

## La pratique des jeux traditionnels du Nord de la France Traditional Games in Northern France

Mickaël Vigne et Hélène Joncheray

Volume 10, 2012

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1013539ar>  
DOI : <https://doi.org/10.7202/1013539ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Société québécoise d'ethnologie

ISSN

1703-7433 (imprimé)  
1916-7350 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Vigne, M. & Joncheray, H. (2012). La pratique des jeux traditionnels du Nord de la France. *Rabaska*, 10, 29–45. <https://doi.org/10.7202/1013539ar>

Résumé de l'article

Nous proposons le résultat d'un travail de plusieurs années mené autour de la pratique des jeux traditionnels dans l'espace linguistique picard (ELP) dans lequel les individus parlent un patois nommé « le picard ». L'objectif de ce travail fut de démontrer que le jeu constitue le miroir de la société dans laquelle il est pratiqué. Cette étude repose sur une comparaison intraculturelle établie à partir de différents critères ludiques. À travers le décryptage des pratiques motrices, nous exposons comment l'expression et l'affirmation des pratiques ludiques traditionnelles des joueurs s'inscrivent en tant que techniques du corps et façonnent le paysage patrimonial. Le décodage de la logique interne de 108 jeux traditionnels montre combien les pratiques ludiques traditionnelles s'affirment comme élément du patrimoine et attribut de distinction identitaire et culturelle. De fait, le jeu constitue un agent et un témoin de la société. Les résultats montrent que la fonction sociale des jeux traditionnels est fondamentale parce qu'elle constitue un élément unificateur pour les individus et demeure fédératrice en participant au renforcement de l'identité régionale. Ainsi, le jeu, et notamment le jeu traditionnel, témoigne de la richesse de l'identité culturelle d'un espace géographique. Cette perspective est mise en lumière à partir d'une comparaison avec certaines caractéristiques de la logique interne des jeux traditionnels du Nord et certains jeux du Canada.

# La pratique des jeux traditionnels du Nord de la France

MICKAËL VIGNE

Université d'Artois  
IUFM Nord-Pas-de-Calais

HÉLÈNE JONCHERAY

Université Paris Descartes – Sorbonne

## Introduction

Pierre Parlebas définit le jeu comme « une activité de divertissement fondée sur des règles qui organisent une compétition<sup>1</sup> ». Pour l'auteur, s'il n'y a pas de règles, ce ne peut être un jeu ; celui-ci se définit par l'organisation de ses règles qui en définissent la logique interne<sup>2</sup>. Pourtant les sports sont également dotés de règles ! Dans ce cas, comment les différencier et quelle place accorder aux uns et aux autres en société ? Cette question est au cœur de querelles et de controverses vivaces sur ce sujet. De longue date, ces deux formes d'activités physiques font débat. D'une part, parce que les jeux ont souvent et longtemps été oubliés, déconsidérés voire dénigrés ; d'autre part, depuis les instructions officielles de 1968, la République française a opté pour une éducation physique sportive, au détriment des autres formes de pratiques physiques tels que les jeux. En effet, l'acte de jeu n'est pas perçu comme un phénomène sérieux. Les jeux ne sont recevables que pour le plaisir qu'ils procurent. C'est une des raisons pour laquelle ils ont progressivement été délaissés au profit des sports. Selon During, « il semble légitime, dans une perspective historique de formuler l'hypothèse selon laquelle l'essor des gymnastiques et des sports est symétrique du déclin des jeux et autres pratiques traditionnelles<sup>3</sup> ». Ce point de vue a engendré un nouveau phénomène que nous avons décrit en 2005 : « le paradoxe de la sportification des

---

1. P. Parlebas, *Jeux, sports et société : lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 1999, p. 196.

2. Système des traits pertinents d'une situation motrice et des conséquences qu'il entraîne dans l'accomplissement de l'action motrice correspondante.

3. B. During, *Histoire des activités physiques, XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Vigot, 2000, p. 47.

jeux traditionnels<sup>4</sup> ». Celui-ci vise à modifier l'organisation structurelle d'un jeu traditionnel en un mode de fonctionnement semblable à celui des sports (institutionnalisation, compétition...). C'est Pierre Parlebas qui, le premier s'éleva contre cette forme de « dictat sportif » au détriment d'une véritable éducation ludique. L'auteur s'exprima contre le sport en tant que système de jeu codifié, engendrant « une standardisation réglementaire, une normalisation technique et une mécanisation du corps<sup>5</sup> ». À travers ce message fort, c'est toute l'exaltation sportive qu'il tenta de freiner afin d'éviter la disparition certaine de bon nombre de jeux. La conviction de Parlebas est que l'éducation corporelle doit s'opérer par les sports certes, mais qu'il ne peut exister d'impasse au regard de l'utilité éducative des jeux. Cette volonté n'a de cesse de créer une complémentarité opérationnelle entre les jeux et les sports à des fins pédagogiques et culturelles.

### 1. Cadre théorique

Nous l'avons évoqué, la montée du sport a engendré le déclin des pratiques ludiques traditionnelles, ce qui a contribué à bouleverser l'univers des jeux en modifiant d'une manière générale la corporéité par une motricité nouvelle. De fait, les raisons de la mise en action dans les pratiques traditionnelles ont été transformées. Ces modifications ont amené un changement des techniques corporelles, et, à travers elles, c'est le sens des pratiques d'antan mises au goût de la modernité qui est remis en cause. Une question essentielle se pose alors : savoir si un jeu traditionnel devenu un sport comme le *javelot tir sur cible*<sup>6</sup> continuera d'être perçu comme étant un jeu traditionnel, c'est-à-dire porteur d'une identité culturelle forte dont les techniques du corps rappellent un riche patrimoine ancestral ; ou bien, s'il sera reconnu comme un sport dont l'ambition de la pratique sera de faire émerger des champions<sup>7</sup> ?

Cette question renvoie au sens identitaire et culturel de la pratique des jeux. En acceptant que les sports soient omniprésents en société, nous admettons l'hypothèse qui consiste à dire qu'ils concourent *in situ* à la modification des jeux traditionnels. Cela a pour incidence la disparition de certains d'entre eux. Ainsi, il convient de considérer que la transformation d'un jeu vers le

4. « Le paradoxe de la sportification des jeux traditionnels » est une communication que nous avons réalisée en 2005 lors du 11<sup>e</sup> congrès international de l'Association des chercheurs en activités physiques et sportives (ACAPS) à Paris.

