

## « Kilhou Koz »



### Présentation sommaire

#### Identification :

Jeu de quilles

#### Personne(s) rencontrée(s) :

Confédération FALSAB

#### Localisation (région, département, municipalité) :

Cornouaille

#### Indexation :

Jeu de quilles / Cornouaille

### (A) Identification et localisation :

#### Nom et rôle et/ou fonction de la personne rencontrée :

Confédération FALSAB

#### Municipalité, vallée, pays, communauté de communes, lieu-dit... :

Cornouaille

**Adresse :** Complexe sportif – Salle Artus

**Ville :** Noyal Pontivy

**Code postal :** 56920

**Téléphone :** 02.97.08.21.20

**Adresse de courriel :** falsab.noyal@wanadoo.fr

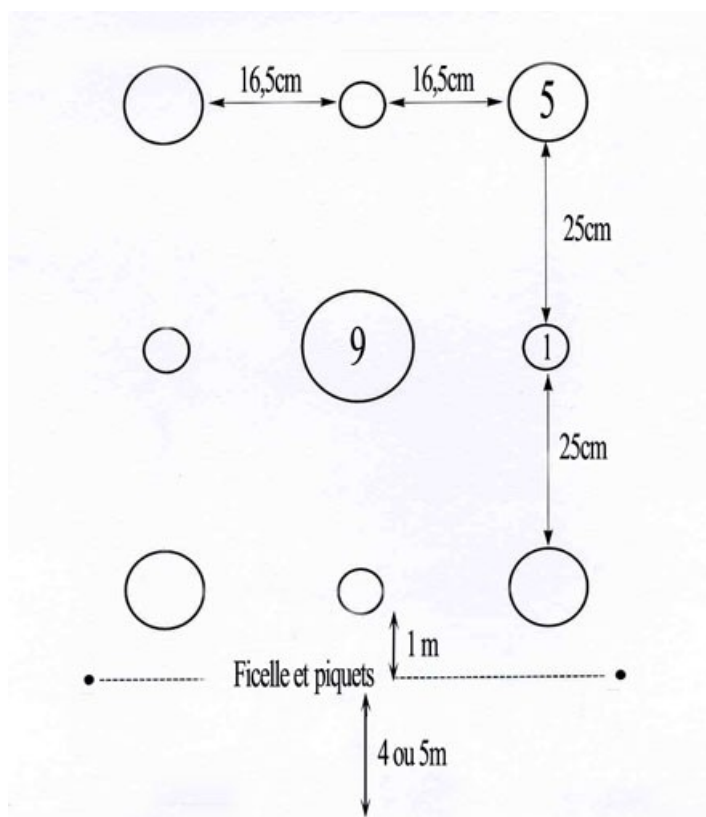
**Site Web :** www.falsab.com

**(B) Description****Description :****LE BUT DU JEU**

Le jeu consiste à réaliser le plus de points possible en renversant le plus de fois possible la « vieille », la quille centrale qui vaut neuf points. Si plusieurs quilles sont abattues ensemble, elles perdent leur valeur spécifique et ne valent plus qu'un point.

**LE DEROULEMENT DE LA PARTIE - LES JOUEURS**

Les parties sont jouées en individuel ou par équipe. Les neuf quilles sont disposées en rectangle, le petit côté du rectangle étant tourné vers le joueur. Chaque joueur se place sur le point de lancer des boules qui est situé à 5-6 m de la 1ère quille. Ce « but » mesure 1 m de large et le joueur n'a pas le droit d'en sortir sur les côtés. La quille centrale (appelée la vieille) vaut neuf points si elle tombe seule. Les quatre quilles d'angle (moyennes) valent 5 points et les quilles du milieu des côtés (petites) valent 1 point. Les valeurs spécifiques des quilles sont annulées si deux quilles ou plus tombent ensemble. Après le tirage au sort, les joueurs jouent à la suite leurs 5 boules. Pour qu'un lancer soit valable, la boule doit rouler sous une ficelle tendue à 20 cm de hauteur et située à 1 m avant le quillier. La comptabilité des points de chaque joueur est tenue par un marqueur. En équipe, ils s'ajoutent pour déterminer les résultats. Seule la quille centrale est relevée au cours de la manche. Dès que les autres quilles tombent, elles sont enlevées du jeu. Une technique est de faire d'abord tomber la rangée centrale (3 points), puis ensuite de faire tomber la 9 à chaque boule (36 points), soit un total de 39, même si les 45 points sont mathématiquement réalisables.



