

« JEUX DE BILLES »



Présentation sommaire

Identification :
Jeu Traditionnel

Personne(s) rencontrée(s) :
Jean-Paul Benoit

Localisation (région, département, municipalité) :
Drôme, 26

Indexation :

(A) Identification et localisation :

Nom et rôle et/ou fonction de la personne rencontrée :
Jean-Paul Benoit, Président de l'association Billes du Val de Drôme.

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

Adresse : Les Praves
Ville : Eurre
Code postal : 26 400
Téléphone : 04 75 25 33 38

Adresse de courriel : jpaulbenoit@yahoo.fr
Site Web : <http://billebrousse.com>

(B) Description

Description :

Le jeu de billes est très répandu de par le monde, et communément associé aux enfants qui le pratiquent dans la cour de l'école. Il se joue à deux, l'un contre l'autre et consiste, dans sa version de base appelée classique, à mettre le plus de billes possible dans un trou à l'aide de son doigt. A tour de rôle, les joueurs situés à 7,5 mètres du centre de la cible, lancent leurs billes une à une au plus près d'un trou creusé dans le sol. Ce dernier doit mesurer de 9 à 11 centimètres de diamètre. Par la suite, ils essayent de rentrer leurs billes dans le trou. Une réussite permet de rejouer. Le gagnant est celui ayant rentré le plus de billes dans le trou le premier.

De cette version de base découlent de nombreux autres jeux de billes : la ville fortifiée aussi appelé jeu du maître, le pot ou fosse, la pyramide, la même ligne, le rond magique, le tir, le tir au calot, la une à la cinq, la piquette, le parcours ou tour de France, le triangle ou le carré ou le cercle, la poursuite ou touche-touche, le viaduc, le rapprochement. Ces jeux peuvent opposer plusieurs joueurs sauf la poursuite, le viaduc et le rapprochement qui ne se jouent qu'à 2. Il existe également le ring, une version anglo-saxonne du jeu de billes, ou l'old bowler, une version américaine.

Le jeu de la ville fortifiée consiste à défendre le trou, devenu ville, de toute invasion adverse. Un joueur ayant réussi à mettre sa bille dans le trou peut viser les billes adverses pour les « tuer » ; s'il touche de sa bille une bille adverse, il remporte cette dernière et rejoue. Le jeu se termine lorsque les adversaires n'ont plus de billes.

Le jeu dit pot consiste à être le premier à atteindre les 110 points. Chaque bille rentrée dans le trou permet d'obtenir 10 points ; de même, toucher la bille d'un adversaire apporte 10 points et permet de l'éloigner du trou. Le gagnant remporte soit les billes de ses adversaires, soit la mise décidée au début du jeu.

La pyramide est une pile de billes constituée au début de la partie à partir d'une bille de chaque joueur. Le but est de parvenir, à l'aide d'autres billes, à toucher et renverser la pyramide. Celui qui touche la pyramide en remporte les billes. La pyramide peut également être constituée au départ de quatre billes d'un même joueur. A ce moment là, si un joueur rate la pyramide, il doit à son tour en monter avec quatre de ses billes.

Le jeu de la même ligne consiste à mettre son calot sur la même ligne que le calot adverse. Si on ne va pas sur la ligne mais entre deux lignes, il faut tiquer, c'est-à-dire toucher la bille.

Le rond magique est un rond de 30 cm de diamètre dans lequel se trouvent des billes. Chaque joueur tire sur une bille pour la faire sortir du cercle. A chaque fois qu'il réussit, il rejoue. Toutes les billes que le joueur fait sortir à l'aide de sa bille lancée sont pour lui ; si sa bille reste dans le rond ou ne fait rien sortir, c'est au tour de l'autre joueur.

Le tir consiste à faire rentrer un maximum de billes dans le trou. Ce dernier, de 8 cm de largeur, est à 30 cm d'un mur. Les joueurs se positionnent à un mètre du trou. Le joueur qui parvient à rentrer sa bille dans le trou la remporte et rejoue avec une des billes au sol. Il la prend et la relance pour tenter de la mettre dans le trou. S'il rate, c'est au tour d'un autre joueur. Le jeu se termine lorsque toutes les billes ont été remportées.

Le tir au calot débute avec la constitution d'une ligne droite faite de billes des joueurs. Entre chaque bille en ligne, deux autres billes doivent pouvoir passer. Le joueur tire un calot et doit toucher les billes pour les remporter. Le calot reste là où il a fini sa course. Chaque joueur fait de même. Si un joueur touche le calot d'un autre, le propriétaire de ce dernier doit ajouter une bille à la ligne.