5. P. Liotard, *Compréhension du corps et dénonciation du sport (1968-1979)*, dans *Nouveau millénaire, Défis libertaires – EP, Sport et loisirs 1970-2000*, Édit. AFRAPS, 2000.

6. Le « *javelot tir sur cible* » consiste à lancer successivement deux javelots sur une cible distante de 8 m du pas de tir. Le javelot se compose d'une pointe en acier et d'un empennage en plumes qui assure son équilibre aérostatique. Son poids varie entre 250 et 400 grammes. Le but étant de toucher le centre de la cible.

7. Tel est le cas avec les *fléchettes pointes acier*. Des championnats du monde ont lieu chaque année, ce qui est bien loin de la pratique de café.

modèle sportif participe à l'émiettement des cultures. En effet, si le jeu est le reflet des us et coutumes, alors nous admettrons qu'il exacerbe les pratiques sociales de la communauté et demeure un élément entier de la culture.

C'est en partie pour ne pas devoir assister à une chronique d'une mort annoncée que Parlebas mena depuis les années 1960 un long et difficile combat idéologique, théorique et épistémologique ; ceci, pour la préservation des jeux sportifs traditionnels dans le champ institutionnel. Cette posture individuelle – que l'on peut qualifier de parlebasienne – avait pour objectif d'améliorer la pédagogie pratiquée en éducation physique d'une part ; et de préserver la valeur culturelle du patrimoine ludique d'autre part.

Dans cette perspective, Parlebas mit au point une classification qui propose une distribution des éléments d'un ensemble au sein de plusieurs catégories en fonction de critères choisis. Au regard des jeux sportifs, le principe qui guide l'élaboration de la classification « consiste à considérer toute situation motrice comme un système d'interaction global entre un sujet agissant, l'environnement physique et d'autres participants éventuels<sup>8</sup> ». De fait, les pratiquants ne sont pas considérés comme des individus isolés d'un contexte. Ce qui importe, c'est la relation du sujet agissant avec le milieu, ainsi qu'avec autrui. Ceci confère une partition à trois critères que nous exposerons dans la partie suivante, la méthodologie.

Armés de ces outils, nous voulons comprendre la fonction des jeux en société. Cette dernière relève du concept d'ethnomotricité, c'est-à-dire du « champ et de la nature des pratiques motrices envisagées sous l'angle de leur rapport à la culture et au milieu social au sein desquels elles se sont développées<sup>9</sup> ». Ce postulat, renvoyant à l'identité et à la culture, est d'une importance capitale au regard de l'ethnologie. Son intégration aux méthodes d'enquêtes donne aux ethnologues un outil de premier ordre pour décrypter et mieux saisir le sens culturel de la multitude des espaces géographiques. En effet, l'analyse ethnomotrice a pour objectif de comprendre comment le jeu est « miroir de la société » et par conséquent comment il constitue un patrimoine identitaire précieux.

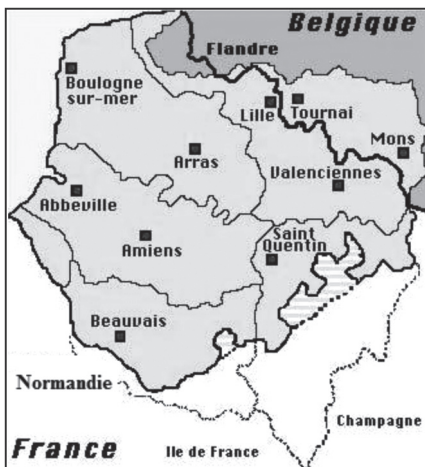
Nous avons mené une analyse praxique entre 2003 et 2006 sur 108 jeux traditionnels pratiqués dans l'espace linguistique picard (ELP : *cf.* carte 1). À travers les structures ludiques traditionnelles, nous avons tenté de comprendre comment les jeux traditionnels du Nord, ainsi que leur pratique, se définissent comme éléments identificateurs culturels. Cette approche nous a permis d'exposer la manière dont les jeux reflètent cette société. Partant du principe que la motricité est un fait social total, nous nous sommes appliqués à démontrer que l'ensemble des conduites motrices ludiques témoigne d'une

8. P. Parlebas, *Jeux, sports et société*, *op. cit.*, p. 48.

9. *Ibid.*, p. 145.

culture patrimoniale spécifique, le caractère ludomoteur<sup>10</sup> dénotant une identité régionale singulière.

Carte 1  
Représentation de l'espace linguistique picard



L'ensemble du territoire où la population parle le patois correspond à la zone gris clair. Il s'agit également de l'espace des jeux traditionnels du Nord.

Source : Revue régionale « Ch'Lanchron », n° 46, 2000, France, Abbeville (80).

## 2. Méthodologie

Notre premier travail fut une recherche bibliographique faisant état des jeux traditionnels du Nord de la France. Les références ne sont pas très nombreuses, c'est pourquoi nous nous sommes largement inspirés de l'ouvrage de Luc Delporte intitulé *Jeux d'hier et d'avant-hier dans le Nord-Pas-de-Calais*<sup>11</sup>. À partir de la description des jeux par l'auteur, nous avons entrepris un recensement ludique qui n'inclut strictement que les jeux ayant une pertinence motrice. Une situation possède une pertinence motrice si sa mise en œuvre correspond à un accomplissement corporel ayant une signification propre de nature motrice. Par exemple, pour le joueur d'échec, bien que la motricité soit importante dans ses actions, la pertinence n'est pas motrice, mais cognitive. La motricité ici n'est que le moyen indispensable, mais non décisif (ou non pertinent), de l'action engagée. Ainsi, nous avons exclu les jeux de dames, les jeux de pions ou les jeux de cartes de notre corpus de jeux.

