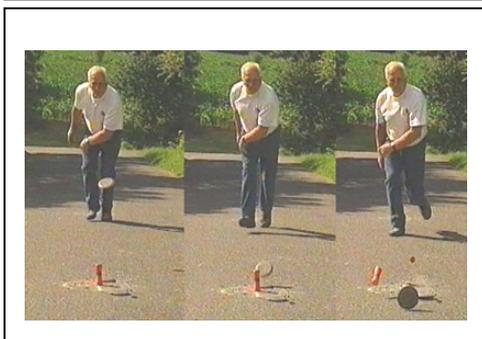


« GALOCHE BIGOUDENE »



Présentation sommaire

Identification :

Comité départemental de la Galoche bigoudène

Personne(s) rencontrée(s) :

Guy Cariou
Corentin Canevet

Localisation (région, département, municipalité) :

Pays Bigouden, Finistère

Indexation :

Jeu de palet / Pays Bigouden / Finistère

(A) Identification et localisation :

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

-Guy Cariou, Président de la Galoche bigoudène
-Corentin Canevet, Secrétaire de la Galoche bigoudène

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

Pays Bigouden, Finistère

Adresse : Place Amiral Ronarc'h

Ville : Plonéour-Lanvern

Code postal : 29720

Téléphone : 02 98 82 69 26

Adresse de courriel : galochebigoudene@orange.fr

Site Web : <http://pagesperso-orange.fr/galochebigoudene>

(B) Description

Description :

DESCRIPTION DU JEU DE GALOCHE

Le matériel se compose de trois éléments :

- une galoche (*ar c'halog*), cylindre de bois dur de 11,5 cm de hauteur et 4 à 4,5 cm de diamètre aux extrémités, 3,5 cm au milieu ;
- trois palets (*ar peiou*), pièces en acier rondes d'environ 11,5 cm de diamètre, 15 mm d'épaisseur avec un pourtour biseauté, d'un poids d'environ 1000 grammes et numérotées de 1 à 3 sur les deux faces à l'aide d'un foret ;
- une rondelle métallique (*ar lipar*) de 3,5 à 4 cm de diamètre, qui est posée sur la galoche.

Pour jouer à la galoche, il faut un terrain dur et plat, ou légèrement en pente. Les entraînements se font généralement sur les routes et sur les parkings, mais pour les concours on joue sur des terrains spécialement aménagés à cet effet, les « galochochromes ».

La préparation du terrain commence par le tracé, avec un morceau de craie ou de plâtre, d'une croix celtique de 40 cm de diamètre environ, qui sert de repère pour positionner la galoche. A 8,50 mètres de cette croix est tracée la ligne de but (*an nant*). Le jeu oppose le plus souvent deux équipes de deux joueurs. Pour déterminer l'ordre d'intervention des joueurs, un palet est placé au centre de la croix et un joueur de chaque équipe, placé à la ligne de but, lance un palet le plus près possible de la cible. Le plus habile commencera la partie, suivi de l'adversaire moins chanceux, puis de l'équipier du premier, enfin du quatrième joueur. Cet ordre est impérativement conservé durant toute la partie.

La galoche est alors placée au centre de la croix celtique, le *lipar* est posé sur la galoche : la partie peut commencer.

Il y a deux façons de lancer les palets : piquer ou dégalocher.

Piquer (en breton : *pika*) est l'équivalent de « pointer » en pétanque. Il s'agit de placer avec précision un palet le plus près possible de la galoche. Parfois le joueur cherche à renverser la galoche en piquant dessus afin de s'approprier le point. Le joueur, placé derrière la ligne de but, lance le palet de telle manière qu'il conserve un angle constant avec le sol d'environ 70 à 80 degrés. Cet angle d'attaque permet au palet de crocher le bitume, puis de retomber à plat juste devant son point d'impact. Un bon piqueur arrive à lancer ses palets sur le point d'impact avec une précision de quelques centimètres. Au moment de lancer, il donne au palet un léger mouvement de rotation sur lui-même au palet.

Dégalocher (*digalocha*) est l'équivalent de « tirer » en pétanque. On cherche à renverser la galoche d'un palet lancé à plat, au bout d'une course de trois pas en avant de la ligne de but. Le joueur doit lancer le palet en même temps qu'il exécute le troisième pas. Il est interdit de s'arrêter avant de lancer le palet.

