

« Le jeu du pitao »



Présentation sommaire

Identification :

Jeu de palets

Personne(s) rencontrée(s) :

Dominique Ferré

Localisation (région, département, municipalité) :

Ille-et-Vilaine

Indexation :

Pitao / Tao / Pibot

(A) Identification et localisation :

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

Dominique Ferré, Président de l'association La Jaupitre

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

Département d'Ille-et-Vilaine

Adresse : Rue de la Vieille Forge

Ville : Monterfil

Code postal : 35160

Téléphone : 02 99 07 47 02

Adresse de courriel :

Site Web : www.jeuxbretons.org

(B) Description

Description :

Qui peut dire l'origine de ce jeu qui pourrait être un des nombreux dérivés du jeu de palets, à moins qu'il n'en soit au contraire l'origine ? En tout cas, il est attesté de longue date dans une grande partie de la Bretagne, basse et haute (et ailleurs...!). Plus connu sous l'appellation de "galoche" en Basse-Bretagne, il est aujourd'hui beaucoup pratiqué autour de Pont-l'Abbé, en pays bigouden. C'est la version du pays gallo que nous donnons ici. Elle est très antérieure au palet sur planche et tous les témoignages que nous recueillons confirment que ce jeu était très pratiqué, aussi bien par les enfants que par les adultes. Il en existe plusieurs versions aux règles différentes, fondées cependant toujours sur le même principe : nous avons choisi une formule proche du palet, permettant de jouer une partie.

-Un pitao : c'est un cylindre de bois dur d'environ 11 cm de haut sur 3,5 cm de diamètre.

-Par joueur, 2 ou 3 palets, ronds, en acier, de la taille et de la forme d'une boîte de cirage à chaussure.

-Quelques pièces de monnaie (sans valeur !), qui sont à peu près du même diamètre que le pitao.

Le terrain doit être assez dur et plat, d'une superficie d'environ 50 m², soit 10 m x 5 m.

Le pitao est placé au centre d'un cercle d'environ 40 cm (ce cercle n'a d'autre rôle que d'aider au bon repérage du pitao). Une ligne de lancer est tracée à 6 pas du pitao. Sur le pitao est placée la pièce de monnaie.

En début de partie, on lance d'abord un premier palet pour désigner celui qui va commencer : le plus éloigné du pitao commence. Le premier joueur lance un palet pour tenter de faire tomber le pitao et la pièce. S'il y parvient, la pièce devient « le maître » ou « le petit », le pitao devient alors comme un joueur et deux situations peuvent se rencontrer :

- 1-Le pitao est plus près de la pièce que le palet.
- 2-Le palet se trouve plus près de la pièce que le pitao.

Dans le 1^{er} cas, le joueur qui a fait chuter le pitao lance un deuxième palet (voire un 3^{ème}) pour essayer de prendre la pièce au pitao, puisque c'est le pitao qui tient le point, soit en chassant celui-ci, soit en poussant son premier palet, soit en plaçant son deuxième palet ou troisième palet. Quand il a lancé ses deux ou trois palets et a réussi à prendre la pièce au pitao, c'est au joueur suivant de jouer. Il tente alors, avec ses deux ou trois palets, de faire mieux que le joueur précédent.

Dans le second cas, c'est le deuxième joueur qui lance pour tenter de reprendre la pièce au premier joueur, soit en chassant le palet de celui-ci, soit en plaçant le sien ou les siens. Si le premier joueur ne réussit pas à faire tomber le pitao, c'est le second qui essaie et se trouve alors dans la situation précédente. On joue ensuite de la même façon, alternativement, jusqu'à épuisement de ses palets.

Le palet ou les palets le(s) plus près de la pièce à la fin emporte(nt) le (ou les) point(s). Si c'est le pitao qui reste le plus près de la pièce, c'est lui qui garde le point et il vaut alors 2 points au lancer suivant, points qu'emportera celui qui gagnera.

La partie se joue en 15 points.

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

-Un pitao ou tao ou pibot : un morceau de bois d'une dizaine de cm de haut et 2 à 3 cm de diamètre avec une partie un peu plus mince à la moitié de sa hauteur (parfois avec une collerette ou anneau à cet endroit)

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

-Des pièces de monnaie sous valeur, servant de mise
-Des palets

A l'origine, les palets, en plomb, étaient fabriqués par les joueurs eux-mêmes, par utilisation des boîtes de cirage vides qui servaient de gabarit.

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

Il faut noter que, dans ces pièces, les unes restaient très grossières : elles servaient à dégommer les autres, plus « travaillées », étaient destinées à placer. Ces palets pouvaient être de taille différente.

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

On voit bien que, dans ce jeu, il n'y a pas de fabrication par un « professionnel » (forgeron) et donc pas d'usinage à proprement parler.

Produits réalisés :

Le pitao était également fabriqué par les joueurs eux-mêmes, par taille au couteau ou, quelque fois, à la machine à bois.

Il pouvait y avoir aussi une partie plus large aux 2 extrémités du pitao.

Lieu d'exercice :

Il semble que le jeu de pitao ou tao ou pibot, ne soit connu et pratiqué que dans un secteur du département d'Ille-et-Vilaine qui exclut le sud. En effet, dans le sud du département et, semble-t-il, dans le Morbihan gallo, on connaît un jeu similaire, mais sous l'appellation de galoche ou gailloche.

Apprentissage et Transmission :

Les adultes pratiquaient beaucoup ce jeu qui est très certainement antérieur au jeu de palet, qu'il soit sur terre ou sur planche.

Mais les enfants y jouaient aussi beaucoup et utilisaient des bouchons en guise de pièces de monnaie, voire des morceaux d'ardoise trouvés par terre.

(C) Historique

Historique général :

Le jeu est certainement très ancien et les représentations iconographiques sont nombreuses depuis le 16^{ème} siècle.

Il est également connu dans beaucoup d'autres régions françaises et même, avec des variantes mais un même principe de base, dans d'autres régions du monde.

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 checked="" type="checkbox"/> Portes-ouvertes | <input type="checkbox"/> Show-room/galerie |
| <input checked="" type="checkbox"/> Exposition | <input type="checkbox"/> Foire/salon |
| <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Autre : | |

Actions de valorisation :

- Démonstration et proposition de pratique du jeu dans toutes les occasions d'animation.
- Location du matériel de jeu accompagnée le règle.
- Nécessité de concevoir un matériel standard usiné pour pouvoir diffuser le jeu (sous la forme d'une « boîte de jeu »).
- Créer un réseau de diffusion et commercialisation.
- Créer de l'évènementiel au niveau international en rassemblant des formes de jeu différentes.

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

- Jeu pratiqué dans le département d'Ille-et-Vilaine

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

- Recueil de divers témoignages

(E) Mesures de sauvegarde

La sauvegarde du jeu passe par l'existence et la disponibilité du matériel de jeu. Il pourrait être assez aisé de diffuser à nouveau la pratique et de la sauvegarder car c'est un jeu simple, facile à mettre en œuvre n'importe où et accessible à tous (enfants et adultes).

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : février à mai 2012

Date de la fiche d'inventaire : 21 mai 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Dominique Ferré

Nom du rédacteur de la fiche : Dominique Ferré