

C'HOARIOU
BREIZH

JEUX
TRADITIONNELLS
DE BRETAGNE



SKOL-UEHEL AR VRO



INSTITUT CULTUREL
DE BRETAGNE

Ouvrage conçu et réalisé par :

Marcel FLOC'H
et
Fañch PERU

Nous remercions également pour leur collaboration :

Padrig Floc'h
Guy Jaouen
Yves Le Clech
Eugène Le Droff
Paul Le Joncour

Origine des documents et photographies

- Collections privées : P. Floc'h, E. Le Droff, P. Le Joncour, F. Peru.
- Galerie photo M. Mazeas (Douarnenez) p. 35, 41, 43.
- Archives de la F.N.S.A.B
- Archives des départements bretons

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Traduction, adaptation, et reproduction strictement interdites sans autorisation écrite des auteurs et de l'Institut Culturel de Bretagne.

© F.N.S.A.B. et Institut Culturel de Bretagne
Skol Uhel ar Vro 1987 I.S.B.N. 2-86822-013-4.

Jeux bretons

Les jeux de tous temps ont passionné les humains. Jeux de l'enfance, marelle, colin-maillard, dans les écoles, puis jeux des adultes, jeux de force et d'adresse. Quels que soient les pays, les peuples, d'une manière ou d'une autre, les hommes et les femmes ont toujours recherché un moyen de se détendre après le travail ou de montrer leur force et leur adresse. Jeux de vie, très souvent jeux de rivalité.

Dans cet ouvrage, que vous venez d'ouvrir, nous vous proposons les jeux d'un des pays celtiques qui a gardé ses traditions, que le peuple est fier de montrer et de continuer à apprendre.

Certains ont disparu, beaucoup restent à découvrir. Les uns sont restés dans leur forme primitive, d'autres ont évolué, comme le jeu de crosse, la soule, et sont devenus des jeux réglementés dont le public acclame les joueurs aux Jeux Olympiques.

Marcel Floc'h
Président de la F.N.S.A.B.

C'hoarioù Breizh

A-viskoazh eo bet dedennet mab-den gant ar c'hoarioù. C'hoarioù ar vugaleaj : troadig-kamm, mouchig-dall er skol ha diwezhatoc'h, c'hoarioù an oad-gour : c'hoarioù nerzh ha c'hoarioù ampartiz. Klasket o deus an holl bobloù en holl vroioù ar mod d'en em zistennañ en ur stumm bennak goude o labour pe neuze da ziskouez o nerzh hag o ampartiz. C'hoarioù buhez, alies-tre c'hoarioù kevezerezh.

E-barzh al levrig-mañ emaoe'h o paouez digeriñ e kinnigomp deoc'h c'hoarioù a Vreizh, unan eus ar broioù keltiek lec'h ma'z eo bet miret ar gizioù kozh gant ar bobl, ur bobl lore'h enni o tiskouez anezho hag o kenderc'hel d'o deskiñ.

Darn anezho a zo aet da get, kalz a chom da zizoleiñ. Lod a zo chomet evel ma oant gwechall, lod all a zo bet nevesaet evel ar c'hoari bazhig-kamm pe ar c'hoari mellad deuet da vezañ bremañ C'hoarioù Olimpek.

La tradition populaire de jeu de plein air en Bretagne

(par Fañch Peru)

I — Une tradition ancienne et originale de jeu rural

Le jeu a été l'une des toutes premières activités humaines. Les Bretons comme leurs prédécesseurs sur le territoire de la Bretagne actuelle, Celtes continentaux et peuples mystérieux des mégalithes, s'adonnaient aux activités ludiques.

Parmi les plus anciens de ces jeux, crosse, soule, courses, jeux de bâtons, certains sont parvenus jusqu'à nous à peine modifiés par le temps, d'autres ont évolué pour donner naissance à des sports modernes.

Le jeu de crosse: en breton *bazhig kamm* ou *bazh-dotu*

Le chapitre consacré aux jeux et aux arts dans «Préhistoire de la Bretagne» aux éditions Ouest-France évoque brièvement, sous la plume de P.R. Giot, l'hypo-



C'hoari bazhig-kamm ou bazh-dotu (le jeu de crosse) (dessin d'Olivier Perrin)

thèse selon laquelle les crosses figurées en trait ou en relief sur les parois dolméniques, notamment sur la dalle de fond de la chambre du dolmen des marchands à Locmariaquer, pourraient être des instruments d'une sorte de cricket ou de golf. Il ne s'agit ici que d'une hypothèse bien entendu, mais il n'est pas impossible que nos lointains ancêtres aient connu le «bazhig kamm».

Plus près de nous, ce jeu est mentionné dans un mystère breton du XVI^e siècle, la «Vie de sainte Barbe» (1557).

Deux bergers s'y adonnent avec entrain afin, disent-ils, de se dégourdir les membres et de se réchauffer. Le porche de l'église de la Martyre (29) garde également le souvenir du «bazhig kamm».

On y voit une petite sculpture représentant un personnage frappant une boule à l'aide d'un bâton recourbé.

Le jeu se pratiquait sur un terrain plat. On creusait un trou à chacune de ses extrémités, destiné à loger une petite boule de bois dur, d'os, voire de pierre. On plaçait cette boule au centre du terrain et deux équipes s'efforçaient de l'amener chacune dans son camp et de la loger dans son trou ou «poullig» à l'aide d'un bâton recourbé en forme de crosse, le «bazhig kamm» (petit bâton courbé appelé «cammel» par les bergers de «la Vie de sainte Barbe», évoqués plus haut).

La partie pouvait durer de longues heures et exigeait de la part des joueurs beaucoup d'endurance et d'adresse. Les mauvais coups n'étaient pas rares, entorses et fractures constituaient la rançon habituelle de la fougue des participants.

Plus tardivement se produisit une modification importante: le but à atteindre fut placé, non plus dans son propre camp, mais dans celui de l'adversaire ce qui transforma le jeu et donna progressivement naissance au sport moderne appelé hockey.

Ar vell: la soule

Les origines de ce jeu sont obscures et la documentation écrite n'en livre de traces sûres qu'à la fin du XII^e siècle, en dépit de quelques allusions antérieures. La chronique de Lambert d'Ardes parle d'un vaste terrain sur lequel les «rustres» (*rustici homines*) se rassemblent, afin de boire et de jouer à la soule. Des étymologies, des plus sérieuses aux plus fantaisistes, ont été proposées pour ce terme de soule ou choule. On a évoqué le terme islandais «sul» (la mêlée), «solea» (la sandale) en songeant à l'expression «souler ou pié», fréquente dans les sources.

En tenant compte du caractère périodique du jeu, on a pensé au verbe «solere» (avoir l'habitude). D'autres, par référence au lieu où se déroule le jeu, ont mis en avant la division des terres en soles. La plupart des folkloristes ont mis la soule en relation avec le soleil, parfois par le biais du celtique «heol» ou «sul», mais il est difficile de les suivre dans cette voie pour la raison que le mot est plus répandu en France qu'en Bretagne où la persistance de la langue celtique aurait dû mieux qu'ailleurs en assurer la conservation.

Le jeu se pratique à l'aide d'un ballon (ar vell) et, partout en Basse Bretagne, la partie de soule se disait «ar c'hoari mellad». Ce ballon était de cuir, bourré de filasse, de son, de sciure de bois, de foin ou parfois encore de crottin séché.

La soule est mentionnée dans le «Jeu de Robin et de Marion», dans le «Roman de Renart»; Gargantua s'y distinguait. Ce jeu devait être pratiqué un peu partout puisque par ordonnance du 3 avril 1365, Charles V le proscrivit comme ne pouvant figurer parmi les jeux qui servent à l'exercice du corps. La raison de cet interdit: l'excès de combativité qui animait «les souleurs». Cependant, s'il ne paraît pas que nos souverains bretons (la Bretagne était indépendante à l'époque) aient pris des mesures à l'encontre de ce jeu; il n'en fut pas de même des autorités ecclésiastiques, comme en témoigne cette condamnation contenue dans un article des statuts synodaux de Raoul, évêque de Tréguier, publié en 1440 dont voici la traduction: *ce droit atteste que les jeux dangereux et pernicieux doivent être prohibés, à cause des haines, des rancunes et des inimitiés qui, sous le voile d'un plaisir récréatif, s'accroissent dans beaucoup de cœurs et dont une funeste occasion découvre le venin. C'est ainsi que nous avons appris par des rapports d'hommes dignes de foi que dans quelques paroisses et autres lieux soumis à notre juridiction, on se livre, les jours de fêtes et jours non fériés, depuis fort longtemps déjà, à un certain jeu très pernicieux et dangereux, avec un ballon rond, gros et puissant, jeu qu'on appelle en langue vulgaire "mellat".*

Il en est déjà résulté beaucoup de scandales, et il est manifeste qu'il s'en produirait de plus graves encore dans l'avenir, si l'on ne recourait à un remède opportun. C'est pourquoi nous interdisons ce jeu dangereux et scandaleux et déclarons passibles de la peine de



C'hoari mellad (le jeu de la soule) (dessin d'Olivier Perrin)

l'excommunication et d'une amende de cent sols ceux de nos diocésains, à quelque rang ou condition qu'ils appartiennent, qui auraient l'audace ou la prétention de pratiquer le jeu susdit.

Il ne semble pas que cet interdit, non plus que les autres qui suivirent, émanant des autorités civiles ou religieuses, ait eu beaucoup d'effet. Pendant tout le cours du XIX^e siècle, les préfets du Finistère et du Morbihan tentèrent d'abolir ce jeu mais ils n'y parvinrent pratiquement pas.