La une à la cinq se joue à 6 joueurs. Ils se positionnent à 3 mètres d'un mur. La bille du premier joueur est posée contre le mur. Les autres joueurs doivent lancer chacun leur tour une bille pour toucher la première bille. Celui qui la touche remporte toutes les billes. Si personne ne la touche, c'est le premier joueur qui empoche tout.

La piquette débute avec un joueur qui lance sa bille quelque part. Chaque joueur essaie de toucher une bille adverse, tout d'abord en s'en rapprochant. La bille touchée est empochée et la partie recommence.

Le parcours, comme son nom l'indique, consiste à réaliser un parcours défini au préalable. Ce parcours peut être plus ou moins long et comporter plus ou moins d'obstacles (ponts, trous, virages, montées, descentes, etc.). Chaque bille est repérée par un objet (coureur cycliste, auto, ...). Un joueur qui sort de la piste doit recommencer du départ. La bille du joueur doit aller du départ à l'arrivée en un nombre de coups le plus petit possible. Pour valider l'arrivée, il faut tomber dans le trou. Le premier arrivé remporte la mise.

Le triangle est un dessin au sol, dans lequel sont insérées 15 billes en terre de 16 millimètres de diamètre. Ces billes constituent la mise de départ. Les joueurs doivent, à l'aide de leurs billes, faire sortir les billes du triangle pour les empocher. Un joueur dont la bille reste dans le triangle doit y remettre toutes les billes gagnées auparavant et rejouer quand son tour vient. Le même jeu peut se dérouler dans un carré ou un cercle, d'où la diversité des noms donnés à cette variante de jeu.

Dans la poursuite, les joueurs visent et tentent mutuellement de toucher la bille de leur adversaire pour l'empocher. Un premier joueur lance une bille. Le second joueur vise la bille du premier joueur. S'il ne la touche pas, le premier joueur se met à l'endroit de sa bille et vise celle de l'autre joueur. Et ainsi de suite. La poursuite s'arrête quand l'un des deux joueurs touche la bille de l'autre ; il empoche alors cette bille.

Le viaduc nécessite du matériel : une planche comportant 7 trous, un central numéroté 0, les deux autour numérotés 1, les deux à côté numérotés 2 et les deux extérieurs numérotés 3. Deux joueurs s'affrontent, un lanceur et un gardien. Les joueurs se fixent un nombre de lancers chacun et se positionnent à 1,5 mètre du viaduc. Le gardien se met derrière la planche, le lanceur devant. Le joueur doit viser un trou. Si la bille reste devant le trou, le gardien l'empoche. Si la bille va dans un trou 3, le gardien donne 3 billes au lanceur. Il en va de même dans les trous 1 et 2. Au trou 0, personne n'en gagne, personne n'en perd.

Le rapprochement consiste à se positionner au plus près de la bille de son adversaire pour l'empocher, sans la toucher. Une mesure prédéfinie, celle entre le pouce et l'index, permet de valider ou non le tir. Le second joueur essaie donc de se mettre au plus près de la bille du premier. Si la distance à cette bille est inférieure à la mesure prédéfinie, il empoche la bille du premier joueur. Dans le cas contraire, c'est au tour de l'autre joueur d'effectuer le même rapprochement. Et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des billes.

Le ring est en quelque sorte la version anglo-saxonne du triangle ; les joueurs doivent envoyer leurs billes sur un plateau circulaire comportant 49 autres billes, dans le but de faire sortir ces dernières du plateau de jeu et ainsi les empocher.

Dans toutes ces variantes (sauf au ring), le lancer des billes n'intervient qu'en début de partie. Une fois les billes à terre, elles ne peuvent être jouées qu'au doigt, selon trois techniques différentes : la pichenette, le pointage et le calage. La première est un coup donné de l'index ou du majeur du joueur ; la main est posée paume au sol, l'index ou le majeur replié sous le pouce ; il s'agit d'un coup dit roulé. La deuxième technique, le pointage, permet de tirer la bille. Le pouce est positionné derrière l'index et c'est lui qui se détend pour projeter la bille au niveau du sol. La dernière technique, le calage, apporte de la puissance à la bille. Les doigts repliés sont posés au sol,

sur les phalanges, et la bille est posée entre le pouce et l'index. L'impulsion de la bille provient de la poussée du pouce.

Au niveau institutionnel, il existe une fédération internationale des jeux de billes, et de fait une section fédération française (FFJB). Un seul club subsiste, « Les Billes du Val de Drôme », dont le siège social est à Eurre, en Rhône-Alpes.

