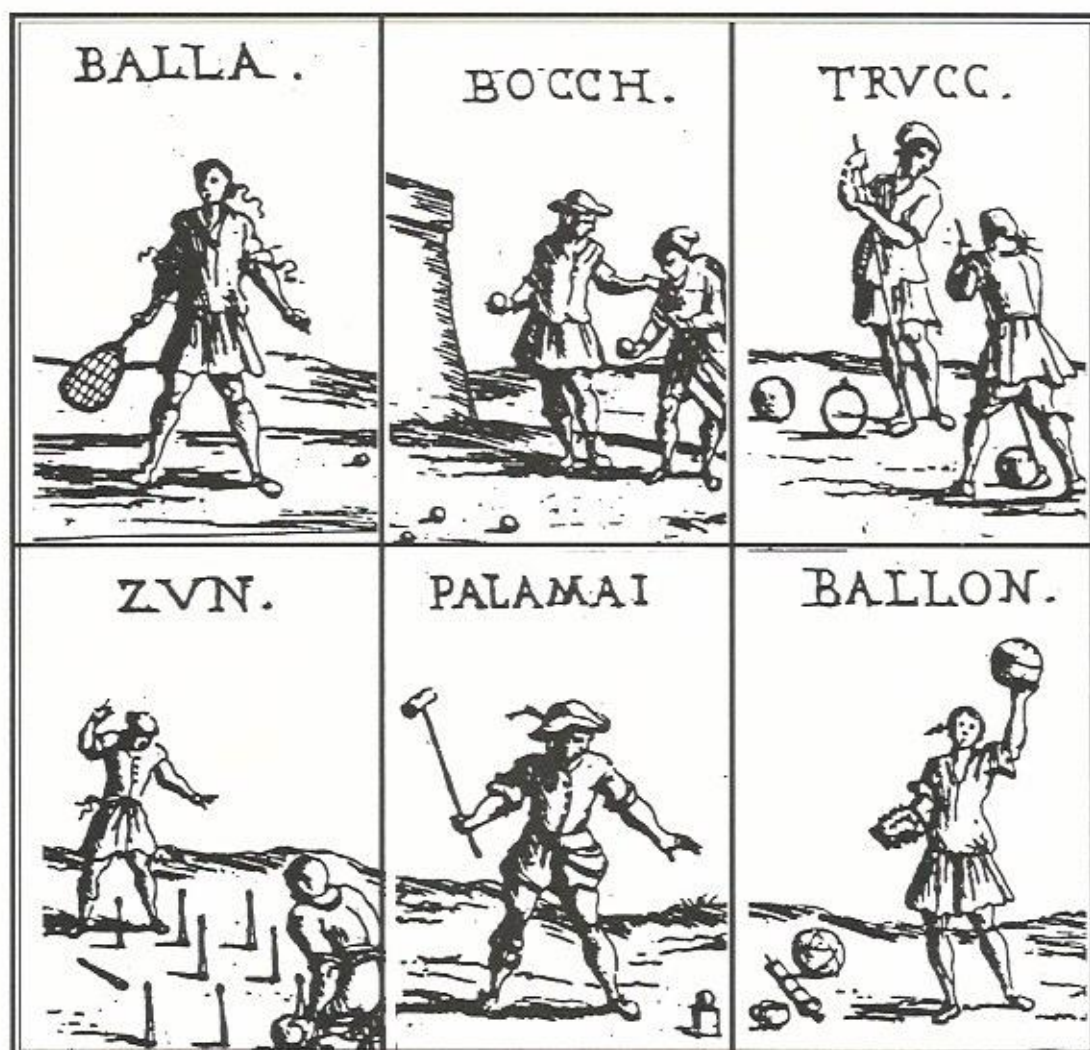


# JEUX TRADITIONNELS DE BRETAGNE

Fiches pédagogiques adaptées aux enfants



Dessins de 1702 (Romagna)

Confédération  
F.A.L.S.A.B.

Confédération FALSAB

*(Confédération des comités de sports et jeux traditionnels de Bretagne)*

Commande de jeux : Fax : 02 98 25 59 71

Renseignements : Tél./Fax : 02 98 82 69 23

# **JEUX TRADITIONNELS DE BRETAGNE**

---

**Fiches pédagogiques adaptées aux enfants**

**Publiées par la Confédération FALSAB - 1999  
avec l'aide de l'Institut Culturel de Bretagne  
et le soutien du Conseil Régional de Bretagne**

**N° ISBN 2-9504402-3-1**

**Responsable de la publication :  
Guy Jaouen**

**Maquette :  
Pierrot Le Corre**

# SOMMAIRE

SOMMAIRE .....	2
INTRODUCTION par Guy Jaouen de la section sports et jeux de l'Institut Culturel de Bretagne .....	3
Pour renouer avec les jeux de tradition, par Jean Jacques Barreau, Enseignant Chercheur, Université Rennes II.....	4
Tableau récapitulatif des jeux .....	6
Principe de lecture des fiches .....	7
<b>JEUX D'ADRESSE</b>	
Kilhoù Kozh .....	10
Kilhoù Bro Leon .....	12
Kilhoù Bihan ou Birinig .....	14
Quilles de Plogastel St-Germain .....	16
Quilles de Muel .....	18
Galoche Bigoudène .....	20
Galoche sur billot .....	22
Palets sur terre .....	24
Palets sur planche .....	26
Palets sur route .....	28
Boultenn .....	30
Patigo ou Toul Ar C'haz .....	32
Boule bretonne .....	34
<b>JEUX D'OPPOSITION</b>	
Lutte celtique .....	37
Bazh Yod .....	39
Bazhig Kamm .....	41
Tir à la corde .....	43
Course du meunier .....	44



# INTRODUCTION

---

Ces fiches pédagogiques ont été réalisées pour donner à tous les outils qui permettront de transmettre aux enfants le patrimoine ludique que représentent les jeux traditionnels de Bretagne.

Elles s'adressent à toutes les personnes, enseignants, éducateurs, animateurs, responsables associatifs, qui désirent, en plus de leurs outils habituels, associer le jeu sportif dans l'approche d'un contexte culturel régional. L'ensemble est conçu dans un cadre socialisant et convivial.

Cet outil est à mettre à l'actif de la Section sports et jeux de l'Institut culturel de Bretagne, qui depuis 1983 réalise et édite des documents pédagogiques pour la vulgarisation des jeux traditionnels. En effet, tous les jeux décrits ci après, sont des jeux d'adultes, il fallait donc réfléchir à une adaptation du matériel, des règles et des distances.

Ce fut la "commande" que la section fit à Mme Gaidig Podeur dans le cadre d'une bourse de recherche. Ces fiches sont donc inspirées de la thèse de Mme Podeur, un tiers d'entre elles sont directement issues de ses expériences, un autre tiers vient des membres de la section, et le dernier a été réalisé par la confédération FALSAB (Confédération des comités de sports et jeux traditionnels).

C'est la Confédération FALSAB, grâce au travail remarquable de son maquettiste Pierre Le Corre, qui prit l'initiative de faire éditer le premier jeu de fiches en 1995. Ce nouvel ouvrage voit l'apport de nouvelles fiches, et il ne fait aucun doute que d'autres viendront encore s'y ajouter.

Guy Jaouen, président  
de la section sports et jeux de l'ICB.

## Pour renouer avec les jeux de tradition

*par Jean Jacques Barreau,  
Enseignant Chercheur, Université Rennes II*

L'activité la plus naturelle chez les enfants, dit-on, est le jeu. Mais on ne sait pas toujours clairement rendre justice à cette activité ; le mieux est de considérer qu'elle est toujours l'occasion d'un apprentissage.

La vie contemporaine porte sur les jeux d'enfants une curieuse attention : d'un côté elle paraît soucieuse d'offrir des lieux et des temps adaptés aux jeux ; de l'autre elle s'inspire d'une vision cloisonnée de l'activité jeu, comme si elle devait être conçue comme toujours séparée. En ce sens, cette conception contrevient à ce qui fait l'essence du jeu, parce que le principe de la séparation de l'activité ludique tend inévitablement vers sa formalisation, i.e., à en durcir les propriétés. Le sport moderne, même dans sa version qualifiée de loisir, illustre parfaitement ce procès de formalisation qui est en même temps un procès de pétrification. Au contraire les jeux populaires, jamais clairement fixés, sans cesse en remaniement - au point qu'on se perdrait à en chercher des origines précises et des formes "pures" - ont tiré leur vitalité de cette qualité indéfinie de leur définition. Cette flexibilité leur a permis de traverser les siècles. Le jeu, les jeux ne doivent donc pas être saisis comme activités séparées, mais plutôt comme activités interstitielles, installées dans un espace-temps suspendu dans le sens où l'activité de jeu ouvre à un rapport à la réalité original. Elle vient non pas doubler mais dédoubler l'activité non-jeu. En ce sens, le jeu incarne cette possibilité d'appréhender le réel en le dotant d'un double-fond. Quiconque n'a jamais joué ne sera jamais sage a-t-on dit. Sûrement, il lui aura manqué d'apercevoir le double-fond de la réalité, de ce qui fait qu'on peut tantôt rire, tantôt pleurer de toute activité humaine, i.e., d'exercer une liberté comme l'a fortement souligné E.Fink. Mais cette liberté dans l'action n'est possible que parce que son aire d'accomplissement est perpétuellement ouverte à l'imprévu, à l'improvisation, à l'invention.

La thèse du pan-ludisme, magistralement exposée par J. Huizinga, dans *Homo Ludens*, tient en ceci que notre relation au réel est la résultante de notre manière de définir ce qui est fond et ce qui est double-



fond, à savoir, ce que nous décidons d'accepter soit comme normes données, déjà-là, soit comme nouvelles normes. Le jeu est toujours une aventure de re-normalisation.

En offrant la possibilité de coupler les contraires, les jeux favorisent la recherche d'un terrain d'entente, d'accord, visant à concilier les attitudes les plus opposées. Au-delà des péripéties pratiques, les jeux populaires introduisent à une pédagogie du compromis, de la conciliation ou du partage. C'est là qu'il faut chercher leur puissant ancrage dans l'histoire des hommes : jouer, c'est accepter la trêve et accéder à la réconciliation, à l'échange. Le temps des jeux est celui où on met entre parenthèses, on suspend, les soucis et les conflits, sorte d'epochè anthropologique, qui tient éloignées les amertumes, par la réhabilitation de ce qui est le propre de l'homme, la culture du rire dont la moindre vertu est de rendre moins menaçante la pression des antagonismes.

Les jeux populaires ont clairement accompli ce rôle au cours des temps; leur mise en retrait ne s'est-elle pas accompagnée d'un regain des tensions, d'une montée des violences et des intolérances?

Imités par les enfants, les jeux populaires des adultes introduisaient les jeunes générations dans un procès de socialisation où l'apprentissage principal était de découvrir comment vivre avec les autres, par-delà les désaccords. Or, ici, le travail de socialisation ne passe pas par l'injonction, par la parole, mais par l'engagement dans l'activité. A ce titre, il renseigne le joueur sur ses capacités - et ses limites - à vivre avec les autres. On sait ce qu'il advient des "mauvais joueurs". Ils restent à l'écart. C'est à eux qu'incombe la tâche de se faire "accepter" quand ils ont été exclus. Un jour ou l'autre ils seront réintégrés pour de bon. Ils auront appris à faire l'épreuve de soi dans le groupe.

Le présent fascicule a le grand mérite de réactualiser avec discernement des supports d'activité qui s'inscrivent dans le cadre de ces préoccupations. Les éducateurs tireront le meilleur profit de leur description attrayante, simple mais précisément documentée. Gageons que les enfants qui se livreront aux différents jeux proposés en garderont un souvenir vivant et réjoui.

