



# LA JAUPITRE

## CATALOGUE DE JEUX



La Jaupitre est spécialiste des jeux bretons depuis plus de 15 ans, notre association intervient :

- en intérieur et en extérieur
- chez vous et à Monterfil...

---

38 allée du Closel  
35160 Monterfil  
02 99 07 47 02

[contact@jeuxbretons.org](mailto:contact@jeuxbretons.org)  
[www.jeuxbretons.org](http://www.jeuxbretons.org)  
[facebook.com/jaupitre](https://facebook.com/jaupitre)





Cette classification des jeux est toute relative, un jeu peut être dit "de café" et peut être aussi un jeu dit "de palets" ; une grande partie de ces jeux peut être aussi dit "d'adresse".

Page interactive : cliquez pour accéder à la fiche de jeu souhaitée.

## JEUX DE QUILLE

- [Kilhoù kozh](#)
- [Quilles de Landudec](#)
- [Quilles de Muël](#)
- [Quilles de Trédias](#)

## JEUX DE BOULE

- [Boule musicale](#)
- [Boule pendante](#)
- [Boul-Tenn](#)
- [Monte boule](#)
- [Patigo](#)
- [Pouch](#)

## JEUX DE FORCE

- [Bazh yod](#)
- [Lever de l'essieu](#)
- [Tire à la Corde](#)

## JEUX DE PALETS

- [Grenouille](#)
- [Palaitons](#)
- [Palets balançoire](#)
- [Palets Boëtt](#)
- [Palets cases](#)
- [Palets chambranlou](#)
- [Palets cheval](#)
- [Palets damier](#)
- [Palets diable](#)
- [Palets Hlm](#)
- [Palets meriennée](#)
- [Palets moyeu de charte](#)
- [Palets Musicaux](#)
- [Palets Planche à requins](#)
- [Palets sur Cible](#)
- [Palets sur Planche](#)
- [Palets sur planche à ressort](#)
- [Palets sur terre](#)
- [Palets Trou d'souris](#)
- [Pitao](#)
- [Sabot pendu](#)
- [Sabot ressort](#)



## JEUX DE PATOUS

- [Berdinguettes](#)
- [Course en sac](#)
- [Fer à Cheval](#)

## JEUX DE MARIN

- [Rocambeau](#)

## JEUX DE CAFÉ / DE PLATEAUX

- [Billard Japonais](#)
- [Birinic](#)
- [Boule gallese](#)
- [Monte galoche](#)
- [Palet à glisser](#)
- [Passe Trappe](#)
- [Pousse galoche](#)
- [Peulepen](#)
- [Toull bihan](#)

# JEUX DE QUILLES



N.B. : Vous trouverez en chaque bas de page les dimensions des jeux dans l'ordre suivant :  
Hauteur Longueur Largeur en cm





## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

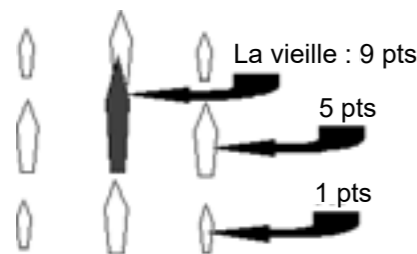
- 9 quilles de forme obusée et de différentes tailles (4 petites, 4 moyennes, 1 grande)
- 5 petites boules en bois.
- La quille centrale s'appelle «La Vieille» : elle vaut 9 pts.
- Les quilles moyennes valent 5 pts
- Les petites quilles valent 1 pt.

Le terrain doit être herbu ou en terre et faire à peu près 11 m de long sur 5 m de large.

## INSTALLATION :

La «Vieille» sert à la mesure des distances entre les quilles. Elle doit toucher les quatre quilles moyennes. Les quilles sont disposées selon le schéma ci-dessous :

Prudence avec les enfants : il faut veiller à ce qu'ils ne traversent pas l'aire de jeu...



## ORIGINE DU JEU :

Jeu universel, les quilles ont connu en Bretagne un grand succès, comme en témoignent les nombreuses photos et cartes postales anciennes où elles apparaissent, ainsi que les multiples versions qui en existent et sont encore pratiquées.

Les Kilhoù kozh (vieilles quilles, en breton) seraient les plus anciennes attestées dans le pays. Elles sont originaires du Finistère Sud et y sont encore bien implantées.

## LES RÈGLES DU JEU :

Le joueur est placé à 6 mètres. Le jeu consiste à marquer le maximum de points en 5 lancers, chaque quille devant être abattue seule pour valoir sa valeur. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'1 pt chacune. La (ou les) quille(s) abattue(s) ne sont pas relevées après chaque lancer, sauf LA VIEILLE.

En cas d'égalité de points entre les joueurs à la fin des 5 lancers, on rejoue autant de fois que nécessaire pour les départager.

Le gagnant est le joueur qui a réalisé le meilleur score.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 20 ; 65 ; 30

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 9 quilles, de 3 tailles différentes : une grande qui est la grand-mère, 4 moyennes qui sont les parents et 4 petites qui sont les enfants,
- «boules» à profusion puisque ce sont des galets de mer. Chacun en choisit 2.
- Le pal, c'est-à-dire l'endroit d'où les joueurs lancent les boules, est placé à 8 m ou 9 pas, comptés à partir de la quille d'angle de la première ligne, mais il est situé dans l'axe constitué par cette quille moyenne de l'angle de devant et la quille moyenne de l'angle opposé de la ligne arrière du jeu (cf. schéma).

Le terrain doit être de sable ou alors de terre et faire à peu près 11 m de long sur 5 m de large.

## INSTALLATION :

Les quilles sont disposées en carré : la quille de neuf est d'abord placée au centre. Elle sert de mesure pour placer les autres quilles, les quatre petites vont dessiner une croix avec elle. Les quilles restantes aux quatre angles.

## ORIGINE DU JEU :

Témoignage, démonstration, apprentissage de ce jeu nous ont été apportés par des personnes originaires de Landudec. On n'a pas de boules, qu'à cela ne tienne : on prend des galets, on n'en manque pas sur la côte proche ! On n'a pas de bois ni de sabotier ou autre artisan capable de nous tourner de belles quilles : on se les taille à grand coup de haches dans un mauvais bois qui traîne par là. Et on joue !



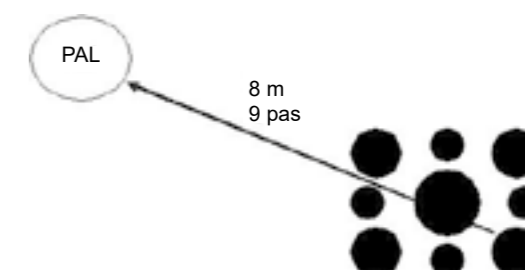
## LES RÈGLES DU JEU :

Les quilles ont des valeurs différentes :

- La « grand-mère » vaut 9 points
- Les « parents » valent 5 points
- Les « enfants » valent 1 point

La règle traditionnelle est la suivante : le but du jeu est d'atteindre 36 points juste. Mais si on dépasse 36, on dit qu'on « crève » et on redescend à 18. On peut jouer en individuel ou par équipe de 2 ou 3 joueurs.

Pour jouer, chaque joueur dispose de deux « boules ». Donc, à chaque lancer, chaque joueur a droit à deux lancers. Les quilles sont relevées seulement à la fin de ces deux lancers.



La quille abattue seule est comptée pour sa valeur. Si plusieurs quilles sont tombées, chaque quille à terre compte alors pour 1 point.

Dans le jeu de concours en équipe : on joue une partie en 3 manches. La manche est gagnée par l'équipe qui marque les 36 points juste. Dans ce cas, chaque équipe doit jouer le même nombre de boules à chaque manche. S'il y a égalité, les deux équipes reprennent la manche à 18 points.

Dans le jeu de concours en individuel : Une partie se joue en 3 lancers de deux boules. Le meilleur score peut être de 42 points, soit 3 lancers de 14 points.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 60 . 80 . 40

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires





## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 9 quilles, de différentes tailles, sur la tête desquelles figure un chiffre, correspondant à leur valeur.
- 9 mailloches avec un «trou à doigts» et un «trou à pouce» sur chacune.

