



Si Givrand m'était conté...



Mai 2019 N° 8

Les loisirs dans nos campagnes des années 1930 à 1970

Le besoin d'une vie sociale a toujours incité les gens à se retrouver pour des moments de convivialité.

Pour satisfaire ce besoin, l'on s'invitait entre membres d'une même famille ou entre voisins, pour une veillée ou une fête. A certains moments de l'année, des rassemblements de la communauté étaient organisés pour les jeunes, les fêtes de la jeunesse agricole catholique (*JAC*) ou pour toute la population, les kermesses.



A chaque fois les jeux, source de loisirs, agrémentent ces rencontres nourrissant les souvenirs, tant ceux des enfants que ceux des adultes qui en parlent encore avec une certaine tendresse nostalgique.

Les jeux et les festivités qui ont égayé les journées et les soirées d'autrefois ou d'un passé plus récent et dont certains sont encore pratiqués, sont le sujet de ce huitième numéro de "Si Givrand m'était conté".

LES SÉANCES RÉCRÉATIVES : LE THÉÂTRE

C'est dans la grange à Louis Guérin que le 2 avril 1945 les jeunes filles de Givrand donnent une première séance récréative au profit des absents prisonniers et requis de la guerre. Au programme "Célestine la maligne", "la morale au lavoir" et quelques monologues et chansonnettes. Le produit des séances a rapporté une somme de 600 francs pour chacun des 15 absents.



Grange à André Maillet

Le 22 avril 1945 c'est dans la grange d'Eugène Maillet que les jacistes (1) de Givrand et de St Gilles ont interprété plusieurs saynètes et monologues. Cette séance se termine par "la Marseillaise" debout devant le drapeau français tenu par notre premier prisonnier libéré (*Gabriel Mornet libéré le 3 avril 1945*) et entouré des anciens prisonniers.



Dans la cour de la ferme après le théâtre

Le 31 janvier 1946 un groupe de paroissiens et paroissiennes se réunissent pour former un "Comité des fêtes". Il est chargé de préparer les futures séances récréatives et kermesses afin de réunir des fonds destinés à la construction d'une "salle paroissiale", susceptible de devenir une "école chrétienne".



Danse alsacienne 1950

Les granges prêtées par Louis Guérin ou Eugène Maillet pour ces séances récréatives, nécessitent de grands aménagements et de la préparation. Il faut déplacer le foin, les betteraves et les choux stockés pour l'hiver.

Pour marquer la fin de la construction de la salle des fêtes (*actuellement la 1^{ère} maison à l'entrée de l'école*) le 16 octobre 1949, le comité organise un concours du vin nouveau avec 27 concurrents. Le 1^{er} prix est décerné à Félix Chopin. Le théâtre est étreigné par les tout petits qui font une ronde.

C'est à la séance du 29 janvier 1950 que les actrices et acteurs ont le plaisir de se produire avec l'éclairage électrique.

(1) Membres de la JAC



Théâtre 1949



Théâtre 1950



Théâtre 1951



Théâtre 1955



Théâtre 1955

LES KERMESSES

Les kermesses se déroulent dans les prés à Louis Guérin ou à Célestin Egron situés à proximité du centre bourg. Plus tard c'est dans un champ à André Maillet aux Arnaudières qu'elles ont lieu. Ces kermesses sont animées par des groupes de musiciens des environs : la "clique du Jaunay", le "Réveil Aiguillonais", la troupe Bretonne "les enfants de Merlin" de Nantes avec binious et bombardes, la "Rayonnante" de Commequiers ainsi que des groupes de danseurs folkloriques. Les gymnastes des "Alcyons" de St Gilles savent captiver toute la population avec leurs exercices de souplesse et d'équilibre.

Les deux chars de la kermesse du 11 juillet 1948 sont tirés par les deux premiers tracteurs de la commune préalablement bénis à la sortie de la messe. A la grande joie des enfants il y a distribution de bonbons en sucre. Le char de la moisson est délicatement orné par les jeunes filles et celui de la marine occupé par des petits marins en béret bleu, montés dans une barque. Dans l'après-midi la promenade autour du pré dans les chars enchante les grands comme les petits.

