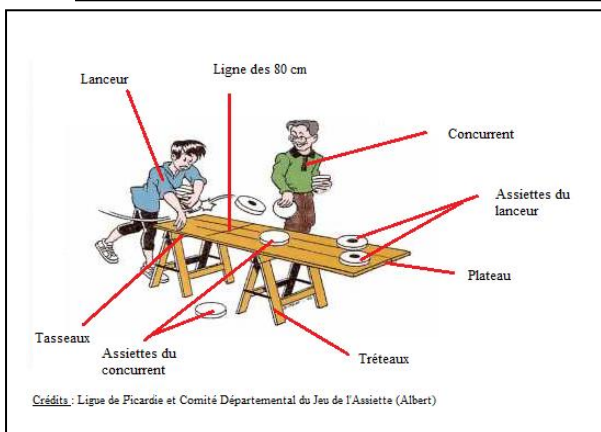


## « JEU DE L'ASSIETTE DE LA COMMUNE D'ALBERT »



### Présentation sommaire

#### Identification :

Jeu de l'assiette

#### Personne(s) rencontrée(s) :

M. Thierry Magniez

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

Picardie, Somme (80), Albert

#### Indexation :

#### (A) Identification et localisation :

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

Thierry Magniez, Président de l'Association « Chès Jeux d'Assiettes Albertins » et Vice-président de la Fédération des Jeux de Picardie (présente l'ensemble des jeux traditionnels Picards).

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

Albert, pays du Vimeu (Ouest de la Picardie entre les vallées de la Bresle et de la Somme)

**Adresse :** 40, rue Dubas

**Ville :** Albert

**Code postal :** 80300

**Téléphone :** 06.20.30.28.95 (Téléphone personnel de M. Magniez)

**Adresse de courriel :** [magniez.halot@free.fr](mailto:magniez.halot@free.fr)

**Site Web :**

[http://assiettes.albert.pagesperso-orange.fr/index\\_fichiers/Page404.htm](http://assiettes.albert.pagesperso-orange.fr/index_fichiers/Page404.htm)

➔ Contacts auteurs photographies : Thierry Magniez : [magniez.halot@free.fr](mailto:magniez.halot@free.fr)

## (B) Description

### Description :

Le jeu de l'assiette est un jeu où des disques de bois sont lancés sur une longue planche. Il se joue sur un plateau en bois de 55 cm de large et 3m20 de long. Le plateau est constitué de 3 ou 4 lattes assemblées les unes aux autres. Il est poli d'un côté (pour rendre la surface glissante) et laissé brut de l'autre. La largeur du plateau peut contenir 3 assiettes côte-à-côte.

Le dessous du plateau comprend 4 tasseaux sur lesquels viennent s'appuyer des tréteaux. Le premier tasseau se situe à environ 10 cm du bord du plateau. Le troisième se trouve au tiers de la table permettant ainsi une meilleure flexibilité du plateau. Les deuxième et quatrième tasseaux se situent à la suite des deux tasseaux repères (1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>), à intervalles réguliers. Ils permettent également de réunir les lattes de bois du plateau (en bois de pin « rouge » et d'environ 2 cm d'épaisseur).

L'entretien du plateau se fait à l'aide d'huile de lin (parfois dilué à l'aide d'essence de térébenthine), afin de nourrir le bois et d'éviter qu'il fendille.

Le jeu est également constitué de 14 assiettes (disques de bois) de 16 cm de diamètre et de 3 cm d'épaisseur. Elles pèsent environ 350 gr chacune et sont fabriquées dans un bois lourd et dur qui n'éclate pas (orme, hêtre, poirier, pommier ou frêne). Les deux joueurs qui s'affrontent possèdent un lot de 7 assiettes peintes de repères de couleur afin de différencier les concurrents. Les joueurs peuvent personnaliser leurs assiettes s'ils possèdent leur propre matériel. Cependant, celui-ci est souvent la propriété des associations. Un jeu complet (constitué d'un plateau, de tréteaux, et de 14 assiettes) coûte entre 150 et 170€. Ils sont aussi disponibles à la location dans certaines associations et chez certains vendeurs de jeux de société et de jeux traditionnels (compter environ 15€ par jour).

Les joueurs s'affrontent en « un contre un » voire parfois en équipes de « deux contre deux ». Une partie se joue en 15 ou 21 points. Une ligne « des 80 cm » est dessinée sur le plateau (à 80 cm du bord où se place le joueur). Le lanceur ne doit pas la dépasser lorsqu'il effectue son lancer. Le but est de placer le plus d'assiettes possibles devant celles de son adversaire, sans les faire tomber et sans permettre à son concurrent de les pousser facilement hors de la table. Pour l'engagement de la partie (appelé « première du bout »), chaque joueur lance une assiette. Le joueur qui va le plus loin commence alors la partie.

Ce jeu se pratique le plus souvent en extérieur et sur du gazon (stade, parc) car c'est un jeu bruyant. Le bitume et le goudron sont proscrits pour ne pas abîmer les assiettes lors de leur chute. Lorsqu'il est pratiqué en intérieur (l'hiver), un revêtement de moquette est apposé sur le sol afin d'amortir les chocs des assiettes chassées du plateau.

