

« GRANDS JEUX DE LA MONTAGNE BOURBONNAISE »



Présentation sommaire

Identification :

Compétition Intervillages

Personne(s) rencontrée(s) :

Pierre Poyet
François Fradin

Localisation (région, département, municipalité) :

Montagne Bourbonnaise, Allier, Auvergne

Indexation :

(A) Identification et localisation :

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

Pierre Poyet, Trésorier de l'Office de Tourisme de la Montagne Bourbonnaise
François Fradin, Président de l'Office de Tourisme de la Montagne Bourbonnaise

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

Montagne Bourbonnaise, Allier, Auvergne

Adresse : Rue Roger Dégoulange

Ville : Le Mayet de Montagne

Code postal : 03250

Téléphone : 04 70 59 38 40

Adresse de courriel : ot.mayet-montagne@wanadoo.fr

Site Web : <http://www.tourisme-montagne-bourbonnaise.com/Les-Grands-Jeux-de-la-Montagne>

(B) Description**Description :**

Les Grands Jeux constituent une manifestation annuelle, qui rassemble quasiment toutes les communes de la Montagne Bourbonnaise, ainsi que des communes des alentours en tant qu'invitées. Il s'agit d'une compétition amicale qui se déroule annuellement, le premier dimanche du mois d'août. Elle comporte cinq épreuves, trois dites reines : le tir à la corde, le jeu des bûcherons, le jeu des quilles, et deux autres, proposés chaque année par le comité des fêtes de la commune organisatrice, toujours inventés et plus adaptés aux enfants et adolescents. Certaines années, les jeux inventés sont en rapport avec l'histoire de la commune : ainsi, à Le Vernet en 2012, le jeu du « dragon » rappelle Saint Georges – saint patron de la commune – terrassant le dragon et le jeu des « épousailles » reprend une tradition locale suivie par les futurs mariés ; à Châtel-Montagne, en 2011, les jeux des « bâtisseurs » et des « armoiries » étaient en lien avec la construction de l'église romane ; en 2010, à Laprugne, les « jeunes mineurs » et « la bouna font des anciens (la bonne fontaine) » faisaient référence respectivement aux mines d'uranium et à la source d'eau « Charrier » exploitées un demi-siècle auparavant ; en 2009, à La Guillerme, ces jeux « libres » étaient « sans les mains » et « sans les yeux ». Innovation, en 2012, à Le Vernet, un jeu fil rouge a été introduit, hors classement : la commune organisatrice jugeant que les femmes ne trouvaient que peu de place dans les épreuves, a suggéré et obtenu l'organisation d'une épreuve pour elles. Il s'agissait pour chaque équipe, trois femmes maximum, de tricoter la plus longue écharpe possible en un temps imparti, environ une heure et demi.

Toutes ces épreuves sont des jeux par équipe et permettent à une commune de l'emporter. Une épreuve gagnée permet d'acquérir le maximum de points, qui correspond au nombre de communes inscrites ; les deuxièmes de l'épreuve un point de moins, les troisièmes deux de moins, et ainsi de suite. Le vainqueur des Grands Jeux est la commune totalisant le plus grand nombre de points. Les jeux allient généralement adresse, force ou rapidité. Par exemple, le jeu « sans les yeux » pour les enfants consistait en une course de deux enfants attachés ensemble par une jambe, l'un les yeux bandés, l'autre non. Celui aux yeux bandés devait attraper des anneaux pendus à un portique, les tendre à son équipier ; les deux devaient ensuite courir et être les premiers à poser les anneaux dans un bac. Le jeu du dragon consistait pour une équipe de deux joueurs, l'un ayant les yeux bandés, à percer un minimum de 4 ballons emplis d'eau ou de farine à l'aide d'une épée, sur un parcours semé d'embûches. Celui des épousailles était un ensemble d'actions à réaliser (mettre des skis, poser une valise, etc.) pour une équipe de deux enfants déguisés en cheval, l'un faisant le tronc, l'autre le derrière.

Le jeu de quilles consiste à faire tomber un maximum des 9 quilles en bois disposées au sol, avec une grosse boule en bois ; les quilles doivent être disposées en carré, espacées d'environ 1 mètre l'une de l'autre. Les équipes sont constituées de quatre joueurs, qui doivent, chacun leur tour, tirer les quilles de quatre plots différents, situés à 1, 2, 3 et 4 mètres du jeu. L'épreuve est remportée par l'équipe ayant fait tomber le plus grand nombre de quilles, total dont peuvent être déduites certaines pénalités (il est par exemple interdit de déplacer son pied d'appui).