Deux buvettes accueillent les hommes. Il y a celle dite de "la Mascard" tenue par des ouvriers de cette entreprise de St Gilles qui installe les poteaux et les transformateurs électriques. Très animée elle attire beaucoup de monde notamment des gens des autres communes, l'ambiance y est très festive surtout en fin de journée. L'autre buvette "les vins fins" moins animée est moins fréquentée.

Une petite anecdote. (*Recueillie dans les carnets du curé Levron*).

"Le 27 juillet 1952 un accordéoniste se fit entendre au micro. Mais quand il joua la "Maraîchine", un grand nombre de jeunes se mirent à danser. Pour protester, je crus de mon devoir de quitter la prairie un moment. M. le Maire fut averti et fit cesser immédiatement la danse. Et la fête reprit son cours ordinaire dans une saine joie, jusqu'à la tombée de la nuit, vers 8 heures 30"

Quelques années plus tard la "maraîchine" a bien été dansé, M. le curé s'est retiré à l'église pour prier, mais cette fois M. le maire n'est pas intervenu.

Pendant les kermesses l'assistance peut participer aux activités suivantes :

- Stand de tir à la carabine, tir aux pigeons, jeu de massacre,
- un comptoir de bijouterie, un buffet de vins fins,
- deux roues de la fortune, une de bonbons pour les enfants, une de vaisselle pour les adultes,
- concours de vélos fleuris, de chants, de poids du panier (*bourriche*),
- pêche à la ligne pour les enfants et pêche aux canards vivants pour les adultes,
- courses aux paquets et courses en sacs, course de quatre-vingt mètres, d'un kilomètre ou de trois kilomètres,
- lancé de poids (*sept kilo cinq*) et de javelot,
- jeux de boules et jeux de cartes,
- jeu de boules à mettre à l'intérieur d'un pneu de voiture,
- des balançoires,
- jeu des cœurs numérotés, bleus (*pour les garçons*) et rouges (*pour les filles*) permettant de gagner une tasse de café pour ceux qui se rencontraient avec le même numéro,
- chants mimés et danses, théâtre de « Guignol ».



Char d'une kermesse



Char de la musique

LA JEUNESSE AGRICOLE CHRÉTIENNE

Le mouvement de la JAC est né en France en 1929.

A Givrand la JAC est créée en 1936 et prend le nom de "Groupe Saint Jean Baptiste", son aumônier est tout naturellement le curé Levron.

Dans notre doyenné à l'échelle du canton ou secteur, l'hiver il y a les coupes de la Joie et l'été, les fêtes de la Terre. Ces manifestations sont très suivies. Beaucoup de jeunes du doyenné vont dans les finales, départementales, régionales, voire nationales pour concourir dans les différentes activités proposées (*chants, danses, contes, sports*).



Membres de la JAC 1942

LA COUPE DE LA JOIE

La coupe de la joie est un ensemble de fêtes organisées par la JAC et la JACF (*Jeunesse Agricole Chrétienne Féminine*).

Dans chaque commune, les jeunes se mobilisent pour faire une soirée de divertissement ou séance de variétés: contes, danses, chants, etc... Tout est réalisé par les jeunes. A chaque représentation un jury sélectionne les meilleurs "spectacles". Ceux-ci vont concourir au canton (*St Gilles-Croix-de-Vie*). Là encore sont sélectionnés ceux qui vont se produire au niveau départemental, puis régional et national. Des groupes de jeunes accompagnent leur équipe, en car. C'est un loisir qui mobilise toute la jeunesse du début de l'hiver jusqu'à la fin du printemps.

Au cours de ces manifestations Clément Gauvrit est consacré vainqueur de la final national des conteurs avec l'enterrement du "père Taugourdeau"



Danse : Les flammes 1956



Danse russe 1958



Coupe de la joie dans les années 50

LA FÊTE DE LA TERRE

La fête de la terre est organisée par la JAC et la JACF, elle a lieu l'été. Elle réunit les jeunes des différentes communes. Ils apprennent le même mouvement d'ensemble sur la musique "du corso blanc".

Les règles du concours sont les mêmes que celles de la coupe de la joie.

Pendant plusieurs années les jeunes filles de Givrand sont dirigées par Marie-Ange ROUILLÉ.



