

## « Jeu de quilles de 9 du Pays de Fougères »



### Présentation sommaire

#### Identification :

Jeu de quilles

#### Personne(s) rencontrée(s) :

Guillaume GERARD

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

Pays de Fougères (département d'Ille-et-Vilaine)

#### Indexation :

Jeu de quilles / Pays de Fougères / Ille-et-Vilaine

### (A) Identification et localisation :

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

Guillaume GERARD, secrétaire et référent jeux traditionnels pour l'association la GRANJAGOUL, Maison du patrimoine oral en Haute-Bretagne.

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

Pays de Fougères (département d'Ille-et-Vilaine)

**Adresse :** 2 ter rue de la Bascule

**Ville :** Parcé

**Code postal :** 35210

**Téléphone :** 02 99 95 37 99

**Adresse de courriel :** lagranjagoul@orange.fr

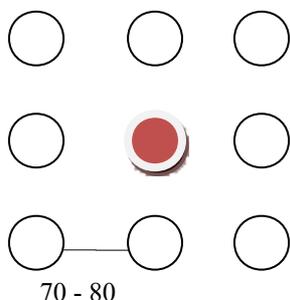
**Site Web :** www.lagranjagoul.fr

**(B) Description****Description :****Description du jeu**

Le jeu comporte 9 quilles de base circulaire se finissant par une boule, sauf la plus grande qui se finit par 2 boules. La plus grande appelée la « 18 » mesure environ 65 cm. Les huit autres mesurent 60 cm environ. Elles ont toutes un diamètre de 10 cm environ à la base. Les quilles et la boule sont en hêtre (en « futiao » en gallo). La boule est sphérique. Elle mesure 20 cm de diamètre environ. Elle est munie d'un trou pour le pouce et une encoche pour les doigts.

**Disposition**

Quilles placées en carré (3 rangées de 3), la plus grande au centre. Disposée de façon à ce que la quille touche sa voisine aux 2/3 de sa hauteur en tombant. Ligne de but, en diagonale, pour avoir la quille de 18 en vue, placée à 6m-6m50 de la première rangée de quilles.

**Aire de jeu**

A l'origine : cour de ferme, aire à battre, route/chemin. Terrain caillouteux. Un terrain herbeux peut convenir mais il ralentit la boule.

**Nombre de joueurs**

Peut se jouer en 1 contre 1 ou par équipe de 2 (il peut y avoir un nombre d'équipe important).

**Valeur des quilles**

A l'aller (1<sup>er</sup> tour) : la grande quille vaut 9 si on l'a fait tomber seule, 18 si on l'expulse du carré de quilles. Les quilles des quatre coins valent 5, les autres 1 point. Si on fait tomber plusieurs quilles en même temps, elles ne valent plus qu'un point chacune.

Au retour : toutes les quilles ne valent qu'un point.

Variante existante avec valeur croissante des quilles :

7	6	5
8	9/18	4
1	2	3

**Règles**

La partie se joue en 31 points exactement. Si un des joueurs dépasse ce nombre, lui et/ou son équipe passent 1 point en-dessous de la dernière équipe. On relève les quilles après chaque lancer.

Le joueur joue deux fois (aller et retour) par tour de jeu. A l'aller il lance la boule de la ligne de but. Les quilles ont alors différentes valeurs. Son placement au retour va dépendre de la position de la boule. Si elle est trop éloignée du carré de quilles (vérification faite en se mettant à l'endroit où est la boule et en essayant d'atteindre/de toucher la quille de 18 en tendant son corps/bras). Si ce

n'est pas le cas, on joue de l'endroit où est la boule. Si on est assez prêt, on choisit son emplacement.

Quand on joue à deux, un joueur joue l'aller, l'autre le retour.

Moments où le joueur ne joue pas le retour :

-il a « fait une vache », c'est-à-dire il n'a touché aucune quille lors de son 1<sup>er</sup> lancer. Dans ce cas, il (ou son coéquipier) ne joue pas le retour. Il doit laisser jouer son adversaire.

-Il préfère ne pas jouer le retour pour arriver pile à 31 au prochain tour.

La boule doit toujours avoir quitté la main du joueur avant de toucher une quille (important au retour).

Règle du pied-boule. Quand on arrive à 3 points de la victoire, au retour, on joue en « pied-boule », c'est-à-dire les pieds joints à l'endroit où la boule s'est arrêtée à l'aller. Si la boule s'est arrêtée dans le carré de quilles, à l'emplacement d'une quille, on doit replacer celle-ci entre ses jambes et jouer.