Le jeu des bûcherons, pour sa part, est essentiellement une épreuve de force ; il comporte trois étapes : un seul bûcheron doit faire tomber un tronc piqué droit dans le sol, au niveau de la marque rouge au bas du tronc (à environ 30 cm du pied), à la hache ; une deuxième personne doit ensuite, une fois l'arbre à terre, le couper en deux en son milieu à la hache ; deux autres personnes sont ensuite chargés de le débiter, au niveau des marques bleues prédéfinies, à la scie passe-partout, les deux premières personnes pouvant aider à maintenir le tronc. Les morceaux débités, à ce stade, sont transportés dans un carré portant la pancarte de leur commune, soit un par un soit tous à la fin de la coupe. Pour des raisons de sécurité, l'épreuve est répartie sur deux manches : l'une rassemblant les concurrents ayant tiré les arbres impairs, l'autre ceux ayant hérité des arbres pairs ; le vainqueur est celui ayant réalisé le temps le plus rapide.

Le tir à la corde est également une épreuve de force : de part et d'autre d'une ligne et d'un fanion sur la corde, deux équipes, de cinq joueurs et un entraîneur chacune, s'affrontent ; le premier joueur de l'équipe est à un mètre minimum du milieu de la corde. Au coup de sifflet, chaque équipe doit tirer la corde à elle afin de faire passer la ligne à l'équipe adverse, d'au moins 5 mètres du milieu du jeu. La règle contraint les tireurs à jouer pieds nus ; il est interdit d'enrouler son bras autour de la corde, ou du corps, ou encore de faire des nœuds avec la corde. Cette épreuve se joue à l'élimination, avec des huitièmes de finale, des quarts de finale, des demi-finales et une finale qui désigne l'équipe gagnante. Des tours de tir à la corde dits consolantes sont organisés, afin que les équipes éliminées puissent jouer plus d'une fois.

Les Grands Jeux de la Montagne Bourbonnaise sont une animation festive de l'été, qui attire chaque année de 2000 à 3000 personnes. Ils commencent toujours, en début d'après-midi, par un défilé des joueurs accompagné par une animation musicale. A la suite, les jeux débutent pour ne se terminer qu'en fin d'après-midi. L'ordre des jeux est assez immuable. Ils débutent par le tir à la corde, avec les éliminatoires ; ils sont suivis d'un jeu inventé, puis des quarts de finale de tir à la corde. Un entracte permet à chacun de se reposer. Ils reprennent avec les demi-finales de tir à la corde, suivis du deuxième jeu inventé, et de la finale du tir à la corde. Suit le jeu des bûcherons. L'épreuve du jeu de quilles se déroule tout au long de l'après-midi, car elle est relativement longue. Les équipes jouent chacune environ un quart d'heure, dans un ordre de passage tiré au sort ; seule l'équipe de la commune organisatrice joue toujours la première, afin que ses membres soient libres d'aider les autres bénévoles pour le reste des animations de l'après-midi. En fin d'après-midi, après la proclamation des résultats et la remise des récompenses, le buffet est ouvert et la soirée se termine par un bal, comme sur les deux programmes ci-dessous.

Programme du 7 août 2011 à Châtel-Montagne :

Châtel-Montagne : 46ème Grands Jeux de la Montagne Bourbonnaise

Le dimanche 7 août à Châtel-Montagne – 46ème Grands Jeux de la Montagne Bourbonnaise avec la participation de 18 communes.

