

LES JEUX D'ADRESSE

Ou comment jouer avec des boules

INTRODUCTION : Éléments de définition du jeu d'adresse

Dès sa naissance, l'enfant développe grâce aux jeux et aux jouets des capacités physiques et/ou intellectuelles. Toutefois, il ne témoigne de l'intérêt pour les jeux d'adresse que plus tardivement.

En effet, les jeux d'adresse répondent à la recommandation latine "Mens sana in corpore sano". Ils exigent coordination du geste et du mouvement, rapidité d'observation. Ils impliquent force et/ou habileté. Ils sont jeux d'initiation et de formation du corps et de l'esprit.

L'objectif d'un jeu d'adresse est généralement de placer un objet à un endroit donné, la plupart du temps par lancer. Toutefois, la forme des lancers varie, déterminant ainsi différents types de jeux d'adresse. On distingue le lancer dans l'espace (qui concerne les jeux avec cibles comme les fléchettes, le bilboquet...) du lancer sur plan (jeux de billes, de croquet, de quilles...) ; par ailleurs, la forme de l'objet de lancement varie (boule, palet, flèche...).

D'autres jeux d'adresse impliquent un tournoiement ; c'est le cas de la toupie. D'autres encore animent l'espace, comme le cerceau, la corde à sauter...

Les jeux d'adresse qui nous intéressent aujourd'hui sont ceux qui se jouent avec une boule, de taille variable, qui, après lancer, parvient au sol. Toutefois, lors du lancer, le joueur peut, comme dans le jeu de boules, envoyer son projectile dans l'espace, ou le faire rouler au sol, comme dans les jeux de quilles, de croquet ou de billes.

Au travers de ce dossier, nous retracerons donc l'histoire de ces jeux de boules se pratiquant généralement en plein air ; nous nous interrogerons sur leur intérêt pour l'enfant ; enfin, par présentation de quelques fabricants de ces jeux traditionnels, nous étudierons leur place sur le marché actuel.

LES BILLES

LE JEU DE BILLES A TRAVERS L'HISTOIRE

Malgré une iconographie et une littérature abondante sur le thème du jeu de billes, l'origine de celui-ci est incertaine. Certains affirment qu'on aurait retrouvé des billes dans des tombes égyptiennes du début du 3e millénaire avant J.-C. Les Égyptiens seraient-ils les premiers joueurs de billes ?

Quoi qu'il en soit, le jeu apparaît dès l'Antiquité. Les Grecs le connaissent sous le nom de *troppa* (bille) ; ils y jouent avec des osselets, des châtaignes, des olives, des glands. Le but du jeu est de lancer sa *troppa* en direction d'un petit trou et d'en faire entrer le plus grand nombre.

Les Romains, quant à eux, jouent à l'*orca* avec des noix et des noisettes. Ovide, dans son poème Le Noyer, décrit le jeu : "on place à quelques distance un vase (*orca*) dans lequel doit tomber une noix que la main sait y lancer habilement". Le jeu est si populaire que les noix et noisettes deviennent le symbole de l'enfance.

Au Moyen-âge, il est peu fait référence au jeu de billes. Mais il est difficile d'imaginer qu'il ait disparu.

Entre le Moyen-âge et la Renaissance, la bille, qui était jusqu'alors un objet écologique, devient un objet artisanal. Certains maîtres verriers vénitiens auraient en effet produit des billes au 14e siècle. En bois ou métal, de forme grossièrement sphérique, elles sont alors appelées *gobilles*.

Toutefois, malgré cette évolution progressive de la bille, ce n'est qu'au 15e siècle que les jeux s'organisent et que les règles se mettent en place, de façon orale.

Le 18e siècle, siècle des Lumières et des Encyclopédistes, voit se développer un intérêt croissant pour les jeux et les jouets, ainsi qu'une nouvelle conception de l'éducation avec Rousseau. On assiste également aux balbutiements de la Révolution industrielle. Consécutivement à ces mutations, les billes s'arrondissent parfaitement. Les matériaux de fabrication, quant à eux, se multiplient ; tout d'abord en terre, la bille peut également être de verre, de pierre, d'agate, de marbre.

DE LA DIVERSITE DES JEUX DE BILLES

Les règles du jeu de billes sont aussi infinies que les matériaux. Voici quelques-uns des jeux les plus classiques.

- La **bloquette** consiste à mettre en un coup dans un trou (la *bloquette*) l'intégralité de sa mise, soit un nombre déterminé de billes. Si le joueur y parvient, il gagne, de la part de son adversaire, l'équivalent de sa mise ; s'il en insère un nombre pair, son adversaire lui donne l'équivalent des billes tombées dans la *bloquette* ; sinon, le joueur donne à son adversaire l'intégralité de sa propre mise.