Le terrain doit être herbu ou en terre et faire à peu près 8 m de long sur 5 m de large.

## INSTALLATION :

Les quilles sont disposées en carré : la quille de neuf est d'abord placée au centre. Elle sert de mesure pour placer les autres quilles, en commençant par les quatre qui vont dessiner une croix avec elle : la quille de 8 derrière, la quille de 1 devant, la quille de 5 sur un côté et celle de 4 sur l'autre.

On termine par les quilles restantes de façon à former un carré comme sur le schéma ci-contre.



## ORIGINE DU JEU :

Ce jeu a été «découvert» à Muël où il se pratique à la fête communale annuelle. Son extrême originalité, par rapport aux autres jeux de quilles, réside dans la forme des «boules» qui ne sont pas rondes mais ovales et ressemblent plutôt à des têtes de maillet. Cette forme de boule (que l'on retrouve dans les Quilles de Marsac) est, à notre connaissance, unique au monde !

## LES RÈGLES DU JEU :

Le joueur est placé à 6 m. Le joueur lance ses 9 boules l'une après l'autre, en additionnant ses points tandis qu'un autre joueur relève et remet en place la (ou les) quille(s) tombée(s) après chaque lancer.

Le décompte des points est le suivant :

- 1 quille abattue SEULE vaut le nombre de points correspondant à sa valeur
- Plusieurs quilles abattues ENSEMBLE ne valent plus qu'1 point chacune
- La quille à valeur 1 pt, vaudra alors 10 pts si elle est expulsée du jeu au-delà de la dernière rangée arrière, sans faire chuter aucune autre quille



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 70 . 70 . 25

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 9 quilles, en bois de hêtre
- 1 grosse boule ronde avec trou "à pouce" et "fente à doigts"

Le terrain doit être de terre (à la rigueur d'herbe rase). Il doit mesurer 10 m de long sur 3 m de large et être plane.

## INSTALLATION :

Les quilles sont disposées en carré : la quille de neuf est d'abord placée au centre. Elle sert de mesure pour placer les autres quilles, en commençant par les quatre qui vont dessiner une croix avec elle : la quille de 8 derrière, la quille de 1 devant, la quille de 5 sur un côté et celle de 4 sur l'autre. On termine par les quilles restantes en les plaçant dans l'ordre croissant, de l'avant vers l'arrière, les quilles paires d'un côté, les impaires de l'autre.

## ORIGINE DU JEU :

Trédias est un petit bourg proche de Broons en Côtes d'Armor. C'est auprès du fabricant de ce jeu que nous avons recueilli les règles et le matériel nécessaire.

Le jeu est encore pratiqué dans tous les alentours. Cependant, un «ancien» reconnaît qu'aujourd'hui le jeu est en perte de vitesse alors qu'il y a une cinquantaine d'années, « c'était comme le palet sur planche pour l'Ille-et-Vilaine ». Le jeu ressemble aux quilles de Pomeleuc ou de Marsac pour ce qui est du nombre de points à atteindre sans dépasser, mais là s'arrête la comparaison. Car la boule et la forme des quilles sont tout à fait différentes et en font un jeu singulier.

## LES RÈGLES DU JEU :

A 8 m de distance, il faut tracer au sol un « pal », c'est-à-dire un cercle matérialisant le placement du joueur qui lance.

Le but du jeu est d'atteindre le premier 40 points juste. Si l'on dépasse 40, on redescend à 20. La boule doit être lancée, elle doit donc frapper les quilles directement, sans aucun rouler ni rebond. En cas contraire, le lancer est nul.

Le décompte des points est le suivant :

- 1 quille abattue SEULE vaut le nombre de points correspondant à sa valeur
- Plusieurs quilles abattues ENSEMBLE ne valent plus qu'1 point chacune : on totalise le nombre de quilles abattues
- La quille à valeur 1 pt, vaudra 10 pts, si elle est expulsée du jeu, au-delà de la dernière rangée arrière, sans faire chuter aucune autre quille. Si elle sort du jeu sur le côté, elle vaut 1 pt.

Chaque joueur joue individuellement, l'un après l'autre et additionne ses points après chaque lancer. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réussi à totaliser 40 points juste.

Ce jeu se joue en équipe voir individuellement.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 45 . 60 . 45

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







# JEU DE PALETS

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Les variantes de ce jeu sont multiples et diffèrent selon les pays et les régions. L'essentiel est que la grenouille trône au milieu du jeu.
- Par ailleurs, le jeu se joue avec des petits palets spéciaux. La dimension des palets dépend de la taille de la gueule de la grenouille.

## ORIGINE DU JEU :

Ce jeu de palets est connu dans le monde entier... D'aucuns, surtout dans la zone latino-américaine concernée, prétendent qu'il vient d'une vieille légende inca. Dans cette culture, le crapaud était vénéré pour ses pouvoirs magiques. C'est pourquoi, les jours de fête on lançait des pièces d'or dans les lacs et si un crapaud sautait et avalait au vol une pièce, il se changeait en or et l'heureux lanceur de la pièce voyait un vœu qu'il faisait, s'exaucer.

Ce que voyant, l'Inca, empereur tout-puissant régnant sur un territoire immense, décide de faire construire un grand crapaud en or et reproduit avec toute sa cour le lancer de la pièce d'or dans sa gueule : le jeu est né !

En Bretagne, comme partout en France, mais aussi en Flandres, le jeu est nommé « jeu du tonneau », car il se jouait à l'origine avec un tonneau simplement percé d'un trou sur son dessus.

## LES RÈGLES DU JEU :

En début de partie, on choisira la distance de lancer. Néanmoins, la bonne distance de base pour les enfants, peut être d'environ 2 m et pour les adultes 3 à 3 m 50.

Ceci étant, il s'agit de faire le maximum de points en plusieurs séries de lancer. Cette règle est la plus élémentaire mais est aussi une bonne approche de ce jeu qui, l'air de rien, fait appel à une technique de lancer du palet ainsi qu'à une bonne adresse.

Les règles de ce jeu sont donc très simples, puisqu'il s'agit de parvenir à faire entrer les palets, (qu'on appelle aussi communément les « pièces ») dans les différents orifices

Avec cette règle de base, on peut ensuite varier à l'infini les façons d'organiser le jeu et de le rendre plus complexe. Un peu d'imagination suffit !

On peut décider que les lancers doivent être réussis dans un certain ordre et l'on choisit l'ordre des trous à investir...

On peut aussi choisir un « trou maudit » qui, si on y loge un palet, vous fait revenir à zéro.

On peut encore décider qu'aura gagné celui (celle) qui aura atteint le premier/la première un score fixé à l'avance, etc...



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 70 . 50 . 50

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :  
 LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
 facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos  
partenaires







### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- La planche en plomb fait 45/45 cm et pèse environ 20 kg.
- Les palets sont en laiton, au nombre de six.
- Trois palets sans strie sont numérotés de 1 à 3 et de 7 à 9 ; trois autres, avec 2 stries, sont numérotés de 4 à 6 et de 10 à 12.
- Plus un palet plus petit : le maître.

### INSTALLATION :

Il est recommandé de poser la planche sur un bout de moquette, débordant un peu de la planche afin de protéger le sol.

### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu est aujourd'hui plus particulièrement pratiqué en Pays Vendéen et en Pays Nantais. A la différence des autres jeux de palet, il est conçu spécialement pour être joué en intérieur, notamment dans les cafés (car la distance de jeu est plus courte). Il existe en Vendée une Fédération Française des jeux de palets. On retrouve aussi une version très proche de ce jeu dans le Nord de la France, sous le nom de "jeu des écus".



### LES RÈGLES DU JEU :

Le joueur se place à 2,80 m du bord de la planche. Il peut se jouer entre 2 et 6 joueurs, en individuel ou en équipe.