Le joueur cherche à diriger la chute du *lipar* en fonction de la position des palets :

- un coup droit au milieu de la galoche (*taol ba'r c'hreis*) : le *lipar* reste sur place.
- une attaque plongeante à la base : le *lipar* tombera vers le bas du jeu (*taol dislonk*).
- Une attaque remontante à la tête, après un rebond du palet sur le sol (*taol trap' douar*): le *lipar* est projeté vers le haut du jeu (*kass d'al làez*).

Une autre occasion de dégalocher se présente lorsque la galoche a été abattue en piquant avec le premier palet, mais continue de garder le point. On peut alors essayer de l'éloigner du *lipar* en dégalochant avec le second palet. Ce coup s'appelle *kass koed* (éloigner le bout de bois).

LES RÈGLES DE BASE

- Comme en pétanque, le but est de lancer les palets le plus près possible du *lipar*. La ressemblance s'arrête là, car un seul point est généralement attribué (même si les deux palets d'une même équipe sont proches du *lipar*), et pour que le point soit attribué, il faut dégalocher, c'est-à-dire faire tomber le *lipar* de la galoche. De plus, la galoche elle-même, qui doit être abattue, compte comme adversaire et gagne le point si elle est plus proche du *lipar* que les palets. Enfin, il n'est pas nécessaire que l'équipe adverse joue avant d'attribuer le point : si le premier palet lancé permet de dégalocher et qu'il est assez près du *lipar*, le point est acquis et la galoche relevée.
- Chaque joueur dispose de deux palets pour son intervention, mais s'il estime avoir atteint son objectif avec le premier palet, il peut renoncer à jouer le second.
- Les joueurs peuvent lancer les palets de deux façons : dégalocher, c'est-à-dire faire trois pas et lancer le palet au cours du dernier pas afin de renverser la galoche ; piquer, c'est-à-dire essayer de placer son palet le plus près possible de la galoche.
- Après avoir joué ses deux palets, le joueur désigne lequel de ses palets sera conservé dans le jeu pour servir d'opposition (*stank*). Généralement c'est le palet le plus proche de la galoche.
- Un palet ayant servi à dégalocher ne peut jamais être conservé comme *stank*.
- A chaque intervention, le joueur peut piquer avec ses deux palets. Il ne peut dégalocher qu'avec un seul palet.
- Pour qu'il y ait attribution de point, il faut que la galoche soit abattue par un palet.
- Lorsque la galoche est abattue et que le *lipar* se trouve plus proche d'un palet que de la galoche, le point est acquis à l'équipe qui a placé ce palet. La galoche est alors relevée et tous les palets enlevés du jeu, qui est alors *distank* (ouvert).
- Lorsque la galoche est abattue, si le *lipar* se trouve plus proche de la galoche que des palets, la galoche tient le point. Si le joueur dispose encore d'un palet, il peut essayer de ravir ce point à la galoche soit en piquant sur le *lipar*, soit en dégalochant pour chasser la galoche. En cas d'échec, ou s'il n'y avait pas de second palet à jouer, la galoche est relevée en conservant le point qui n'a pas été acquis. Le *lipar* représente alors deux points. Si le même coup se répète, le *lipar* peut représenter 3, 4, 5, etc. points, qui seront attribués d'un seul coup à l'équipe qui aura la chance de battre la galoche.
- La bolinche est interdite : un palet piqué ne doit pas se retourner en basculant vers le haut du jeu. Un palet qui bascule ainsi et abat la galoche ne peut pas gagner de point. Il est enlevé du jeu, la galoche est relevée et le joueur ne dispose plus que de son second palet. (voir les règles plus complexes dans le règlement officiel, article 32).
- la partie se joue en 15 points.

LES TACTIQUES

En fin de partie, les tactiques commencent à prendre de l'importance. Si une des équipes mène largement à la marque, elle n'hésite pas à prendre des risques. Ses joueurs dégalochent avec leur second palet, quand l'occasion se présente, en laissant le jeu *distank* si la galoche est mise à terre : c'est le jeu d'attaque.

A l'inverse, l'équipe qui est menée à la marque bétonne ; elle ferme le jeu en cherchant plusieurs tactiques pour placer d'excellents *stank*. Ses joueurs ne dégalochent jamais avec leur second palet pour ne pas laisser le jeu *distank*. Ils essaient de provoquer des erreurs de leurs adversaires pour récolter des points grâce avant tout à leur *stank* : c'est le jeu de défense.