- Dans le **pot**, on dispose de billes, d'un trou et d'un but. Il s'agit, depuis le but, de mettre sa bille dans le trou. Chaque bille allant dans le trou ou touchant une bille adversaire permet de gagner 10 points. Le jeu se joue en 110 points.

- Lorsqu'un joueur dispose trois billes au sol en triangle, avec une quatrième bille sur le dessus, ceci constitue une **pyramide**. Un cercle délimite le jeu autour de celle-ci. Lorsqu'un adversaire touche et fait tomber hors du cercle l'une des billes de la pyramide, il gagne celle-ci. S'il ne touche rien, celui qui a construit la pyramide gagne la bille lancée.

- Jouer au **serpent** consiste à faire suivre à sa bille le tracé du corps du serpent. Le premier à atteindre la tête du serpent, caractérisée par un trou, gagne la partie.

- A la **tapette**, on lance sa bille contre un mur. Toutes les billes touchées lors du retour sont acquises.

- Le **tirer** est le jeu le plus simple et élémentaire, pratiqué par tous les enfants aujourd'hui. Il s'agit de viser et toucher la bille de l'adversaire afin de la gagner.

- Pour jouer aux **villes**, on trace un carré sur le sol. 4 trous sont percés aux 4 coins du carré ; d'autres le sont au milieu de chaque côté du carré ; chacun d'eux représente une ville ; enfin, un trou au centre du carré représente la capitale. Le but est de s'emparer de toutes les villes le premier. Une ville est gagnée lorsqu'une bille y est entrée. Il est recommandé d'empêcher les adversaires de s'approcher de nos villes en visant leurs billes.



Tous ces jeux se jouent de la même façon : la bille est calée dans la phalange du pouce, et maintenue par l'extrémité de l'index. Lorsque le pouce se détend, la bille est projetée au loin.

Le jeu de billes est donc un jeu d'adresse très populaire, pratiqué par de nombreuses générations d'enfants issus de tous milieux. Malgré quelques disparitions momentanées, ce jeu finit toujours par revenir dans les cours de récréation.

LES JEUX DE BOULES

LES BOULES DANS L'HISTOIRE

Le jeu de boules est connu dès l'Antiquité. Les Grecs en font un jeu de force selon lequel il faut lancer ses boules le plus loin possible, mais également un exercice de détente et d'hygiène du corps et de l'esprit. Les Romains y introduisent un objectif supplémentaire : viser et atteindre un but.

En France, le **jeu des grosses boules** est pratiqué dès le Moyen-âge selon le modèle romain. Malgré les interdictions de Charles V en 1369 de pratiquer ce jeu (les souverains préfèrent que leurs sujets s'entraînent à des exercices plus utiles tels que le tir à l'arc), le succès est croissant. De grands terrains vagues aux abords des villes sont réservés à la pratique du jeu de boules. Les Grands y jouent dans leur château, tel Louis II. Par la suite, le jeu se répand en Angleterre, où il est pratiqué sur des *bowling green*.

Le *jeu des grosses boules* se pratique sur un terrain plat et uni, d'une longueur de 25 à 30 mètres. A chaque extrémité est creusé un petit fossé transversal : le *noyon*. Un piquet planté au centre du terrain, à un mètre de chaque fossé, sert de but.

Depuis une ligne de tir, chaque joueur lance l'une des 2 boules dont il dispose. Le but est de s'approcher le plus près possible du *noyon*, sans ne jamais y tomber. Le joueur qui y parvient gagne 1 point. Le nombre de points à atteindre pour gagner la partie est à déterminer au départ. Une astuce afin de s'assurer plus facilement la victoire consiste à empêcher ses adversaires de s'approcher du *noyon* en délogeant leurs boules.

Aujourd'hui, il existe une version moderne du *jeu des grosses boules* : le **jeu du cochonnet**. Il s'agit alors de s'approcher le plus près possible d'un cochonnet, lancé préalablement par le premier joueur.

DE LA LYONNAISE A LA PETANQUE

Il existe également des variantes régionales du *jeu du cochonnet*, dont voici les 2 principales.

La **lyonnaise** est un jeu d'équipe né à Lyon et dans ses environs. La boule la plus proche du cochonnet permet à l'équipe de marquer un point ; le jeu se joue en 11, 13 ou 15 points. Les amateurs de la *lyonnaise* jouent à leur convenance. Toutefois, il existe une réglementation stricte, qui concerne la taille du terrain, le marquage au sol, la matière des boules. La *Ligue Nationale des Fédérations Boulistes* a par ailleurs mis en place un règlement technique officiel du jeu.

Le jeu de boules le plus populaire reste cependant la **pétanque**. Née dans le Midi de la France vers 1910, elle hérite des traditions d'ancêtres vieux de plusieurs siècles qui tentaient, à l'aide de pierres, de s'approcher d'une pierre de taille inférieure. Pratiquée dans l'ensemble de la France, en Espagne, en Italie, à San Francisco, la *pétanque* a acquis ses lettres de noblesse grâce à M. Pagnol, J. Cocteau, M. Aymé, J. Paulhan... En 1945, face à ce succès, une *Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal* a été créée à Marseille.

