

## « JEU DE GUISE ou « DJISE » DE BOVES »



### Présentation sommaire

#### Identification :

Jeu de guise

#### Personne(s) rencontrée(s) :

M. Mickaël Vigne

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

Picardie, Somme (80), Boves.

Ce jeu se pratique également en Belgique (sous l'appellation « Britche »).

#### Indexation :

### (A) Identification et localisation :

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

Mickaël Vigne, sociologue, sociologie du jeu traditionnel.

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

Boves

**Adresse :** Association "Guise et Traditions"

**Ville :** Boves

**Code postal :** 80440

**Téléphone :**

**Adresse de courriel :** [guisetraditions@yahoo.fr](mailto:guisetraditions@yahoo.fr)

**Site Web :** <http://www.guise-et-traditions.fr/st/>

## **(B) Description**

### **Description :**

Ce jeu, appelé aussi « *ch'caterlet* », est un jeu d'adresse. Il s'agit au départ d'un jeu que les enfants pratiquaient dans la rue (comme les billes). Les commerçants se plaignaient de la casse des vitrines.

La guise est un bâton de bois de forme cylindrique de 24 cm de long pour 4 cm de diamètre et se rétrécissant en pointe aux extrémités. D'un côté, une pointe mesure environ 9 cm et de l'autre 7 cm.

La guise est tapée à l'aide d'une batte de 70 cm de long pour 4 cm de diamètre.

La guise et la batte sont généralement fabriquées en frêne ou dans un manche de pelle.

Une brique est posée au sol, elle sert de repère pour le lanceur. C'est sur cette brique que la guise est posée lors de l'engagement. Le lanceur doit frapper une extrémité de la guise à l'aide de sa batte. Une fois en l'air, il doit la frapper à nouveau et le plus loin possible dans le camp adverse.

Le receveur se place à 10 m de lui et tente de la réceptionner, s'il y parvient, il devient lanceur à son tour et le lanceur déchu devient receveur à son tour. Ce jeu se joue à un contre un ou 1 contre une équipe de plusieurs personnes qui deviennent receveurs puis lanceurs tour à tour. Celui qui marque le plus de points est le gagnant.

A chaque manche, le jeu comprend une équipe défensive et une équipe d'attaquant. Ce jeu se joue sur le principe du gagne-terrain. Les défenseurs doivent empêcher la guise de toucher le sol. Elle doit atterrir au plus près du terrain de l'équipe qui attaque. Les défenseurs donnent alors des coups de pieds dedans pour qu'elle reparte vers le camp des attaquants.

Le terrain est une surface goudronnée de 20 m de large pour une longueur illimitée (150 m minimum). Ce jeu est aujourd'hui souvent pratiqué sur une route rectiligne.

Le jeu se déroule, comme pour les autres jeux de gagne terrain, en 2 phases. La distance se joue en nombre de batte. C'est-à-dire que la longueur de la batte vaut pour unité de mesure. Dans la première phase, le lanceur dispose de 5 essais pour envoyer la guise le plus loin possible dans le camp adverse. C'est la phase de « qualification ». Dès que la guise est touchée même si elle n'est pas envoyée, elle compte pour un essai. Si la guise retombe à moins d'une batte de la brique (repère de lancer), l'essai ne compte pas, en revanche si elle dépasse une batte, les défenseurs entrent dans le jeu. En revanche si les défenseurs rattrapent la guise au vol, le lanceur est « débattu » et les défenseurs marquent 100 points. Si la guise n'est pas rattrapée au vol, les défenseurs doivent tenter de « débattre » l'équipe des attaquants, c'est-à-dire que le lanceur pose sa batte près de la brique, le défenseur doit alors renvoyer la guise sur la batte à terre. S'il la touche, l'adversaire est « débattu » ; le cas échéant la seconde phase débute, c'est la phase de « progression ». Celle-ci se joue en 3 coups. La guise n'a pas été rattrapée par les défenseurs. Une brique est placée là où elle a atterri. Un défenseur doit alors renvoyer la guise, le plus loin possible, dans le camp adverse à l'aide d'une batte. Une fois que le lanceur a effectué ses 3 coups, il doit estimer le nombre de battes qui sépare la guise lancée de la brique du camp adverse. S'il fait une bonne estimation il marque les points suivants : pour 12 battes : 50 points, pour 24 battes : 100 points et pour 36 battes : 150 points. Si les adversaires pensent que l'estimation est fautive (à la baisse), il faut mesurer. Si le lanceur a mal estimé et que le nombre de battes est moindre que le nombre annoncé, il ne marque pas de points et il est « débattu ».

### **Eléments matériels constitutifs de la pratique :**

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

En bois dur et solide des environs. Probablement charme ou orme à l'origine.

Certains ébénistes locaux travaillent à retrouver les méthodes de fabrication des pièces de bois. Souvent ce sont les joueurs eux-mêmes qui fabriquent leur propre matériel. Au départ, les enfants récupéraient leurs ustensiles dans leur environnement.

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

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

**Produits réalisés :**

**Lieu d'exercice :**

Surtout dans la Somme. Se pratique dans la rue.

**Apprentissage et Transmission :**

Ce jeu se transmettait à la récréation, au centre-aéré. Les parents où les grands-frères enseignaient également aux plus jeunes comment jouer.

**(C) Historique**

**Historique général :**

Selon la légende, Bouddha (Siddhārtha Gautama qui aurait vécu au VI<sup>e</sup> siècle avant J.-C.) pratiquait ce jeu.

Selon une autre légende ce jeu symbolisait la décapitation de Louis XVI.

Du XIX<sup>e</sup> au début du XX<sup>e</sup> siècle ce jeu était pratiqué dans la Somme (80) par la corporation des tisseurs (dans la vallée de la Nièvre et le Vimeu).

**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 checked="" type="checkbox"/> Plaquette  | <input checked="" 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 :

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

Apparaît dans un ouvrage qui recense les jeux picards compilé par le Ministère de la Jeunesse et des Sports.

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

Damien Marie-Madeleine, Dorvillé Christian (ss. dir.), *Le patrimoine de nos régions : ruine ou richesse future ? Exemples des dynamiques territoriales*, Paris, L'Harmattan, 2011, pp. 47-64.

Cocq Bertrand, Dubois Guy, *Histoire des mines de l'Artois*, 160 p.

## (E) Mesures de sauvegarde

## (F) Données techniques

**Dates et lieu(x) de l'enquête** : 29 août 2012, Tourves

**Date de la fiche d'inventaire** : 31 août 2012

**Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs** : Chloé Rosati-Marzetti

**Nom du rédacteur de la fiche** : Chloé Rosati-Marzetti