**Jean Jacques BARREAU,**

Enseignant-chercheur  
Université de RENNES II  
Laboratoire micro-sociologie de l'éducation

## Tableau des jeux et thèmes proposés

NOM	Pratique en fonction de l'âge	Définition rapide	Qualités développées
<b>Kilhoù Kozh</b>	tous âges	Jeu avec des quilles de 3 valeurs différentes. 5 lancers. Priorité à la stratégie fine.	Calcul mental, adresse, stratégie, esprit d'équipe, latéralité
<b>Kilhoù Bro Leon (droit ou avec talus)</b>	à partir CP	Jeu à 9 quilles de même valeur et à 3 lancers	Adresse, esprit d'équipe, gymnastique d'esprit
<b>Birinig ou Kilhoù Bihan</b>	tous âges	Faire tomber des quilles en faisant tourner une boule autour d'un mât	Esprit d'équipe, stratégie, calcul mental, gymnastique d'esprit
<b>Quilles de Plogastel St Germain</b>	à partir CP	Faire tomber des quilles de valeurs différentes par des coups directs	Calcul mental, stratégie, adresse
<b>Quilles de Muel</b>	à partir CP	Faire tomber des quilles de valeurs différentes avec des boules en forme de tonnellet	Calcul mental, adresse, stratégie
<b>Galoche Bigoudène</b>	à partir CE1	Lancer de palets adaptés vers une cible au sol	Contrôle de la force, calcul mental, adresse, stratégie, coordination, esprit d'équipe
<b>Galoche sur billot</b>	à partir CE1	Lancer de 6 palets adaptés vers une cible posée sur un billot (en hauteur)	Contrôle de la force, adresse, coordination
<b>Palets sur terre</b>	tous âges	Lancers de 2 ou 4 palets légers vers une cible placée sur un tas de terre	Contrôle très poussé du geste, esprit d'équipe, coordination
<b>Palets sur planche</b>	tous âges	Lancer de palets légers sur une planche en bois tendre	Adresse, esprit d'équipe
<b>Palets sur route</b>	à partir CE1	Lancer de 2 ou 4 palets vers une cible tracée au sol	Contrôle de la force, adresse, coordination
<b>Boultenn</b>	à partir CP	Chasser des boules placées sur un billot de bois	Adresse, contrôle de la force, coordination, stratégie
<b>Patigo ou toul ar c'hazh</b>	tous âges	Lancer de boule dans un tou avec une distance croissante	Adresse, stratégie, calcul mental
<b>Boules Bretonnes</b>	tous âges	S'approcher le plus près du maître avec les boules	Adresse, contrôle de la force, stratégie, esprit d'équipe
<b>Lutte celtique à mains bloquées</b>	à partir CP	Faire tomber son (sa) partenaire dans lutte corps à corps, les mains étant fixes	Contrôle de la force, coordination, stratégie, souplesse, travail d'endurance
<b>Bazh Yod</b>	tous âges	Arracher un bâton des mains de son (sa) partenaire en étant assis	Contrôle de la force, stratégie, travail d'endurance
<b>Bazhig Kamm jeu d'équipe</b>	à partir CP	Mettre autant de fois que possible une boule dans son propre but (un trou) en s'aidant de crosses en bois	Adresse, travail d'endurance, esprit d'équipe, stratégie, latéralité
<b>Tir à la corde jeu d'équipe</b>	tous âges	Tirer les joueurs de l'équipe adverse dans son camp à l'aide d'une corde	Esprit d'équipe, coordination, contrôle de la force, stratégie
<b>Course du meunier jeu d'équipe</b>	à partir CE1	Course de relais en portant un sac (léger) et en franchissant des obstacles	Esprit d'équipe, stratégie, coordination
<b>Pilaouet jeu d'équipe</b>	à partir CM1	Soulever une petite boule de bois en la frappant pour la projeter vers l'équipe adverse	Adresse, contrôle de la force, esprit d'équipe, calcul mental, latéralité



# PRINCIPES DE LECTURE DES FICHES

Le travail servant de base à l'élaboration de ces fiches de jeu provient du Mémoire de Maîtrise de Gaïdig Podeur : "Étude sur les différents jeux et danses traditionnels de Bretagne, leur utilisation possible dans l'enseignement primaire".

Le travail du groupe de recherche du Centre d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active (C.E.M.E.A.) a inspiré l'élaboration des vignettes situées en tête de chaque fiche de jeu.

---

## 1 - Terrain.



terrain plat, aménagé

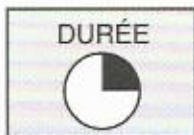


terrain peu aménagé mais relativement plat et dégagé.

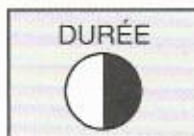


espace sauvage de pleine nature

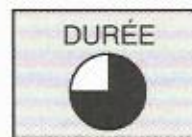
## 2 - Durée.



Durée considérée comme la plus propice : 1/4 H

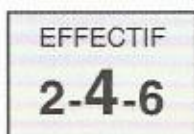


1/2 H



3/4 H

## 3 - Effectif.



Le chiffre central représente le nombre jugé optimum et les deux autres chiffres indiquent les seuils inférieur et supérieur qu'il est conseillé de ne pas dépasser.



## 4 - Age.

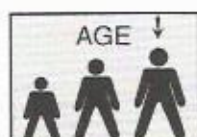
La catégorie d'âge qui paraît la mieux convenir au jeu est désignée par une flèche.



moins de 9 ans



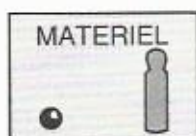
pour 9 - 10 ans



pour 10 - 11 ans.

## 5 - Matériel.

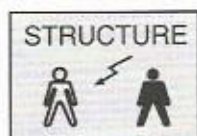
Les dessins indiquent, d'une manière sommaire, le matériel nécessaire au jeu.



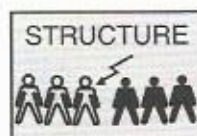
Ce jeu requiert des boules et des quilles.

## 6 - Structure.

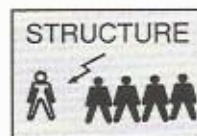
Ce logo symbolise les rapports sociaux engendrés par les règles du jeu.



Duel symétrique entre deux joueurs : ils disposent des mêmes pouvoirs, leurs rôles sont identiques.



Duel symétrique entre deux équipes : ces équipes disposent des mêmes pouvoirs et des mêmes rôles.



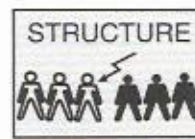
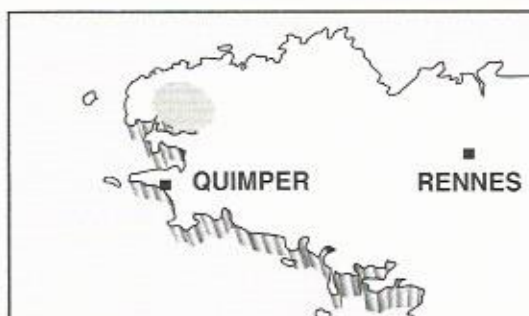
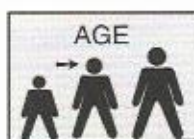
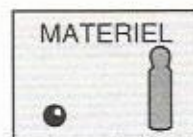
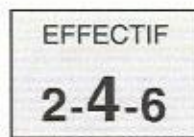
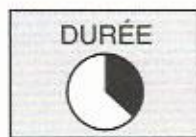
Un contre tous : un joueur détient un rôle privilégié qui l'oppose à l'ensemble des autres.



Chacun pour soi.

# JEUX D'ADRESSE





## KILHOÛ KOZH

**Origine** : on a retrouvé les premières traces de ce jeu vers le 11ème siècle. Il fut surtout joué dans le Sud Finistère et dans la partie ouest du Morbihan. Actuellement il est joué dans le Nord-Finistère.

**Principe de jeu** : jeu sur cibles, le kilhoù kozh ou "quilles à l'ancienne" oppose deux joueurs ou deux équipes. Il consiste à marquer le maximum de points. Le joueur lance successivement les 5 boules contre des quilles, puis cède son tour au suivant.

**Terrain** : dans les allées, chemins de terre ... terrain plat de préférence.

**Matériel** : 9 quilles en bois et de différentes tailles (1 grande, 4 moyennes, 4 petites). Les quilles sont disposées dans un rectangle côté étroit face aux joueurs.

**Structure** : en un contre un, deux contre deux.

**Action dominante** : ajuster une frappe, viser et atteindre une cible bien déterminée (la vieille).

**LE JEU COMMENCE** : tiré au sort, le premier joueur se positionne sur la ligne de lancer.

**DÉROULEMENT** : les joueurs effectuent les cinq lancers à la suite. Chacun doit faire rouler la boule au moins un mètre avant les quilles. Chaque quille doit être abattue seule pour valoir sa valeur, à savoir la quille centrale : 9 points, les quilles moyennes : 5 points ; les petites : 1 point. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'un point chacune. Seule "la vieille" (la grande centrale), si elle tombe, peut être relevée entre chaque lancer.

**LE JEU S'ACHÈVE** : le gagnant est le joueur ou l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points après avoir épuisé les 5 lancers autorisés.

Autre façon de jouer : par contrat, les joueurs fixent un certain nombre de points à atteindre. Le gagnant est celui qui le premier y parvient ou qui s'en approche le plus.

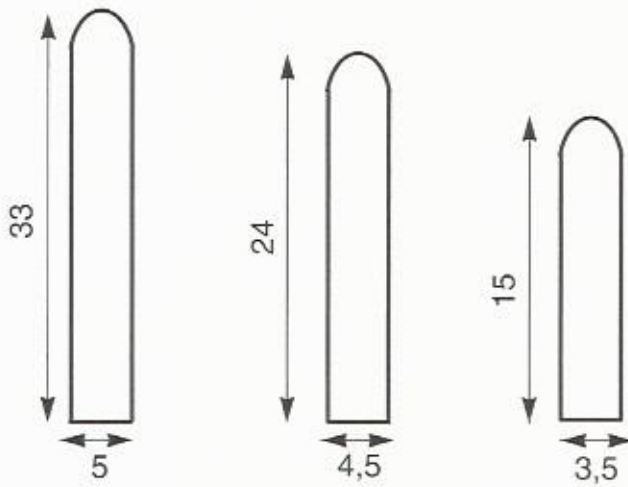
### REMARQUE PÉDAGOGIQUE :

Il est important de varier le matériel, la distance entre les joueurs et les quilles en fonction de l'âge des sujets. Pour l'adulte, la distance de lancer est de 3,50 m et les quilles ont les dimensions suivantes :

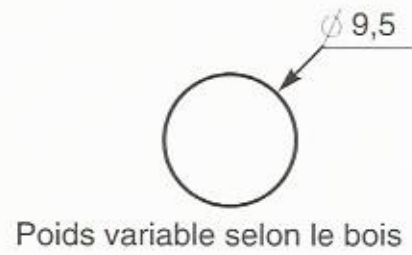
- la grande quille : 33 cm
- les moyennes : 24 cm
- les petites : 15 cm