Les règles de la soule étaient relativement simples. Généralement deux camps s'opposaient, le plus souvent deux paroisses. Il arrivait parfois que trois paroisses prennent part au jeu comme en cette partie mémorable de 1889 entre Locuon, Mellionec et Plouray qui se joua à la limite des Côtes-du-Nord et du Morbihan sur les landes dites «Lannecier Gallhouarn». Le vainqueur en fut un gars de Locuon. Car, si la soule est un jeu éminemment collectif comme le football ou le rugby qui en sont issus, elle a aussi ses champions. Tel «meller» se distingue pour avoir soustrait la balle à une mêlée, l'avoir adroitement lancée à un partenaire, être parvenu à la conserver longtemps en direction du but et surtout, honneur suprême, la «loger» sur le territoire de sa paroisse. Les aveux nous apprennent que la balle, fournie au seigneur par ses vassaux, était lancée près de l'église, souvent du haut de la pierre de bannière, soit par le seigneur lui-même, soit par son représentant, sénéchal ou procureur fiscal, soit encore par le dernier marié de l'année ou le vainqueur de la précédente rencontre. Mais ceci ne concernait que les rencontres opposant deux équipes de la même paroisse, constituées souvent l'une, des célibataires et l'autre, des hommes mariés.

Pour ce qui était des rencontres interparoissiales le coup d'envoi était généralement donné auprès d'une chapelle sise à la limite des deux paroisses. Le jeu se déployait, non sur un terrain plat, mais sur un terrain accidenté et très étendu allant généralement de l'église de la paroisse ou d'une chapelle, à la limite de la paroisse voisine. Tout était permis, y compris de se cacher dans bois et fourrés ou de traverser à la nage étangs et rivières. Des noyades s'en suivaient parfois. C'est ainsi qu'à Pont-L'Abbé, la soule étant tombée au moment de la pleine mer dans l'étang qui baignait l'ancien château, cinquante personnes y trouvèrent la mort.

Faute de pouvoir interdire ce jeu, la classe dominante l'avait officialisé dès le Moyen Âge et c'est ainsi que la soule devint un droit féodal parmi d'autres.

Ce droit s'est perpétué à tel point qu'on le trouve mentionné parmi les privilèges dont on réclame la disparition dans les cahiers de doléances de certaines villes en 1789.

Le discrédit dans lequel tombèrent, après la Révolution, les jeux seigneuriaux fut un des principaux facteurs de la disparition de la soule, considérée comme un signe de soumission envers les nobles. Seul le Morbihan rural, plus traditionaliste, moins ouvert aux réformes, conserva ce jeu jusqu'à la seconde guerre mondiale.

Ainsi, disparut un sport ancien qui avait passionné les Bretons, un sport proche du «hurling» et du «knappan» pratiqué par nos cousins Comouaillais et Gallois, un sport rustique et rude qui devait laisser la place au football et au rugby, moins brutaux parce que plus réglementés.

Les courses

Courses à pied et courses de chevaux furent, de longue date, fort prisées des Bretons qui les mêlèrent à leurs fêtes.

Les jeux de bâtons

A la fois outil, jouet et parfois arme, le bâton a donné naissance à de nombreux jeux que Tristan pratiquait déjà dans la forêt où il avait fui les foudres de son oncle, le roi Marc :

« Je ai sailli et lanciez jons
et sostenu dolez bastons »

(J'ai lancé des jons, j'ai tenu en main des bâtons bien lisses).

Quelques uns de ces exercices ont survécu :

« bazh yod » ; « bazh a benn » ; etc... Nous les étudierons dans le cadre des jeux de Pardons.



Redadeg kezeg e Breizh (course de chevaux en Bretagne au XIX^e siècle) — (Lalaisse)

II — Une tradition médiévale de jeu urbain

Les distractions urbaines en Bretagne ne diffèrent guère de celles que l'on trouve un peu partout ailleurs. Nous évoquerons rapidement les plus répandues.

Le papegaut

Le mot, ancien nom du perroquet, désigne un exercice de tir à l'arc puis à l'arbalète, en attendant d'utiliser au XVI^e siècle l'arquebuse. La cible est un oiseau de bois ou de fer, placé au haut d'une longue perche. Le papegaut se tirait dans les villes qui en avaient reçu privilège du roi.

Les ducs de Bretagne avaient autorisé l'établissement de ce jeu dans leurs principales villes. Le meilleur tireur était proclamé roi de papegaut, royauté qui durait un an et valait à l'heureux gagnant quelques privilèges et beaucoup de dépenses.

La quintaine

D'abord jeu de nobles s'entraînant au métier de la guerre, la quintaine se popularisa en devenant une redevance féodale. Ce jeu consistait, certains jours de l'année, pour les jeunes gens, surtout les nouveaux mariés, à venir à cheval s'escrimer avec une lance de bois contre une figure d'homme d'arme, armé lui-même d'un gourdin ou d'un balai.

Ce mannequin pivotait sur un axe ; malheur à celui qui ne frappait pas juste au milieu, il recevait aussitôt le coup de gourdin que lui assénait le bonhomme en pivotant.

Le jeu de paume

Ce jeu introduit en France au Haut Moyen Âge se joua d'abord à la main, puis à la raquette, qui ressemblait fort à celle qui était employée au début du XX^e siècle par les joueurs de tennis. La courte paume se jouait sur un terrain couvert avec filet alors que la longue paume se jouait en plein air et sans filet, par équipe de six joueurs.

III — Un creuset où se développèrent les jeux de paysans et de marins : le Pardon

On appelait jadis et on appelle encore pardons les pèlerinages à des églises ou chapelles auxquelles les souverains pontifes avaient accordé des indulgences, des pardons, comme on disait. A certaines époques de l'année, les fidèles se rendaient en foule à ces sanctuaires vénérés pour gagner les indulgences attachées à cette visite et

faire leurs dévotions. La notion de pardon s'est par la suite élargie pour désigner une simple fête patronale. « On compte, dit J.-M. Guilcher, autant de pardons que de lieux de culte. La plus pauvre chapelle de campagne a le sien, qui n'est pas le moins fréquenté. Les pardons sont de date immémoriale l'un des fondements de la vie religieuse et sociale bretonne. Le pardon compte d'abord et quelquefois uniquement une fête religieuse: messe, procession, vêpres, bénédictions diverses. Presque toujours s'y ajoutent des pratiques et croyances traditionnelles d'inspiration peu orthodoxe: dévotion et médecine populaires, prophylaxie du bétail, recherche de présages, etc., les unes plus ou moins christianisées, d'autres seulement tolérées ou ignorées par le clergé. Enfin dans la plupart des cas, le pardon comporte une fête profane, avec des attractions (les boutiques de plein vent, le débit forain, le chanteur de complaintes, les luttes) et ses plaisirs collectifs, parmi lesquels, en bonne place, la danse ».

Depuis bien longtemps, en effet, fête profane et fête religieuse s'imbriquent étroitement dans les pardons bretons. Souvent luttes et jeux intervenaient, à peine les vêpres finies. Lorsque le pardon se prolongeait durant plusieurs jours, on avait pris l'habitude, en Trégor notamment, d'organiser les jeux le lundi et ce jour était appelé *adpardon* (lendemain du pardon ou retour du pardon; l'élément «ad» ou «had» indiquant en breton la répétition, le retour). Cependant, tous les jeux n'avaient pas forcément lieu le lundi. Dans certaines paroisses, ils commençaient le samedi pour se terminer le mardi, voir le mercredi. Toutefois l'expression jeux de *adpardon* recouvre un ensemble assez précis.



Redadeg war droad e Breizh (course à pied en Bretagne au XIX^e siècle). (Gravure de Penguilly)

Peu à peu, au cours du XIX^e siècle et surtout du XX^e siècle la plupart des jeux populaires de plein air se sont regroupés dans le cadre du pardon. Aux luttes et jeux de force sont venus s'ajouter des jeux de carnaval comme la décapitation du coq ou de l'oie, des jeux de Quasimodo comme le casse-pots. Ainsi s'est développée une sorte de «pardon profane», espèce d'assemblée sportive annuelle dont l'importance éclipsait parfois la fête religieuse au grand désespoir du clergé, tel ce curé de Maël-Carhaix qui, au siècle dernier, se plaint auprès de son évêque, Monseigneur Caffarelli, du caractère sportif un peu trop prononcé du pardon de Paule.

«Le lundi de la Pentecôte est le pardon de la chapelle de Saint-Éloi, en la commune de Paule. C'est une assemblée de chevaux plutôt qu'une assemblée d'hommes. La course rapide qu'on leur fait faire autour de la chapelle et du cimetière, occasionne quelquefois des malheurs. On y dit cependant la messe ce jour-là, parce que le prêtre n'est pas libre de s'y refuser, mais ce serait une chose à interdire, à cause de l'abus ».



Nous adopterons pour cette étude un plan peu original mais commode: les jeux athlétiques ou jeux de force, les jeux d'adresse et les jeux divers.

I — Les jeux athlétiques

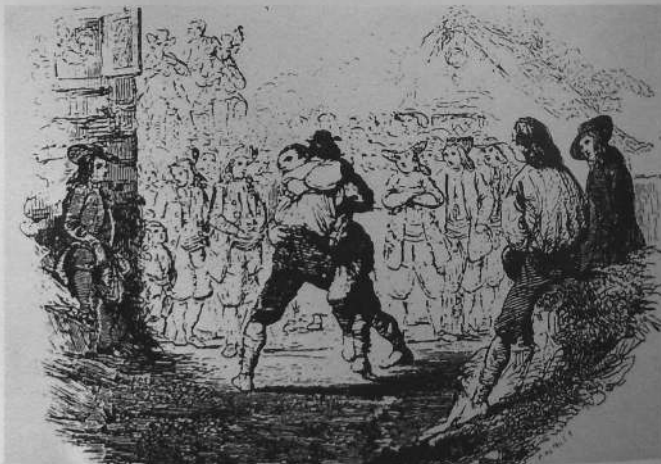
A — *Ar gouren*: la lutte

La lutte bretonne ou lutte celtique a une origine très ancienne comme en témoignent textes, gravures, sculptures et statues dans différents pays celtiques. Introduite en petite Bretagne par nos ancêtres au moment de leur migration, elle connut une très grande vogue au Moyen Âge et au XVI^e siècle. Ainsi en 1455, lorsque le duc de Bretagne, Pierre II, alla saluer le roi de France à Bourges, il était accompagné d'un groupe de lutteurs réputés: Olivier de Rostrenen, Guion de Kerguvis, Olivier de Kenec'hriou, etc.