Pour le premier lancer on tire au sort le joueur qui lancera le maître : il a 2 essais pour réussir à le placer sur la planche. Faute d'y réussir, ce sera à l'autre équipe de le placer.

Celui qui a lancé le maître commence, le but étant de se placer le plus près du maître possible : on gagne 1 point par palet placé plus près que l'autre équipe / joueur. Puis, les lancers continuent pour l'équipe qui est la plus éloignée du maître, tant qu'elle n'a pas réussi à placer un palet plus près que celui de l'autre équipe.

Les premiers arrivés à 13 points ont gagné ! On peut jouer la revanche et, en cas d'égalité, il y aura une belle qui se jouera alors en 15 points.

Quelques cas litigieux :

- pour qu'un lancer soit réglementaire, il ne faut pas que le palet touche le sol avant la planche.
- si, en cours de partie, le maître sort de la planche, c'est celui qui l'avait lancé qui le relance et le point est recommencé.
- lorsqu'un palet chevauche le maître et qu'un palet de l'autre équipe le touche, le point appartient à celui chevauche le maître.
- si, en cours de partie, un palet de chaque équipe se trouve sur le maître, ou à égale distance, on dit qu'il y a atout. C'est donc celui qui vient de faire atout qui joue le palet suivant.

N.B. nous avons une version de ce jeu avec des palets poitevin de 300 gr en fonte.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 2 . 50 . 50

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Une planche en peuplier de 0,70 x 0,70 m et de 32 mm d'épaisseur
- Palets en fonte aciérée d'environ 5 cm de diamètre pour un poids moyen de 155 g .

### INSTALLATION :

Il suffit de bien caler la planche sur un terrain à peu près plat. Ce jeu peut se jouer aussi à l'intérieur. Il nécessite peu de place : 7 m x 3 m. Les joueurs se tiennent à 5 m du bas de la planche.

### ORIGINE DU JEU :

Sa principale caractéristique est sa remarquable permanence puisqu'il s'agit d'un jeu encore très largement pratiqué et diffusé dans ce département. Son origine se perd dans la nuit des temps, même si l'usage de la planche est récent : après la première guerre mondiale, les bouleversements dans l'environnement ont, en effet, conduit à utiliser cet ustensile, semble-t-il à partir du plateau de la balance à peser les sacs de grain. Tel quel, ce jeu constitue, en tout cas, un véritable signe de reconnaissance, d'identification et même l'une des rares références communes pour tous les habitants d'Ille-et-Vilaine.



### LES RÈGLES DU JEU :

Les joueurs peuvent jouer 2 contre 2 : chacun a alors 4 palets, ou 4 contre 4 et chacun a alors 2 palets.

Un joueur de l'équipe commence à 5 m du bas de la planche et à 3 essais pour mettre le maître sur la planche, s'il n'y arrive pas c'est à l'équipe adverse d'essayer.

Celui qui a lancé le maître avec succès lance consécutivement ses palets en essayant d'être le plus près du maître. Ensuite, les joueurs de l'autre équipe lancent leurs palets jusqu'à ce qu'ils parviennent à se placer mieux que le premier joueur. Ce n'est qu'alors que la première équipe rejouera pour tenter de reprendre l'avantage, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des palets.

On joue en 12 points sauf lors d'une finale qui se joue en 15 points.

Quelques mots de vocabulaire : chasser ou quiller pour tenter de sortir le palet adverse de la position qu'il occupe. Le chapeau est un palet qui recouvre le maître. En général, le «chapeau prime» par rapport à un palet qui touche simplement le maître.

Cas litigieux : si, en cours de jeu, un joueur chasse le maître hors de la planche, on recommence le jeu ; par ailleurs, si un palet rebondit du sol sur la planche et modifie l'emplacement des palets, ceux-ci sont remis «au mieux» dans l'état initial et le jeu se poursuit !

N.B. : Nous avons une autre version de ce jeu : le palet sur planche à ressort.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 5 . 70 . 70

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires

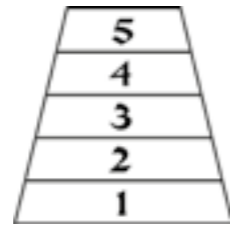






### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

10 palets



### RÈGLES DU JEU :

A 5 m

Faire le maximum de points avec ses 10 palets

N.B. : Nous avons un jeu de ce type : la boëtt à palets

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 80 . 65

## PALETS MUSICAUX

### RÈGLES DU JEU :

A 5 m

Faire le maximum de points avec ses 10 palets

N.B. : Nous avons une version de ce jeu avec des boules, il s'agit des boules musicales!



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 55 . 70 . 50

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Un pitao : c'est un cylindre de bois dur d'environ 11 cm de haut sur 3,5 cm de diamètre de large.
- Par joueur, 2 ou 3 palets, ronds, en acier, de la taille et de la forme d'une boîte de cirage à chaussure.
- Quelques pièces de monnaie, qui sont à peu près du même diamètre que le pitao.

Le terrain doit être assez dur et plat, d'une superficie d'environ 50 m<sup>2</sup>, soit 10 m x 5 m.

### INSTALLATION :

Le pitao est placé au centre d'un cercle d'environ 40 cm.

Une ligne de lancer est tracée à 6 pas du pitao.

### ORIGINE DU JEU :

Il est attesté de longue date dans une grande partie de la Bretagne, basse et haute. Plus connu sous l'appellation de «galoche» en Basse-Bretagne, il est aujourd'hui beaucoup pratiqué autour de Pont-l'Abbé, en pays bigouden, où existe une véritable structure « sportive » autour de ce jeu : le Comité de la Galoche bigoudène. C'est la variante du pays gallo que nous donnons ici. Elle est très antérieure au palet sur planche et tous les témoignages que nous recueillons confirment que ce jeu était très pratiqué.



### LES RÈGLES DU JEU :

Chaque joueur doit miser, mettre 1 pièce de monnaie sur le pitao avant le début de la partie et avant chaque nouveau tour. Pour définir l'ordre de participation des joueurs, chaque joueur lance un premier palet vers le pitao, le plus proche est celui qui lancera ses palets en dernier.

Le premier joueur démarre : il lance un 1er palet. Les autres joueurs en font ensuite de même, dans l'ordre de participation défini.

Ensuite, on recommence un 2nd lancer avec son 2ème palet, toujours dans le même ordre. Mais, déjà, les joueurs peuvent chasser, par exemple, le palet d'un autre joueur, trop bien placé aux yeux du lanceur... Une fois ses deux palets lancés, chaque joueur va en récupérer un, celui de son choix.



Chaque joueur va désormais pouvoir essayer de faire tomber le pitao et toutes les pièces qui sont dessus, tout en plaçant aussi, le cas échéant, ce palet pour gagner les pièces...

Mais attention ! il s'agit de faire tomber adroitement le pitao, de telle manière que les pièces tombent le plus près possible de son propre palet et que le pitao soit le plus éloigné possible de ces mêmes pièces.

Le pitao empoche la mise sur toutes les pièces qui sont plus proches de lui que des palets. On aura compris que chaque joueur peut avoir un gain puisque les pièces peuvent s'éparpiller sur tout le terrain de jeu et que chaque joueur peut récupérer la ou les pièces qui sont le plus près de son/ses palets.

Attention ! A chaque fois qu'un joueur fait tomber le pitao alors qu'il n'a pas le droit de le faire, le pitao est remis debout avec ses pièces dessus et le jeu continue...

