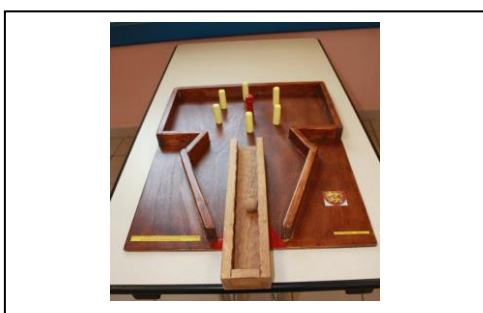


« CARAMBOLE A GOUTTIERE »



Présentation sommaire

Identification : Jeu de « comptoir », et d'assemblées.

Personne(s) rencontrée(s) :

Jean-philippe Joly

Localisation (région, département, municipalité) :

Bocage Virois et région Villedieu les poêles, Manche (50)

Indexation :

(A) Identification et localisation :

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

Jean-philippe Joly, président de JeuxtradiNormandie fédération des jeux et sport traditionnels normands

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

Bocage Virois et région Villedieu les poêles. A présent partout

Adresse : Mairie

Ville : Bernay

Code postal : 27 300

Téléphone : 06 22 30 63 07

Adresse de courriel : jphjoly@wanadoo.fr

Site Web: <https://sites.google.com/site/jeuxtradinormandie/>

(B) Description

Description :

La Carambole gouttière fait partie des jeux de comptoirs et jeux d'argent, selon les témoignages de la région Villedieu/Vire.

La gouttière doit être placée sur le triangle de départ au maximum. Chaque joueur dispose de 5 lancers.

REGLE 1 / Le gagnant est celui qui a le plus de points au bout des 5 lancers.

Comptage des points :

Quille centrale tombée avant les quilles extérieures = 10 Pts

Quille centrale tombée avec une ou plusieurs extérieures au premier coup = 6 Pts

Quille centrale tombée après des quilles extérieures ou avec mais **après le premier coup** = 4 Pts

1 quille extérieure 1 Pt

2 quilles extérieures au même coup 2 Pts par quille

3 quilles extérieures et + 3 Pts par quille

Les joueurs ex-aequo se départagent avec un ou plusieurs lancers supplémentaires entre eux.

REGLE 2 / Pour un nombre de joueurs supérieur à 2 en général. Elle consiste à faire tomber les quilles extérieures sans faire tomber la quille centrale avec le moins de coups possibles.

Les derniers coups servent à faire tomber la quille centrale ce qui permet de rester dans le concours.

Les 2 joueurs (où tous ceux qui sont au score minimum s'il y en a + de 2) qui ont fait tomber les quilles en un minimum de coups jouent la finale.

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

Planche avec rebords pour les rebonds et pour guider la boule

Quilles : 6 petites quilles d'une couleur et 1 d'une autre couleur (quille centrale)

1 boule assez souple d'environ 3 cm de diamètre.

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

Planche et quille en bois

Boule en liège ou plastique

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

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

Produits réalisés :

Jeux vendus sur catalogue

Lieu d'exercice :

Intérieur et extérieur

Apprentissage et Transmission :

Animations des associations de la fédération

(C) Historique

Historique général :

Il semble que ce jeu vienne du Moyen âge (ancêtre du billard) mais à notre connaissance les premiers témoignages remontent aux années 1960...

Le jeu a disparu à peine 20 ans après, pour être de nouveau pratiqué à présent dans toutes les fêtes, les écoles etc...où les associations de la fédération interviennent.

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 :

JeuxradiNormandie (JTN) est né symboliquement au milieu de l'année 2011 pour le 11^e centenaire de la Normandie.

Mais l'action en faveur des jeux traditionnels date de juillet 2001, date de la première reconstitution d'une rencontre de choule crosse après un arrêt depuis 1942 ou 1943.

JTN regroupe à présent 9 associations et/ou clubs de choule crosse.

Les clubs sont BEÏEX CHOULE KLUB (2 équipes), La Chouque Vallée de la Risle, Bannière d'Yvetôt Bocage Virois, Hâot Cotentin Choule et Exo Nourmaundie Choule (expatriés).

Projet d'équipes : canton St James/ Lion / mer/ Suisse Normande/ Roumois/ Pays de Caux

Sa vocation est :

- La coordination des actions événementielles et de collectage
- Gestion d'un site internet commun
- Démarche pour les associations et représentation de celles-ci
- Rédaction de documents de promotion et liens presse
- Organisation de compétitions, concours ...

(D) Intérêt patrimonial et mise en valeur

Modes de valorisation

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Plaquette | <input checked="" type="checkbox"/> Site internet de la fédération |
| <input checked="" type="checkbox"/> Guide général des jeux | <input checked="" type="checkbox"/> Boutique sur catalogue |
| <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 :

Animations de fêtes, intervention en milieu scolaire

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

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Guide des jeux

(E) Mesures de sauvegarde

Animations de fêtes, intervention en milieu scolaire, vente, stage de fabrication.

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : Mars 2012, Normandie

Date de la fiche d'inventaire : 25 mars 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Jean-philippe Joly

Nom du rédacteur de la fiche : Jean-philippe Joly