Au cours de l'entrevue du «Drap d'or» en 1520, François I^{er}, voyant les Anglais vainqueurs à la lutte, regretta de n'avoir pas songé à leur opposer des Bretons (Henri VIII avait amené des lutteurs cornouaillais). Henri VIII, roi d'Angleterre, le défia alors à la lutte et la chronique nous rapporte que le roy de France, qui était fort bon lutteur, «lui donna un tour de Bretagne et le jeta par terre et lui donna un merveilleux saut». Jusqu'à la Révolution, la lutte continua à passionner nos ancêtres. A partir du XIX^e siècle, son aire de pratique se restreint à la Basse-Bretagne où elle reste à l'honneur dans les campagnes, particulièrement, à l'occasion des pardons. Cette lutte fut rénovée et codifiée dans les années 30 par le docteur Cotonnec et ses amis regroupés dans la F.A.L.S.A.B. (Fédération des Amis de la Lutte et des Sports Athlétiques Bretons).

Aujourd'hui, les lutteurs sont répartis en six catégories de poids pour les seniors (plume, léger, moyen, mi-lourd, lourd, super-lourd) auxquelles s'ajoutent les catégories d'âges pour les jeunes. On estime à près de mille le nombre des lutteurs bretons répartis dans une soixantaine de clubs dans les cinq départements et les Associations de Bretons à Paris. La lutte bretonne se pratique sur une lice de sciure de bois en été, sur un tapis en hiver. Le lutteur est vêtu d'un short et d'une forte chemise de lin. L'objectif à atteindre est de faire toucher terre simultanément aux deux épaules de l'adversaire. Ce toucher des deux épaules est appelé « lamm ». Le « lamm » ou « saut » met fin au combat. Chaque attaque poussée à fond et donnant un résultat proche du « lamm » vaut un point. Mais contrairement à la lutte gréco-romaine le combat ne se poursuit pas à terre, la lutte bretonne est une « lutte debout ».

Enfin, il n'est pas sans importance de signaler que le tournoi est précédé d'un serment de loyauté prononcé en breton et en français, et que les adversaires se donnent l'accolade, et se serrent la main avant le combat. Autrefois jeu de pardon, la lutte tend à devenir aujourd'hui pour des raisons qui touchent à l'évolution générale des sports, une affaire d'athlètes formés dans les clubs. Si la qualité sportive et la technique y gagnent beaucoup, la passion qui animait naguère les spectateurs de deux paroisses voisines mais rivales encourageant leurs champions respectifs, tend par contre à disparaître.



Gouren (lutte bretonne) Dessin de Pauquet. Gravure du XIX^e siècle parue dans «Le Lutteur» par Henri Rolland (1848).



Sevel ar banniel, (lever de la bannière) (dessin d'Olivier Perrin)

B — *Sevel ar berchenn, gwerniañ ar berchenn*: le lever de la perche

Ce jeu consiste à lever à la verticale en la tenant par son bout le plus mince une perche en bois (jeune hêtre, sapin, orme, etc...) de cinq à six mètres de long. A chaque lever le concurrent a droit à trois essais. La technique traditionnelle « krog perchenn » (prise de perche) c'est le lever sur le côté, comme les costauds du village levaient la grande bannière de la paroisse au départ de la procession. On peut aussi la placer entre les jambes, c'est alors le « krog sac'h » (prise de sac). Lorsque la perche est trop lourde, on la scie. Lorsqu'elle est trop légère on l'alourdit avec des coins. Depuis quelques années des perches en acier avec curseur font leur apparition dans les compétitions. Elles permettent de mesurer l'effort avec plus de précision mais le spectacle y perd un peu de son pittoresque.

C — *Ar c'hraevazh*: la civière

La civière est une sorte de brouette sans roue chargée de sacs de sable ou de grosses pierres. Il faut la saisir par les brancards à ras de terre et la soulever en se redressant. Les plus costauds soulèvent ainsi plusieurs centaines de kilos (500-600 kilos) au prix d'un effort extrêmement violent. Ce jeu considéré, à juste titre,



D — *Ar sac'h, gwintañ ar sac'h*: le sac, l'arraché du sac

Il s'agit de charger sur les épaules un sac de sable de plus de cent kilos posé par terre. Comme pour les jeux précédents, la compétition se déroule par élimination. Le concurrent qui au bout de trois essais n'a pas chargé le sac sur ses épaules est éliminé. Dérivé des travaux des meuniers et des paysans d'autrefois, ce jeu qui requiert de la force certes, mais aussi une certaine technique, conserve encore quelques adeptes dans la région de Tréguier, notamment.

Ar sac'h, gwintañ ar sac'h
(le sac, l'arraché du sac)



comme dangereux pour la colonne vertébrale et les reins, a vu son aire de pratique se réduire à une quinzaine de communes de la région de Lannion, Tréguier.

Sevel ar c'hravazh
(lever de la civière)

An ahel-karr (le lever de l'essieu)

E — *An ahel-karr*:
le lever de l'essieu

Dans la tradition trégorroise, le jeu consiste à lever dans des mouvements proches du développé ou de l'épaulé-jeté des haltérophiles mais d'un seul bras, un essieu de charrette progressivement lesté de rondelles et d'érous.

Ailleurs on utilise un essieu de char-à-banc plus léger (aux environs de quarante-sept kilos). Le concurrent s'en saisit des deux mains et sans bouger les pieds dans un mouvement qui rappelle l'arraché des haltérophiles, il le lève à bout de bras autant de fois qu'il est possible en trois minutes. Entre chaque lever, l'essieu est posé sur des rondins sans le lâcher des mains.

F — *Ar maen-pouez*: le lancer du poids ou de la pierre lourde

Progressivement le lancer de la pierre qui a inspiré jusqu'à l'hagiographie populaire (Combien de saints lanceurs de pierre n'avons-nous pas à l'origine de nos chapelles rurales?) a été remplacé par le lancer du poids de vingt kilos, simple poids de bascule de ménage. En principe dans la tradition bretonne il n'y a pas de pal arrière pour le lancer; c'est-à-dire que l'on peut prendre autant d'élan que l'on veut à condition de ne pas empiéter sur le pal avant. A ces pratiques traditionnelles de pardon, la F.N.S.A.B. (Fédération Nationale des Sports Athlétiques Bretons) a substitué des règles plus strictes inspirées des sports olympiques et plus adaptées aux compétitions de haut niveau.



G — Jeux de bâtons, jeux de Bretons

Les Celtes en général et les Bretons en particulier, semblent avoir eu une sorte de prédilection pour les jeux de bâtons, jeux dangereux parfois comme ces bastonnades, évoquées par Anatole Le Braz, auxquelles se livraient autrefois Cornouaillais et Vannetais au pardon de Saint-Servais pour l'honneur de porter la grande bannière et la statue du saint.

Plus pacifiques sont les jeux d'aujourd'hui, essentiellement le bâton à bouillie (ar vazh-yod) et le bâton par le bout (ar vazh-a-benn).

1 — *Ar vazh-yod*: le bâton à bouillie; le court bâton

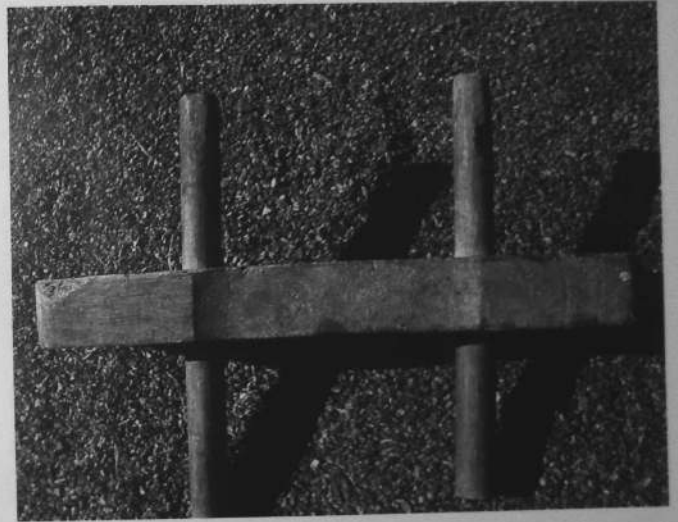
Ce jeu met en présence deux concurrents assis par terre, face à face, les pieds calés contre une planche fixée à chant et tenant à deux mains par le travers un gros bâton. Pour gagner il faut amener l'adversaire de son côté ou l'obliger à lâcher le bâton.

2 — *Ar vazh-a-benn*: le bâton par le bout

Portés à plat ventre par quatre solides gaillards pendant que d'autres leur tirent sur les pieds, les concurrents serrent à deux mains dans le sens de la longueur un bâton de taille moyenne. Le vainqueur est celui qui garde le bâton en main.



Ar vazh-a-benn (le bâton par le bout)



An touseg (le crapaud)

Il existait naguère une variante du jeu précédent appelée *le crapaud* (an touseg). Les règles étaient les mêmes que celles du «vazh-a-benn» mais le bâton était remplacé par une planche avec poignées ressemblant vaguement à un crapaud de bois. C'est un jeu semblable que décrit Louis Esquieu dans son ouvrage: *Les jeux populaires de l'enfance à Rennes*. «Les trois plus robustes gars de chaque village se rencontrent dans une prairie; deux de chaque camp se faisant vis-à-vis joignent solidement leurs mains et le troisième se couche sur les bras étendus de ses camarades; un groupe dès posé de même manière se forme en face du premier, de façon que les deux joueurs couchés puissent saisir avec les mains, et sans que les pieds touchent à terre, le morceau de bois dont ils se disputent la possession.

Il est probable que dans le principe, au lieu d'un morceau de bois, c'était une grenouille que les adversaires cherchaient à s'arracher et qu'ils finissaient par déchirer dans leurs efforts. D'où le nom de ces jeux, «décaisser ou écaïsser la guernouille» qui signifie écarteler la grenouille (dans le patois des environs de Rennes, caïsse veut dire cuisse).