C'est à partir de ce premier inventaire que nous avons commencé nos investigations de terrain pour apprendre à jouer à l'ensemble des jeux repé-

10. Terme qui connote le plaisir de jouer au sein de jeux nécessitant une mise en action motrice.

11. L. Delporte, *Jeux d'hier et d'avant-hier dans le Nord-Pas-de-Calais*, Paris, Presse d'Angrienne, 1989.

rés. Dans le même temps, le fait de s'initier a provoqué des rencontres et des discussions avec une grande partie des pratiquants. Cela eut l'avantage, d'une part d'accélérer notre apprentissage aux différentes techniques ludiques, et d'autre part de découvrir la grande diversité et la particularité des espaces réservés aux jeux. L'observation participante fut donc un recours privilégié pour l'apprentissage des différentes techniques corporelles. En outre, cela nous a également permis de distribuer des questionnaires visant à comprendre les représentations et le sens des pratiques ludiques des pratiquants (n=2454 répondants). Au regard du nombre de réponses, le questionnaire fut essentiel pour faire ressortir les distinctions comportementales et sociales des joueurs. Cet outil contribua à mettre en lumière les pratiques ludiques quotidiennes des individus vivant dans le Nord de la France.

Très vite, nous dépassions la centaine de jeux et le territoire à couvrir s'étendait davantage au gré de nos recherches ; en effet, l'ELP ne s'est pas imposé de lui-même. C'est face à la difficulté technique que représentait la grandeur du Nord, du Pas-de-Calais, de la Picardie et d'une partie de la Belgique, que nous nous sommes arrêtés sur une limite territoriale officiellement reconnue. C'est à partir des archives régionales qu'est apparu le concept d'espace linguistique. Devant le peu de lecture régionale faisant état des jeux, nous avons recherché des textes historiques relatifs aux jeux traditionnels. L'idée s'est confirmée lorsque nous avons constaté que la plupart des textes étaient écrits en patois<sup>12</sup>. De cette manière, cette particularité linguistique légitimait notre investigation de terrain et limitait l'étude d'un point de vue géographique. Nous pouvions ainsi évacuer toute problématique diffusionniste. Étant limités par l'espace linguistique, nous avons abouti en une année à un corpus de 108 jeux traditionnels picards. La représentation de l'identité ludique régionale a commencé à s'exprimer en fonction de l'espace régional.

Par la suite, nous nous sommes attelés à la démonstration technique en procédant à l'analyse praxique des jeux dans le but d'en faire ressortir leur originalité culturelle. Pour cela, nous avons utilisé un logiciel de traitement statistique (Sphinx) incluant toutes les modalités spécifiques praxiques (rapport à l'objet, rapport à l'espace, rapport à autrui, rapport au temps), ainsi que les interactions naissantes liées à l'incertitude dans le rapport au milieu (I), aux partenaires (P) et aux adversaires (A). De la sorte, nous avons modélisé les traits de logique interne de chacun des jeux traditionnels. C'est ainsi que nous avons pu classer les jeux dans le simplexe S3 (Figure 1). L'analyse de cette classification a permis d'extraire l'exception et la spécificité culturelle des jeux du Nord.

Parallèlement à la modélisation informatique des jeux, nous avons inter-

12. Le patois de cet espace linguistique s'intitule le « picard ». C'est le seul patois encore pratiqué aujourd'hui.

viewé quatorze présidents d'associations ou de confréries afin de connaître les différentes stratégies mises en place pour le fonctionnement des jeux ou parfois pour la sauvegarde d'une pratique en voie d'extinction. Ce fut l'occasion de comprendre le sentiment de chacun d'eux sur la question de l'identité régionale.

De plus, nous avons intensément pratiqué un jeu traditionnel devenu sport (les fléchettes électroniques) dans le but de comprendre les raisons qui poussent les dirigeants vers une sportification massive. Cette observation participante a amené le premier auteur au titre de champion régional et à une troisième place en équipe à la Coupe de France 2005. C'est à partir de cette expérience très enrichissante que nous avons élaboré l'hypothèse du paradoxe de sportification. Ce fut également l'occasion d'observer de l'intérieur les comportements des joueurs durant les périodes de compétition. Différentes formes de pratiques ludiques et sportives, qui constituent en elles-mêmes une distinction culturelle, ont été observées.

Enfin, pour une compréhension plus aisée, nous avons souhaité simplifier la complexité des 108 jeux réunis. Ainsi, nous avons classé<sup>13</sup> le corpus obtenu en six familles distinctes ; et ce, en fonction des moments de jeu, des participants, des lieux de jeu, des ustensiles éventuellement utilisés, de la présence ou non des animaux, *etc.* Nous distinguons alors les jeux d'enfants (*jeu des petits bonshommes, jeu de Guise, etc.*), les jeux d'estaminets (*billard Nicolas, tables à toupies, etc.*), les jeux de ducasse (*lancer de ballot de paille, jeu de la poutre, etc.*), les jeux d'animaux (*colombophilie, combat de coqs, etc.*), les jeux de lancer (*quille, bourle, etc.*) et les jeux sportifiés ou devenus sports (*ballon au poing, tir à l'arc vertical, etc.*).

Partant des relations motrices et d'un décryptage des informations non verbales, l'observation des jeux s'est faite à partir de l'analyse de ce que Parlebas qualifie de « logique interne » des jeux : « systèmes de traits pertinents de cette situation ludomotrice et le cortège de conséquences praxiques que ce système entraîne<sup>14</sup> ». Cette logique interne forme le cœur des communications qui interagissent entre les individus. Paradoxalement, la recherche sur la communication humaine s'est développée depuis seulement les cinquante dernières années. Des auteurs comme Bateson, Barthes, Jacobson, Hall et Saussure ont apporté un éclairage dans ce nouvel espace de recherche parfois très complexe. Le point de départ pour bon nombre de ces précurseurs fut la linguistique structurale. Ferdinand de Saussure « considérait la langue comme un système social et codifié, il rejetait les pratiques individuelles et