Éléments matériels constitutifs de la pratique :

Billes : Il s'agit de sphères, plus ou moins grosses, plus ou moins lourdes selon la matière dans laquelle elles sont fabriquées. Elles mesurent de 1,5 à 1,7 centimètre de diamètre et portent des noms différents en fonction de leur taille (tétine, mini, normale, « boulets » (ou berlons), « maxi boulets », « bisquailin », boulard, «maxi boulard », mini calot, calot (ou galot), maxi calot, super calot géant, mammouth, aigle, caille, bigaro). Elles peuvent être en verre, pour les plus classiques et les plus répandues, mais aussi en argile, en pierre, en bois, en acier, en terre, voire en marbre (d'où le terme de marbre pour désigner les billes en anglais). Les billes en verre sont souvent décorées de bandes colorées en leur centre. Elles ont supplanté les billes en argile, très bon marché, mais qui présentaient l'inconvénient d'être irrégulières dans leur taille et peu esthétiques. Certaines billes, parmi les plus chères, sont faites de terre cuite vernie. Celles en marbre pur poli sont très rares et donc fort coûteuses ; elles permettent pourtant un tir de précision.

D'après les règles officielles de la FFJB, les billes en terre ne doivent pas mesurer plus de 17 mm de diamètre. Exception faite pour les billes de tir au ring qui peuvent mesurer jusqu'à 19 mm de diamètre et peuvent être en d'autres matières que la terre (elles ne doivent pas être constituées de métal, quel qu'il soit).

Terrain : De manière générale, le terrain de jeu est constitué d'un sol de terre. Cependant, selon la variante de jeu de billes, le terrain peut être délimité de façon très précise.

Dans le triangle (jeu officiel d'origine française), la zone de jeu mesure 5 mètres de long sur 2 mètres de large, délimité par une cordelette ; un triangle équilatéral de 45 centimètres de côté est tracé à 80 cm du fond du terrain.

Une autre variante, le ring (jeu officiel d'origine anglo-saxonne), se joue sur un plateau circulaire en bois, de 1,90 mètre de diamètre, positionné à 10 cm du sol et saupoudré de sable fin. Les règles de ces jeux peuvent être téléchargées sur le site.

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

La fabrication des billes est essentiellement industrielle. Seuls trois artisans exercent encore et leurs séries sont de fait des pièces rarissimes. Elles sont très recherchées par les collectionneurs, autre facette du jeu de billes. Certaines sont exposées à la « House of Marbles », à Devon en Angleterre.

En France, la fabrique de billes a commencé dans le Drôme. A l'origine, il s'agissait d'une société familiale créée en 1876. Les propriétaires (les frères Barral) travaillèrent à la fabrique de billes en pierre jusqu'en 1928, date à laquelle ils se sont orientés vers les billes en terre cuite. En raison du contexte de guerre, la fabrique s'arrête en 1935, faute de combustible nécessaire à la cuisson des billes. L'usine tourne toujours mais fabrique dès lors des billes faites d'un mélange de chaux et de ciment artificiel, mais on continue de les appeler « billes en terre ». Face à la concurrence des billes en verre d'origine asiatique et américaine, les Barral sont contraints de fermer l'usine en 1984.

De 1985 à 1998, la bille reste présente dans la région, et donc en France, uniquement sous la forme d'un musée qui lui est dédié, exploité par la famille Guilhot, propriétaire du bâtiment. En 1998, Mr Desbois relance la production de billes en terre en créant la société « Billes et

Traditions », mais elle ferme onze ans plus tard, fin février 2009, en raison de difficultés économiques. L'usine (machines et savoir-faire) est rachetée en mars 2009 par Mr Yves Renou ; il s'installe à Saint Maurice les Brousses, en Haute Vienne, près de Limoges, en créant la société « Billes en Brousse ». Cette fabrique est aujourd'hui labellisée comme « Entreprise du patrimoine vivant ».

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

La fabrique des billes nécessite essentiellement une bétonneuse, qui intervient à plusieurs étapes de la fabrication. Au départ, la bille n'est qu'un grain de sable, gros comme tous les grains de sable, mais protégé par une gangue (« une peau ») d'argile. L'ensemble est de la taille d'une granule d'homéopathie. Vous en mettez quelques poignées dans une bétonnière, dite également coucourde ou courge. Vous mettez le contact. Et à mesure que les grains de sable gainés d'argile roulent dans la machine, vous rajoutez un mélange de chaux et de ciment, un peu d'eau, vous laissez encore et encore tourner l'ensemble, pendant huit heures, et vous assistez en direct à la création d'un superbe jeu de billes.

