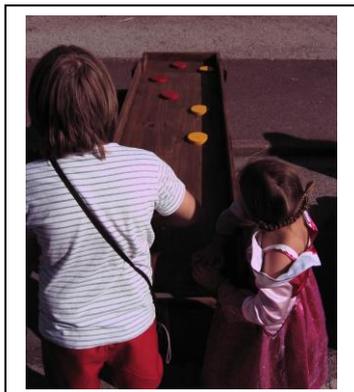


« JEU DU CAMEMBERT »



Présentation sommaire

Identification : Jeu de palet glissé sur planche/ jeu d'Auberge.

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

Localisation (région, département, municipalité) : Normandie

Indexation :

(A) Identification et localisation :

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

Jean-Philippe Joly, président de JeuxradiNormandie fédération des jeux et sport traditionnels normands

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

Pays de Bray et région de Cherbourg. A présent toute la Normandie.

Adresse : Mairie

Ville : Bernay

Code postal : 27 300

Téléphone : 06 22 30 63 07

Adresse de courriel : jphjoly@wanadoo.fr

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

(B) Description**Description :****REGLES :**

Règle 1 : En un certain nombre de lancers de deux, trois ou quatre palets totaliser le maximum de points. Les points sont comptés à la fin des deux ou trois lancers. En effet tout palet poussé dehors compte 0. Un palet à cheval sur la ligne donne un chiffre impair.

Règle 2 = On peut décompter les points à partir de 100 ou faire gagner le premier arrivé à 100. Celui qui est le plus près du bord à chaque série de lancer gagne deux points de plus. Si décompte à partir de 100 on doit alors arriver à zéro juste. Si compte de 0 à 100 on doit arriver à 100 juste.

Règle 3 (la plus courante) = On peut jouer en lançant alternativement les palets, un troisième ou quatrième en dernier servant à pousser le palet adverse le mieux placé dehors ou le sien de façon à gagner une case supérieure. Chaque équipe lance en premier alternativement. Nombre de partie obligatoirement pair.

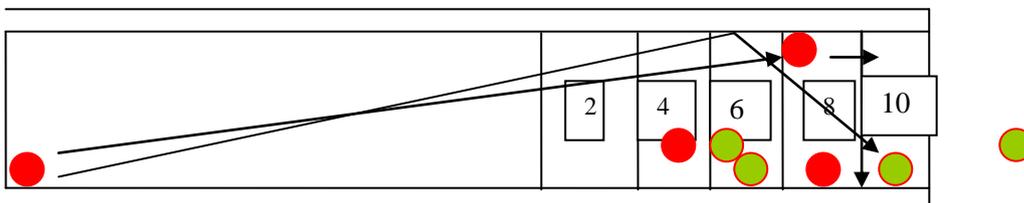
Et surtout on peut compter deux points de plus pour celui dont le palet fini en tête à la fin de chaque partie.

Exemple à 6 palets (3 par équipe)

Score = sombre/rouge = 4 + 8 + 8

Score = clair/vert = 6 + 6 + 10 + 2 (bonus) + 0

Si palet à cheval sur un trait par ex entre 4 et 6 on compte 5

**Eléments matériels constitutifs de la pratique :**

Planches : A l'origine, plusieurs planches, avec rebords, étaient mises bout à bout sur une longueur de 4 à 6 mètres, soit à terre, soit sur des plots. La planche du bout n'a pas de butoir, mais souvent une caisse de réception des palets.

Des palets : 3 à 4 par joueurs de la taille et de l'épaisseur d'un camembert. A présent, il en existe de toutes les tailles et même des petits de 1 mètre environ.

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

Bois et vernis pour que les palets glissent bien

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

Produits réalisés :

Ces jeux sont vendus sur bon de commande

Lieu d'exercice :

Extérieur ou intérieur.

A l'origine, le jeu se pratiquait devant les auberges ou dans l'arrière-cour, quand il y avait de l'argent en jeu, et pas seulement l'apéritif !

Apprentissage et Transmission :

Présenté à chaque événement. Utilisé pour apprendre aux enfants à compter mentalement.

(C) Historique

Historique général :

Origine inconnue. Cousinage avec le jeu des assiettes picardes sans doute ?

Joué le plus souvent en Pays de Bray (disparu dans les années 80 semble t-il) et région de Cherbourg (joué de façon sporadique encore il y a peu avant une forte reprise via les associations Tèqueurs et chouleurs de Normandie, T.H.T.N, Nor'veg et la Chouque, avec des témoignages issus de l'immédiat après seconde guerre mondiale).

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 :

JeuxradiNormandie (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 crossse après un arrêt depuis 1942 ou 1943, dans le cadre d'une reconstitution de jeux normands du Moyen Age à nos jours.

JTN regroupe à présent 9 associations. 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"/> Plaque | <input checked="" type="checkbox"/> Site internet de la fédération |
| <input checked="" type="checkbox"/> Guide global des jeux | <input checked="" type="checkbox"/> Boutique (bon de commande) |
| <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) :

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Guide des jeux

(E) Mesures de sauvegarde

Diffusion dans les écoles, stages de fabrication

(F) Données techniques

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

Date de la fiche d'inventaire : 14 mars 2012

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

Nom du rédacteur de la fiche : Jean-Philippe Joly