13. Chaque jeu n'étant pas exclusif, nous ne parlerons pas de classification au sens strict, mais de familles.

14. P. Parlebas, *op. cit.*, p. 216.

la diachronie hors du champ de la linguistique<sup>15</sup> ». Sur ce modèle, Parlebas a introduit un autre espace de recherches orienté vers les jeux sportifs. La communication est l'un des axes centraux de ses études sur les jeux ou les sports. À l'instar de la linguistique, il s'agit d'analyser le corpus des jeux selon une approche systémique en plaçant la communication motrice comme objet de recherche. « Étant une production motrice interindividuelle dans les pratiques physiques, la communication motrice est porteuse d'informations<sup>16</sup> ». La clef de voûte de la communication motrice est la recherche et la compréhension d'un décryptage des informations non verbales, c'est-à-dire des relations motrices. À travers un environnement particulier, il faut définir les modes de relations qui s'établissent entre les joueurs. Ce sont les interactions mises en jeu qui décrivent une identité culturelle. Par un système de relations motrices qui unit éventuellement des adversaires et des partenaires dans un quelconque milieu « le facteur clef présent en toute situation est la notion d'incertitude : la dimension informationnelle prend donc une importance de premier plan<sup>17</sup> ». Cette notion d'incertitude est double. En effet, elle peut être liée au milieu et à l'action d'autrui. Ces deux formes d'incertitude sont de nature différente puisque celle liée au milieu est de type « probabilité informelle » et celle issue de l'action de l'individu se base sur l'interaction motrice entre les pratiquants. Et « il y a interaction motrice quand, lors de l'accomplissement d'une tâche motrice, le comportement moteur d'un individu influence de façon observable le comportement d'un autre ou de plusieurs autres participants<sup>18</sup> ». L'interaction peut alors s'observer du point de vue « *partenaire* » d'une part, c'est-à-dire que l'exécution des tâches motrices devient facilitée, car l'incertitude demeure la plus faible possible ; et d'autre part, du point de vue « *adversaire* » où les joueurs se positionnent en constante contre-communication motrice afin de tromper la vigilance des opposants.

La mise en place d'un système basé sur l'incertitude d'un milieu avec celle des joueurs a abouti à élaborer une classification à partir de trois critères qui sont « Partenaires », « Adversaires » et « Incertitude » (PAI) dénués ou non de leur présence dans l'action motrice. Cette classification conduit à huit classes différentes ainsi réparties sur le simplexe ci-dessous.

En prenant en compte la présence ou l'absence des trois paramètres précédemment cités, nous décryptons les interactions qu'ils génèrent au sein des différents rapports (développés plus bas) afin d'en faire ressortir quelques particularités sociales caractéristiques d'une culture. C'est par ce biais que l'on prétend que le jeu est miroir de la société dans laquelle il est pratiqué.

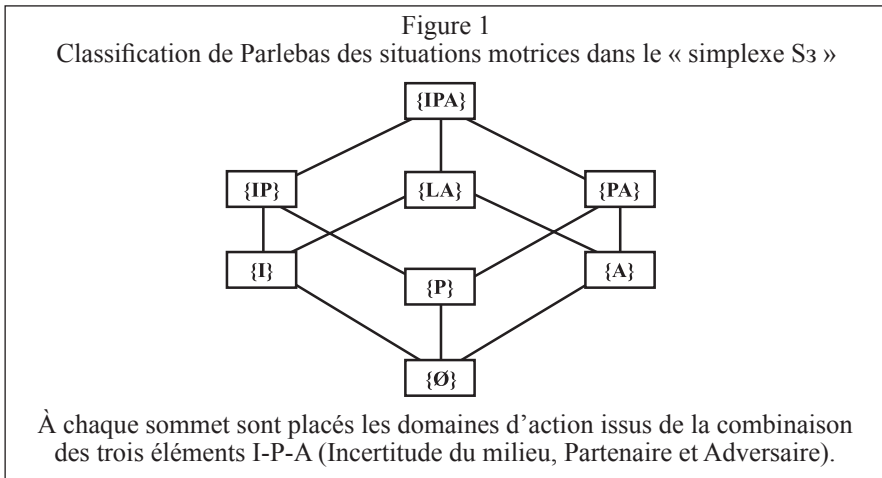
15. R. Deliège, *Introduction à l'anthropologie structurale, Lévi-Strauss aujourd'hui*, Paris, Éditions du Seuil, 2001, p. 33.

16. P. Parlebas, *op. cit.*, p. 7.

17. *Ibid.*, p. 7.

18. *Ibid.*, p. 102.





L'observation des jeux s'est donc faite à partir de quatre outils d'analyse constitutifs de la « logique interne » des jeux :

a) Le rapport à l'espace : le jeu peut être référencié de façon binaire selon la présence ou non d'une incertitude provenant du milieu extérieur. Le jeu peut se dérouler dans un environnement domestiqué, stable, prévisible ou au contraire dans un espace dit sauvage, variable et aléatoire.

b) Le rapport à autrui : dans le jeu, les rapports entre joueurs sont de nature psychomotrice quand il n'y a pas d'interactions motrices entre les pratiquants ou sociomotrice lorsque le comportement d'un individu influence de façon directe le comportement moteur des autres joueurs.

c) Le rapport au temps : le jeu peut ou non s'inscrire dans un temps délimité, contraint, qui détermine des stratégies des participants.

d) Le rapport à l'objet : certains jeux nécessitent la présence d'éléments matériels (objet à lancer, à attraper) qui constituent une part importante de la culture matérielle développée par Jean-Pierre Warnier<sup>19</sup>.

### 3. Quelques résultats significatifs : ce que nous révèlent les jeux traditionnels du Nord

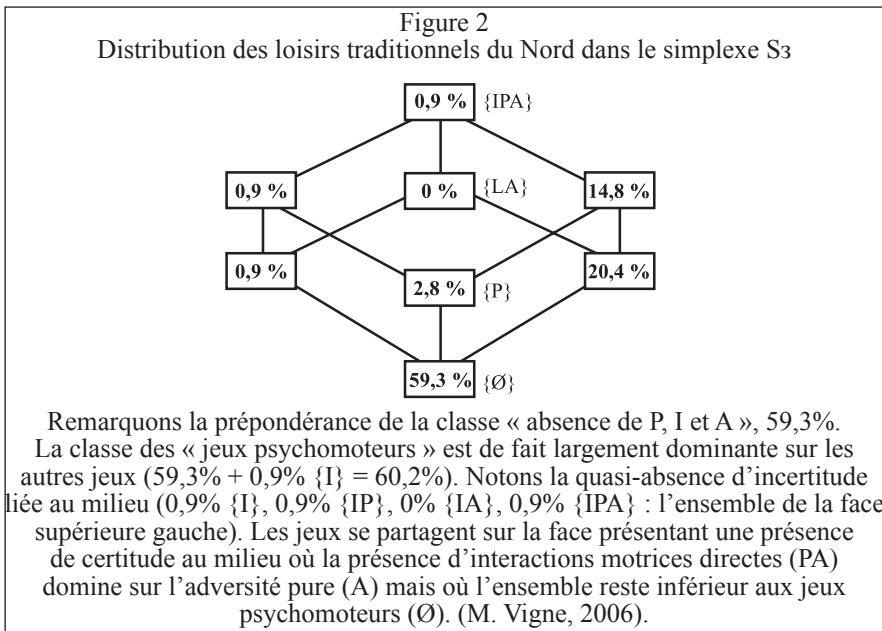
De nombreux aspects culturels unissent les individus entre eux, cela se traduit de différentes manières. Le langage, l'habillement ou la cuisine en sont quelques exemples. Tous sont des éléments dépendant d'une même culture qui aident les individus à s'identifier et à appartenir à un même groupe. Ces éléments cités sont des constantes qui montrent la prégnance de la culture sur les individus. En fait, « approcher la culture c'est prendre la mesure de la forme qu'elle donne à toute existence humaine<sup>20</sup> ». L'existence humaine