# KILHOÙ KOZH

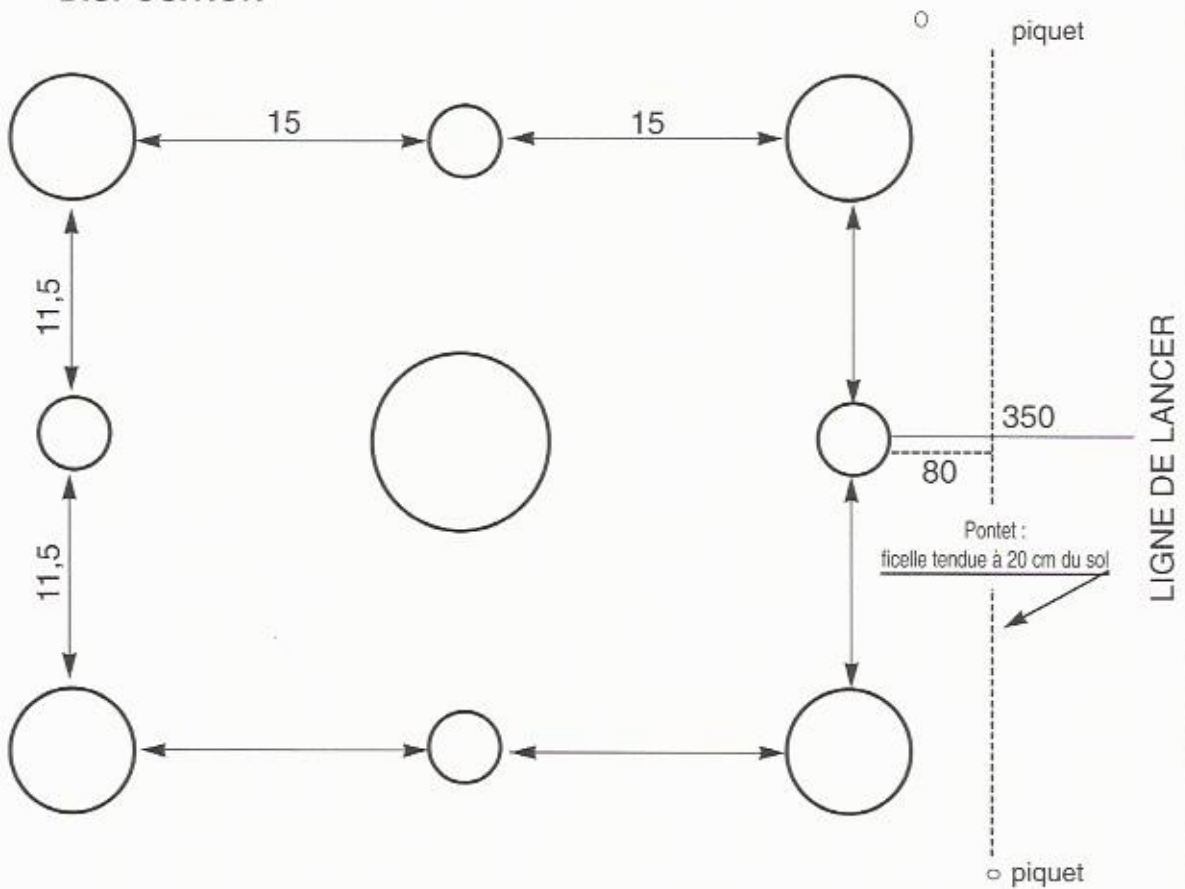
## QUILLES



## BOULE

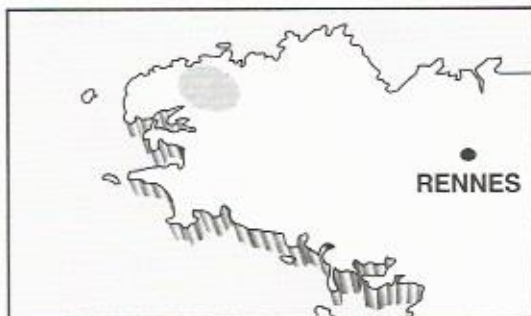
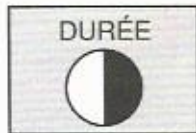


## DISPOSITION



COTES EXPRIMEES EN CM





## LE KILHOÙ BRO LEON

### Matériel :

- 9 quilles de même valeur de hauteur de 18 cm. Distance entre quilles : 17 cm.
- Une boule en bois d'environ 700 g et de 13 cm de diamètre.

### DÉROULEMENT :

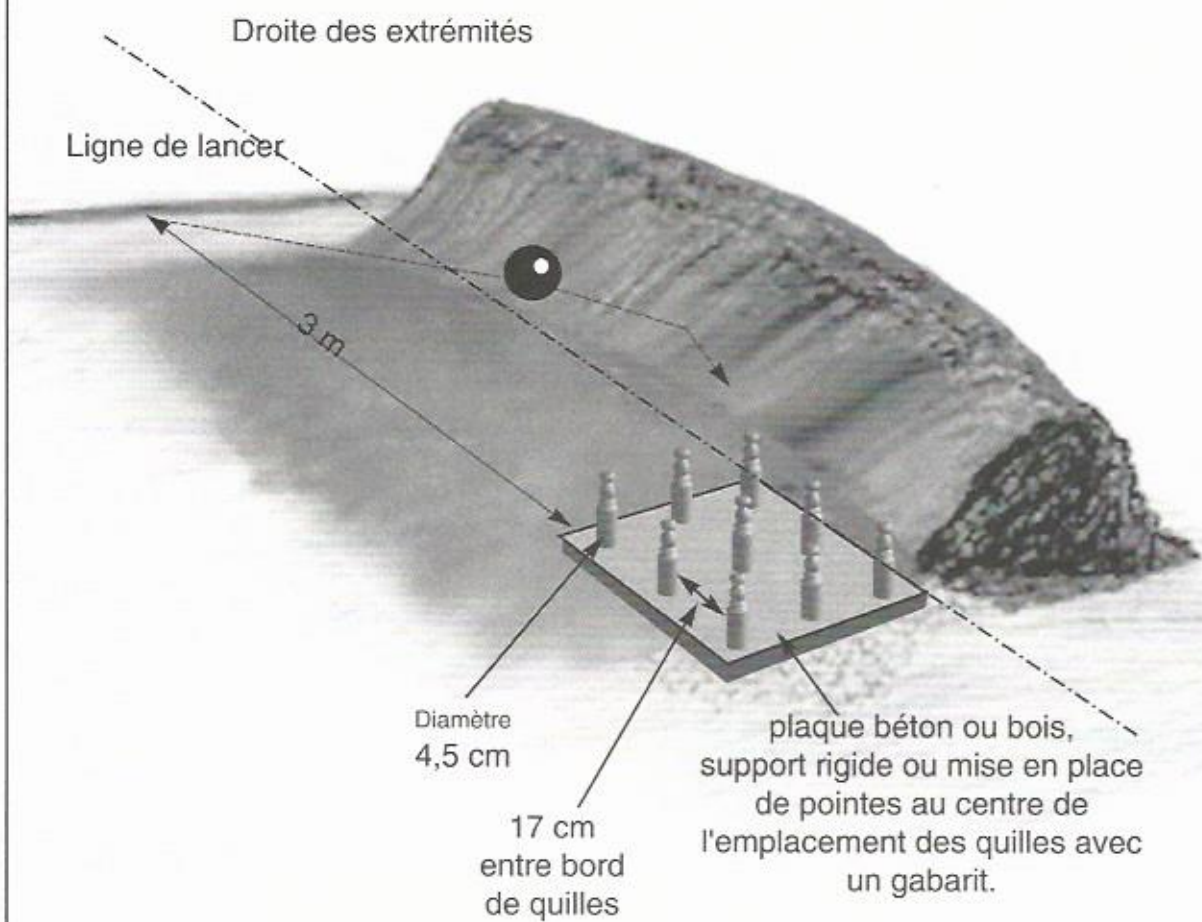
- Faire rouler la boule sur le talus pour qu'elle prenne de l'élan et fasse tomber les quilles en redescendant.
- Distance du départ au pied de la première quille : 3 m. environ.
- 3 essais :
  - remettre les quilles en place après chaque essai.
  - totaliser le nombre de quilles tombées avec les 3 essais.
  - Interdiction de tirer droit sur les quilles.
  - Le concours peut se faire sous forme de plusieurs séries de lancers.

### RÉALISATION DU TERRAIN :

- Lisser la zone de roulement avec une pelle de terrassier.
- Positionner le gabarit des quilles en parallèle à une ligne droite joignant les deux extrémités du talus.
- La dernière rangée de quilles est en face du bout du talus.

# KILHOÙ BRO LEON

## TERRAIN





TERRAIN  
INTERIEUR  
OU  
EXTERIEUR

DURÉE



EFFECTIF


**2-4-6**

UN BIRINIG  
+  
QUILLES

+ 9 ANS



STRUCTURE



## LE BIRINIG

### Matériel :

- Une caisse en bois de 80X50 cms avec un plateau central pour poser les quilles.
- Un mât vissé sur le côté avec une cordelette qui sert à tenir une boule en bois. La cordelette tourne grâce à un roulement à bille. La longueur de la cordelette est réglée de telle façon à ce que la boule ne touche pas la caisse, mais puisse faire tomber toutes les quilles.
- 9 quilles à poser sur le plateau.

### RÈGLES DU JEU :

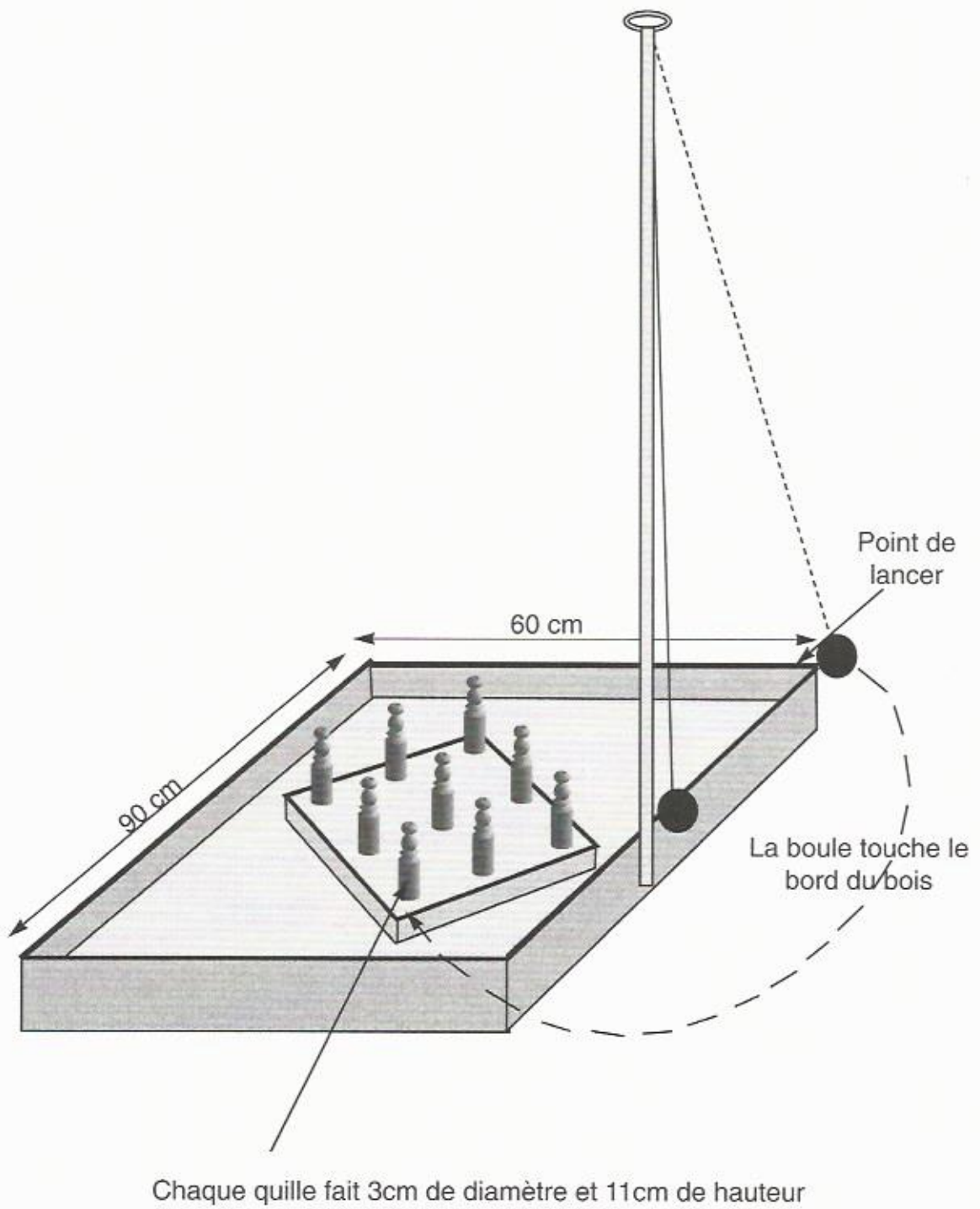
Il faut lancer la boule à partir de l'angle arrière du mât pour faire tomber le plus de quilles possible.

