

# TIRE A LA CORDE

## *CHECH FUN*

### Proposition de règles du jeu

Un joueur se place sur chaque billot, distant chacun d'un mètre environ.

Au signal, les joueurs tentent de déséquilibrer leur rival.

Le premier joueur qui **touche terre** (en perdant l'équilibre) ou qui **lâche la corde** a perdu.

On peut jouer en **trois manches**, les joueurs changeant à chaque fois de billot.

### Matériel

- une grosse corde
- deux billots de bois

### Historique

Voici un jeu que l'on trouve partout où l'on utilise des cordes, des bouts... On le retrouve donc partout en Bretagne, et en particulier en bord de mer.

Le jeu de "tire à la corde" est universel car il correspond à des activités elles-mêmes universelles...

# LA GALOCHE

## AR C'HOARI GALOJ

### Proposition de règles du jeu

La galoche, sur laquelle est posée une pièce, est placée au centre d'un cercle et d'une croix de 40 cm.

Une ligne de lancer est tracée à quelques pas de la galoche (distance à estimer en fonction des joueurs).

Le joueur doit faire **tomber la galoche** (dégalocher). Il a droit à 10 essais.

Pour gagner un point, il doit le ravir à la galoche :

- si la galoche n'est **pas renversée** : **pas de point**,
- si la **pièce se trouve plus proche de la galoche que du palet** : **pas de point**,
- si la **pièce se trouve plus proche du palet que de la galoche** : **1 point**.

### Matériel

- une galoche
- une pièce
- 10 palets

### Historique

Ce jeu est attesté de longue date dans une grande partie de la Bretagne.

Aujourd'hui, il est activement pratiqué en équipe dans le pays Bigouden.

# LE PARCOURS DE TOUPIES

## AR C'HORNIGELLOÙ

### Proposition de règles du jeu

Le meneur de jeux fait tourner la toupie et la pose sur le plateau, tenu par le joueur.

Celui-ci tente de diriger la toupie entre les trous, en inclinant le plateau.

Le meneur compte à voix haute les points lorsque la toupie traverse une ligne (1 point) ou une ligne double (deux points).

Les allers-retours sur une même ligne sont comptabilisés comme des allers simples.

### Matériel

- un plateau troué
- une toupie à ficelle ou "à paume"

### Historique

Règle récente à partir d'un jeu universel : la toupie.

# LE BILLARD HOLLANDAIS

## AR BILHARD HOLLANDAD

### Proposition de règles du jeu

La partie se joue en trois lancers.

Après avoir envoyé les trente premiers palets, on rejoue tous ceux qui ne sont pas rentrés dans les trous ; de même pour le troisième lancer.

Le but du jeu est de faire rentrer un maximum de palets dans les 4 trous, de façon "équilibrée". En effet, on double le nombre de point par rangée de 4 palets (de 1, 2, 3 et 4 points, soit 20 points).

Le score maximum est de 148 points.

### Matériel

- un billard
- 30 palets
- des tréteaux ou une table

# PASSE-BOULES

## TOUL AR C'HAZH

### Proposition de règles du jeu

À partir d'une distance de 1 m de la planche, il faut tracer des lignes, parallèlement à celle-ci, tous les mètres environ.

Le joueur lance la boule, à partir de la première ligne, pour la faire passer par le trou.

Il recule d'une ligne à chaque fois qu'il a réussi un lancer et reste à la même ligne tant qu'il n'a pas réussi.

Chaque joueur a droit à 10 lancers.

On peut aussi jouer une partie avec plusieurs joueurs : on joue à tour de rôle, chacun passe son tour quand il échoue. Il repère la ligne de jeu où il rejouera au tour suivant.

### Matériel

- un billot avec un "trou du chat", fixé solidement
- une ou plusieurs boules
- de quoi matérialiser les lignes de lancer
- des repères

### Historique

L'origine de ce jeu est facile à deviner : le nom qu'il porte fait allusion à ces "trous du chat" qu'on trouve au bas des portes pour les allées et venues des matous.