Nous ne savons s'il faut suivre Louis Esquieu jusqu'au bout de son explication. Il ne fait guère de doute, cependant, que ce jeu est le même que celui que nous évoquions plus haut.

H — *An tortis, chech fun*: le tire à la corde

La corde a environ vingt-cinq mètres de long. Au centre se trouve un témoin que l'on amène au-dessus d'une marque tracée au sol, l'axe.

Deux équipes de cinq ou six s'affrontent. Le jeu consiste à amener l'équipe adverse de l'autre côté de l'axe. Chaque partie se fait en deux «manches» et éventuellement une «belle» avec inversion des équipes. L'ordre des affrontements est obtenu par tirage au sort. Dans certains terroirs et dans les jeux fédérés de la F.N.S.A.B., il n'est pas nécessaire pour gagner d'amener l'équipe adverse de l'autre côté de l'axe. Deux témoins placés à la même distance (trois mètres le plus souvent du témoin central), servent alors de repères pour désigner les vainqueurs.

II — Les jeux d'adresse

Ces jeux se pratiquent beaucoup en dehors des pardons, parfois même l'hiver dans des espaces couverts. Mais le pardon, assemblée traditionnelle à date fixe et à clientèle relativement stable, fournit le prétexte idéal à l'organisation de nombreux concours.



C'hoari-boullou (le jeu de boules) Giraud. 1869.

A — *C'hoari boullou*: le jeu de boules

C'est le plus populaire des jeux d'adresse. Attesté en Bretagne dès le Moyen Age, il ne diffère pas profondément par ses règles des autres jeux européens. Il s'agit en faisant rouler sa boule, d'approcher le plus possible d'un cochonnet appelé «petit maître» (*mestr bihan*). On peut chasser la boule de l'adversaire «à roule», «à poque», ou «à roule avec rebond».

D'abord pratiqué dans les chemins creux et sur les places des villages avec des boules de pierre (peut-être des boulets de canon de récupération) ou de bois dur du pays, le jeu a évolué au cours des XIX^e et XX^e siècles, non pas tant dans ses règles, restées relativement stables, que dans ses aspects matériels. L'allée sablée de seize à dix-huit mètres de longueur, parfois un peu plus, délimitée par des planches, a remplacé le chemin creux; la boule en gaïac récupérée sur les quais du port de Nantes a supplanté la boule de bois du pays jusqu'aux années soixante où l'on voit apparaître la boule synthétique presque toujours de fabrication italienne.

Dans certaines régions de Bretagne, l'introduction d'un plomb a permis d'accentuer le tour de main naturel imprimé à la boule par le joueur.

Si dans le Trégor notamment, le jeu de boules fait partie intégrante de la vie associative (pas de fêtes locales, par de kermesses sans concours de boules), il reste aussi, comme nous l'avons dit plus haut, une des principales distractions de la famille rurale dans un cadre plus restreint, à la maison ou au hameau.



La boule bretonne — concours en quadrettes.

Quelques autres jeux de boules existent ici et là. Les plus intéressants sont la «boule morlaisienne» et le «boull-tenn».

A l'honneur dans la région de Morlaix, le premier de ces jeux requiert une allée longue, large et bien damée, de grosses boules en bois avec cinq plombs de façon à décrire des courbes. Le règlement présente des particularités notables et rappelle quelque peu la boule pratiquée en Grande-Bretagne.

Jeu annexe des concours de boules dans les kermesses et les fêtes, le «boull-tenn» est un jeu à part entière à Quimper et dans sa région. Son principe est simple: le joueur, placé à 8,50 m, armé de trois boules doit chasser trois autres boules disposées sur un billot de bois. La boule centrale vaut deux points, les deux autres disposées sur un point chacune. Pour gagner il faut atteindre le plus rapidement le nombre de points fixé pour la partie. En individuel, la partie se déroule habituellement en vingt et un points, en doublettes, trente et un points, en triplette, quarante et un points, etc.

La boule est encore utilisée dans d'autres jeux annexes comme le passe-boules, le plaçage ou cocarde, la boule pendante, la chatière (toull ar c'hazh), etc... qu'il serait trop long de décrire ici.



*C'hoari c'haloj war bilgos
(galoche sur billot
du petit Trégor).*



C'hoari c'haloj Bro Vigouden (galoche bigoudène)

B — *C'hoari stourv, c'hoari galoj, c'hoari paledoù:* Le jeu de galoche et de palet

La galoche est une variante du jeu de palet, jeu attesté un peu partout en Europe dès le Moyen Age, et qui survit en Bretagne sous différentes formes: petit palet d'Ille-et-Vilaine, galoche bigoudène, galoche sur billot du petit Trégor, etc. Les occasions de jeu sont fort nombreuses mais pour les deux derniers cités au moins le pardon reste une des plus favorables.

Évoquons brièvement ces trois types de palets.

1 — *Le palet d'Ille-et-Vilaine*

On lance le palet sur une planche distante de cinq mètres. Le but est appelé «maître». Le palet est en fonte aciérée pesant au maximum cent trente grammes. On joue individuellement ou dans des équipes de deux ou quatre joueurs.

2 — *La galoche bigoudène*

Ce type de galoche était naguère à l'honneur dans une grande partie de la Bretagne (de nombreux trégorrois se souviennent d'y avoir joué encore dans les années cinquante) et même dans certains départements du Centre ouest.

Aujourd'hui l'aire de pratique s'est réduite au Pays bigouden, région de Pont L'Abbé, au sud de Quimper.

Le jeu consiste à abattre une galoche (cylindre de bois de 11,5 cm de haut) à l'aide de palets en fer de 850 grammes pour s'approprier le point représenté par une pièce de monnaie placée sur la galoche. Le jeu comporte trois palets, chaque joueur en utilisant deux à chaque intervention, le troisième servant de défense au bénéfice de l'équipe adverse. On joue de préférence en deux équipes de deux joueurs.

3 — La galoche sur billot du petit Trégor et de la région de Berrien-Scrignac

Dans le petit Trégor, entre Plestin et Morlaix, on peut encore assister à des concours de galoche sur billot. La galoche, sorte de parallélépipède de bois de six ou sept centimètres de hauteur, est posée sur un fort billot de bois. Le joueur, placé à neuf mètres environ doit avec six gros palets chasser la galoche du billot. Il s'agit pour gagner de comptabiliser le plus de points en deux coups, c'est-à-dire avec douze palets.

Ça et là se maintiennent des formes originales de palet comme le jeu de «boulloù pok» à Guerlesquin qui n'a de boule que le nom puisque l'on y joue avec des palets de buis plombés. Jeu de carnaval limité à cette commune, il connaît chaque année un grand succès le Mardi Gras à l'occasion des «championnats du monde» de la spécialité.



Boulloù pok (paire de «boulloù pok»)

C — C'hoari kilhoù : le jeu de quilles

Ce jeu qui offrait de nombreuses variantes a perdu beaucoup de terrain en Bretagne depuis la dernière guerre. Dans le Sud-Finistère où nous l'avons vu pratiquer récemment, le jeu se compose de neuf quilles, simples tronçons de bois obusés et de cinq «boules» qui ne sont autres que des galets arrondis. Les quilles sont disposées en carré. La quille centrale qui vaut neuf points si elle est abattue seule, s'appelle la «Vieille». Les quilles moyennes valent chacune cinq points, toujours si elles tombent seules, les petites valent un point. Quand plusieurs quilles sont abattues en même temps, chacune d'elles compte pour un point.



C'hoari kilhoù (jeu de quilles)

3 — Les jeux divers

Parmi la foule de jeux que nous pouvons classer dans cette rubrique : course à pied, à l'œuf, en sac, à la brouette ; concours de mâcheurs de ficelle, de mangeurs de saucisses, de buveurs de cidre ; lèche-poêle, décapitation du coq ou de l'oie, baquet russe, casse-pots, mât de cocagne, etc., nous n'évoquerons que les cinq derniers, les autres étant fort simples et généralement connus.

A — *Lipat ar gleurc'h, lipat ar billig*: lèche-poêle

Une poêle à crêpes enduite de saindoux est suspendue au-dessus des participants. Des pièces de monnaie sont enfoncées dans le saindoux. Les joueurs, les mains derrière le dos s'efforcent de décoller ces pièces à l'aide de la langue et du nez.

B — *Dic'hougañ ar c'hilhog pe ar waz*:
la décapitation du coq ou de l'oie

C'est un jeu d'origine rituelle connu dès le Moyen Âge dans une bonne partie de l'Europe et à l'honneur encore aujourd'hui dans une dizaine de communes de Bretagne centrale.

On suspend l'animal par les pattes à une corde tendue au-dessus d'une place et à l'aide d'un bâton, sorte de sabre rudimentaire, on cherche à bicyclette ou debout



*Dic'houzougañ ar c'hilhog,
dic'hougañ ar c'hog
(décapitation du coq)*

Le baquet russe.



dans un charreton tiré par un acolyte, à le décapiter. Le vainqueur garde l'animal en récompense de son exploit à moins qu'on ne lui fasse cadeau d'un volatile moins meurtri. Si l'on prend aujourd'hui la précaution de tuer l'animal avant de le décapiter pour éviter l'intervention de la Société Protectrice des Animaux, il n'en était pas de même autrefois où des animaux vivants étaient livrés aux sabres authentiques de véritables cavaliers.

C — Le baquet russe

Parodie populaire de la quintaine pour les uns, le baquet russe garde pour les autres une origine obscure. Un baquet plein d'eau est suspendu par des moyens variables au-dessus d'une placette ou d'une rue. A la base de ce baquet se trouve un planche percée d'un trou. Le concurrent, debout dans un charreton de cantonnier tiré par un compère, doit faire passer une lance de bois dans le trou situé sous le baquet. S'il échoue, le contenu du baquet se déverse sur le maladroit pour la plus grande joie des spectateurs.