Aujourd'hui, ce jeu, qui peut se pratiquer individuellement ou par équipes (*doublette* ou *triplette*), s'adresse aux femmes comme aux hommes, aux enfants comme aux adultes. Il se joue sur un terrain spécial, le boulo-drome, mais également sur la route, à la plage, dans le jardin... Par ailleurs, les fabricants de boules utilisent des matériaux très divers lors de la fabrication. Ainsi, alors que les boules métalliques sont utilisées lors de championnats ou de parties entre adultes amateurs, les enfants peuvent s'initier avec des boules plus légères, en bois.

Jeu de boules, Monneret, vers 1960, Lons-le-Saunier (Jura)



© Musée du Jouet - Moirans

En 2001 comme "au temps des pierres", chez les professionnels comme chez les enfants, le but d'une partie de *pétanque* est d'envoyer sa boule le plus près possible du cochonnet afin de marquer des points. Chaque équipe dispose de 6 boules et d'un cochonnet (appelé selon les régions petit, pitchoum, ministre, leu, peintre, bouchon, gari), lancés depuis un cercle (ou un triangle, ou une ligne) dessiné sur le sol et dans lequel on se place pieds joints pour le lancer. La partie se joue en 13 points.

LE JEU DE CROQUET

DE LA CROSSE...

Le jeu de croquet est une adaptation de la ***crosse***, l'un des plus anciens jeux français, très en vogue au Moyen-âge. Le principe de la *crosse* est de lancer une balle avec un bâton recourbé à une extrémité (*crosse*), de façon à ce que la balle vole et rebondisse. Elle doit ensuite parvenir jusqu'au cercle dessiné sur le sol à l'extrémité du terrain. Le joueur marque alors un but. Ce jeu est pratiqué dans les couvents et les séminaires. Toutefois il ne survit pas à ses dérivés, dont le premier est le *mail*.

Le ***mail*** est un jeu peu violent convenant à tous les âges et à toutes les personnes, même les plus faibles. De nombreux emplacements sont réservés à la pratique de ce jeu. Ainsi, jusqu'en 1633, à Paris, près des anciens remparts entre les faubourgs Saint-Honoré et Montmartre, sont aménagés 6000m² de promenade à l'intention des joueurs. Au début du 17^e siècle, Henri IV est un joueur acharné du *mail* ; de nouveaux terrains voient le jour, à Saint-Germain, Fontainebleau...

On joue au *mail* individuellement ou en équipe, dans les allées d'un grand parc ou sur les chemins. Équipé d'un mail et d'une boule, chaque participant pousse cette dernière le plus loin possible à l'aide de son mail, mais sans sortir des limites fixées, sous peine de "noyer" sa boule et ainsi de perdre 3 points. Les joueurs perdent également 1 point chaque fois qu'ils ne lancent pas leur boule aussi loin que le joueur précédent. Le vainqueur est celui qui parvient au but fixé le premier, et qui dispose du plus petit nombre de points.

AU CROQUET

Dans la 2^e moitié du 19^e siècle, les Anglais s'inspirent de ces jeux français afin de créer le ***croquet***. A la différence des précédents, celui-ci est praticable par les femmes et les jeunes filles. Les joueurs se multiplient sur les pelouses, et les clubs fleurissent : il devient alors divertissement de société. Pourtant, malgré cet engouement, le *croquet* décline vite en Angleterre. Il retrouve alors une seconde jeunesse ... en France.

A l'origine, le jeu de *croquet* se composait de 8 maillets, 8 boules, 8 marques, 2 piquets-buts, 8 arceaux ordinaires, 2 arceaux soudés en croix au centre desquels on pendait une cloche. Aujourd'hui, seuls les boules, les maillets et les arceaux ont subsisté.



© Musée du Jouet - Moirans

Le *croquet* se joue de préférence de 3 à 7 joueurs, sur un terrain plat et lisse d'environ 20 mètres sur 15. Les arceaux sont disposés tous les 3 mètres. Le principe du jeu est alors de faire franchir à sa boule, que l'on pousse à l'aide du maillet, le plus d'arceaux possibles, dans l'ordre. Le premier à terminer le parcours, défini au préalable, gagne la partie.

Jeu de croquet, vers 1950, Jura

Ce jeu de jardin est encore aujourd'hui particulièrement apprécié et est pratiqué à l'occasion de nombreux après-midi de détente.

LES JEUX DE QUILLES

LES JEUX DE QUILLES DANS L'ANTIQUITE

Les premiers joueurs de quilles sont présents dès l'Antiquité, en Égypte. Selon les découvertes réalisées dans des tombes, les Égyptiens auraient joué avec de petits objets en albâtre, en forme de vases, des billes en porphyre blanc et des cubes en marbre blanc veiné.

