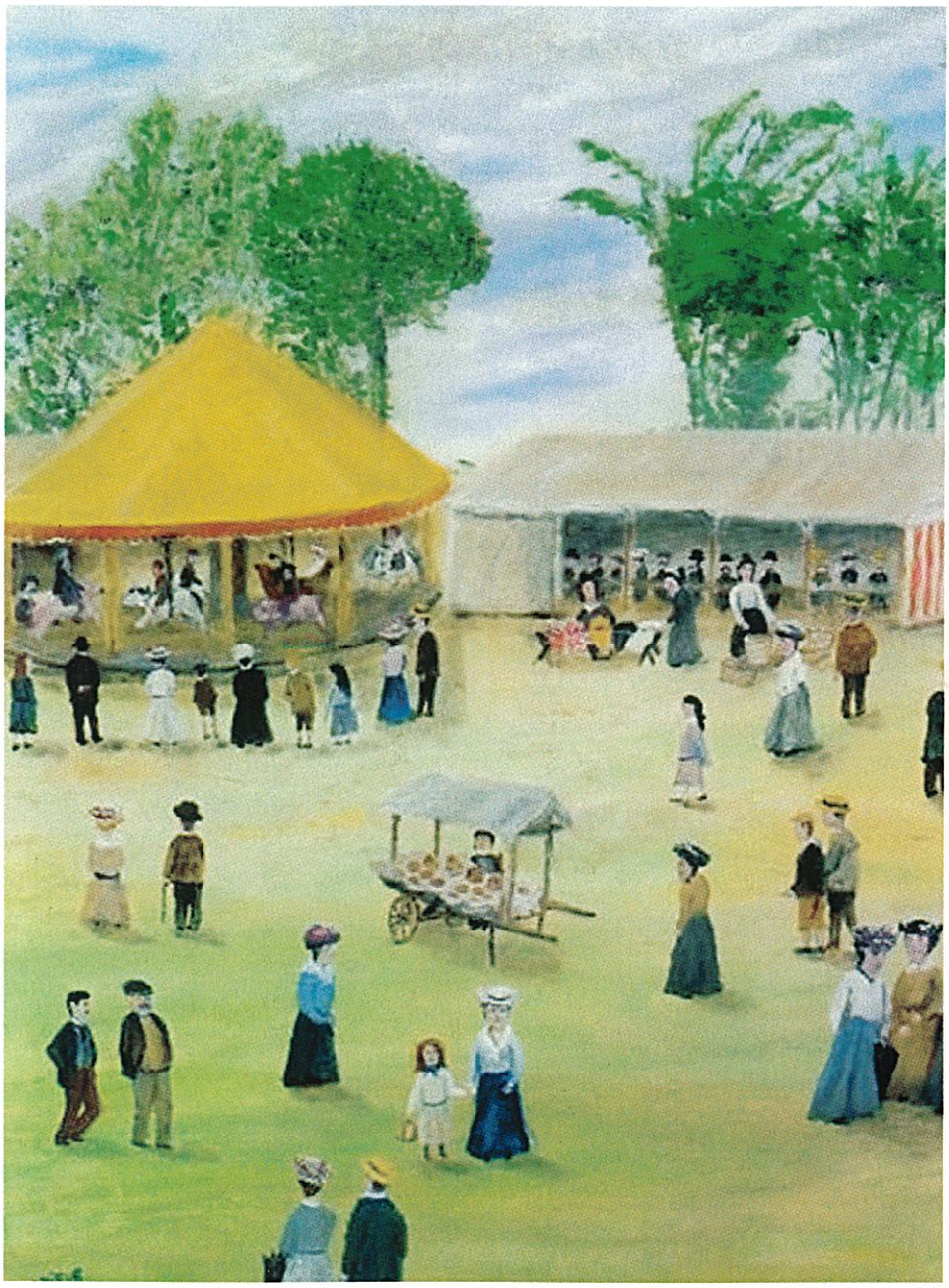
Issn 0298 6728

Histoire et Traditions populaires



Fête de Marie Joly - Tableau de Raymond Leprieur Peintre - Paysan

Bulletin trimestriel publié par le Foyer rural du Billot - 14170 l'Oudon

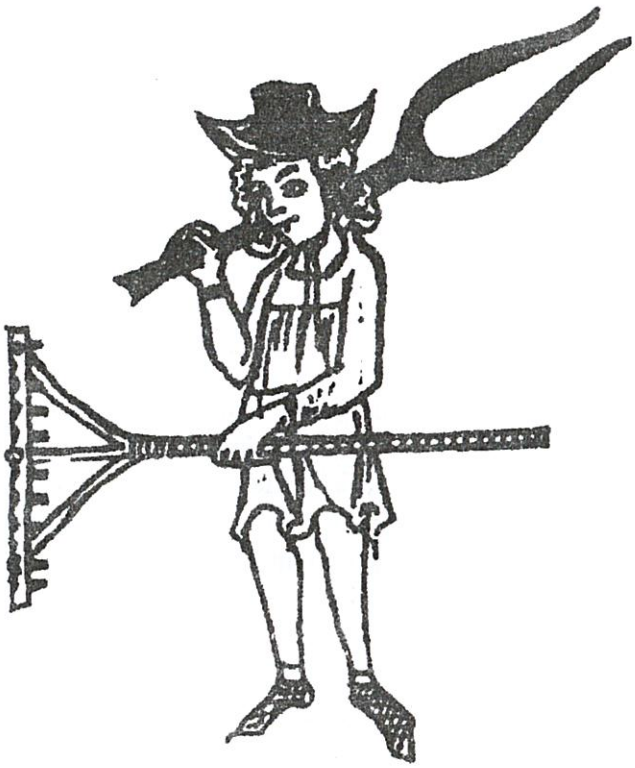
Numéro spécial - Catalogue de l'exposition : " Jeux, Fêtes et Réjouissance "

n° 74 - juin 2001 **30,00 F**

Imp. Lemesle - Livarot

Histoire et Traditions populaires

Foyer rural du Billot
14170 L'Oudon



Catalogue de l'Exposition

"Jeux, Fêtes et Réjouissances populaires"

du 20 mai au 23 septembre 2001

Bulletin trimestriel publié par le Foyer rural du Billot

N° de publication : ISSN 0298 6728

Responsables de publication:

Gérant : Jacky Maneuvrier
Membres : Almir et Ginette Bellier, Dominique Bordeaux, Yvon et Arlette Bouillé, Denise Bourgault, Eric Bourgault, Thierry et Paule Bricon, Stéphanie Bricon, Henri Callewaert, Marcel Caudron, Michel et Marie-France Chanu, Yvette Denis, Dominique Fournier, Pierre et Christiane Girard, Jean et Marie Godet, Gérard et Chantal Guillin, Marie-Thérèse Hugot, Claude et Michèle Lemaître, Christophe Maneuvrier, Jacky et Danie Maneuvrier, Michel Nigault, Jacqueline Pavy, Odile Plékan, François et Colette Wèbre.

Abonnement simple : 80 F

Abonnement avec adhésion à l'Association : 120 F . (L'adhésion est nécessaire pour participer aux activités du Foyer: sortie manoirs, rallyes, voyages etc.)

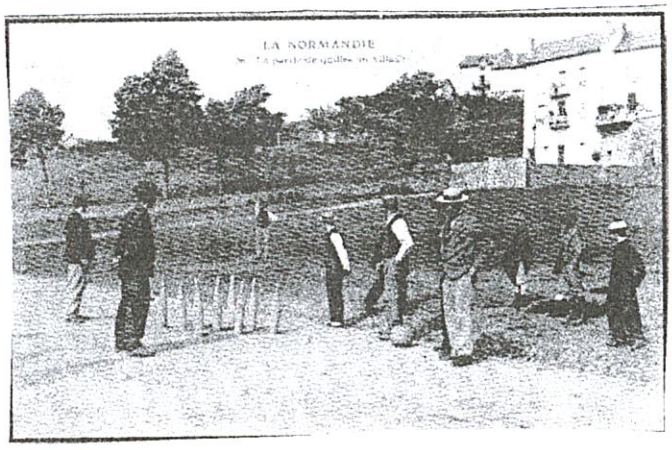
De nombreux bulletins sont distribués par les membres du Foyer. En cas d'expédition par la poste, il convient d'ajouter 40 F pour frais d'envoi.

Périodicité : mars, juin, septembre, décembre.

Sommaire

Remerciements		page 4
Liste des prêteurs		page 5
Les jeux de hasard		page 7
Les jeux d'adresse		page36
La carambole	François Wèbre	page38
Le jeu de galine		page 43
Le jeu de quilles		pge 45
Le jeu de quilles dans le canton	René Damecourt 1986	page50
Autres réjouissances		page 51
Onomastique des jeux	Dominique Fournier	page 53

L'abondance de la documentation ne nous permet pas d'évoquer deux autres grands thèmes de cette exposition: les fêtes calendaires et les jeux à caractère sportif: jeu de paume, soule, soule à la crosse, papegay … nous publierons les textes et dessins les concernant dans notre bulletin de septembre.



Remerciements

Cette exposition, la 27ème réalisée par Histoire et Traditions populaires, Foyer rural Le Billot, a été réalisée et mise en place par :

Ginette et Almir **Bellier**, Dominique **Bordeaux,** , Arlette et Yvon **Bouillé**, Denise **Bourgault**, Paulette et Thierry **Bricon**, Marcel **Caudron**, Yvette **Denis**, Brigitte et Pierre **Ferrand**, Dominique **Fournier**, Christiane et Pierre **Girard**, Marie et Jean **Godet**, Chantal et Gérard **Guillin**, Guy **Hardouin,** Janine **Hélies-Mene**, Marie-Thérèse **Hugot**, Martine Legrand, Michèle et Claude **Lemaître**, Danie et Jacky **Maneuvrier**, Michel **Nigault,** Jacqueline **Pavy**, Odile **Plekan**, Katia **Plekhoff**,Pascal **Sauvaget,** Colette et François **Wèbre.**

Depuis 1974, le Foyer rural du Billot a présenté les expositions suivantes:

1974: Hier et aujourd'hui, le fromage en Pays d'Auge
1975: La pomme et le cidre en Pays d'Auge
1976: La Forêt et ses petits métiers
1977: Le cheval en Pays d'Auge
1978: Repas d'antan en Pays d'Auge
1980: L'enfant en Pays d'Auge
1981: Le musée de l'école rurale
1982: La maison rurale et ses artisans
1984: Saint-Georges-en-Auge : deux mille ans d'histoire rurale (avec la participation de la municipalité de Saint-Georges-en-auge, présentation dans la mairie de la commune)

Jusqu'en 1984, toutes ces manifestations ont été réalisées dans la salle des Fêtes du Billot, grâce à la compréhension et au soutien de la municipalité de la commune de Montpinçon: M. Marceau Letondu, étant Maire et M. Lucien Millecamps Adjoint.

En 1985, Le Foyer fait l'acquisition d'un bâtiment agricole, en fort mauvais état, lequel, après avoir été restauré par les Membres du Foyer, sera le siège social de l'association et abritera, désormais, les expositions annuelles.

1986: Du blé au pain
1987: Paysans du sud Pays d'Auge
1988: L'art de soigner en Pays d'Auge
1989: L'élevage en Pays d'Auge
1990: De la forge à l'atelier
1991: Les artisans du cuir

1992: La céramique en Normandie centrale.
1993: De la fibre à la toile
1994: Le jardin potager
1995: L'art de plaire en Pays d'Auge
1996: Chauffage et éclairage en Pays d'Auge
1997: Le mariage en Pays d'Auge
1998: Naître et grandir en Pays d'Auge
1999: Le Fayel, une famille, une ferme,un village
2000: Le bois, du sabot à la maison
2001: Jeux, fêtes et réjouissances populaires

Chaque année, nous avons bénéficié de la participation et de l'aide amicale de nombreux adhérents ou simplement sympathisants qui nous ont spontanément apporté leur soutien. Cette année nous remercions, tout particulièrement:

- **La commune de L'Oudon,**
- **La commune de Saint-Georges-en-Auge**
- **La commune de Sainte-Marguerite-de-Viette**
- **La Société historique de Lisieux**
- **La famille de Raymond Leprieur** qui a mis à notre disposition les tableaux de Raymond Leprieur, peintre-paysan, tableaux représentant des scènes de vie rurale à Montviette et qui sont exposés pour la première fois.
- **M. Stéphane Aubert, Loisirs de Campagne,** Saint-Georges-en-Auge
- **M. Alain Coeuret,** Tôtes-L'Oudon
- **M. Guy Hardouin**, artisan menuisier charpentier, à Berville-L'Oudon
- **M. Bernard Dupuy**, ancien menuisier de Sainte-Marguerite-de-Viette
- **M. Jean-Philippe Joly,** Paris
-

Et bien entendu, tous les prêteurs qui, une nouvelle fois, nous ont fait confiance et ont accepté de nous prêter pour une longue période leurs objets, leurs documents et leurs photographies :

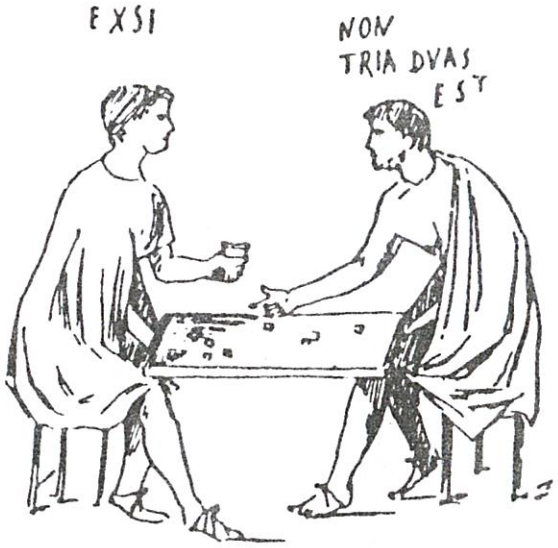
Aumont Jacques, Ammeville L'Oudon
Bellier Almir et Ginette, Berville l'Oudon
Betton Jean-Pierre et Chantal
Bordeaux Dominique et Odile, Saint-Martin-de-Fresnay-L'Oudon
Bouché Simone, Lisieux
Bouillé Yvon et Arlette, Notre-Dame- de- Fresnay l'Oudon
Bourgault Denise, St Pierre Sur Dives
Bricon Thierry et Paule, Le Billot Montpinçon L'Oudon
Cadet Daniel, Cormeilles
Chanu Michel et Marie-France, Les Autels-Saint-Bazile
Caudron Marcel, Le Billot Montpinçon-L'Oudon
Coeuret Alain, Tôtes-L'Oudon

Commune de Garnetot
Commune de Notre-Dame-de-Fresnay
Commune de Sainte-Marguerite-de-Viette
Commune de Saint-Georges-en-Auge
Conos René, Grandmesnil-L'Oudon
Cottin Colette, Lisieux
Delaunay André, Montviette
Deshayes Daniel et Nicole, Lisieux
Diard Gérard et Claude, Les Authieux-Papion
Dorléans Philippe et Christiane, Montviette
Duflot Denise, Lisieux
Dupuy Bernard, Sainte-Marguerite-de-Viette
Ferrand Pierre et Brigitte, Saint-Pierre-sur-Dives
Fouquier Claude et Marie-Thérèse, St Pierre sur Dives
Fournier Dominique et Martine, Saint-Georges-en-Auge
Frémont Pierre et Jacqueline, Saint-Georges-en-Auge
Gadrat Jean-Michel et Annie, Le Breuil en Auge
Gallou Jean-Pierre, Livarot
Girard Piere et Christiane,Notre-Dame-de-Fresnay-L'Oudon
Gobil Françoise, Fontenay-sous-Bois
Godet Jean et Marie, Grandmesnil-L'Oudon
Guais Fred et Régine, Garnetot- L'Oudon
Guillin Gérard et Chantal, Notre-Dame-de-Fresnay-L'Oudon
Hugot Marie-Thérèse, Le Billot Montpinçon-L'Oudon
Hardouin Guy et Nicole Berville-L'Oudon
Lecoq Jean, Houlgate
Lemaitre Claude et Michèle Lisieux
Levrard Wèbre Michel Lisieux
Maneuvrier Jacky et Danie, Le Billot, Montpinçon-L'Oudon
Martin Roger, St Pierre sur Dives
Millecamps Lucien, Le Billot, Montpinçon-L'Oudon
Nigault Michel, Notre-Dame-de-Fresnay-L'Oudon
Olivier Alain et Agnes,Aizemay
Orain Hervé et Catherine, Lisieux
Pavy Jacqueline, Le Billot Montpinçon-L'Oudon
Paumier Henri et Solange, Jort
Plekhoff Katia, Ste Marguerite-de-Viette
Société Historique Lisieux
Tasse Jacques, La Gonfrière
Saint Basile (de) Pierre, Les Autels-Saint-Basile
Wèbre François et Colette, Berville-L'Oudon
Weiss Jacques, Heurtevent
Welsby Liliane Tortisambert

Les Jeux de hasard

Les jeux de dés

Dans l'Antiquité romaine, le jeu plus simple se limite au jet d'osselets, *tali*. Les osselets, arrondis aux extrémités, possèdent quatre faces numérotées et s'utilisent souvent au nombre de quatre. On se sert aussi de dés, fabriqués en os et en ivoire, parfois en terre cuite, en ambre, en cristal ou en métal.. Le total des points de deux faces opposées doit être égal à 7. Les joueurs lancent les dés à la main, ou se servent soit de cornets, soit de tubes ouverts aux deux extrémités[1]. Ce jeu s'accompagne de mises d'argent , ce qui le fait, souvent, dégénérer en une passion si ruineuse qu'à plusieurs reprises les autorités durent l'interdire, du moins en public, ainsi que la plupart des jeux de hasard.



Dessin d'après une gravure murale de Pompéi; les deux joueurs utilisent un plateau posé sur leurs genoux. Celui de gauche tien un cornet à la main

A l'époque médiévale, le jeu de dés se pratique avec des cubes d'os, ou de bois (buis), plus rarement en pierre ou en ivoire. On jette les dés, trois dés le plus souvent, sur une table ou par terre. Les règles sont très diverses. Le jeu de dés, comme tout jeu de hasard, fait l'objet de la réprobation des moralistes et des prédicateurs. Il est tenu pour une invention du diable. Par les contestations qu'il engendre, sur le total des points comme sur la façon de lancer les dés ou sur leur qualité, et par le fait que l'on joue beaucoup à la taverne, donc en buvant, le jeu de dés est fréquemment l'objet de rixes[2].
Les fabricants de dés, les déciers, forment un métier particulier, qui recevra ses statuts dès 1260 à Paris.

---

[1] Bedon Robert, Jeux de société chez les Romains, Archéologia n° 246, mai 1989

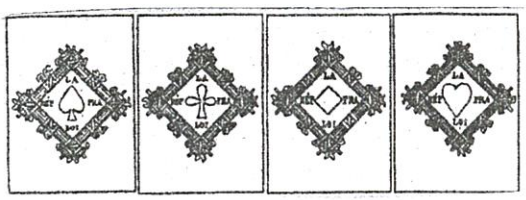
[2] Favier Jean, Dictionnaire de la France médiévale

Les Jeux de cartes

Les jeux de cartes apparaissent en France, comme dans tout l'occident, à la fin du XIVe siècle (premier témoignages certains : 1381 à Marseille, 1382 à Lille, 1392 à Paris), lorsque les papetiers sont enfin capables de fabriquer des cartes par collage de trois épaisseurs de papiers différents. Mais c'est au XVe siècle, que la pratique des cartes passe, au premier plan parmi les jeux, à égalité avec les dés. La fabrication des cartes donne naissance à un artisanat qui ne sera cependant un métier consacré par des statuts qu'au XVIe siècle.

On varie à l'infini les personnages des cartes. A l'époque de Henri IV[3], les noms des personnages étaient :
Carreau : Auguste (roi), Dido (dame) varlet de chasse (valet)
Cœur : Salomo (roi), Elisabeth (dame), varlet de cour (valet)
Trèfle ou fleu r: Clovis (roi), Clotilde (dame), varlet de pied (valet)
Pique : Constantin (roi), Pantlizée (dame), varlet de noblesse[4]

A l'époque révolutionnaire : le génie remplace les rois, la Liberté remplace les dames et l'Egalité les valets. La loi est au-dessus d'eux et remplace les as.

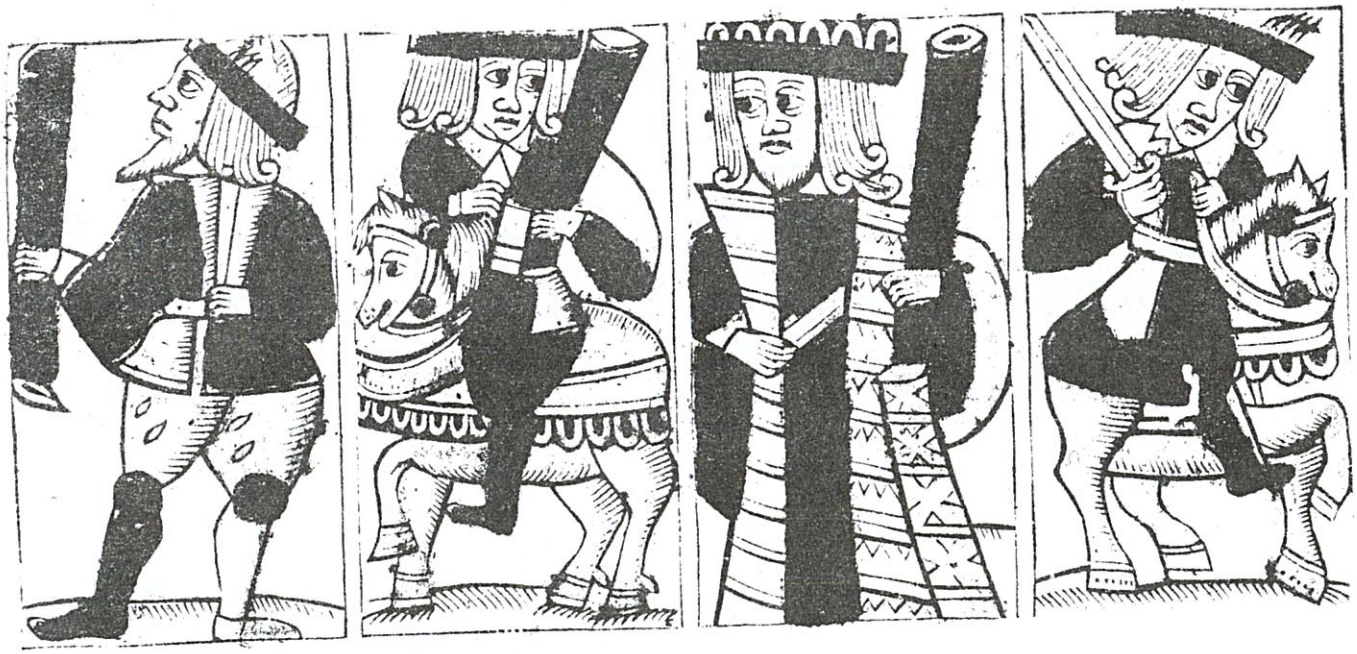


[3] "Le Journal de la Vieille France" n° 39, novembre –décembre 2000
[4] "Le Journal de la Vieille France" ibidem

Planche de l'Encyclopédie de Diderot

La gravure du haut représente l'atelier d'un cartier.
1 - Ouvrier qui peint les têtes
2 - Ouvrier qui peint les points
3 - Lisseur
4 - Coupeur
5 - Ouvrière qui apporte les cartons au coupeur
6 - Assortisseur ou trieur ou recouleur
7 - Ouvrier à la presse
8 - Chaudière à colle
9 - Chauffoir

Gravure du bas de la planche :
Figure 1 – carton à l'étendage avec son épingle
2 - Point à trier ou à enlever les bros
3 - Poinçon à percer les cartons à étendre
4 - Colombier ou boîte pour le cartes superflues
5 - Moule gravé en bois ou en cuivre pour imprimer
6 - Patron jaune, il y en a pour toutes les couleurs



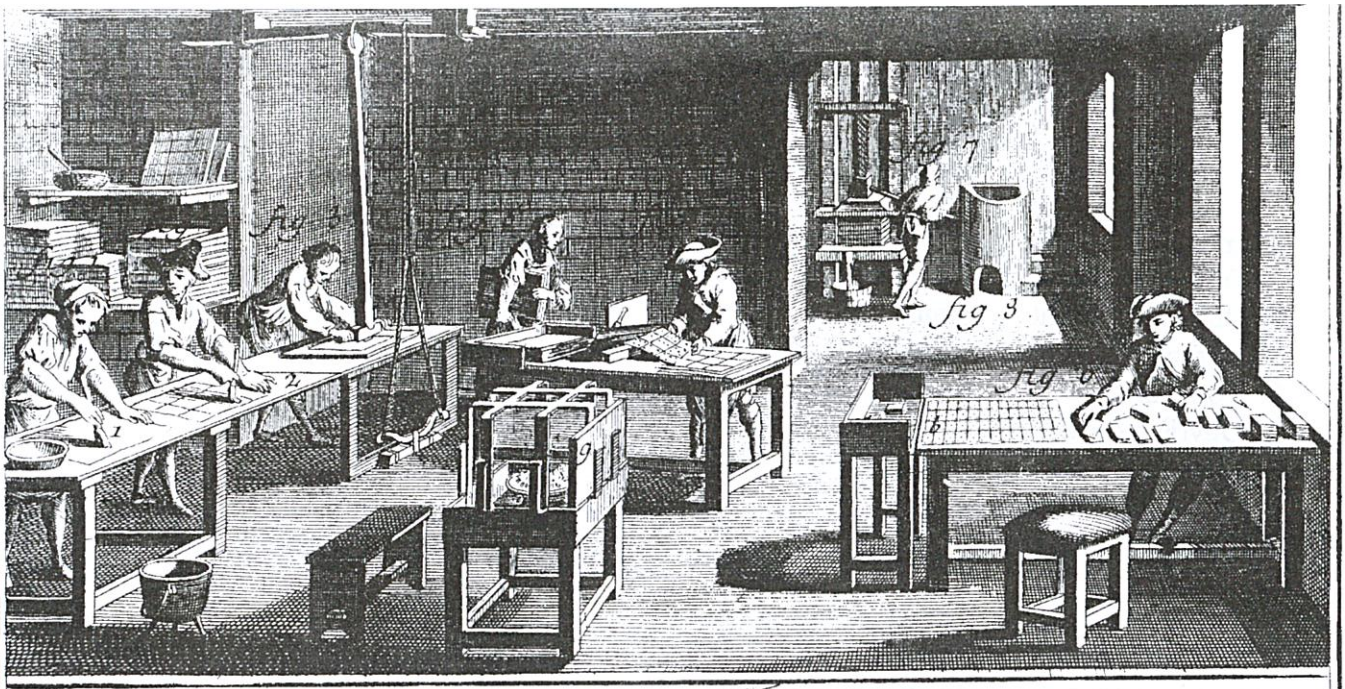


fig. 1.

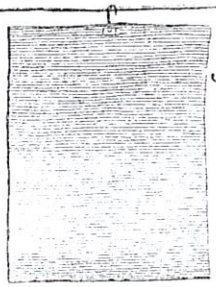


fig. 2

fig. 6

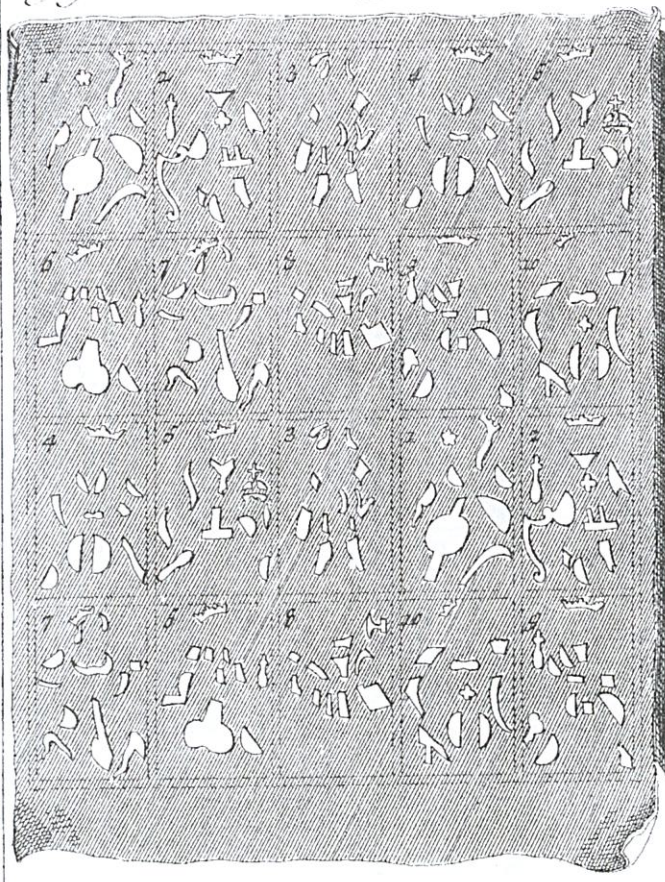


fig. 5

fig. 3.