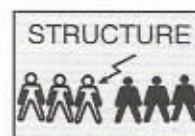
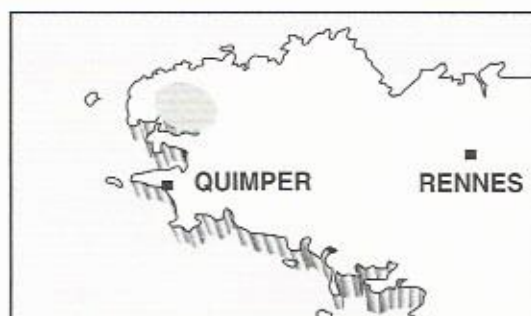
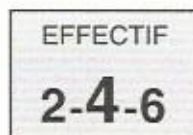
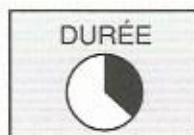
Le jeu consiste, pour l'équipe ou le joueur, à atteindre en premier 101 points (ou 51 points).

Chaque joueur dispose à chaque tour de 3 essais à suivre. Chaque quille vaut 1 point et on ne les replace que lorsqu'elles sont toutes tombées avant la fin des 3 essais.

**Nota :** La caisse est posée sur une table et le joueur doit bloquer la boule avec la main après chaque lancer.

## LE BIRINIG





## QUILLES DE PLOGASTEL ST-GERMAIN

**Origine :** Ce jeu est l'ancêtre du Kilhoù Kozh.

**Principe du jeu :** Jeu sur cible, les quilles de Plogastel St-Germain oppose 2 joueurs ou 2 équipes. Il consiste à réaliser 36 points, sans toutefois jamais dépasser ce chiffre.

**Terrain :** Allées, chemins de terre, terrains herbeux.

**Matériel :** Le même que celui des Kilhoù Kozh, sans les pontets.

**Action dominante :** Viser et atteindre les quilles correspondants au nombre de points recherchés.

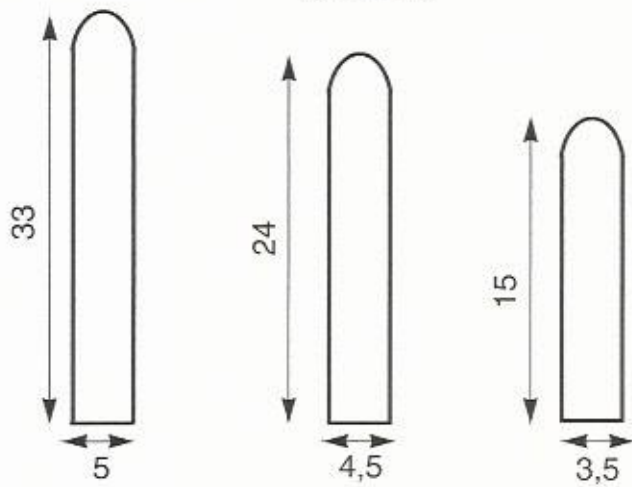
**Déroulement :** Les joueurs (ou l'équipe), ont trois lancers chacun à chaque tours. Il faut faire 36 points le premier de la façon suivante :

- La boule ne doit pas rouler, mais arriver directement sur la quille (sans rebond).
- Lorsque 2 quilles ou plus, tombent ensemble, chaque quille vaut 1 point, sinon les petites ou "bidouches" valent 1 point, les moyennes ou "parents", valent 4 points, la vieille ou "grand-mère" vaut 9 points.
- Après 3 lancers, les quilles sont relevées.
- Celui, ou l'équipe qui fait 37 points, ou plus, revient automatiquement à 18 points.

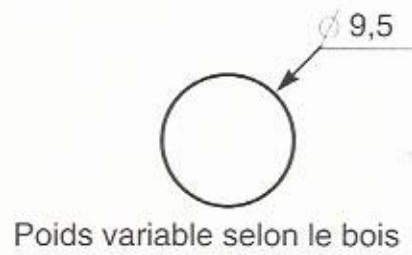


# QUILLES DE PLOGASTEL ST-GERMAIN

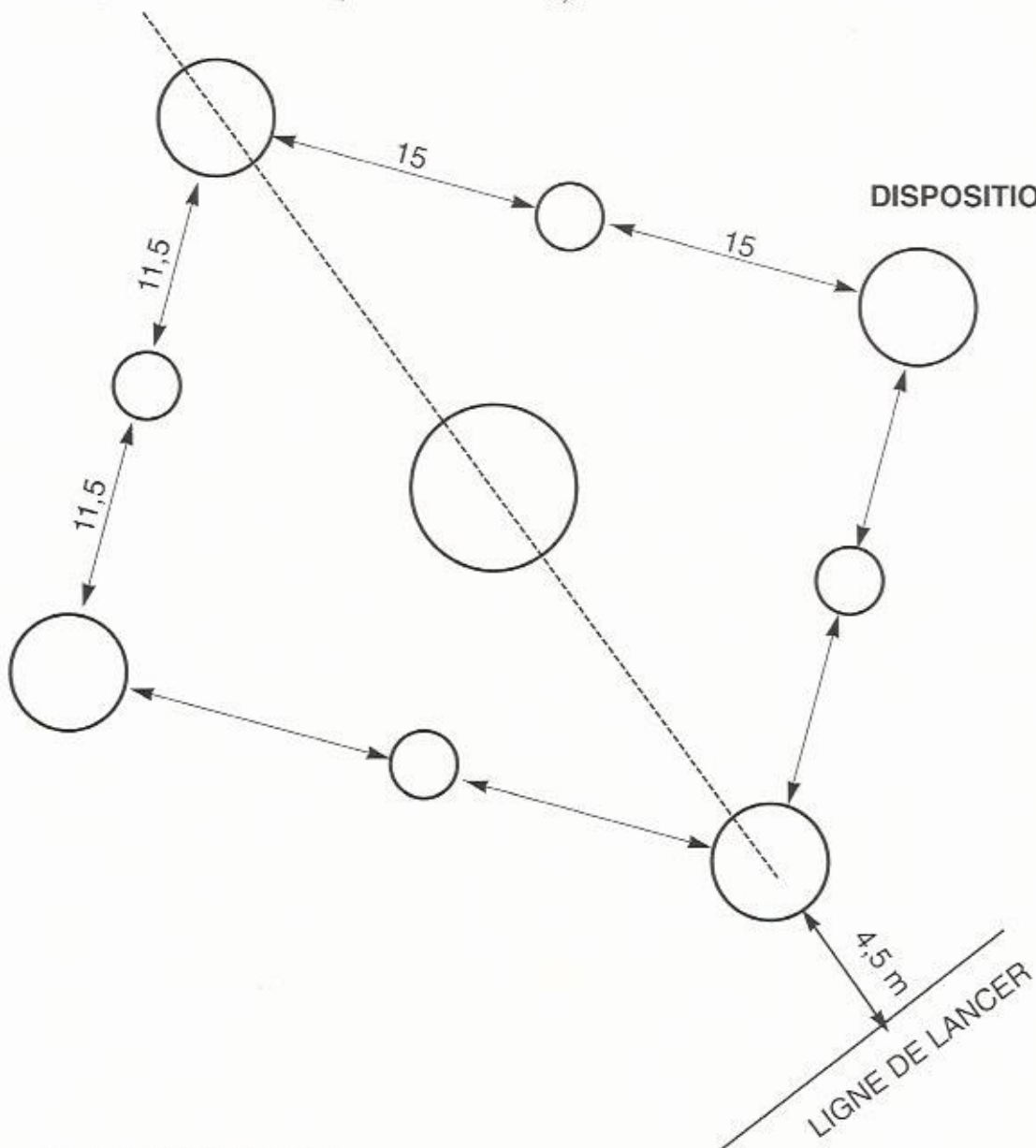
## QUILLES



## BOULE



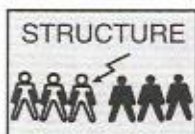
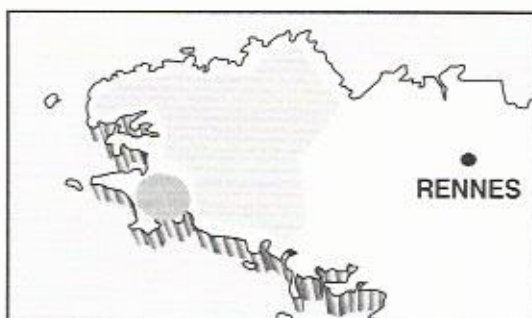
## DISPOSITION



COTES EXPRIMEES EN CM



EFFECTIF  
**2-4-6**



## **GALOCHÉ**

**Origine :** la galoche bigoudène se pratique principalement en Pays Bigouden, dans le Sud-Finistère. Ce jeu était pratiqué dans toute la Basse Bretagne. (Était appelé "Pitao" en pays Vannetais).

**Principe de jeu :** jeu d'adresse, la galoche bigoudène oppose 2 individus ou 2 équipes. Chaque joueur dispose de 2 palets en acier, qu'il lance pour renverser une galoche portant le lipar (rondelle métallique). La stratégie de ce jeu consiste à abattre la galoche de façon que le Lipar plus près de son propre palet que du palet de l'adversaire ou de la galoche.

**Terrain :** plat, enrobé ou stabilisé.

**Matériel :**

- 1 galoche (ar c'haloj), cylindre de bois dur placé au centre d'une croix celtique (point d'intersection de 2 diamètres de cercle) servant de repérage pour replacer la galoche.
- 3 palets (ar péioù), pièces en acier de forme ronde
- 1 rondelle métallique (al lipar), sensiblement de même diamètre que la galoche. Elle est posée sur cette dernière.

**Action dominante :** lancer d'adresse pour abattre la galoche et placer un palet près du lipar.

**DÉROULEMENT :** L'ordre d'intervention des joueurs, déterminé au départ par un tirage, reste toujours le même en cours de partie, les joueurs de chaque équipe se succédant en alternance

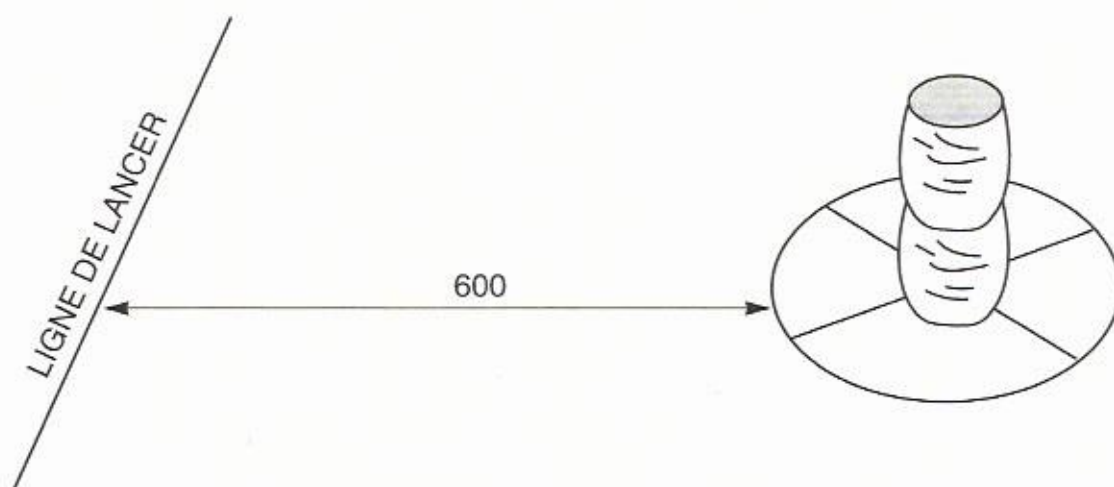
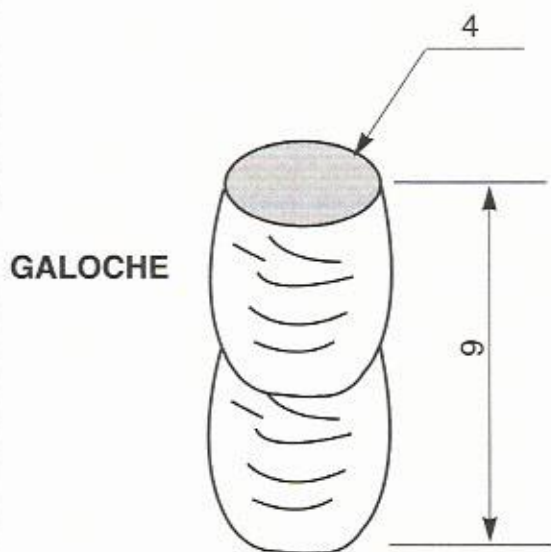
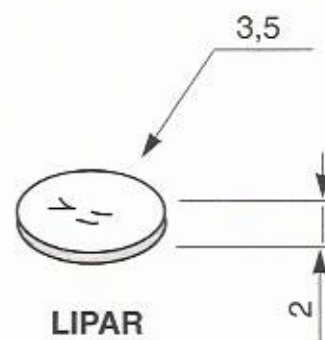
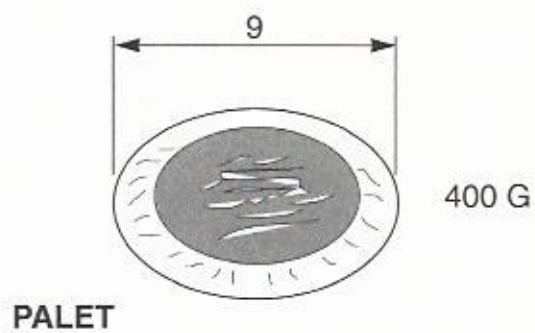
2 façons de lancer le palet :