Taille approximative pour le transport de ce jeu :

## ET AUTRES JEUX DE PALETS..

- PALETS BALANÇOIRE
- PALETS CHAMBRANLOU
- PALETS CIBLE
- PALETS DAMIER
- PALETS HLM
- PALETS MERIENNÉE
- PALETS DIABLE

- PALETS PLANCHE À REQUINS
- PALETS TROU D'SOURIS
- PALETS CHEVAL
- PALETS BOËTT
- PALETS SUR TERRE
- PALETS MOYEU DE CHARTE



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

10 palets

### LES RÈGLES DU JEU :

à 5 m  
mettre le maximum de palet dans le sabot



Taille approximative pour le transport de ce jeu :

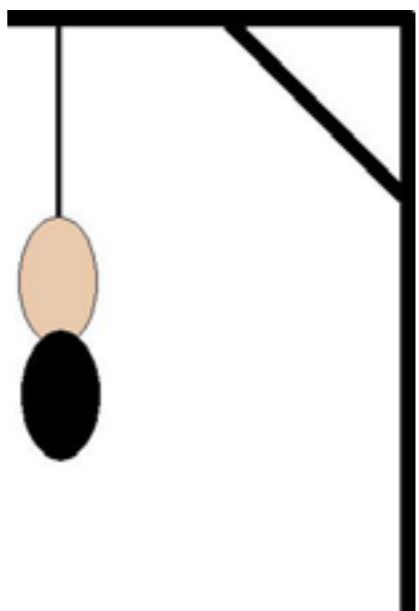
## SABOT PENDU

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 10 palets
- 1 potence à 5m

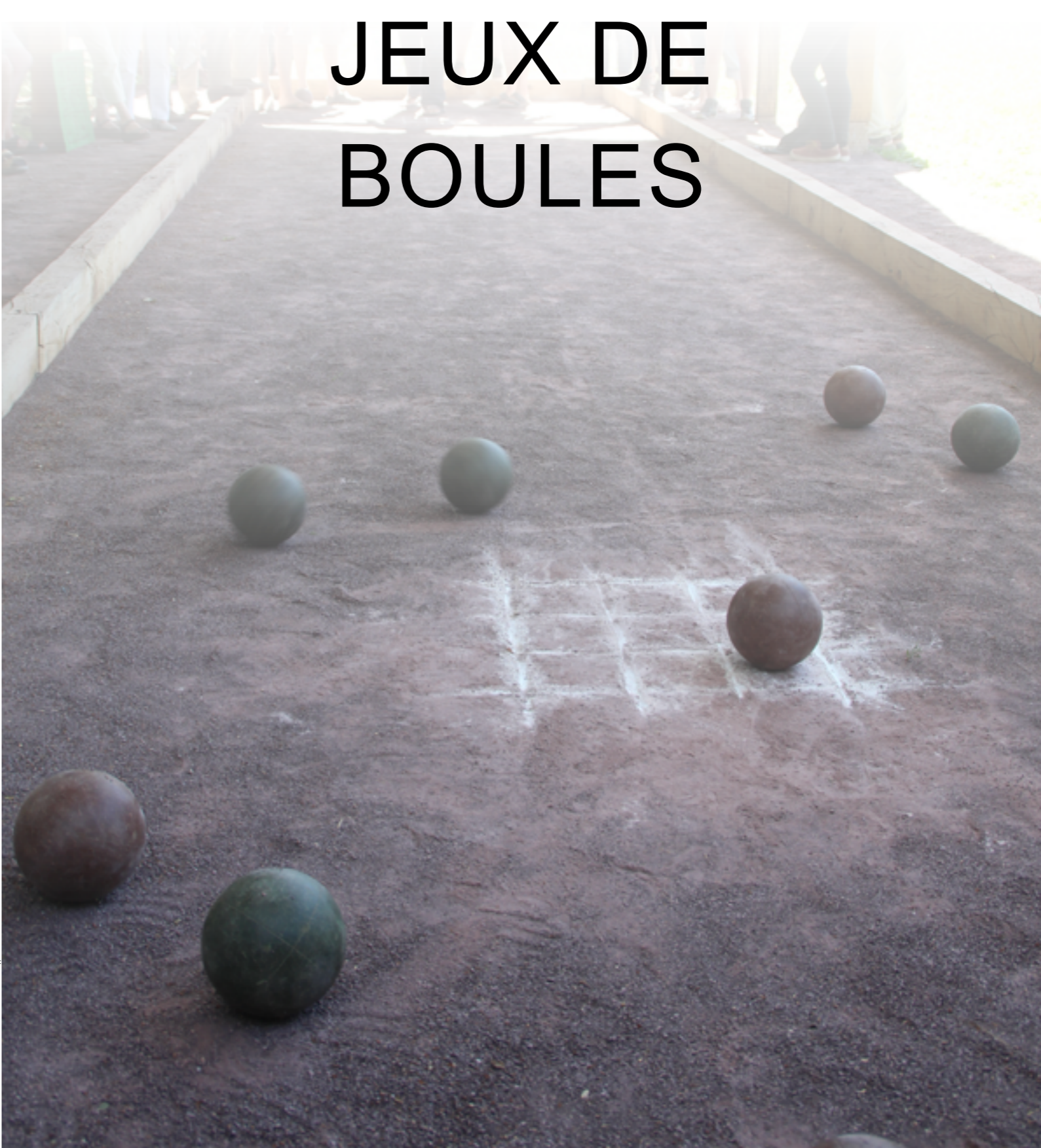
### LES RÈGLES DU JEU :

Mettre le maximum de palet dans le sabot



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 120 . 70 . 45

# JEU DE BOULES



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
 facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







### LES RÈGLES DU JEU :

- On lance les 6 boules dans les tubes.
- Une fois tout lancé, on additionne ses points.
- 1er tube : 10 pts
- 2ème tube : 20 pts
- 3ème tube : 30 pts



Taille approximative pour le transport de ce jeu :

## BOULE PENDANTE

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Une potence de laquelle pend une boule en bois.
- 3 boules en bois de taille identique à la boule pendante.

Il convient de prévoir un terrain herbu ou de terre, d'une largeur de 4 à 5 m et d'une longueur qui doit être, au moins, comprise entre 10 et 15 mètres.

### ORIGINE DU JEU :

Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer en contemplant l'installation de ce jeu, il ne tire pas son origine de la pendaison, mais plutôt d'une imitation des jeux de chevalerie, et particulièrement de la quintaine, cet exercice auquel s'adonnaient les chevaliers pour s'entraîner au tournoi : il s'agissait de s'élaner, à cheval, lance en avant, contre un mannequin pivotant figurant un adversaire. Si la lance touchait au bon endroit, le coup était bon mais si le coup était raté, le mannequin tournait sur lui-même et assénait un coup de massue au chevalier. Les paysans auraient, avec la boule pendante, imité vaguement cet exercice.

### LES RÈGLES DU JEU :

Le but du jeu est de réussir à toucher la boule à la distance la plus grande. Chaque joueur peut faire 3 lancers et il dispose, pour chacun de ceux-ci, de 3 essais pour chaque distance qu'il tente.

Après chaque lancer réussi, le joueur a le droit de choisir librement la distance à laquelle il veut tenter son lancer suivant, sachant que le lancer raté fait revenir à 5 m systématiquement. S'il rate au troisième lancer, on retient sa meilleure performance.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 250 . 10 . 20

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Un gros morceau de madrier plat, creusé de trois petits évasements permettant de faire tenir les boules sur la planche.
- Six boules en bois. La boule centrale vaut 2 pts, les deux autres valent 1 pt chacune.

Le terrain sera herbu ou de terre, d'une longueur d'au moins 10 m sur une largeur de 2 m.

### INSTALLATION :

Il conviendra de délimiter l'aire de jeu avec des barrières ou du cordage pour assurer la sécurité et prévoir à l'arrière de la planche, un dispositif pour arrêter les boules lancées.

### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu, dont l'appellation bretonne peut se traduire par «Chasse Boule», est un des nombreux dérivés des jeux de boules traditionnels, probablement mis au point par les joueurs pour développer leur adresse à «la poque», c-à-d au tir pour chasser une boule en cours de partie. Il est encore pratiqué à Quimper et dans sa région ainsi qu'en Trégor, en intérieur comme en extérieur.

### LES RÈGLES DU JEU :

Chaque joueur lance 3 boules. Il doit chasser les trois boules disposées sur la planche avec les siennes.