**LE JEU COMMENCE :**

Tiré au sort, le premier joueur se positionne sur la ligne de lancer.

**DÉROULEMENT :**

Les joueurs effectuent les cinq lancers à la suite. Chacun doit faire rouler la boule au moins un mètre avant les quilles. Chaque quille doit être abattue seule pour valoir sa valeur, à savoir la quille centrale : 9 points, les quilles moyennes : 5 points ; les petites : 1 point. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'un point chacune. Seule "la vieille" (la grande centrale), si elle tombe, peut être relevée entre chaque lancer.

**LE JEU S'ACHÈVE :**

Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points après avoir épuisé les 5 lancers autorisés.

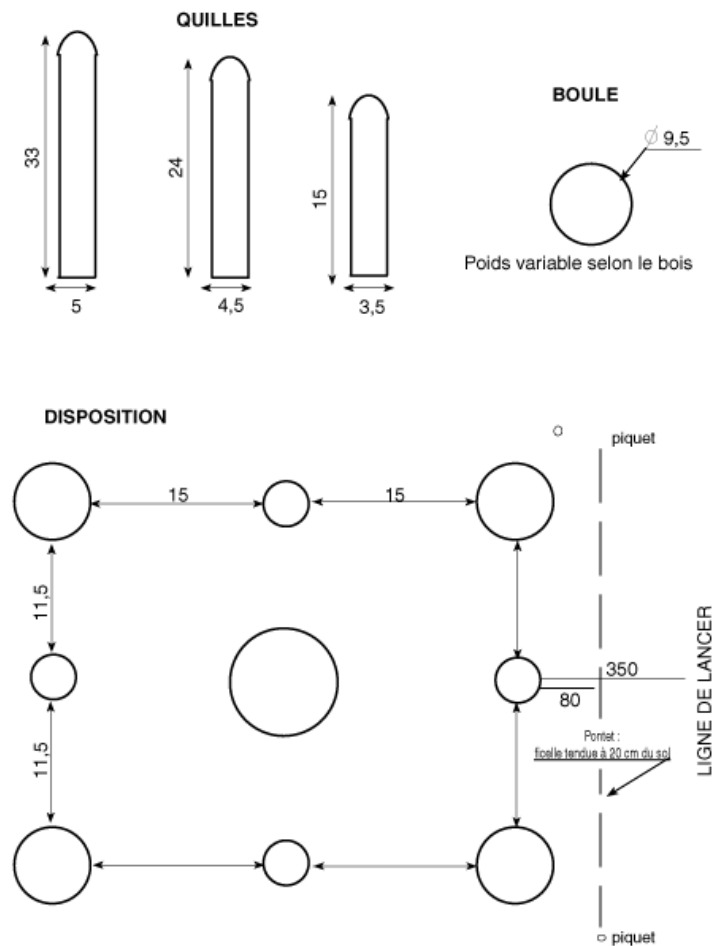
**Autre façon de jouer :**

Par contrat, les joueurs fixent un certain nombre de points à atteindre. Le gagnant est celui le premier y parvient ou qui s'en approche le plus.

*REMARQUE PÉDAGOGIQUE :* Il est important de varier le matériel, la distance entre les joueurs et les quilles en fonction de l'âge des sujets. Pour l'adulte, la distance de lancer est de 5,50 m et les quilles ont les dimensions suivantes :

- ▶ la grande quille : 50 cm,
- ▶ les moyennes : 35 cm,
- ▶ les petites : 20 cm.