D'autres documents témoignent de l'utilisation de longs piquets pointus ou de couteaux qu'il fallait planter au sol.

Quel que soit la forme de la "quille", le but du jeu était de la planter dans le sol le plus loin possible. Les adversaires tentaient ensuite de la déterrer à l'aide d'un bâton, qu'ils devaient planter à la place.

Les Grecs et les Celtes pratiquaient eux aussi ce jeu de piquets qui prend le nom de *cyndalismos* en Grèce.

Les 108 prétendants de Pénélope pratiquent devant le Palais d'Ulysse un jeu de quilles particulier. Chacun dispose d'une quille. Les 108 quilles du jeu sont alors disposées en 2 rangées de 54 ; au centre est Pénélope, que les prétendants doivent "abattre" sans toucher les autres quilles.

DU MOYEN-ÂGE AU 3e MILLÉNAIRE

Pratiqué dès le 4e siècle dans les monastères allemands, le jeu de quilles arrive en France au 12e siècle, sous le nom de *quilles au bâton*, ou *piquarome* (car il fallait envoyer les quilles à Rome, c'est-à-dire très loin). Son succès est tel que les autorités royales l'interdisent. Il détournerait en effet les bon bourgeois de Paris de leurs occupations laborieuses, et inciterait les citoyens à délaisser les armes.

Toutefois, ces interdictions n'entravent en rien son évolution. A partir du 14e siècle, le bâton est remplacé par une boule et les piquets par des pièces de bois tenant debout. Ce jeu transformé doit ses lettres de noblesse au Gargantua de Rabelais, à Mozart, qui le met en musique dans son "Trio pour des quilles", à Louis XVI qui le pratique... Au 18e siècle, toutes les classes de la société jouent aux quilles, dans tous les pays, en Finlande comme en France.

Entre les deux guerres, la mécanisation touche le jeu de quilles : le relevage devient automatique, qui préfigure le futur jeu de bowling. Le jeu connaît alors une période de déclin, bien heureusement passagère. Aujourd'hui, cette indifférence n'est plus ; des fédérations ont été créées, qui organisent régulièrement des concours de jeux de quilles ; et dans la plupart des régions, ce jeu est populaire : il se pratique entre amis, dans la cour de l'école, sur la plage ou à la fête foraine, sous la forme du chamboulou.

DE LA DIVERSITÉ DU JEU DE QUILLES

Le jeu de quilles, d'une pérennité étonnante, connaît des variantes.

Le plus répandu : le **jeu de quilles ordinaires** se compose de 9 quilles et d'une ou 2 boules. Il se joue sur un terrain plat et uni. Les joueurs doivent abattre, au moyen d'1 ou 2 boules, le maximum des 9 quilles disposées sur 3 rangées parallèles. 2 systèmes de comptage des points existent : dans le premier cas, le nombre de boules nécessaires à la chute de toutes les quilles correspond au nombre de points marqués (le gagnant est celui qui a le moins de points) ; dans l'autre cas, un point est marqué chaque fois qu'une boule est déquillée (le gagnant est celui qui comptabilise le plus de points).



© Musée du Jouet - Moirans

Dans la vallée de la Garonne et autour de Bordeaux, on pratique les **grandes quilles**. 8 quilles sont disposées en carré. Une plus grande se trouve au centre. A l'aide d'une grosse boule percée de 2 trous facilitant la prise en main lors du lancer (on y place les doigts), les joueurs tentent de faire tomber la quille centrale, qui rapporte 9 points, alors que la chute des autres quilles n'en apporte qu'un.

Dans le Midi de la France, et plus particulièrement dans le département de l'Hérault, on pratique un jeu de lancer et d'argent : le **jeu à 6 quilles**. Les 6 quilles sont placées l'une derrière l'autre, sur une rangée. Le but est d'abattre, au moyen de 3 projectiles appelés *virles*, 5 des 6 quilles du jeu. Des paris sont lancés avant le début du jeu. Le joueur qui fait tomber de 1 à 4 quilles, ou l'intégralité du jeu perd sa mise.

Enfin, lors de la **quille à la poule**, les joueurs déposent un enjeu. La somme des enjeux constituent la *poule*. Celui qui abat le plus de quilles avec une seule boule gagne cette *poule*.

Ces jeux ont permis à des générations d'enfants de passer d'agréables après-midi entre amis. Ils poursuivent cette carrière aujourd'hui. Il est alors important de s'intéresser à leur intérêt dans le développement de l'enfant.

LES JEUX D'ADRESSE DANS LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

COMPETITION OU AGON

Selon Roger CAILLOIS (*Jeux et Sports*), les jeux et jouets sont divisés en 4 catégories, selon les compétences auxquelles ils font référence. On distingue ainsi la Compétition, ou *Agon*, la Chance, ou *Alea*, le Simulacre, ou *Mimicry*, le Vertige, ou *Ilinx*.