- Dégalocher : le joueur fait trois pas et, sur sa lancée, essaie de renverser la galoche.
- Piquer : le joueur essaie de placer son palet le plus près possible de la galoche.
- A chaque intervention, le joueur au but dispose de 2 palets. S'il estime avoir atteint son objectif avec le premier palet il peut renoncer à jouer son deuxième palet.
- Après son intervention le joueur désigne le palet à conserver pour servir d'opposition (stank), généralement on garde le palet le plus proche de la galoche.
- Le joueur au but peut piquer avec ses deux palets mais ne peut dégalocher en effectuant les trois pas qu'avec un seul palet, le premier si l'adversaire n'a pas de palet en défense.
- Pour qu'il y ait attribution de point, il faut que la galoche soit abattue. La position du lipar par rapport aux palets et à la galoche détermine le bénéficiaire du point. Le plus proche l'emporte et si c'est la galoche, le lipar vaudra un point de plus le tour suivant.

**LE JEU S'ACHEVE :** lorsqu'un joueur ou une équipe atteint 15 points (en concours) ou au temps (20 mn par exemple).

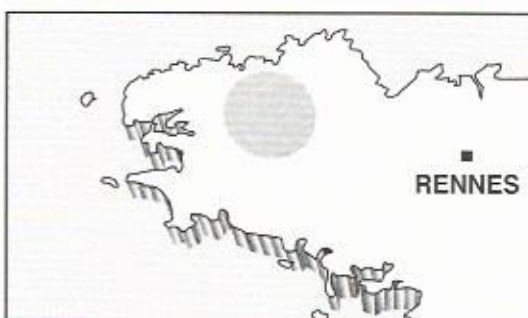
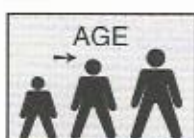
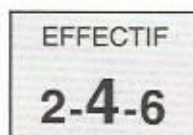
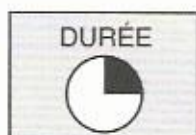
**DISTANCE DE JEU :** La distance de jeu peut varier suivant l'âge des joueurs : environ 9 pas "normaux" soit pour les enfants de 9 à 10 ans : 6 mètres.

# GALOCHE BIGOUDENE



COTES EXPRIMEES EN CM





## **GALOCHES SUR BILLOT.**

**Origine** : ce jeu se pratique dans le petit Trégor, entre Plestin et Morlaix, ainsi que dans la haute Cornouaille..

**Principe de jeu** : jeu sur cible, la galoche sur billot oppose plusieurs joueurs. Il consiste à renverser la galoche placée au centre du billot.

**Matériel :**

- 1 billot de bois bien calé
- 1 galoche (sorte de parallépipède rectangle de bois)
- 6 palets.

Action dominante : lancer d'adresse pour abattre une cible.

**LE JEU COMMENCE** : le joueur tiré au sort se place sur la ligne de lancer.

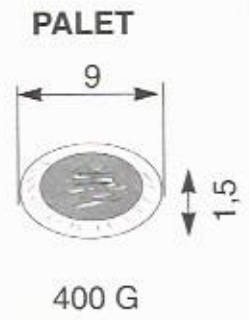
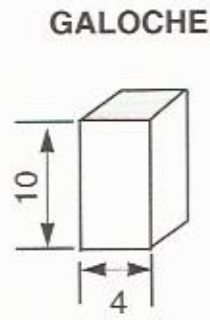
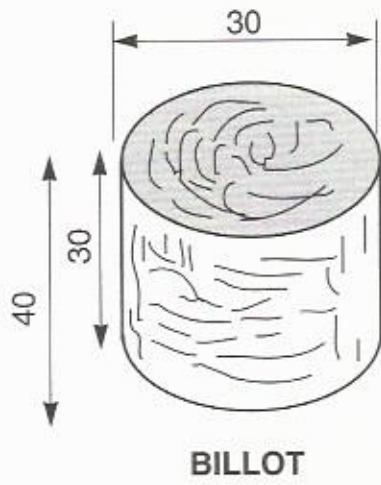
**DÉROULEMENT** : chaque joueur lance ses 6 palets afin de faire tomber la galoche. Chaque fois que la galoche est abattue, le joueur a un point. Il essaie de comptabiliser le plus grand nombre de points en deux séries de lancers, c'est à dire avec 12 palets.

**LE JEU S'ACHEVE** : lorsque le dernier joueur a exécuté son 12ème lancer.

**REMARQUE PÉDAGOGIQUE** : il est important d'adapter la distance de lancer à l'âge des enfants (la distance pour les adultes est de 9 m).

La taille des palets préconisée est de 9 cm de diamètre pour 450 gr. La taille des palets adultes que l'on peut acheter est de 11 cm de diamètre pour 900 gr.

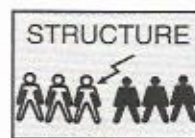
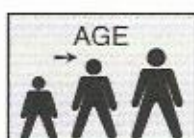
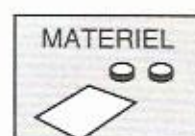
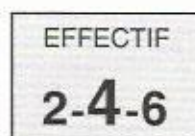
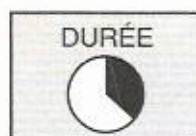
# GALOCHE SUR BILLOT



600

LIGNE DE LANCER

COTES EXPRIMEES EN CM



## **PALETS SUR PLANCHE**

**Origine** : originaire d'Ille et Vilaine, ce jeu est encore très pratiqué dans ce département.

**Principe de jeu** : ce jeu d'adresse sur cibles oppose deux équipes. Chaque joueur joue à son tour et dispose de 4 palets (en 2 contre 2) pour se rapprocher le plus près possible du "maître" placé sur une plaque en bois.

**Terrain** : terrain plat, vague, stabilisé sur lequel on pose une plaque en bois.

**Matériel** : 1 plaque en bois de peuplier et 4 palets, pièces de fonte.

**Structure** : en deux contre deux, quatre contre quatre.

**Action dominante** : lancer d'adresse sur la cible (maître).

**LE JEU COMMENCE** : on pose le maître au centre de la "planche". Un joueur de la première équipe lance son palet puis c'est au tour d'un joueur de la deuxième équipe. Le plus près du maître choisit son premier équipier ensuite c'est à l'autre joueur et ainsi de suite. La première équipe constituée lance le maître sur la planche. Si elle le manque 3 fois, ce sera à l'équipe adverse de le lancer.

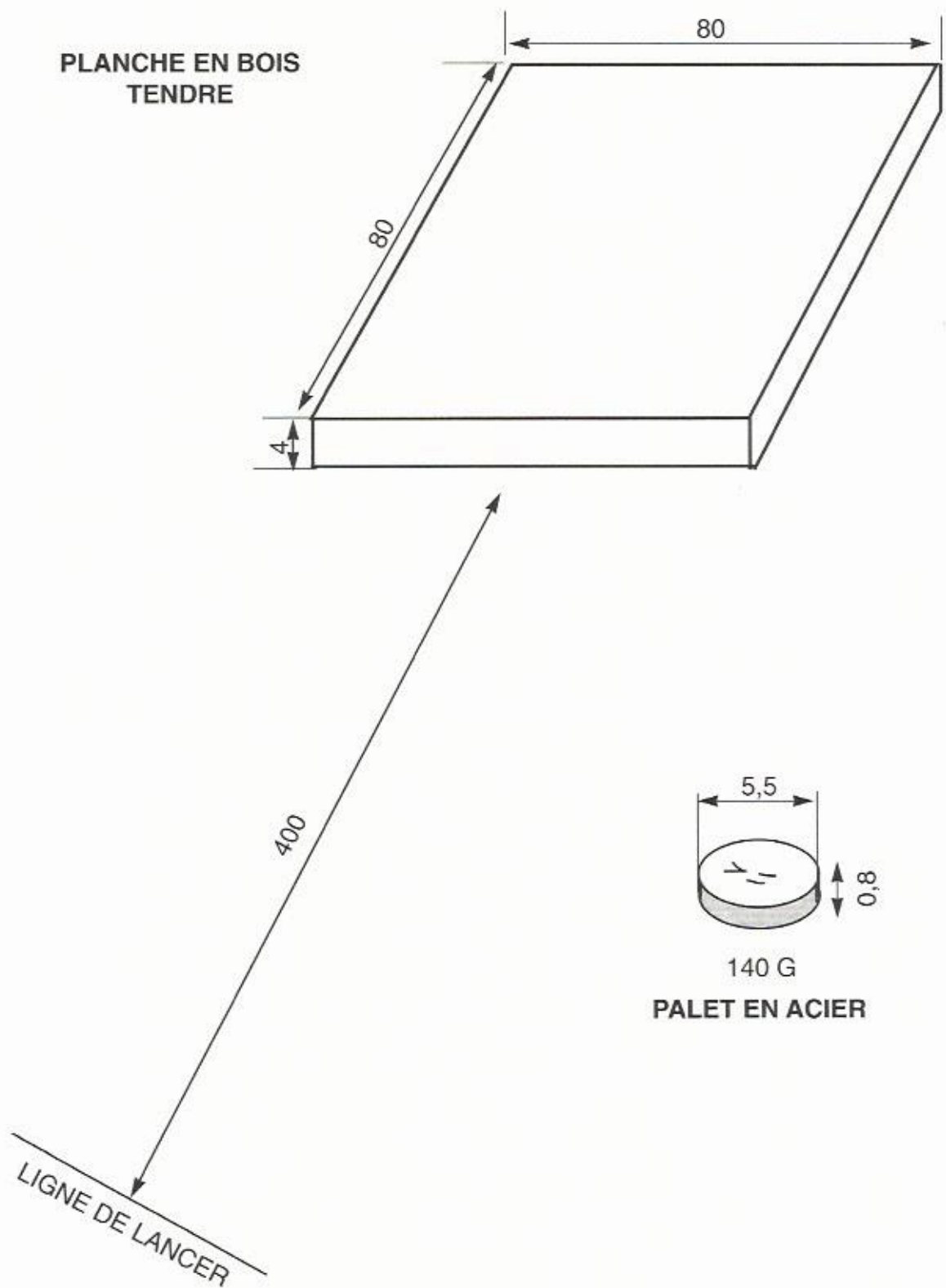
**DÉROULEMENT** : après avoir lancé le maître le premier joueur lance successivement deux de ses palets. Puis entre en jeu le représentant de l'autre équipe qui jette à son tour deux palets. Le joueur suivant fera partie de l'équipe perdante, une équipe joue tant qu'elle ne domine pas. Si au cours du jeu, un joueur chasse le maître hors de la planche, on recommence le jeu. Seuls comptent les points des galets les plus proches du maître. A la partie suivante, lance le maître celui qui a gagné la partie précédente.