Dans le jeu de défense, si le premier palet est bien placé, on renonce au second de peur de toucher la galoche et donc laisser le jeu *distank*. De plus, si le joueur abat la galoche avec son premier palet, en piquant ou en dégalochant, et si la galoche tient le point, il ne va pas tenter de prendre ce

point, même s'il est très facile. Il va lever la galoche, qui compte un point de plus, et placer un bon *stank*. Si ce coup se répète plusieurs fois, la galoche garde 3, 4, etc. points, que l'équipe qui pratique la défense espère empocher en une seule fois en profitant d'une erreur adverse.

Les règles de la galoche bigoudène favorisent donc le déroulement de parties passionnantes. Un rôle essentiel est attribué au *stank*, à la fois obstacle et palet toujours prêt à profiter des erreurs des adversaires en prenant le point.

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

- 3 palets d'environ 1000 grammes, de 115 centimètres de diamètre.
- Une galoche en bois, d'une hauteur de 115 centimètres, d'un diamètre de 45 centimètres.
- 1 lipar, pièce métallique d'une hauteur d'environ 40 centimètres.

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

Les palets sont fournis par des artisans locaux. Un artisan à Pont-l'Abbé fournit les jeux de palets pour enfants et adultes. Tous les clubs ont les mêmes palets, qui sont passés au tour de meule pour récupération. Au bout de 3 ans d'utilisation, un palet pèse environ 950 grammes (contre 1000 grammes en neuf).

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

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

Produits réalisés :

Lieu d'exercice :

Le jeu se pratique dans les galochochromes. Il en existe 14 dans le Pays Bigouden.

Apprentissage et Transmission :

- Interventions dans les écoles : 750 à 800 scolaires sont initiés chaque année par 140 bénévoles.
- Stages de perfectionnement pour les adolescents.
- Challenge Pierre Le Pape réservé aux adolescents licenciés.
- Plaquette de présentation pour les écoles.

(C) Historique**Historique général :****HISTORIQUE DE LA GALOCHE**

Ce jeu est attesté en Bretagne depuis très longtemps car déjà en 1388 les archives de la cathédrale de Quimper font allusion au jeu de « galoche » sur la place de la cathédrale. Le jeu en question était le « jeu de bouchon », largement répandu alors en Bretagne et ailleurs. Ce jeu consistait à renverser à l'aide de pierres plates ou de galets un morceau de bois cylindrique placé sur un sol uni et sur lequel on plaçait divers enjeux.

Un texte et un dessin, publiés en 1835, fournissent une description assez précise du jeu de galoche pratiqué dans les campagnes cornouaillaises au début du 19^e siècle.

« Le jeu de galoche est exclusivement réservé aux garçons. Ce jeu consiste à placer debout sur un sol uni un petit morceau de bois de forme cylindrique, d'environ deux pouces de hauteur, qu'on appelle galoche (*stouf*), et dont le sommet se couronne de divers enjeux. On règle le rang des joueurs et chacun, muni de deux palets, jette un de ses palets aussi près que possible de la galoche, et essaie, en lançant le second immédiatement après, de la culbuter de façon que l'un des deux palets se trouve plus rapproché de la monnaie renversée que la galoche elle-même. Celui qui réussit s'empare des enjeux, et les mises se renouvellent. Celui qui échoue en laisse un autre essayer s'il sera plus adroit ou plus heureux, et ainsi de suite. »



Dessin réalisé par Olivier PERRIN, né à Rostrenen en 1761, décédé à Quimper en 1832, qui réalisa, à partir de 1796, de nombreux dessins sur la vie des paysans dans la région de Quimper. Texte de Alexandre Bouët pour la publication en 1835 de « *La galerie bretonne ou la vie des Bretons de l'Armorique* » (ouvrage réédité en 2001, éditions Jean-Pierre Gyss).

La galoche bigoudène au début du 20^e siècle

Cette carte postale, dont le cliché a été pris dans les années 1905-1908 d'après des détails du costume, montre des joueurs bigoudens auprès de l'église de Lambour que l'on reconnaît à gauche. On distingue assez mal au premier plan la galoche, tandis que deux hommes tiennent un palet à la main.



Pont-L'Abbé Joueurs de galoche vers 1900

Dans son roman « *Skol-louarn Veig Trebern* », l'écrivain de langue bretonne de Pont-l'Abbé Youenn Drézen (1899-1972) donne une bonne description du jeu de galoche tel qu'il se pratiquait dans les années 1900, période durant laquelle se situe son roman.

