

# LES ANNEAUX

## Leur histoire

L'origine du jeu de palets, dont les anneaux sont une variante, peut remonter aux lanceurs de disques de la Grèce antique. Après différents avatars, sont apparus les palets auxquels jouaient les paysans anglais dès le XIV<sup>ème</sup> siècle. Ceux-ci utilisaient des fers à cheval qu'ils lançaient vers des bâtonnets au pied desquels ils devaient réussir à les placer.

## Comment jouer aux anneaux ?

Les premiers jeux d'anneaux sont constitués de deux plaques d'argile, situées à une dizaine de mètres l'une de l'autre. Elles constituent un support à une tige de fer, maintenue verticalement. À tour de rôle, chaque joueur essaye de lancer son palet pour qu'il vienne prendre une place autour de l'une des barres verticales de la partie adverse.



Le jeu des anneaux peut aussi comporter cinq ou neuf bâtonnets, fichés sur une plaque unique. Il est alors prévu pour que deux joueurs s'affrontent.

Ils disposent de deux anneaux chacun, qu'ils lancent à tour de rôle. Ces derniers doivent venir s'enfiler sur les bâtonnets. La couleur de ceux-ci indique le nombre de points qu'ils confèrent en cas de succès. Un anneau annulera celui de l'adversaire, s'il vient s'enfiler sur le même bâtonnet.

La partie se joue en 21 points.

Ou tout simplement, il convient de lancer ses anneaux sur des bâtonnets fixés sur des planchettes. La valeur de chaque bâtonnet est inscrite sur les planchettes. Le gagnant est celui qui cumule le plus de points.



# LE DIABOLO

## Son histoire

Jeu né en Chine. Lord Macartney, ambassadeur de la Grande-Bretagne en Chine, introduisit ce jeu en Europe à fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle. Ce jeu séduit les Anglais, sous le nom de « cône volant » ou celui de « diable sur deux bâtons ».

Puis, franchissant la Manche, il est devenu très populaire en France à partir de 1815. Vers les années 1900, un ingénieur français, Gustave Philippart, redessine un nouveau modèle, d'un maniement plus aisé. Il donne au « cône volant » le nom de « diabolo » sous lequel ce jeu est connu de nos jours.



## C'est comment un diabolo et comment jouer avec ?

Instrument composé de deux cônes réunis ensemble par les pointes inversées.

Les joueurs le font circuler le long d'une cordelette placée entre deux bâtonnets. On le fait aller et venir sur la cordelette en soulevant et en abaissant alternativement les deux bâtons auxquelles elle est fixée.

En prenant de la vitesse, le diabolo se met à siffler très fort. A ce moment là, le jongleur le lance en l'air et le rattrape alors qu'il continue à tourner sur la cordelette.

Le jongleur peut aussi l'envoyer à un partenaire qui le rattrape et l'envoie à un troisième membre.

### Pour vous exercer :

Poser le diabolo sur une surface plane. Prendre une baguette dans chaque main et placer la cordelette sous l'intersection des deux cônes. Le diabolo se trouvant légèrement décentré vers la droite, bien tendre la cordelette.

Lever la baguette de gauche. Juste avant qu'il atteigne cette baguette, soulever cette dernière en abaissant l'autre afin de faire revenir le diabolo en arrière. Continuer de la sorte pour donner de la vitesse au diabolo qui commencera à siffler.

Lancez le diabolo en l'air d'un coup sec et rattrapez-le quand il redescend.

# LE YO-YO

## Son histoire

Ce jeu serait né en Chine ancienne. Il figure sur des poteries grecques de l'époque classique, cinq siècles avant l'ère chrétienne.

Sous la Révolution française, il a reçu le nom de « l'émigrette ». En effet, il était le passe temps favori des aristocrates français émigrés. Il était connu sous plusieurs noms : le Prince de Galles, le quiz ou le Bandalore. Il réapparaîtra sous le nom de yo-yo vers 1930.

## Comment jouer au yo-yo ?

Le yo-yo comporte deux parties (souvent rondes) séparées par un sillon, dans lequel est enroulée une ficelle. Au bout de celle-ci se trouve une boucle dans laquelle le joueur passe son index. Il faut embobiner toute la ficelle sur le yo-yo et passer le doigt dans la boucle.