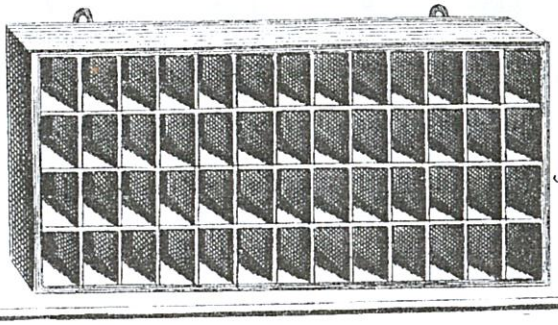


fig. 4

Carte à jouer, valet de pique, épinglée sur une page du registre des enfants abandonnés de l'hôpital de Lisieux. Cette carte avait été, auparavant, accrochée sur les vêtements de l'enfant comme marque de reconnaissance.

Vitrine 1

1 **Dessin de planches à graver les jeux de cartes** : Gravés sur bois, puis sur cuivre, (deuxième moitié du XVIIIe siècle), les cartes et tarots sont imprimés principalement à Paris et à Rouen (chez François Fouqué, et aussi Amy, Delastre, Lecarpentier), les cartes à jouer restent un témoignage important de l'imagerie populaire lyonnaise ou parisienne des XVIIe et XVIIIe siècles. En outre leur dos, obligatoirement blanc jusqu'en 1816, a parfois servi de support publicitaire dans la seconde moitié du XVIIIe siècle, de "carte de visite" ou bien tout simplement d'étiquette.

2 **Dessin de planche pour imprimer les jeux de cartes** – Caen Archives départementales du Calvados 2 F 59

3 **Carte à jouer,** sept de trèfle, épinglée sur une page du registre des enfants trouvés de l'hôpital de Lisieux. Cette carte constituait alors une marque de reconnaissance de l'enfant qui la portait épinglée à ses langes.

4 **Carte à jouer**, valet de pique, épinglée sur une page du registre des enfants trouvés de l'hôpital de Lisieux

5 **Valet de pique** fabriqué à Paris, en 1747, par Pierre Laurent Rozé, maître cartier à Paris

6 **Jeu de cartes** nommé "jeu de Paris", édité par Pierre-Laurent Rozé, maître cartier à Paris, en 1747, réédition d'après l'original conservé au Musée national des Arts et Traditions populaires de Paris

7 **Jeu du Nain jaune**, vers 1935

8 **Image** (reproduction) éditée par Guérin-Boutron, chocolat de qualité supérieure, représentant des enfants jouant au Nain jaune

9 **Verso de l'image** portant la règle du jeu: le jeu du Nain se compose d'une boîte de forme carrée, au centre se trouve le Nain vêtu de jaune qui tient un sept de carreau. Dans les quatre autres casiers se trouvent la Dame de pique, le Dix de carreau, le Valet de trèfle, le Roi de cœur. On emploie un jeu de 52 cartes et une certaine quantité de jetons auxquels on donne une valeur de convention, chacun met la mise convenue.. Celui qui a pu le premier placer à la demande toutes ses cartes est gagnant.
Témoignage, partie de Nain jaune vers 1948: "chaque joueur plaçait 1 centime dans la case 10 de carreau, 2 c au valet de trèfle, 4 c à la dame de pique, 6 c au roi de cœur et 10 c au 7 de carreau (case du Nain). Un joueur tiré au sort commençait la partie en alignant ses cartes une par une, en commençant généralement par un as en disant, un, puis continuait avec deux, trois,quatre (quelle que soit la couleur des cartes) . S'il ne possédait pas de cinq, il nnonçait "sans cinq !". Le joueur suivant continuait "cinq, six" et s'il possédait le sept de carreau annonçait "sept qui prend" et il raflait la mise déposée dans le casier du sept. On continuait ainsi jusqu'à ce que les joueurs ne possèdent plus de cartes.

Celui qui n'avait pas pu poser une carte des cases doublait la mise contenue dans la case".

10 Jeu de Bog

Règle du Jeu de Bog

Le jeu du Bog est une combinaison intéressante de la Bouillotte et du Nain-Jaune. On le joue à cinq ou à six personnes, mais de préférence à six. A cinq, on retire les sept et un huit.

Chaque joueur met au jeu deux jetons sur la carte dont la case est placée devant lui ; celui qui donne les cartes, outre sa mise, fournit deux jetons au Bog.
Chacun reçoit cinq cartes; il en reste deux, dont l'une la retourne, indique l'atout ; c'est-à-dire que les cartes qui sont sur le tableau prennent la couleur de la carte retournée. La dernière carte n'est point retournée. Si la retourne est représentée sur le tableau, le donneur prend les jetons appartenant à cette case.

On appelle Bog deux cartes pareilles, comme deux as, deux rois, etc ; Misti, le valet de trèfle, accompagné de deux cartes de même valeur ; Brelan, trois cartes semblables ; Brelan carré, quatre cartes semblables.

Les Bogs formés de cartes plus élevées l'emportent sur ceux d'un ordre inférieur ; deux Bogs réunis dans un même jeu l'emportent sur un seul; le Misti passe avant deux Bogs ; le Brelan avant le Misti, et le Brelan carré avant tous les autres.
Dans le cas de deux Bogs égaux, la préférence est réglée, comme à la Bouillotte, par la primauté. La primauté appartient au joueur placé à la droite de celui qui donne. Si son jeu lui permet de boguer, il annonce à haute voix, et ainsi successivement des autres. Le premier déclare alors son enjeu, qui peut être accepté ou refusé ; le refus, après avoir bogué, se paie par deux jetons déposés sur le Bog. Ceux qui acceptent ont à leur tour le droit de pousser l'enjeu par des relances successives, comme à la Bouillotte, et celui qui se retire du jeu paie au Bog la valeur de son engagement. Le gagnant ou même celui qui aurait bogué seul, retire l'enjeu déposé au Bog, indépendamment des enjeux tenus par ses adversaires.

Les Bogs réglés, le premier en carte jette une carte à son choix ; la carte supérieure doit suivre dans la même couleur jusqu'à ce que cette couleur soit épuisée.

Celui qui a jeté la dernière carte continue dans la couleur qu'il préfère. Lorsque la carte appelée dans son ordre est déjà sur le tapis ou reste au talon, ce dont il est permis de s'assurer, c'est au même à attaquer la couleur qu'il préfère.

Quand on se défait d'une carte d'atout représentée sur le tableau, l'enjeu placé sur cette carte appartient à celui qui l'a jetée. L'enjeu doit être pris au moment même où l'on jette sa carte; le coup passé, le joueur perd son droit.

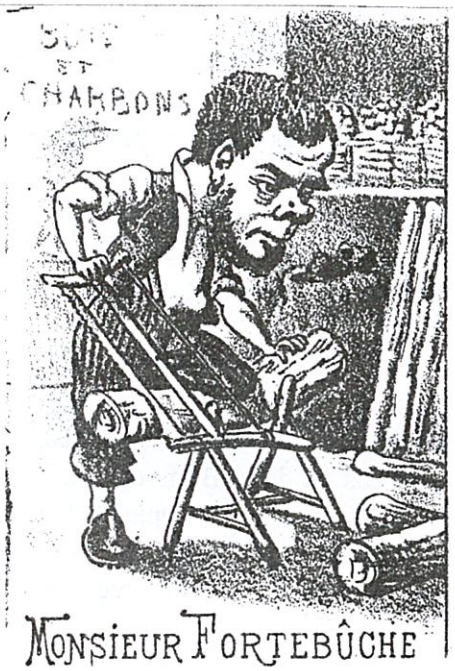
La partie se termine dès que l'un des joueurs a placé sa dernière carte. Il reçoit alors des autres joueurs autant de jetons qu'il leur reste de cartes entre les mains. Les as sont affranchis de cette contribution. Les jetons restant sur les cartes du tableau sont ajoutés au Bog pour augmenter la prime du bogueur qui gagnera la partie du suivante. Le joueur

qui a mis ses deux derniers jetons au jeu peut jouer et regagner le Bog, sans s'exposer à rien devoir dans le cas où il perdrait.

11 **Jeu de cartes** de fabrication allemande (XIXe siècle)

12 **Cartes à jouer** (deux de cœur et dix de trèfle) fabriquées artisanalement au moyen de quatre feuilles de papier collées ensemble. Les dessins ont été exécutés au pochoir. Sur l'une d'elles, écrit à l'encre noire figure: "*Dans ce sac sont plusieurs pièces concernant la vente d'...* par *Mons. Le vesque de Bayeux. 17e sac*" Cette carte a donc vraisemblablement été utilisée comme étiquette.

13 **Jeu de Sept Familles**: familles Lafleur, Fortebûche, Ducamion.



14 **Jeu de Sept familles**: familles Carnaval, Lacoupe, Lavoiture, Bicyclo.

15 **Jeu de Sept familles**: familles Prehis, Gallus, Donjon, Vassal, Revol, Dujour.

16 **Jeu de Sept familles**: familles Lafleur (jardinier), Latourte (pâtissier), Lahure (charcutier), Ducordon (concierge), Lempeigne (cordonnier), Rapineau (peintre), Rémifat (musicien).

17 **Jeu de Sept Familles**: familles Dusaut, Lancé, Duski

18 **Jeu de cric-crac**

19 **Tablettes avec onglets** pour marquer les points acquis lors d'une partie.

20 **Jeu de cartes**, prise de la Bastille

21 **Boîte d'allumettes SEITA**, représentant la Reine de pique, avec la mention à gauche "Pantalisée". Carte au monogramme V.G. du XVIIe siècle. Au dos de la boîte, on peut lire: *"Les cartes à jouer : Au début du XVIIe siècle, les maîtres cartiers ont fréquemment revêtu des costumes du temps les personnages de leurs jeu, les rendant ainsi moins solennels. Le Maître au monogramme V. G. en dépouillant les valets de leurs attributs guerriers, le rois et les reines de leurs manteaux de cour, nous ont offert un véritable catalogue des modes en faveur dans la noblesse et la bourgeoisie. Les figures n'avaient pas encore les noms que nous leur connaissons aujourd'hui, et qui remontent à la fin du XVIIe siècle."*

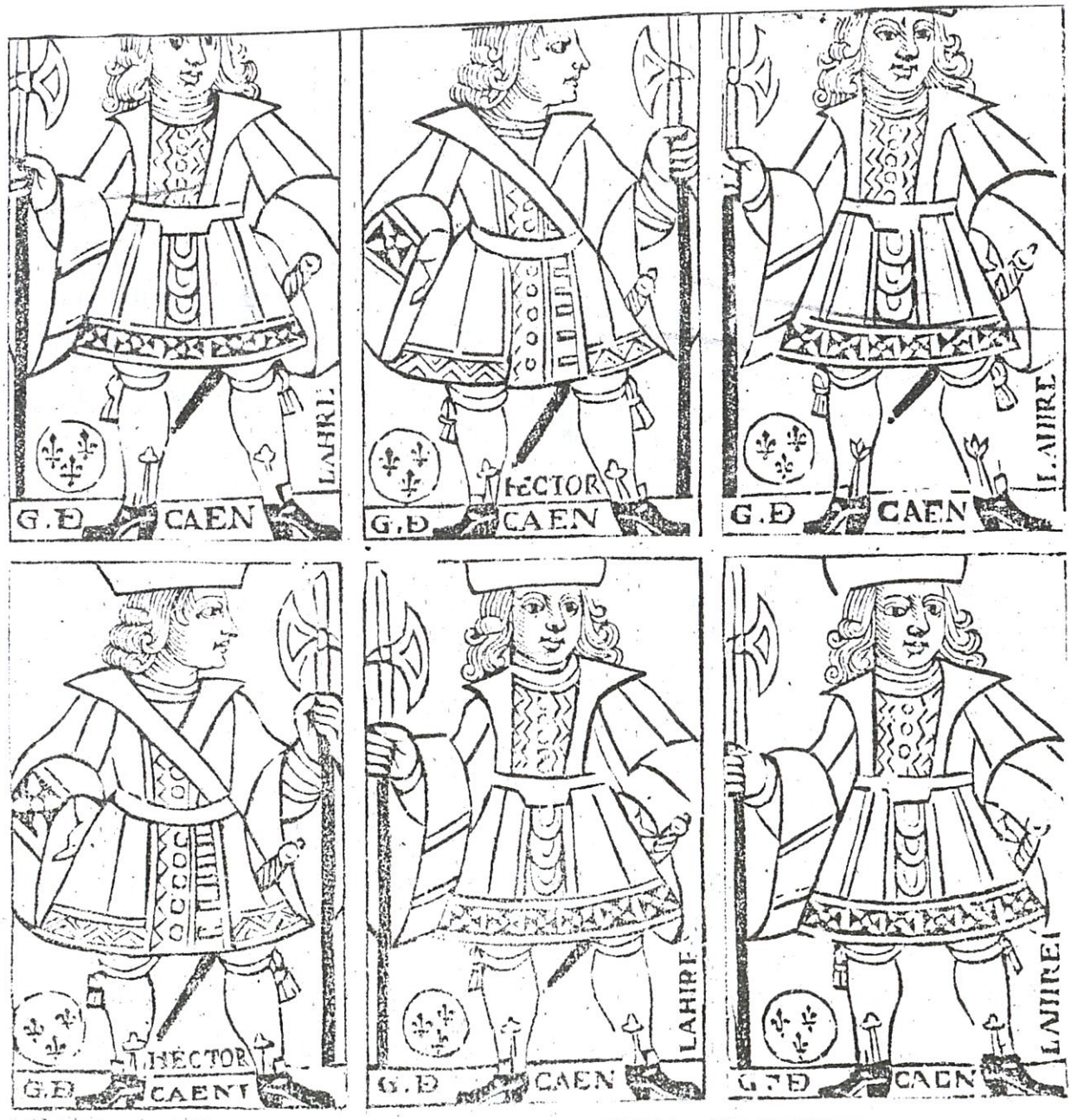


Planche à imprimer les cartes – Archives départementales du Calvados 2F 59

Vitrine 3

22 **Jeu des cascades.** L'installation de ce jeu, très amusant pour tout le monde, enfants comme grandes personnes, se fait en dressant la planche des clowns dans la rainure qui se trouve au bout des numéros.
Le nombre des joueurs est illimité. On en désigne un pour diriger le jeu et noter les points. Après avoir fait l'enjeu convenu, il commence en mettant les boules les unes après les autres dans la sébile du clown supérieur qui la remet au second et de là au troisième, ensuite au quatrième qui la jette sur le jeu où elle roule jusqu'à ce qu'elle rencontre un numéro où elle s'arrête
Selon le nombre des joueurs, on peut prendre de 3 à 6 boules.
C'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne.
Lorsqu'une boule s'arrête sur un des 9 numéros entourés d'une barrière rouge, le joueur doit verser à la caisse le nombre de jetons indiqué.

Vitrine 4

Les jeux de course: les joueurs ne cherchent pas à gagner en infligeant une défaite à l'adversaire par élimination ou immobilisation, mais luttent pour parcourir un trajet donné du début à la fin. Ces derniers siècles en Occident, l'un des types les plus courants du jeu de course consiste à atteindre un but en restant en vie, après avoir surmonté des difficultés et des obstacles sur le trajet. Ce genre de jeu s'est développé au XVIIIe siècle; le premier de tous est probablement le **jeu de l'oie** d'où les autres variantes sont issues.

23 **Jeu des Antiques,** variante du jeu de l'Oie où figurent dans les cases, les dieux de l'Antiquité :
1 la marchande d'amours
2 Hercule
3 Mercure
4 Vénus, etc.

24 **Image Guérin-Boutron** (reproduction) représentant des enfants faisant une partie de Jeu d'oie.

25 **Jeu de l'oie**, renouvelé des Grecs, imagerie d'Epinal, Pellerin et Cie éditeur

26 **Grand jeu de l'oie,** avec figurines (oies) en métal peint, XIXe siècle.

27 **Jeu de l'Oie**, début XXe iècle

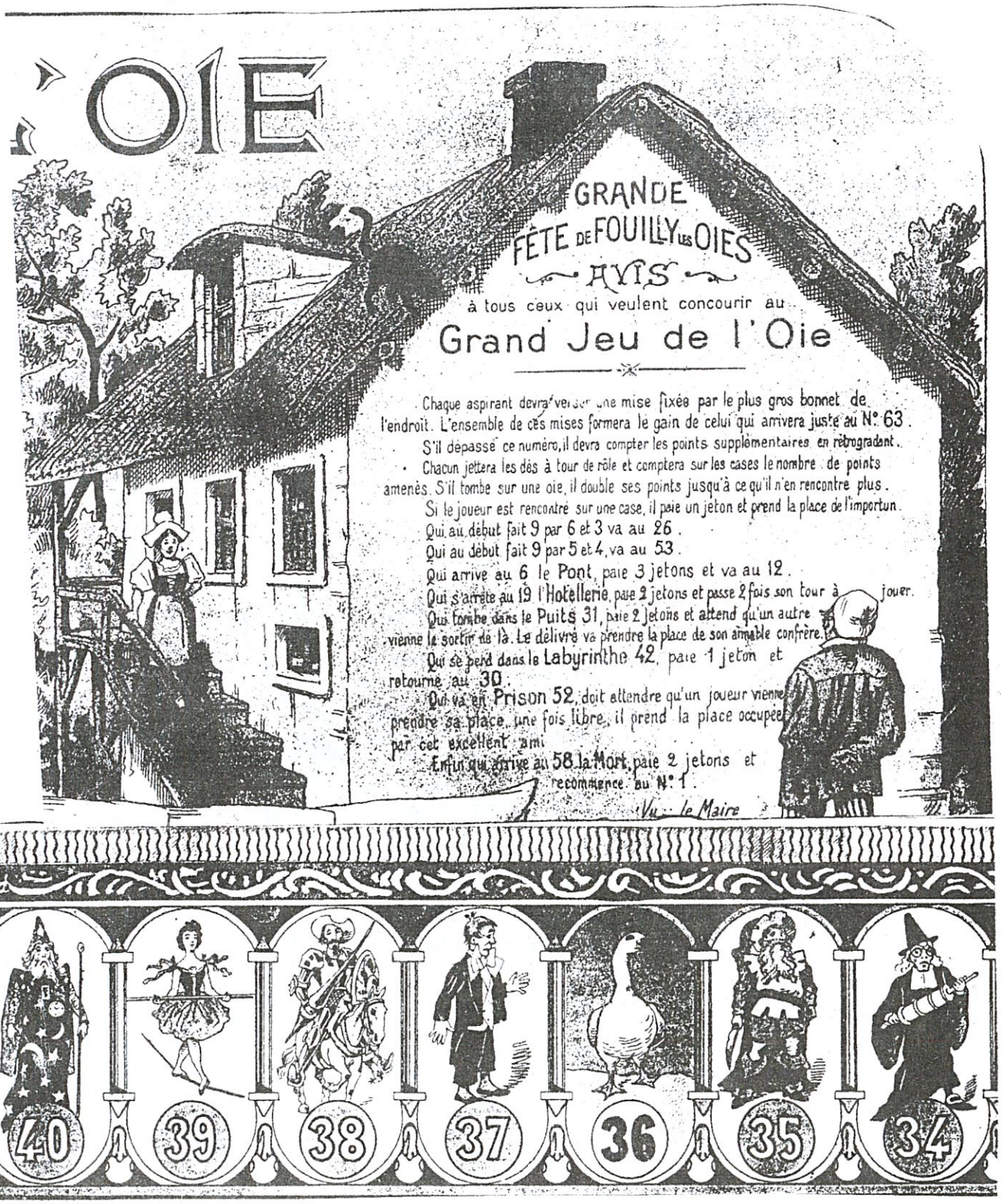
28 **Jeu de Lisieux,** retentissante nouveauté, l'ascension des joueurs chargés de roses vers leParadis des Roses, jeu amusant d'une incroyable gaieté, modèle déposé, innovation Pierrus, Vains (Manche)

29 **Grand jeu de la Tour Eiffel** variante du jeu de l'oie qui consiste à gravir les 3 Étages de la Tour Eiffel du n° 1 au n° 51, puis redescndre du n° 51 au n° 101

30 **Jeu de la Victoire,** ce jeu conçu sur le princie du jeu de l'oie a dû être édité après la guerre 1914-1918. Les cases comprennent les principaux officiers alliés ainsi que les plus importantes victoires de la première guerre mondiale.

31 **Jeu les ascensionnistes parcours en forme de jeu de l'oie figurant une ascension en montagne au début du XXe siècle.**

Partie d'un jeu de l'oie fabriqué à la fin du XIXe siècle, avec sa règle du jeu



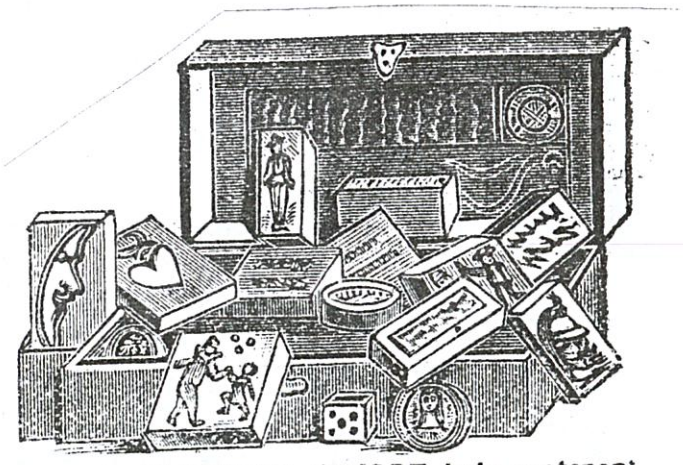
Vitrine 5

32 **Jeu de satarallye.** Ce jeu est basé sur le principe du jeu de "petits chevaux". Si l'on choisit, par exemple, la couleur jaune, on place la valise à l'endroit choisi pour partir et ensuite le personnage joue le rôle du "cheval". Le satarallye a dû inspirer le créateur du Monopoly (limité aux rues de Paris alors que le satarallye utilisait la France. (témoignage de M. Daniel Cadet, qui a utilisé ce jeu).

34 **Jeu de roulette** en bakélite

35 **Poker dé,** les cinq dés permettent de retrouver les combinaisons du poker cartes: paires, brelans, carrés mais aussi quinte, couleur, etc.

90 **Jeu inconnu,** composé de petites pièces de bois creusées et contenant une carte à jouer. Des pièces de bois étaient distribuées à chaque joueur qui, au moyen d'une sorte de stylet retirait la carte. Ce jeu était pratiqué au début du XXe siècle (témoignage du prêteur qui le tient de ses grands-parents) et nous serions heureux qu'un visiteur nous donne de plus amples renseignements sur ce jeu.



37.A.170. **SUPERBE CAISSE** bois contenant quantité de jeux très amusants. 18 jeux. **16.25**

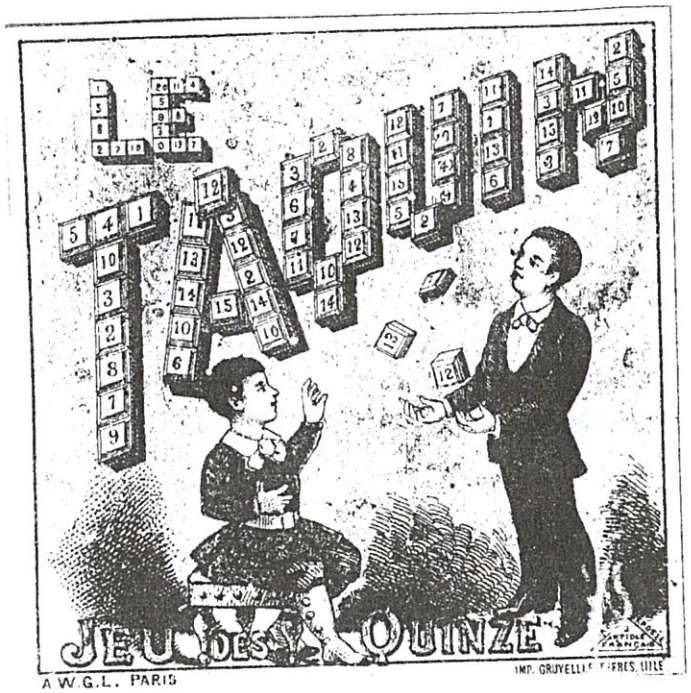
23	28	33	38	43	48	53
24.75	**33.** »	**39.** »	**45.** »	**63.** »	**78.** »	**89.** »

Vitrine 6

37 **La boîte amusante** offert par les biscuits Deulot Billancourt.
Règle du jeu: Tous les amateurs de biscuits DEULOT et d"émotions se trouvant dans l'assistance peuvent prendre part à ce jeu. Placez la flêche contenue dans la boîte sur l'axe qui se trouve au milieu de couvercle. Chaque joueur fait ensuite tourner la flèche. Lorque celle-ci se sera arrêtée exatement entre deux cases, le coup devra être rejoué. La partie est arrêtée quand la boîte est vide…Avec le montant de la cagnotte vous achetez d'excellents BISCUITS DEULOT en particulier.

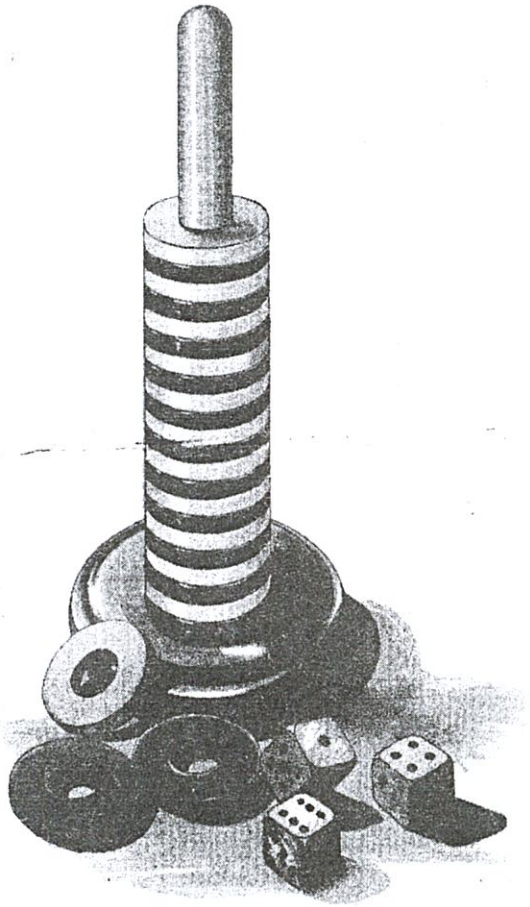
37 **Image Guérin-Boutron** (reproduction) Enfants faisant un jeu de patience **40 Multi- Boules** se compose de quatre petits tours et de vingt-quatre boules de diverses couleurs, d'un dé colorié et d'une planche modèle.
Cette planche montre dans quel ordre il faut enfiler les boules sur les tours.
On ne peut donc enfiler une boule que si le dé a amené la couleur que cette boule doit avoir, conformément au modèle. Celui qui a ainsi le premier complété sa tour est le gagnant

41 **Le Taquin** : nouveau casse-tête. Placer les 16 cubes de façon à compter 34 dans tous les sens.



42 **Jeu concours de cerfs-volants,** une petite boîte de forme rectangulaire avec le couvercle constitué d'unevitre, contient de petites billes qu'il faut loger dans de petites alvéoles circulaires

38 **Jeu de zanzi** appelé dans le canton de Saint-Pierre-sur-Dives :**"Jeu de la bésette.**



NOUVEAU JEU DE ZANZI

RÈGLE DU JEU

Jeu renouvelé du populaire zanzi.

Les jetons percés en leur centre sont au nombre de 25 de couleurs différentes.

Les joueurs peuvent être 6 au maximum.

Les jetons sont répartis également entre tous les joueurs, chacun devant en recevoir au minimum 4.

Les dés doivent être au nombre de 3.

Chaque joueur à son tour lance une fois les dés.

Celui qui amène un as enfile un jeton sur la tige du zanzi. Celui qui amène un six donne un jeton au joueur suivant.

Celui qui amène 6-5-4, soit suivant la règle du zanzi 69, donne tous ses jetons au suivant et se retire de la partie, il a fini.

La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur ayant des jetons en main. Celui-ci est déclaré perdant.

Vitrine 7

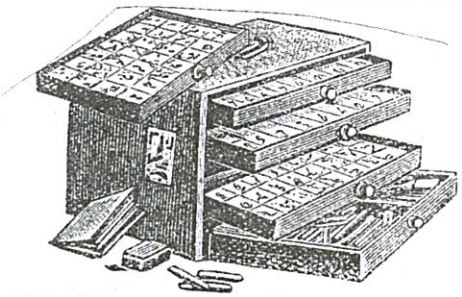
43 Puzzle La bouquetière du Pont Neuf 227 pièces. Chronographie de Georges CAIN, peintre et littérateur, né et mort à Paris - (1853-1919) - En tant que peintre, il est l'auteur de tableaux anecdotiques : Une barricade en 1930, Rixe au café de la rotonde, Mort des dernier montagnards, etc. En tant qu'écivain, citons : Coins de Paris, Promenade dans Paris, etc.