Le jeu est dit de **compétition** lorsqu'il est "un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les protagonistes s'affrontent dans des conditions idéales. La rivalité porte sur une ou plusieurs qualités : rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité, s'exerçant dans des limites définies et sans secours extérieur, de façon à ce que le vainqueur apparaisse comme le meilleur dans une certaine catégorie d'exploits." Parmi les jeux d'adresse, on retrouve les jeux de billes, de croquet, de boules et de quilles, dont le but est dans chacun des cas d'envoyer un objet le plus près possible d'un but.

D'un point de vue psychologique, le jeu de compétition est un délassément qui permet de se libérer d'une énergie accumulée et superflue. Le joueur est motivé par un désir de vaincre et de se montrer supérieur, et par un intérêt profond pour l'effort physique.

Les garçons seraient alors les principales cibles des jeux d'adresse. En effet, l'enquête "Genetic Studies of Genius" réalisée par le psychologue américain Lewis Madison TERMAN révèle l'intérêt particulier des garçons pour les jeux impliquant vigueur et action, dextérité et adresse musculaire, compétition, organisation. Par ailleurs, à travers cette enquête, Terman a cherché à connaître le degré de masculinité des jeux. Il apparaît que les billes sont typiquement un jeu de garçons, alors que les jeux de boules et de croquet sont autant appréciés des filles que des garçons.

En outre, le jeu de compétition se caractérise par son résultat, qui ne peut être contesté. En effet, les règles définies au préalable permettent d'éviter toute injustice : le vainqueur est non pas un tricheur mais le meilleur.

LE JEU D'ADRESSE, AGENT DE SOCIALISATION

Toutefois, cette supériorité ne doit pas susciter l'indifférence du vainqueur à l'égard du vaincu. La défaite est blessante, mais le dédain d'un adversaire qui ne se donne aucun mal pour vous battre est plus humiliant encore. Le combat ludique doit au contraire encourager la naissance d'une **communauté** : les joueurs vivent ensemble cette aventure, quel qu'en soit le résultat. En effet, un jeu à 2 représente un groupe fermé, un couple, alors qu'à partir de 3 joueurs on forme une société. En jouant au croquet, aux billes, aux boules ou aux quilles, l'enfant montre ainsi son intérêt pour une forme de société et de sociabilité et non seulement pour un type de jeux et d'activité intellectuelle.

L'intérêt pour le groupe se développe rapidement chez l'enfant. Dès l'école primaire, des groupes se forment, qui se consolident puis arrivent à leur paroxysme vers 10-12 ans. Ils sont déjà organisés, hiérarchisés, avec des meneurs et des lieutenants. Le culte de la règle et de la hiérarchie, de même qu'une tradition propre aux membres du groupe y règnent en maître.

Au travers de ces jeux d'adresse, les enfants découvrent les **règles** qui régissent la vie adulte. Parallèlement, ils acquièrent au sein du groupe des notions de propriété, de relation, de respect d'autrui ; ils découvrent les rapports qui sous-tendent la vie en groupe : le don, le prêt... C'est ainsi une façon de se socialiser, d'intégrer certaines des notions de la vie adulte.

A FORCE DE PERSÉVÉRANCE...

Par ailleurs, dans le jeu de compétition, l'enfant se familiarise avec la persévérance. En effet, la défaite ne doit pas être considérée comme un échec total et définitif. Une revanche doit lui succéder, qui permettra peut-être la victoire, ou tout au moins de **progresser**. Afin de progresser plus rapidement, il convient de fonder sa confiance non sur ce que l'on **est** à un moment donné mais sur ce que l'on **espère devenir**. Puis, par répétition du geste, on tente d'acquérir la maîtrise du lancer qui, malgré la part de hasard et de chance présent dans les jeux d'adresse, est importante.

La répétition du lancer d'un objet permet également à l'enfant d'acquérir des **notions de physique**. En effet, à 5 ans, l'enfant pense que la boule "sait où elle va puisqu'elle roule toute seule". A 6 ans, il estime qu'elle est animée et dotée de volonté : "quand les cailloux roulent, ils sont vivants, quand ils sont tranquilles, ils ne sont pas vivants" (La représentation du monde chez l'enfant / J. PIAGET).

Après de longs efforts et des heures d'observation, l'enfant comprend que le mouvement est un déplacement, lié aux propriétés physiques des choses. Philippe GRAND, dans son ouvrage Jeux de notre enfance, jeux de nos enfants ne définit-il pas ainsi le jeu de lancer ! "On ne se contente pas généralement de donner un mouvement à un projectile pour qu'il effectue un parcours dans l'espace, on essaie encore de viser juste et de maîtriser sa trajectoire. Ces jeux donnent ainsi l'occasion de se familiariser avec le mouvement d'un objet. On y apprend et on y expérimente de manière empirique les lois élémentaires de la physique et de la mécanique."