19. J.-P. Warnier, *Construire la culture matérielle*, Paris, PUF, 1999.

20. J. Fleury, *La Culture*, Paris, Éditions Bréal, 2002, p. 8.

prend forme par les relations que les hommes entretiennent entre eux. Au même titre, nous considérons que le jeu traditionnel, comme la cuisine, le patois ou l'accoutrement constitue un caractère culturel identificateur. « La culture n'est pas seulement un phénomène de conscience : elle marque le corps autant que les esprits<sup>21</sup> ». Le corps renferme les traces des relations que les individus s'échangent entre eux, notamment à travers les loisirs. Ces relations entre les hommes sont le produit d'une culture dont ils sont issus, « l'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans la société<sup>22</sup> ». L'auteur de ces propos explique que le jeu est un « miroir social ». Il révèle qui l'on est et à quelle société chaque individu appartient. Le jeu revêt ainsi un caractère unificateur qui apparaît dans les relations des joueurs. Par le système de relations que le jeu impose, la notion de cohésion sociale tient tout son sens. L'individu et la société ne sont pas deux notions disjointes. En effet, la société pénètre profondément l'individu par un réseau de valeurs et de représentations dont le jeu fait partie d'une part, et que l'individu contribue à faire exister et perdurer en l'actualisant d'autre part.

L'ensemble des résultats de l'analyse des différents rapports peut être regroupé de manière schématique sur un simplexe S<sub>3</sub>. Les résultats de l'analyse des jeux traditionnels du Nord sont représentés en huit classes distinctes comme suit.



21. *Ibid.*, p. 24.

22. J. Huizinga, *Homo Ludens, étude de la fonction sociale du jeu*, traduction française, Paris, 1951.

### 3.1 La fonction du rapport à autrui

L'analyse du rapport à autrui dans les jeux du Nord montre que les relations sont véritablement imprégnées des valeurs sociales et culturelles qui caractérisent les régions du Nord de la France. Si les jeux psychomoteurs (60,2 % du corpus) mettent en valeur l'habileté motrice individuelle, ils témoignent surtout d'une forme de relation particulière avec autrui. Ce sont des relations qui sont exacerbées par l'émotion et la sensibilité. En effet, aucune interaction motrice n'agit directement sur l'adversaire, seule une pression psychologique issue de la prestation réussie ou non d'autrui provoque une émotion individuelle. Les résultats de l'action de jeu se font ainsi ressentir par les gestes moteurs qui suivent chaque lancer personnel. La réalisation motrice est associée à une dépendance émotive et stratégique. Cette influence psychologique vient de la manière dont se déroulent les jeux : la grande majorité des jeux psychomoteurs s'effectue en situation de comotricité d'alternance<sup>23</sup>. Cela signifie que chacun, l'un après l'autre, exécute son geste moteur au sein d'une même partie. Ce mode de jeu exprime un mode de relation contraire à ce qui se passe dans la réalité quotidienne. En effet, nous pourrions penser que ce type de jeu favorise « le chacun-pour-soi » puisque les joueurs exécutent leurs tâches motrices en solitaire. Mais au contraire, cette manière de jouer possède des conséquences relationnelles importantes. L'alternance caractérisée dans les jeux du Nord semble être un moteur essentiel du développement permanent d'une bonne cohésion sociale. Les individus accordent une grande importance à la relation à autrui. En ce sens, les moments d'attente dans les jeux sont l'alibi d'innombrables échanges amicaux qui ont lieu régulièrement autour du verre de l'amitié qui constitue fréquemment l'enjeu du jeu. L'Angleterre, les États-Unis et le Canada ont également développé ce type de jeu. Par exemple, les jeunes Canadiens pratiquent un jeu intitulé « *poches* » né au XIX<sup>e</sup> siècle. Ce jeu est basé sur des modalités de pratique identiques dans la mesure où les joueurs exécutent leur lancer les uns après les autres. Le but étant de lancer des petits sachets de sable vers un plateau en bois posé à la verticale avec des trous (servant de réceptacle) de valeurs différentes.

Si les jeux psychomoteurs développent l'habileté motrice individuelle, d'autres témoignent de manière forte de la relation des joueurs en action : il s'agit des jeux sociomoteurs qui sont munis d'interactions motrices comme *le ballon au poing* qui se pratique dans la région d'Amiens (80) ou *la soule* où deux équipes s'affrontent encore chaque année à Tricot en Picardie. Ces jeux renferment une multitude de relations différentes et intenses. Ils rendent compte de la dépendance des joueurs avec autrui et de l'impact du milieu environnant agissant dans des situations motrices pourvues d'interactions.

23. C'est le cas par exemple des *quilles à 9 du Montreuillois* dans le Pas-de-Calais. Les joueurs lancent en alternant par équipe de 4 des boules de 14 kg sur 9 quilles pesant environ 3 kg.

Le poids de ces interactions contribue également à définir l'identité de la culture traditionnelle de l'ELP. Les jeux sociomoteurs du Nord montrent que les joueurs sont très rarement en contact physique. Les duels d'équipes y sont majoritaires (*Balle au tamis, longue paume...*). De plus, la relation en mode « un contre un » reste une valeur dominante (*Le jeu de l'assiette...*). La majorité des duels se déroulent par l'intermédiaire d'interactions motrices qui ont pour seul médiateur un objet à échanger. L'esprit communautaire est certes présent, mais les joueurs préfèrent s'exécuter individuellement au sein d'un collectif. Ces résultats mettent en lumière la place de l'individu dans le groupe. Il y a la nécessité de s'exprimer, seul. Le sentiment d'appartenance à un ensemble d'individus reste très fort. Cette cohésion sociale renforce l'image de soi, ainsi qu'un vrai sentiment d'identité régionale.