### Règle du jeu éditée par le Comité du jeu de l'assiette et l'Association « Chès Jueus d'Assiettes Albertins » :

« On joue à l'assiette à 2 ou plus rarement à 4 (2 contre 2). La partie se fait en 2 manches de 21 points et une belle en 15 points si nécessaire. Durant le jeu, les joueurs se placent chacun leur tour à une extrémité de la table, entre les pieds du tréteau, sans déborder sur les côtés. Le joueur lance son assiette qui doit tomber au-delà de la ligne des 80 cm. Il est interdit de la faire glisser avec la main dans la zone des 80 cm. Pour commencer la partie, les joueurs effectuent "la première du bout". Les joueurs lancent l'un après l'autre une assiette. Celui qui a l'assiette la plus éloignée marque un point et commence le jeu après avoir récupéré son assiette, de même pour son adversaire. Il n'est pas retenu de "bos" pour cette épreuve. Le joueur ainsi désigné, lance sa première assiette. Puis l'adversaire fait de même mais son assiette doit rester en retrait de celle du premier joueur (pour sa première assiette uniquement). S'il arrive que le premier joueur ait joué au

ras de la ligne des 80 cm, le deuxième joueur doit impérativement établir un contact entre les deux assiettes.

Pour cela, il peut pousser celle de son adversaire ou faire un "*beu-det*" (la faire chevaucher) sans la faire tomber ni la dépasser. Les concurrents jouent ensuite chacun leur tour en gardant comme objectif de placer le plus possible d'assiettes devant celles de l'adversaire. Pour cela, il faut bien se placer et chasser les assiettes adverses, c'est-à-dire les faire tomber.

Attention, on ne peut chasser l'assiette adverse qu'après 5 assiettes jouées au total. Si pendant cette période d'interdiction de faire tomber les assiettes de son adversaire, il arrivait que l'un des joueurs place volontairement ou par maladresse son assiette en équilibre sur le bord de la table et que celle-ci tombe lorsque son adversaire joue son assiette sans toutefois la toucher, il n'y a pas faute de sa part et il ne peut être pénalisé. Faire du "*bos*" : Le joueur doit toujours avoir une assiette sur la table ; s'il n'a plus d'assiettes, son adversaire demande "*du bos*" et le concurrent doit rejouer jusqu'à ce qu'il ait de nouveau une assiette sur la table. Si l'un des joueurs fait du *bos* en jouant sa dernière assiette, il devra engager la partie suivante même si son adversaire marque plusieurs points à cette occasion. Il en est de même pour le dernier joueur s'il laisse la table vierge, c'est-à-dire sans assiettes. Lorsque les deux adversaires ont épuisé leurs assiettes, on compte le nombre d'assiettes les plus avancées appartenant au même joueur qui remporte autant de points que d'assiettes. Par exemple, si le joueur B a placé 3 assiettes devant la meilleure assiette du joueur A, il remporte 3 points et le joueur A zéro. Celui qui marque les points engage le jeu suivant (sauf s'il y a eu "*du bos*" de la part de son adversaire à sa dernière assiette). Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux ait totalisé 15 ou 21 points.

Durant le jeu, à chaque fois qu'une règle n'est pas respectée (la ligne des 80 cm, la 1ère assiette du 2ème joueur, chasser avant la 6ème assiette, plus d'assiettes sur la table), le joueur est pénalisé et doit rejouer ; il compromet ainsi ses chances de marquer un ou plusieurs points en possédant la dernière assiette du jeu, déterminante lorsqu'elle est jouée avec intelligence et adresse. L'assiette à l'origine de la faute d'un joueur ne fait plus partie du jeu. Ainsi, l'adversaire pourra demander "*du bos*" si le joueur fautif n'a plus que celle-ci sur la table ».

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

**Un plateau** en bois de pin

**Des tréteaux**

**14 assiettes**

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

Pin sylvestre dit aussi « pin rouge » de la région.

Les fabricants sont des artisans menuisiers-ébénistes locaux ou des écoles professionnelles qui forment les élèves à la menuiserie et à l'ébénisterie.

Il n'y a pas de fabricants spécialisés dans la production de jeu de l'assiette.

Les assiettes sont moins solides qu'au début de la pratique de ce jeu car aujourd'hui, les bois sont séchés de manière artificielle ou sur une période relativement courte (auparavant ils étaient séchés entre 10 et 15 ans), ce qui entraîne l'éclatement précoce des assiettes.

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

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

**Produits réalisés :****Lieu d'exercice :**

Dans des parcs, jardins ou stades. Dans les communes de la région du Vimeu ou dans d'autres régions de la Picardie.