Les boules ne doivent pas rouler. Tout rebond avant la planche ou sur l'épaisseur de celle-ci, est nul. Les boules éjectées irrégulièrement ne sont pas remises en place.

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

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.

Une partie en individuel se joue en 21 pts. En doublette, elle se joue en 31 pts, en triplette en 41 pts etc... Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 40 . 80 . 20

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- D'une rigole de bois d'une longueur de plus de 5m
- D'un chevalet d'une hauteur d'environ 2 m
- D'une grosse boule de bois.

L'espace nécessaire à l'installation du jeu est de 6 m par 2 m. Le terrain doit être herbu ou de terre pas trop dure.

### INSTALLATION :

Pour installer le jeu, il suffit d'assembler les différents éléments en suivant le plan de montage. Il faut veiller à ce qu'il n'y ait dans le périmètre du jeu que le joueur et un «arbitre» qui jugera les lancers.

### ORIGINE DU JEU :

Il existe très peu de références historiques concernant l'origine de ce jeu. Il semble avoir été pratiqué en Ile-et-Vilaine et dans le Morbihan.

Sa conception fait penser à un jeu apparu assez récemment, avec la tendance de l'«après-guerre» à «récupérer» des jeux anciens pour en faire des «jeux de kermesse». C'est du moins dans ce type de manifestations qu'on en trouve encore le témoignage : Telhouët en Paimpont, Saint-Colombier, en Morbihan, Bréteil, en Ile-et-Vilaine.

### LES RÈGLES DU JEU :

A 2m80 à partir de sa partie basse, la rigole est divisée en zones de couleurs différentes et de taille allant en diminuant au fur et à mesure de la proximité de l'extrémité haute. D'autre part, sur chaque zone figure le nombre de points qui lui correspond : 25, 50, 75, 100, 150 et 200. L'extrémité est percée et si la boule est lancée trop fort, elle tombe...

Placé au bas de la rigole, le joueur doit lancer la boule en la faisant obligatoirement rouler pour essayer d'obtenir le score souhaité. La boule ne doit à aucun moment décoller du «sol» de la rigole : si cela se produit, le lancer est déclaré nul. De même, si on fait tomber la boule à l'extrémité haute, on ne marque aucun point.

On peut déterminer au préalable un nombre de lancer que chaque joueur effectuera alternativement : on totalisera les points obtenus. On peut s'entendre aussi sur un score à obtenir ou dépasser et chaque joueur lançant alternativement, le vainqueur est celui qui atteint ou dépasse le premier le score fixé.



On peut jouer enfin au 1025 : il s'agit d'obtenir ce total le premier, sans le dépasser. Celui qui le dépasse recommence à 0; de la même façon, celui qui fait chuter la boule recommence à 0.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 280 . 20 . 30

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Une planche, d'une taille -et surtout- d'une épaisseur respectable
- Une boule de bois (dur).
- Quatre solides piquets, assez longs pour être profondément plantés au sol : la planche ne doit, en effet, pas bouger sous le choc des boules.

Il convient de disposer d'un terrain plat, herbu ou de terre, d'une longueur d'environ 15 m et de 2 ou 3 m de large. Il est bon de disposer, à 1 ou 2 m en arrière du trou du chat, une planche qui arrête la boule dans sa course.

### INSTALLATION :

Prudence avec les enfants : il faut veiller à ce qu'ils ne traversent pas l'aire de jeu...

A partir d'une distance de 3 m de la planche, il faut tracer des lignes, parallèlement à celle-ci, tous les mètres jusqu'à 10 m.

### ORIGINE DU JEU :

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 allers et venus nocturnes des matous. De là l'idée facétieuse d'y faire passer une boule, il n'y avait qu'une patte !

Il se pratiquait, à l'origine, en utilisant les rigoles naturelles constituées par les fossés au bord des champs ou des chemins : c'était le patigo. La version que nous proposons ici est un «aménagement» moderne du jeu.

### LES RÈGLES DU JEU :

Le joueur lance la boule, à partir de la première ligne, pour la faire passer par le trou : il faut qu'elle passe nettement au-delà de la planche. Chaque joueur a le droit à 10 lancers. 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. Le vainqueur est celui qui est parvenu le plus loin au bout des dix lancers.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 80 . 15 . 50

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires





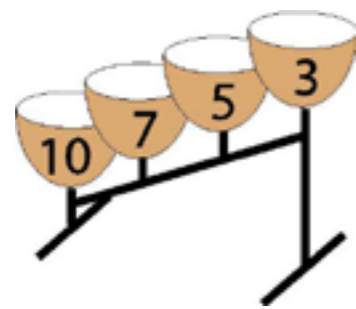


DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 6 Les pouches
- 6 boules en bois

ORIGINE DU JEU :

Ce jeu n'a pas d'origine car il s'agit d'une création ! Nous avons conçu ce nouveau jeu en le basant intégralement sur des éléments traditionnels : matériel, règle, finalité, esprit.



LES RÈGLES DU JEU :

Le but du jeu est de faire le maximum de points, une autre version est de faire 25 pts juste. On adaptera la distance de lancer en fonction de l'âge et de la taille ; On se positionnera donc à 1m50 à 2m pour les enfants et à environ 2,50m à 3m pour les adultes.

N.B. : Nous avons un autre jeu sur le même principe, il s'agit des boules musicales !



# JEU DE CAFÉS / DE PLATEAUX



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 25 . 110 . 80

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
 facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







## LES RÈGLES DU JEU :

Le but est d'obtenir le maximum de points avec les 10 boules en les faisant rouler vers les trous. 1 boule n'est utilisée qu'une fois et on ne peut en aucun cas relancer la boule qui est dans la zone de jeu.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 200 . 45

## BIRINIC

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Le Birinic est constitué d'une sorte de caisse carrée avec un petit plateau central.
- Un petit mât, à l'extrémité supérieure de celui-ci est fixée une corde au bout de laquelle se trouve la boule.
- Les 9 quilles.

### LES RÈGLES DU JEU :

Il s'agit, en un maximum de 3 coups, d'abattre si possible les 9 quilles, ou tout au moins, le plus possible. Le joueur doit être placé à l'arrière du mât et doit donc faire faire à la boule le tour de celui-ci.



Au cours d'une partie, les quilles ne sont évidemment pas relevées après chaque lancer, le score de celle-ci s'établissant à la fin des 3 lancers.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 80 . 65

### INSTALLATION :

Le jeu « la caisse carrée » se pose sur une table. Il s'agit ensuite de fixer le mat sur l'un des côtés de la caisse carrée.

### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu est un jeu de quilles en modèle réduit. On en trouvait essentiellement dans le Finistère où, d'après plusieurs témoignages, on peut encore en voir quelques-uns. Il faut souligner que ce jeu existe aussi en pays flamand et qu'il est également connu en version « géante ».

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 6 boules, de type boules nantaises, 3 blanches et 3 noires.

### LES RÈGLES DU JEU :

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points par le meilleur placement de ses boules dans le carré, chaque joueur pouvant, bien entendu, chasser avec ses boules celles de l'autre pour prendre sa place. Pour donner un terme au jeu, on fixe à l'avance, au choix, un nombre de coups à jouer ou un nombre de points à atteindre ou à dépasser.

### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu n'a pas d'origine car il s'agit d'une création ! En effet, désireux de montrer que la tradition est quelque chose de vivant, de créatif, capable de produire de nouveaux objets, nous avons conçu ce nouveau jeu en le basant intégralement sur des éléments traditionnels : matériel, règle, finalité, esprit.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 200 . 45

## MONTE-GALOCHE

### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu n'a pas d'origine car il s'agit d'une création ! En effet, désireux de montrer que la tradition est quelque chose de vivant, de créatif, capable de produire de nouveaux objets, nous avons conçu ce nouveau jeu en le basant intégralement sur des éléments traditionnels : matériel, règle, finalité, esprit.

### LES RÈGLES DU JEU :

Avec la canne, il faut pousser la galoche dans son emplacement.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 230 . 50

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Le jeu est constitué d'une caisse plate dont l'extrémité est divisée en 4 compartiments ; avec pour valeur : 1, 4, 3, 2.
- 30 palets en bois.