Ensuite, le yo-yo doit être pris avec les autres doigts, puis on le laisse descendre le long de la ficelle. Avant qu'il soit complètement déroulé, il convient de donner une secousse avec le doigt pour le faire remonter jusqu'à sa main. Ce mouvement ressemble au rebondissement d'une balle, et on peut continuer indéfiniment.

Si on lance le yo-yo d'un coup sec sans bouger l'index, il tournera au bout de la ficelle jusqu'au moment où elle le fera remonter.

Les plus habiles impriment de nombreux mouvements à cet objet.



Femme jouant au *bandalore* (1791).

# LE BILBOQUET

## Son histoire

À la fin du XIV<sup>ème</sup> siècle, ce jeu est fort prisé en France. C'est le roi Henri III (1574-1589) qui en lance la mode. La pointe, ou « bocquet » dans le vieux français, se rapporte au fer de lance. En 1534, Rabelais parle de *bille boucquet*, ce qui souligne la différence des deux parties de l'instrument : la bille percée d'un trou et le boucquet. En 1771, le Dictionnaire de Trévoux définit ainsi le bilboquet : *petit instrument fait d'un bâton creusé, rond par les deux bouts, au milieu duquel est (il y a) une corde, où une balle de plomb est attachée. Les enfants la jettent en l'air et la reçoivent alternativement dans les deux creux.*

Un jeu fort ressemblant à notre bilboquet est très populaire chez les Inuits du Canada septentrional. Il s'appelle le *ajagage*, on le sculpte dans un os d'animaux.

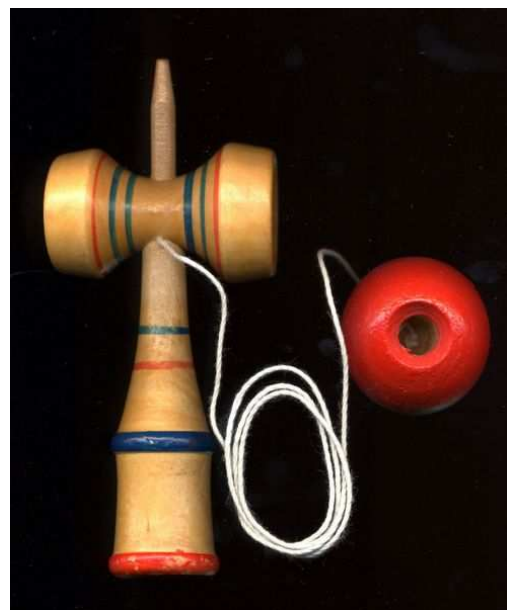


L'objet varie selon les pays ou les régions. La version française comportait une boule et une coupelle. Il faut alors rattraper la boule dans la coupelle que l'on tient dans une main.

Dans la version japonaise, on utilise trois coupelles de diamètres différents et un pic. Après avoir envoyé la balle sur le pic, on se doit de l'attraper dans chacune des coupelles .

## Comment jouer au bilboquet ?

Pour la plupart des bilboquets, le jeu consiste à tenir un bâtonnet d'une seule main et à lui imprimer des mouvements saccadés de façon qu'une boule, qui pend librement, soit mue verticalement et vienne d'aplomb sur la pointe du bâtonnet dans laquelle le trou de la boule vient s'encaster.



Kendama (bilboquet japonais)

# LE CERCEAU

## Son histoire

Il s'agit d'un objet circulaire, évidé, que les enfants font rouler en le guidant avec un bâtonnet. Le mot lui-même évoque le cercle. Il s'appelait initialement « trochus » et provenait du grec « trocho », du verbe « trecho », qui signifie se mouvoir, courir grâce à une impulsion.

Le trochus antique était généralement fait d'un simple cercle d'airain (bronze), que l'on faisait rouler à l'aide d'une baguette. Celle-ci était souvent recourbée. L'utilisation des trochus était considérée comme très hygiénique dans l'Antiquité. Hippocrate conseille cet exercice aux personnes faibles, parce qu'il provoque une sueur salubre. Les cerceaux étaient utilisés par les danseuses grecques. Ils leur permettaient de souligner leur souplesse.



## Comment jouer au cerceau ?

Pour faire rouler le cerceau on se sert d'une baguette longue de 20 à 25 centimètres. Il est possible de jouer au cerceau individuellement pour exercer son habileté, mais il est également possible de rassembler plusieurs joueurs : on joue alors à **la petite guerre** ou à **la course**.

### À la course :

Les joueurs fixent un but à atteindre.