En outre, le caractère psychomoteur (dépourvus d'interactions motrices) des jeux du Nord influe directement sur une autre dynamique ludique, celle du rapport au corps. Dénuée d'interaction motrice essentielle, la psychomotricité, définie selon Parlebas par le « champ et la nature des pratiques correspondant aux situations ne mettant pas en jeu des interactions motrices<sup>24</sup> », a pour conséquence directe de supprimer le contact physique entre les pratiquants. Ainsi, 92 % des jeux présentent une absence de contacts entre les joueurs. Ce résultat est une particularité importante dans la pratique des jeux traditionnels de l'ELP.

### 3.2 La fonction du rapport à l'espace

Nous avons remarqué que 105 jeux sur les 108 se pratiquent dans un milieu dénué d'incertitude, c'est-à-dire que l'espace de jeu est stable et n'évolue guère. Cela contribue à rassurer les joueurs. Les espaces stables les plus fréquents sont situés généralement sur les places de villages ou dans les estaminets. Ce sont des pratiques qui demandent une vraie concentration afin de viser précisément. Ces pratiques sont inconcevables dans un milieu qui serait amené à changer en permanence. L'évolution de l'espace ou la présence permanente de bruit dans le jeu de fléchettes par exemple ne permettrait pas de jouer dans les meilleures conditions. Cela aurait pour conséquence de diminuer l'intérêt ludique et la pratique du jeu. La faible présence d'incertitude dans les jeux du Nord implique également que les jeux se pratiquent dans des endroits domestiqués par l'homme.

En répertoriant l'ensemble des jeux dans leur espace de pratique spécifique, les résultats montrent que 47 % se jouent dans un espace construit par l'homme. En conclusion, les joueurs du Nord aiment connaître et maîtriser les lieux de pratique pour s'adonner aux plaisirs du jeu. Le milieu naturel ne constitue donc pas un milieu privilégié aux jeux du Nord, à quelques rares

24. P. Parlebas, *op. cit.*, p. 281.

exceptions. Ceci peut paraître paradoxal dans la mesure où le Nord est une région fortement agricole avec de grands espaces naturels. En fait, l'hédonisme semble correspondre à une valeur morale de la vie des joueurs du Nord comme étant la plus importante. Les joueurs désirent se sentir bien en tout lieu de vie et à chaque moment. Le lieu est un des paramètres de ce bien-être. D'ailleurs, cette hypothèse est confirmée par les résultats obtenus à partir du questionnaire distribué. À la question « qu'est-ce qui vous plaît le plus au sein de votre club ou association ou confrérie », les joueurs répondent : le lieu (24,3 %), l'ambiance (30,3 %) et les amis (25,8 %). Cet ensemble de réponses exprime très largement les valeurs qui participent à l'élaboration du lien social. Les résultats montrent que plus d'un joueur sur deux aime son club, son association ou sa confrérie pour le lieu et le plaisir qu'il suscite. En effet, 30,3 % des joueurs aiment l'ambiance qui se dégage de son lieu de pratique ; 24,3 % des répondants aiment l'endroit qui génère une ambiance souvent très conviviale ; et 25,8 % des joueurs se plaisent à y retrouver leurs amis. Le plaisir lié à la pratique pure, incarné parfois par l'entraînement, n'est pas représentatif par rapport au simple plaisir d'être présent entre amis (10,3 %). L'espace est donc une valeur fortement liée à l'esprit de convivialité. Ces résultats laissent supposer une importante chaleur humaine qui se dégage des estaminets. La proxémique donne d'ailleurs quelques éléments de réponses à ce sujet : l'espace et le geste ont un rapport direct, leur compatibilité génère une ambiance positive. L'estaminet est un endroit restreint, il « impose » des gestes réduits et plus lents, plus apaisés. Ce sont là des comportements qui favorisent le développement d'une bonne atmosphère générale, comme celle que l'on retrouve bien souvent en ces lieux. Cette idée est également présente dans l'ouvrage de Gebauer et Wulf : « en se référant au corps et à ses gestes, on peut différencier deux sortes d'espace : d'abord, le territoire d'un individu ou d'un groupe qui influence le geste, [...] ce geste est déterminé par l'espace physique, espace dans lequel différents gestes sont effectués en fonction de leur distance par rapport aux autres corps. Aussi bien l'espace en tant que territoire du corps que l'espace physique sont soumis à de fortes différences culturelles et individuelles<sup>25</sup> ». Ainsi, la promiscuité de l'espace favorise une gestuelle que l'on qualifiera de paisible, elle s'y retrouve dans les jeux et confère par cet aspect de la logique interne une identité culturelle particulière aux joueurs du Nord, singulièrement dans l'enceinte restreinte des lieux aussi spécifiques que les estaminets.

### 3.3 La fonction du rapport au temps

Beaucoup de jeux traditionnels sont pratiqués par des agriculteurs et des

25. G. Gebauer et C. Wulf, *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, Paris, Édition Anthropos, 2004, p. 79-80.

ouvriers. Ce constat est important à prendre en considération du point de vue des jeux. Que ce soient les uns ou les autres, ils ont tous deux une vie rythmée par leur travail. Le temps gouverne ces individus par le rythme biologique qu'il impose. Il y a là un processus d'assujettissement<sup>26</sup>. En effet, le travailleur « établit son rapport à la règle » [du temps] « d'une telle manière qu'il se reconnaît comme lié à l'obligation de la mettre en œuvre<sup>27</sup> ». L'un et l'autre sont toujours contraints à faire quelque chose, comme descendre à la mine, aller aux champs ou traire les vaches. Chaque besogne demande une régularité temporelle qui, de manière informelle, crée du stress et une forme d'assujettissement. Toutes ces conditions favorisent un ensemble d'incertitudes où le temps qui passe est principalement responsable. Si l'ouvrier des mines ou l'agriculteur est orienté par le temps qui passe dans son travail, il ne l'est pas dans son activité ludique. Les jeux du Nord ne subissent pas la pression du temps. La domination des jeux psychomoteurs y est pour beaucoup. En effet, leur finalité qui se base sur la précision du geste moteur apporte tout le temps de concentration dont les joueurs ont besoin. Voilà pourquoi 96,3 % des jeux n'ont pas de temps limite comme le javelot tir sur cible, la bourle ou le billon. Le temps n'est pas un gage de réussite ou de gain, contrairement au monde du travail.