Les jeux d'adresse favorisent par là le développement intellectuel.

LA PERFECTION DE LA MOTRICITÉ

En outre, ils contribuent au développement physique de l'enfant. Ils interviennent plus particulièrement au niveau de la motricité.

Les jeux de quilles, boules et croquet favorisent la **motricité globale**, c'est-à-dire l'organisation générale des mouvements. L'ensemble, ou tout au moins une grande partie du corps est mobilisée au cours de ces jeux. Plus précisément, l'enfant apprend de manière significative à coordonner ses mouvements et acquiert de façon active la maîtrise de l'équilibre. Toutefois, selon l'âge, les jeux sont plus ou moins adaptés. Ainsi, si les quilles sont favorables aux enfants de 3 à 10 ans, les boules s'adressent davantage aux 6-13 ans. Le croquet concerne une tranche d'âge supérieure puisqu'il intervient sur le développement des enfants de plus de 9 ans. Quant à la pétanque, elle s'adresse aux enfants à partir de 12 ans.

Le jeu de billes correspond à un autre type de développement moteur : celui de la **motricité fine**. Il s'agit de l'acquisition de la précision du geste par le mouvement des mains. En effet, le lancement d'une bille s'effectue non pas avec le bras comme dans les jeux précédents mais avec les doigts. La bille est calée dans la phalange du pouce, et maintenue par l'extrémité de l'index. Lorsque le pouce se détend, la bille est projetée au loin. Dans ce jeu, l'habileté personnelle est ainsi mise à l'épreuve et elle est acquise par persévérance.

Les jeux d'adresse apparaissent comme un facteur non négligeable dans le développement de l'enfant. Il est alors de notre ressort d'encourager nos enfants à les pratiquer, d'autant que les fabricants ne manquent pas d'originalité dans ce domaine.

LES JEUX D'ADRESSE TRADITIONNELS EN 2001

LE MARCHÉ DES JEUX D'ADRESSE

Le jeu d'adresse ne fait malheureusement pas l'objet, individuellement, d'études de marché. Inclus dans la catégorie des jeux de sport et de plein air, nous ne pouvons mesurer son importance concrète auprès du public. Toutefois, nous pouvons imaginer qu'il occupe une large place dans les esprits.

En 1999, en France, la production de jeux et jouets s'est élevée à 5,196 milliards de francs. Les "jouets sportifs et jeux de plein air" représentent 9% du secteur, soit 467,64 millions de francs. Cette catégorie se place en 2^e position, derrière les jeux d'imitation.

Le bilan économique de l'année 2000, dans le secteur du jouet, confirme cet attrait du jouet de plein air. En effet, il représente la plus forte hausse, avec une évolution de +17,9% par rapport à 1999. Malgré une croissance constante sur l'ensemble de l'année, c'est en septembre que les jeux de plein air affichent le mieux leur dynamisme.

Conscients de l'intérêt que les consommateurs accordent à leur jardin et aux activités qu'ils souhaitent y pratiquer, les fabricants élaborent des produits de qualité et au design novateur. En voici quelques exemples.

DES FABRICANTS ET DES JEUX

(Attention ! Les fabricants, pour la plupart, ne pratiquent pas de vente directe de leurs produits aux particuliers. Renseignez-vous auprès d'eux afin de connaître leurs points de vente.)

GROUPE BERCHET, 31, cours de Verdun, BP 2002, 01012 OYONNAX.

Tél. 04 74 73 15 00 - Fax 04 74 73 15 99

Internet : www.groupe-berchet.com

Le Groupe Berchet est l'un des principaux fabricants français de jeux et jouets. Implantés dans l'Arc Jurassien, il regroupe 5 sociétés françaises : Berchet, Charton, Clairbois, Favre, et l'italien Toys Toys. La politique du groupe est de "perpétuer les jouets traditionnels, inventer les futures modes, utiliser les techniques du troisième millénaire... le groupe Berchet est bien décidé à demeurer la référence dans le secteur du jouet en innovant dans le respect de la tradition et de sa vocation".

Les produits de la gamme "Espace et activités" entrent bien dans ce créneau, avec ses jeux de croquet, de boules, de quilles, ou encore ses jeux de petits chevaux géants. Favre donne ainsi à chacun, petits et grands, les moyens de se réunir dans le jardin, et de jouer ensemble dans la bonne humeur.

Le jeu de boules (référence 5/450201) se présente sous forme d'un coffret, avec une poignée facilitant le transport. Il se compose de 8 boules en bois à moitié peintes (jaune, rouge, vert, bleu) et 2 cochonnets.

Prix indicatif public : 129 francs.



© Berchet - Oyonnax



© Berchet - Oyonnax

Le jeu de quilles (référence 5/450400) est produit dans le respect de la tradition. 7 quilles en bois naturel laqué sont réunies dans un carton autour d'une boule centrale laquée rouge.