« Le jeu de galoche, sur la Madeleine [*Ar Valaden* est une place de Pont-l'Abbé où Y. Drézen situe la maison de son héros Veig Trebern], était, avec les boules, dans la cour de beaucoup de buvettes le passe-temps favori des hommes en ce temps-là. La galoche, qui avait la forme et la taille d'une trois-quart de bougie, était en bois dur et assez large pour tenir sur sa tête une pièce de monnaie rousse [*Mounig rouz*, pièce en bronze de 10 centimes] et celles qu'on y poserait par la suite. On la posait debout, au centre d'un petit cercle tracé sur le sol. Les joueurs étaient en deux camps. Ils avaient trois palets en fer, plats et ronds, qu'ils devaient lancer chacun à son tour depuis cinq mètres environ le plus près possible de la galoche. On faisait trois ou quatre pas avec le dernier palet, en courant le jeter sur la galoche. Quand on l'abattait, la monnaie rousse qui avait roulé hors du cercle était à vous. Si vous aviez manqué votre coup, vous deviez mettre un autre sou sur la galoche. Souvent le tas de sou était plus haut que le socle de bois. Il n'y avait ni perte ni gain à ce jeu – un jeu agréable donc !- car, quand la partie était finie, tous allaient à la buvette troquer la monnaie rousse contre des boissons rafraîchissantes. »

La galoche durant l'entre-deux-guerres

Les règles ont évolué : le cercle ne joue plus aucun rôle dans l'attribution des pièces de monnaie tombées à terre, le *stank* a été inventé, la ligne de but s'est éloignée à une dizaine de pas de la galoche. Per-Jakez Hélias (1914-1995) décrit, dans « *Le cheval d'orgueil* » (publié en 1975), le jeu à Pouldreuzic vers 1925.

« On joue avec trois palets de fer, de huit à dix centimètres de diamètre, dus à l'industrie de quelque maréchal-ferrant. Avec ces palets, il s'agit de renverser la fameuse galoche, dressée à dix ou douze pas du tireur (...). C'est elle qui reçoit les pièces de monnaie, enjeu du coup, et qui s'empilent parfois si haut que c'est un problème de la faire tenir. Chaque joueur dispose de deux palets. Il essaie de piquer le premier plus près de la galoche que le troisième, posé par le joueur précédent et qui « garde » la galoche. S'il réussit, avec le second palet, il chasse à toute force la galoche de façon à faire tomber les sous autour de son premier palet. Ces sous sont à lui si la galoche est allée au diable, mais le joueur précédent ramasse ceux qui sont plus près de son propre palet que du palet vainqueur... »



Vers 1930 les pièces en bronze de 10 centimes furent retirées de la circulation. Cette mesure entraîna une crise profonde chez les joueurs qui perdirent ainsi leurs enjeux et une partie de l'intérêt du jeu. Bon nombre de joueurs renoncèrent, se refusant à jouer comme les gamins qui, eux, utilisaient un système de points et le jeu faillit ainsi disparaître. Mais les plus jeunes s'habituerent à jouer en comptant par points. Ainsi apparaît le *lipar*, tandis que la dimension et le poids des palets vont augmenter sensiblement.

La création en 1984, à l'initiative notamment de Jean Le Borgne et de Daniel Le Cléac'h, d'un **Comité département de Galoche du Finistère**, a permis de doter ce sport d'une structure officielle ainsi que d'un règlement respectant les traditions. En même temps furent créés les deux premiers clubs de Plomelin et de Tréméoc, puis Pont-l'Abbé, Plogastel, Penmarc'h, Plonéour, Plobannalec, etc. La Galoche Bigoudène réunit aujourd'hui 14 clubs et 560 licenciés.



Jeu des années 1930, palets de 500 gr et 100 mm de diamètre, galoche de 90 mm de haut et 28 mm de diamètre, 3 pièces de bronze (mounig rouz) utilisées comme enjeux.



Jeu actuel, palets d'environ 1000 gr et 115 mm de diamètre, galoche de 115 mm de haut et 45 mm de diamètre, lipar rouge.

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 :

L'ACTIVITÉ DE LA GALOCHE BIGOUDÈNE

Partie intégrante de la tradition locale, la galoche, dont l'origine se perd dans la nuit des temps, demeure une pratique très active dans le Pays Bigouden. La création d'un Comité Départemental de Galoche du Finistère a permis de doter ce sport d'une structure officielle ainsi que d'un règlement respectant les traditions.