En partant du postulat que le jeu est miroir de la société, ce constat est intéressant, car l'observation précédente montre le contraire. Nous pensons que le jeu renvoie surtout à ce que les hommes aiment profondément, mais parfois il peut être dépourvu de ce que ces derniers détestent. Par opposition au stress et à la difficulté, les jeux sont nés ou se sont adaptés à une logique interne dénuée de contrainte temporelle dans le but de ne pas revivre dans le jeu les déplaisirs du travail.

### 3.4 La fonction du rapport à l'objet

La domination du caractère psychomoteur des jeux montre une présence importante des jeux de tir sur cible. En effet, cela implique que les joueurs doivent lancer des objets sur d'autres objets. 95 % des jeux nécessitent la présence de matériel. Cela peut être un objet à lancer, à attraper, un objet qui sert de meuble ou un objet constituant la structure ludique du jeu. Parmi tous les jeux traditionnels, nous comptons 62,1 % des jeux dont l'objet est utile et utilisé dans les estaminets, soit pour le plaisir, soit pour la décoration : 41,7 % des jeux sont des jeux d'estaminets qui sont en même temps des objets de loisirs et décoratifs. De plus, nous avons constaté une nette dominance du bois.

Cette utilisation spécifique d'instruments en bois rappelle le savoir-faire

26. J. F. Bayart et J.-P. Warnier, *Matière à politique : le pouvoir, les corps et les choses*, Paris, Ed. Karthala, 2004, p. 220.

27. M. Foucault, *L'Usage des plaisirs*, Paris, Éd. Gallimard, 1984, p. 34.

manuel des ouvriers, paysans et des mineurs qui constituent la grande majorité des pratiquants. Les jeux, tels que les jeux d'estaminets, étaient fabriqués par les joueurs eux-mêmes. Cela souligne le caractère rural des lieux de pratiques ludiques. Les jeux traditionnels du Nord sont fabriqués et pratiqués essentiellement en milieu rural. Dans la plupart des jeux, les matériaux les plus traditionnels comme le bois ou le cuir sont dominants sur les matériaux plus modernes comme le plastique. Cet élément d'aspect matériel présente un point commun avec le Canada. En effet, l'encyclopédie canadienne précise qu'entre « 1860 et 1915, quelques 20 entreprises fabriquent des jouets au pays. Les jouets canadiens sont surtout faits de bois, matériau abondant et peu coûteux<sup>28</sup> ». Les milliers d'hectares de forêts qui couvrent le Canada constituent probablement une réponse à cette observation. La valeur du jeu est déterminante et déterminée par les matériaux qui servent à le confectionner. La matière constitue à sa manière un aspect identitaire des jeux. Du point de vue de la matérialité des jeux, il semble y avoir des éléments communs dans cet aspect particulier de la logique interne entre certains jeux du Canada et les jeux du Nord de la France. En effet, beaucoup de jeux d'estaminet comme le « *billard Nicolas* » sont des jeux de table proches du jeu « *Krokono*<sup>29</sup> » (appelé Crokinol<sup>30</sup> en France) né au XVII<sup>e</sup> siècle en Nouvelle-France. À l'instar de bon nombre de jeux traditionnels du Nord de la France, ce jeu d'origine québécoise est également un jeu d'adresse, caractéristique première des jeux psychomoteurs qui sont majoritaires en ELP.

#### 4. Conclusion : jeux traditionnels et expression motrice identitaire

Par le tableau récapitulatif qui suit, nous constatons que la majeure partie des jeux nécessite une entente entre les acteurs. Il s'agit de créer des règles strictes au sens coopératif du terme. Celles-ci ne sont pas figées par un règlement, elles sont mises en place par des accords tacites entre les participants qui varient d'un village à l'autre. Elles sont néanmoins fondamentales puisqu'elles garantissent la jouabilité de l'ensemble des jeux, procurant ainsi le plaisir des pratiquants. Ces convenances sont très importantes, car, même si la compétition n'est pas encore exacerbée, les joueurs aiment se confronter et pouvoir déterminer un vainqueur. Le plaisir individuel de vaincre s'exprime au sein d'un collectif et cet engouement n'a de sens que si le plaisir du jeu est partagé, ce qui inclut d'être en phase avec ses partenaires ou ses adversaires pour jouer un « même » jeu.

28. <http://www.thecanadianencyclopedia.com/articles/fr/jouets-et-jeux>.

29. « Jeu d'adresse très rapide et valorisant. Plateau circulaire de joli bois de 80 cm de diamètre. Pichenette de palets pour marquer des points. Cousin du Croquignol, il rajoute quelques difficultés avec des obstacles au centre » (Site internet festijoux : <http://www.festijoux.com/liste-jeux/jeux-k/jeu-krokinol.html>).

30. <http://www.jeuxpicards.org/crokinole/crokinole.html>.

Tableau 1  
Synthèse des traits importants de la logique interne des 6 familles de jeux

Familles des Jeux Logique Interne	Jeux d'enfants	Jeux de Ducasse	Jeux d'animaux	Jeux devenus sports	Jeux de lancers	Jeux d'estaminets
<b>RAPPORT À L'ESPACE</b>	Sans incertitude du milieu (10 jeux/10)	Sans incertitude du milieu (14 jeux/14)	Sans incertitude du milieu (10 jeux/12)	Sans incertitude du milieu (13 jeux/14)	Sans incertitude du milieu (13 jeux/13)	Sans incertitude du milieu (45 jeux/45)
<b>RAPPORT AU TEMPS</b>	Sans limite de temps (10 jeux/10)	Sans limite de temps (14 jeux/14)	Sans limite de temps (9 jeux/12). Les premiers jeux limités par le temps apparaissent.	Sans limite de temps (14 jeux/14)	Sans limite de temps (13 jeux/13)	Sans limite de temps (44 jeux/45). Présence du dernier jeu limité par le temps.
<b>RAPPORT À AUTRUI</b>	Forte présence de jeux psychomoteurs (9 jeux/10)	Forte présence de jeux psychomoteurs (10 jeux/14)	Tendance inverse, la sociomotricité domine (7 jeux/12)	Présence plus importante de jeux sociomoteurs (9 jeux/14). Signe de la sportification.	Présence plus importante de jeux sociomoteurs (9 jeux/13). Signe de la sportification.	Forte présence de jeux psychomoteurs (32 jeux/45)
<b>RAPPORT AUX OBJETS</b>	Très grande matérialité. Importance du bois (10 jeux/10)	Très grande matérialité. Importance du bois (14 jeux/14)	Grande matérialité. (7 jeux/12) Le bois est moins systématique.	Très grande matérialité. (14 jeux/14) Le matériel se modernise.	Très grande matérialité. (13 jeux/13) Présence persistante du bois.	Très grande matérialité. (45 jeux/45) Grande importance du bois : signe distinctif des estaminets.