Prix indicatif public : 179 francs.

Le jeu de croquet (référence 430209) est présenté sur un chariot en métal à roulettes. L'enfant peut l'emporter facilement dans ses voyages, de façon à exercer son adresse le plus souvent possible. Le jeu, en bois, se compose de 6 boules de couleurs, de 6 maillets, de 6 arceaux et de 2 piquets rubanés.

Prix indicatif public : 149 francs.



© Berchet - Oyonnax

VILAC sa, BP 10, 2, rue René Dalloz, 39260 MOIRANS-EN-MONTAGNE.
Tél. 03 84 42 00 58 - Fax 03 84 42 30 28
Internet : www.vilac.com - E-Mail vilac@wanadoo.fr

En 2001, la société jurassienne de jouets en bois fête son 90ème anniversaire. Malgré ces années passées, les jouets *Vilac* sont toujours aussi novateurs et attrayants. Colorés et ludiques, ils attirent aussi bien les enfants que les parents nostalgiques de leur enfance perdue. Les jouets traditionnels de plein air ont une bonne place dans le catalogue et, comme le reste de la gamme, font preuve d'une constante originalité.



© Vilac - Moirans-en-Montagne

Ainsi, la société *Vilac* conçoit des jeux de croquet similaires à ceux des origines dans le mode d'utilisation, mais très originaux de par leur style. Le relookage de ces jeux passe en effet par une transformation des arceaux en animaux ! Par exemple, le "croquet animaux sauvages" (référence 4067) est composé de 2 maillets, 1 boule et 6 animaux. Il ne reste plus qu'aux enfants de plus de 2 ans de s'exercer afin que la boule parvienne à se faufiler entre les pattes du cheval, d'un des chats, d'un des chiens ou de la grenouille.

Prix indicatif public : 240 francs.

Autre tradition et autre règle, le jeu de quilles est traditionnellement créé dans les tourneries jurassiennes. Depuis le début du 20e siècle, les jurassiens allient le camion de pompiers au jeu de quilles. Perpétuant ainsi la tradition, *Vilac* vous propose ce jeu de "Quilles pompiers en camion" (référence 4024). Avec ce jeu composé d'un camion de pompier et de 7 quilles figurines, l'enfant dès 3 ans pourra tout autant affiner son lancer que s'imaginer maître du feu.

Prix indicatif public : 275 francs.



© Vilac - Moirans-en-Montagne

L'ARBRE A JOUER, Vouglans, BP 29, 39260 MOIRANS-EN-MONTAGNE.
Tél. 03 84 41 57 41 - Fax 03 84 42 33 13

La société Lorge, fondée en 1880, distribue ses jouets sous la marque *l'Arbre à Jouer*. La gamme, en bois, se compose de nombreux thèmes, allant du jouet premier âge aux objets de décoration, en passant par les jeux de société, les jouets d'imitation et bien sûr les jeux et jouets de plein air. Parmi ces derniers, on distingue les jeux de plage, le gros mobilier (maison et salon de jardin), les jeux de jonglage. Toutefois, ce sont les jeux d'adresse qui nous intéressent aujourd'hui.



© L'Arbre à Jouer - Moirans-en-Montagne

La société propose aux enfants un sac champêtre (référence 130815) se composant d'un jeu de 7 quilles, d'un jeu de 6 boules avec cochonnet et d'une corde à sauter. L'originalité de ce produit vient du fait que les quilles représentent des marins et les boules des visages. Son intérêt est de permettre aux enfants d'exercer leur adresse de même que leur endurance.

Prix indicatif public : 180 francs.

**JORELLE sarl, Rue de la Vierge, ZA, 27660 BEZU-SAINT-ELOI.
Tel. 02.32.55.07.67. Fax 02.32.55.49.69.**

Depuis 1864, la société *Jorelle* est spécialisée dans le jeu traditionnel en bois. Implantée en Haute-Normandie, elle est la dernière société de ce type dans la région.

L'un des jeux d'adresse traditionnels le plus représentatif de la famille *Jorelle* est le jeu de croquet, dont il existe de nombreuses variantes. Qu'ils soient présentés en coffret en bois teinté, sous un cadre ou sur un chariot, les maillets et les boules *Jorelle* sont systématiquement en bois verni et rubané, selon la tradition de la tournerie. Les arceaux sont quant à eux en métal. Le jeu de croquet ci-contre (référence 4695) est composé de manière à ce que 6 personnes puissent jouer ensemble. Par ailleurs, son chariot à roulettes en métal peint permet de l'emporter aisément jusqu'au terrain de jeu.

Prix indicatif public : 1300 à 1800 francs.