Mouvement d'ensemble 1955



Mouvement d'ensemble 1956

LES ENTRE-VILLES

Les compétitions Entre-villes

Dans les années 70, quelques Givrandaï du "comité des fêtes" ont l'idée de faire une fête où toutes les générations peuvent participer.

Ils choisissent d'organiser des compétitions avec une autre commune dans le style des jeux télévisés "Intervilles" animés par Guy Lux et Simone Garnier et très en vogue à cette époque.

Pendant plusieurs années ces entre-villes ont un grand succès tant par la participation de toute la commune et des communes alentour que par celle des spectateurs qui viennent nombreux assister. Les jeux sont plus ou moins originaux, voire parfois loufoques au travers desquels Givrand affronte les communes voisines (*Saint-Révérend, Saint-Maixent, Landevieille, le Fenouiller et plusieurs fois contre l'Aiguillon sur vie*).

Une équipe se réunit en début d'année pour inventer et mettre au point des jeux adaptés pour chaque âge.

Quelques exemples :

- ◆ les enfants se défient sur un parcours d'obstacles qui se termine en perçant des ballons de baudruche attachés en hauteur,
- ◆ les femmes déguisées en infirmières, poussent un landau dans lequel se trouve un "baigneur" pour effectuer un parcours de vitesse, avec l'obligation en certains lieux de déshabiller et d'habiller le "baigneur",
- ◆ les hommes et les jeunes s'affrontent dans une bataille de polochon sur une poutre placée au-dessus d'une piscine faite de bottes de paille et d'une bâche plastique,
- ◆ les ados se défient au travers d'une course chronométrée consistant à manger des pâtes généreusement arrosées de sauce tomate.



D'autres jeux animent ces après-midi festifs tels que :

- ◆ une épreuve de tir à la corde pour les femmes et une pour les hommes,
- ◆ un jeu de palets mettant en compétition les plus âgés,
- ◆ "les grosses têtes : questions culturelles et sportives mettant au défi les "intellectuels" locaux.

Ce mélange de générations unies pour s'amuser, reste de très bons souvenirs.



Chaque année, les jeux sont différents.

Un jury choisi parmi les habitants des deux communes en compétition déclare l'équipe gagnante et attribue les notes selon un barème fixé pour chaque épreuve.

Un repas mogettes jambon agrémenté avec chansons en chœur ou en solo au micro, terminent la soirée dans une ambiance de noce.

Le tout est filmé en super 8, puis diffusé dans l'hiver pour la grande joie des participants.



LES LOISIRS ENTRE AMIS ET EN FAMILLE

Dans les années 40 les jeunes de Givrand aiment se retrouver les dimanches après-midi après les vêpres, souvent dans la sapinière de la Rousselotière. Un garçon joue de l'accordéon pour animer le bal de plein air qui réunissent les jeunes gens et les jeunes filles de la commune pour danser à même le sol soit une maraichine, une java ou un quadrille etc. (*souvenir d'une givrandaïse de 95 ans*).



Bal en plein air



Jeunes de Givrand 1939/1940



Sortie à vélo

La traditionnelle cueillette du muguet

Chaque premier mai après-midi les jeunes gens et les jeunes filles de la commune se réunissent pour aller en forêt d'Olonne afin d'y cueillir le muguet sauvage.



Sceau de Salomon appelé dans la région muguet de la forêt d'Olonne

LES JEUX DE CARTES

La coinche ou la coinchée

La coinche ou la coinchée aussi appelée belote coinchée, est une variante de la belote, voisine de la belote bridgée ou de la belote contrée. C'est un jeu de cartes très répandu en Vendée.

Le jeu de cartes est exactement identique à celui de la belote, ainsi qu'à celui de la manille : il s'agit d'un jeu de 32 cartes divisé en quatre couleurs de huit cartes.

Les règles du jeu sont les mêmes, que celles de la belote, seule la distribution des cartes et la détermination de l'atout changent.

La donne se fait de la même manière qu'à la belote, à ceci près qu'une fois les cinq premières cartes distribuées, un troisième tour de donne est effectué pour que tous les joueurs aient leurs huit cartes en main.