Les jeux du Nord sont dénués d'incertitude relative au milieu, ils se pratiquent sans limite de temps, ils sont essentiellement psychomoteurs et renferment une très importante matérialité.



Il semble que ce rapport ludique au sein des jeux traditionnels dans l'ELP renvoie à une valeur culturelle que le sens commun définit bien souvent par la convivialité en affirmant que les habitants du « Nord » sont chaleureux. Les résultats observés montrent en effet que les individus de cet espace culturel développent un haut degré de cohésion sociale à travers les jeux.

La fonction sociale des jeux traditionnels est donc fondamentale parce qu'elle constitue un élément unificateur entre les individus et qu'en même temps elle est un élément fédérateur en participant au renforcement de l'identité régionale. Celle-ci transparaît dans l'antre de la logique interne des jeux traditionnels, c'est ainsi qu'ils en sont un véritable miroir de la société. Les jeux bâtissent l'empreinte identitaire des individus, ils sont les témoins et agents du patrimoine régional en garantissant à tout un chacun le moyen d'appartenir et d'exister au sein d'une communauté.

Enfin, les jeux traditionnels du Nord se distinguent par leur originalité. Mais, à l'instar de certains traits de la logique interne comme le caractère psychomoteur ou de la matérialité, nous constatons que des jeux portant des noms différents sont néanmoins identifiables dans de nombreux pays du monde. C'est sur ces deux points précis – le caractère psychomoteur et la matérialité – que des jeux canadiens et du Nord de la France se rejoignent fortement. Connaissant le rapport étroit qui lie les Français et les Canadiens tout au long de leur histoire, il n'est pas surprenant de constater que les jeux pratiqués dans ces deux pays aient des caractéristiques ludiques communes (matérialité et psychomotricité). *L'Encyclopédie canadienne* énonce des analogies à cette dernière hypothèse en affirmant que « les fabricants de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle offrent des jeux d'adresse, comme des versions de table du tennis, du croquet et du jeu de puce. Les jeux de Fort et de billard anglais sont des jeux de table en bois contenant des billes qui servent à frapper une cible. On a cessé la production du jeu de Fort dans les années 1920 et on ne l'a jamais remis sur le marché, tandis que le jeu de billard anglais s'est transformé en billard électrique<sup>31</sup> ». Certains jeux cités (comme le jeu de puce) sont toujours pratiqués dans l'espace linguistique picard. Cette correspondance montre que les jeux renferment un caractère universel et que les processus de diffusion permettent entre autres la sauvegarde de ces jeux anciens et d'une affirmation en tant que marque identitaire. Pour Parlebas, « les jeux traditionnels sont une métaphore de la société : dans leur registre propre, ils en illustrent certains traits majeurs. Dépendant de leur environnement géographique et culturel, les techniques ludiques du corps sont un reflet chatoyant des représentations de leur société d'accueil<sup>32</sup> ». Cette possible ressemblance ludique internationale

31. <http://www.thecanadianencyclopedia.com/articles/fr/jeux>.

32. P. Parlebas, *Les Jeux traditionnels et leur destin culturel*, 1<sup>ère</sup> Rencontre euro-méditerranéenne des jeux du patrimoine, Ariana, Tunisie, 19-21 avril 2008, p. 1. (Mise en ligne : <http://www.jugaje.com/fr/textes/Jeux%20et%20destins%20culturels%20-20Parlebas%20fr.pdf>).

renvoie bien souvent à une histoire qui se singularise au travers d'éléments culturels propres. Mais elle est source d'ambiguïté ou de paradoxe. En effet, certains auteurs affirment que les jeux sont identiques dans le monde entier. Ainsi confirme Fournier en expliquant que « les jeux de nos enfants ne diffèrent presque pas de ceux des enfants grecs ou romains » et d'ajouter que « ces mêmes jeux se retrouvent sous des formes pareilles, non seulement chez tous les peuples de l'Europe, mais encore chez ceux de l'Orient, chez les Turcs, les Arabes, et les Persans<sup>33</sup> ». Pour Parlebas, « cette conception universaliste des jeux est fréquente. Mais elle est prise à contre-pied par d'autres auteurs qui défendent la spécificité indéclinable de chaque culture<sup>34</sup> ». Tel est le cas par exemple de Marcel Mauss qui affirme que « chaque société a ses habitudes bien à elle<sup>35</sup> ». Dans cette perspective pour Parlebas « les jeux seraient révélateurs de l'identité de toute société et ne seraient donc pas transposables d'une culture à une autre<sup>36</sup> ». Ce qui rend les jeux originaux du point de vue culturel, reste l'appropriation que les individus de chaque pays en font en modélisant la logique interne. Les jeux sont universels, mais demeurent, d'un point de vue identitaire, spécifiques par l'originalité technique, ludique ou tactique que les individus leur confèrent. Cette conception doit permettre aux chercheurs d'apporter des éléments de réponse sur l'universalité des jeux dans le temps et dans l'espace : peut-on considérer que les jeux soient identiques dans tous les pays aujourd'hui comme hier ? Les jeux d'autrefois sont-ils joués de la même manière qu'aujourd'hui ? Peut-on évoquer la question de l'héritage ludique ? Autant de questions qui nous renvoient à une des problématiques majeures que nous pose Pierre Parlebas lors de sa conférence de 2008 : « pouvons-nous disposer d'une démarche cohérente, et choisir une pertinence scientifique qui permette de répondre à cet impertinent arsenal d'interrogations ?<sup>37</sup> ».

33. E. Fournier, *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, Paris, E. Dentu éditeur, 1889.

34. P. Parlebas, *Les Jeux traditionnels et leur destin culturel*, *op. cit.*, p. 1.

35. M. Mauss, *Les Techniques du corps*, dans *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, 1966 (1936), p. 365-386.

36. *Ibid.*, p. 2.

37. *Ibid.*, p. 2.