

« TEQUE »



Présentation sommaire

Identification : Jeu de lancer, jeu avec batte et balle

Personne(s) rencontrée(s) :
Jean-Philippe Joly

Localisation (région, département, municipalité) : Toute la Normandie avec des zones de plus grande notoriété.

Indexation :

(A) Identification et localisation :

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

Jean-Philippe Joly, président de jeux tradinormandie fédération des jeux et sports traditionnels normands

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

Normandie et plus spécifiquement Cotentin, Bessin, Vallée de la Seine

Adresse : Mairie

Ville : BERNAY

Code postal : 27300

Téléphone : 06 22 30 63 07

Adresse de courriel : jphjoly@wanadoo.fr

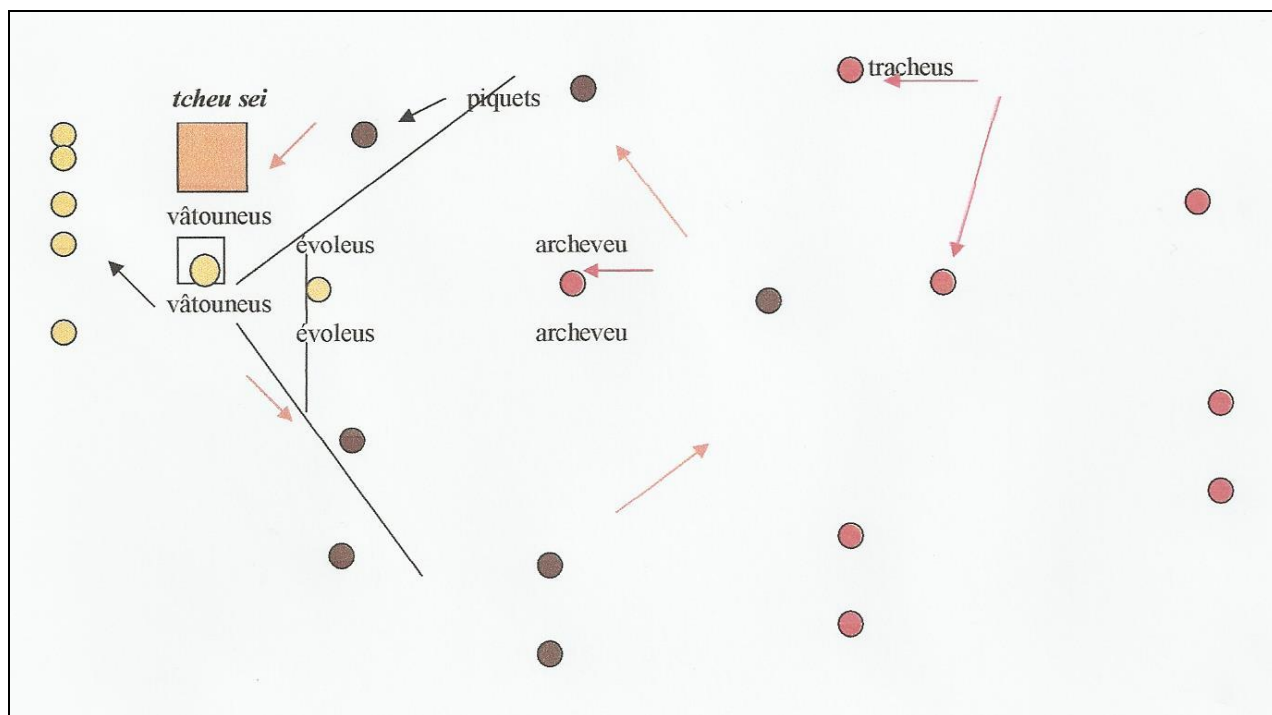
Site Web : <https://sites.google.com/site/jeuxtradinormandie/>

(B) Description

Description :

Il y a deux types de jeu : la tèque par équipe, et la tèque au franc.

LA TEQUE PAR EQUIPE :



Elle se joue en 4 phases et nécessite un minimum de 5 joueurs.

Première phase :

On tire au sort l'équipe qui cherchera la balle (tracheus) et celle des lanceurs et batteurs (évoleus et vâtouneus). Celle-ci détermine l'ordre de passage au lancer (évolaer) et au bâton (vâtoun) L'équipe des tracheus désigne un receveur/capitaine (archeveu) qui devra rester à l'intérieur des piquets de bois et répartir les joueurs au mieux sur le terrain.

Deuxième phase :

L'évoleu lance la balle au vâtouneu qui la frappe (*deux essais ou plus suivant la règle déterminée au départ*) en l'envoyant le plus loin possible et dans un endroit sans tracheus.