**LE JEU S'ACHÈVE** : lorsque l'une des deux équipes atteint 12 points.

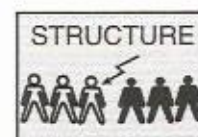
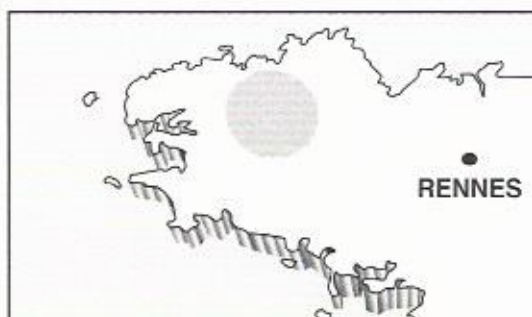
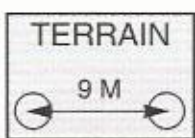
**REMARQUE PÉDAGOGIQUE** : il est important d'adapter la distance de lancer à l'âge des enfants. Elle est de 5 m pour les adultes.



## PALETS SUR PLANCHE



COTES EXPRIMEES EN CM



## PALETS SUR ROUTE

**Origine** : jeu du centre Bretagne. Il se situe dans le pays de Pontivy et ses environs. Le jeu de palets sur route existe depuis plus d'un siècle.

**Principe du jeu** : Le jeu est joué sur une route. Il oppose un joueur à un autre ou plusieurs contre le même nombre d'adversaires. Le jeu individuel se joue avec 3 palets chacun. En doublettes ou en triplettes, on joue avec deux palets chacun. Le jeu consiste à s'approcher le plus près possible du petit et dans le rond. Si le petit sort du rond, la partie est à recommencer.

**Terrain** : on trace deux cercles, ou croix celtiques de 50 cm de diamètre à 9 mètres l'un de l'autre. Le petit se trouve au centre du cercle. Le jeu se joue sur une route.

**Matériel** : deux petits palets de 3 cm de diamètre et de 1 cm d'épaisseur et des gros palets de 350 grammes, de 6 cm de diamètre et de 1,3 cm d'épaisseur environ. Les gros palets sont en acier (ils étaient autrefois en fonte, moins gros et moins lourds).

**Action dominante** : lancer les palets le plus près possible du petit et dans le cercle.

**Le jeu commence** : après tirage au sort désignant le joueur ou l'équipe qui débutera.

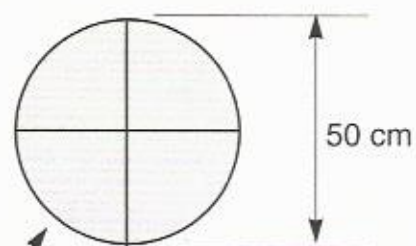
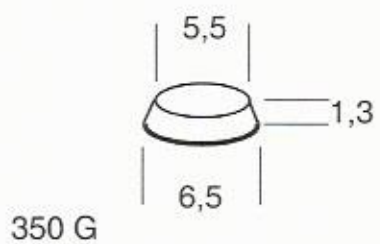
**Déroulement du jeu** : le joueur ou le premier joueur de chaque équipe lance son palet, le plus près possible du petit, puis recommence. L'équipe qui est le plus loin du petit continue à jouer tant qu'elle n'a pas le point et ainsi de suite.

**Le jeu se termine** : lorsqu'un joueur ou une équipe atteint le score de 12 points.

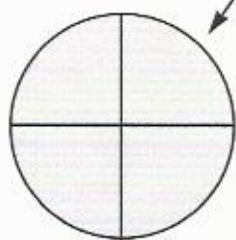
**Remarque** : Le jeu de palets sur route est identique pour les enfants et pour les adultes, toutefois la distance entre les 2 cercles peut être aménagée suivant les âges.

Le matériel de palet sur terre peut être utilisé pour ce jeu.

## PALETS SUR ROUTE

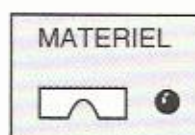
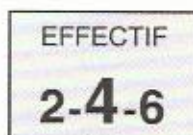
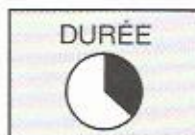
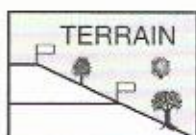


± 9 mètres



Cible tracée  
à la craie





## PATIGO

**Origine** : patigo ou "trou de chat", ce nom se réfère au trou que l'on trouve dans le bas des portes (la chatière), pour faciliter les entrées et sorties nocturnes des chats.

**Principe de jeu** : il s'agit d'un jeu sur cible où chaque joueur doit faire rouler sa boule avant de la faire passer à travers le trou d'une planche fixée au sol, en se plaçant à des distances différentes, de plus en plus éloignées. Chacun a droit à dix lancers.

**Terrain** : le terrain généralement plat (préau, cours de récréation, pelouse...) doit permettre un bon roulement de la boule. A partir d'une distance de 1 mètre de la planche, des lignes de positionnement sont tracées tous les 1 mètre sur le sol.

**Matériel** : il faut disposer d'une boule et d'une planche percée d'un demi-cercle de diamètre à peine plus grand que la boule. Elle est posée à même le sol et maintenue par quatre piquets ou autres éléments.

**Action dominante** : lancer de précision, d'adresse, voire de force.

**LE JEU COMMENCE** : le joueur qui a gagné le tirage au sort se place sur la ligne de lancer.

**DÉROULEMENT** : chaque joueur effectue son premier lancer à 1 mètre de la planche. Pour que le lancer soit considéré comme valable, il faut que la boule traverse entièrement le trou. Chaque joueur dispose de 5 ou 10 lancers et il recule d'un trait, chaque fois qu'il a réussi à faire passer la boule. Dans le cas contraire, il répète son action à la même distance jusqu'à satisfaction ou épuisement de ses dix lancers.

**LE JEU S'ACHÈVE** : lorsque chacun a terminé ses 10 lancers. Le gagnant est celui qui le premier est parvenu le plus loin ou qui a marqué le plus de points.

Autres façons de jouer :

1) le gagnant est le premier qui est parvenu à la distance de 5 mètres de la planche, sans limite de lancers. Le classement s'effectue ensuite dans l'ordre décroissant des distances atteintes par chacun des joueurs.

2) Le joueur dispose de 10 lancers pour atteindre le nombre de points fixés en début de partie (par ex : atteindre le premier 45 points). A chaque distance est affecté un certain nombre de points :

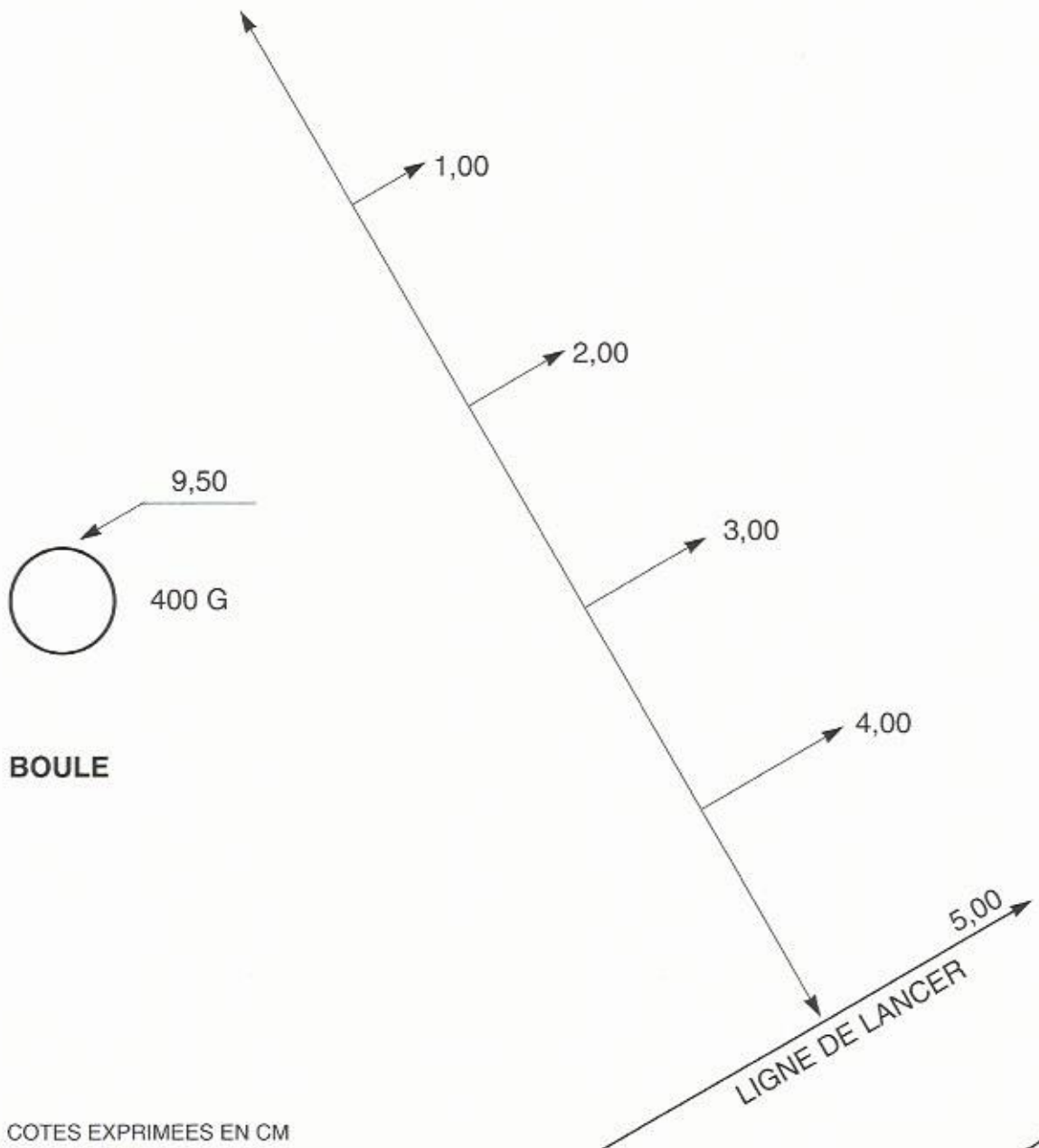
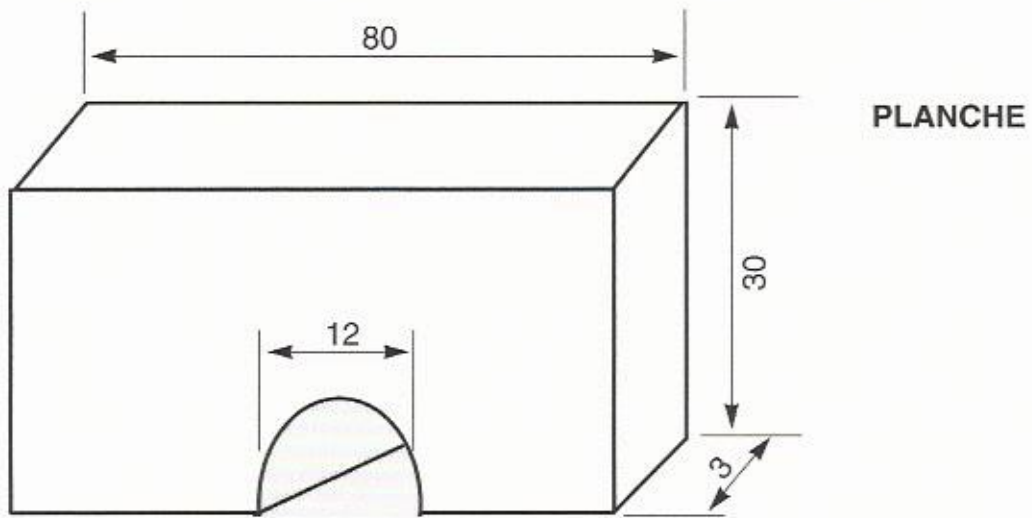
1 m	2 m	3 m	4 m	5 m
2 pts	4 pts	6 pts	8 pts	10 pts

### REMARQUES PÉDAGOGIQUES :

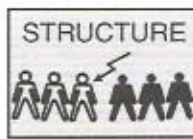
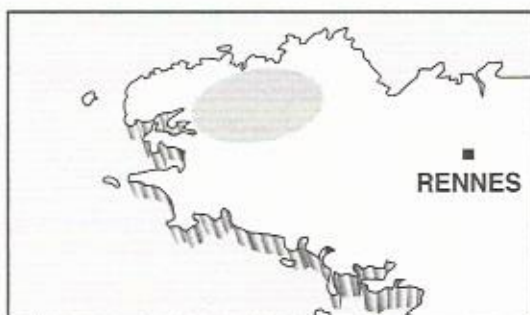
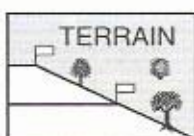
L'on peut aménager la distance entre les lignes de lancer, suivant l'âge des enfants afin de mieux les motiver (le jeu adulte, commence à 3 mètres pour finir à 10 m de la planche).