### ORIGINE DU JEU :

Il faut rendre à César ce qui est à César et préciser donc que ce jeu n'est pas d'origine bretonne. En effet, il est connu sous le nom de "billard hollandais" et on le trouve un peu partout. Il est cependant bien présent en Bretagne et on peut penser que, à l'instar d'autres jeux devenus traditionnels en Bretagne, comme les dominos, il a été apporté par les échanges maritimes et par le biais des marins, notamment au cours des voyages vers les ports du Nord et de Flandres.

### LES RÈGLES DU JEU :

Le but du jeu est de faire glisser les palets de telle sorte qu'ils entrent dans les compartiments. Il faut distribuer les palets systématiquement dans chaque compartiment, sachant que chacun de ces compartiments a une valeur différente.

Chaque joueur joue les 30 palets à suivre et on fait les comptes à la fin.

Le décompte des points se fait de la manière suivante :

- Chaque rangée de palets dans les 4 compartiments vaut 10 points
- Chaque palet entré, en plus des rangées complètes dans les 4 compartiments, est comptabilisé



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 200 . 45

# PASSE-TRAPPE

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

10 palets : 5 chacun

### LES RÈGLES DU JEU :

2 joueurs lancent simultanément (avec l'élastique) ses palets dans le camp adverse.



N.B. Il existe une version 4 joueurs de ce jeu sur plateau : le Pastrakat

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 10 . 150 . 50

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Un plateau adapté, incluant une zone de départ et une zone de jeu.
- Quatre palets de couleurs, 2 palets jaunes et 2 palets bleus.
- Un piétement ou une table pour poser le jeu .

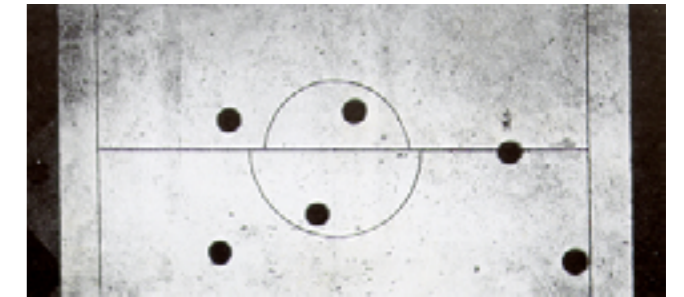
### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu ancien est issu d'un collectage a été reconstitué sur un plateau.

### LES RÈGLES DU JEU :

Chacun des 2 joueurs fait glisser 1 palet alternativement avec son adversaire, Pour compter, chaque palet devra impérativement toucher le fond du jeu et revenir sur le traçage des demi-cercles ou de la ligne.

La partie se déroule en 4 séries de 2 palets. Le gagnant au final sera celui qui aura le meilleur score, une fois additionné les points de la partie et de la revanche.



Taille approximative pour le transport de ce jeu :

# POUSSE GALOCHE

### ORIGINE DU JEU :

Ce jeu est une création de La Jaupitre, il s'inscrit dans la tradition des jeux de galoche et de palet.



En 1 contre 1, chaque joueur joue ses six galoches alternativement avec son adversaire et on fait les comptes à la fin.

En équipe, chaque joueur de chaque équipe joue 1 palet alternativement avec un joueur de l'autre équipe.

On joue 2 parties à suivre et on additionne les points au bout des 2 parties. Chaque galoche est comptabilisée selon la valeur de la bande qu'elle occupe. En cas de chevauchement du trou et d'une ligne, la valeur attribuée est celle de la bande supérieure.

### RÈGLES DU JEU :

Le but du jeu est de faire glisser les galoches de telle sorte qu'ils viennent se positionner à l'intérieur des bandes. Le premier joueur fait glisser sa galoche, le deuxième peut alors soit placer sa galoche essayer d'éjecter la galoche de son adversaire en dehors du jeu tout en positionnant le sien.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 200 . 45

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







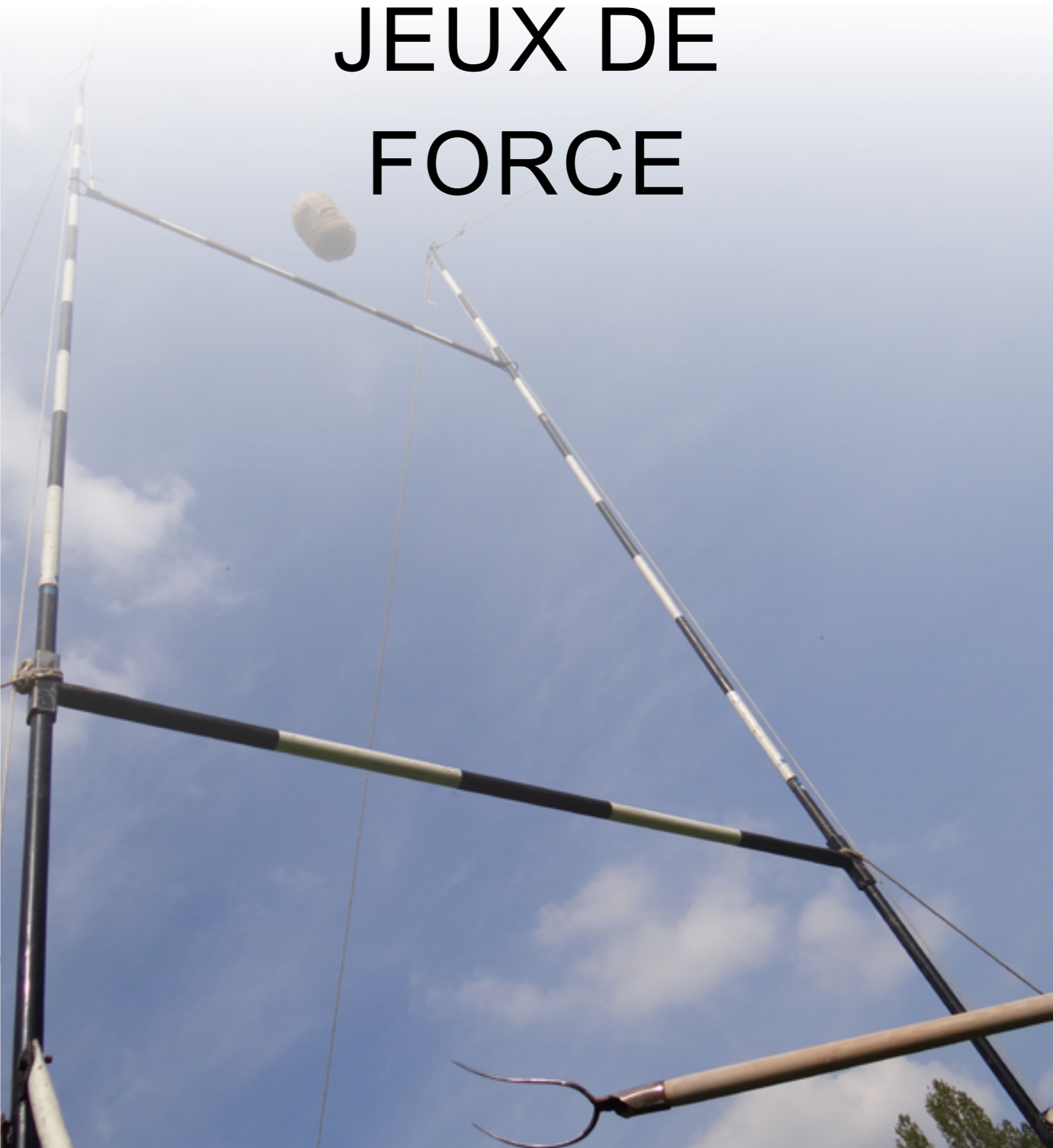
LES RÈGLES DU JEU :

Faire rouler 1 boule alternativement avec son adversaire.