# ECHASSES AR SKASOÙ

## Proposition de règles du jeu

Il faut arriver à faire un parcours ou une distance imposée sans mettre pied-à-terre avec des échasses d'une hauteur déterminée (dans un premier temps, on peut apprendre avec des échasses "basses").

## Matériel

- un sol assez dur
- des échasses de différentes hauteurs
- de quoi matérialiser l'itinéraire

# PALETS SUR PLANCHE

## AR C'HOARI PALEDOÙ

### Proposition de règles du jeu

Ce jeu se joue habituellement en équipe avec un "maître" (le petit palet) utilisé comme le cochonnet.

Lancer précisément les palets n'étant pas une chose facile nous adopterons la règle suivante : chaque joueur lance dix palets sur la planche ; on compte en fin de partie le nombre de palets restés sur la planche ; la distance sera évaluée en fonction du degré de réussite ou d'échec des joueurs.

### Matériel

- une planche en peuplier
- dix palets

### Historique

Le jeu de palets sur planche est surtout joué en Ille-et-Vilaine.

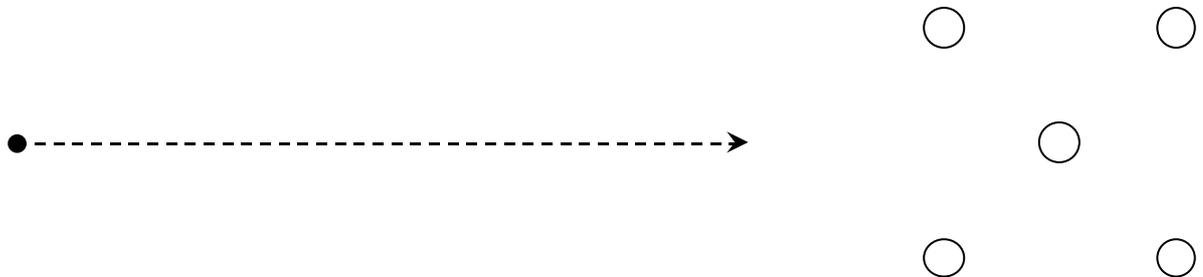
Ce jeu se pratique aussi bien en milieu rural qu'urbain, et combien de cheminots ou de postiers, partis travailler à Paris se sont retrouvés "autour de la planche" !

# LE LANCER DU FER A CHEVAL

## *TEUREL AN HOUARN-JAV*

### Proposition de règles du jeu

Les piquets sont posés selon le schéma ci-dessous.



Le joueur a droit à 10 fers.

La distance sera estimée en fonction des joueurs.

Il s'agit de placer **un fer par piquet** (15 points, sinon on compte 1 point par fer engagé).

Le lancer est bon lorsque le fer embrasse complètement le piquet.

### Matériel

- 5 piquets
- 10 fers à cheval

### Historique

Ce jeu est universel et chacun sait que Lucky Luke et Jolly Jumper, son cheval, y jouent régulièrement.

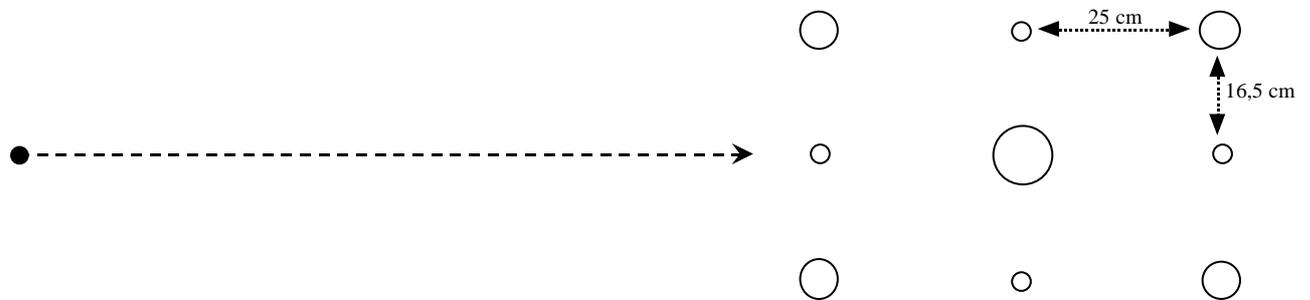
Ce jeu était très pratiqué aux États-Unis par les cow-boys, mais aussi chez nous, et l'on comprend pourquoi, puisque, comme son nom l'indique, ce jeu utilise les vieux fers à chevaux.