- il est intéressant que la boule puisse être maniée facilement par l'enfant. Il est donc indiqué que son diamètre soit adapté à la main de l'enfant. Il est donc préconisé d'utiliser la boule du jeu des Kilhoù Kozh.

# PATIGO



COTES EXPRIMEES EN CM



## **BOULE BRETONNE PLOMBÉE**

**Origine** : ce jeu de boules bretonnes plombées se pratique dans le Nord-Finistère, région de Morlaix et du Trégor.

**Principe de jeu** : ce jeu d'adresse sur cible consiste à se rapprocher le plus près possible du but ou du cochonnet en faisant rouler la boule. Les cinq cylindres de plomb logés dans la masse de la boule confèrent à celle-ci la propriété de virer lorsque la vitesse diminue.

**Terrain** : le terrain ou l'allée est un simple rectangle, entouré de planches ou bandes. La surface est plane et lisse, constituée généralement de sable très fin. Il est possible d'aménager un terrain à l'intérieur d'une salle en disposant un tapis moquette sur un plancher.

**Matériel** :

- 2 boules en bois dur ou en plastique très dur, 5 plombs sont logés perpendiculairement dans leur masse.
- un but ou cochonnet.

**Structure** : les parties se jouent en équipe de 2, 3 ou 4 joueurs.

**Action dominante** : lancer de précision, d'adresse sur cible.

**LE JEU COMMENCE** : un tirage au sort détermine l'équipe qui va lancer le but. Le but doit obligatoirement dépasser le milieu de l'allée et se situer à plus d'un mètre des bandes. Si le joueur manque son lancer au bout du 3ème essai, ce sera à l'équipe adverse de l'effectuer.

**DÉROULEMENT** : après avoir jeté le but, le joueur lance sa première boule. Puis entre en jeu le représentant de l'autre équipe. Le joueur suivant fera partie de l'équipe qui aura la boule la plus éloignée du but. Une équipe joue tant qu'elle ne domine pas.

Les joueurs doivent faire rouler leur boule soit en pointant pour la placer, soit en tirant pour déplacer une boule adverse et non pas la poquer comme à la pétanque.

Si une boule jouée ou poussée touche la bande du fond du terrain, elle est aussitôt retirée du jeu.

Si, au cours du jeu, le but est amené à toucher la bande du fond, le jeu est annulé et deux points sont donnés à l'équipe qui n'a pas commis cette faute.

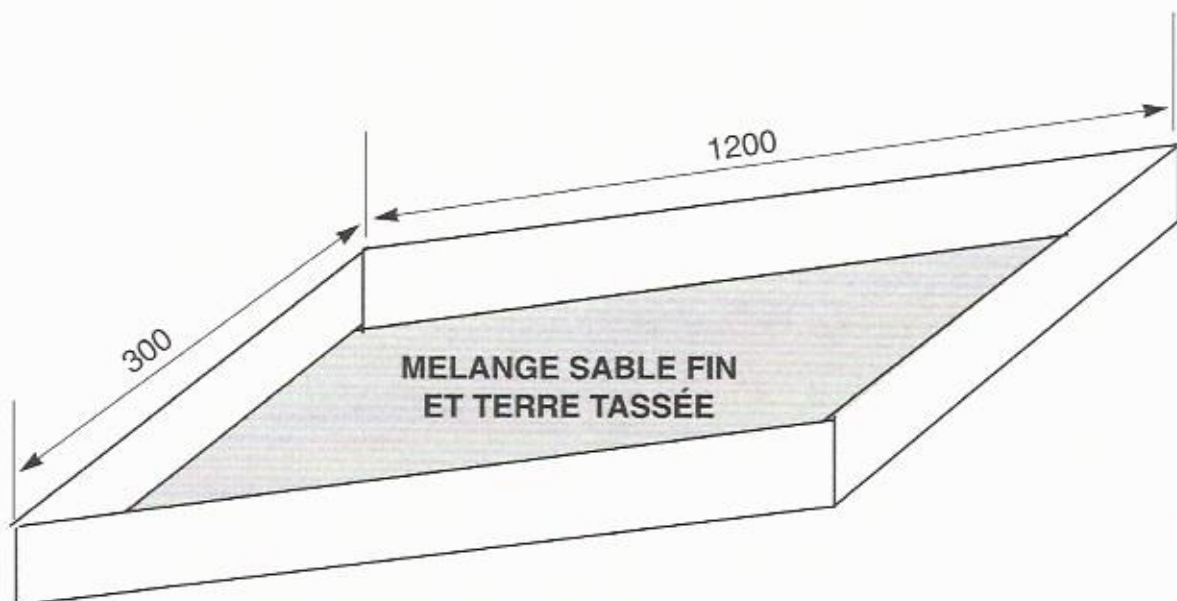
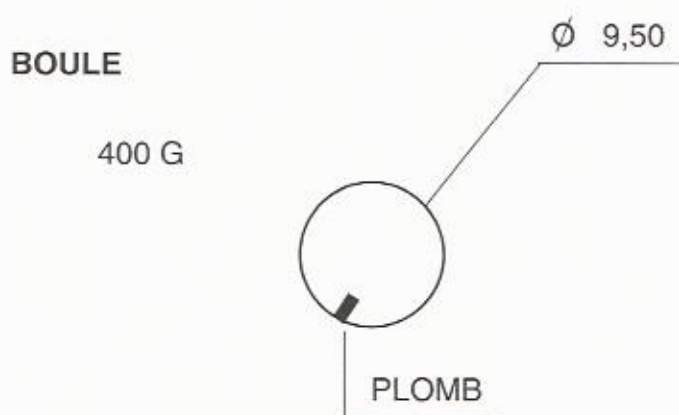
**LE JEU S'ACHÈVE** : lorsque l'une des équipes atteint 12 points.

**REMARQUE PÉDAGOGIQUE** : il est important d'adapter le diamètre de la boule et la distance de lancer à l'âge de l'enfant.

Pour une facilité d'organisation, il est préconisé d'utiliser les mêmes boules que celles du Kilhoù Kozh.

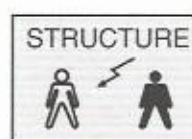
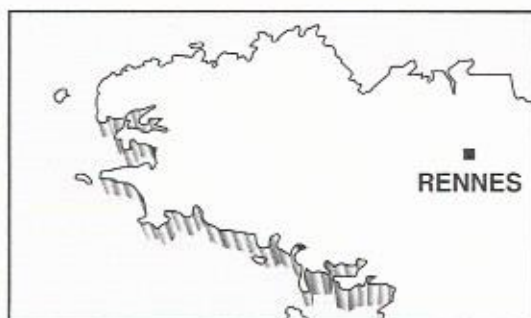
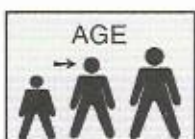
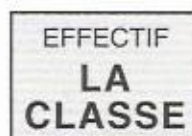
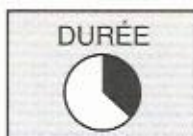
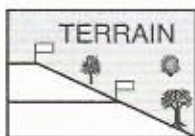


## BOULE BRETONNE PLOMBÉE



COTES EXPRIMEES EN CM

# JEUX D'OPPOSITION



## LUTTE CELTIQUE

### VARIANTE DU GOUREN, AVEC LES MAINS BLOQUÉES

**Origine** : Gouren (lutte de Bretagne) a une origine très ancienne. La renommée des lutteurs bretons s'étendait au-delà des frontières françaises. Le Gouren et la lutte cornique (Gde Bretagne) étaient des styles très similaires.

**Principe de la lutte celtique** : jeu de lutte avec prises, elle oppose deux individus. De la position debout, chaque lutteur essaie de faire tomber son adversaire sur le dos (LAMM). Il n'y a pas de combat au sol.

**Terrain** : tapis de lutte ou tout tapis amortissant les chutes.

**Matériel** : un T - shirt et un short.

**Action dominante** : pousser, tirer, chuter, soulever, maintenir.

#### LE JEU COMMENCE :

Face à face, pieds nus, les lutteurs prêtent serment en Breton puis en Français. Les deux adversaires se serrent la main et se donnent 3 fois l'accolade. Au signal de l'arbitre, la lutte commence.

#### Le serment en Breton :

*M'hen da c'houren gant lealded, hep trubarderez na taol fall ebet, evit ma enor ha hini ma bro, e testeni eus ma gwiriegez, hag evit heul kiz vad ma zud koz, kinnig a ran d'am c'henvreur ma dom ha ma jod.*

#### Le serment en Français :

*Je jure de lutter en toute loyauté, sans trahison et sans brutalité, pour mon honneur et celui de mon pays, en témoignage de ma sincérité, et pour suivre la coutume de mes ancêtres, je tends à mon émule ma main et ma joue.*

**Déroulement** : le combat se déroule uniquement debout. Les lutteurs enroulent avec le bras le tronc de leur adversaire d'une façon identique. Les mains sont verrouillées dans le dos en s'accrochant dans les doigts comme deux crochets.

La façon de mettre les bras est la suivante : chaque lutteur pose son menton sur l'épaule droite de son adversaire, puis passe son bras gauche sous le bras droit de l'autre lutteur. Le bras droit passe de l'autre côté de la tête de l'adversaire.

Les lutteurs se mettent donc dans cette position et doivent attendre, sans se déplacer, l'ordre de l'arbitre pour commencer : "luttez".

Les jambes ne peuvent attaquer qu'aux jambes. Une fois le combat commencé, les lutteurs ont le droit de tourner et de se mettre d'un côté ou de l'autre pour effectuer des prises à partir du moment où ils ne lâchent pas les mains.

Après chaque chute, les lutteurs doivent se serrer la main. Les coups et brutalités sont interdits. Toute action menée ou exécutée en dehors de l'aire de combat est nulle et interdite.

**Le jeu s'achève** : le gain du combat se décide au premier qui aura gagné trois manches, à moins qu'un lutteur ait mis son adversaire à plat dos, sans les fesses, ce qui donne la victoire instantanée.

Le but à atteindre est donc de mettre l'adversaire sur le dos. Toutefois, si la chute n'est pas parfaite et que le lutteur est tombé à genoux ou sur le côté, ou a lâché les mains, etc... le résultat est compté, mais il faut encore gagner deux autres manches. Le lutteur qui touche le sol le premier est donc le perdant.