- Première boule : Faire entrer la boule dans l'aire de jeu
- Deuxième boule : Faire entrer la boule dans l'aire de jeu sans qu'elle tombe dans le trou et sans toucher les bords
- Troisième boule : Faire entrer la boule dans l'aire de jeu sans qu'elle tombe dans le trou et sans toucher les bords mais la boule doit rester sur un des deux cercles de la cible
- Quatrième boule : Faire entrer la boule dans le trou



# JEUX DE FORCE



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 20 . 200 . 45

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
 facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Une planche solide pour le calage des pieds
- Quatre piquets de fer
- Un bâton à bouillie ou court-bâton

Le terrain peut être herbu ou de terre et tout au plus de 2m x 4m

### INSTALLATION :

Plantez les piquets assez profondément pour maintenir la planche sur la tranche.

### ORIGINE DU JEU :

On prétend que les bretons avaient une prédilection pour les jeux de bâton. Ce jeu-ci, qui se retrouve sous diverses formes en Bretagne, tire probablement son origine de la corvée de préparation de la bouillie qui nécessitait l'utilisation de ces « baz-yod » ou « bâton à bouillie ». En Haute-Bretagne, il s'agissait des bâtons servant au transport des sacs de blé, appelés « toudou ». La manie de se défier pour mesurer sa force a fait le reste...!



### LES RÈGLES DU JEU :

Les deux joueurs 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 que celui-ci leur donne (en breton : prest oc'h / êtes-vous prêts ? puis : krogit / tirez !), ils tirent chacun vers eux le bâton. Celui qui lâche le premier ou qui est soulevé et amené par dessus l'adversaire, a perdu.

Une partie se joue en trois manches, soit deux manches gagnantes, soit 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, la position est inversée à la seconde et tirée à nouveau au sort pour la troisième manche éventuelle. L'arbitre aura soin de chronométrer chaque manche qui ne devra pas dépasser 2 minutes : au-delà de ce temps, les adversaires sont déclarés ex-aequo. Un marquage de points peut être réalisé, chaque manche valant 5 points.



N.B. Nous avons deux autres jeux dans la même dynamique : ar touseg, ar vazh a benn.

Taille approximative pour le transport de ce jeu :

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 2 supports en bois : billots, troncs coupés, traverses ... (20 cm de hauteur)
- Un essieu de charrette véritable avec une section de l'arbre carré de 45 à 50 mm de diamètre et de 46,5 à 47,5 kg.
- L'essieu est posé sur deux supports de 20 cm de hauteur. Le joueur se place entre ces deux supports pour saisir l'essieu.

Le terrain doit être herbu ou de terre.

### INSTALLATION :

Le terrain doit impérativement être délimité par des barrières afin d'assurer la sécurité. Il faut veiller à ce qu'il n'y ait, dans le périmètre du jeu, que le joueur et un assistant. La présence d'un assistant auprès de celui qui lève est impérative pour intervenir en cas de nécessité.

### ORIGINE DU JEU :

Cet « exercice » de force pure qui tire son origine des défis que se lançaient les paysans venus au bourg et qui devaient faire la queue. Quoi de plus simple que de se défier : à qui soulèverait la plus lourde enclume, à qui lèverait le plus possible l'essieu le plus lourd, etc.... Du « divertissement » au « geste sportif », il y a eu un long cheminement qui a conduit à voir apparaître cette « pratique » parmi celles introduites dans la fête plus païenne qui suivait le Pardon. Aujourd'hui ce jeu est devenu l'une des disciplines spectaculaires des « Sports Athlétiques Bretons », codifiés par la Fédération Nationale des Sports Athlétiques Bretons (FNSAB). Dans ce cadre, il se pratique avec un essieu de 46,5 à 47,5 Kg qu'il faut lever le plus grand nombre de fois possible dans le temps maximum de 3 minutes.

### LES RÈGLES DU JEU :

Le jeu consiste à lever l'essieu à bout de bras, jambes et bras tendus, au dessus de la tête, et ce le plus grand nombre de fois en 3 minutes. Les 3 minutes sont décomptées à partir du moment où le joueur a décollé l'essieu de ses supports. Ensuite, celui-ci va au rythme qui lui convient, en reposant l'essieu sur les supports ou en le faisant simplement toucher ceux-ci. Les levers sont comptés lorsque l'essieu est parvenu au-dessus de la tête du joueur, bras et jambes tendus. Le joueur peut s'arrêter pour souffler, lâcher l'essieu d'une main ou des deux lorsque celui-ci repose sur les supports. En cas d'ex-aequo, c'est le joueur de plus petit poids de corps qui l'emporte. Attention ! Ce jeu demande, pour sa pratique occasionnelle, un minimum de condition physique et un maximum de prudence : ne pas « forcer » est un signe de sagesse et d'intelligence...car coeur et reins sont fortement sollicités.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 10 . 180 . 10

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Une corde d'une longueur de 25 à 30m et de 40m de diamètre. Deux repères latéraux sont placés sur la corde à 3,50m de part et d'autre du repère central.
- Un long bâton.

Le terrain sera de préférence herbu. Il faut compter sur un espace assez important, d'environ 50m de long sur 10 à 15m de large.

## INSTALLATION :

Une ligne perpendiculaire à l'axe du tire est tracée au sol au centre du terrain. Le repère central de la corde est placé sur cette ligne : Un long bâton au point exact de jonction du repère de la corde et de la ligne.

## ORIGINE DU JEU :

Beaucoup de jeux traditionnels ont une origine rurale. En voici un qui semble bien correspondre à une activité de bord de mer : il est pourtant attesté loin à l'intérieur des terres ! Très pratiqué dans ce pays de défis qu'est la Bretagne, il permettait à chaque communauté de défendre âprement ses « couleurs », sa bannière. Il était le point d'orgue des grands rassemblements villageois, notamment à la fin des moissons. Mais, comme beaucoup de jeux traditionnels, le tire à la corde est universel.

## LES RÈGLES DU JEU :

Chaque équipe compte 7 joueurs, soit 6 tireurs et un « hucheur ». Le « hucheur » est un joueur qui ne tire ni ne touche à la corde mais est là pour diriger et encourager de la voix son équipe. On peut changer de hucheur entre deux tirs. Les deux équipes se mettent en place, soit derrière les repères latéraux soit n'importe où à l'avant de ces repères latéraux, sans pouvoir cependant aller au-delà du repère central.

Les tireurs se saisissent de la corde : il est interdit de l'enrouler autour d'une partie quelconque du corps. Au signal de l'arbitre, ils commencent à tirer. L'arbitre pose son bâton au sol s'il n'y a pas de ligne tracée.

Le tire est gagné par l'équipe qui amène soit le repère soit une partie du corps du premier joueur placé avant ce repère au-delà de la ligne médiane.

Un tire ne peut durer plus de trois minutes : si au bout de ce temps aucune équipe ne l'emporte, la manche est déclarée nulle. Une partie se joue en trois manches, soit deux manches gagnantes, soit deux manches et une belle.



# JEU DE PATOUS



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 65 . 90 . 20

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







### DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- Une structure de forme parallélépipédique qui, une fois montée, constitue une sorte d'enclos en trois dimensions..
- Un élastique muni de berdinguettes.

Pour ce jeu, il est nécessaire de disposer d'une aire de 6 à 7m<sup>2</sup>, herbue de préférence, sur laquelle est posée directement la structure.

### INSTALLATION :

On monte la structure métallique avec les éléments emboîtables, en suivant le schéma de montage. Sur cette structure, on tend un entrelacement d'élastiques.

### ORIGINE DU JEU :

L'origine de ce jeu est une pure supposition : il semblerait qu'il ait été pratiqué par les « pâtoûx », ces enfants chargés de garder les troupeaux dans le pays gallo et qu'il résulte de deux gestes de travail qu'ils devaient maîtriser : l'un était la traversée des haies qui bordaient chaque parcelle; l'autre, l'approche « en catimini », silencieuse et discrète, des animaux. Les berdinguettes désignent en gallo les clochettes. Il faut souligner que ce jeu se retrouve dans le jeu télévisé « Fort-Boyard » : il s'agit de l'épreuve des rayons lumineux. Comme quoi les jeux traditionnels ne sont pas si ringards !