44 Le cueilleur de pommes, bois peint et papier imprimé; jeu très populaire jusqu'en 1930; il faut faire descendre une bille le long d'une tige de fer fixée à l'arbre et la récupérer dans un cercle métallique actionné par le bras du personnage.

45 **Jeu de loto,** avec cartons de numéros, jetons et sac de toile de jute pour ranger les jetons.

46 **Le jeu du cochon qui rit.** Ce jeu se joue avec 3 dés et un cornet ; il faut un cochon pour chaque joueur. Lancer les dés chacun à son tour ; le point le plus élevé débutera le jeu. Un 6 amené permet de prendre le corps du cochon (plusieurs 6 ne comptent que pour un).
Un 6 accompagné de 1 ou 2 as donne droit à rejouer et de placer au corps autant d'attributs que d'as amenés, savoir : il faut 1 as pour 1 patte ou 1 oreille ou 1 oeil.
pour placer la queue, il faut amener 2 as d'un seul coup de dés. Les as sortis sans avoir d'abord fait un 6 qui donne droit au corps, ne comptent pas, et les dés passent à un autre joueur.
Le gagnant est celui qui achève le premier son cochon en lui ayant rapporté 4 pattes, 2 oreilles, 2 yeux et la queue.
Si la partie est intéressée, convenir de la valeur des jetons. Le gagnant recevra des autres joueurs autant de jetons qu'il leur restera d'attributs à placer à leur cochon et 5 jetons pour la queue. Le joueur qui n'aura pu obtenir le corps paiera 15 jetons au total.
N.B. Les attributs se fixent au corps côté rotule.

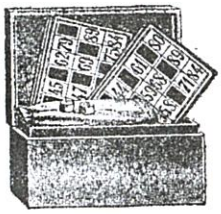
47 **Jeu de Mah Jong**



137.A.176. **MAH-JONG. Jeu chinois** très passionnant à jouer en laqué noir et jaune, incassable et lavable. Impérial..... **190.»**
Impérial baby..... **49.»**
Autres modèles en carton avec jetons..... **26.», 32.»**
Modèle recommandé, en bois gravé..... **35.»**
Bois imprimé..... **49.», 65.»**
Bois gravé, coffret fantaisie. **125.»** | Galalith. **450.»**
Barres de Mah-Jong... 10.50, 16.50, 30.»

Vitrine 8

49 **Jeu de loto**



JEUX DE LOTOS
1.45, 1.95

51 **L'oracle de Moustachu Ebenassi**, permet de découvrir votre avenir

52 **Diamino**

53 **Jeu du flibustier**

54 **Footit et Chocolat** ou les chapeaux cascadeurs. On place sur une table la boîte sans son ouvercle et, devant le joueur, la main découpée, les doigts tournés vers lui. Le joueur met , ensuite, debout , sur les doigts de cette main, un petit cône qui représente un chapeau de clown.
Ainsi placée, la main fait bascule, en tapant un petit coup, le chapeau saute en l'air et si le coup est bien calculé, tombe la pointe en bas dans une des cases de la boîte.

Le **"Jeu de Paris"** n'est pas autre chose que le jeu de l'oie déjà connu.
Pour jouer, on se servira de deux dés, ainsi que d'une marque pour chaque joueur.
Les points additionnés d'un coup de dés indiqueront le numéro de la case à occuper par le joueur.
Au commencement de la partie, chaque joueur déposera une caution dont la valeur sera déterminée à l'avance, de même les joueurs s'entendront sur le montant de l'amende que l'un ou l'autre des joueurs aura a payer au cours de la partie, lorsque le sort le conduira dans une mauvaise case.
La partie sera gagnée par le joueur qui aura atteint le premier le n° 58 "**Notre-Dame**" et c'est à lui que reviendront toutes les mises et amendes.
N° 9, N° 18, N° 27, N° 45, N° 54 "**Métro**", si un joueur tombe sur un de ces numéros, il continuera à avancer d'un nombre de cases égal à celui des points qu'il vient de sortir.

N°8 : "**Bourse**", jouera encore une fois.

N°11 : "**Rue de la Paix**", laissera passer une fois son tour.

N°22 : "**Folies Bergères**", retournera au n°3 "**Madeleine**".

N°24 : "**Conciergerie**", paiera une amende et retournera à son numéro précédent.

N°28 : "**Passage-clouté**", retournera au n°23 "**Hôpital**".

N°30 : "**Trèfle à quatre feuilles**", avancera au n°34 "**Couleur rouge**" et "**Fleur Bleue**".

N°33 : "**Les raisins**", retournera au n°29 "**Les Parfums**".

N°38 : "**Taxi**", avancera au n°43 "**Place Vendôme**".

N°42 : "**La Santé**", - paiera une amende et laissera passer deux fois son tour.

N°55 : "**Père Lachaise**", retournera au n°1.

Lorsqu'un joueur obtiendra par le sort plus de points qu'il ne lui en faut pour parvenir au n°58, il retournera d'autant de cases en arrière qu'il a de points en trop.
N.B. Afin de ne pas nuire à la présentation du jeu, nous nous sommes abstenus d'y joindre les dés et les marques des joueurs, accessoires que ces derniers voudront bien se procurer directement.

Vitrine 9

55 **Jeu de la France historique,** jeu composé de cartes représentant les principaux faits historiques. En tête de chaque carte figure le personnage représentatif de l'époque accompagné de dates. Les pions indiquant les dates sont retirés du sac par le donneur qui appelle ces chiffres correspondant à un événement historique Le partenaire qui possède sur une de ses cartes la date ou les dates appelées doit répondre à quoi correspond cette date. Par exemple: "800, Sacre de Charlemagne". Ce jeu peut être joué à l'envers, c'est à dire en appelant les Faits historiques, le partenaire doit dans ce cas, répondre en indiquant la date.

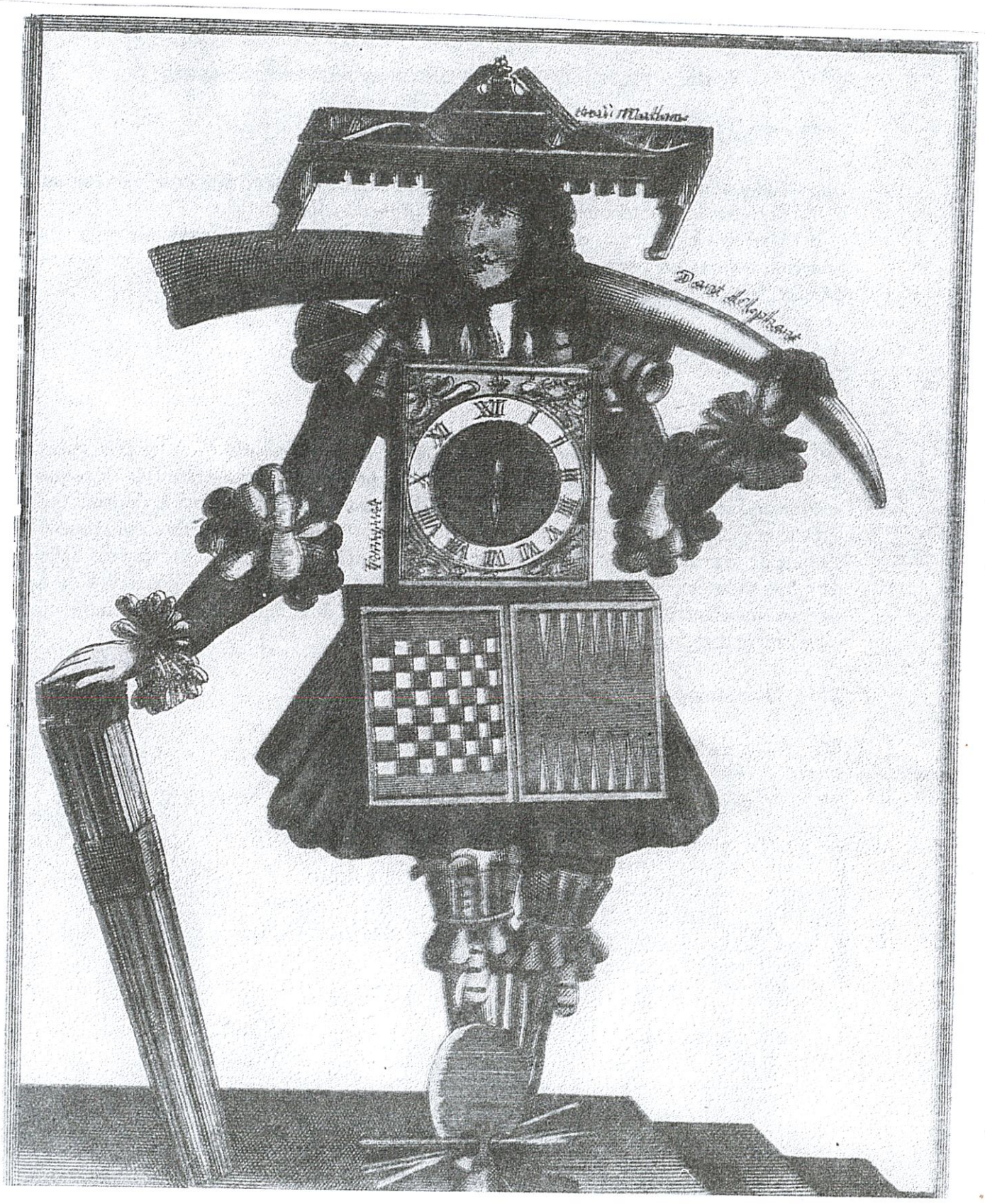
57 **Loto images**

58 **Jeu de la puce**

59 **Casse tête,** le bûcher égyptien, et la roue de l'homme de Néandertal.

Vitrine 10

Le tabletier, figure symbolique du XVIIe siècle représentant un tabletier chargé de toutes sortes de jeux et tenant dans la main le bois et l'ivoire dont ils sont faits.



Le jeu d'échecs, né aux Indes vers le Ve siècle de notre ère, ou peut-être un peu avant.. Ce jeu passe ensuite en Perse et suit les fortunes de la guerre islamique en Occident qu'il atteint par l'Espagne et l'Italie. Ses premières attestations en Europe se situent vers l'an mil. Dès lors, ses succès sont rapides, mais en raison de sa complexité, sa pratique reste l'apanage des couches sociales les plus favorisées. Dès le XIIe siècle, bien jouer aux échecs fait partie de l'éducation du jeune noble. Au cours de ses pérégrinations , le jeu d'échecs s'est transformé. C'est à la fin du Moyen Age que les règles se modifient, peut-être sous l'influence des transformations de l'art de la guerre, marquées par l'introduction des armes à feu. Désormais, la plupart des pièces peuvent prendre de loin et surtout on assiste à une valorisation du rôle de la Dame sur l'échiquier.

63 Boîte contenant des jetons et des éléments d'éventail en nacre. Ces jetons ont été fabriqués, en 1850, par la fabrique d'éventails Buissot.

64 Jeu de dames (damier en verre). Le jeu de dames[5] fut inventé vers l'an mil, probablement dans le sud de la France. Le jeu médiéval, appelé "fierges", utilisait un échiquier. Chaque joueur avait douze pièces, appelées "fers", nom de la reine dans les échecs du Moyen Age, ou "fierges"; ces pièces se déplaçaient comme la reine des échecs, c'est à dire d'une case en diagonale dans n'importe quel sens.
Les règles du jeu moderne sont inspirées de celles du jeu forcé du XVIe siècle (obligation de prendre la pièce adverse en danger).

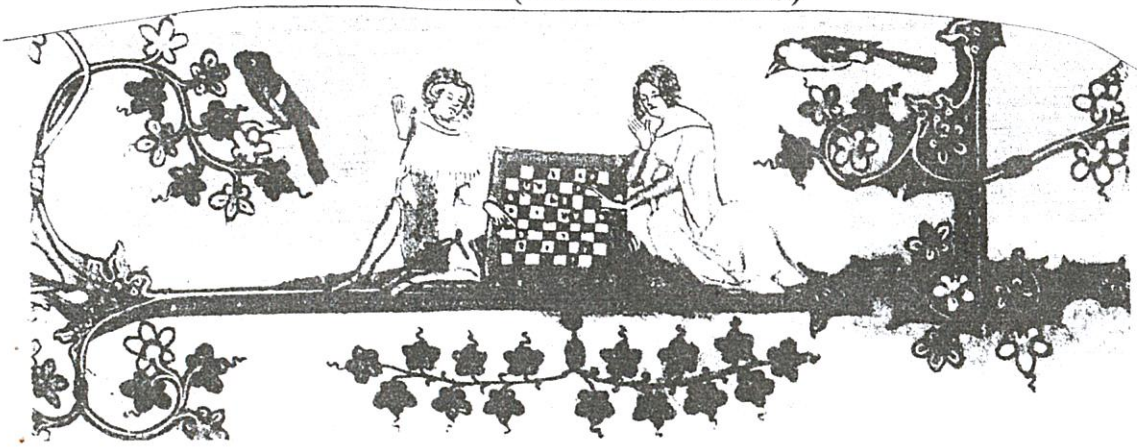
65 Jeu de Jacquet ou backgammon. Les origines de ce jeu ont été perdues mais, parmi les thèses accréditées, ce jeu aurait été inventé sous Ardachêr, roi de Perse de 226 à 241.

66 Jeu d'assaut, ce jeu fait appel aux règles du jeu de marelle (voir plus loin).

67 Dominos, jeu de société qui se joue avec 28 pièces plates d'os ou d'ivoire marquées sur une face d'un double nombre de points allant du double zéro au double six. Ce jeu était très prisé en Normandie pendant la première moitié du XXe siècle. Les trois cafés du Billot abritaient des parties acharnées avec parfois des enjeux importants. On raconte, dans le pays, qu'un ancien maire aurait perdu, au cours d'une partie, son cheval et sa carriole.

68 Echiquier, sur l'échiquier, un roi, moulage d'une pièce faisant partie du jeu d'échecs dit de Charlemagne

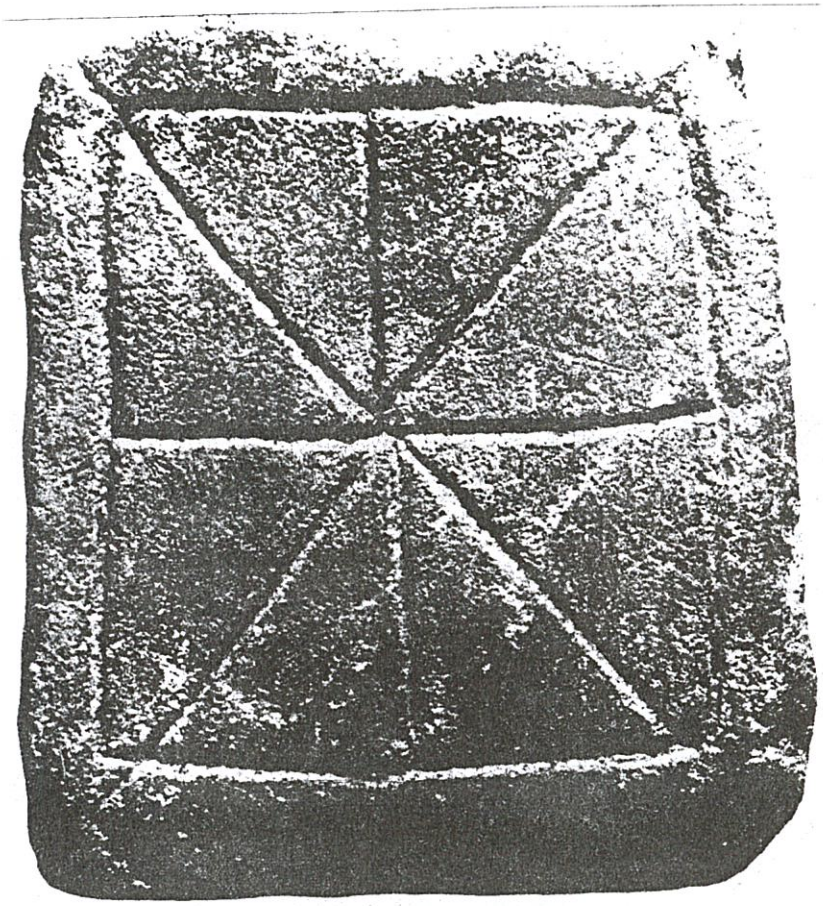
69 Joueurs d'échecs (manuscrit médiéval)



Le jeu d'échec, d'origine indienne, est attesté en Europe peu après l'an mil. Jeu de stratégie, il devient très vite un élément de l''éducation courtoise. Tiré du Roman d'Alexandre. Manuscrit flamand enluminé dans l'atelier de Jean de Grise, entre 1338 et 1344. Détail. Oxford, Bodleian Library. Ms. Bodley 264/fol.112.

Le jeu de marelle

Le jeu de marelle ou de merelle était l'un des jeux les plus prisés des Normands. Il était déjà pratiqué par les Romains. Il réclamait trois pièces ou pions par joueur et une surface plane portant un tracé sur lequel on les déplaçait. La partie se déroulait d'une manière très simple : par une suite de manœuvres, chacun des joueurs s'efforçait d'amener toutes ses pièces sur une même ligne en une file ininterrompue, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.



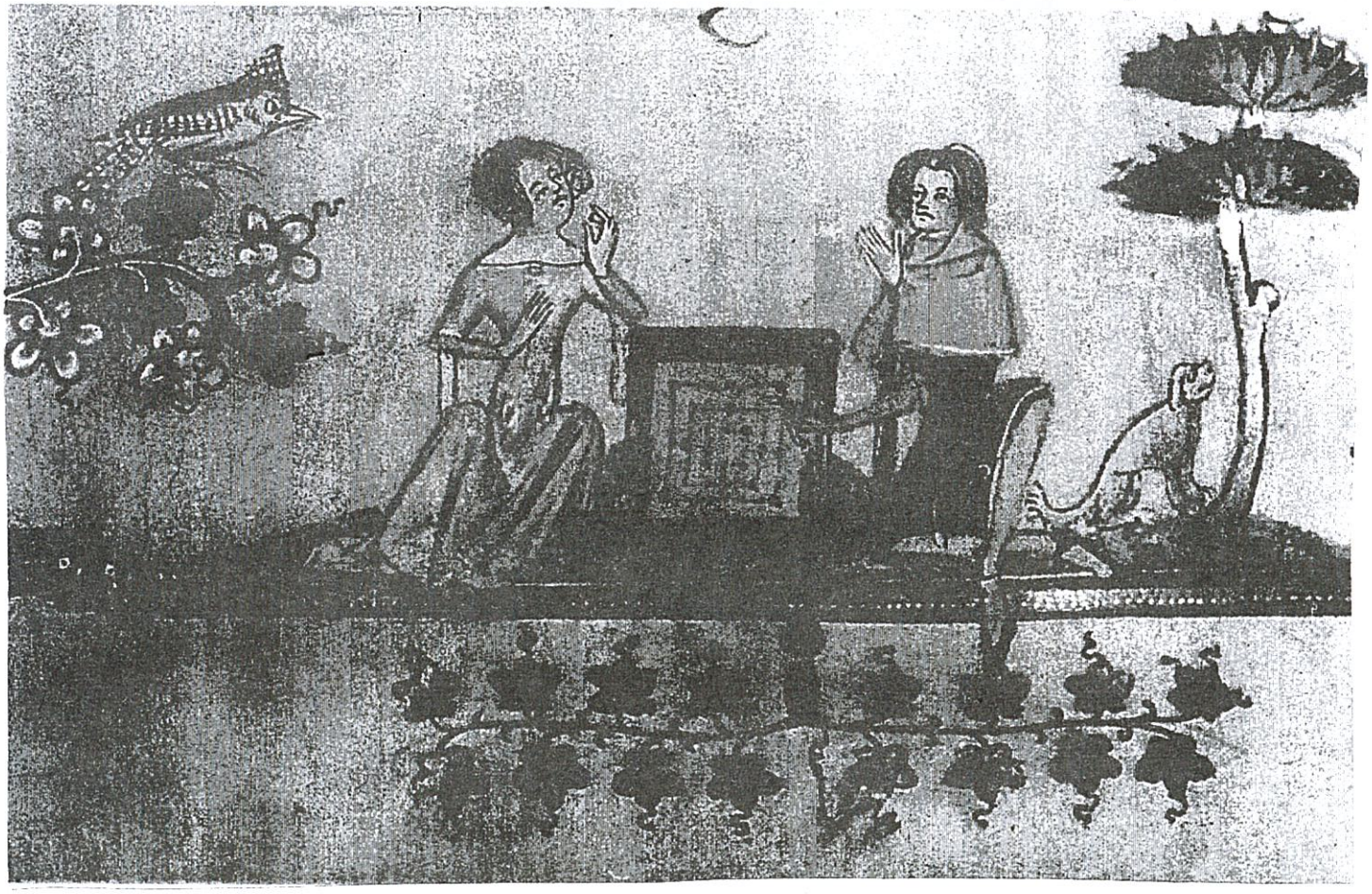
Tracé d'une marelle gravée sur une plaquette calcaire découverte à Lyon, dans un cimetière romain de Saint Irénée[6].

[6] Robert Bedon, Les jeux de société chez les Romains in Archéologia n° 246 mai 1989

En 1426, à Rouen, un foulon allant au marché rencontre un certain Nobis qui lui propose de venir dans une auberge où se tient un homme qu'ils pourront dépouiller de son argent au jeu. Les deux gredins trouvent le jeune homme à l'hôtel. Le suppliant qui est un compère salue la compagnie. Nobis lui demande son pays et le suppliant lui dit qu'il est originaire **d'Auge** et qu'il boira volontiers du cidre avec eux. En buvant ils parlent de choses et d'autres. Nobis interroge le compère sur les jeux que l'on pratique en Pays d'Auge et le prie de leur décrire un d'entre eux. Ledit suppliant répond qu'il accepte volontiers, prend dans sa manche un peu de craie et dessine un merellier sur la table où ils boivent « et assist dessus cinq mereles d'un costé et trois de l'autre, et monstra les trois et manière de jeu ». Ils jouent et le jeune homme se fait voler évidemment.

(R. Vaultier Le folklore pendant la guerre de Cent Ans d'après les lettres de rémission du trésor des Chartes. Paris 1965)

Le Roman d'Alexandre, manuscrit médiéval, montre un couple jouant aux « mérelles », nom sous lequel ce jeu était alors connu.



Photographie d'une tuile du XVIIIe siècleportant en relief un jeu de marelle, sans doute tracé par le tuilier (collection H. Paumier)

Salle 2

Déclaration du roi Louis XIV concernant les jeux défendus
Donnée à Versailles le 1er mars 1781

Archives de la Société historique de Lisieux I A 9

DÉCLARATION
DU ROI,
Concernant les Jeux défendus.

Donnée à Verſailles le 1er Mars 1781.

Regiſtrée en Parlement le deux Mars mil ſept cent quatre-vingt-un.

A PARIS,

Chez P. G. SIMON, Imprimeur du Parlement,
rue Mignon S. André-des-Arcs.

M. DCC. LXXXI.

DÉCLARATION DU ROI,

CONCERNANT LES JEUX DÉFENDUS.

Donnée à Verſailles le 1er Mars 1781.

Regiſtrée en Parlement le deux Mars mil ſept cent quatre-vingt-un.

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A tous ceux qui ces préſentes Lettres verront ; SALUT. Depuis notre avénement à la Couronne, Nous n'avons ceſſé de nous occuper de la proſpérité de nos Etats & du bonheur de nos Sujets ; Nous nous ſommes appliqué à établir l'ordre dans toutes les parties de l'adminiſtration de notre Royaume, & Nous commençons à jouir avec ſatisfaction du ſuccès de nos ſoins ; mais Nous nous flatterions en vain de rendre nos Peuples heureux par notre économie, & par l'attention avec laquelle Nous avons évité juſqu'à préſent d'augmenter leurs charges, ſi Nous ne faiſions pas uſage de la puiſſance que Dieu nous a donnée pour remédier aux malheurs qu'un grand nombre de nos Sujets attirent ſur leurs familles par leur inconduite. L'abus des Jeux, qui s'eſt multiplié depuis quelque-temps, a fixé notre attention ; & Nous nous ſommes fait repréſenter les Ordonnances des Rois nos prédéceſſeurs ſur une matiere auſſi importante ; Nous avons reconnu qu'ils ont, dans tous les temps, donné des loix ſalutaires, dont il eſt de notre ſageſſe de maintenir l'exécution. A CES CAUSES, & autres à ce Nous mouvant, de l'avis de notre Conſeil, & de notre certaine ſcience, pleine puiſſance & autorité royale, Nous avons dit, ſtatué & ordonné, & par ces préſentes, ſignées de notre main, diſons, ſtatuons & ordonnons, voulons & Nous plaît ce qui ſuit :

ARTICLE PREMIER.

LES Edits, Ordonnances, Arrêts & Réglemens contre les Jeux de haſard, & autres prohibés, ſeront exécutés ſelon leur forme & teneur, & ſous les peines y portées; ſuivant l'exigence des cas, tant dans notre bonne ville de Paris, que dans toutes les autres Villes & Bourgs de notre Royaume, Pays, Terres & Seigneuries de notre obéiſſance.

CEUX qui ſeront convaincus d'avoir joué auxdits Jeux prohibés ſeront condamnés, pour la premiere fois, ſçavoir: ceux qui tiendront leſdits Jeux, ſous le titre de Banquiers, ou ſous quelqu'autre titre que ce ſoit, en trois mille livres d'amende chacun; & les Joueurs, en mille livres chacun, applicables, un tiers à Nous, un tiers aux Pauvres des Hôpitaux des lieux, & l'autre tiers au dénonciateur.

VI.

LES amendes ſeront payables ſans déport & par corps; & faute du paiement d'icelles, les contrevenans garderont priſon juſqu'au parfait paiement.

VII.

EN cas de récidive, l'amende contre ceux qui auront tenu leſdits Jeux, & contre les Joueurs, ſera du double, ſans que leſdites amendes puiſſent être remiſes ni modérées, pour quelque cauſe & ſous quelque prétexte que ce ſoit.

VIII.

CEUX qui, après avoir été deux fois condamnés auxdites amendes, ſeroient de nouveau convaincus d'avoir tenu leſdites aſſemblées, ſeront pourſuivis ſuivant la rigueur des Ordonnances, & punis de peines afflictives ou infamantes, ſuivant l'exigence des cas.

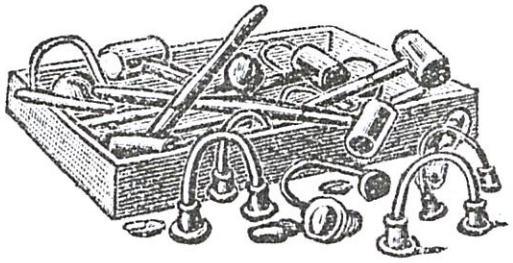
IX.

CEUX qui, pour faciliter la tenue deſdits Jeux, auront prêté ou loué ſciemment leurs maiſons, ſeront condamnés en dix mille livres d'amende, au paiement de laquelle leſdites maiſons ſeront & demeureront ſpécialement affectées.

Grande vitrine

Toupie hollandaise, un mécanisme à crémaillère permettait d'envoyer une toupie dans un circuit où se dressaient de petites quilles qu'il fallait abattre. Le jeu présenté est incomplet, il manque les quilles et la toupie.

Croquet de salon, croquet miniature qui permettait de restituer, à l'intérieur, les règles du jeu de croquet.



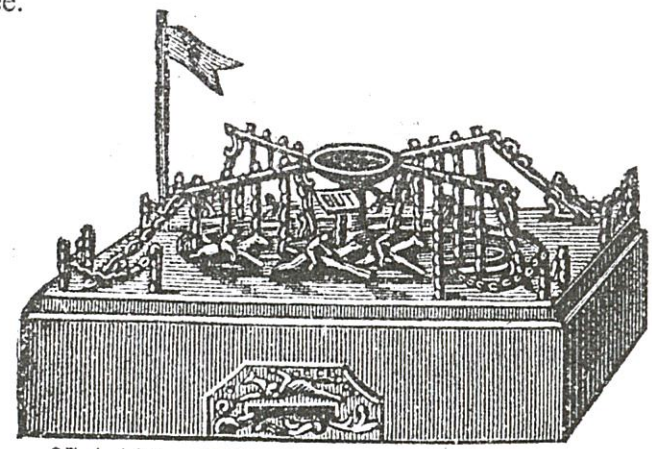
37.A.179. **CROQUET** de salon verni, 1er choix, 8 joueurs..... 29,»
Avec bande se fixant sur table. 35

Billard Damato, ancêtre du billard électrique, un ressort permet d'envoyer une bille dans des cases qui indiquent le nombre de points gagnés

Jeu du chasseur, le joueur vise, à l'aide d'un fusil à flèches, une cible qui change dès qu'elle est atteinte (renard, lièvre, faisan, etc.)