# LES VIEILLES QUILLES

## KILHOÙ KOZH

### Proposition de règles du jeu

Les 9 quilles sont disposées selon le schéma ci-dessous :



La quille centrale s'appelle "la vieille". Elle vaut 9 points. Les quilles moyennes valent 5 points et les petites 1 point.

Le joueur est placé à une distance adaptée.

Le jeu consiste à marquer le maximum de points en 5 lancers, **chaque quille devant être abattue seule pour avoir sa valeur. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'un point chacune.**

La (les) quille(s) abattue(s) sont relevée(s) après chaque lancer. Le score maximum est donc de 45 points.

### Matériel

- 9 quilles
- 5 boules

### Historique

Jeu universel, il a été remis à l'honneur en Bretagne par François OLIER, à Sizun.

# LE BOULTENN

## AR C'HOARI BOULTENN

### Proposition de règles du jeu

Le joueur placé à une distance adaptée doit chasser les trois boules disposées sur le billot avec trois autres boules.

Le coup n'est valable que si la boule lancée frappe **directement** une boule ou **par rebond sur le dessus du billot**.

Tout rebond avant le billot est nul. Les boules ne doivent donc pas rouler.

Une seule boule peut faire sauter les trois boules d'un coup, par ricochet. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, les boules sont replacées sur la planche pour les deux autres boules à lancer.

La boule centrale vaut 2 points, les 2 autres valent 1 point chacune.

On additionne les points obtenus après chaque série de lancer des 3 boules.

### Matériel

- un billot de boutenn, fixé à terre
- 6 boules

### Historique

Ce jeu est un des nombreux dérivés des jeux de boules traditionnels, probablement mis au point par les joueurs pour développer leur adresse pour chasser une boule en cours de partie.

Il est encore pratiqué dans le pays de Quimper.

# LE BIRINIC

## AR BIRINIG

### Proposition de règles du jeu

Le but du jeu est d'abattre le maximum de quilles en trois lancés.

Le joueur se place face à la croix. En gardant la corde tendue, il lance la boule vers la gauche du mat et récupère la boule au passage...

Les quilles ne sont pas relevées, sauf si elles sont toutes tombées.

### Matériel

- un birinic...
- des tréteaux ou une table

### Historique

Ce jeu est un jeu de quilles en modèle réduit. On le retrouve dans les cafés (le perdant paye la tournée !).

# LE COURT BATON

## AR VAZH YOD

### Proposition de règles du jeu

Les deux joueurs, de morphologie comparable, s'assoient par terre, l'un en face de l'autre, de chaque côté de la planche, leurs pieds calés contre celle-ci.

Ils se saisissent du bâton qu'un arbitre leur présente, et, au signal, ils tirent...

Celui qui lâche le bâton le premier, ou qui est soulevé et amené par-dessus par l'adversaire, a perdu.

Une partie se joue en deux manches gagnantes (ou deux manches et une belle).

La position des mains, soit au centre du bâton, soit sur les côtés, est tirée au sort à la première manche, s'il n'y a pas d'accord des adversaires sur leur choix, la position est inversée à la seconde et tirée au sort pour la troisième manche éventuelle.

Chaque manche ne devra pas dépasser 1 minute.

### Matériel

- un solide bâton
- une planche rabotée, qu'il est préférable de fixer au sol

### Historique

Ce jeu, qui se retrouve sous diverses formes en Bretagne, tire probablement son origine de la corvée de préparation de la bouillie...