Pendant que ces derniers, soit tentent d'**arrêter la balle à la volée** (pour éliminer le vâtouneu), soit essaient de raccourcir le temps de course en **renvoyant la tèque le plus vite possible à l'archeveu**, le vâtouneu court autour des piquets pour revenir **tcheu sei** avant que l'archeveu ait bloqué la tèque (1^{ère} manche) ou sans être touché par la tèque (seconde manche). Les vâtouneus peuvent empêcher (sans entrer dans la zone de l'archeveu) la progression de la balle vers lui, ce qui rend le jeu plus « sportif et spectaculaire »

On lance jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de vâtouneus. *En principe le dernier au vâtoun doit être le meilleur car il n'aura qu'une course, sauf à prévoir au départ un lancer supplémentaire éventuellement.*

Troisième phase :

Comptage des points : un point par piquet passé, six points pour un tour complet (arrivée tcheu sei). Zéro point si élimination par blocage.

Si l'archeveus reçoit la balle alors qu'un vâtoneus est entre deux piquets, le vâtoneus ne marque que le nombre de points des piquets passés et il ne peut plus retourner tcheu li.

Quatrième phase :

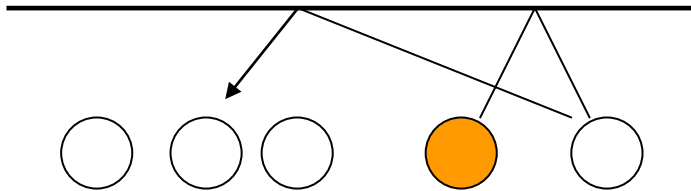
On change de rôle à chaque manche et on additionne les points sur deux manches

Astuce : pour compter les points, enfiler des anneaux sur un bout de bois ou prendre des galets de couleurs différentes. **Blanc pour un tour complet et sombre pour chaque piquet passé.**

LA TEQUE AU FRANC :

Elle se joue avec ou sans mur.

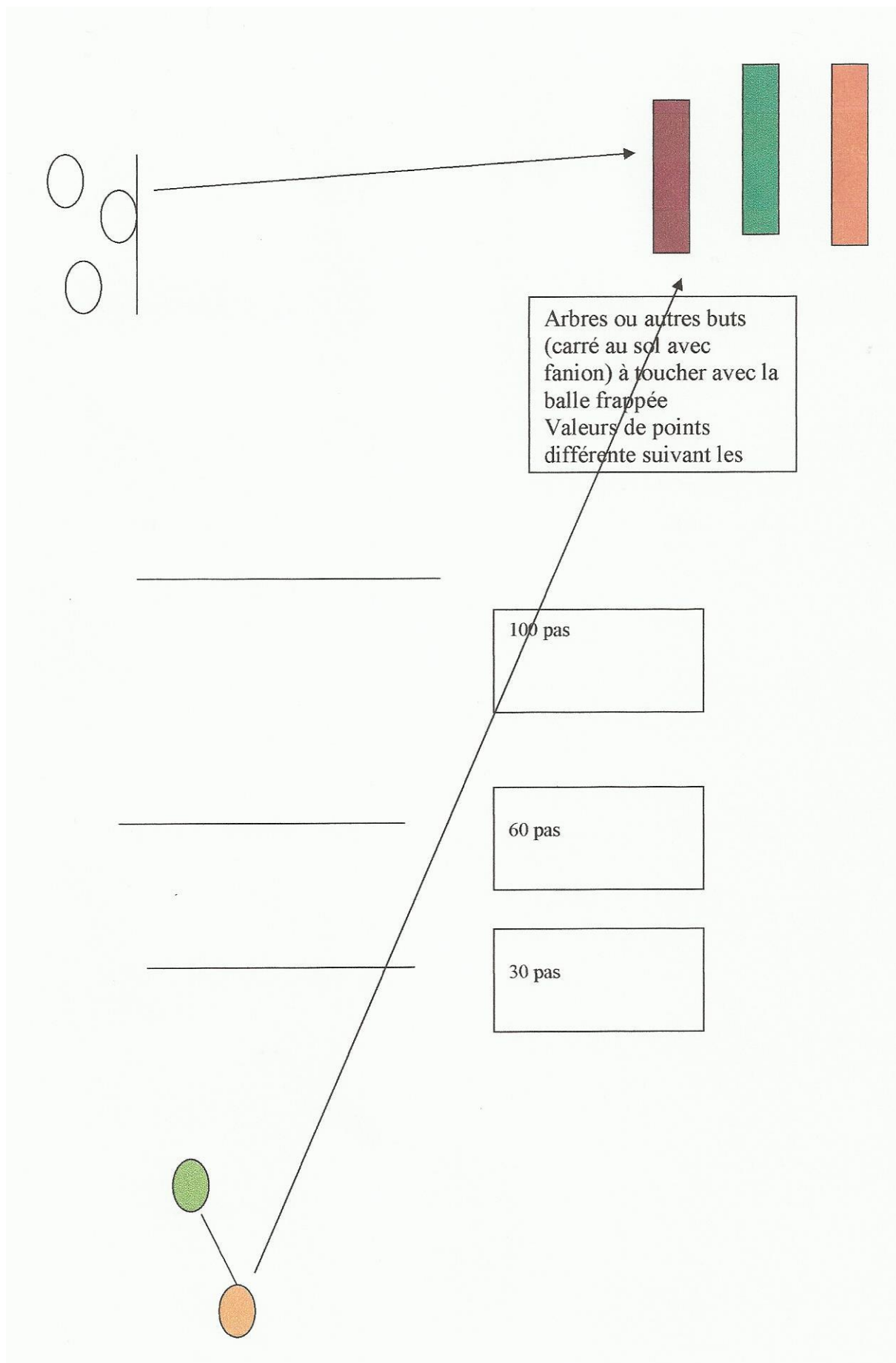
Avec Mur : Le joueur orange lance la balle sur le mur en direction du joueur de droite qui le renvoie sur le mur, avec la main ou une batte pour toucher un des quatre joueurs à sa gauche. Celui qui est touché devient le batteur. Si le batteur ne touche personne au bout de trois essais il est éliminé.