Jeu de petits chevaux , fabrication familiale, ce jeu a été fabriqué, pendant la dernière guerre, par un grand-père pour sa petite fille. En cette période de pénurie (1942), les jeux étaient rares et les parents et grands-parents fabriquaient pour leurs enfants les jeux et jouets qu'ils ne pouvaient acheter.

Jeux de course de chevaux, les chevaux sont animés par un mécanisme. Chaque joueur choisit et mise sur un cheval. Le gagnant est celui qui a choisi le cheval qui franchit le premier la ligne d'arrivée.

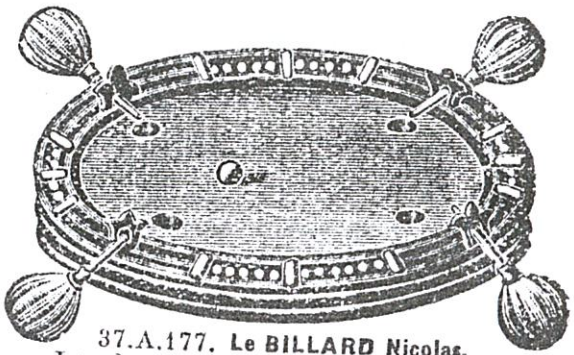


37.A.168. **JEU de courses** perfectionné.

0m22	1 piste 4 chevaux. 10.25	0m33	2 pistes 8 chevaux 27.50
0m27	1 piste 6 chevaux. 16.50	0m38	2 pistes 8 chevaux 35. »
0m27	2 pistes 8 chevaux 22.50	0m38	3 pistes 6 chevaux 54. »

0m46 3 pistes 6 chevaux. 79. »

Billard Nicolas: Les joueurs se placent autour du jeu et chacun en regard d'une des poches ou cavités pratiquées sur la table.Si leur nombre est inférieur à celui des poches, on bouche celles qui restent avec les bouchons appropriés.
Les lyres sont placées en regard de chaque poche et pivotent dans la platine placée sur le cercle. Elles sont destinées à recevoir le bec de chaque soufflet, ou poire à air que doivnt prendre les joueurs et permettent à ceux-ci de diriger les jets d'air en rayonnant.
Chaque bille logée compte un point perdant au joueur qui l'a reçue, celui-ci lance alors la bille et la partie continue.
Quand cette partie sera terminée, chaque joueur paiera à une masse autant d'unités (jetons, centimes, ou francs) qu'il y aura eu de points et ensuite cette masse sera partagée en parties égles par les joueurs. **Il est interdit de souffler avec la bouche.**



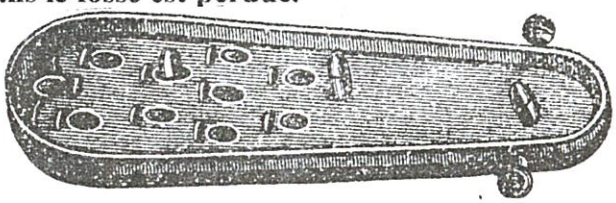
37.A.177. **Le BILLARD Nicolas.**
Le plus amusant des jeux de société.
2 joueurs, 0m50. **118.** » | 4 joueurs, 0m70. **184.** »
3 joueurs, 0m60. **163.** » | 6 joueurs, 0m90. **320.** »

Jeu des boys et des carton à chapeau

Culbuto, un jeu d'adresse qui se joue sur une table en marbre ou en bois ainsi que sur toute surface plane.
Le nombre des joueurs n'est pas limité.
On joue avec une ou plusieurs billes animées suivant qu'on désire obtenir des nombres de points plus ou moins élevés.

Lorsque le jeu est en main, il faut veiller, pendant que le joueur l'actionne, que le pivot reste sur la table ; il ne faut donc pas, **sous peine d'annulation du coup,** soulever l'appareil du dessus de la table pour redescendre les billes en péril.
L'adresse consiste à faire le chiffre de points le plus élevé, en évitant de laisser tomber les **culbutants** ou **billes animées** dans le fossé **PERDU.**

Le Départ se fait de la base opposée au fossé, lorsque les billes s'y trouvent réunies, en soulevant légèrement l'appareil et en surveillant le départ des billes qu'on peut faire osciller dans tous les sens ou les ramener à la base du jeu, tant qu'elles n'ont pas trouvé place dans les godets en cuivre.
Toute bille tombée dans le fossé est perdue.



37.A.184. **Le culbuto. JEU** d'adresse comique et amusant convenant à tous les âges.

Foot-ball miniature, un mécanisme permet d'animer les joueurs et d'envoyer le ballon dans le camp de l'adversaire en essayant de marquer un but

Machine à sous de foot-ball verticale (jeu de café) avec les inscriptions sur une plaquedeverre: ***"shootez et rattrapez***
Pour votre distraction seulement
Chaque balle reçue est rejouable"

Devant la vitrine "Billard japonais, depuis sa création ,ce jeu de concentration et d'adresse, a passionné des générations par son succés dans les casinos,cercles et foires. La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules dans la zone de réserve. Le joueur doit à l'aide de la main, propulser les boules, une à une, dans les trous numérotés.
La subtilité du jeu se trouve dans la possibilité qu'a le joueur d'utiliser le cintre afin que les boules, non tombées dans les trous, puissent être ramenées dans la zone de réserve à l'aide d'une autre boule. Toutes les boules ainsi ramenées dans cette zone de réserve peuvent être jouées à nouveau.
Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalisera la valeur des points des trous garnis de boules.
Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.

La carambole

Lettre du Préfet du Calvados, le 17 juillet 1907

Le Préfet du Calvados à Messieurs les Maires, Commissaires de police et commandant de gendarmerie du département

Objet: **Jeux**

Mon attention a été appelée sur la fréquence des jeux de boule et de carambole pour lesquels les mises atteignent parfois un chiffre très important.

Le premier de ces jeux doit être considéré comme un je d'adresse, et par suite toléré, pourvu qu'il ne dégénère pas en jeu d'argent.

Le second est spécialement interdit par l'arrêté de l'un de mes prédécessurs en date du 17 avril 1894.

En vous rappelant cet arrêté, je ne puis que vous prier de bien vouloir en assurer la stricte application, **notamment en ce qui concerne le jeu de carambole.**

Le Préfet

Hendlé

17 juillet 1907

PRÉFECTURE
DU
CALVADOS

OBJET :
Jeux

Le Préfet du Calvados
à Messieurs les Maires, Commissaires de police et Commandant de gendarmerie du Département.

Mon attention a été appelée sur la fréquence des jeux de boule et de carambole dans le département, pour lesquels les mises atteignent parfois un chiffre très important.

Le premier de ces jeux doit être considéré comme un jeu d'adresse, et par suite toléré, pourvu qu'il ne dégénère pas en jeu d'argent.

Le second est spécialement interdit par l'arrêté de l'un de mes prédécesseurs en date du 17 avril 1894.

En vous rappelant cet arrêté, je ne puis que vous prier de vouloir bien en assurer la stricte application, notamment en ce qui concerne le jeu de carambole.

Le Préfet,
HENDLÉ.

57.477. — Caen, imprimerie Ch. VALIN.

La Carambole,

la carambole est un jeu qui n'est pas légal mais qui est toléré dans la région, tant que les joueurs ne font pas *d'histoires*. C'est un jeu de hasard, mais d'adresse également, moins cependant que le jeu de quilles. Les sommes d'argent misées sont parfois très importantes.

Dans les années 50, trois jeux tournaient dans le secteur de Saint-Pierre-sur-Dives. Monsieur PETIT est le dernier meneur de ce jeu qu'il possède depuis 40 ans. Les fêtes des petits villages ayant pratiquement disparu, il ne s'installe plus guère qu'à la foire de Pâques, alors que dans les années 50, il s'installait tous les lundis au marché de Saint-Pierre-Sur-Dives.

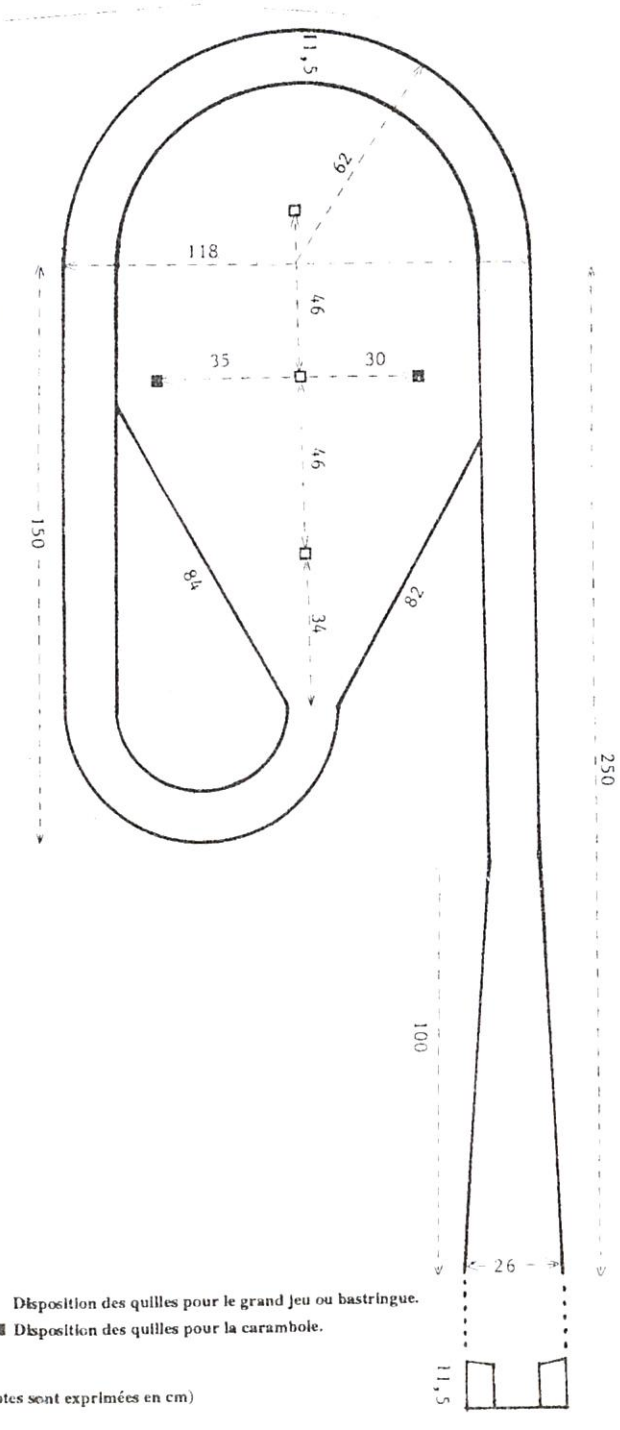
Règle du jeu, ce jeu consiste à abattre un maximum de quilles sur les cinq disposées en croix plus une au centre.avec une boule tournée dans un bois exotique très dur, du "gayac". Cette boule est lancée dans un couloir qui a une forme très particulière.
Pour commencer la partie; la mise est fixée à 3 F, 4 F, ou 5 F. Tous les joueurs mettent cette somme sur le jeu. Exemple : 10 personnes veulent participer, cela fera pour une mise de 5 F, 50 F sur le jeu. Chaque joueur lance la boule une fois. Lorque tout le monde a joué, s'il y a 5 joueurs qui ont réussi le même score, en général en abattant 5 quilles, ces joueurs sont appelés *"frères"*.
A ce moment a lieu le *"rentrage"*. Les joueurs éliminés ou d'autres peuvent rentrer en payant une nouvelle mise qui est calculée de cette façon :
La somme qui est sur le jeu divisée par le nombre de frères. Dans l'exemple que j'ai pris précédemment (50 F sur le jeu et 5 frères), chaque rentrant devra payer 10 F. Si 10 joueurs paient leur rentrée, il y aura sur le jeu 50 + 100 = 150 F.
Si après ce coup, 3 joueurs réussissent le même meilleur score, ils deviennent 3 frères à leur tour et si des joueurs veulent rentrer, ils paieront 150 : 3 = 50 F.
Le jeu se poursuit ainsi, mais les mises sont de plus en plus élevées, et s'arrêtent lorqu'il n'y a qu'un seul joueur qui réussit le meilleur score. Ce joueur empoche la somme qui est sur le jeu moins le pourcentage que prend le meneur de jeu, en général : 20 %.

Quelques particularités

Vers 1950, Monsieur PETIT a vu sur le jeu, jusqu'à 200 000 F avec un mise de rentrée à 60 000 F, et il y avait des rentrants. Apparemment, la boule n'a pas un poids réglementaire. Avant la partie, un joueur peut faire un essai mais après le début de la partie, aucun essai n'est accepté. Un coup ne peut être rejoué que si la boule sort du couloir.
Un joueur peut placer les quilles lui-même, mais sans que les quilles débordent du rond rouge sur lequel elles doivent être placées.
Pour avoir une chance d'abattre les 5 quilles, la boule doit être lancée en *"bois roulant"et* non en *"bois debout"*, c'est à dire qu'il faut regarder dans quel sens le bois a été tourné.

Pour que le meneur puisse suivre correctement la partie, chaque joueur met un gage sur le jeu : briquet, clé, etc...cela permet le contrôle des joueurs qui ont déjà joué et aussi le classement.
Il peut arriver qu'il y ait des arrangements entre *"frères"* pour éviter des rentrants, mais le meneur ne veut rien savoir de cela.
Le jeu est posé sur le sol, mais par horizontalement car les quilles doivent pouvoir rouler, il est très rare que la boule abatte les 5 quilles, il faut en général qu'une quille abatte la cinquième.
A une certaine époque, le jeu était posé sur des tréteaux et la boule était lancée à l'aide d'un maillet, mais cela permettait *"la triche"* entre le meneur et certains joueurs qu'il connaissait, c'est pourquoi cette disposition a été abandonnée.
Si vous voulez vous exercer à ce jeu, allez à la foire de Pâques à Saint-Pierre-Sur-Dives , vous y trouverez Monsieur Petit ou son fils, et bonne chance, car il en faut pour gagner.

Enquête réalisée chez Monsieur Petit à Boissey par François Wèbre en 1986.



☐ Disposition des quilles pour le grand jeu ou bastringue.
☐ et ■ Disposition des quilles pour la carambole.

(les cotes sont exprimées en cm)

Dessin d'une carambole extrait de la revue "Le Viquet, n° 106, Noël 1994

Salle 3

Arrêté du Maire de Trouville interdisant certains jeux

Trouville-sur-Mer
Arrêté de Police Générale
Extrait du Registre de Mairie de la commune de Trouville-sur-Mer

Article 28. Les jeux de hasard sont formellement défendus, **les jeux de palets**, de **tonneau**, de **quilles** et autres susceptibles de gêner la circulation et d'occasionner des accidents sont interdits sur la voie publique; les jeux ne seront permis que dans des lieux indiqués par la Mairie.

Billard hollandais, le billard est composé de trois parties: l'aire de lancement, l'aire de jeu de la traverse au fronton, les galeries à palets.
La partie se joue individuellement ou par équipes. Le jeu consiste à faire pénétrer les palets en bois dans les galeries qui sont au fronton du jeu, chaque galerie a une valeur en points. Il peut être décidé, avant le jeu, de donner une valeur supérieure aux galeries en multipliant par un nombre leur valeur de base.

Le point est considéré comme marqué quand le palet ne dépasse plus la façade de la galerie dans laquelle il a pénétré.

La partie peut se jouer sans que tous les palets soient utilisés (précision à prendre avant la rencontre).

Les palets doivent entrer dans les galeries par les ouvertures qui sont au fronton de celles-ci. Les palets doivent glisser et ne jamais être lancés ou roulés. Tout palet qui entre en sautant par dessus le fronton est considéré hors jeu, il ne peut être joué et ne marque pas de point.

Un palet peut être poussé par un autre palet. Mais si le palet joué revient dans l'aire de lancement, il ne peut être joué une nouvelle fois. Si un palet sort du jeu, il ne peut être rejoué. Si un palet pénètre dans une gaelerie et en ressort, qu'elle qu'en soit la raison, les points qu'il avait marqués sont retranchés du total du joueur ou de l'équipe.

La partie se joue avec 30 palets qui sont fournis avec le jeu.

Avant de débuter la partie, il faut convenir entre les joueurs s'il sera possible de retirer les palets d'une galerie remplie et combien de fois. Le dernier palet étant rentré dans sa gelerie ne pourra être, en aucun cas, retiré.

Vitrine 1

Des jeux pour faire du bruit

70 tintenelle

71 Appeau en forme d'oiseau , terre vernissée verte, Pré d'Auge, XIX ème.

72 Appeau en terre vernissée blanche avec coulure verte à l'anse et le col. L'anse a été recollé, le pied est ébréché. Atelier Lapoutoire, (Sarthe), XIX ème.

73 Appeau en céramique, partiellement recouverte d'un engobe vert, ayant des traces de brûlures, trouvé à Lisieux vers 1950, forme sur piédouche, manque le haut et le sifflet.XVe .

74 Appeau sur piédouche en terre vernissée vert. Anse cassé et recollé. Provence ? XX ème.

75 Appeau en terre vernissé ocre avec rayure en spirale. En plus de l'anse du dessus, une autre est posée sur le col à la panse. France, XIXe.

76 Appeau en céramique, trouvé à Lisieux vers 1950, forme de pichet sur piédouche, sans sifflet, sans engobe. Lisieux XV, ème.

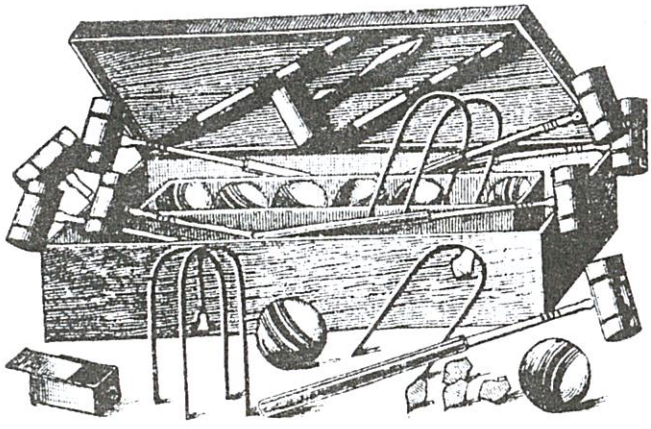
77 Pion de céramique sigillée, trouvé à Lisieux, Lezoux seconde moitié du IIème. Siècle.

78 Image Guérin Boutron, enfants jouant aux osselets.

79 Romaines jouant aux osselets.

80 Osselets.

Jeu de croquet.



JEU DE CROQUET

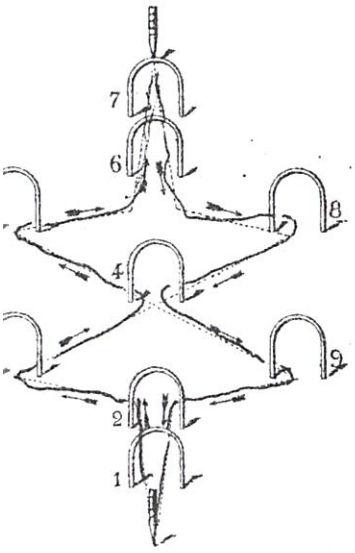


Fig. 1

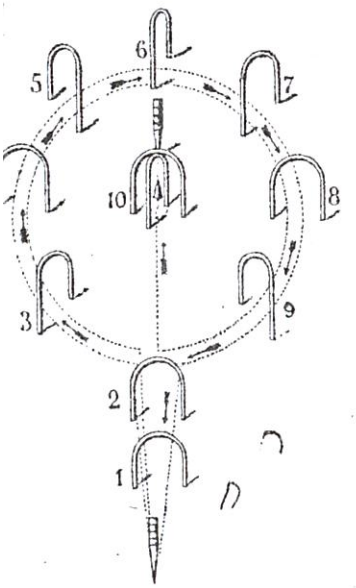


Fig. 2

On peut jouer ce jeu par un nombre quelconque de joueurs, pourvu qu'il y ait nombre suffisant de boules et de maillets. S'il y avait d'un côté un plus petit nombre que d'un autre, l'un des joueurs peut égaliser les deux côtés en prenant 2 boules. On doit choisir une surface bien plane afin de jouer un franc jeu. On doit enfoncer fortement en terre les 2 piquets distants d'environ 20 mètres ; si l'espace ne le permet pas on les fixe plus rapprochés. Les autres doivent être placés à égale distance les uns des autres ; si la surface a 20 mètres, la distance sera de 2 metres et demi, on divise ainsi en 8 parties l'espace entre les 2 piquets. Si la surface n'était que de 16 mètres, on diviserait aussi en 8 la distance entre les 2 piquets. Par les figures nos 1 et 2 on voit la disposition qu'on donne généralement pour jouer aux piquets et aux arches, mais beaucoup de joueurs varient la partie en changeant la disposition. Pour commencer, chaque joueur prend un maillet, une boule et une étiquette de même couleur et place sa boule à 25 centimètres des piquets de départ ; il doit franchement toucher la boule avec la tête du maillet et ne pas toucher deux fois ; il doit s appliquer à la faire passer sous les premières arches et successivement sous toutes les autres jusqu'au piquet gagnant et frappant en arrière sa boule, la ramener jusqu'au piquet de départ, du côté opposé à celui par lequel elle a passé d'abord. Chaque fois que la boule passe sous une arche, on doit accrocher l'étiquette sur l'arche pour indiquer sous quelle arche elle a passe en dernier lieu. Lorsqu'un joueur a passé par toutes les arches les unes après les autres, est revenu le premier trapper avec sa boule le piquet de départ, il se retire de la partie qu'il a le premier gagnée.

Un joueur gagnant n'est pas forcé de quitter la partie, il peut rester pour aider ses partenaires et chercher à nuire à ses adversaires au moyen de CROQUET : ce qu'on fait ainsi qu'il suit. Le joueur ayant touché une autre boule avec la sienne, le met en contact avec la dernière au point opposé à la direction qu'il veut suivre, puis, appuyant le pied sur sa boule, il chasse l'autre avec son maillet. La boule du joueur ne doit pas être dérangée de dessous son pied par le coup. De cette manière on peut aider son partenaire en envoyant sa boule dans la direction voulue et nuire à un adversaire en mettant sa boule hors de la direction qu'il doit suivre. La figurne n° 2 est un plan tout-à-fait nouveau, beaucoup plus intéressant et plus savant. On commence au piquet de départ en dehors du cercle. On suit à l'entour du cercle suivant le nombre des arches, jusqu'au piquet gagnant à l'intérieur du cercle et après l'avoir frappé avec la boule, on revient par les arches nos 10, 9 et 8, en suivant toujours le cercle jusqu'au piquet de départ. Si le cercle a 9 mètres de diamètre, cela permet de placer les arches à une distance suffisante l'une de l'autre et l'on peut ainsi jouer la partie sur un plus petit espace de terrain. Aussi souvent qu'un joueur réussit à passer sa boule à travers une arche, il a droit à un seconp coup de croquet et ainsi de suite dans le courant de la partie. Pour avoir le droit de CROQUET, un joueur doit toucher d'abord une boule avec la sienne ensuite les plaçant ensemble comme la figure n° 4, il peut l'envoyer dans n'importe quelle direction qui lui plaît sans cependant y être obligé Si un joueur qui cherche à faire croquet une boule ne la dérange pas, il ne doit plus refrapper dessus. Si on déplaçait une arche par accident durant la partie on pourrait la replacer avec le consentement de tous les joueurs. Un joueur peut, une fois la partie engagée, demander à ses partenaires pour savoir sur quoi et comment jouer. Mais ces derniers ne peuvent pas l'assister par acte ou par fait.

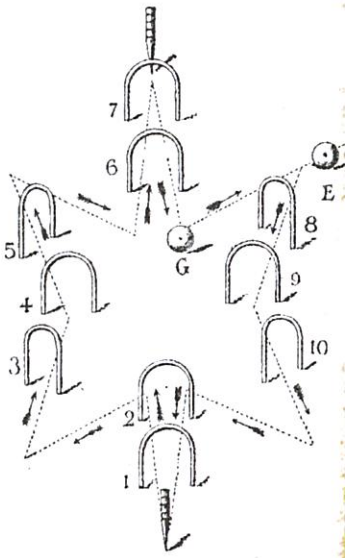
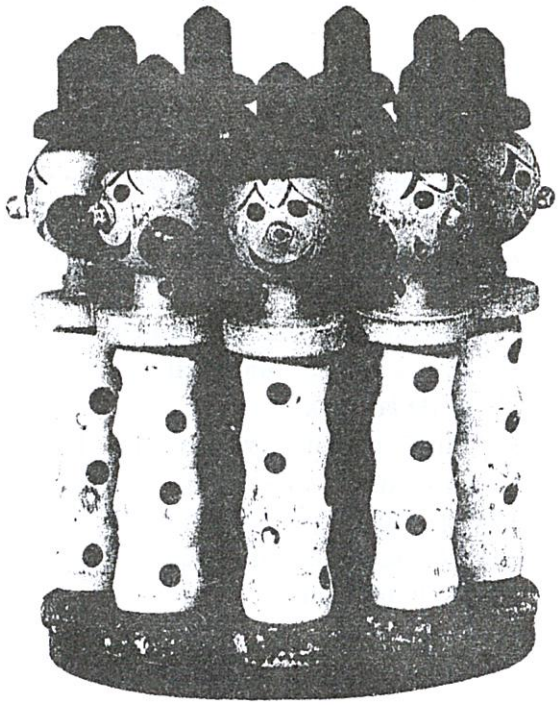


Fig. 3

Fig. 4

ANET LONS-LE-SAUNIER 1975

81 Vitrine de petites quilles, jeu de quilles pour enfant.



Quilles clowns – bois tourné 1950

3 ème salle

Le Jeu de Galine

Matériel : 3 palets en plomb. Pour la fabrication du palet, on plaçait un anneau de chaîne dans une boîte à cirage et on versait le plomb[7] en fusion. Ce procédé avait l'avantage "d'armer" le palet et de le rendre plus solide.
Le bouchon, ou bouchonne, morceau de bois cylindrique de 7 cm de hauteur est généralement taillé dans un manche à balai.
La galine peut se jouer sur toute aire plane et dure.

Déroulement du jeu

Il existe de nombreuses règles du jeu de galine appelé aussi bouchonne ou tout simplement jeu de palets. Voici celle s que nous avons recueilli autour du Billot.

Après accord sur la mise que chaque joueur place sur la bouchonne, on tire au sort l'ordre des passages.

[7] Quelquefois les vieilles fourchettes et cuillers en étain de la grand-mère remplaçaient le plomb plus difficile à trouver dans l'urgence (témoignage).

Le premier joueur dispose de deux palets. S'il parvient à abattre la bouchonne, les pièces qui sont retombées plus près de son palet que du bouchon lui reviennent. Celles situées près du bouchon y sont replacées.
Si, après avoir lancé ses deux palets , il n'a pas abattu le bouchon, il désigne l'un de ses deux palets pour être laissé sur l'aire de jeu et remet le second au deuxième joueur.
Ce deuxième joueur effectue ses deux lancers.
Si la bouchonne est abattue, les pièces sont réparties de la façon suivante :
Celles qui sont les plus près de la bouchonne y sont replacées.
Celles qui sont les plus proches du palet laissé par le premier joueur reviennent à ce dernier.
Le joueur qui a abattu la bouchonne empoche les pièces les plus proches de son ou de ses palets.
Si le bouchon n'a pas été abattu, ce deuxième joueur désigne à son tour le palet qu'il désire laisser sur l'aire de jeu et remet l'autre palet au troisième joueur et ainsi de suite pendant tout le déroulement de la partie.
Les pièces sont donc le plus souvent réparties entre la bouchonne, le joueur qui l'a abattue et le joueur précédent qui a encore un palet en jeu. L'astuce consiste donc à connaître la façon de jouer du joueur qui lance immédiatement après, de manière à laisser en jeu le palet qui a le plus de chance de voir rouler vers lui les pièces, cela dépendant de l'endroit où le palet frappe la bouchonne.

Cas particuliers

Le coupe-sous : le palet touche seulement les pièces sans abattre la bouchonne. Le joueur y replace les pièces et rejoue.

Si un joueur abat la bouchonne avec son premier palet, et si les pièces sont placées plus près du palet laissé par le joueur précédent, il a la possibilité de lancer son deuxième palet pour essayer de le placer le plus près possible des pièces.