D — *Terrñ ar c'hozh-podoù*: le casse-pot

Ce jeu pratiqué autrefois à la Quasimodo a rejoint les autres jeux du pardon probablement dès le siècle dernier. Suspendus à un haut portique, une dizaine de pots de fleurs ont été précédemment remplis pour la circonstance d'objets ou d'animaux les plus divers. L'un contient un pigeon vivant, l'autre un mouchoir ou un porte-monnaie, l'autre encore de la farine ou un liquide quelconque. Le joueur a les yeux bandés. On lui remet un bâton et, après l'avoir fait tourner plusieurs fois sur lui-même on le pousse vers le portique. Il frappe à l'aveuglette et s'il casse l'un des pots, il peut emporter son lot à moins que celui-ci ne se soit évanoui dans l'hilarité générale.



Terrñ ar c'hozh-podoù (le casse-pot)

E — *Ar wern*: Le mât de cocagne

C'est un mât très haut, le plus lisse possible et parfois enduit de savon. Il est coiffé en haut d'un cercle de barrique ou d'une roue de bicyclette d'où pendent andouilles, saucissons, friandises, jouets et objets divers qu'il s'agit de dépendre après avoir grimpé au mât.

Ar wern
(le mât de cocagne)



4 — Jeux nautiques

Dans les communes côtières et dans un certain nombre de communes traversées par une rivière ou baignées par un étang, les fêtes annuelles étaient, et sont encore parfois, le prétexte à des jeux nautiques tels que joutes, courses aux canards, épreuves de la poutre (sorte de mât de cocagne horizontal), épreuves de natation, courses à la godille etc...

*
**



An treust (la poutre)

Voilà donc évoquée à grands traits la tradition de jeux de pardon en Bretagne. Nous n'avons pas la prétention d'avoir épuisé le sujet, loin de là; et d'ailleurs peut-on épuiser un sujet tel que celui-là? Cependant, nous pensons n'avoir rien omis d'essentiel. Ce qu'il est permis d'ajouter pour conclure, c'est que si la plupart de ces jeux ne sont pas spécifiquement bretons par leur origine, il reste que les Bretons les ont marqués de leur empreinte, les ont en quelque sorte acclimatés, les intégrant à leurs travaux et à leurs fêtes, créant de nombreuses variantes pour chacun d'eux, et inventant à leur usage tout un vocabulaire technique en langue bretonne.

Si, aujourd'hui, le déclin de la civilisation rurale allié à la diffusion d'une culture de masse d'origine urbaine met en péril nos anciennes traditions, il est cependant permis d'espérer que les plus populaires de nos jeux (lutte, lever de la perche, boule, palet, etc...) pourront se maintenir et même se développer grâce au renouveau des petites fêtes de hameau et de village, des pardons, renouveau dont l'origine semble être la redécouverte du plaisir collectif de la fête.

D'hier à aujourd'hui

(par Marcel Floc'h)

Vous venez de parcourir ces quelques pages qui décrivent ce qu'étaient les divers jeux bretons autrefois et ceux qui se pratiquent encore à notre époque, dans les campagnes, les hameaux, autour des chapelles et autres lieux où, au fil des ans, le peuple a toujours voulu se divertir après les travaux.

Si nous ne pouvons dans cette brochure détailler tous les jeux encore en usage, nous allons dans ce second volet vous renseigner plus longuement sur ceux qui depuis dix ans ont été réglementés.

Un condensé des règles de jeu de chaque sport, vous permettra de suivre plus facilement les diverses fêtes, du printemps ou de l'été, au cours des manifestations de C'hoarioù Breizh (jeux bretons).



Festival interceltique Lorient: le serment des athlètes devant la flamme celtique.

FNSAB

Bodadeg ar C'hoarioù

(Fédération Nationale des Sports Athlétiques Bretons)

Si les jeux se pratiquent depuis des siècles, les règles ont évolué selon les régions et les ans.

Depuis le début du XX^e siècle, peu d'écrits les concernant sont conservés.

Dans une revue des années vingt intitulée «Poids, haltères et exercices de force», on relève les exploits de Jean-François Le Breton, qui en 1913 leva la perche, devant trente mille personnes lors de deux concours de l'athlète complet, aux Tuileries puis au vélodrome municipal de Vincennes.

Si, en 1928, le docteur Cotonnec en créant la F.A.L.S.A.B. (Fédération des Amis des Lutttes et des Sports Athlétiques Bretons) rêvait d'unifier tous les sports bretons, sa mort en 1935 l'empêcha malheureusement de donner aux sports athlétiques bretons la réglementation et l'ampleur qu'il avait données à la lutte bretonne.

En 1941 du côté de Plouescat, la Fédération des patronages lance d'intéressantes initiatives du «sport rural breton». En un an le Finistère a été conquis, il y avait deux parties dans les compétitions.

— Les épreuves courantes d'athlétisme, 80 m, 100 m, 1 500 m, sauts en longueur, en hauteur, lancer du poids.

— Les épreuves de certains sports bretons, le lever d'une roue de charrette de 45 kg, le lever d'une perche de 5 m, enfin des épreuves par équipes comme la course de relais 60×6 avec un sac de 50 k.

Il faut attendre 1974 après quelques tentatives, pour que commence dans le cadre de la F.A.L.S.A.B., avec la volonté de sonneurs de B.A.S. (Bodadeg Ar Sonerion), la restructuration des sports bretons, avec un début de règles communes prenant en compte les différents tendances pour les codifier et les unifier.

Polig Monjarret (Président de B.A.S.), directeur des Jeux, lance un appel à tous pour le renouveau des Sports Athlétiques Bretons. Dans tous les départements bretons sont constitués des «Comités des Sports Athlétiques Bretons» qui fonctionnent parallèlement aux Comités de lutte bretonne: une part de rêve d'un petit campagnard breton, devenu par la suite le chirurgien réputé Cotonnec, trouvait donc ainsi sa réalisation.

En 1978 a lieu à Langonnet, dans le Morbihan, le premier «championnat de Bretagne des Sports Athlétiques Bretons» dans le cadre des jeux de Langonnet (C'hoarioù Langonned) commencés trois ans avant.



Lorient (1980). Deux champions se congratulent (Y. Le Gravet et Pol Breton)

C'est en fin 1980 que, lors du regroupement des deux Fédérations, F.A.L.S.A.B. et B.A.G. (Bodadeg Ar Goureneurien — Assemblée des Lutteurs), la Fédération Nationale des Sports Athlétiques Bretons «F.N.S.A.B.» est créée.

La F.A.L.S.A.B. devient une confédération qui regroupe la Fédération de Gouren (lutteurs) et la F.N.S.A.B. (les sports bretons).

Cette Association permet ainsi de conserver le sigle de la F.A.L.S.A.B. créée en 1928.

La F.N.S.A.B. comprend à cette date six fédérations départementales (deux dans le Finistère) pour un total de plus de mille licenciés.

Après 1978 qui fut l'année du renouveau des sports athlétiques bretons: 1980 devient l'année de l'espoir de la reconquête des sports pour la F.N.S.A.B.

Depuis cette époque les jeux se développent dans les cinq départements bretons. Chaque année deux à trois épreuves sélectives amènent les meilleurs concurrents aux championnats départementaux, qui ensuite sélectionnent les champions pour la finale, le championnat de Bretagne.

Une sélection de Bretagne affronte à Lorient lors du festival interceltique les représentants des pays celtiques, chaque année, la première quinzaine d'août.

De nombreuses compétitions internationales accueillent nos équipes bretonnes:

- au Pays Basque avec une équipe de Sizun dans le Léon en 1981 à Hendaye.
- en Suède en 1983 où une sélection du comité du Léon représente la France au championnat International du tire à la corde (seize athlètes) à Goteborg.

Festival interceltique de Lorient

Gouelioù Etrekeltiek

C'est en 1972 qu'apparaissent pour la première fois, les jeux bretons à côté de la lutte bretonne.

Un an après en 1973 une équipe écossaise affronte les équipes bretonnes en ajoutant aux jeux bretons trois jeux écossais.

- Le lancer par-dessus une barre, un poids de 25 kg environ (throwing the 56lb weight)
- le lancer d'un poids de 12,5 kg en longueur en utilisant la technique écossaise de lancer (throwing de 28lb weight).
- Le lancer de la poutre (tossing the caber).

C'est en 1977 que débute le véritable championnat interceltique des jeux traditionnels avec des équipes de tous les pays celtiques : Écosse, Irlande, Pays de Galles, Galice, Man, Cornouaille qui, en Bretagne, retrouvent aussi leurs traditions.

Les Écossais, depuis plus de quatre cents ans, organisent chez eux les fameux Highlands Games, chaque année dans les hautes et les basses terres de la vieille Alba.



Lorient (1984). On reconnaît autour de l'équipe d'Écosse, de gauche à droite Samuel Gaudant (2^e), Job Leroy (debout avant-dernier), Polig Monjarret (dernier), en bas à gauche Marcel Floe'h (1^{er}).

En Eire, avec les Irlandais c'est la Gaelic Athletic Association qui organise les jeux annuels, dont le fameux hurling que les Bretons pratiquaient encore au siècle dernier sous le nom de c'hoari bazhig kamm.

Pour nos cousins d'outre-manche, les jeux bretons deviennent très familiers et, de retour chez eux, ils s'entraînent pour les futurs championnats de Lorient, afin d'être à nouveau autour de la flamme celtique, qui illumine chaque année les jeux à Lorient, devant des milliers de spectateurs.

Aujourd'hui avec la musique, la danse et le sport, la tradition bretonne qui allait disparaître reprend vie et unit les traditions celtiques.

C'hoarioù Langonned

Les jeux de Langonnet

C'est en 1974 qu'ont été créés les «C'hoarioù Langonned» à l'initiative du Bagad Bleimor et de son penn-soner Youenn Sicard associé au comité des fêtes de Langonnet sous la présidence de Samuel Gaudart.

Une volonté délibérée de «changer la fête» en Bretagne animait cette équipe dynamique et enthousiaste.

Son but était de la resituer dans un contexte réellement populaire, loin des podiums touristiques de l'été.