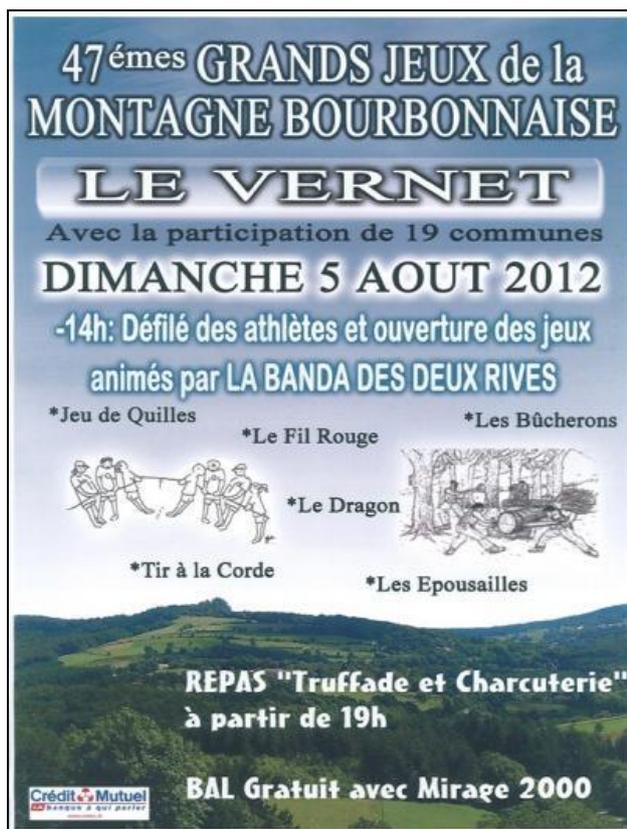
A 14h, accueil : défile des athlètes, et ouverture des jeux animés par la Fanfare Festivae

- Jeux de Quilles ;
- Tir à la Corde ;
- « Les Bâtisseurs » ;
- « Les Armoiries » ;
- Les Bûcherons.

A partir de 19h : repas convivial, buvette buffet, bal gratuit avec Mirage 2000.

Source : <http://www.montagne-bourbonnaise-auvergne.com/Chatel-Montagne-46eme-Grands-Jeux>

Programme du 5 Août 2012 au Vernet :



Source : http://www.cusset-tourisme.fr/19_810_deg-GRANDS-JEUX-DE-LA-MONTAGNE-BOURBONNAISE--LE-VERNET-CANTON-DE-CUSSET-ALLIER.html

Les Grands Jeux permettent de développer l'esprit de cohésion au sein d'une commune, car l'organisation de chaque édition nécessite au minimum une centaine de personnes bénévoles assurant la buvette, le buffet, les décomptes de points, les arbitrages, la gestion de matériel, l'entrée, etc. Ils présentent également un intérêt financier pour chacune des communes, ce qui les incite à participer aux Grands Jeux. En effet, chaque personne venant assister aux Grands Jeux paye une entrée à 3,50 Euros, et consomme généralement à la buvette ou au buffet. La somme recueillie représente une entrée financière partagée pour toutes les communes participantes. 15% de la somme est consacrée à un autofinancement du matériel et de l'administratif ; le reste de la somme est en moitié attribuée à la commune organisatrice, l'autre moitié divisée entre les autres communes participantes. Pour autant, cette participation peut sous-entendre organisation et donc nécessite d'avoir les effectifs bénévoles nécessaires. Ce n'est pas le cas de chaque commune, ce qui explique que certaines ne participent pas chaque année, disparaissent puis reviennent ou tardent à s'intégrer aux Grands Jeux.

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

Quilles et Boule : les 9 quilles et la boule sont traditionnellement tournées par un artisan. Le métier s'étant perdu, l'Office du Tourisme a acquis un jeu de quilles, qui ne sert qu'à l'occasion des Grands Jeux de la Montagne Bourbonnaise. Il s'agit donc d'un jeu de 9 quilles et une boule. Cette dernière est lourde, de 4 à 6 kg ; le jeu se déroule donc sur un terrain de 100 m² environ.

Scie et Hache : les scies et haches sont du matériel personnel. Les bûcherons viennent concourir avec leurs scies passe-partout et leurs propres haches. Les bûcherons sont très soucieux de l'égalité devant les arbres dévolus à chacun : des sapins de même essence, de taille similaire, au nombre de nœuds également similaire. Sur les 20 arbres plantés pour être débités, certains pouvant prêter à contestation, en raison de la présence de nœuds dans les zones à couper, sont refusés ou

affectés aux équipes invitées, hors concours. Selon le règlement, les arbres doivent mesurer environ 5 mètres de hauteur et avoir un diamètre de 20 cm.

Corde : Il s'agit d'une corde de 50 mètres de long d'un diamètre de 35 mm environ.

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

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

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

Produits réalisés :

Lieu d'exercice :

Le terrain doit être rectangulaire, suffisamment grand pour que la vingtaine d'arbres du jeu des bûcherons ne gênent pas, lors de leur chute, les autres épreuves, et suffisamment plat pour ne pas désavantager certaines équipes, notamment au jeu du tir à la corde, par des dévers ou des pentes trop importantes.