Enquête chez Monsieur DUVAL à Saint-Michel-de-Livet en 1986

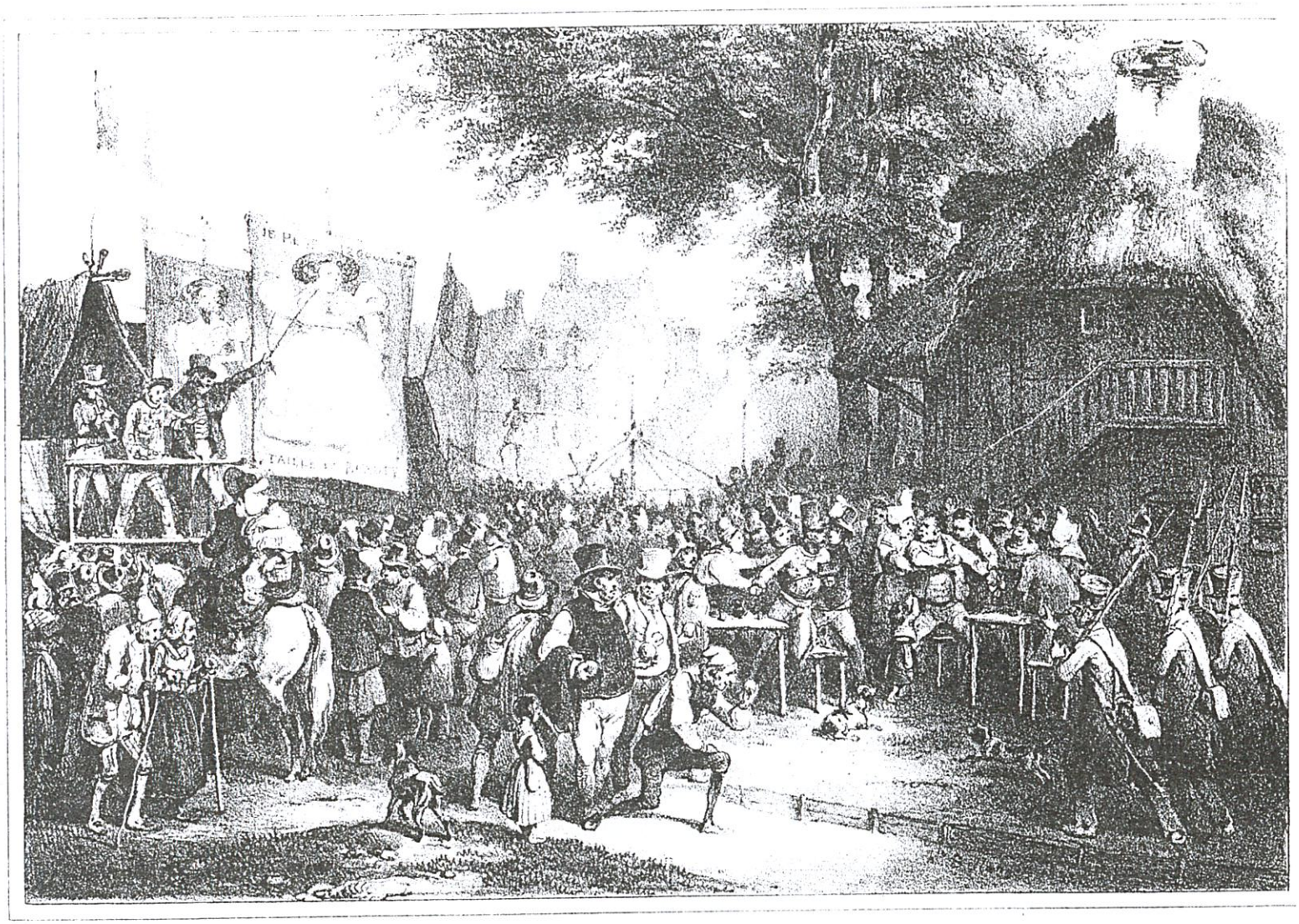
Le jeu de galine à Saint-Georges-en-Auge

A Saint-Georges-en-Auge, les parties de galine qui se déroulaient généralement devant le café étaient plus simples.
Chaque joueur disposait d'un palet qu'il lançait pour tenter d'abattre le bouchon. Si le bouchon n'était pas abattu, le palet restait sur l'aire de jeu. Il pouvait donc y avoir plusieurs palets en jeu.
Lorsque le bouchon était abattu, chaque joueur ramassait les pièces se trouvant le plus près de son palet, celles qui étaient les plus proches du bouchon y étaient replacées.
Quand il y avait plusieurs palets en jeu, il fallait donc essayer d'envoyer les pièces dans l'espace vide et d'y placer son propre palet.
Monsieur Triger se souvient aussi d'avoir joué aux quilles, près du café, sur une aire en terre battue.

(Enquête chez Monsieur Emile Triger à Saint-Georges-en-Auge en 1986.

Jeu de quilles

Le jeu de quille a, sous tous les régimes, été réglementé en raison des sommes d'argent importantes qui y étaient jouées (voir l'arrêté du préfet Hendlé). Le jeu de qilles avait une autre nuisance, il était bruyant : vacarme des quilles abattues et surtout cris de joie ou de dépit des joueurs. Leprêtre de l'abbaye d'Ardennes s'en plaint au bailli de Caen :



Edit. de Gihaut frères éditeurs, Boulevard des Victoires

LA FETE DU VILLAGE.

Interdiction de jouer aux quilles pendant la messe

Monsieur le Bailli de Caen ou son lieutenant et nos sieurs du siège presidial audit lieu
supplient humblement frere pierre lechevallier
pretre religieux en l'abbaye notre dame Dardaine
et prieur du prieurey de Coullomb a l'adjonction
qu'il requert lui estre donne par monsieur le procureur du Roy
Disant qu'il auraict entendu que Abrahan Graffard
lung des parroissiens de ladite parroisse de Coullomb
aurait baille article a justice
pour injures qu'il pretend lui avoir este dictes
a jour de dimanche par Isaac Fort autre
parroissien de ladite parroisse de Coullomb estantz en
la tavernede ladite parroisse et daultant que
ledit Graffard et Fort et aultres parroissiens
de ladite parroisse de Coullomb sont ordinaires
de aller boire a la taverne de ladite parroisse tous
les jours de dimanche et aultres festes
sollennelles auquel lieu il se commet
plusieurs insollences et blasphemes contre
le saint nom de Dieu pendant que l'on faict
et cellebre le service divin a leglize
ce qui aporte et est cause d'un grand scandale
mesme ***de jouer aux quilles et***
aultres jeux deffendus
a ces causes mesdits sieurs il vous
plaise en jugeant ledit proces d'entre lesdits
Fort et Graffard faire inhibition et
Deffenses audits Graffard et Fortet mesme
a tous les parroissiens de ladite parroisse de Coullomb
de aller pour l'advenir boire en ladite taverne
aux jours de dimanche et aultres festes sollennelles
pendant que l'on fera et celebrera le service
divin a leglize ny de jouer a aucuns jeux deffendus

21 mars 1614

A Monsieur le bailly de Caen ou son
lieutenant et messieurs du siege presidial
audit lieu

Supplie humblement frere Gilbert Lechevallier
pbre religieux de labbaye Saint [illegible]
et prieur du prieuré de Coullons a ladjoinct
quil [illegible] luy este donné par mons. le procureur du Roy
disant quil auroit entendu que Abraham Giffard
lung des parr. de la parroisse de Coullons
auroit ~~[illegible]~~ baillé ~~[illegible]~~ articles a justice
pour [illegible] quil pretend luy avoir esté dictes
a jour de dimenche par Ysaac [illegible] faicte
parr. de la parr. de Coullons estans en
la taverne de la parr. et daultant que
les Giffard et [illegible] et aultres parroissiens
de la parr. de Coullons sont ordinairement
de aller boire a la taverne de la parr. tous
les jours de dimenche et aultres festes
solemnelles audit lieu [illegible]
plusieurs [illegible] [illegible]
[illegible] pendant que lon faict
et celebre le service divin a leglise
ce qui apporte et est cause dung grand scandale
~~[illegible]~~ mesmes de jours aux quelles ~~[illegible]~~
~~[illegible]~~ aultres jours deffendus

Ce consideré messieurs il vous
plaise de [illegible] les procez [illegible]
[illegible] et Giffard faire inhibitions et
deffenses aussi [illegible] Giffard [illegible]
a tous les parr. de la parr. de Coullons
de aller pour lavenir boire en la taverne
aux jours de dimenche [illegible] festes solemnelles
pendant que lon faict et celebre le service
divin a leglise [illegible] a aultres jours deffendus

et mesme de faire
deffense au tavernierde ladite parroisse de
Coullomb de recepvoir aucune personne
De ladite parroisse a boire a sa taverne aux jours de
Dimanche et aultres festes sollennelles
Pendant que l'on fera et cellebrera le
Service divin a leglize afin que pour l'advenir
Il n'arrive plus aucun scandale et
A ordonne que ladite
sentance qu'il vous plaira donner sera
lue et publiée a jour de dimanche issue
de la messe parroissiale de ladite parroisse
afin que personne ne pretende cause
d'ignorance et vous et vous ferez justice

Faict et présente ce vingt et unieme jour de mars
mil six cent quatorze

veu la presente ouy le procureur du Roy il est
dict que deffenses sont faictes au parroissiens de
ladite parroise de Coullomb daller aux tavernes
ny ***jouer aux quilles*** *et aultres jeux soit a jour*
de dimanche ou aultres festes sollennelles pendant que
se fera le service divin sur peine de 10 livres damende
et ordonne que la presente deffense sera lue a jour
de dimanche issue de messe afin qu'aun nen pretende
par cy apres cause dignorance faict audit conseil dudit
siege le vingt et unieme de mars mil six cent quatorze

signatures : Malerbe -- Turgot

Le Jeu de quilles

Ce jeu est tenu par deux hommes, le *"tenancier"*et le" *releveur de quilles*" dit *"R'QUILLEUX"*.

Il se joue sur un parquet bien lisse d'environ 10 mètres de long sur 0,80 mètres de large avec plinthe de chaque côté.

Pour sa manipulation, le parquet est divisé en plusieurs partie, il est placé directement sur le sol, et calé selon les diverses aspérités du terrain.

Sur le parquet, trois quilles sont placées minutieusement sur des points de repère, perpendiculairement au lanceur de boule, cette dernière est en bois lisse et très dure (buis). A l'extrémité du parquet et au-delà, se trouve un petit espace où s'immobilise la boule en fin de parcours.

Pour commerncer la partie, le "*tenancier*" fait appel aux amateurs en indiquant à chacun le montant de la "mise" de départ, celle-ci est accompagnée d'un "gage" de reconnaissance (briquet, boîte d'allumettes, couteau ou autre objet).

A l'appel du gage, la boule est remise au joueur. Celui-ci la lance sur le jeu en direction des quilles, soit directement (façon rare) soit indirectement, c'est à dire par "la bande", (façon beaucoup plus pratiquée).

Tous les joueurs ayant pris part à la partie, c'est le ou les joueurs qui ont abattu le plus de quilles qui sont déclarés vainqueurs.S'il n'y a qu'un seul gagant, celui-ci peut, s'il le désire, empocher le montant se trouvant en caisse, déduction faite d'une pourcentage destiné au tenancier et au releveur de quilles, mais il a également la possibilité de permettre à d'autres joueurs de "rentrer" c'est à dire de participer à la partie, mais ce, moyennant le versement d'un montant égal à la somme se trouvant en caisse.

Par contre, s'il se trouve plusieurs *"rentrants"*, ils sont *"frères"*et dans ce cas, le ou les *"rentrants"* versent le montant en caisse divisé par le nombre *"frères"*.
Il en va ainsi jusqu'à la fin de la partie, c'est à dire jusqu'au moment où il ne reste qu'un seul gagnant.

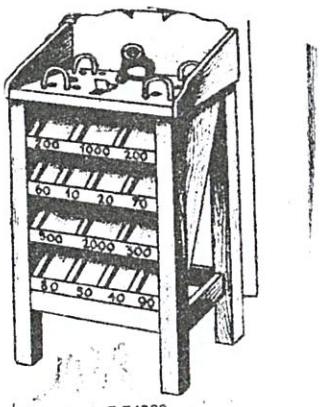
Exemple : Montant de la mise		5 F
A supposer 10 joueurs : 10 fois 5 F soit en caisse		50 F
Résultat : 2 frères		
Chaque rentrant devra verser : 50 F: 2 = 25 F		50 F
	total	100 F
Résultat 4 frères :		
Chaque rentrant devra verser 100 F : 4 = 25 F		100 F
	Nouveau total	200 F

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagant.

Enquête de René Damecout en 1986

Le jeu de grenouille ou jeu de tonneau

Le jeu de grenouille ou jeu du tonneau était pratiqué dans les cours de ferme sur les places publiques lors des foires ou fêtes patronales. Il consiste à lancer de petits palets de plomb en visant le trou qui marque le plus grand nombre de points. Le meilleur score étant réalisé par le palet entrant dans la gueule de la grenouille.



Les Fêtes calendaires

Les fêtes calendaires étaient l'occasion de nombreuses réjouissances: Pâques avec sa cueillette d'œuf "le pâquerets", le premier avril,la célébration du saint patron de la paroisse qui faisait l'objet d'une fête dont on parlait toute l'année, et bien entendu Noël et l'Epiphanie. Toutes ses fêtes seront évoquées dans notre bulletin de juin.

Autres réjouissances

Les occasions de rencontrer voisins et amis, de faire la fête, ne manquaient pas. Nos ancêtres appréciaient les meetings d'aviation, les représentation de cirque, les courses de vélo et les projections cinématographiques par le cinéma forain qui se déplaçait de commune en commune , comme celui qui vint au Billot le 7 mars 1928, pour présenter à la population billotine "un spectacle garanti moral pour toute la famille

LE BILLOT CAFE PORET

MERCREDI 7 MARS 1928

Un Jour Seulement

ROYAL CINEMA AIGLON

Directeur : GUIET Alexandre
73, Rue Saint Barthélemy, Laigle (Orne) R. C. 934

BUREAU 8 heures — PROJECTION 8 h. 30

Formidable succès — Programme monstre

PROGRAMME

Eclair-Journal - Actualités

L'IMPOSTURE

Grand drame en 4 parties d'après Louis Bernier

PEINTURE ET MUSIQUE

Comédie gaie

UN ENFANT BIEN GARDÉ

Comique

Fridolin et les deux Escrocs

Comique fou-rire en 2 parties

!-! BONSOIR !-!

Notre spectacle est garanti moral
C'est le vrai spectacle de Famille

PRIX ORDINAIRES DES PLACES

Spécialité prospectus Imp. René Muller, Brunoy (S.-&-O.)

A l'issue du Cinéma la direction offre gratuitement à ses spectateurs

Un BAL Jazz-band Gratuit

par le Musette-Jazz

JEU ET ONOMASTIQUE

Les références au jeu en Normandie dans les noms de personnes et de lieux.

Comme toute activité humaine, le jeu a laissé de nombreuses traces dans la toponymie et l'anthroponymie : souvenirs d'anciens jeux fixés dans les noms de famille; surnoms de joueurs plus ou moins invétérés; emplacements de jeux disparus, dont certains lieux-dits ou noms de rues sont les indices; évocation du jeu, le plus souvent de hasard, dans de nombreux noms d'auberges, de tavernes, et plus tard de cafés et de bars.

Plusieurs noms de famille attestés en Normandie semblent reposer sur le verbe *jouer* (ou plus exactement sur l'ancien français *joer*) [1], qui reste d'un emploi assez vague. Ce mot a en effet eu un assez grand nombre de sens : "jouer, badiner; jouer à des jeux de hasard; se livrer à la débauche; chanter; célébrer", d'où de très nombreuses possibilités.

Un premier exemple, aujourd'hui disparu à notre connaissance, est le NF QUIJOUE, relevé à Caen au 15e siècle :

QUIJOUE : Guillaume *Quijoue* 1480 CPH [Caen, C; imprimeur].

Ce nom appartient à la série des surnoms médiévaux issus d'une proposition relative en *qui* (variante phonétique *gui*) évoquant une activité ou un comportement particulier [2]. Il peut représenter un surnom de joueur ou de personnage aimant s'amuser de diverses façons.

Avec la même valeur, le NF actuel JUHÈRE, attesté dans la Manche, doit représenter l'ancien français *juere*, cas sujet de *joeor* "joueur" [3], d'où un possible surnom évoquant une activité ou un comportement (personnage aimant jouer aux jeux de hasard, etc.).

Le NF JOUET, présent partout en Normandie, mais majoritairement dans la Seine-Maritime et l'Eure, peut difficilement représenter le mot *jouet*, d'apparition tardive (16e siècle). En revanche, il pourrait correspondre à un dérivé anthroponymique en *-et* du de l'ancien français *joer*. M.-T. Morlet [DENF 544b] rattache JOUET à la commune de Jouet dans le Cher, ce qui n'est pas impossible, mais convient moins bien ici, étant donné la distribution géographique du NF.

Les jeux de hasard furent innombrables au Moyen Âge, et certains d'entre eux ne nous sont connus que par leur nom, les règles en étant perdues à tout jamais. Ainsi, l'ancien français *volet*, dérivé de *voler*, désignait une sorte de girouette en plume, ainsi qu'un jeu de hasard où l'on devait utiliser une objet similaire. Cependant, si certains NF VOLET ou VOLLET peuvent éventuellement s'y rattacher, le mot *volet* a eu tellement d'autres sens ("voile posé sur la tête, partie flottante d'une coiffe, volant"; "assiette creuse, écuelle"; "cachet, seau"...) qu'il est impossible d'attribuer une valeur précise au surnom.

• Le jeu de dés.

Parmi les jeux de hasard qui ont survécu jusqu'à notre époque, le jeu de dés est incontestablement l'un des plus antiques (nous avons tous en mémoire cet hymne védique intitulé *les Lamentations du joueur de dés*) et des plus populaires. En ancien français, il était

---

[1] Ancien français *joer* "jouer" < latin *jocare*, réfection tardive de *jocari* "badiner, plaisanter"; dérivé verbal du latin *jocus* "jeu, plaisanterie" < indo-européen **°yok-o-s**, forme suffixée en **-o-** de la racine **°yek-** "parler", au degré en **o**.

[2] Cf. par exemple GUIBOILEAU "qui boit l'eau"; QUIDOR "qui dort"; † QUIFAULT "qui faillit"; † QUI NA QUE MOUDRE; GUINEGAGNE "qui ne gagne (rien)"; QUINERY "qui ne rit (pas)"; † QUINEVELT "qui ne veut (pas)"; † QUI VA, etc.

[3] Gallo-roman °JOCATOR, accusatif °JOCATORE, dérivé agentif en -ATOR du latin *jocare* (voir ci-dessus).

désigné sous le nom de *hasart* [4], mot d'origine arabe qui n'a pris que tardivement en français son sens actuel d' "imprévu", évolution sémantique identique à celle du mot *aléa* (du latin *alea* "coup de dés"); voir également ce qui est dit plus bas du mot *chance*. Le NF HAZARD est attesté en Normandie dès le 12e siècle, et a pu désigner un fanatique du jeu de dés :

HASART : Willelmus *Hasart* 1198 MR.

Ce nom est à distinguer des lieux-dits homonymes *le Hazard* [Mézidon, C], *le Petit Hasard* [Morières, Cn de Morteaux-Coulibœuf, C], etc. Ces derniers sont formés sur un appellatif toponymique normand *hasard, hazard* [5], qui désigne un terrain marécageux, et non un lieu où les gens se rassemblaient pour jouer aux dés !

Le nom du *dé* [6] lui-même apparaît, en tant que symbole du jeu de hasard, dans un nom d'enseigne d'auberge sans doute tardif, *les Trois Dés*, maintenant fixé dans un nom de rue à St-Martin-de-la-Lieue :

les Trois Dés. — Odonymes : *rue des Trois Dés* 1996, 1997 PTT [St-Martin-de-la-Lieue, Cn de Lisieux-O, C].

L'action de jouer aux dés s'exprimait habituellement en ancien français par le verbe *hochier* "agiter, secouer les dés; jouer aux dés" [7] (d'où provient, avec un sens différent, le français moderne *hocher*). Le mot a également été employé dans diverses locutions, telles que *hochier as crois* "jouer à pile ou face", littéralement "hocher aux croix", d'après le motif figurant fréquemment sur l'une des faces des pièces de monnaie médiévales.

On relève en Normandie un certain nombre de NF dérivés de ce verbe, qui peuvent faire référence au jeu de dés, ou à un autre jeu de hasard : HOCHE, surtout haut-normand, est un ancien dérivé déverbal de *hochier*; HOCHARD, HOCHART, attesté partout mais majoritairement haut-normand, est un dérivé anthroponymique ou péjoratif en *-art*, *-ard*, que l'on rencontre au moins dès le 13e siècle dans l'Eure. Ces surnoms doivent intialement désigner des joueurs, mais il n'est pas possible d'exclure *a priori* les autres sens du verbe, à savoir "secouer" et "trembler", d'où différentes possibilités [8].

HOCHART : Henri *Hochart* 1261/1270 RDBR [Beaumont-le-Roger, E].

Le NF HOCHET, attesté en Normandie dès le 12e siècle, représente soit un dérivé anthroponymique en *-et* de même type, soit le réemploi de l'ancien français *hochet* "osselet", mot apparu à la fin du 14e siècle (mais sans doute plus ancien) : on a donc ici affaire à un surnom de joueur (dés, pile ou face...), ou éventuellement de fabricant, de marchand ou d'utilisateur d'osselets. On ne peut pas exclure non plus le sens de "hochet", qui apparaît sensiblement à la même époque, d'où parfois un possible surnom de fabricant ou de marchand de hochets.

HOCHET : Petrus *Hochet* 1198 MR.
LE HOCHET : Missire Richard *le Hochet* 1550 JSG [Rouen, S].

Le doute n'est par contre plus permis dans l'interprétation du type HOCHEDEZ, HOCHEDÉ, principalement attesté en Seine-Maritime, et dont les variantes HUCHEDÉ, HUGEDÉ, moins

[4] Latin médiéval *(h)azardus* < espagnol *azar* < arabe *az-zahr, az-zâr* "le (jeu de) dé".

[5] Dérivé péjoratif en *-art* de *hazé, hazet* "marais, tourbière", correspondant peut-être à la forme normande de l'ancien français *hasoi* "hallier, buisson, broussailles", qui aurait désigné primitivement un type de végétation arbustive croissant sur les marais en friche; *hazé* et *hasoi* doivent représenter un dérivé gallo-germanique *°has-etu* du germanique *°hasa*, "buisson, fourré" [cf. francique *haisi*; FEW XVI 121a].

[6] Mot d'origine incertaine, représentant peut-être le gallo-roman °DATU < latin *datum*, au sens supposé de "pion de jeu", participe passé neutre substantivé du verbe *dare* "donner; jouer (avec un pion)".

[7] Gallo-roman °HOTT(I)SARE, adaptation du francique *°hottisôn* "secouer" (cf. moyen-néerlandais *hutselen, hutsen*, néerlandais *hutsen*), dérivé fréquentatif de *°hottôn* "faire balancer, branler".

[8] Un dérivé du verbe *hocher* "entailler" est moins probable, étant donné l'apparition tardive du *h-* initial dans ce mot qui s'écrit *oschier, oscher* en ancien français.

fréquentes, se relèvent dans les cinq départements de la Normandie. Les formes en HO- sont issues de l'ancien français *hoche dez* "secoue les dés; joue aux dés", au singulier *hoche dé*. On considère généralement les formes en HU- comme des simples variantes phonétiques [cf. DENF 522b], mais on pourrait également avoir affaire au verbe *huchier* "appeler, faire venir; proclamer", d'où pour ces derniers NF le sens de "qui réclame des dés", ou "qui annonce (les points) aux dés". Il s'agit de toutes façons de surnoms de joueurs de dés.

Il en va de même pour le type PINCHEDEZ, PINCHEDÉ (forme dialectale normano-picarde), PINCEDÉ, PINSDEZ (forme française), assez rare, et relevé exclusivement en Seine-Maritime. Ce surnom, sous ses diverses variantes, est issu tantôt de l'ancien normano-picard *pinche dé(s)*, tantôt de l'ancien français *pince dé(s)* "pince dé(s)", "saisit dé(s)", formés sur *pinchier*, *pincier* "pincer, saisir" [9].

L'un des accessoires essentiels du jeu de dés est le *cornet*, qui permet de *hochier* les dés d'une poigne experte. On trouve cet élément attesté dans les noms d'enseignes d'auberges et de tavernes dès le 15e siècle sous la forme *le Cornet*, et plus tardivement *les Trois Cornets* (18e siècle), où sont associés le motif du jeu et le chiffre trois, extrêmement fréquent dans les apothiconymes. Dans certains cas, on peut avoir affaire à une remotivation moderne de ce dernier type, pouvant alors faire allusion à un cornet de papier contenant des friandises ou du moins de la nourriture. Enfin, certains NL *les Trois Cornets* peuvent évoquer un champ triangulaire (équivalent du type *les Trois Coins*).

le Cornet. — Noms de maisons : *une maison où pend l'enseigne du Cornet* 1434 PSP [Caen, C] [10].

les Trois Cornets. — Noms de maisons : *manoir des Trois-Cornets* 1791 ES [Lisieux, C] [11]. — Toponymes : *Les trois Cornets* 1823 CN [St-Hippolyte-du-Bout-des-Prés > St-Martin-de-la-Lieue, Cn de Lisieux-O, C]; *ham Trois Cornets* 1983 PTT [Bréauté, Cn de Goderville, S; aussi nom d'impasse]; *ham Trois Cornets* 1983 PTT [Fresne-le-Plan, Cn Boos, S]; *les Trois Cornets* 1985 h PTT [Bosc-Roger-en-Roumois, Cn de Bourgtheroulde-Infreville, E; aussi nom de rue]. — Commerce : *Pâtisserie Des Trois Cornets* 1995 PTT [Elbeuf, S]. — Odonymes : *rue des 3 Cornets* 1998 PTT [Gueures, Cn de Bacqueville-en-Caux, S].

Les NF de type CORNET / LECORNET, surtout haut-normands à l'heure actuelle, peuvent également renvoyer aux divers sens du mot en ancien français ("petit cor"; "petite corne"; "cornet"; "objet en corne", etc., d'où de très nombreuses possibilités : nom de sonneur de cor, de veneur, de musicien; de joueur aux dés; de marchand ou de fabricant de cornets, d'objets en corne, etc.).

CORNET : Andreas *Cornet* ~1083/1085 AGC [Caen, C]; Lucas *Cornet* 1198 MR; Gervasius *Cornet* 1213 RJE [jugement à Falaise, C]; Thomas *Cornet*, de Bayeux 1418 RNF [Bayeux, C].

Différents aspects du jeu de dés ont également pu être à l'origine de surnoms désignant des joueurs au Moyen Âge.

Ainsi, l'ancien normano-picard *keanche*, *caanche*, équivalent de l'ancien français *chaance*, *chance*, *chanse*, etc. [12] signifiait initialement "chute", et a désigné plus particulièrement la chute du dé, puis les points marqués par le dé" [13]. Le français moderne n'a conservé à ce mot que le sens restreint de "hasard favorable". Au sens qui nous concerne peuvent se rapporter les NF CANCE, CHANCE; DECHANCE, attestés quoique faiblement dans

[9] Du gallo-roman °PINCTIARE, altération probable (d'après le radical expressif °**pîk-** "piquer") de °PUNCTIARE, dérivé verbal en *-iare* du latin *punctus*, participe passé de *pungere* "piquer" [indo-européen °**pu-n-g-**, forme nasalisée de la racine °**peug-**, variante de °**peuk-** "piquer", au degré zéro].

[10] Situé à cette date dans la Grande-Rue, aujourd'hui rue Saint-Pierre; il était possédé par la famille Blondel.

[11] Manoir autrefois situé rue Basse-Boucherie (aujourd'hui place Victor-Hugo).

[12] Gallo-roman °CADENTIA "chute", mot formé sur le participe présent *cadens*, radical *cadent-*, du latin classique *cadere* "tomber" [initialement °*kad-e-se*, de l'indo-européen °**kad-** "tomber", variante de °**kat-** "jeter vers le bas"; cf. grec *kata* "contre; vers le bas"].

[13] Cf. ce passage du *Jeu de saint Nicolas* de Jean Bodel (1190), qui comporte de nombreux traits picards et normano-picards : *Ains ai uit poins en me* ***keanche*** "mais j'ai huit points avec ce coup de dés !"

toute la Normandie. Le NF CHANSARD doit représenter un dérivé anthroponymique ou péjoratif de *chance*, avec la même valeur. Le type BONNECHANCE, également rare et apparemment restreint au canton de Bréhal dans la Manche, semble issu de l'ancien français *bone cheance* "bonne chute de dés", ou encore "heureux hasard", d'où un possible surnom de personne chanceuse ou de joueur. Mais on peut aussi considérer *Bonnechance* comme un NB médiéval à valeur augurale.

L'une des principales précautions assurant une bonne *cheance* consistait à préparer habilement les dés afin qu'ils tombassent à point nommé, autrement dit à les *piper* [14]. Il est vrai que l'emploi du mot au sens de "truquer (les dés, les cartes)" est attesté relativement tard (15e siècle) dans le langage des joueurs, de telle sorte que les NF dérivés de ce verbe peuvent avoir d'autres valeurs, relevées plus anciennement : surnoms de trompeurs en général, ou encore de joueurs de pipeau, d'après le sens initial de *piper*. C'est en particulier le cas pour PIPARD, variante PIPART, attesté avec cette dernière valeur en ancien français tardif, mais qui peut également représenter un dérivé péjoratif en *-art* de *piper* "tromper".