**Apprentissage et Transmission :**

Au départ, il s'agissait d'une transmission verticale (de père en fils). Aujourd'hui, la transmission se fait également de manière horizontale. Afin de faire découvrir ce jeu aux plus jeunes des animations, des séances de découverte dans les écoles et les manifestations festives villageoises locales sont organisées. Toutefois, notre interlocuteur précise qu'il est administrativement complexe de passer dans les écoles : les enseignants doivent monter un dossier pédagogique avant l'intervention des joueurs. Pour pallier ces contraintes, l'association organise des tournois entre les 6 écoles primaires de la région d'Albert où sont mêlés jeux d'adresse dont le jeu de l'assiette.

Les femmes ont également intégré la pratique bien que leur présence reste marginale.

Il est toutefois difficile de recruter de jeunes gens qui percevraient plus ce jeu comme un loisir et non comme un sport. Ceux qui y jouent sont souvent des enfants de joueurs.

**(C) Historique****Historique général :**

Des mentions du jeu de l'assiette ont été retrouvées dans un procès-verbal de la ville de Lerzy dans l'Aisne, daté du 6 juillet 1685.

La connaissance de la pratique de ce jeu remonte surtout au XIX<sup>e</sup> siècle. Il est petit à petit abandonné mais renaît après la Seconde Guerre Mondiale dans la région du Vimeu notamment.

Une étude effectuée par la Société d'Emulation Historique et Littéraire d'Abbeville en 1961 a permis de relancer ce jeu qui a ainsi bénéficié d'un nouvel essor.

Au départ, ce jeu était pratiqué par les hommes dans les arrière-cours des bistrotts et durant les apéritifs.

Le jeu existait dans la Somme mais il n'y en avait pas de trace particulière.

La reconnaissance de ce jeu par la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports dans les années 1980 entraîne un renouveau de la pratique et donne naissance en 1989 à la création du Comité Départemental du jeu de l'assiette. Les règles sont ainsi fixées et institutionnalisées permettant aux joueurs d'organiser des rencontres intervillages. Avec cette institutionnalisation, le jeu devient un sport.

**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 :**

Dans le cas de l'association « Chès Jueus d'Assiettes Albertins », créée en 1997, l'ancien président a découvert ce jeu par hasard au gré de pérégrinations. Il l'a alors importé dans la ville d'Albert et a réuni des personnes pour former l'association.

A la fin des années 1980, la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports de la Somme lance l'opération « 100 tables » : le matériel nécessaire au jeu est mis à disposition dans 100 communes de la Somme mais il a souvent été délaissé. Plus tard, l'association a permis de communiquer autour de ce matériel et a pérennisé le jeu dans la plupart de ces communes.

**(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 checked="" 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 : location |   |

Les plaquettes sont onéreuses et ne peuvent être reproduites avec le seul budget de l'association. Elles ont été produites une fois et depuis, elles sont reproduites sur demande (photocopie) par le président de l'association.

**Actions de valorisation :**

Les mairies des différentes communes ont équipé divers lieux publics de tables de jeu d'assiette dans les années 1988-89 afin de raviver le souvenir de ce jeu (« opération des 100 tables »). Toutefois, la communication faite autour de ce matériel n'a pas fait souche. Les plateaux de jeux ont été remisés, mis à l'écart ou encore détournés de leur utilisation première (table). L'association « Chès Jueus d'Assiettes Albertins » est venue raviver la mémoire de ce jeu et a permis de réutiliser ces plateaux oubliés.

Importation de ce jeu en Savoie (73) par des membres de l'association.

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

Idée de créer un musée des sports traditionnels Picards pour leur permettre de survivre mais se pose le problème de subvention et de manque de moyens pour faire aboutir le projet.

Membres de la Fédération des Jeux et des Sports Traditionnels Européens afin de promouvoir et de sauvegarder le jeu de l'assiette (représentants des jeux Picards et plus particulièrement du jeu de l'assiette et de la culture Picarde).

Participations à des congrès et des manifestations pour la reconnaissance des jeux traditionnels.

N.B. : Une variante a été créée à partir du jeu de l'assiette : le jeu du Coquelicot. Ce jeu est destiné aux enfants et fait partie du Contrat Educatif Local mis en place par le Ministère de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de la Culture et celui de l'Education Nationale. Il a été créé par l'association « Champions pour le pays de Somme », la Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des sports d'Amiens, et le Collège des Coudriers de Villers-Bocage. Il fait référence à l'histoire locale en rappelant notamment les haut-lieux Picards de la Première Guerre Mondiale (pour plus de renseignements sur ce jeu : <http://www.jeuxpicards.org/coquelicot.html>).

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

Loubère Jean-Richard, *Picards, faites vos jeux !*, Amiens, éd. Ligue de Picardie de Longue Paume, Commission Sports et jeux de Picardie, 2000, 78 p.

Gence Renée, « Le jeu de l'assiette », *Bulletin de la Société d' Emulation Historique et Littéraire d'Abbeville*, tome XXIII, 1971, pp. 67-71. (Article numérisé par Jean-Jacques Becquet, secrétaire de la Société d'Emulation Historique et Littéraire d'Abbeville)

**(E) Mesures de sauvegarde**

**(F) Données techniques**

**Dates et lieu(x) de l'enquête :** 29 juin 2012, Châteauneuf sur Sarthe

**Date de la fiche d'inventaire :** 3 juillet 2012

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

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