### LES RÈGLES DU JEU :

Les joueurs, chacun à leur tour, doivent traverser de part en part ce volume, en se glissant à travers les élastiques, sans faire sonner les berdinguettes qui prennent évidemment un malin plaisir à tinter dès que le joueur touche un élastique !

Le score s'établira de 1 à 5 points, le capital du joueur, de 5 points au départ, diminuant d'1 point à chaque tintement... (on compte ainsi : 5 points, 4 pts, 3 pts, 2 pts, 1 pts, 0 pts, -1 pts, -2 pts, -3 points ...).



### LES RÈGLES DU JEU :

La course oppose deux joueurs (ou deux équipes) qui se placent dans les sacs au départ. Le but du jeu est d'effectuer le parcours le plus rapidement possible. Le parcours : partir des portes représentées par des plots puis se rendre jusqu'au plot se situant en face, le contourner puis revenir. Attention ! Il faut sauter dans le sac et non courir. Tenez-le de manière à ce que vos pieds soient bien au fond du sac. En cas de jeu en équipe, la course devient un relais, la première équipe qui fait passer l'ensemble de ses joueurs sur le parcours remporte la partie.



Taille approximative pour le transport de ce jeu : 25 . 160 . 32

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârourj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







## DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 5 piquets en bois, de tailles différentes. et taillés en pointe à une extrémité afin de permettre de les enfoncer solidement en terre;
- 5 fers à cheval.

Le terrain doit être herbu ou de terre; il faut peu de place pour ce jeu (6 à 10 m<sup>2</sup>).

## INSTALLATION :

Il faut enfoncer solidement en terre les piquets taillés en pointe. Puis, il conviendra de bien le délimiter pour assurer la sécurité.

## ORIGINE DU JEU :

Ce jeu est universel et chacun sait que Lucky Luke et Jolly Jumper, son cheval, y jouent régulièrement. Ce jeu est également mentionné dans l'oeuvre célèbre de STEINBECK : « Des souris et des hommes ». Il était donc très pratiqué aux Etats-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 ou à mulets.

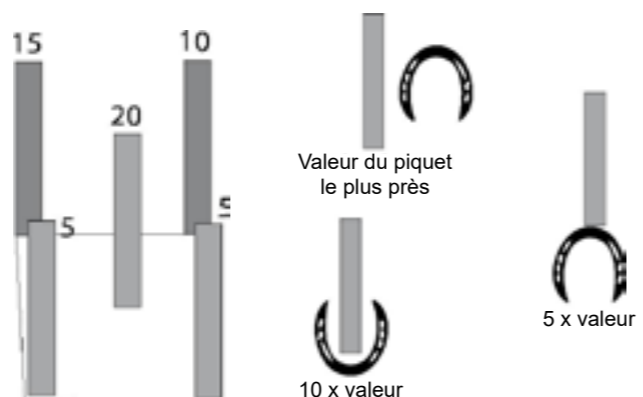


## LES RÈGLES DU JEU :

Les piquets sont positionnés de manière à former un carré avec 1 piquet au centre de ce carré : des points sont attribués à chaque piquet en fonction de sa taille et de son emplacement. Les règles sont très simples puisqu'il s'agit de lancer, à partir d'une distance de 5m, à laquelle est placé le « pal », c-à-d le cercle où se place le lanceur, 5 fers dans les cinq piquets.

Le décompte des points se fait de la manière suivante :

- Le fer embrassant le piquet totalement = 10 fois la « valeur » du piquet
- Le fer touchant, par une de ces parties quelconques, le piquet = 5 fois la « valeur » du piquet
- Le fer tombé à l'intérieur de la surface du jeu constituée par l'ensemble des 5 piquets, il faut mesurer si nécessaire = 1 fois la « valeur » du piquet le plus proche...



On peut jouer selon 2 formules :

- Fixer un nombre de points à atteindre. Le premier parvenant à ce total est déclaré vainqueur.
- Décider d'un nombre de « parties » à jouer au terme duquel le gagnant est celui qui totalise le meilleur score.

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 60 . 60

# JEUX DE MARIN



Pour toute information complémentaire, s'adresser à :

LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
 facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

Nos partenaires







DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DU TERRAIN :

- 1 mât en bois qui sera planté et solidement haubané
- Le rocambeau qui coulisse sur le mât
- 5 anneaux qui sont fait en cordage tressé.

Le terrain doit être herbu ou de terre ou, du moins, doit permettre de planter des piquets pour le haubanage du mât. Il faut peu de place pour ce jeu (6 à 10 m2).

ORIGINE DU JEU :

Ce jeu est le premier jeu de marins que nous pouvons présenter. Mais qu'est-ce donc que le rocambeau ? Selon le lexique des termes marins (<http://www.mandragore2.net/dico/lexique1>), c'est un « cercle en fer muni d'un croc, capelé librement sur un espar, sur lequel on croche le point de drisse ou d'amure d'une vergue ou d'une voile. Vous avez compris ? Si vous n'êtes pas marin, donc probablement pas. Mais ce n'est pas grave...voyez la photo !

On peut donc jouer selon plusieurs formules :

- Fixer un nombre de points à atteindre. Chaque joueur dispose de 5 anneaux : il les lance successivement et dans l'ordre à 3 hauteurs différentes. Il cesse de lancer dès qu'il a raté un anneau. Le premier parvenant au total fixé est déclaré vainqueur.
- Décider d'un nombre de « parties » à jouer. Au terme des parties, le gagnant est celui qui totalise le meilleur score : soit le nombre d'anneaux placés si on joue à une seule hauteur, soit le nombre de points obtenus si l'on joue avec des hauteurs différentes. Dans cette formule, on lance tous les anneaux, même si on rate un lancer.



LES RÈGLES DU JEU :

Le jeu consiste à essayer de mettre les anneaux dans les crochets. Pour les enfants, la distance de lancer est placée à 2m. Pour les adultes, c'est à 3m. On peut attribuer des points aux différentes hauteurs auxquelles on place le rocambeau, par ex. 5 points au point le plus bas, puis de 5 points en 5 points. Mais on peut aussi jouer sur le nombre d'anneaux placés, ou encore par une élimination progressive des joueurs.

- La formule de la « planche à requins » : on donne à chaque joueur 2 anneaux. Tous les joueurs se mettent à la file indienne face au mât, à la distance de 3 m. Le premier joueur lance un premier anneau : s'il gagne, il récupère son anneau et va se placer à la queue de la file ; s'il perd, il tente une seconde chance avec son deuxième anneau : s'il gagne, il récupère son anneau et va se placer à la queue de la file. S'il perd, il est éliminé. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur : celui qui n'est pas voué aux requins !

Taille approximative pour le transport de ce jeu : 15 . 300 . 15

Découvrez les jeux bretons au parc de loisirs «Le Cârrouj»

Le Cârrouj est un parc de loisirs dédié aux jeux traditionnels bretons. Basé à Monterfil, à 25km de Rennes dans le Pays de Brocéliande, Le Cârrouj invite à prendre du plaisir en jouant tout en découvrant la richesse de la culture ludique bretonne !

Dans un environnement naturel privilégié, ce site unique en Bretagne défie la météo capricieuse en proposant un accueil en intérieur et en extérieur pour partager un vrai moment de détente et de bonne humeur.

Dominique Ferré, président de la Jaupitre



LA JAUPITRE



contact@jeuxbretons.org  
www.jeuxbretons.org  
02 99 07 47 02

Facebook: Le Cârrouj  
Instagram: @lecarouj

Pour toute information complémentaire, s'adresser à :  
LA JAUPITRE Le Cârrouj 38 allée du Closel 35 160 Monterfil  
facebook.com/Jaupitre www.jeuxbretons.org 02 99 07 47 02 contact@jeuxbretons.org