Tout de suite, le comité local des fêtes fit sienne cette idée neuve. Une collaboration étroite s'établit, qui allait permettre, en quelques années, de prouver que la formule était viable.

Langonnet se prêtait à merveille à cette expérience : commune essentiellement rurale du canton de Gourin, très étendue, bretonnante à 100 % (la langue bretonne y est régulièrement enseignée), où les traditions ancestrales sont restées vivantes, en outre magnifiquement bien située géographiquement au cœur du pays bretonnant.

Les «C'hoarioù Langonned» sont devenus un modèle de la fête bretonne réellement populaire.

Inspirés des Highlands Games de nos cousins écossais, on y trouve plusieurs démonstrations de la richesse du patrimoine breton.

Associés à une partie musicale de très haute qualité (concours divers d'instrumentistes, de chanteurs, de danseurs, de kan-ha-diskan, etc...).

Les sports athlétiques traditionnels attirent à Langonnet chaque 14 juillet, des foules impressionnantes, bretonnes dans leur quasi-totalité.

FÉDÉRATION NATIONALE
DES
SPORTS ATHLÉTIQUES BRETONS

«BODADEG AR C'HOARIOU»



AR C'HOARIOU



Ar maen pouez
La pierre lourde



Règlement

1^o) La pierre

Il s'agit en réalité d'un poids de meunier de 20 kg.

2^o) L'aire de lancer

Elle est de 2,13 mètres, c'est-à-dire que le joueur dispose de 2,13 mètres d'élan. Hauteur du cercle: maximum 10 cm.

3^o) Le lancer

Le lancer se fait d'une seule main, et sans se servir de l'anneau. Pour se donner de l'élan le lanceur peut lancer la pierre en se retournant.

Le lancer doit être effectué face à soi.

Chaque concurrent a droit à trois essais.



Plogonec (1985) — A. Bozec, plusieurs fois champion de Bretagne.

4°) Le classement

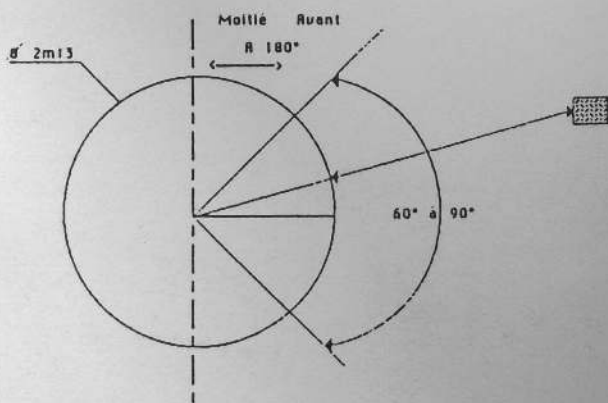
Chaque essai (lancer) est matérialisé au sol par la pierre chaque essai est mesuré au décimètre, depuis la marque la plus proche de l'aire de lancer jusqu'à l'intérieur du cercle métallique. Le meilleur des trois essais est comptabilisé.

5°) Coups déclarés nuls

- Lorsque le lanceur «mord» du pied sur le cercle ou franchit après avoir lancé le poids
- Lorsque le poids est lancé hors du tracé matérialisé au sol. Essai compté mais coup nul.
- Lorsque le lanceur est en contravention avec le 3°)

6°) Les dispositions matérielles

Une aire de jeu parfaitement délimitée est indispensable. Plus que toute autre elle doit être protégée; c'est-à-dire qu'une limite matérialisée au sol, selon le croquis ci-dessous, tient à distance les autres concurrents, le public, les arbitres, les journalistes, etc...



Ar vazh-yod Le bâton à bouillie

Catégories

- + 80 kg
- 80 kg



Règlement

Le jeu se pratique à deux adversaires qui s'affrontent selon un tirage au sort préalable.

1°) Le bâton

Il s'agit d'une pièce de bois de cinquante à soixante centimètres de longueur de section cylindrique, parfaitement rectiligne d'un diamètre compris 35 et 40 mm.



Deux tireurs en action.

2°) La planche

Elle est fixée à chant sur le sol. Elle a deux mètres de longueur, 20 cm de hauteur et son épaisseur doit être suffisante pour assurer sa solidité (4 cm environ). Elle est fixée aux extrémités (piquets ne dépassant pas la planche).

3°) Disposition des joueurs

Ils sont assis à terre, face à face, de part et d'autre de la planche, les pieds à plat contre elle. Ils se saisissent du bâton à deux mains. Ce bâton doit être maintenu au-dessus de la planche en attendant le signal de départ de l'arbitre.

Une partie se fait en deux manches et éventuellement une «belle». Selon un «pile ou face» les adversaires disposent leurs mains soit au centre, soit à l'extérieur des mains du partenaire.

4°) Classement

Est déclaré vainqueur celui qui aura fait passer la planche à son adversaire, ou bien qui lui aura fait lâcher le bâton.

5°) Coups interdits

Il est interdit de tordre le bâton pour forcer l'adversaire à lâcher prise; de se coucher sur le côté et de tirer ainsi; de «courir» la planche et de déplacer le jeu du centre de celle-ci, comme de caler ses pieds sur les piquets de fixation au sol, de croiser les doigts de tirer par à-coups, de tenir le bâton d'une main.

6°) Catégorie

Il existe deux catégories pour la pratique de ce sport:

+ 80 kg et - 80 kg



An ahel karr

L'essieu de charrette



Règlement

1°) L'essieu

Il s'agit d'un essieu de charrette légère ou de char à bancs de 46,5 kg à 47,5 kg, la section de l'arbre est carrée (ou tournée), les angles seront cassés.

2°) Le lever

L'essieu est présenté sur deux rondins, ou deux pierres, de même épaisseur, entre lesquels se tient l'athlète. Il a les mains nues; il se saisit de l'essieu où bon lui semble. Le jeu consiste à lever l'essieu à bout de bras, jambe tendue, au-dessus de la tête, le plus grand nombre de fois possible en trois minutes. Ce temps est chronométré.

Entre chaque lever l'essieu doit obligatoirement toucher les rondins voire s'y reposer. Mais l'athlète ne doit pas le lâcher des mains, sous peine d'être éliminé.

3°) L'arbitrage

Pour ce jeu il y a un arbitre et deux aides. Durant les trois minutes de lever l'arbitre demandera le silence. Il annoncera le temps écoulé de la façon suivante: 30'', 60'', 1'30'', 2', 2'30'', 2'45'', et ensuite de 5'' en 5'' et comptera le nombre de lever.

Yves Priser, un habitué du championnat de Bretagne



Gwerniañ ar berchenn

Le lever de la perche

Catégories

+ 80 kg
— 80 kg



Règlement

1°) La perche

Elle est d'acier, cylindrique de section

- diamètre intérieur: 33 mm
- diamètre extérieur: 42 mm
- longueur totale: 6 m (5 m pour les — 80 kg)
- poids nu: 22 kg



2°) Le lever

Les trois techniques localement traditionnelles sont admises, sans distinction ni préférence:

- avec appui de la poignée sur la cuisse (à la façon des porteurs de bannières dans les pardons)
- sur le côté
- entre les jambes (technique Y. Vaucher)

Le Trégorois Yves le Gravet, une force peu commune.

Le jeu consiste à lever la perche à la verticale, et à la maintenir dans cette position avant de la lâcher *verticalement*.

Chaque concurrent a droit à trois essais par point fixe du curseur. Ce curseur est déplacé d'une distance appréciée par l'arbitre après chaque essai réussi.

3°) Essais déclarés nuls

Sont considérés comme valables les essais réalisés dans les conditions suivantes (valables, mais nuls):

- tout appui au sol du bas-bout (lost) pendant le lever
- tout lever ayant dépassé 50 cm du sol sans atteindre la verticale,
- tout tomber de la perche avant la phase finale (enfoncement du lost dans le sol),
- toute tentative de rééquilibrer la perche de tête, de l'épaule, du buste ou du genou,
- la perche étant à la verticale ou presque, le déplacement d'une main hors de la partie caoutchoutée est considérée comme d) (tentative de rééquilibrage),
- après mise à la verticale de la perche et, avant que le bas-bout n'ait touché terre, déséquilibre entraînant la chute, (soit en arrière, soit en avant, soit sur le côté).

Vocabulaire en usage

(traditionnel et fort ancien)

Le jeu du lever de perche se dit «Dibradañ ar berchenn» ou «Aveliñ ar berchenn».

— Le mouvement du lever pendant l'essai se dit «Gwerniañ ar berchenn» (infinitif formé du substantif «gwern» mât; littéralement «dresser un mât»).

— Un essai de lever se dit «Eur werniadenn-berchenn» («Gwerniadenn-berchenn»)

— Faire toucher le bas-bout pendant le lever se dit «Lostañ». Lorsque la perche est levée dans ces conditions le coup est déclaré «Lostet» (de lost, arrière, queue. Lostañ=littéralement «traîner comme une queue»).

— Lever la perche à la verticale, selon la bonne règle, se dit «Gorren», soulever, ramasser). Une perche mise à la verticale donc, selon la règle est déclarée «Gorroet».

— L'action de commencer le lever (faire quitter le haut-bout du sol) se dit «Sav a-benn».

4°) Graduation

La graduation est calculée sur toute la longueur des six mètres.

Chech fun Le tire à la corde

Catégories
— 480 kg
+ 480 kg



Règlement

1°) La corde

Longueur: 25 mètres au minimum, 32 mètres au maximum
Diamètre: 40 mm
Diamètre: 35 mm minimum
Diamètre: 45 mm minimum



Plogonnec 1985 — L'équipe de Guisriff

Témoin:

— *Un témoin central*: ruban jaune de 30 cm pris dans les torons et non noué autour de la corde.

— *Deux témoins latéraux*: situés chacun à 3,50 mètres et d'autre du témoin central. (Rubans rouges, de 30 cm au moins, pris dans les torons et non noués autour de la corde.

2°) Déroulement de l'épreuve

La corde est étendue sur le sol et reste à terre jusqu'à ce que les deux équipes soient disposées de part et d'autres des témoins latéraux.