Ce n'est pas simple. Il faut déjà régulièrement transvaser une partie de ces petites billes sombres en formation dans d'autres bétonnières voisines, car en grossissant, elles prennent de plus en plus de volume, et donc de place. Une fois qu'elles ont atteint la bonne taille, les billes sèchent de manière naturelle pendant plusieurs semaines. Elles étaient brunes, elles deviennent grises. Puis il faut les lisser, enlever les aspérités qui les hérissent encore : elles vont recommencer à tourner dans une bétonnière, avec un peu d'eau. La dernière étape est celle de la couleur. Les billes vont tremper dans des bains de couleur : un seul si elles sont monochromes, plusieurs successifs pour se couvrir de tâches multicolores.

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

Les premières machines de fabrication des billes de verre datent de 1890. Dans leur technicité, elles sont toutes semblables dans le monde et ont acquis une plus grande précision au fil du temps dans la forme ronde donnée aux billes.

Produits réalisés :

Lieu d'exercice :

Apprentissage et Transmission :

Le jeu de billes se transmet par mimétisme. Les non-initiés regardent les joueurs et reproduisent les gestes, les techniques et configurations de jeu.

Les initiatives de l'association « Billes du Val de Drôme » permettent lors de festivals de montrer les techniques de jeu au public, et ainsi les initier à ce jeu.

(C) Historique**Historique général :**

Les premières traces de jeu de billes remontent à la Grèce Antique : ses habitants jouaient avec des petits objets ronds, osselets ou olives, à un jeu appelé la *troppa*. Il s'agissait de lancer un maximum de ces objets dans un trou. Les Romains jouaient avec des noix ou des noisettes au jeu de *l'Orca*, selon le même principe, si ce n'est que le trou étant remplacé par un vase. Il semble que la bille ait également été connue en Egypte puisque qu'elle faisait partie des objets accompagnant le défunt dans la tombe ; la plus ancienne bille retrouvée aurait 6000 ans. Au Moyen Age, le jeu pratiqué avec un objet rond en terre s'appelle la gobille, terme qui désigne l'objet. Le jeu actuel et le terme de bille viendrait de ces gobilles du Moyen Age. A l'origine, les billes sont faites de bois, de silex ou de métal, de pierre ou de terre cuite.

A la période de la Renaissance, la bille devient un objet artisanal et donc fabriqué. Des billes de maîtres verriers seraient apparues au XIV^e siècle, mais il semble que ce soit surtout vers 1800 que les billes deviennent un objet de fabrication spécifique, en porcelaine et en faïence, voire en marbre. L'invention des ciseaux à billes en 1846 par un souffleur de verre marque le début d'une production intensive des billes. En Amérique et en Europe, les billes en argile sont produites en masse à partir des années 1870. Le jeu de billes commence parallèlement à s'organiser au cours du XV^e siècle, sous forme orale tout d'abord.

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'association « Billes du Val de Drôme » fait partie de la Fédération Française des Jeux de Billes. Elle pratique officiellement deux variantes du jeu de billes, le triangle et le ring. Leur ambition est d'adapter le jeu de billes à d'autres jeux. Ainsi, depuis un an, d'autres jeux de billes sur table : la pétanque sur table, le foot billes (pichnett' billes), le circuit, « cosmo bille », « circuit mirabelle » ont été créés par un créateur de jeux : Henri Vergne de la société « Mirabelle Jeux ». D'autres jeux sont également plus appropriés aux enfants.

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

Le club « Billes du Val de Drôme » participe à des Festivals du Jeu, des Salons, des marchés de Noël, des fêtes locales afin de contribuer à la promotion des billes en terre et à la renaissance des jeux de billes.

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

Dans la région de la Drôme existe un musée de la bille. Il a été créé en 1985, à la suite de la fermeture de l'usine de fabrication des billes de la région. Il se trouve dans les bâtiments de l'usine originelle, à Mirabel et Blacons. Aujourd'hui, il est géré par une association, « L'Usine à billes », qui travaille à la réhabilitation et la rénovation de cette ancienne usine. Le musée présente et retrace l'histoire des principales usines françaises de billes de la région, Saoû, Cobonne et Mirabel et Blacons.

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Ouvrages :

Marcel Repeire, 2004, « Découvrir les jeux de billes » in *Journal de l'animation*, n° 48, pp. 81-87.

Site Internet :

http://billebrousse.com/?page_id=7

<http://billes.worldmarblesfederation.com/>

<http://ecole.lembach.free.fr/travaux/jeux/billes/billes.htm>

<http://ien-sarre-union.site.ac-strasbourg.fr>

<http://leszepopeesdujeu.org/index.php/catalogues/boiteamalice/66-jeuxdebilles>

(E) Mesures de sauvegarde

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : Août 2012, Les Praves

Date de la fiche d'inventaire : 20 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