Tous les joueurs se placent sur une même ligne et, au signal donné, ils démarrent ensemble. Le premier joueur arrivé au but est désigné comme le gagnant.



### À la petite guerre :

Les joueurs se divisent en deux camps qui se placent en regard l'un de l'autre à une distance assez grande (3 ou 400 mètres). Les joueurs de chaque camp sont placés sur une ligne qui détermine chaque but et, au signal donné, ils lancent leurs cerceaux à la rencontre les uns des autres. La difficulté consiste à éviter les cerceaux du camp opposé et à parvenir à l'autre but.

Tout cerceau renversé par la rencontre d'un autre cerceau est hors jeu mais il est défendu de renverser soi-même et volontairement un cerceau.

# LA TRUIE

## Son histoire

En 1895, l'on parle du *gouret*, de la *truie* ou de la *crosse au pot*. En Anjou, le jeu s'appelle la *trée* ou bien la *gorette*, le *gore* en pays nantais et en Bas-Poitou, la *troye* ou *coche* en Auvergne. Chaque fois le titre du jeu fait référence au cochon.

## Comment jouer à la truie ?

Sur le terrain, il s'agit de faire autant de trous, moins un que de joueurs. Ces trous ou « pots » sont d'une taille suffisante pour que la balle, une boule de bois par exemple, puisse y rentrer. Un trou plus large, dit « pot commun » est propre à tous les joueurs. Il est au centre du dispositif.

De ce pot commun, tous les joueurs lancent leur bâton vers une marque tracée au sol, « le but ». Du plus proche au plus éloigné du but, chaque joueur choisit son pot. Le plus éloigné n'a pas de pot, il y « est ». C'est le rouleur. Il se place près du but avec la balle ou « truie ». Les autres joueurs placent leur bâton dans leur trou.

Le rouleur, du but, fait rouler à la main la truie vers le « pot commun » avec l'intention de la faire entrer dedans. Les autres joueurs, avec leur bâton, s'y opposent et chassent la *truie* le plus loin possible. Ainsi, ils libèrent leur trou de leur bâton. Avec sa crosse, le rouleur essaie alors de la faire entrer dans un des trous libres, soit le trou commun, soit celui de l'un des joueurs qui tentent de repousser la truie.

L'opposition des joueurs peut être individuelle ou collective. Quand la truie tombe dans un trou, il y a « retourne pot », avec deux possibilités :

- C'est le trou commun : tous les joueurs viennent y placer leur bâton. Le dernier arrivé « y est » et devient le rouleur.
- C'est le trou d'un joueur : tous les joueurs changent de pot. Celui qui ne trouve pas de pot devient le rouleur, il « y est ». Le jeu reprend à partir du but.

Source : L'éducation physique à l'école, les jeux du patrimoine tradition et culture, essai de réponses : Ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports ;



# LE BOUC ou LA GALINE 1

## Son histoire

Le bouc était pratiqué autrefois en Lorraine, notamment autour de Verdun. Dans cette seule région, au moins six jeux ont été dénombrés, proches les uns des autres : le lancer d'une pierre, d'un palet ou d'un bâton, sur une cible matérialisée – trépied de bois, boîte de conserve, autre pierre – caractérise la situation de départ.

Différents documents permettent de relever les noms de la *guyète*, *rochettoque*, *gaysse* (la chèvre), *ou encore bistroque*. Ils étaient surtout pratiqués en milieu rural et proposaient des situations de jeux voisines sans qu'il soit possible de déterminer si l'un ou l'autre d'entre eux fût à l'origine d'une ou plusieurs variantes.

Des jeux semblables sont communs à plusieurs provinces françaises. En Beauce, à Moutiers, la *gogne* ou la *gognoche* était une activité de cour d'école. Dans le Languedoc nous possédons la description du jeu de la *desclinca-boîte* qui se pratiquait à Rouffiac. En Savoie, le jeu de la *tseura* (la chèvre) était identique en tous points à celui du *bouc* ou de la *gaysse* de Lorraine.