Lorsque les équipes sont en place l'arbitre les autorise à se saisir de la corde.

Un arbitre central, muni d'un bâton (ou jalon) d'environ 1,80 m à 2 m, à bout pointu, (le «stickman» en anglais) se tient prêt à enfoncer la pointe de ce bâton dans le sol, au point précis où se trouve le témoin central; le deuxième arbitre siffle le commencement du tire.

— L'équipe qui aura la première amené le témoin latéral rouge de l'adversaire de son côté, par rapport au bâton vertical; sera déclarée vainqueur.



Plogonnec 1985 «Les sabliers» de Goulven

3°) L'équipe

Elle se compose de huit personnes: six tireurs, un hisseur (*an heñcher*) et d'un remplaçant.

En aucun cas le «heñcher» ne peut jouer le rôle de remplaçant. Il peut circuler le long des tireurs, depuis le témoin latéral rouge jusqu'à l'extrémité, et les encourager du geste et de la voix.

Le «capitaine» de l'équipe choisit librement sa place dans le tire.

Le remplacement d'un tireur se fait au cours d'un match mais non d'un tire. Entre la première et la deuxième manche, ou entre la deuxième manche et la belle. Ce remplacement ne se fait qu'une fois au cours d'une journée de jeu.

Tous les tireurs sont pieds nus. Il leur est interdit de tirer couché ou assis.

Il est interdit de creuser des trous dans le sol ou de marquer celui-ci à coup de talon.

a) Le «premier de cordée» est autorisé à «manger» son propre témoin rouge, lorsque l'équipe sur place tire la corde à elle.

b) Mais si la même équipe se fait tirer à son tour par l'équipe adverse, elle peut conserver sa position sur la corde, c'est-à-dire au-delà du témoin rouge.

c) En ce cas ce n'est pas le franchissement du bâton par le témoin rouge qui indique la fin du tire, mais le dépassement d'un membre du premier tireur, son pied, sa main, ou toute autre partie du corps.

L'arbitrage

Seul l'arbitre central (stickman) annonce au sifflet le début et la fin d'un tire; il annonce également la fin d'un match et désigne le vainqueur de son bras tendu en sa direction. Il retire alors son bâton, et alors seulement.

Toute corde lâchée par une équipe constitue un abandon : donc acceptation de la défaite, même si le témoin rouge n'a pas dépassé le bâton.

5°) Le tirage au sort

Afin d'équilibrer les chances il est procédé avant le commencement des épreuves à un tirage au sort général. Seuls les capitaines des équipes sont invités à participer à ce tirage au sort.

6°) Le match

Le tire se pratique en deux manches, ou en deux manches et une belle; cela s'appelle un match.

Après la première manche on alterne obligatoirement les équipes. S'il y a un tire réussi pour chacune des équipes, on tire au sort (à pile ou face) la position des équipes pour la belle. L'équipe gagnante de ce tirage au sort choisit son côté.

Redadeg gant ur samm a gant lur



La course de relais avec charge de 50 kgs

Règlement

1°) Les coureurs

Les coureurs sont constitués en équipe de six personnes du club + un remplaçant. Il n'y a pas de remplaçant pendant une course. Les chaussures à crampons sont autorisées.

2°) L'aire de course

Elle est délimitée, comme il est dit ci-après par des piquets ou des marques visibles et solidement fixées (piquets A et B).



Plogonec (1985)

Entre des piquets sont disposés des obstacles (rangs de bottes de paille compressée) que les coureurs doivent franchir sans les déranger.

Elle contient autant de couloirs qu'il est nécessaire, avec un minimum de trois et un maximum de huit. Chaque couloir à deux mètres de largeur : il constitue l'aire de course de l'équipe qui y est affectée.

3°) Le relais

Chaque coureur parcourt 120 mètres (un aller-retour) avant de transmettre la charge (sac de 50 kg) à son co-équipier. Cette charge doit être *obligatoirement* transmise *derrière* le piquet de départ, dans une zone délimitée au sol.

4°) Le départ de la course

a) Les coureurs sont en rang derrière le piquet de départ, le sac à terre, main sur le sac. Les co-équipiers sont l'un derrière l'autre, dans l'ordre de transmission de la charge.

b) Au signal de l'arbitre (coup de sifflet) le coureur n° 1 charge le sac sur ses épaules, *sans aucune aide*, et commence la course.

5°) Les obstacles

Les coureurs doivent rester dans leur couloir afin de ne pas gêner les concurrents.

6°) Le classement

Il est établi selon l'ordre d'arrivée des équipes. Le dernier coureur de l'équipe derrière le piquet A correspond à la fin de la course.

(Point du corps le plus avancé)

Est déclarée vainqueur l'équipe dont le sixième coureur passe le premier derrière le piquet A avec la charge de 50 kg. L'ordre de classement suit dans l'ordre dégressif d'arrivée des sixièmes coureurs.

7°) Matériels nécessaires

Par équipe de six coureurs :

— 1 sac de 50 kg (sac de jute + sac plastique à l'intérieur), (contenu : grain exclusivement).

— 2 piquets A et B : hauteur de A 80/90 cm, hauteur de B : 50 cm.

Autant de bottes de paille qu'il est nécessaire pour quatre rangs d'obstacles.



Ar voutelenn La gerbe



Règlement

1°) Le jeu

Il consiste à lancer en hauteur une gerbe ou, à défaut, une botte de foin ou de paille, le plus haut possible à l'aide d'une fourche ou d'un broc, de façon que cette gerbe passe sans la toucher ni même la frôler.



Toujours plus haut...

2°) Installation

Il faut deux mâts haubannés de cordelette élastique et espacés de 3,00 à 3,5 m. Entre ces mâts est suspendue une barre horizontale rigide tenue par des câbles *non-élastiques*. A cette barre que l'on peut ainsi monter et descendre sont accrochés deux décimètres-ruban servant à prendre la mesure. Hauteur des mâts : supérieure à 6,00 m.

3°) La fourche

Jusqu'à 4,50 ou 5,00 m suivant le niveau de la compétition on utilise une fourche du commerce à trois dents. Quand la vraie compétition commence, il faut utiliser un broc à deux dents de $48,5 \pm 1$ cm, monté sur un manche en frêne de diamètre $35 \text{ mm} \pm 5$, d'une longueur de $180,5 \pm 1$, ce qui amène la longueur de l'ensemble à $232,5 \text{ cm} \pm 2,5$.

4°) La gerbe

Son poids total est le poids olympique, c'est-à-dire seize livres anglaises, soit 7,257 kg. Elle est constituée de préférence de glui, à défaut, de paille ou de foin. Elle est soigneusement enroulée dans plusieurs épaisseurs de filet à petites mailles.

5°) Le lancer

Le concurrent a droit à trois essais *consécutifs*. Pour le lancer, la gerbe doit être tenue en dessous du niveau de la ceinture, la fourche pointée vers le bas. Outre la technique statique habituelle, sont admises les techniques locales : lancer avec course d'appel, sauts d'élan et appui du bout du manche sous la cuisse.

6°) Arbitrage

La gerbe, est mise à la disposition du concurrent qui effectue (si nécessaire) ses trois essais de suite. La hauteur de départ, ainsi que les suivantes sont décidées par l'arbitre, après consultation des concurrents.

Il faut rappeler que la gerbe doit passer *au-dessus* de la barre, sans la toucher *ni même la frôler*. Elle ne doit pas non plus toucher ni frôler les câbles et les mâts.



Écharpes pour les championnats

Inscriptions	Couleurs	Championnats		
		Carégorie	Bretagne	inter-celtiques
Maen pouez	Verte		1	1
Ar vazh youd	Violette	- 80 kg	1	1
Ar vazh youd	Violette	+ 80 kg	1	1
An ahel karr	Bleue		1	1
Gwernian perchenn	Jaune	- 80 kg	1	1
Gwernian perchenn	Jaune	+ 80 kg	1	1
Ar voutelenn	Rose		1	1
Ar c'hrovaz	Grise		0	1
Chech fun	Rouge	- 480 kg	8	8
Chech fun	Rouge	+ 480 kg	8	8
Ar redadeg	Orange		6	6



Les trophées au championnat interceltique de Lorient

CHAMPIONNAT DE BRETAGNE		
1978	- Langonnet	56
1979	- Langonnet	56
1980	- Plouaret	22
1981	- Kernilis	29
1982	- Langonnet	56
1983	- Pleubian	22
1984	- La Madeleine / Guérande	44
1985	- Plogonnec	29
1986	- Guiscriff	56

Palmarès de 1978 à 1985

Ar Maen Pouez		LA PIERRE LOURDE (20 kg)			
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Résultat
1978	Bozec	André	Ploneis	29	6 m 82
1979	Bozec	André	Ploneis	29	7 m 02
1980	Bozec	André	Ploneis	29	6 m 76
1981	Le Bourg	Roger	Sizun	29	6 m 72
1982	Bozec	André	Ploneis	29	6 m 94
1983	Bozec	André	Ploneis	29	6 m 88
1984	Bozec	André	Ploneis	29	6 m 77
1985	Toecque	Bernard	Lezardrieux	22	6 m 64
	Bozec	André	Ploneis	29	6 m 64
1986	Quintana	Alain	Pont-l'Abbé	29	6 m



Polig Montjarret remet l'écharpe de champion de Bretagne 1980 à Pol Breton de Sizun.