© Jorelle – Bezu-St-Eloi



© Jorelle – Bezu-St-Eloi

La société *Jorelle* produit également des jeux de quilles. Tournées en bois naturel, puis vernies, les 9 quilles mesurent de 31 (référence 1030) à 50 cm (référence 1050). Elles sont accompagnées d'une ou 2 boules selon le jeu. Avec elles, les inconditionnels du jouet de bois et de la tradition pourront revivre les parties de plaisir de nos ancêtres.

Prix indicatif public : de 300 à 1500 francs.

**AU SYCOMORE, Rue du Petit Faubourg, BP 23, 26230 GRIGNAN.
Tél : 04.75.46.92.93. Fax : 04.75.46.92.89**

Internet : www.ausycomore.com - E-mail : ausycom@club-internet.fr

La société *Au Sycomore* choisit ou fait fabriquer des jouets dans différents pays d'Europe puis les distribue sur toute la France. Elle représente de façon exclusive différents fabricants ou marques français. Parmi ces dernières, nous retrouvons *Billes et Traditions*.

Créée en 1876 dans la Drôme par Alexandre Barral, la société familiale commença par fabriquer des billes en pierre, avant de se lancer vers 1930 dans la production de billes en terre. Face à la concurrence des billes en verre d'origine asiatique ou américaine, les Barral sont contraints à fermer l'usine en 1984. De 1985 à 1998, la bille n'est présente dans la région que par l'intermédiaire du musée qui lui est dédié. Pourtant, en 1998, ému par ce musée, Monsieur Desbois relance la production de billes en terre. La société *Billes et Traditions*, dernière usine de production de billes en terre, permet enfin de renouer avec la tradition.

Toutes les billes en terre que vous trouverez dans le commerce sont le résultat du savoir-faire des familles Desbois et Guihlot. Elles vous proposent des "ter'bille" aux couleurs et aux conditionnements variés : tradition, mouchetées, nacrées, pailletées ou fluo, en pot, en filet ou au détail. Alors n'hésitez plus, et relancez la mode des jeux de billes dans les cours de récréation !



© Billes & Traditions - Mirabel et
Blacons

LA BOULE BLEUE, Zone Industrielle de la Valentine, 13011 MARSEILLE.
Tél./Fax 04.91.43.27.20.
Internet : www.laboulebleue.fr.

Fondée à Marseille en 1904 par Marcel Rofritsch, la société *La Boule Bleue* fabrique tout d'abord des boules en bois recouvertes de clous. En 1947 est conçue la première boule en acier suédois au carbone trempé. L'oxydation thermique de la trempe donne à cet alliage très résistant des reflets bleus, qui sont à l'origine de la dénomination de la société. Malgré l'évolution des matériaux et des procédés de fabrication (inox, boule recuite...), la société a conservé ses méthodes de travail artisanal, gage de robustesse et de fiabilité. Par ailleurs, elles sont garanties 5 ans !



© La Boule Bleue - Marseille

Cette boule bleue, dure, a conféré à la marque sa réputation de haute qualité et de fiabilité par sa solidité. Elle s'adresse bien sûr non pas aux enfants mais aux adultes qui pourront alors participer à des championnats de pétanque ou de jeu provençal, comme le veut la coutume marseillaise.

Prix indicatif public : 330 francs.

POUR EN SAVOIR PLUS : Bibliographie, disponible au Centre de Documentation du Musée du Jouet

HISTOIRE DES JEUX DE BOULES

Dictionnaire des jeux / sous la dir. De R. ALLEAU. Tchou, 1964.

Histoire des Jeux d'Enfants. CEL, 1985. "Des noix romaines aux billes", "Les quilles", "Jeux proches des quilles".

Les Jouets Populaires / Raymond HUMBERT. Paris : Messidor – Temps Actuels, 1983. "Les jouets deviennent jeux d'adresse et de hasard", p.211.

La Quille Vivante / Lin KESSLER. Paris : Joël Cuénot, 1983. "Le jeu de quille à travers les âges", p.6.

Les Jouets / Frédéric MARCHAND. Milan : Fabbri, 1991. "Les balles et ballons", p.20.

<http://www.laboulebleue.fr/fr/html/historik.htm>

<http://www.billestraditions.com>

LES BOULES DANS LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Du hasard au calcul : jeux de billes et de boules / Philippe ADDOR. La Tour-De-Peilz : Musée suisse du jeu, 1991. "Jeux d'adresse", p.40.

Jeux et Sports / sous la dir. De R. CAILLOIS. Paris : Gallimard, 1967. (Encyclopédie de la Pléiade). "Compétition ou *agon*", p.159 ; "Psychologie des jeux de compétition", p.423-441.

L'enfant et le jeu / J. CHATEAU. Paris : Scarabée, 1967. "Les jeux, les âges et les caractères", p.147-148.

A chaque jouet ses âges, à chaque âge ses jouets. Centre national d'information sur le jouet, 1981. "Jouets sportifs", p.XXVI.