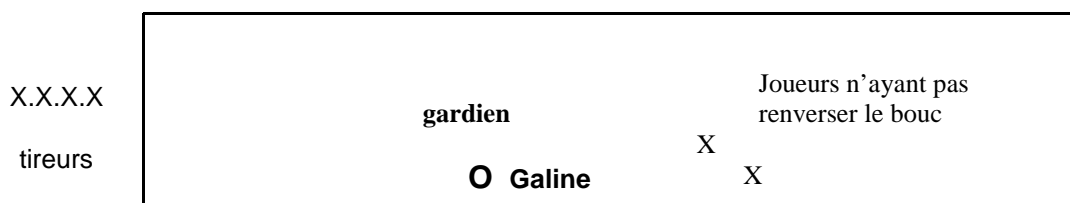
L'histoire de ces jeux se confond avec celle, singulière, des petits vachers, porchers ou bergers des régions rurales. L'abandon de ces activités pastorales a contribué à faire disparaître ces jeux dès la fin du XIXe siècle.

Nicolas Retif, plus connu sous le nom de Restif de la Bretonne, dans un ouvrage consacré à la vie de son père dans un village de Bourgogne, précise que ce dernier jouait à la *chèvre* – jet d'un bâton contre une cible – mais aussi au *palet*, à la *paume* et *aux barres*.

## Comment jouer au bouc?

A tour de rôle, les joueurs lancent leur caillou sur le *bouc* afin de le renverser. Mais le gardien veille !

Au départ, le « but » (marque de départ) et le « bouc » sont distants de 7 ou 8 pas. Pour débiter, chaque joueur se place près du bouc et lance son caillou vers le but. La pierre la plus proche du but permet à son lanceur de jouer en premier et même chose pour le second, etc. Le plus éloigné devient le gardien du bouc.



Ensuite, le gardien se place près du bouc. Les autres joueurs se tiennent près du but. A tour de rôle, ils tentent d'abattre le bouc avec leur pierre.

Quand un joueur réussit, il court rapidement chercher sa pierre et revient au but. Pendant ce temps, le gardien doit replanter le bouc au même endroit, puis tenter d'attraper le lanceur avant qu'il n'ait franchi la ligne de sûreté. Touché, le lanceur devient gardien. Si le lanceur rate le bouc ou le touche sans le renverser, deux possibilités s'offrent à lui :

- soit aller se poster près de sa pierre et attendre qu'un autre joueur renverse le bouc pour rentrer ;
- soit essayer de reprendre son caillou. Mais dès qu'il le touche ou s'en saisit, il ne peut le reposer. Le gardien peut alors le rattraper.

En revenant au but, il est interdit de dépasser les limites latérales sous peine de devenir gardien. L'ancien gardien rejoue en premier.

Pour terminer, il arrive que le bouc ne soit jamais renversé. Dans ce cas, dès le dernier lancer, chacun ramasse sa pierre et tente de revenir au but sans se faire toucher par le gardien.

**Source : L'éducation physique à l'école, les jeux du patrimoine tradition et culture, essai de réponses ; Ministère de l'Education Nationale, de la Jeunesse et des Sports.**



# LA BALLE AUX POTS

## Son histoire

La balle aux pots se pratiquait au XIX<sup>e</sup> siècle dans les cours de récréation. Ce jeu s'appelait alors la balle au trou à Arcachon, la balle aux chapeaux ou la balle aux casquettes dans les autres régions de France.

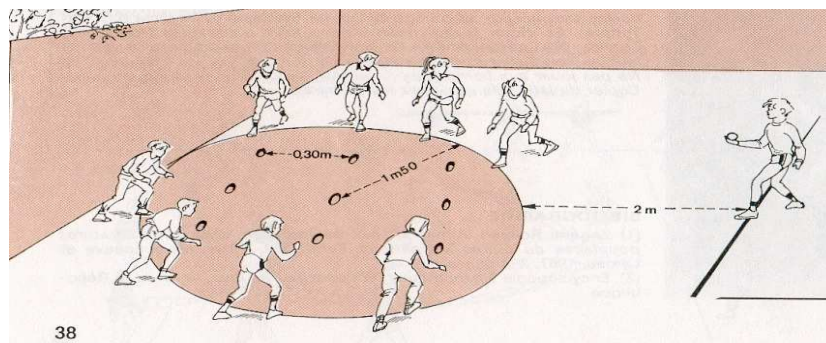
Il existe aussi des variantes dans la façon de jouer, voire dans le nombre de participants, même s'ils sont le plus souvent neuf.

## Comment jouer à la balle aux pots ?

Un joueur lance une balle dans un trou ou dans un cercle dessiné sur le sol ; tous les autres participants s'enfuient pour échapper à la fusillade.