Sans Mur : Le batteur doit toucher les arbres ou but en un ou deux coups. Suivant l'arbre ou le but touché, il doit faire un parcours plus ou moins long avant que les autres joueurs (blancs) ne trouvent la balle.

Arbre le plus à gauche = 10 pt puis 20 puis 30 en allant vers la droite, ces points s'ajoutent à ceux du nombre de pas effectués.

Le nombre de coup et l'ordre de passage sont à déterminer en début de partie, le vainqueur étant celui qui a le plus de points. Si la balle est trouvée alors que le batteur est entre deux lignes on ne compte que les points de la ligne précédente ou pas de points du tout suivant la règle choisie.



Éléments matériels constitutifs de la pratique :

Une batte : plus ou moins lourde suivant les âges.

Une balle souple et assez dure, de mousse ou de tennis.

Des plots et piquets pour marquer les points de passage, au nombre de 5.

Des foulards ou maillots de couleurs différentes pour chaque équipe.

Une marque pour l'arrivée de la course (tcheu sei)

Une raquette : en bois ou une planche à découper.

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

Bois pour la batte et mousse dur ou mousse dure + cuir pour la balle

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

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

Produits réalisés :

Battes et éventuellement balle

Lieu d'exercice :

Extérieur (y compris plage) et gymnase, ou cour d'école. Il faut un terrain de la grandeur d'un demi-terrain de football.

Apprentissage et Transmission :

Milieu scolaire essentiellement

(C) Historique**Historique général :**

En langue normande, la tèque (ou thèque) signifie jeu de balle, mais aussi le bâton ou la balle elle-même. L'étymologie courante la fait remonter au scandinave Tekia, mais d'autres la rapporte au flamand ou même au grec... Le jeu est cousin des Rounder et Feeder anglo-saxons.

Un jeu similaire est relaté dans les Sagas pour mémoire.

Quoiqu'il en soit, de nombreux témoignages relatent des parties de tèque dans l'après-midi de Mardi-Gras au XIX^e siècle. Ensuite, la pratique tend à se disperser dans le temps et à ne plus être traditionnelle. Celle-ci se retrouve « également » dans d'autres régions, sans y être autant pratiquée pendant l'entre-deux guerres. Le jeu est demeuré pratiqué curieusement au sein des écoles, malgré la « mode » du base-ball.

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 :

Jeux tradiNormandie (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 pratiquant aussi la grande choule.

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 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Guide global 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 :

Projet d'intégration de la discipline en championnat scolaire au sein d'une compétition englobant plusieurs autres jeux.

Présenté lors de reconstitutions historiques

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

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Photos, articles

(E) Mesures de sauvegarde

(F) Données techniques

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

Date de la fiche d'inventaire : 8 Avril 2012

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

Nom du rédacteur de la fiche : Jean-Philippe Joly