Ar Vazh - Youd		LE BATON			
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Catégorie
1978	Le Floc'h	Gilbert	Langonnet	56	
1979	Salm	Henri	Plogonnec	29	
1980	Prigent	Jean-Claude	Lannion	22	
1981	Le Bourg	Roger	Sizun	29	
1982	Le Bourg	Roger	Sizun	29	
1983	Malaterre	Pierre Jean	Ergué-Gabéric	29	- 80 kg
	Langarn	Francis	Baud	56	+ 80 kg
1984	Le Gros	Benoît	Pays Couesnon	35	- 80 kg
	Quimer'ch	Jean	Lezardrieux	22	+ 80 kg
1985	Guerledaw	Jean-Yves	Saint-Evarzec	29	- 80 kg
	Le Menn	Marcel	Plogonnec	29	+ 80 kg
1986	Le Guerledan	Jean-Yves	Saint-Evarzec	29	- 80 kg
	Troulen	Joël	Guiscriff	56	+ 80 kg

An ahel karr		L'ESSIEU DE CHARRETTE (47,5 kg)			
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Résultat
1978	Le Ny	Alain	Plouray	56	49 L*
1979	Hervé	Alain	Plumelin	56	44 L
1980	Le Ny	Alain	Plouray	56	50 L
1981	Coat	Jean-Jacques	Locmaria-Plouzané	29	55 L
1982	Coat	Jean-Jacques	Locmaria-Plouzané	29	54 L
1983	Naizin	Michel	Melrand	56	52 L
1984	Coat	Jean-Jacques	Locmaria-Plouzané	29	54 L
1985	Poisson	André	Saint-Herblain	44	54 L
1986	Saladin	Gérard	Banrtalec	29	49 L

* L. lever

Gwerrian perchenn		LE LEVER DE LA PERCHE			
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Résultat
1978	Le Roi	Job	Guiscriff	56	5 m 35
1979	Quimearch	Jean	Lezardrieux	22	5 m 70
1980	Breton	Pol	Sizun	29	5 m 90
1981	Le Bourg	Roger	Sizun	29	5 m 60
1982	Le Bourg	Roger	Sizun	29	5 m 50
1983	Le Bourg	Roger	Sizun	29	5 m 95
1984	Le Gravet	Yves	Caouennec	22	5 m 50
	Le Gravet	Yves	Caouennec	22	5 m 90 + 80 kg
1985	Gloagen	Jean-Michel	Guiller	29	4 m 50 - 80 kg
	Gravet	Yves	Caouennec	22	6 m 00 + 80 kg
1986	Huiban	Joseph	Roudouallec	56	5 m 10 - 80 kg

Chech. fun LE TIRE A LA CORDE					
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Résultat
1978	—	—	Plouzané	29	
1979	—	—	Ploubezre	22	
1980	—	—	Ploubezre	22	
1981	—	—	Sizun	29	
1982	—	—	Sizun	29	+480 kg
	—	—	Plouzané	29	+480 kg
1983	—	—	Sizun	29	+480 kg
	—	—	Goulven	29	+480 kg
1984	—	—	Spezet	29	+480 kg
	—	—	Goulven	29	+480 kg
	—	—	Caouennec	22	+600 kg
1985	—	—	Langonnet	56	+480 kg
	—	—	Goulven	29	+480 kg
1986	—	—	Cornouaille	29	+600 kg
	—	—	Spézet-Plogonnec	29	+480 kg
	—	—	Goulven	29	+480 kg



An tortis, chech fun (le tire à la corde) deux lutteurs à la corde (bas-reliefs du porche de l'église de Guimiliau. 1606)

Ar redadeg gant eur samm LA COURSE DE RELAIS AVEC CHARGE DE 50 KG					
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Résultat
1978	—	—	Spézet	29	?
1979	—	—	Ploneis	29	?
1980	—	—	annulé		
1981	—	—	Ploneis	29	2' 51" 68
1982	—	—	Ploneis	29	2' 51" 60
1983	—	—	Ploneis	29	2' 55" 11
1984	—	—	Le Saint	56	2' 44" 78
1985	—	—	Ploneis	29	2' 41" 12
1986	—	—	Ploneis	29	2' 47" 66

Ar voutelenn LA GERBE					
Année	Nom	Prénom	Ville	N° dépt.	Résultat
1982	Simon	Alain	Kernilis	29	6 m 40
1983	Le Bourg	Roger	Sizun	29	6 m 30
1984	Le Gravet	Yves	Caouennec	22	6 m 50
1985	Le Gravet	Yves	Caouennec	22	6 m 50
1986	Cariou	Raymond	Plogonnec	29	7 m 00

BIBLIOGRAPHIE

Bouet-Perrin: *Breiz-Izel ou la vie des Bretons de l'Armorique* (plusieurs rééditions récentes)

Lutte:

- Creston René Yves: *La lutte bretonne à Scaër* (Éditions B.A.S. 1957).
- Le Bris du Rest Erwan: *La lutte bretonne* (Musée de Bretagne 1976).
- Jaouen Guy et Jean Pierre, Le Joncour Paul: *La lutte bretonne des origines à nos jours* (Éditions Skol Uhel ar Vro, 1984).
- Jaouen Guy, Le Joncour Paul et Coll.: *Ar Gouren, La lutte bretonne, prises de base* (Éditions Skol Uhel ar Vro 1985).
- *Gouren Informations*, revue trimestrielle de la Fédération de Gouren, 30, avenue de la Gare, 29100 Douarnenez.

Boule:

Royant Patrice: *Boules bretonnes*. (éditions de l'Estran, 29100 Douarnenez)

Palet:

Carret Claude, *Les Jeux de palets*, (catalogue du Musée de Bretagne, 1983)
A. Deshayes, L. Cléach, P. Rhun, *La galoche bigoudène* (éditions Skol Vreizh, Morlaix 1983)

Jeux athlétiques et divers:

Tymen Erwan: *Sports et jeux traditionnels*. (Ar Soner, 1951)
F.A.L.S.A.B. (1928-1978) brochure éditée en 1978.
Guillou Anne: *Les Jeux bretons, mise en scène du corps chez les ruraux*. (Ethnologie française, Paris 1985).
Péru Fañch: *Les Jeux de pardons en Bretagne* (Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest) 1985, tome 92.
Péru Fañch: *Le Lever de la perche en Trégor* (Ar Men, n° 6, Douarnenez 1986)
Cadiou Georges: *Aux origines du sport en Bretagne* (Dalc'homp Soñj n° 16 Lorient 1986).
Le Bihan J.-P. - Moëlo Serge: *Kergohann hag ar Vellad* (Éditions Dastum, 1986).
Boucher P.: *Les poids et haltères et exercices de force* (1920).

QUELQUES OUVRAGES

(romans, nouvelles, souvenirs, essais)
où sont évoqués nos jeux traditionnels.

- Berthou Erwan: *En Bro Dreger a-dreuz parkoù* (Mouladurioù Hor Yezh 1985).
- Brekilien Yann: *La Vie quotidienne des paysans en Bretagne au XIX^e siècle* (Hachette 1966).
- Drezen Youenn: *Skol-louarn Veig Trebern* (Al Liamm, 1973).
- Gow (Ar) Yeun: *E skeud tour bras Sant Jermen* (Al Liamm, 1978).
- Hélias P. J.: *Le Cheval d'orgueil*. (Plon, 1975).
- Paotr Jeg: *Endro da Fantan Sant Jeg*. (Brud nevez-n° 91, 1986).
- Péru Fañch: *Ur c'huzhiad avaloù dous-trenk* (Skol Vreizh, 1985).
- Seité Visant; *Ar marh reiz*. (Emgleo Breiz, 1985).
- Treger Fañch: *Glizh-Arc'hant*. (Le Peuple Breton n° 274 à 276, 1986).

Quelques publications de l'Institut culturel de Bretagne

EN CO-ÉDITION AVEC LE CERCLE D'OR

Le Dictionnaire des Écrivains d'aujourd'hui en Bretagne. Par Jacques Gohier, mai 1984, 316 pages, prix: 215 F

DANS LA COLLECTION «HISTOIRE DE BRETAGNE»

Les Biens de la Couronne dans la Sénéchaussée de Brest et Saint-Renan d'après le rentier de 1544. Par Jean Kerhervé, Anne-Françoise Pérès et Bernard Tanguy, mai 1984, 350 pages, prix: 150 F.

DANS LA COLLECTION DES «CAHIERS DE L'INSTITUT CULTUREL DE BRETAGNE»

Histoire du théâtre populaire breton (XV^e-XIX^e). Par Gwennolé Le Menn, décembre 1983, 88 pages, prix: 45 F. En co-édition avec Skol et Dastum.

Rencontre de cultures et pathologie mentale en Bretagne. Études d'ethnopsychiatrie. Décembre 1982, 116 pages, prix: 75 F.

La Lutte bretonne des origines à nos jours. Par Paul Le Joncour, Guy et Jean-Pierre Jaouen, septembre 1984, 32 pages, prix: 25 F.

Gouren. Breton and Celtic wrestling. Par Guy Jaouen et Henri Beon, juin 1985, 80 pages, prix: 45 F.

Ar Gouren. La lutte bretonne. Prises de base. Par Guy Jaouen et coll., juillet 1985, 84 pages, prix: 45 F.

La Galice. Janvier 1986, 144 pages, prix: 75 F.

L'Écosse. Ouvrage collectif sous la direction de Bernard Sellin, janvier 1986, 150 pages, prix: 85 F.

DANS LA COLLECTION «ANTHROPOLOGIE MÉDICALE»

Permanence de la langue bretonne. De la linguistique à la psychanalyse. Ouvrage collectif, janvier 1986, 150 pages, prix: 48 F.

L'Enfant breton et ses images parentales. Études ethno-psychologiques. Ouvrage collectif, février 1987, 176 pages, prix: 48 F.

HORS COLLECTION

L'Album. Panorama de l'audiovisuel en Bretagne. Par André Collet et Mathilde Valverde, mars 1985, 296 pages, prix: 98 F.

Bibliographie bretonne 1983-1984. Décembre 1986, prix: 120 F.

Œuvres de Pierre Le Goff. Obérenneu Pier ar Go. Sous la direction de Jorj Belz, janvier 1986, 312 pages, prix: 95 F.

La catalogue complet des publications de l'Institut Culturel de Bretagne peut être demandé à son secrétariat: B.P. 66 A, 35031 Rennes Cédex.



*Sur le porche de l'église de la Martyre (XVI^e siècle).
Une scène en haut-relief représente un ange annonçant
Noël aux bergers dont l'un joue au « bazhig-kamm ».*

CAHIER DE L'INSTITUT CULTUREL DE BRETAGNE N° 8

ISBN 2-86822-013-4

PRIX : 50,00 F