Après la distribution de toutes les cartes, le joueur situé à la droite du donneur fait débiter les enchères, qui ont pour but de déterminer l'atout de la partie et qui se déroulent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Soit il passe, soit il annonce un contrat.

Chaque joueur en partant du joueur à la droite du donneur a deux choix lorsque son tour vient :

- soit il annonce qu'il passe, ce qui ne l'empêche pas de surenchérir aux tours suivants. Une annonce " en passant " peut vouloir signifier à son partenaire de laisser partir l'équipe adverse (*en pensant qu'ils ne feront jamais le contrat annoncé*),
- soit il surenchérit sur la dernière enchère en annonçant un score plus élevé suivi d'une couleur. Par exemple, "100 carreau". Il s'agit du contrat de points qu'il pense pouvoir réaliser avec son partenaire, avec la couleur annoncée comme atout,
- les enchères débutent au minimum à 80, ce qui correspond presque à la moitié du total des points (162), et se font de dix en dix. Il est tout à fait possible de miser plus.

Pour gagner la donne, l'équipe qui est "partie" doit atteindre un total de points supérieur ou égal au contrat annoncé et faire plus de points que l'adversaire.

À la coinche les annonces se comptent de la même manière qu'à la belote.

Valeur des cartes en coinché

Tout atout

Valet	9	As	10	Roi	Dame	8	7
14	9	6	5	3	1	0	0

Sans atout

As	10	Roi	Dame	Valet	9	8	7
19	10	4	3	2	0	0	0

Le jeu de "la mouche"

"La mouche" se joue avec un jeu classique de 32 cartes. Chacun joue pour lui, donc pas de partenaire.

C'est un jeu d'argent.

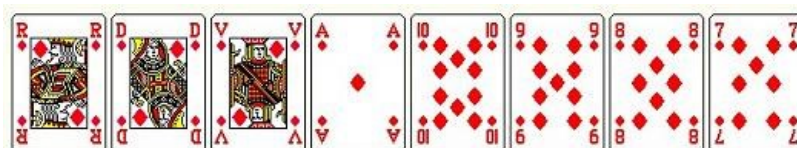
Pour alimenter la cagnotte, celui qui distribue les cartes met sa "brasse", c'est -à-dire une somme d'argent modique qui sera partagée avec ceux qui auront fait des plis.

Celui qui donne les cartes (5 cartes chacun) tourne une carte qui sera l'atout. Selon le nombre d'atouts que l'on a dans son jeu on décide de jouer ou non.

Tous ceux qui ont risqué de jouer dans un tour de carte et qui ne font pas de plis sont "mouche" c'est-à-dire qu'ils mettent dans la cagnotte la même somme d'argent que pour la brasse. Ceux qui ont fait un ou plusieurs plis se partagent la cagnotte.

En famille on ne jouait pas avec des pièces mais avec des haricots secs: 1 haricot = 1 sou.

Il y a d'autres subtilités: par exemple "la viguette", la cagnotte est vide, tout le monde joue; "l'inturlure", celui qui a 5 cartes d'atout prend toute la cagnotte.



Le jeu de l'aluette.

Le jeu de cartes l'aluette qui aurait été importé par des marins espagnols est très prisé en Vendée. Il a animé bien des veillées et bien des après-midi en famille ou entre amis. C'est un des rares jeux de cartes où il est permis de donner des indications de jeu à son partenaire mais aussi d'adresser de fausses informations à ses adversaires. Ces indications sont transmises à l'aide de signes qui font penser à un jeu de grimaces. Cependant ce n'est ni un jeu de menteur, ni un jeu de tricheur.

L'aluette est jouée par quatre joueurs qui disposent de 48 cartes. Ils s'affrontent par duo. Chaque duo peut être autorisé à se montrer ses cartes. Les coéquipiers se placent un en face de l'autre. Au premier tour, celui qui tire la plus forte carte devient le donneur. Il distribue ensuite neuf cartes, trois à la fois, à chaque joueur. Les douze cartes restantes forment le talon. Si un joueur se rend compte qu'il n'a aucune carte de valeur, il peut échanger son jeu contre les neuf premières cartes du talon.