Ce Comité a été créé le 16 novembre 1984 (JO du 12/12/1984) et admis au C D O S (Comité Départemental Olympique et Sportif) le 30 novembre de la même année. Depuis, le Comité Départemental a adhéré à l' I C B (Institut Culturel de Bretagne) et à la Jeunesse et Sport (1^{er} mai 2003) par l'intermédiaire de l'UBAPAR et de la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural (FNSMR). En 2011 le Comité Départemental compte 14 associations et 563 licenciés dont 52 jeunes.

Le Comité départemental organise différents types de manifestations et compétitions de galoche :

- Le championnat se déroule entre les clubs ; il met en jeu quatre divisions et 36 équipes, soit près de 400 joueurs qui se retrouvent chaque samedi sur un galochodrome durant la saison, de la mi-mars à juillet. Chaque équipe est constituée de 10 joueurs, plus un ou plusieurs remplaçants.
- Le challenge J. Le Borgne rassemble chaque année près de 200 adultes, répartis en deux groupes ; les 20 mieux classés du groupe 2 accèdent au groupe 1 la saison suivante, tandis que les 20 moins bien classés du groupe 1 sont rétrogradés.
- Le challenge P. Le Pape concerne les adolescents.
- Une quarantaine de rencontres de galoche est en outre programmée chaque année : concours des clubs, concours à l'occasion de pardons, jubilé pour fêter des joueurs, etc.



Les 14 clubs de Galoche en 2012

LES ACTIONS DE FORMATION

Afin de pérenniser ce jeu, le Comité Départemental a mis sur pied depuis quelques années un programme d'intervention dans les écoles. Ce programme, établi en accord avec l'inspection d'académie comporte six cours d'une heure répartis sur l'année scolaire, concerne particulièrement les élèves du primaire (CM1 et CM2). Ainsi pour 2011, 141 galocheurs volontaires se sont investis pour initier 721 élèves.

Tous les ans le Comité organise une journée de formation pour ces adultes qui acceptent de donner de leur temps pour initier les scolaires. Cette journée est l'occasion d'échanges sur les résultats, les difficultés rencontrées, les joies et les échecs. C'est aussi une remise à niveau nécessaire pour tous ces bénévoles.

Afin de pérenniser cette action auprès des jeunes, un challenge « jeunes » a été mis sur pied et ce challenge comporte 5 journées réparties sur l'ensemble de la saison. Jeunes et éducateurs s'y côtoient pour le plus grand plaisir de tous.

Le comité organise aussi des journées de perfectionnement réservées à ces jeunes qui désirent progresser. Ils sont encadrés par des adultes désireux de transmettre leur savoir dans les meilleures conditions.

D'autre part, à l'occasion de journées de découvertes du patrimoine ou autres, beaucoup d'élèves du secondaire de la région ou même d'autres régions sont initiés à notre jeu. Il en est de même pour les estivants et les pensionnaires des CAT du secteur.

LA GALOCHE : UN LIEN SOCIAL

Dans de nombreuses petites communes la galoche est aujourd'hui l'occasion de rencontres entre les différentes générations dans la convivialité. A la galoche, tout le monde se tutoie sans problème de rang social, d'idéologie religieuse ou politique.

Pratiquement toutes les municipalités du secteur bigouden et de Plomelin ont compris la nécessité d'aménager des aires de jeu (galochochromes) car la pratique de ce jeu au bord des routes était devenue trop dangereuse.

(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 : | |

Actions de valorisation :

- Site Internet
- Plaquette de vulgarisation pour les écoles
- Participation à des manifestations de jeux traditionnels

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

- Conseil Général
- CDOS 29
- Jeunesse et Sport
- Inspection Académique
- Conseil Culturel de Bretagne

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

- "La galoche bigoudène", Loeis Cléac'h - Albert Deshayes - Per Rhun, éditions Skol-Vreizh, 1983, 32 pages.
- "La galoche bigoudène, C'hoari g'haloj", Comité départemental de la galoche bigoudène, éditions Torr Penn, Plonéour-Lanvern, 1999, 95 pages.

(E) Mesures de sauvegarde

- Initiations dans les écoles et challenges jeunes

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : Plonéour-Lanvern, de janvier à mars 2012

Date de la fiche d'inventaire : 12 mars 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Confédération FALSAB

Nom du rédacteur de la fiche : Comité départemental de la galoche bigoudène