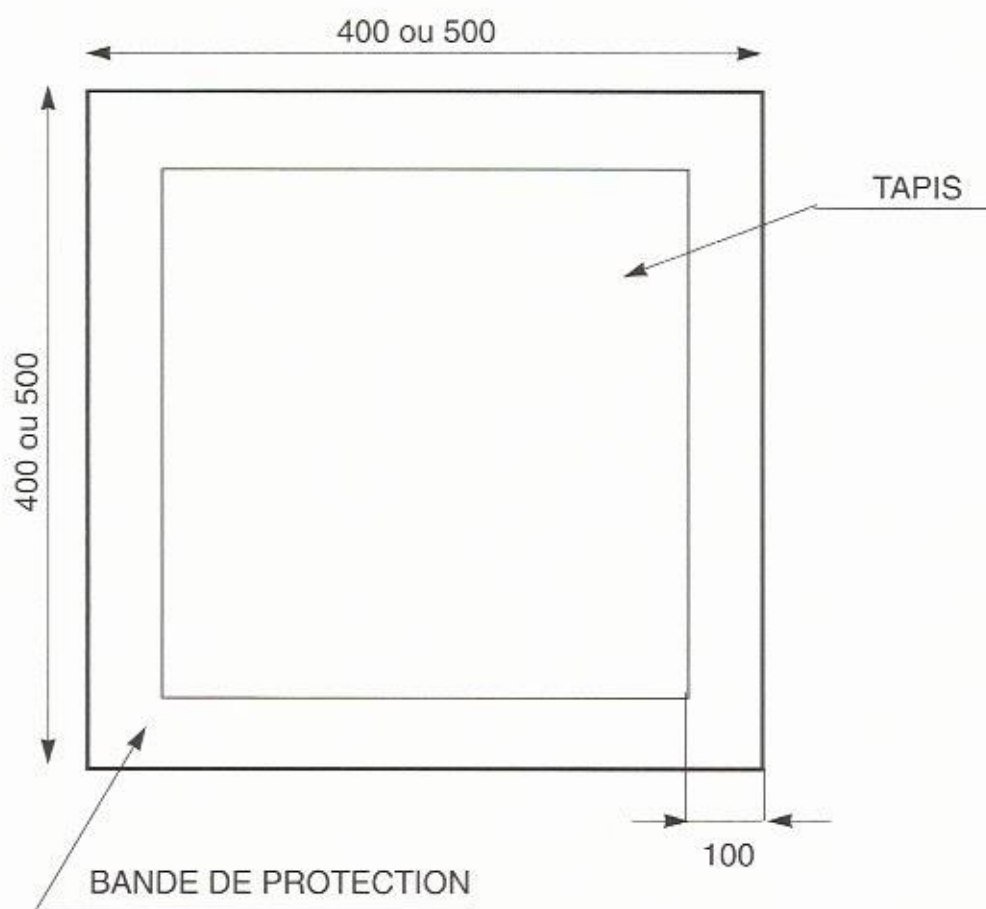
**REMARQUE PÉDAGOGIQUE** : il est important de faire enlever les bijoux, de veiller à la propreté corporelle et aux ongles courts, d'éviter un écart de poids de plus de 5 kgs entre les deux lutteurs. Il faut veiller, par mesure de sécurité, à ce que le projeteur accompagne le projeté dans sa chute et lâche le verrouillage des mains au moment de la chute.



# LUTTE CELTIQUE




## LA GARDE DE LA LUTTE CELTIQUE



COTES EXPRIMÉES EN CM

TERRAIN  
HERBE, SABLE OU  
PARQUET avec 2  
tapis de protection  
pour s'asseoir

DURÉE



EFFECTIF


**2-4-6**

1 PLANCHE  
1 BATON

TOUS AGES



STRUCTURE



## **BAZH YOD**

### **Matériel :**

- Une planche de 1,25 m x 0,15 m. Elle doit tenir debout sur sa longueur soit en enfonçant des piquets de chaque côté, soit en ajoutant 2 supports à chaque extrémité.
- Un bâton de 50 cm de long (manche de rateau) de 3 cm de diamètre.

### **DEROULEMENT :**

- Opposer 2 enfants de même poids environ.

Position de départ, pour chaque enfant : les 2 mains sur le bâton, les 2 pieds sur la planche, assis à terre.

Au signal, chaque enfant tire le bâton vers lui.

L'enfant qui gagne est celui qui tire vers lui l'autre ou qui l'oblige à lâcher prise.

Tirer toujours le bâton parallèlement à la planche.

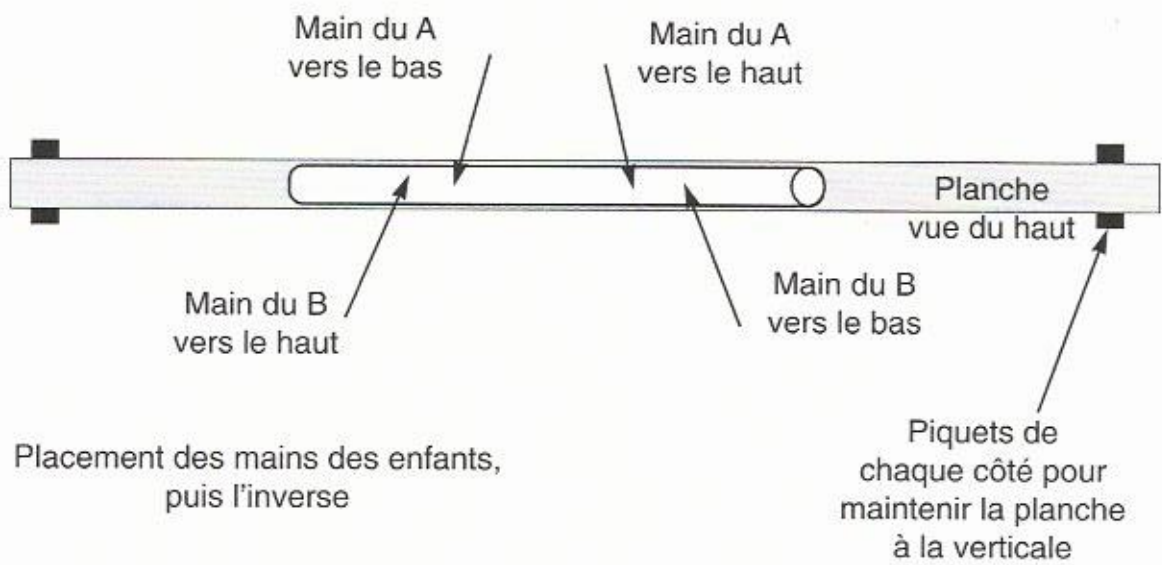
Interdit de tirer les bras de façon inégale : les 2 bras tirent en même temps pour que le bâton reste parallèle à la planche.

Il faut gagner 2 manches pour donner un point à son équipe.

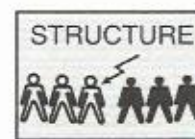
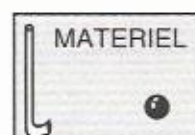
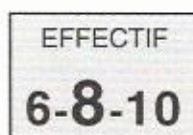
maximum 3 manches. Changer de côté à chaque manche, en inversant la position des mains (A les mets aux extrémités, B au milieu).

Tirage au sort pour la belle.

## BAZH YOD







## **BAZHIG KAMM**

**Origine** : les bergers s'y adonnaient afin de se dégourdir les membres et se réchauffer mais ses origines restent floues. Ce jeu fut l'ancêtre du sport moderne appelé Hockey.

**Principe de jeu** : jeu de balle au but où deux équipes s'affrontent pour essayer de porter la balle dans le trou creusé dans son propre camp.

**Terrain** : plat, vague, stabilisé.

**Matériel** : il faut disposer d'un béton recourbé par joueur (ou aujourd'hui d'une crosse de hockey) et d'une balle.

**Action dominante** : conduite de la balle, courir, changer de direction, de vitesse, passer ou récupérer la balle...

**LE JEU COMMENCE** : la balle est placée au centre du terrain, au signal la partie commence.

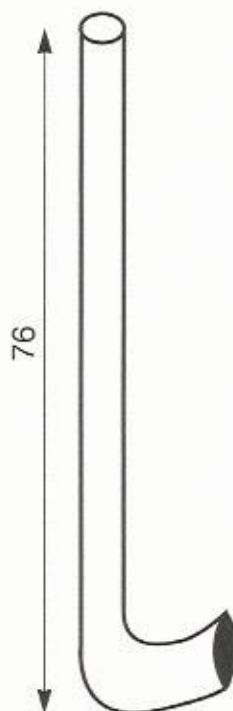
**DÉROULEMENT** : les membres des 2 équipes répartis librement sur tout le terrain, essaient de ramener la balle dans le trou de leur propre camp. La remise en jeu s'effectue au centre du terrain. Un but vaut un point. A chaque fois que la balle est entraînée hors du terrain, la balle va à l'adversaire qui se place sur la ligne au point de sortie.

**LE JEU S'ACHÈVE** : lorsque les joueurs conviennent d'arrêter.

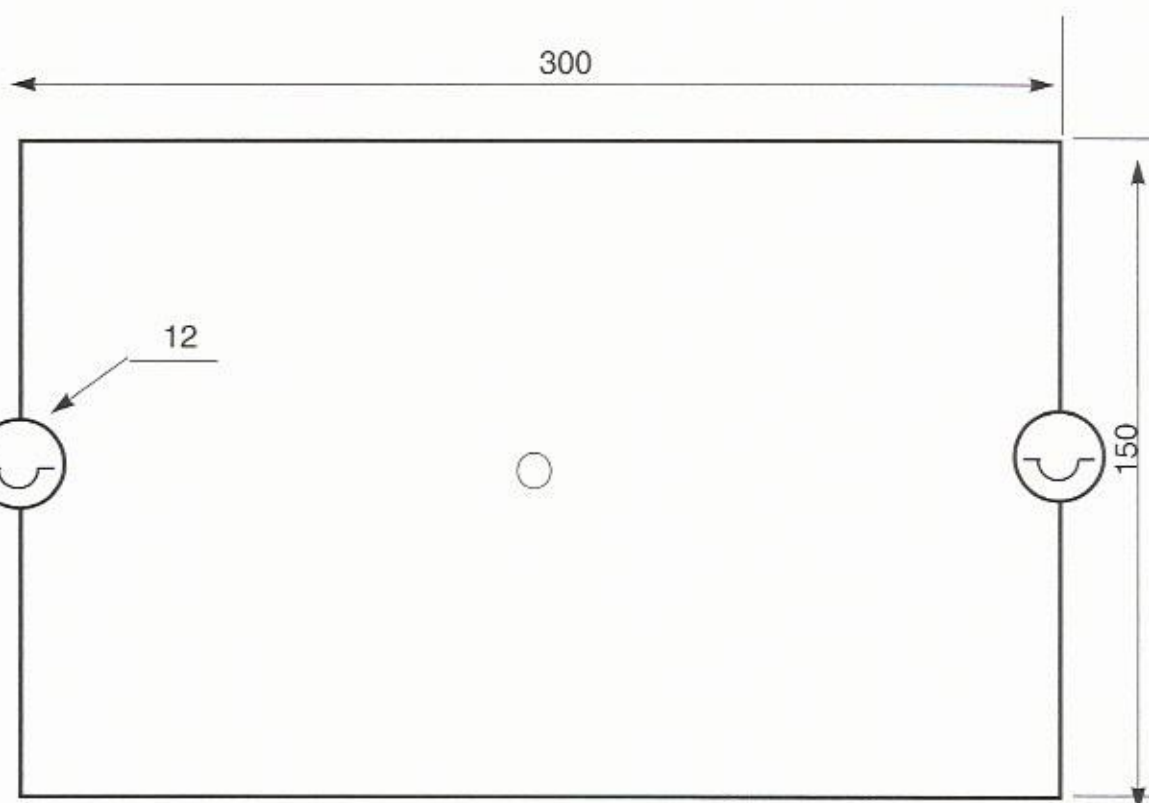
Autre façon de jouer : petit à petit, une modification d'importance : aujourd'hui, le but à atteindre n'est plus placé dans son propre camp mais dans celui de l'adversaire. Ce changement a transformé le jeu et a progressivement donné naissance au hockey (sport).

**REMARQUES PÉDAGOGIQUES** : il est intéressant de fixer un temps de jeu et de l'adapter ainsi que le terrain suivant l'effectif des équipes. Il est prudent d'interdire de lever la crosse au-dessus du genou et de soulever la balle

# BAZHIG KAMM



Crosse à deux côtés plats



COTES EXPRIMEES EN CM