PIPART : Dominus Galterus *Pipart* 1231 RJE [jugement à Rouen, S]; Willelmus *Pipart*, miles, de Escoz 1247 QN [Ecots, Cn de Saint-Pierre-sur-Dives, C]; Guillaume *Pipart* 1321 CGB [Livarot, C]; Dominus Ricardus *Pipart* 1337 PDR [Bourgtheroulde-Infreville, E]; Johanna de Bonneval, qua fuit uxor Johannis *Pipart*, armigeri 1419 RNF.
PIPPART : Jehan *Pippart*, escuier 1413 ACP [Le Mesnil-Bacley, Cn de Livarot, C].

L'ancien français *pipon* a généralement signifié "pipeur, trompeur", comme sans doute son dérivé *°piponier*, non attesté dans les textes. Actuellement, le NF PIPON est centré sur l'Orne et le Calvados, et PIPONNIER, très rare, sur le département de l'Eure.

PIPON : Marie Anne *Pipon* 1767 ECSG [St-Georges-en-Auge, Cn de St-Pierre-sur-Dives, C].

Le NF PIPREL, variante plus rare PIPEREL, également dérivé de l'ancien français *piper* est, comme PIPON, surtout attesté dans l'Eure et le Calvados. Les formes anciennes en *-ay*, *-ey*, relevées à Lisieux au 17e siècle, notent la prononciation dialectale normande du suffixe *-el*.

PIPEREY : Nicollas *Piperey* 1637 LCEL [Lisieux, C].
PIPPEREY : Jullien *Pipperey* 1637 LCEL [Lisieux, C].
PIPERAY : La veufve Guillaume *Piperay* Lariviere 1684 RTL [Lisieux, C].

L'un des nombreux sens de l'ancien français *point* [15] fut "marque sur un dé", ainsi que "jeu de passe-dix" (consistant à atteindre un total supérieur à dix points avec trois dés). Les NF POINT (surtout Calvados) et LEPOINT (Eure) peuvent éventuellement y faire référence, en tant que surnoms de joueurs, entre bien d'autres possibilités [16]. Plus certain est en revanche le sens du NF haut-normand DELAS (centré sur la Seine-Maritime), formé sur l'ancien français *as* "côté du dé marqué d'un seul point; coup de dé marquant un point" [17]. Dans certains cas, le NF SIX, surtout haut-normand lui aussi, peut avoir une valeur similaire, d'après le plus haut nombre de points marqués avec un seul dé, mais on ne peut bien sûr écarter un surnom évoquant le statut familial (sixième enfant), ou faisant référence aux circonstances de la découverte d'un enfant (date; chiffre sur les vêtements, etc.). Ce NF peut aussi correspondre à un patronyme issu d'un

[14] Le mot signifie initialement "pousser de petits cris; jouer du pipeau", d'où "prendre les oiseaux à la pipée, piéger, tromper en imitant le cri", et enfin simplement "tromper". Il est issu du latin populaire *°pippare*, altération (avec gémination expressive) du latin classique *pipare* "glousser", plus tardivement "pépier", formé sur un élément onomatopéique **°pī-** évoquant un bruit aigu.

[15] Gallo-roman PUNCTU < latin *punctum*, accusatif de *punctus* "piqûre; point", emploi substantivé du participe passé du verbe *pungere* "piquer" (voir *pincier* ci-dessus).

[16] M.-T. Morlet [DENF 797a] fait du NF POINT une altération du NB *Pons*, attestée dans l'est de la France, mais qui ne se mble pas devoir être retenue en Normandie.

[17] Du latin *as* < *°ass*, initialement "douzième partie de l'once" (unité de poids), d'où "unité (dans un système à base douze)". Ce mot est peut-être emprunté à l'étrusque : cf. *maχ* "un", dont il semble exister une variante *aχs* dans *°aχs mealχls-c* "onze", littéralement "un et dix".

NB médiéval d'origine germanique *Sis* [18], ou d'une forme altérée du NB d'origine latine *Sixte* [19].

Les jeux de dés sont très nombreux, mais seuls quelques uns sont évoqués par l'onomastique normande. L'ancien français *tremerel* [20] désignait un jeu de hasard à trois dés (variante probable du trictrac); ce mot est à l'origine du verbe *tremeler* [21] "jouer au *tremerel*", et par extension "tricher", puis "tromper, séduire", sur lequel repose le NF TRÉMEL, variante TRÉMEAU, surnom de joueur de *tremerel*, de tricheur, de trompeur, etc. Plus récent et donc mieux connu, le *quatre-cent-vingt-et-un* (par abréviation *quatre-vingt-et-un*), jeu dérivé du zanzibar, a laissé son nom à plusieurs cafés-bars normands :

le Quatre Vingt-et-Un. — Restauration : *Au Quatre Vingt-et-Un* 1986 PTT [Alençon, O; café-bar]; *4-21* 2000 PTT [Caen, C; café-bar].

Il en va de même pour le jeu de *yams*, dont l'orthographe fluctuante se manifeste dans certains autres noms de cafés-bars :

le Jamm. — Restauration : *le Jamm* 1983 PTT [Dieppe, S; café-bar].
le Yam's. — Restauration : *le Yams-Bar* 1984, *le Yam's* 2000 PTT [Caen, C; café-bar].

• Le jeu d'osselets.

D'après certains spécialistes, le jeu d'osselets représenterait la forme initiale du jeu de dés; il a néanmoins subsité sous cette première forme jusqu'à nos jours, quoique les osselets de métal ou de manière plastique se soient maintenant substitués aux primitifs astragales de mouton. À présent pratiqué par les enfants (et surtout les garçons), c'était aussi au Moyen Âge un jeu de hasard d'adultes, d'où sa mention dans quelques NF attestés aujourd'hui en Normandie.

L'osselet a porté différents noms en ancien français : *ossel*, *osset*, dérivés diminutifs du mot *os*, d'où le NF haut-normand LOSSET, qui peut représenter un nom de joueur ou de fabricant, ou peut-être aussi, comme le pense M.-T. Morlet [DENF 637b], d'homme grêle ou chétif; *tassel* "jeu d'osselets" [22], d'où les NF TASSEL (surtout haut-normand, centré sur la Seine-Maritime) et TASSET (surtout bas-normand, centré sur le Calvados; la finale *-et* note la prononciation dialectale du suffixe *-el*), qui peuvent correspondre à des surnoms de joueurs, mais ces NF peuvent aussi reposer sur différents homonymes, tels que *tassel*, qui a désigné divers ornements vestimentaires (plaque d'agrafe sur un manteau; gland, frange, bordure de manteau; morceau d'étoffe pour le rapiéçage, pour servir de signe distinctif, etc.), et *tassel* "tas, amas; troupe; meulon", d'où de nombreuses valeurs possibles.

TASSEL : Johan *Tassel* 1409 LPAT [Orbec, C]; Constant *Tassel*, cabaretier 1684 RTL [Lisieux, C].

• Le jeu de pile ou face.

Autre jeu de hasard, dont l'existence remonte à celle des premières pièces de monnaie, le jeu de pile ou face a lui aussi été désigné au Moyen Âge de différentes façons. Nous avons

[18] NP germanique masculin *Siso*, hypocoristique des noms dont le premier élément est *sis-* "complainte, chant" [NPG3 201b; cf. ancien haut-allemand *sisu*, même sens].

[19] Du NP latin *Sixtus*, variante du prénom romain *Sextus*, réemploi anthroponymique de l'adjectif numéral *sextus* "sixième"; nom initialement donné au sixième enfant d'une famille [indo-européen **°seks-to-s**, dérivé adjectival en **-to-** de **°seks-** "six"].

[20] Mot constitué du préfixe *tre-* "trois" < latin *tri-* + *merel* "pion, jeton; jeu, chance" (voir ce mot ci-dessous).

[21] Contraction probable, par dissimilation, de *°tremereler*, dérivé verbal de *tremerel*.

[22] Gallo-roman °TASSELLU < latin populaire *°tassellum*, accusatif de *°tassellus*, réfection (par croisement avec *tessella* "dé à jouer, cube") du latin classique *taxillus* "petit dé à jouer", diminutif de *talus* "osselet; astragale, cheville, talon", d'origine incertaine.

mentionné plus haut l'emploi du verbe *hochier* "secouer, lancer" dans l'expression *hochier as crois* "jouer à pile ou face", littéralement "hocher aux croix" : en effet, l'une des deux faces des pièces a très longtemps porté une croix, d'où aussi les locutions plus tardives *jouer à croix ou pile*, *jouer à croix et pile*, *jouer à croix-pile*, attestées dès le 16e siècle, et encore en usage au 19e siècle (par exemple, sous la plume de Prosper Mérimée).

agnel de Saint-Louis

louis de Louis XIII

Le verbe *hochier* semble avoir eu par lui-même le sens de "jouer à pile ou face", de telle sorte qu'il serait possible de voir dans certains NF HAUCHEMAILLE un surnom issu de l'ancien français *hoche maille*, composé de *hochier* + *maille*, nom d'une petite pièce de monnaie [23], d'où un surnom possible de joueur. Néanmoins, l'absence en Normandie d'attestations anciennes en *Hoche-* pour ce NF fait préférer une autre explication[24].

La locution française *jouer à pile ou face*, quant à elle, est relativement récente (elle apparaît pour la première fois dans les textes en 1842), et se rencontre dans un nom d'enseigne moderne évoquant les jeux de hasard pratiqués dans les auberges, tavernes et autres débits de boissons.

Pile ou Face : Restauration : *Pile ou Face* 1982, 1997 PTT [Lisieux, C; restaurant-bar].

• Les jeux de cartes.

Le jeu de cartes, d'origine discutée mais sans doute partiellement orientale, apparaît en Europe à la fin du 14e siècle; le premier document qui en fasse mention d'une façon précise est une chronique italienne datée de 1379, évoquant l'introduction d'un tel jeu à Viterbe. Il est fort possible que d'autres jeux similaires aient circulé en Europe à cette date ou un peu avant. Dès 1398, la passion que suscite le jeu de cartes à Paris force le prévôt à en règlementer la pratique : il n'est donc pas étonnant de trouver dès cette époque des références aux cartes à jouer dans les noms d'enseignes d'auberges et de tavernes.

Si, en France, les couleurs ou "enseignes" traditionnelles sont le cœur, le carreau, le trèfle et le pique, plusieurs autres furent en usage dans les pays voisins : ainsi, l'Allemagne a longtemps utilisé les glands, les grelots, les rouges et les verts, etc. Dans le sud de l'Europe, les enseignes espagnoles étaient les *coupes*, les *deniers*, les *épées* et les *bâtons*, toujours employés aujourd'hui. Elles se répandirent rapidement en Italie où elles furent adoptées, ainsi que dans le sud de la France : ce sont, en l'occurrence, les enseignes (ou arcanes mineurs) du tarot de Marseille actuel.

Il est difficile d'être affirmatif en cette matière, mais il n'est pas impossible de penser que deux anciennes enseignes de maisons caennaises (sans doute des auberges), toutes deux attestées en 1397, pourraient évoquer deux enseignes de cartes hispano-italiennes de l'époque : la *coupe* et l'*épée*. Cette dernière apparaît d'ailleurs à plusieurs reprises en Normandie aux 14e et 15e siècles.

la Coupe. — Noms de maisons : *le manoir de la Couppe* 1397 PSP [Caen, C] [25].

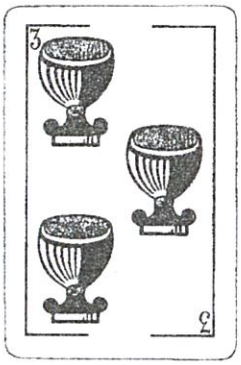
l'Épée. — Noms de maisons : [le] *manoir de l'Espee* [...] assis en la paroisse Saint-Jehan de Caen en lad. rue [Exmoisine] 1397, le jardin du *manoir de l'Espee* 1411, ung manoir nommé *manoir de*

[23] Du latin populaire *°medalia* < *°medialia*, pluriel neutre (traité comme un féminin en *-a*) de *°medialis* "qui vaut la moitié (d'un denier)", dérivé adjectival en *-alis* du latin *medius* "demi, moitié, milieu" [indo-européen **°medhyo-s** "milieu"; cf. grec *mesos*; anglais *mid*, allemand *Mitte* "milieu; moitié"].

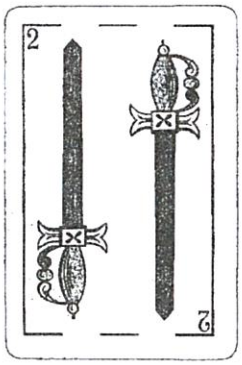
[24] Ancien normano-picard *hauche mail* "lève masse, lève maillet", nom de soldat ou d'artisan.

[25] Ancienne maison située à cette époque rue Exmoisine (actuelle rue Saint-Jean).

l'Espee, assis en la paroisse Saint Johan, en la rue Exmoisine 1452 PSP [Caen, C] [26]; hospicium infra villam de Caudebec, ubi habetur *signum de Gladio* 1420 RNF [Caudebec-en-Caux, S] [27]; le tenement où pend *l'Epee* à Saint-Eloi 1430 ECHN [paroisse St-Éloi de Rouen, S] [28]. — Odonymes : *rue de l'Épée* 1998 PTT [Dieppe, S].

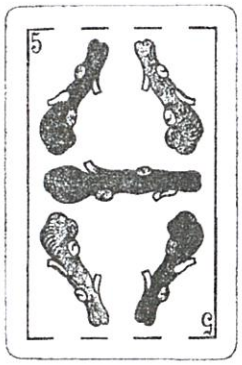


Trois de coupes



Deux d'épées

Cavalier de deniers



Cinq de bâtons

Certes, ces motifs d'enseignes sont susceptibles de recevoir d'autres interprétations (la *coupe* et l'*épée* sont également des meubles héraldiques); mais leur coïncidence, et leur apparition dans la même rue, à la date même où les cartes se répandent en France sont pour le moins troublantes. Reste que ces thèmes apothiconymiques ont facilement pu être remotivés en tant que noms d'auberges : la *coupe* suggère la boisson, et l'*épée* un lieu où peuvent venir se restaurer soldats et autres hommes d'armes [29]. Ces acceptions différentes, et peut-être secondaires, se perçoivent mieux dans des noms d'enseignes plus tardifs, tels que *la Coupe d'Or*, *la Belle Épée*, *la Grande Épée*, *l'Épée Royale*, etc.

Le tarot de Marseille est caractérisé par l'emploi d'une série de 22 atouts ou *tarots* (arcanes majeurs), dont les noms et les représentations traditionels posent encore de nombreux problèmes d'interprétation. Quoi qu'il en soit, il est clair qu'ils devaient initialement symboliser une certaine vision de l'univers et de la société, puisqu'on y trouve pêle-mêle, entre autres, les figures du *soleil*, de la *lune*, de l'*étoile*, du *monde*, du *pape* et de la *papesse*, de l'*empereur* et de l'*impératrice*, du *fou*, de l'*ermite*, de la *fortune*, du *pendu* et de la *mort*.

Quatre de ces arcanes semblent apparaître à date plus ou moins ancienne (15e-17e siècles) dans des noms d'enseignes normands : l'*étoile* (lame 17), l'*empereur* (lame 4), le *monde* (lame 21) et le *soleil* (lame19). Comme nous l'avons dit précédemment, il est fort possible que certains de ces noms aient une origine différente (l'*étoile*, le *soleil* et le *monde* sont aussi des meubles héraldiques); mais rien n'empêche *a priori* l'existence de motivations multiples, et de remotivations postérieures : les noms modernes de brasseries et de restaurants appelés *le Soleil* font assurément allusion à autre chose que l'arcane 19 du tarot, mais sont néanmoins issus du stock médiéval préexistant. Il en va de même pour les nombreux *Soleil d'Or*, attestés dès le 17e siècle en Normandie [30].

l'Étoile. — Noms de maisons : *la maison de l'Estoille* 1496 PSP [Caen, C] [31].
l'Empereur. — Restauration, hôtellerie : *l'Empereur* 1550 JSG [Rouen, S; hôtellerie] [32].

[26] La rue Exmoisine correspond à l'actuelle rue Saint-Jean.

[27] "Un logement dans la ville de Caudebec, où se trouve l'enseigne de l'Épée" [RNF n° 835].

[28] Partage de la succession de Robert Alorge [ECHN 154-155].

[29] Pour d'autres remarques sur l'enseigne de l'*Épée*, voir Dominique Fournier, "Notes de toponymie normande : les noms d'enseignes et la toponymie", 4e partie, in *HTP* n° 68 (décembre 1999), p. 22.

[30] On en trouvera la liste complète dans Dominique Fournier, "Notes de toponymie normande : les noms d'enseignes et la toponymie", 1ère partie, in *HTP* n° 52 (décembre 1995), p. 62.

[31] Ancienne maison située rue Exmoisine (aujourd'hui rue Saint-Jean) à cette date.

[32] "Le Prevost et moy allasmes à *l'Empereur* ou estoit logé le dit sr de Farvaques..." [JSG I 106; mardi 19 août 1550].

le Monde. — Noms de maisons : *le Monde* 1598, 1622 CCL, *la maison ou pend pour enseigne le Monde*; *icelle maison du Monde* 1636 TLX, [*le*] *Monde* 1653 CCL [Lisieux, C] [33].

le Soleil. — Restauration, hôtellerie : *le Soleil* 1658, 1674 CCL [Lisieux, C] [34]; *à l'Auberge du Soleil* 1731 RPE [Pont-l'Évêque, C; auberge] [35]; *Bar du Soleil* 1996 PTT [Deauville, Cn de Trouville-sur-Mer, C; brasserie]; *Le Soleil* 1995 PTT [La Chapelle-Souef, Cn de Bellême, O; restaurant].

Les références modernes aux cartes à jouer dans l'apothiconymie normande sont moins ambiguës : elles évoquent soit une carte précise (*as de pique*, *as de trèfle*), soit une combinaison de cartes (*carré d'as*), dans quelques enseignes de cafés-bars ou de restaurants.

l'As de Pique. — Toponymes : *ham As de Pique* 1983 PTT [Bolleville, Cn de Bolbec, S; nom probable d'auberge, à l'origine].

l'As de Trèfle. — Restauration : *As de Trèfle* 1993 PTT [Tourlaville, M; café-bar]; *l'As de Trèfle* 2000 PTT [Bernières-sur-Mer, Cn de Douvres-la-Délivrande, C; restaurant].

le Carré d'As. — Restauration, hôtellerie : *le Carré d'As* 1985 PTT [Mouettes, Cn de St-André-de-l'Eure, E; hôtel-restaurant].

Nous avons eu l'occasion d'évoquer précédemment [36] le problème posé par le nom d'enseigne *les Trois Rois*. Ce type est ancien, et fait généralement référence aux Rois Mages; mais une allusion à des cartes à jouer ne semble pas impossible dans certains cas, particulièrement dans les noms d'enseignes modernes.

les Trois Rois. — Restauration, hôtellerie : *[les] Troys-Roys* 1562 JSG [Coutances, M; hôtellerie] [37]; *les Trois Rois* 1624, *les Troys Roys* 1664, 1696 CCL [Lisieux, C; hôtellerie] [38]; *les Trois Rois* 1688 VRH [Honfleur, C] [39]; *les Trois-Rois* 1715 DTSM [Varneville > Varneville-Bretteville, Cn de Tôtes, S; cabaret]; *Hôtel des Trois-Rois* 1921 AL [St-Pierre-sur-Dives, C]; *Les Trois Rois* 1995 PTT [Villers-Bocage, C; hôtel-restaurant]; *Les Trois Roys* 1995 PTT [Rouen, S; café-bar]. — Toponymes : *Ile des Trois-Rois* 1887 DTE [Tosny > Les Andelys, E; île sur la Seine]; *Les Trois-Rois* 1883 h DTC, *les Trois Rois* 1946 INSEE, 1975 h IGN, *Les Trois Rois* 1982; *carrefour 3 rois* 1982 PTT [St-Laurent-du-Mont, Cn de Mézidon, C; hameau]; *Les Trois Rois* 1982 PTT [Cambremer, C; hameau, extension récente du précédent]. — Odonymes : *rue des Trois Rois* 1993 PTT [Avranches, M] [40].

• Les dominos.

Les dominos, bien que dérivant historiquement du jeu de dés, et plus précisément des dés divinatoires dont les multiples combinaisons étaient associées en Orient à une symbolique précise, sont à ranger aujourd'hui, d'un point de vue théorique et fonctionnel, parmi les jeux de cartes. Bien que la pratique des dominos soit ancienne en Europe, les seules attestations onomastiques que nous en ayons relevées sont modernes, et concernent presque exclusivement des noms de cafés-bars :

le Domino. — Restauration : *le Domino* 1985 PTT [Vernon, E; café-bar]; *le Domino* 1986 PTT [Flers, O; café-bar]; *le Domino* 1993 PTT [Le Teilleul, M; café-bar].

[33] Ancienne hôtellerie tenue par Adrian Levavasseur en 1622 et 1624; elle était probablement située dans la rue de bas de la Boucherie (actuelle place Victor Hugo) en 1636. Elle était alors habitée par *Me Richard Picquart, app[oticai]re et Jehan Callié*.

[34] Ancienne hôtellerie, située faubourg de la Porte d'Orbec au 17e siècle, tenue par Jean Trehan avant 1664, François Quentin en 1664, et par Michel Leliepvre de 1670 à 1674 [CCL 66, et tableau VII].

[35] Ancienne auberge située rue de Vaucelles.

[36] Voir Dominique Fournier, "Notes de toponymie normande : les noms d'enseignes et la toponymie", in *HTP* n° 53 (mars 1996), p. 63.

[37] "Nous arrivasmes à Coustances à soleil couché, et logeasmes aulx *Troys-Roys*" [JSG II 780; samedi 9 mai 1562].

[38] Ancienne hôtellerie située faubourg de la Porte de Caen au 17e siècle; elle est tenue par Pierres Basville en 1624 [CCL, tableau VI], Thomas Allix en 1664, sa veuve en 1670, Jacques Herfort en 1674, Thomas Closet de 1678 à 1686, et Philippes Lefebvre de 1694 à 1696 [CCL, tableaux VII, VIII].

[39] Ancienne hôtellerie située rue du Puits [VRH 345].

[40] D'où *Librairie des Trois Rois* 1995 PTT; *Poissonnerie des Trois Rois* 1995 PTT [Avranches, M].

le Domino d'Or. — Restauration : *Au Domino d'Or* 1983 PTT [Elbeuf, S; café-bar].
Double Six. — Restauration : *Café Restaurant Double Six* 1983 PTT [Torcy-le-Grand, Cn de Longueville-sur-Scie, S; café-restaurant]; *Bar Double Six* 1984 PTT [Caen, C; café-bar]; *le Double Six* 2000 PTT [Trouville-sur-Mer, C; restaurant].
Double Blanc. — Restauration : *Double Blanc* 1984, 2000 PTT [Caen, C; restaurant].

• Le jeu de *merele*.

L'un des jeux les plus populaires au Moyen Âge était le jeu de *merele* (tardivement *marele*), qui se jouait en poussant des pions circulaires (les *merels*, *meriels* ou *marels*, puis *mereaux*, forme dialectale *meriaux*) [41] sur des carrés. La plus répandue de ses variantes portait également le nom de *jeu de moulin*, qui entretient des rapports assez étroits avec l'actuel jeu de normand de *merelle* ou *marelle* (voir notre Lexique). Les *merels* étaient fabriqués en carton, en cire, en plomb, en cuivre, etc. La popularité du jeu est attestée par le très grand nombre d'expressions y faisant référence en ancien français : *traire de bone merele* "se tirer d'affaire"; *traire fausse merele* "tromper (au jeu)"; *traire autre merele* "se conduire d'une autre façon"; *avoir celle merele* "avoir telle chance", "éprouver tel sort", etc.

À ce jeu se rattachent sans doute les NF MEREL, MEREAU, MÉRIEL, MÉRIAU, MÉRIAUX, MERRIAUX, MAREL, MARELLE, MAREAU, diversement attestés en Normandie. Ils représentent pour la plupart des surnoms de joueurs, voire de personnes chanceuses. Mais le mot *merel* a également signifié "petit caillou, galet" (sens initial), et aussi "jeton de présence" (distribué aux prêtres lors de certaines cérémonies), d'où peut-être d'autres valeurs dans certains cas.

MEREL : Galterus *Merel* 1277 LXM [Lisieux, C].
MERIEL : Gervays *Meriel*, prisonnier 1522 JCC [Caen, C].
MARELLE : La veufve Guillaume *Marelle* et ses deux fils 1684 RTL [Lisieux, C].

• Les échecs.

Les jeux de stratégie pure sont rares dans l'onomastique normande. Nous n'avons relevé que deux allusions à l'*échiquier*; encore ces attestations, toutes deux caennaises, sont-elles incertaines, et peut-être en rapport avec l'Échiquier (salle du trésor, d'après le tapis quadrillé sur lequel étaient faits les comptes) du château de Caen.

l'Échiquier. — Noms de maisons : *la maison de l'Eschicquier* 1524 PSP [Caen, C] [42]. — Restauration : *Bar de l'Echiquier* 1984 PTT [Caen, C; café-bar] [43].

Parmi les jeux d'adresse, où entre une plus ou moins grande part de stratégie, figurent en bonne place les jeux de billes et de boules, consistant à atteindre un but au moyen d'un projectile qui, par sa forme même, à tendance à rouler sans s'arrêter. Ils sont parmi les mieux représentés, tant dans les noms de famille que les lieux-dits et les noms de café-bars.

• Le jeu de billes.

L'ancien français *billete* [44] a désigné une petite bille, ainsi que le jeu de billes ou de boules, d'où le NF BILLETTE, centré sur le Calvados, qui doit représenter un nom de fabricant, de marchand ou de joueur. Le mot *billete* a aussi désigné une flèche, une lettre de sauf-conduit, un billet, mais ces sens sont moins fréquents et plus tardifs, donc moins probables [45].

[41] Le mot *merel* est issu du gallo-roman °MARRELLU "petite pierre, caillou", lui-même formé sur un radical pré-roman *°marr-* "pierre". Le nom du jeu de *merele* en représente une forme féminine; le nom de l'actuelle *marelle* en est une forme altérée, qui apparaît tardivement.

[42] Ancienne maison située dans la rue Exmoisine (actuelle rue Saint-Jean).

[43] Bar situé rue du Vaugueux à cette époque.

[44] Dérivé diminutif en *-ete* de *bille* "petite boule" < francique *°bikkil* "dé" (cf. moyen haut-allemand *bickel* "dé, osselet", néerlandais *bikkel* "osselet").

[45] Le mot *bille* ayant également signifié "testicule", on a aussi envisagé pour *billete* un possible sens paillard [DENF 108b].

Le jeu de billes a aussi été nommé *billon* [46] en ancien français, mais ce mot a eu de nombreuses autres valeurs : "billet", "lingot", "monnaie de mauvais aloi", et encore "morceau de bois équarri", d'où, pour le NF BILLON, un grand nombre de possibilités : nom d'ouvrier monnayeur, de changeur, de charpentier, de joueur aux billes, etc., sans oublier une possible forme aphérétique de *Robillon*, diminutif de *Robert*.

BILLON : Le cousin *Billon* 1549 JSG [Tocqueville (?), Cn de St-Pierre-Église, M]; maistre Pierres *Billon* 1556 JSG [Valognes, M].

• Le jeu de billard.

Le mot *billard* [47] apparaît pour la première fois dans le *Roman de la Rose* de Jean de Meung (1277) [48], où il désigne un bâton recourbé avec lequel on poussait des billes ou des boules sous des arceaux plantés en terre : on a appelé ce jeu *billard de terre*, ancêtre du croquet. On a longtemps considéré que l'apparition du mot était trop tardive pour expliquer les NF BILLARD [49], mais il se peut néanmoins que certains d'entre eux se rattachent à ce sens.

C'est au 16e siècle que le billard de table fait son appartion; il acquiert son aspect moderne à la fin du 18e siècle. Les attestations apothiconymiques y faisant référence sont toutes modernes, et concernent des établissements où l'on peut en principe pratiquer ce jeu.

le Billard. — Restauration : *Le Billard* 1996 PTT [Lisieux, C; café bar].
les Deux Billards. — Hôtellerie : *Hôtel des Deux Billards* 1978, 1993 PTT [Carentan, M; hôtel].
Billards Club. — Restauration : *Restaurant Billards Club* 1978 PTT [Hauteville-sur-Mer, Cn de Montmartin-sur-Mer, M; restaurant]. — ¶ **Touques Billard Club**. — Restauration : *Touques Billard Club* 2000 PTT [Touques, Cn de Trouville-sur-Mer, C; bar brasserie].