**SCHEMA DU JEU :**



**Eléments matériels constitutifs de la pratique :**

-Quilles : 9 quilles en bois et de différentes tailles (1 grande, 4 moyennes, 4 petites). Les quilles sont disposées dans un rectangle côté étroit face aux joueurs. La quille centrale mesure 50 cm de haut pour 7 cm de diamètre, les quilles d'angle : 35 cm de haut et 6 cm de diamètre, les petites quilles : 20 cm de haut et 5 cm de diamètre. L'écartement entre quilles est obtenu selon les mesures apparaissant sur le croquis du jeu.

-Ficelle : une ficelle d'un mètre de long est tendue avant les quilles à l'aide de deux piquets placés symétriquement par rapport à l'axe du jeu. L'ensemble est appelé « pontet ».

-L'aire de lancer est matérialisée par un U renversé de 1 m de large.

-Boules : 5 boules

**Matériaux (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :**

-Bois

**Outils (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :**

**Machines (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :**

**Produits réalisés :**

**Lieu d'exercice :**

Le terrain de jeu est une pelouse bien rase, un parking ou une allée de sable stabilisé, dans les allées, chemins de terre... terrain plat de préférence.

**Apprentissage et Transmission :**

La Confédération FALSAB organise des animations avec ce jeu pour différents publics, enfants comme adultes, au sein des écoles, des centres de loisirs et autres animations touristiques (fêtes locales, festivals...).

## **(C) Historique**

### **Historique général :**

On a retrouvé les premières traces de ce jeu vers le 11ème siècle. Il fut surtout joué dans le Sud Finistère et dans la partie ouest du Morbihan. Actuellement il est joué dans le Nord-Finistère.

Ce jeu est une reconstruction basée sur plusieurs jeux de quilles anciens que l'on trouvait il y a plusieurs siècles en Cornouaille. C'est après une recherche sur certains de ces jeux de quilles que François Ollier, d'une association de Sizun (29), inventa cette nouvelle variante, plus adaptée aux enfants. C'est cette particularité qui fit son succès auprès des écoles. Aujourd'hui plusieurs centaines de jeux sont en activité ponctuellement dans de très nombreuses écoles de l'ouest Bretagne.

**Historique particulier de l'entreprise, de la personne ou de l'organisme, de la forme d'expression ou de l'espace culturel faisant l'objet de la fiche :**

## **(D) Intérêt patrimonial et mise en valeur**

### **Modes de valorisation**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Plaquette   | <input type="checkbox"/> Site internet                      |
| <input type="checkbox"/> Guide   | <input type="checkbox"/> Boutique                           |
| <input type="checkbox"/> Portes-ouvertes                                       | <input type="checkbox"/> Show-room/galerie                  |
| <input type="checkbox"/> Exposition  | <input type="checkbox"/> Foire/salon                        |
| <input type="checkbox"/> Festival  | <input type="checkbox"/> Label Entreprise Patrimoine Vivant |
| <input type="checkbox"/> Routes des MA   | <input type="checkbox"/> Pôle des MA                        |
| <input type="checkbox"/> Résidences d'artistes                                 | <input type="checkbox"/> Réseau de professionnels           |
| <input type="checkbox"/> Autre : hôtel d'activité – Potager du Dauphin, Meudon |   |

### **Actions de valorisation :**

Différentes actions proposées par la Confédération FALSAB :

- Animations
- Initiations
- Démonstrations
- Panneaux d'animations

### **Modes de reconnaissance publique (niveaux local, national, international) :**

Ce jeu est d'origine hollandaise mais reste très pratiqué sur l'ensemble de la Bretagne.

### **Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :**

## **(E) Mesures de sauvegarde**

Différentes actions proposées par la Confédération FALSAB pour sauvegarder et diffuser ce jeu :

- Animations et démonstrations dans les festivals et fêtes locales
- Service de locations pour les particuliers dans le cadre de fêtes familiales, mariages...
- Réalisation d'une enquête
- Inventaire

## **(F) Données techniques**

**Dates et lieu(x) de l'enquête :** De Janvier à Juin 2012

**Date de la fiche d'inventaire :** 19 Juillet 2012

**Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs :** Confédération FALSAB

**Nom du rédacteur de la fiche :** Confédération FALSAB