, cette création originale² intègre des éléments issus de différents jeux traditionnels.



Le terrain et le matériel

- un espace plan et lisse (10 mètres par 3), comportant à chaque extrémité deux carrés divisés en neuf cases numérotées, de taille équivalente au diamètre des boules ;
- six boules de type nantais, trois vertes et trois rouges.

Les règles de jeu

But : obtenir un maximum de points déterminés par la place des boules dans la cible.

Déroulement : le jeu peut être organisé « pen eus pen » (un contre un) ou par équipes. On tire au sort le joueur (ou l'équipe) qui débute après avoir fixé au préalable le nombre de coups à jouer ou de points à atteindre. Le premier joueur se place au centre et devant l'un des carrés pour lancer sa boule vers le carré opposé ; les joueurs lancent ensuite alternativement (il est possible de chasser les boules déjà en place). Lorsque les six boules ont été jouées, on totalise les points obtenus et on poursuit sur l'autre carré.

À l'école

Le jeu d'origine peut-être pratiqué tel que, avec des enfants de cycle 3. Au cycle 2, il convient d'utiliser des balles en mousse et de réduire la distance de lancer à 5 mètres.

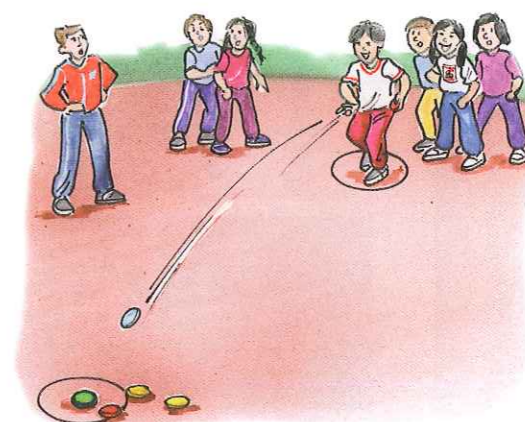
Le palet pontyvien

Les origines du jeu

Les jeux de palets (sur planche, terre ou route) sont sans doute les plus populaires, pratiqués par tous et à tout âge.

Le terrain et le matériel

- un espace très dur comportant deux cercles de 30 cm de diamètre situés à 15 mètres l'un de l'autre au centre desquels est placé un palet « maître » ;
- des palets en acier d'environ 6 cm de dia-



mètre, 1,5 cm d'épaisseur et pesant entre 250 et 350 grammes.

Les règles de jeu

But : lancer le palet le plus près possible du « maître ».

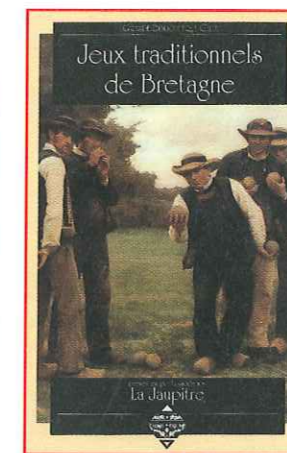
Déroulement : les joueurs jouent chacun leur tour, le lanceur se place au centre de l'un des cercles dont il ne doit pas sortir pendant le tir sous peine d'annulation des points acquis. Lorsque tous les palets sont lancés, le joueur dont le(s) palet(s) est(sont) le(s) plus proche(s) du « maître » marque le(s) point(s). La partie se poursuit en douze points en jouant ensuite dans le cercle opposé. Si le « maître » est chassé du cercle, la manche est annulée.

À l'école

Au cycle 3, les enfants peuvent investir le jeu sans modifications ; aux cycles 1 et 2, il est possible d'utiliser des palets en plastique de couleur. ●

L'association La Jaupitre, Montferfil (35).

2. L'association La Jaupitre a créé ce jeu pour lequel elle a déposé un brevet.



À propos de cet article

La Jaupitre, fédération gallèse des jeux et sports traditionnels est une association qui se consacre à la redécouverte et à la diffusion des jeux et sports traditionnels de Bretagne au travers d'animations dans les écoles et les fêtes de village. Elle a publié « Jeux traditionnels de Bretagne », Éditions Terre de brume dont sont extraits les jeux présentés dans cet article.

Contact : La Jaupitre, Rue de la vieille forge, 35160 Montferfil. www.jeuxbretons.org