Pour jouer à ce jeu, il faut un terrain d'un moins cinq mètres sur six mètres, des pots ou des trous, une craie et une balle.

Dessiner le camp, soit un cercle de trois mètres de diamètre ; à l'intérieur de ce cercle matérialisant le camp, les pots (des trous ou des cercles dessinés à la craie, de la taille d'une balle) sont espacés de trente centimètres les uns des autres. Il faut autant de pots que de joueurs. Un pot est attribué par tirage au sort à chacun des joueurs. Le tireur, nommé le rouleur, est lui aussi choisi par tirage au sort. Il met un pied sur la ligne de lancer qui se trouve à deux mètres du camp, balle à la main. Les huit autres joueurs ont un pied sur la frontière du camp et sont installés autour du cercle.



Le rouleur envoie la balle dans un pot. Le propriétaire du pot s'empare de la balle pour essayer, en la lançant, de toucher l'un des autres joueurs qui ont fui. Le rouleur est invulnérable. Le lanceur peut sortir de trois pas hors du camp s'il ne lance pas la balle immédiatement. Un joueur qui s'est attardé au camp bénéficie de trois pas avant que le lanceur n'essaie de la toucher. Le fuyard qui réintègre le camp est à l'abri des lancés.

Un caillou est déposé dans le pot des joueurs touchés par la balle, du lanceur qui rate sa cible ou du rouleur qui n'atteint aucun pot après trois essais consécutifs. Le premier propriétaire de trou qui totalise trois cailloux subit la fusillade. Face au mur, il jette la balle par-dessus son épaule, croise les bras sur la poitrine, baisse la tête et attend. De l'endroit où la balle s'arrête, chaque joueur, successivement, fusille la victime en lui lançant trois fois la balle sur le dos. Si celle-ci touche une autre partie du corps, le maladroit remplace temporairement le condamné qui a ainsi la possibilité de se venger avant de reprendre sa place.

# LA GALINE 2

## Description

C'est un jeu de lancer qui consiste à renverser une cible sur laquelle s'empilent les mises, à l'aide de palets, deux par joueur. La cible est constituée du « bouchon », une quille de bois haute de sept à dix centimètres. Le terme de galine ou galline, désigne communément cette grosse quille en bois.

Les jeux dans lesquels on cherche à abattre, avec des palets, une quille aplatie par les deux bouts ou un bouchon se rencontraient très fréquemment en Normandie et Bretagne. Pour les adultes c'était l'occasion de paris. La galine, en patois normand, se dit galoche, quilleboche et bute. Il s'agit d'un jeu de pauvres qui fabriquaient leurs jouets eux-mêmes : la quille était bricolée avec un vieux bout de bois, un manche à balai, par exemple, taillé aux dimensions requises pour le jeu ; les palets étaient bien souvent des cailloux plats ou du plomb fondu que l'on avait déposés dans des boîtes rondes de fer-blanc.

## Comment jouer à la galine ?

Chaque joueur mise avant de jouer. Il place sur la quille de bois des boutons, des épingles, des cartes, des plumes d'écoliers. Une ligne de tir aura été dessinée à la craie avant toute chose. On désigne l'ordre d'entrée dans le jeu, en procédant à un premier lancer de palet vers le bouchon. Celui qui est le plus proche commence et ainsi de suite.

Le premier joueur lance son premier palet pour qu'il tombe le plus près possible de la quille sans la faire tomber. Avec le second palet, il tente de renverser la quille de façon que les mises tombent au sol. Il ramasse les mises qui tombent plus près de son palet que de la quille. S'il réussit à bien lancer son palet, il ramasse toutes les mises et la partie est terminée. Sinon, il faut qu'il redresse la quille, remette les mises restantes en place, et le jeu reprend jusqu'à ce qu'il ne reste plus de mise sur la quille. Si le premier joueur rate la quille, il laisse son palet le mieux placé et ramasse l'autre. Par la suite, les autres joueurs peuvent éparpiller la mise et alors il faut mesurer la distance entre les palets et la mise qui est ramassée par les joueurs concernés. Tant que des enjeux restent au bouchon (sur celui-ci) la partie continue.

La répartition des mises tombées au sol donne souvent lieu à d'âpres discussions. Parfois le coup d'œil ne suffit pas. Les enfants se mettent à la recherche d'instruments de mesure : la main, les doigts, une paille, une ficelle.