Apprentissage et Transmission :

L'insertion de jeux inventés dans les Grands jeux de la Montagne Bourbonnaise vise à faire venir les plus jeunes à cet événement festif. Certains sont ensuite intégrés dans des équipes, chez les tireurs à la corde ou au bûcheronnage par exemple.

La transmission reste du domaine familial ou amical, avec des joueurs qui amènent des proches à la pratique, en leur transmettant des techniques : affutage des scies par exemple pour les bûcherons, malléabilité du bois, ...

(C) Historique**Historique général :**

Les Grands Jeux de la Montagne Bourbonnaise ont été créés en 1966 par un groupe d'habitants du Mayet-de-Montagne, l'une des communes de la Montagne Bourbonnaise. Deux ans auparavant, le jeu télévisé « Intervilles » avait été organisé à Arfeuilles, commune toute proche. La confrontation opposait alors Arfeuilles et le Mayet-de-Montagne. Ils ont inspiré les mayétois, qui cherchaient une idée pour animer et promouvoir l'image du Sud-est de l'Allier.

A leurs débuts, les Grands Jeux rassemblaient seulement 7 communes de la Montagne Bourbonnaise. Dans cette région très agricole, les travailleurs avaient peu de temps au mois d'août à consacrer à des journées ludiques. Avec la mécanisation du matériel, ils sont un peu plus libres et peuvent s'adonner à ces Jeux. Aujourd'hui, les communes sont entre 15 et 18 à y participer chaque année, de la Montagne et des alentours. Chaque année, un classement des vainqueurs est établi ; c'est la première équipe de ce classement n'ayant pas encore organisé les Grands Jeux qui les prend en charge pour la prochaine édition. Ainsi, les Grands jeux tournent et se déroulent dans des communes différentes : en 2008, ils ont eu lieu à La Chabanne ; en 2009, à La Guillermie ; en 2010 à Laprugne ; en 2011, à Châtel-Montagne ; en 2012, à Le Vernet.

Ils s'organisent tout au long de l'année. L'Office du Tourisme assure les tâches administratives et de secrétariat et joue un rôle fédérateur auprès des communes : elle organise cinq réunions dans l'année, pour faire une sorte de bilan des Grands Jeux de l'édition précédente et préparer l'édition à venir. Mais chaque année, c'est le comité des fêtes de la commune organisatrice qui gère le déroulement, les aspects matériels et techniques, des Grands Jeux qu'elle accueille.

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 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) :**

En 2005, les Grands Jeux de la Montagne Bourbonnaise ont eu lieu à La Chapelle. Ils ont connu un record d'affluence, environ 6000 personnes, car ils avaient été plébiscités par l'émission télévisé La Carte au Trésor. Dans cette émission, les deux participants devaient se procurer une scie passe-partout. Au cours de l'émission, cette scie passe partout et son usage lors des Jeux a été mis en exergue, dans tout le savoir-faire et l'aspect traditionnel qu'il comportait. Le gagnant de l'émission a été convié à participer cette année-là aux Grands Jeux, en gérant une équipe hors-

concours. Il est revenu et a participé plusieurs années de suite. L'émission fut diffusée une semaine avant les Grands Jeux, procurant à cette 40^{ème} édition une publicité inespérée.

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Presse : Le progrès
La Montagne

Sites internet :

<http://www.montagne-bourbonnaise-auvergne.com/Chatel-Montagne-46eme-Grands-Jeux>
<http://www.allier-hotels-restaurants.com/tourisme/1438-le-mayet-de-montagne-grands-jeux-de-la-montagne-bourbonnaise/>
<http://www.leprogres.fr/loire/2011/08/08/environ-2000-personnes-aux-grands-jeux-de-la-montagne-bourbonnaise-1>
<http://www.ferrieres-sur-sichon.fr/ferrieres-sur-sichon.php?f=30>
<http://vimeo.com/28102310>
http://www.tourisme.fr/L-agenda/Festival-fetes-et-spectacles/44emes-Grands-Jeux-de-la-Montagne-Bourbonnaise?item_sommaire=1
<http://www.festibreuil.fr/activites-2010/grands-jeux-de-la-montagne-bourbonnaise-2/>
<http://vacances-auvergnates.com/videos/allier-03/les-grands-jeux-de-la-montagne-bourbonnaise-2009/>

(E) Mesures de sauvegarde

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : Août 2012, Montagne Bourbonnaise

Date de la fiche d'inventaire : 6 Août 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Karine Michel

Nom du rédacteur de la fiche : Karine Michel, Ingénieur de recherche – Université de Nantes