On ne sera pas surpris de constater qu'une académie de billards haut-normande porte le nom de *Paradis Vert*, fine allusion à la couleur du tapis :

le Paradis Vert. — Divers : *Le Paradis Vert* 1998 PTT [Montivilliers, S; académie de billards].

En revanche, le *Rétro* pose problème : il s'agit parfois d'une évocation des années 1900, au moyen d'une décoration Art nouveau. Mais ce nom peut aussi faire référence au *rétro*, rotation arrière imprimée à la boule de billard; ce coup, qui fonde la technique moderne du billard, fut mis au point au début du 19e siècle par un prisonnier politique français du nom de Mingaud, qui est également l'inventeur du *procédé* (rondelle de cuir à l'extrémité de la queue).

le Rétro. — Restauration : *le Rétro* 1983 PTT [Sotteville-lès-Rouen, S; café-bar]; *le Rétro* 1983 PTT [Le Havre, S; restaurant]; *le Rétro* 2000 PTT [Lisieux, C; café-bar].

Les billards électriques ont peu à peu remplacé leurs prédécesseurs dans les bars et les cafés, d'où l'évocateur nom de *Tilt Bar* qu'a pris l'un d'eux :

le Tilt Bar. — Restauration : *le Tilt Bar* 1983 PTT [Elbeuf, S; café-bar].

• Le jeu de mail.

Une variante du primitif jeu de *billard* est le jeu de *mail* [50], qui est mentionné pour la première fois en 1636. Ce jeu, qui lui aussi s'apparente au croquet, consistait à pousser une

[46] Dérivé en *-on* de *bille* "petite boule" [voir ci-dessus]. Pour les autres acceptions du mot, dérivé en *-on* de l'ancien français *bille* "tronc d'arbre préparé" < gallo-roman °BILIA "tronc d'arbre" < gaulois *°bilia* [cf. ancien irlandais *bile* "tronc d'arbre; grand arbre, arbre sacré", gaélique *bile* "petite feuille"].

[47] Dérivé nominal en *-art* de l'ancien français *bille* "tronc d'arbre préparé" (voir ci-dessus), avec influence postérieure de *bille* "petite boule".

[48] La plupart des ouvrages de référence datent l'apparition du mot de 1399, ce qui semble à revoir.

[49] Dans la plupart des cas, ce NF représente l'aphérèse de *Robillard*, diminutif de *Robert*.

[50] Du gallo-roman MALLIU < latin *maleum*, accusatif de *malleus* "marteau, maillet" < indo-européen **°mal-ni-**, forme suffixée de la racine **°mal-**, variante de **°mel-** "écraser, moudre"; cf. latin *mola* "meule".

boule de buis avec un maillet au manche long et pliant. Le terme de *mail* a aussi bien désigné le maillet lui-même (c'est son seul sens en ancien français) que le jeu et le lieu (allée, etc.) où il se pratiquait. La toponymie normande (surtout haut-normande) en a gardé quelques traces :

le Mail. — Toponymes : *le Mail* 1998 PTT [Val-de-Reuil, E]; *résidence du Mail* 1998 PTT [Évreux, E]. — Odonymes : *rue du Mail* 1998 PTT [Rouen, S]; *rue du Mail* 1998 PTT [Yvetot, S].

• Le jeu de boules.

Contrairement au *billard* et au *mail*, le jeu de boules se pratique à la main. Il en existe de nombreuses variantes, dont l'objectif est toujours le même : se rapprocher le plus possible d'une cible fixe ou lancée. Il se pratiquait en Normandie sur un espace plane spécialement aménagé, couvert ou découvert, le *bouloir* [51] (forme dialectale *bouleux*) dont la toponymie a conservé de nombreux souvenirs :

le Bouloir Saint-Martin. — Toponymes : *Bouloir Saint-Martin* 1715 VRH [Honfleur, C] [52].

le Bouloir. — Toponymes : *les jardins du Bouloir* 1847 SL, *Bouloir* 1876 ALPE, *Le Bouloir* 1899 PVLC, *Quartier du Bouloir* 1899 AAL, *Le Bouloir* 1904 PVL, *Quartier du Bouloir* 1912 AAL, 1921 AL, *quartier du Bouloir* ~1938 PCL, *Bouloir* ~1973 PVLM, *Le Bouloir*, *quartier Bouloir* 1982 PTT, *Quartier de Bouloir* 1991 PTT, *quartier du Bouloir* 1995 PV [Lisieux, C] [53]; *Le bouloir* 1823, *Le Bouloir* 1875 CN [Lisieux, C] [54]. — Odonymes : *rue du Bouloir* 1998 PTT; *allée du Bouloir* 1998 PTT [Gisors, E]; *rue du Bouloir* 1998 PTT [Yvetot, S]; *place du Bouloir* 1998 PTT [Villerville, Cn de Trouville-sur-Mer, C].

l'Ancien Bouloir. — Odonymes : *rue de l'Ancien Bouloir* 1998 PTT [Saint-Riquier-ès-Plains, Cn de Saint-Valéry-en-Caux, S].

L'usage anglais consistant à jouer aux boules sur l'herbe est à l'origine de l'emprunt du terme *bowling green* "pelouse pour jouer aux boules", adopté en français au cours de la seconde moitié du 17e siècle sous la forme *boulingrin*. Si le mot a initialement été employé dans ce sens en français, il s'est par la suite restreint à celui de "parterre de gazon entouré de bordures", si bien que sa référence exacte est incertaine dans les odonymes suivants :

le Boulingrin. — Odonymes : *impasse du Boulingrin* 1998 PTT [Marcilly-sur-Eure, E]; *place du Boulingrin* 1998 PTT; *immeuble Boulingrin* 1998 PTT [Rouen, S].

Le nom de la *boule* figure dans plusieurs NF, mais ce mot a eu de multiples sens : l'ancien français *bole* [55] a signifié "boule", mais aussi "massue; moule du sceau; enclume de chaudronnier; tromperie; débauche", etc., d'où de nombreuses valeurs pour les NF BOULE et BOULLE (le plus fréquent) : apparence physique ("petit et gros"), particularité morale, profession ou activité.

Il en va de même pour les NF BOULARD et BOULLARD, centrés sur la Seine-Maritime, qui peuvent éventuellement représenter un dérivé anthroponymique de *bole*, dans l'un des sens que l'on vient de mentionner. Mais ces noms peuvent également correspodnre à un NB médiéval masculin d'origine germanique *Bolard*, *Boulard* [56], ou encore à l'appellatif *boulard* qui désigne le bouleau dans le Bessin et le Saint-Lois. Par contre, le sens de "grosse bille à jouer", localisé dans l'Orne [BDN 132], est sans doute trop récent pour être pris en compte.

BOLART : Pierre *Bolart* 1420 RNF [Harfleur, Cn de Gonfreville-l'Orcher, S].
BOLLART : Willelmus *Bollart*, Willelmus *Bollard* 1420 RNF [Caen, C].

---

[51] Dérivé nominal en *-oir* de *boule*, évoquant un lieu où l'on pratique une activité; cf. également le moyen français *bouloire*, de genre féminin.

[52] Il s'agissait de l'emplacement d'un jeu de boules découvert, située rue de la Bavole [VRH 37-38].

[53] Quartier au nord de Lisieux, le long de la Touques, qui n'est encore constitué que des jardins où sont construits quelques bâtiments en 1820.

[54] Lieu-dit de Saint-Jacques, rattaché à Lisieux le 24 mars 1875, et maintenant disparu. Il se situait aux alentours de l'actuelle basilique Sainte-Thérèse et du Cimetière.

[55] Du latin *bulla* "bulle" [dérivé de l'indo-européen **°beu-** "enfler"]; au sens de "tromperie", etc., dérivé déverbal de *boler* "tromper", que l'on suppose identique à *boler* "rouler" (au sens propre ainsi qu'au figuré).

[56] NP germanique *Bolohard*, *Bolhard*, combinaison des éléments *bol-* "ami, frère" et *-hard* "dur, fort".

BOULLART : Philippin *Boullart* 1520 JCC [Caen, C].
BOULLARD : Martine *Boullard* 1549 JSG [Gouberville, Cn de St-Pierre-Église, M].

Les NF BOULET et BOULLET, eux aussi prépondérants en Seine-Maritime, représentent soit un dérivé de l'ancien français *bole* "boule" (nom de personne petite et grosse, ou surnom de joueur de boule), soit un lieu-dit ou nom de hameau *le Bouley*, *le Boulet*, etc., issu de l'ancien normand *bolei* "boulaie, lieu planté de bouleaux". Il n'y a par contre aucune ambiguïté dans l'emploi du mot *boulette* "petite boule", relevé dans un nom de rue de l'Eure :

le Jeu de Boulettes. — Odonymes : *rue du Jeu de Boulettes* 1998 PTT [Neaufles-St-Martin, Cn de Gisors, E].

Lorsque la cible du jeu de boule était fixe, elle consistait souvent en un piquet fiché en terre; il portait au Moyen Âge le nom de *criquet*[57], auquel peut parfois se rattacher le NF bas-Normand CRIQUET. Mais ce dernier peut tout aussi bien représenter l'ancien français *criquet* "criquet, grillon, cigale", etc.; en Normandie, le mot *criquet* désigne le grillon.

CRIQUET : Missire Jehan *Criquet* 1554 JSG [Gouberville, Cn de St-Pierre-Église, M].

· Le jeu de quilles.

Autre jeu d'adresse, le jeu de *quilles*[58] consiste à abattre un nombre variable de quilles en un minimum de coups, soit avec une autre quille, soit avec une boule. Il se pratiquait le plus souvent sur un espace plane, dont la toponymie conserve parfois la trace :

le Jeu de Quilles. — Toponymes : *Le jeu de quille* 1829 CN [Le Ménil-Imbert, Cn de Vimoutiers, O].

Il existe en outre quelques NF normands évoquant cette passionnante activité : QUILLE et DESQUILLES, uniquement attestés en Seine-Maritime, semblent évidents, mais le dernier nom peut aussi se rattacher à un lieu-dit *les Quilles*, désignant l'endroit où l'on jouait à ce jeu. En revanche QUILLET, moins fréquent dans la Manche et l'Orne qu'ailleurs, représente soit un dérivé de *quille*, soit l'ancien français *quillet* "gentil, aimable; agréable".

QUILLET : Robertus *Quillet* 1420 RNF [baillage de Caux, S].

· Le jeu de soule.

En Normandie et en Bretagne, ce jeu, lointain ancêtre du rugby et du football, opposait deux équipes (représentant généralement deux villages) qui se disputaient d'une manière souvent féroce un ballon de cuir empli de son. En Haute-Normandie et en Picardie, le but des joueurs était de s'emparer d'une boule de bois que l'un d'eux jetait en l'air, à hauteur d'homme, et qu'un autre joueur, placé en face, frappait au vol à l'aide d'une espèce de crosse, et lançait au loin [DPNM 602ab]. Ce jeu, interdit à de nombreuses reprises, faisait fréquemment des blessés, voire des morts.

Les parlers normands ont employé diverses formes dialectales de ce mot (*soule*, *sioule*, *choule*, etc.) dont la prononciation varie souvent; pour simplifier, on peut dire que la forme française est *soule*, et la forme normano-picarde *choule*[59].

---

[57] Sans doute dérivé d'un emprunt au flamand *krick*, *kricke* "bâton"; passé en Angleterre après la Conquête, ce mot (attesté en France au 15e s., mais peut-être plus ancien) est à l'origine de l'anglais *cricket*, sport britannique devenu incompréhensible pour la plupart des continentaux.

[58] Ancien français *quille* < ancien haut-allemand *kegil, chegil* "cheville, piquet; quille" < germanique commun °*kagila* [cf. néerlandais *kegel*, allemand *Kegel*], dérivé diminitif en *-ila* de °*kag-* "branche, pieu", d'un radical indo-européen °**gagh-â** "branche", variante de °**kakh-â**, °**kâkh-â**, de même sens [cf. sanskrit *śâkhâ* "branche", gotique *hoha* "charrue", lituanien *shakà* "branche", vieux slave *soxa* "charrue"].

[59] Ancien français *sole*, ancien normano-picard *chole* < gallo-roman °CIULLA < germanique °*keula-* "boule", d'une base indo-européenne hypothétique °**ku-**, ayant le sens de "creux; objet creux et rond, enveloppe".

Le terrain et l'époque où se pratiquait le jeu de soule étaient parfois fixes, d'où l'existence de toponymes y faisant référence :

la Soule de Mars. — Odonymes : *rue de la Soule de Mars* 1998 PTT [La Lande Patry, O].

Du nom du jeu dérive en ancien français le verbe *soler*, puis *souler* "jouer à la soule", en ancien normano-picard *choler*, puis *chouler*. Étant donné la brutalité du jeu, le verbe a rapidement pris le sens de "maltraiter, frapper" [60]; dans le nord de la France (Picardie, Haute-Normandie), il a également signifié "lancer la boule". En conséquence, les NF haut-normands CHOULANT, CHOULAN (centrés sur la Seine-Maritime), issus du participe présent de *chouler*, représentent soit un surnom de joueur, soit celui d'un homme brutal ou violent. En revanche, le NF plus rare CHOULEUR correspond sans ambiguïté à l'ancien normano-picard *°choleor*, *°chouleor* "joueur de soule".

• Le jeu de paume.

Ancêtre du tennis et proche parent de la pelote basque, le jeu de *paume* [61] se pratiquait initialement à main nue, comme son nom l'indique, puis avec une raquette, à l'intérieur d'une salle dont les murs, comme au *squash*, faisaient partie du terrain. On en relève quelques traces odonymiques en Haute-Normandie :

le Jeu de Paume. — Odonymes : *rue du Jeu de Paume* 1998 PTT [Aumale, S]; *impasse du Jeu de Paume* 1998 PTT [Dieppe, S].

Le NF PAUMARD (variante dialectale PAUMAT) est un dérivé de l'ancien français *palme* "paume", avec plusieurs valeurs possibles : nom de personne aux grandes paumes; joueur de paume, etc. Le mot *palme*, *paume* a eu en outre de très nombreuses acceptions, entre lesquelles il est vain de choisir.

La balle du jeu de paume, assez dure, se nommait la *pelote* [62], et ne fut que tardivement recouverte de toile. Les NF PLOTON et PELOTIN peuvent en représenter des dérivés, d'où des surnoms évoquant l'activité ou la profession : nom de joueur ou de fabricant de pelotes, entre autres possibilités.

PELOTIN : G. *Pelotin*; Guillaume *Pelotin* 1338 ANCC [Caen, C; paveur, carreleur ?].

• Le tir à l'arc.

À la frontière du jeu d'adresse et de l'entraînement militaire, le tir au *papegault* [63] ou *papegai* s'est pratiqué dès le 14e siècle. Il s'agissait d'un tir à l'arc ou à l'arbalète, dont la cible en bois ou en carton figurait un perroquet ou simplement un oiseau. Cotgrave, dans son dictionnaire français-anglais [64], en donne une définition intéressante : "perroquet de bois (placé au sommet d'un clocher, d'un arbre ou d'une perche) là où l'on organise, en maints lieux en

[60] Divers parlers normands utilisent le verbe pronominal *se chouler* au sens de "se bousculer et pousser quelque chose; se remuer; se provoquer".

[61] Ancien français *palme* "paume de la main" < latin *palma* < *°palama* "paume" < indo-européen **°plə-ma**, forme suffixée de la racine **°pelə-** "plat; étendre" au degré zéro; cf. français *plat*, anglais *flat* "plat".

[62] Latin populaire *°pilotta*, dérivé diminutif en *-otta* du latin *pila* "balle, boule, pelote", d'origine inconnue [sans doute issu d'une variante de la racine indo-européenne **°bhel-** "enfler" (cf. anglais *ball* "balle"), elle-même en relation avec la racine **°b(h)eu-** "enfler"; cf. latin *bulla* "boule, bulle"].

[63] Ancien français *papegault*, "perroquet; girouette; oiseau de but aux tireurs"; variante (par changement de terminaison) de *pagegai*, "perroquet", de l'ancien provençal *papegai*. Le mot, qui a probablement transité par l'Espagne, représente un emprunt à l'ancien espagnol (cf. espagnol moderne *papagayo*), sur un radical *°papaga-*, adaptation de l'arabe *babbaghâ*, lui-même probablement emprunté à une langue africaine. Sur le même radical, cf. italien *papagallo*, moyen haut allemand *papagân*, auquel s'est substitué *Papagei* emprunté à l'ancien français. L'anglais *popinjay*, archaïque au sens de "perroquet", mais toujours usité pour dire "vaniteux, fat", etc., est issu de l'ancien français *papingay*, variante de *papegai*.

[64] Randle Cotgrave, *A Dictionarie of the French and English Toungues*, Londres, 1611, s.v. *Papegay*.

France, un concours général annuel de tir. Sont exemptés de taille pour l'année celui qui abat l'aile droite du perroquet (on l'appelle *chevalier*), celui qui abat son aile gauche (le *baron*), et celui qui abat le perroquet entier (que cela soit par adresse ou par hasard; on l'appelle *Roi du papegay* pendant toute l'année suivante".

Ces concours de tirs se tenaient en des lieux écartés, souvent des fossés, de manière à blesser le moins de gens possible. Une rue d'Argentan en conserve la trace :

les Papegaux. — Odonymes : *rue des Papegaux* 1998 PTT [Argentan, O].

• Autres jeux.

Nous terminerons ce rapide tour d'horizon par l'évocation de divers jeux collectifs plus ou moins bien connus :

☞ L'ancien français *briche* "ruse, piège" [65] est aussi le nom d'un "jeu d'attrape", d'où différentes possibilités pour le NF BRICHET : nom de fourbe, de joueur, etc., ou surnom évoquant la petite taille, s'il est issu de l'ancien français *brichet* "morceau, petite quantité".

☞ L'ancien français *malemort* "mort cruelle" a désigné plus tardivement une "sorte de jeu"; celui-ci figure dans l'impressionnante liste de jeux pratiqués par le jeune Gargantua [66], mais rien ne dit qu'il existait déjà au 12e siècle, d'où plusieurs possibilités pour :

MALEMORT : Theodorus *Malemort* 1189 ANDG [Ste-Mère-Église, M].

☞ Le moyen français *boutehors*, *boute hors* [67], littéralement "pousse dehors", a désigné un jeu de pelote où chaque adversaire devait s'efforcer de prendre le tour de l'autre [68], d'où un possible surnom de joueur à l'origine des NF BOUTHORS, variante BOUD'HORS (mais on peut aussi penser à un nom de personne peu accueillante, sauvage, violente, etc.).

☞ La locution *main soz main* "main sous main", attestée en ancien français par un surnom médiéval, pourrait également faire référence à une sorte de jeu [69] (s'il ne s'agit pas d'un symbole d'allégeance ou d'amitié) :

MAIN SOZ MAIN : Ausfridus *Main soz Main* ~1050/1066 RADN.

☞ Plusieurs jeux mentionnés dans *Gargantua* évoquent le pincement : le jeune géant jouait en effet à *je te pinse sans rire* et à *pinse morille* [70] (ce dernier était un passionnant passe-temps attesté au Moyen Âge sous la forme *pincemerille*, consistant à pincer le bras en disant "merille"). Peut-être a-t-on une référence à un jeu similaire dans le NF PINCEMIN (variante PICHEMIN), "pince main", mais on pourrait tout aussi bien envisager un nom de personnage aimant les agaceries, voire un nom de voleur, etc.

☞ L'ancien français *paumele*, dérivé de *paume*, a eu de très nombreux sens : "jeu de la main chaude", mais aussi "paume de la main; poignée; règle plate avec laquelle on frappait les écoliers dans la main; tige de fer plate, ridelle", etc., d'où de multiples possibilités pour le NF PAUMELLE, massivement attesté en Seine-Maritime.

---

[65] Mot d'origine incertaine.

[66] François Rabelais, *La vie très horrificque du grand Gargantua, père de Pantagruel*, 1534, chapitre XXII : *Là jouoyt :* [...] ***à male mort***.

[67] De l'ancien français *boter* "pousser" + *hors* "dehors".

[68] Rabelais, ibid. : *Là jouoyt :* [...] ***à boute hors***.

[69] Cf. Rabelais, ibid. : *Là jouoyt :* [...] ***à ventre contre ventre***; [...] ***à neuf mains***; [...] ***à teste à teste bechevet***, etc.

[70] Rabelais, ibid.

SOURCES ET ABRÉVIATIONS

BIBLIOGRAPHIE

AAL : *Annuaire-Almanach du Lexovien*, 1899 à 1912, Émile Morière éditeur, Lisieux.

ACP : Aveu de Thomas Paynel, 1413 [Chambre des Comptes de Paris, dépôt de greffe n° 46854, dépôt des fiefs, volume 298 n° CXVII; d'après une copie de Dom Lenoir, volume 42, p. 77-80; reproduit in Jean-Alain Cairon, "L'honneur d'Écajeul au Moyen Âge", BSHL n° 43, janvier 1999, p. 69-82, annexe].

AGC : Lucien Musset, *Les actes de Guillaume le Conquérant et de la Reine Mathilde pour les abbayes caennaises*, MSAN XXXVII, Caen, 1967.

AL : *Annuaire du Lexovien*, Émile Morière éditeur, Lisieux, 1921-1922.

ALPE : *Almanach de Lisieux et de Pont-l'Évêque. Annuaire des deux arrondissements pour l'année 1876* et *1879*, Lisieux.

ANCC : Léopold Delisle, *Actes normands de la Chambre des Comptes sous Philippe de Valois (1328-1350)*, Rouen, Le Brument, 1871.

ANDG : Charles Bréard, *L'Abbaye de Notre-Dame de Grestain de l'ordre de Saint-Benoît à l'ancien diocèse de Lisieux*, A. Lestringant, Rouen, 1904.

ARP : Archives privées.

BSHL : *Bulletin de la Société Historique de Lisieux.*

CCL : Charles Engelhard, "Les chanoines-comtes de Lisieux au XVIIe siècle", in BSHL n° 15 [année 1903], pp. 17-68.

CGB : le Marquis Henri de Frondeville, *Le compte de Gautier du Bois, vicomte d'Auge, pour la Saint-Michel 1312*, s.l., 1951.

CN : Cadastre Napoléon.

CPH : G.-S. Trebutien, *Caen, précis de son histoire, ses monuments, son commerce et ses environs. Guide portatif et complet nécessaire pour bien connaître cette ancienne capitale de la Basse-Normandie*, A. Hardel éditeur, Caen, 1855.

DENF : Marie-Thérèse Morlet, *Dictionnaire Étymologique des Noms de Famille*, Perrin, Paris, 1991.

DTC : Célestin Hippeau, *Dictionnaire Topographique du Département du Calvados*, Paris, 1883.

DTE : Marquis de Blosseville, *Dictionnaire Topographique du Département de l'Eure*, Paris, 1887.

DTSM : Charles de Beaurepaire, terminé par Dom Jean Laporte, *Dictionnaire topographique du département de Seine-Maritime*, I : A-G; II : H-Z, Paris, 1982-1984.

ECHN : Charles de Beaurepaire, *Notes et documents concernant l'état des campagnes de la Haute Normandie dans les derniers temps du Moyen Âge*, Rouen, 1865.

ECSG : Registres d'État Civil, St-Georges-en-Auge [Cn de St-Pierre-sur-Dives, C], 18e-19e ss. [ARC].

ES : États de sections pour la contribution foncière, 1791 [Archives Municipales de Lisieux G].

FEW : Walther von Wartburg, puis Jean-Pierre Chambon, *Französisches etymologisches Wörterbuch*, Bâle, 1928-....

IGN : Cartes de l'Institut géographique national (1 : 25 000).

INSEE : Nomenclature des hameaux, écarts et lieux-dits de l'INSEE (Calvados, 1946; Orne, 1954).

JCC : Henri Navel, "La justice criminelle à Caen d'après les comptes de la vicomté (1475-1525)", in *Normannia* n° 2-3, avril-septembre 1939, p. 369-390.

JSG : Eugène Robillard de Beaurepaire et le Comte Auguste de Blangy, *Le Journal du Sire de Gouberville*, MSAN vol. XXXI, Caen, 1892, et val. XXXII, Caen, 1895.

LCEL : le Marquis Henri de Frondeville, "Documents ayant trait à la Levée d'une Contribution extraordinaire sur la Ville de Lisieux en 1637", in *Études Lexoviennes* III, 1928, p. 241-256.

LXM : Olivier Buon, *Lisieux du début du XIIIe s. au milieu du XIVe s. Notes d'histoire urbaine*, Caen, 1993 [Mémoire de maîtrise dactylographié].

MR : Léchaudé D'Anisy, *Grands Rôles des Échiquiers de Normandie*, première partie, MSAN, 2e série, 5e volume (XV), Paris, 1845. — Léchaudé D'Anisy et A. Charma, *Magni Rotuli Scaccariæ Normanniæ sub regibus Angliæ*, pars secunda, MSAN, 2e série, 6e volume (XVI), Paris, 1852. — Stapelton, *Magni Rotuli Scaccariæ Normanniæ sub regibus Angliæ*, Londres, 1840-1844.

MSAN : *Mémoires de la Société des Antiquaires de Normandie.*

NPG : Marie-Thérèse Morlet, *les Noms de personnes sur le territoire de l'ancienne Gaule du VIe au XIIe siècle*, Paris, CNRS, t 1 1968; t 2 1972; t 3 1985.

PCL : Plan Cadastral de Lisieux, ~1938.

PDR : *Pouillé du Diocèse de Rouen*, 1337 [PPR].

PPR : Auguste Longnon, *Pouillés de la Province de Rouen*, Recueil des Historiens de France, Paris, 1903.

PSP : Georges Huard, *La paroisse et l'église Saint-Pierre de Caen des origines au milieu du XVIe siècle*, in MSAN vol. XXXV, Rouen / Paris, 1923.

PTT : Annuaire Téléphonique des P & T, puis, par convention, de France Télécom.

PV : *Plan de Ville*, Office de Tourisme de Lisieux et du Pays d'Auge, avec le concours des services techniques de la Ville, Lisieux, mars 1995.

PVL : *Plan de la ville de Lisieux*, Lisieux, E. Morière Éditeur, 1904.

PVLC : *Plan de la ville de Lisieux dressé d'après le Cadastre et d'après les Plans d'annexion prononcée par décret du 24 mars 1875*, Lisieux, Imprimerie et Lithographie Emile Morière, 1899.

PVLM : Plan de la ville de Lisieux (réalisation municipale), ~1973.

QN : *Querimonia Normannorum, enquêtes sur l'administration de Saint Louis*, 1247, Recueil des Historiens de la France t. XXIV (1ère partie).

RADN : Marie Fauroux, Recueil des actes des ducs de Normandie (911-1066), MSAN XXXVI, Caen, 1961.

RDBR : Joseph Reese Strayer, *The royal domain in the baillage of Rouen*, Princeton, Princeton University Press, 1936.

RJE : Léopold Delisle, *Recueil de jugements de l'Échiquier de Normandie au XIIIe siècle*, Paris, 1864.

RNF : *Roles Normands et Français et autres pièces tirées des archives de Londres par Bréquigny en 1764, 1765 et 1766*, MSAN XXIII (3e série, 3e volume), 1re partie, Paris, 1858.

RPE : Docteur Jean Bureau, *Rues, vieilles cours & vieux logis de Pont-l'Évêque*, Pont-l'Évêque, 1948.

RTL : Rôle de Taille de Lisieux, 1684 [ARP].

SL : *Souvenirs lexoviens, Memento de Faits de toute nature Résumées d'après les nouvelles parues dans le journal «Le Lexovien» Depuis l'année 1835*, Imprimerie Emile Morière, Lisieux, 1899.

VRH : Charles Bréard, *Vieilles rues et vieilles maisons de Honfleur du XV^e^ siècle à nos jours*, Honfleur, 1900.

ABRÉVIATIONS USUELLES

C : Calvados.
Cn : canton.
E : Eure.
M : Manche.
NB : nom de baptême.
NF : nom de famille.
NL : nom de lieu.
NP : nom de personne.
O : Orne.
-O : ouest.
S : Seine-Maritime.

† : nom disparu.