### **Techniques**

Pour expulser la quille du jeu et laisser la boule au pied, frapper la quille au pied.

Il existe une variante de jeu adapté aux enfants avec des quilles et une boule plus petites.

### **Lexique :**

-Une quille : élément constitutif du jeu, fabriquée en hêtre

-Une boule : sphérique, avec un trou pour le pouce et une encoche pour les doigts.

-Etre en pied-boule : lorsqu'on arrive à 28 points, tous les retours se jouent pieds joints.

-L'aller : premier tour du jeu

-Le retour : deuxième tour du jeu

-Etre hors-distance : c'est lorsqu'on a lancé la boule trop loin de l'aire de jeu à l'aller, et qu'on ne peut pas choisir sa position de lancer au retour.

-La 18 : appelée aussi « le chef », c'est la quille principale, qui a le plus de valeur.

-Quiller : frapper une quille avec la boule.

-Faire une vache : lancer la boule sans toucher les quilles.

**Éléments matériels constitutifs de la pratique :**

9 quilles de base circulaire se finissant par une boule, sauf la plus grande qui se finit par 2 boules. La plus grande appelée la « 18 » mesure environ 65 cm. Les autres mesurent 60 cm environ. Elles ont toutes un diamètre de 10 cm environ à la base. Les quilles et la boule sont en hêtre (en « futiao » en gallo). La boule est sphérique. Elle mesure 20 cm de diamètre environ. Un trou pour le pouce et une encoche pour les doigts.

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

-Bois de hêtre (essence de bois courante dans le pays de Fougères).

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

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

Tour à bois pour fabriquer les quilles (présent dans certaines fermes).

**Produits réalisés :**

**Lieu d'exercice :**

A l'origine : cour de ferme, aire à battre, route/chemin. Terrain caillouteux. Un terrain herbeux peut convenir mais il ralentit la boule.

**Apprentissage et Transmission :**

Jeu réservé aux adultes à l'époque. Mais appropriation par les enfants en créant leur propre jeu de quilles avec des bûches et une grosse pierre. Dans certains cas, les adultes réalisaient un jeu de quilles identiques mais de taille adaptée aux enfants (quilles mesurant une quarantaine de cm de haut).

## (C) Historique

### Historique général :

A Parcé, le jeu se jouait dans certaines fermes, le dimanche durant l'été.

Francis Gaudin : « Le matin, on jouait au palet, l'après-midi, c'était les quilles. On ne jouait pas pendant les fêtes, les quilles étaient trop embêtantes à transporter ».

On jouait entre trois villages (et entre quelques familles) à Parcé : les Noës, la Haye de Terre...

D'après d'autres témoignages recueillis, cela restait un jeu très localisé, dont la pratique ne dépassait pas un certain cercle de familiers et d'habitues (famille, voisins...). C'est un jeu qu'on pouvait aussi rencontrer dans les arrières-cours des bistrots, selon l'intérêt du tenancier (témoignage à Saint-Etienne-en-Coglès).

C'est un jeu où l'on pouvait miser de l'argent.

### 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 :

**Collecte** : Guillaume Gérard pour l'association la Granjagoul, Maison du patrimoine oral en Haute-Bretagne (été 2010).

**Personne ressource** : Francis Gaudin, né en 1934, la Basse-Fonderie, Billé (35), originaire de la Haye de Terre (Parcé).

**Propriétaire du jeu** : Louis Collin, les Noës, Parcé (neveu de Francis Gaudin)

**Fabriqueur du jeu** : Pierre Gaudin (décédé, Parcé), frère de Francis Gaudin, père de Louis Collin.

## **(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 : animations    |   |

### **Actions de valorisation :**

- Collectage (sonore et vidéo)
- Formalisation de la règle du jeu
- Règles adaptées pour enfants
- Reproduction du jeu, pour adultes et pour enfants (en cours)

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

- Collectage (sonore et vidéo)
- Partage de ce jeu au sein du réseau de professionnels et d'association

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

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

- Collectage (sonore et vidéo)
- Formalisation de la règle du jeu
- Reproduction du jeu, pour adultes et pour enfants (en cours)

## **(F) Données techniques**

**Dates et lieu(x) de l'enquête** : de janvier à mai 2012, Parcé

**Date de la fiche d'inventaire** : 13 juillet 2012

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

**Nom du rédacteur de la fiche** : Guillaume Gérard