Les cartes sont particulières. Il y a certes l'As, le Roi, la Dame, le Valet et celles chiffrées 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 mais il n'y a pas de 10. Le trèfle fait référence aux bâtons, l'arme des paysans. Le carreau symbolise l'argent, les deniers des marchands. Le pique se rapporte à l'épée des nobles. Le cœur le calice des prêtres. Le Monsieur est le 3 de carreau, lever les yeux au ciel est le signe pour indiquer qu'on le possède. C'est la plus forte carte. La Madame est le 3 de cœur, pour indiquer qu'il l'a dans son jeu le joueur balance la tête de gauche à droite. C'est la deuxième plus forte carte.

Le Borgne est le 2 de carreau, cligner de l'œil signifie qu'on le possède. Seuls le Monsieur et la Madame battent cette carte. La Vache est le 2 de cœur, faire la moue, c'est affirmer qu'on l'a dans son jeu. Seuls le Monsieur, la Madame et le Borgne battent cette carte.

Le grand neuf est le 9 de cœur celui qui l'a dans son jeu montre un pouce à son coéquipier. C'est la plus forte des cartes doubles. Le petit neuf est le 9 de carreau, le petit doigt soulevé est le signe qu'on le possède dans son jeu. Le deux de chêne est le 2 de trèfle, montrer l'index et le majeur en même temps signifie qu'il fait partie des cartes dans son jeu.

Le deux d'écrit est le 2 de pique, montrer l'annulaire indique qu'on le possède. Les As ont tous la même valeur. Pour dire combien il en possède, le joueur ouvre la bouche sans prononcer de parole, autant de fois qu'il a d'As dans son jeu.

Chaque joueur met du cœur pour accompagner son partenaire, désinformer ses adversaires et gagner la partie. En tout cas pour ceux qui ne jouent pas, suivre une partie en regardant les mimiques des joueurs, est un régal.



Les cartes principales du jeu d'Alouette et les signes que se font les joueurs

LE JEU DE PALET

Le jeu du palet est un jeu de plein air très populaire en Vendée.

C'est un jeu d'adresse idéal pour passer un moment convivial entre amis. Le but du jeu est de lancer ses palets le plus près possible du "maître" pour marquer des points.

Pour jouer au palet il faut être équipé d'une plaque de plomb d'environ 45 cm x 45 cm et d'un poids d'environ 20 kg ainsi que d'un jeu de 12 palets en laiton (6 lisses et 6 striés) et un "maître" (*appelé petit*).

Le palet peut se jouer à un contre un ou par équipe (*doublette ou tripllette*). Les joueurs doivent se placer à environ 3 mètres (*2,80 mètres pour être précis*) de la plaque de plomb.



Pour débiter une partie de palet, un des joueurs prend le "maître" (*appelé petit*) en main et le lance sur la plaque de plomb. S'il réussit, il peut lancer son premier palet sinon c'est le joueur adverse qui lance le "maître" à son tour.

Pour qu'un palet soit compté comme valable il ne faut pas qu'il touche le sol avant d'arriver sur la plaque et il doit rester sur la plaque.

Le but du jeu est d'être le premier, en individuel ou en équipe, à faire 11 ou 13 points en plaçant ses palets le plus près possible du "maître". On compte un point par palet placé plus près du "maître" que celui de l'adversaire.

LE JEU DE BOULES EN BOIS

Plusieurs jeux de boules sont organisés dans différents quartiers : aux Aboires, aux Métairies et dans la cour de l'ancienne école.

Les joueurs se réunissent le dimanche après midi.

Les boules sont réalisées en chêne vert.



Cette publication n'a pas la prétention d'exposer tous les loisirs familiaux, ni tous les événements distrayants de la commune. Le choix éditorial a privilégié les loisirs familiaux les plus courants et les événements festifs collectifs les plus originaux.

La capacité créative en ce domaine des givrandais et notamment des jeunes ne s'est pas éteinte après les années 70. Des spectacles de variétés et de théâtre ont été conçus et présentés au public. Des rassemblements collectifs ont continué à divertir, préfigurant les animations organisées de nos jours par les "Givrés", " Le fou de bassan" et " Givrand animation" ainsi que par les différentes associations.