Dominique FOURNIER

PETIT LEXIQUE DU JEU

d'après les glossaires dialectologiques normands des 19e et 20e siècles

☞ Les commentaires étymologiques de la plupart des auteurs anciens ont été supprimés, et parfois remplacés par des notices plus conformes aux connaissances actuelles. Certains articles ont dû être condensés, sans préjudice pour l'information qu'ils contenaient; l'orthographe, les abréviations et la ponctuation des gloses ont parfois dû être rectifiées.

amarrer : *amarrer*, v. intr., se dit, au jeu de boules, du premier qui lance la boule; commencer le jeu [Le Havre. — GN 112a].

appolitaines : suite de cartes de même valeur ou couleur dans la même main [Le Havre. — GN 113b]. — **Étym.** : forme déglutinée de (*suite*) *napolitaine*; au tré-sept (voir **trois-sept**), ce mot désigne la réunion de l'as, du deux et du trois de la même couleur.

as tout seul : *un as tout seu*, "un as tout seul", expression utilisée aux dominos en posant un as [Pays de Caux. — JHL 54].

baculot : *baculot*, *bagulot*, n. f., petit bâton, servant aux enfants à jouer au *pirli* ou *jeu du bâtonnet* [Normandie centrale. — DPNM 459b]. — **Étym.** : dérivé de *bacul*, "croupière, traverse de bois", littéralement "bat-cul". Rabelais mentionne un jeu de la *bacule* dans la liste de *Gargantua* (voir référence ci-dessus, p. 66, n. 66).

bagulot, v. **baculot**.

bastringue : *bastringue*, n. m., sorte de jeu de quilles [arr. d'Alençon. — BDN 122].

belle en tois : quand on jouait une tournée à plusieurs [aux dominos], on la jouait en deux moitiés de deux parties. Celui qui avait perdu la première moitié se retirait du jeu et les autres jouaient la deuxième moitié. Les deux perdants jouaient *la belle en tois*, c'est-à-dire à celui qui gagnerait le premier trois parties. On jouait ensuite une deuxième tournée dont le perdant était exonéré [Pays de Caux. — JHL 54]. — **Étym.** : forme dialectale de *belle en trois*.

binder : *binder*, terme de jeu [Le Havre. — GN 119b].

biron : *biron*, n. m., grosse bille à jouer, dans le parler enfantin [arr. d'Alençon. — BDN 128]. — **Étym.** : dérivé probable de °*bire*, forme dialectale normande de *bille*.

bône-bône : *bône-bône*, n. m., jeu de colin-maillard [Normandie centrale. — DPNM 77b]. — **Étym.** : réduplication de *bôner*, "avoir les yeux bandés".

bôner : *bôner*, v. intr., avoir les yeux bandés, au jeu de colin-maillard. [Normandie centrale. — DPNM 77b]. — *bôner*, v. intr., au jeu de cache-cache, compter pour laisser le temps aux autres joueurs de se cacher [Basse-Normandie. — LPN 31]. — **Étym.** : forme dialectale normande (dépalatalisation + amuïssement de [r] devant consonne) de l'ancien français *borgnier* "loucher; être borgne; fermer l'œil", lui-même formé sur *borgne* "borgne; qui louche".

bouchon : *jouer au bouchon*; le jeu consiste à abattre avec un palet, ou gros jeton de fer, un bouchon sur lequel sont placés des sous, qui sont l'enjeu de la partie. On dit aussi *jouer à la galoche*. On dit, pour qualifier une entreprise puérile ou l'action d'une personne niaise : *c'est jouer au bouchon avec des pains à cacheter* [canton de Percy, Manche. — LN 233].

boulard : *boulard*, n. m., grosse bille à jouer [arr. d'Alençon. — BDN 132]. — **Étym.** : dérivé de *boule*.

bouler : jouer à la boule [Le Havre. — GN 121b].

bouleux : jeu de boule; les précieux disent *bouloir*, seul mot qui figure sur les enseignes [Le Havre. — GN 121b]. — **Étym.** : forme dialectale de *bouloir*, dérivé de *boule*.

bourdet : *bourdet*, n. m., jeu de cochonnet, en grand succès dans les forêts [arr. d'Alençon; Perche. — BDN 132].

brisques : *jouer à brisques*, *jouer aux brisques*, jeu de cartes dans lequel le 10 et l'as (celui-ci valant 11) appelés *brisques* sont plus forts que les figures, comptées le valet 2, la dame 3, le roi 4 [canton de Percy, Manche. — LN 96].

butte : *butte*, n. f., jeu dans lequel on cherche à abattre, avec des palets, une quille aplatie par les deux bouts ou un bouchon supportant un certain nombre de pièces de monnaie, formant l'enjeu; *jouer à la butte* [Normandie centrale. — DPNM 98a]. — *butte*, n. f., jeu du bouchon; le bouchon qui sert à ce jeu. C'est le *jeu de galoche* de Basse-Normandie [Le Havre. — GN 124b].

buttée : *buttée*, n. f., pièces de monnaie placées sur la *butte*; voir ce mot [Normandie centrale. — DPNM 98b].

caleçon : celui qui, au domino, enlève l'enjeu après avoir gagné de suite les deux parties, fait un *caleçon* à son adversaire, par opposition à *culotte*, qui suppose trois parties [Le Havre. — GN 125b].

canette : *canette*, n. f., petite bille de marbre ou de terre cuite vernie, dont les enfants font usage dans jeurs jeux [Normandie centrale. — DPNM 106b]. — *canettes*, n. f. pl., petites billes de marbre, d'agate ou de grès cuit ou vernissé, joujou d'enfant; *canettes au pot*, jeu consistant à les jeter à poignée et d'une certaine distance dans un trou, le gain est ce que l'on y a fait entrer; *canettes à la défense*, attaque et défense, suivant certaines conventions de jeu, de petits emplacements (simulacre de la ville et de la citadelle), juste la place de la bille [canton de Percy, Manche. — LN 104]. — *canette*, n. f., petite bille de marbre ou de pierre qui sert aux jeux des enfants [arr. d'Alençon. — BDN 140]. — *canette*, n. f., bille à jouer [Basse-Normandie. — DFRN 39a]. — **Étym.** : dérivé diminutif en *-ette* de *canique* (voir ce mot), de même sens, par changement de terminaison.

canique : *caniques*, petites billes de marbre, d'agate ou de grès cuit ou vernissé, joujou d'enfant [canton de Percy, Manche. — LN 104]. — *canique*, n. f., petite bille de marbre ou de pierre qui sert aux jeux des enfants [Bocage. — BDN 140]. — *canique*, n. f., bille à jouer [Basse-Normandie. — DFRN 39a]. — **Étym.** : représente apparemment un emprunt au moyen néerlandais *knikker* "petite bille, petite boule rapide".

capifo, **capifol**, **capifou** : *capifo*, *capifou*, n. m., jeu de colin-maillard [Normandie centrale. — DPNM 109b]. — *capifol*, n. m., colin-maillard [Le Havre. — GN 127a]. — **Étym.** : équivalent dialectal de l'ancien français *chapefol*, de même sens, composé de *chape* "manteau à capuchon, capote" + *fol* "fou", sans doute d'après un capuchon qui aveuglait initialement le joueur. Dans la liste de *Gargantua*, ce jeu figure sous la forme *chapifou*.

capifol, **capifou**, v. **capifo**.

carre : *carre*, n. f., carreau, couleur du jeu de cartes; ex. : *le roi de carre* [Le Havre. — GN 127b]. — **Étym.** : ancien français *carre* "côté, face; coin", avec évlution de sens.

carré : *carré*, n. m., jeu de billes [Le Havre. — GN 127b].

carrer : *carrer*, v. intr., au jeu de quilles, lancer sa quille de travers pour atteindre plus sûrement le but [Le Havre. — GN 127b].

catouillez-mé cha : *un catouillez-mé cha*, "un chatouillez-moi ça", expression utilisée aux dominos en posant un quatre [Pays de Caux. — JHL 54]. — **Étym.** : jeu de mots sur la prononciation populaire [kat] de *quatre*, et la forme dialectale de *chatouiller*.

chole, v. **soule**.

choule, v. **soule**.

clémuchette, v. **climuchette**.

climuche : *climuche*, n. f. jeu de cache-cache, de clignemusette, où un enfant en cherche d'autres qui sont cachés [Normandie centrale. — DPNM 142b]. — **Étym.** : forme contractée de °*clignemuche*, composé de l'ancien français

et normand *clignier* "cligner de l'œil, abaisser la paupière" + ancien normand *muche* "cachette"; voir **muche**.

climuchette : *climuchette*, n. f. jeu de cache-cache, de cligne-musette, où un enfant en cherche d'autres qui sont cachés [Normandie centrale. — DPNM 142b]. — *climuchette, clémuchette*, n. f., cligne-musette, jeu de cache-cache [Le Havre. — GN 132b]. — **Étym.** : forme contractée de *°clignemuchette*, composé de l'ancien français et normand *clignier* "cligner de l'œil, abaisser la paupière" + ancien normand *muchete* "cachette"; voir **climuche, muche**. Le jeu est mentionné sous la forme *clinemuzette* dans la liste de *Gargantua*.

cline : point central du jeu de *climuchette* [Le Havre. — GN 133a]. — **Étym.** : forme dépalatalisée de *cligne*, dérivé déverbal de *cligner*; voir **climuche, climuchette**; voir aussi **guigne, bôner**.

couc : *jouer à couc*, jouer à cache-cache [Guernesey. — PBNG 26a]. — **Étym.** : forme abrégée de *coucou* [?].

couche : *couche*, n. f., enjeu [Le Havre. — GN 135a].

couche-tout-nu : *un couche-tout-nu*, expression utilisée aux dominos en posant un double blanc [Pays de Caux. — JHL 54]. — **Étym.** : d'après l'absence de points sur le domino.

crouloure : *crouloure*, n. f., les enfants appellent ainsi une planche posée en équilibre sur un tronc d'arbre, avec laquelle ils se balancent, assis chacun à un bout [canton de Percy, Manche. — LN 151]. — **Étym.** : dérivé de l'ancien français et normand *croler, crouler* "trembler, branler, secouer".

culotte : *culotte*, n. f., partie perdue, sans que le perdant ait fait un seul point; au domino, suite de trois parties perdues [Le Havre. — GN 137b].

cute : *cute*, n. f., jeu de cligne-musette [Normandie centrale. — DPNM 179b]. — **Étym.** : dérivé déverbal de l'ancien français *cuter* "cacher, dissimuler", d'origine obscure. On trouve le jeu de la *cuute cache* "cache-cache" mentionné dans la liste de *Gargantua*.

débrel : *être au débrel*, être le premier pour recevoir la balle dans le jeu de *quillard* [Le Havre. — GN 138b/139a]. — **Étym.** : dérivé déverbal de *débreller* "déculotter", littéralement "défaire, détacher", dérivé du moyen français *°braeler, bresler, breller* "sangler, lier, attacher", lui-même formé sur l'ancien français *brael, braiel* "ceinture de braies", dérivé de *braie* "culotte ample".

démarrer : *démarer*, v. intr., se dit au jeu de boule du tour du second joueur [Le Havre. — GN 141b].

enfoncer : vaincre; *j'sieus enfoncé*, je suis battu [Le Havre. — GN 150a].

épluquer : *épluque c't os-là*, "épluche cet os-là", expression utilisée aux dominos après un coup posant un gros problème à l'adversaire [Pays de Caux. — JHL 54]. — **Étym.** : forme dialectale d'*éplucher*.

étricher : *étricher*, v. intr., tricher; ex. : *je n'jouerai pus d'ové tai, t'étriches* [arr. d'Alençon. — BDN 184]. — **Étym** : l'ancien français tardif connaît *estrichement* "tricherie", qui suppose un verbe *°estricher* "tricher"; ce mot est attesté au sens de "frotter, racler; amincir", d'origine différente (apparenté à *étriquer*), et a dû tomber dans l'attraction de *tricher*.

étrive : *faire des étrives*, tricher au jeu; chercher querelle au gagnant [Le Havre. — GN 155a]. — **Étym** : ancien français *estrive* "querelle, lutte", dérivé déverbal d'*estriver* "disputer, contester", etc., lui-même formé sur *estrif* "querelle", d'origine probablement germanique.

étrivogne : *étrivogne*, n. m., mauvais joueur [Le Havre. — GN 155a]. — **Étym.** : dérivé de l'ancien français *estrive* "querelle, lutte", avec réemploi éventuel de la finale d'*ivrogne* [?].

faire : *fé un domino*, "faire un domino", jouer aux dominos [Pays de Caux. — JHL 54].

gagneux : *gagneux*, n. m., celui qui, au jeu, gagne la partie [Le Havre. — GN 161a]. — **Étym.** : forme dialectale de *gagneur*.

galine : *galine*, n. f., voir **galoche**.

galoche : *galine, galoche*, n. f., espèce de petite quille, à bouts plats, servant de but dans un jeu très répandu en Normandie, nommé *jeu de galine, jeu de galoche* ou *jeu de la butte*. On met sur cette quille les pièces de monaie formant l'enjeu. Les joueurs, placés à une certaine distance du but, cherchent alternativement, d'abord à faire arriver le plus près possible de ce but, sans le faire choir, des palets à contour émoussé, dits *apectants*, puis à l'abattre avec d'autres, tout à fait plats, dits *coupants*. Ce jeu a certaine analogie avec le *jeu de bouchon*, mais en diffère par quelques règles [Normandie centrale. — DPNM 314a]. — *jouer à la galoche*; le jeu consiste à abattre avec un palet, ou gros jeton de fer, un bouchon sur lequel sont placés des sous, qui sont l'enjeu de la partie. On dit aussi *jouer au bouchon* [canton de Percy, Manche. — LN 233]. — *galoche*, n. f., jeu de bouchon; *jouer à la galoche* [arr. d'Alençon; Bocage. — BDN 194].

game : *game* [gã:m], n. f., jeu [Guernesey. — PBNG 97b]. — **Étym.** : emprunt de l'anglais *game* "jeu".

gatte : *gatte*, n. f., marelle, jeu où les enfants tracent une figure qui ressemble à une grande porte [DPND 114b]. — *gatte*, n. f., figure ayant la forme d'une grande porte cintrée, que les enfants tracent sur le sol avec du charbon ou de la craie, ou simplement sur la poussière d'une voie publique, avec un morceau de bois, pour jouer au jeu de la *gatte*. Les joueurs se meuvent à cloche-pied sur cette figure, en poussant, du pied qui saute, un petit palet, dans chacune des parties tracées dans la gatte [DPNM 319b]. — *gatte*, jeu de marelle [Le Havre. — GN 161b]. — **Étym.** : origine discutée; selon certains [cf. DFRN 78a], forme dialectale de *jatte*, d'après le palet qui aurait souvent été un fragment de poterie. Le mot semble pourtant désigner initialement le motif dessiné, ce qui suggère un rapprochement avec le terme germanique pour "porte" ou "passage" : cf. anglais *gate* "porte, portail", ancien norois *gat* "ouverture, passage", etc. < germanique commun *°gatam*, d'origine inconnue.

gigouret : sorte de jeu de toupie [Le Havre. — GN 162b]. — **Étym.** : dérivé probable de *gigue* "violon; dance", ou de *giguer* "dancer".

goguer : *goguer*, v. intr., jouer, s'amuser, en parlant d'enfants [arr. d'Alençon. — BDN 197]. — **Étym.** : dérivé de l'ancien français *gogue* "réjouissance; jeu, plaisanterie".

gosser : *gosser*, v. intr., jouer, s'amuser, en parlant d'enfants [arr. d'Alençon. — BDN 198]. — **Étym.** : dérivé de *gosse*, avec influence du précédent [?].

guigne : *guigne*, n. f., lieu où se place le joueur qui *guigne*, au jeu de cligne-musette [Normandie centrale. — DPNM 340b]. — **Étym.** : dérivé déverbal de *guigner*; voir ce mot.

guigne-muche : *guigne-muche*, n. f., cligne-musette, jeu d'enfants [Normandie centrale. — DPNM 340b]. — **Étym.** : composé des dérivés déverbaux de *guigner* "cligner de l'œil" et *mucher* "cacher"; voir ces mots.

guigne-muchette : *guigne-muchette*, n. f., cligne-musette, jeu d'enfants [Normandie centrale. — DPNM 340b]. — **Étym.** : composé de *guigne*, dérivé déverbal de *guigner* "cligner de l'œil" + *muchette* "cachette"; voir ces mots.

guigner : *guigner*, v. intr., se dit au jeu de cligne-musette, du joueur qui se place à la *guigne*, c'est-à-dire en un lieu d'où il ne peut voir les autres joueurs lorsqu'ils se cachent [Normandie centrale. — DPNM 340b]. — **Étym.** : ancien français *guignier* "cligner de l'œil" < gallo-roman °GWINIARE, adaptation du francique *°wingjan*, variante de *°winkjan* < germanique commun *°winkjan* "fermer l'œil, baisser la paupière" [cf. anglais *to wink*], d'un radical *°wink-* < indo-européen **°weng-** "plier, courber, recourber".

j'enfile du clou : *j'enfile du clou*, jeu d'enfants, consistant pour l'un des joueurs, à placer son poing droit sur le poing gauche de l'autre joueur. Celui-ci, brandissant le poing droit, dit plusieurs *j'enfile...*, et retirant brusquement l'autre poing, ajoute : *du clou*, et en même temps cherche à frapper le poing de l'autre joueur, lequel, de son côté, tâche d'esquiver le coup [Normandie centrale. — DPNM 459b].

jouerie : *joueries*, n. f. pl., jeu [Guernesey. — PBNG 97b].

lose : *lose*, n. m., sorte de jeu [Le Havre. — GN 174a].

manquette : *ète manquette à deux plaches*, "être manquette à deux places", aux dominos, avoir un tirage où manquent les représentants de deux séries [Pays de Caux. — JHL 54].

marte, v. **martre**.

martre : *marte, martre, matte*, n. d., osselet, petit caillou, petit bloc de terre cuite dont les enfants se servent dans le *jeu des osselets* [Normandie centrale. — DPNM 409b]. — **Étym.** : moyen français *martre*, jeu d'osselets, d'origine incertaine. Dans la liste de *Gargantua*, on note, entre les jeux de pièces et de billes, celui de *martres*.

matte, v. **martre**.

merelle : *merelle* [mrèl], n. f., marelle, figure carrée, traversée par quatre lignes, dont deux partent des angles

et deux du milieu de chaque côté; toutes ces lignes se croisent au centre. Au *jeu de merelles*, chaque joueur se donne pour but, en ayant chacun trois petits cailloux reconnaissables, et en alternant chaque coup, de les placer sur la même ligne. On donne aussi le nom de *merelles* aux petits cailloux [Normandie centrale. — DPNM 419b]. — **Étym.** : forme féminine de l'ancien français *merel* "caillou; jeton", etc. < gallo-roman °MARRELLU "petite pierre, caillou", formé sur un radical pré-roman °*marr-* "pierre".

mite : *mite*, n. f., jeu d'enfants; *jouer à la mitte* = la chatte [arr. d'Alençon. — BDN 224]. — **Étym.** : ancien français *mite* "chatte", d'origine sans doute onomatopéique.

muche : tous les enfants des environs du Havre ont joué à un jeu qui consiste à *mucher* dans le tablier ou la blouse de l'un des autres, rangés en cercle, un objet quelconque, en disant à chacun : *Muche, muche Colas; / R'garde bien si tu l'as pas.* Le manège terminé, celui qui *y est* doit deviner qui détient l'objet [Le Havre. — GN 222a]. — *muche*, n. f., cachette [Guernesey. — PBNG 26a]. — **Étym.** : ancien normand *muche* "cachette" [= ancien français *muce*], dérivé du verbe *muchier* "cacher" [= ancien français *mucier*] < gallo-roman °MUCIARE, d'origine celtique (radical gaulois °*mucia-*, du celtique °*mug-*) ou germanique (radical °*muk-*), issue en dernier lieu de la racine indo-européenne **°meug-** "agir furtivement", au degré zéro.

non : *non*, impair, dans le jeu de *pair ou non* [Le Havre. — GN 182b]. — **Étym.** : dans la liste de *Gargantua*, ce jeu figure sous la forme *pai ou non*.

onchet : *onchet*, n. m., jonchet, longue fiche en os dont on se sert pour le jeu dit des jonchets, ou *jeu d'onchets* [Normandie centrale. — DPNM 459b]. — **Étym.** : forme déglutie de *jonchet*, dérivé de *jonc*; on trouve la forme *onchet* chez J.-J. Rousseau. Le jeu est mentionné sous la forme *jonchées* dans la liste de *Gargantua*.

osset : *osset*, n. m., osselet [Normandie centrale. — DPNM 459b]. — **Étym.** : ancien français *osset*, dérivé diminutif d'*os*.

ouvert : *jouer à l'ouvert*, terme de jeu de boule [Le Havre. — GN 184a].

patrouillot : jeu de billes [Le Havre. — GN 185b].

pelote : balle, petite boule élastique pour jouer [Guernesey. — PBNG 14a].

penter : terme de jeu [Le Havre. — GN 186b].

pie-vole : *pie-vole*, n. m., jeu d'enfants, jeu de pigeon-vole [Normandie centrale. — DPNM 490a].

pirli : *pirli*, n. m., petit morceau de bois cylindrique, long d'environ 10 cm, de la grosseur du doigt, dont les extrémités sont taillées en cônes allongés. Au jeu d'enfants, dit *jeu de pirli*, ce porceau de bois est déplacé alternativement par le joueurs qui cherchent à le rapprocher d'un but convenu, en frappant sur l'une de ses extrémités, avec un petit bâton appelé *baculot* ou *bagulot* [Normandie centrale. — DPNM 493b]. — **Étym.** : origine incertaine, dont le radical semble cependant identique à celui de *pirouette* (voir ce mot); à rapprocher du jeu de *pyrevollet*, mentionné après celui de *court baston* dans la liste de *Gargantua*.

pirouette : *pirouette*, n. f., grosse cheville, pointue des deux bouts, qui sert aux jeux des enfants; *jouer à la pirouette* [arr. d'Alençon. — BDN 224]. — **Étym.** : d'après la trajectoire du bâton dans l'air (voir également **pirli**). La liste de *Gargantua* mentionne le jeu de *pyrouete*, mais ce n'est peut-être pas le même.

pli : *pli*, n. m., l'ensemble des cartes que le joueur ramasse en une fois; *avec des septs et des huits on fait des plis* [Le Havre. — GN 189a].

quien qui mord : *un quien qui mord*, "un chien qui mord", expression utilisée aux dominos en posant un cinq [Pays de Caux. — JHL 54]. — **Étym.** : jeu de mots sur *quint* "cinquième" et la prononciation dialectale [k'ẽ] de *chien*.

quillard : *quillard*, n. m., jeu de paume qui employait une batte et une balle en cuir [Le Havre. — GN 194a].

quilleboche : *quilleboche*, n. f., petite quille aplatie à chaque extrémité, et qui sert de but au jeu de *bouchon*; voir ce mot [Normandie centrale. — DPNM 535a].

quiller : *quiller*, *v. intr.*, lancer une balle, soit avec la main, soit avec une batte [Le Havre. — GN 194a].

rabouler : *rabouler*, v. intr., renvoyer la boule [Le Havre. — GN 194a].

ratornée : *ratorneye*, n. f., au domino, le joueur qui gagne trois parties de suite après que son adversaire en avait gagné deux, dit qu'il lui fait une [culotte] *ratourneye* [Le Havre. — GN 196b]. — **Étym.** : forme dialectale de *retournée*.

récart : *écart*, n. m., écart, au jeu de cartes [Le Havre. — GN 198a].

refaire : *refaire*, nv. intr., changer de dés, au jeu de domino [Le Havre. — GN 198b].

renonche : *renonche*, n. f., action de renoncer, dédit : *jeu sans renonche* [Le Havre. — GN 200b]. — **Étym.** : forme dialectale de *renonce*.

répicosser : *répicosser*, v. intr., ajouter à l'enjeu [Le Havre. — GN 201a].

sauterelle : *sauterelle*, n. f., saute-mouton [Le Havre. — GN 206a].

sole, v. **soule**.

soule : *sole*, *soule*, *chole*, *choule*, n. f., jeu conservé dans quelques campagnes, particulièrement en Seine-Inférieure. Le but des joueurs est de s'emparer d'une boule de bois que l'un d'eux jette en l'air, à hauteur d'homme, et qu'un autre joueur, placé en face, frappe au vol, à l'aide d'une espèce de crosse, et lance au loin. [...] Ce jeu étant devenu l'occasion de luttes violentes, dans lesquelles les joueurs se faisaient souvent de graves blessures, le Parlement de Normandie l'interdit par une ordonnance du 27 juin 1494. Mais cette prohibition ne fut guère respectée [DPNM 602ab]. — **Étym.** : gallo-roman °CIULLA, adaptation du germanique °*keula-* "boule", d'une base indo-européenne hypothétique **°ku-**, ayant le sens de "creux; objet creux et rond, enveloppe". Le jeu est mentionné sous la forme *soulle* dans la liste de *Gargantua*.

tairelle : *tairelle*, n. f., carte autre que l'atout, parce qu'elle force à se *taire* [Le Havre. — GN 209a].

tapette : *tapette*, s. f., grosse bille; jeu de billes [Le Havre. — GN 209b]. — **Étym.** : dérivé diminutif en *-ette* de *tapon* (voir ce mot), avec influence probable de *taper*.

tapon : *tapon*, n. m., boulet pour jouer aux billes [Le Havre. — GN 209b]. — **Étym.** : moyen français *tapon* "cheville,, bonde, bouchon", etc. < gallo-roman °TAPPONE, emprunt au francique °*tappo* "cheville, bonde"; le mot a été ici remptivé par le verbe *taper*.

taponnette : *jouer à taponnette*, frapper sur le *tapon* l'un de l'autre; ce que font les enfants en revenant de l'école [Le Havre. — GN 209b]. — **Étym.** : dérivé diminutif en *-ette* de *tapon*.

tèque : *tèque*, n. f., jeu d'enfant, balle pleine en caoutchouc dur. Lancée avec un bâton rond et court, se dit *la tèque au franc* [canton de Percy, Manche. — LN 446]. — *tèque*, balle ou paume [arr. de Bayeux. — CPB 97]. — *thèque*, n. f., balle élastique [arr. d'Alençon; Bocage. — BDN 271]. — *tèque*, n. f., balle [Basse-Normandie. — DFRN 139a]. — **Étym.** : semble formé sur le radical onomatopéique *tik- / tak- / tok-*, etc., évoquant un bruit sec [cf. DFRN 139a].

thèque, v. **tèque**.

tirlitantaine : *tirlitantaine*, n. f., jeu d'enfants. Dans ce jeu, les enfants, placés les uns derrière les autres, souvent en longue file, se tiennent par le pan de leurs vêtements, et cherchent, sous la direction du joueur qui tient la tête, à empêcher celui qui *trime* de toucher l'un d'eux. C'est, sous un autre nom, le jeu de la *queue-leu-leu*. — **Étym.** : sans doute d'après un refrain onomatopéique (*tirelire*, etc.), avec influence de *tirer*. Le jeu est mentionné sous cette forme dans la liste de *Gargantua*.

triche : *triche*, n. f., tricherie; *y'a d' la triche dans l' jeu* [arr. d'Alençon. — BDN 275]. — **Étym.** : dérivé déverbal de *tricher*.

tricon : *tricon*, n. m., jeu de brelan [arr. d'Alençon. — BDN 275].

tricton : *tricton*, n. m., [jeu de] brelan; *tricton carré*, brelan carré, formé des mêmes cartes que celle qui retourne [Le Havre. — GN 214b].

trois-sept : tré-sept, jeu de cartes où la partie se gagne par (3 fois 7) 21 points [Le Havre. — GN 214b].

verguette : nom de jeu [Le Havre. — GN 217a]. — **Étym.** : dérivé diminutif de *vergue*, forme normano-picarde de *verge*. Mentionné sous la forme *vergette* dans la liste de *Gargantua*.

viret : *viret*, petit morceau de bois garni de plumes, avec lequel les enfants jouent en guise de volant [arr. de Bayeux. — CPB 103]. — **Étym.** : dérivé de l'ancien français *virer* "tourner, tournoyer".

visse : *visse*, n. m., jeu d'enfants [arr. d'Alençon. — BDN 281].

BIBLIOGRAPHIE

BDN : Charles Vérel, *Le Bréviaire des Normands*, Alençon, Herpin, 1910.

CPB : Frédéric Pluquet, *Contes populaires, préjugés, patois, proverbes, noms de lieux, de l'arrondissement de Bayeux*, Rouen, 1834.

GN : Abbé C. Maze, *Étude sur le langage de la banlieue du Hâvre*, le Havre, Société Havraise d'Études Diverses, 1903 [glossaire].

DFRN : René Lepelley, *Dictionnaire du français régional de Normandie*, Paris, Bonneton, 1993.

DPND : Édelestand et A. Duméril, *Dictionnaire du patois normand*, Caen, 1849; réimpression Slatkine, Genève, 1969.

DPNM : Henri Moisy, *Dictionnaire de patois normand, Indiquant particulièrement tous les termes de ce patois en usage dans la région centrale de la Normandie, pour servir à l'histoire de la langue française*, Caen, Henri Delesques éd., 1887.

JHL : Jean Hébert, *La Jeunesse d'Hormidas Lavenu*, Université rurale cauchoise, Éditions Bertout "La Mémoire Normande", Luneray, 1994.

LN : R. G. de Beaucoudray, *Le Langage normand au début du XXe siècle noté sur place dans le canton de Percy (Manche)*, Paris, Picard, 1911.

LPN : Patrice Brasseur, *Le parler normand*, Paris / Marseille, Éditions Rivages, 1990.

PBNG : Albert Sjögren, *Les parlers bas-normands de l'île de Guernesey*, Paris, Klincksieck, 1964.

Dominique FOURNIER