

Le Patrimoine Culturel

ELEMENT EMBLEMATIQUE DU PATRIMOINE CULTUREL IMMATERIEL
Direction du Patrimoine culturel la Fédération Wallonie Bruxelles

Le Jeu de Fer à Tournai



FORMULAIRE

DE DEMANDE DE RECONNAISSANCE

ELEMENT EMBLEMATIQUE DU PATRIMOINE CULTUREL IMMATERIEL

Direction du Patrimoine culturel Fédération Wallonie-Bruxelles

Cadre réservé à l'Administration

N° de référence du dossier :

Date d'entrée :

Préambule

Ce titre de « Élément emblématique du Patrimoine culturel immatériel » est octroyé dans le cadre du Décret du 7 septembre 202 relatif à la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel de la Communauté française.

Le dossier doit faire l'objet d'un envoi unique (= un seul document par demande) **par courrier électronique** à l'adresse marie.depraetere@cfwb.be, être sous format word ou pdf et ne pas dépasser la taille de 8 Mo.

Les dossiers de demande de reconnaissances sont examinés **quatre fois par an** et doivent être considérés recevables et complets par l'Administration à la date du 1^e janvier, du 1^e avril, 1^e juillet ou 1^e octobre.

Pour être recevable, le dossier doit être complété **sur ce formulaire**. Le demandeur y joindra également les éléments listés dans la rubrique : « LISTE DES DOCUMENTS A JOINDRE ».

Le demandeur déclare :

- qu'il apporte la preuve que le(s) communauté(s) et/ou le(s) groupe(s) ou, le cas échéant, le ou les individu(s) concerné(s) ont participé et donné leur consentement libre préalable et éclairé à l'inscription (voir point V) ;
- avoir pris connaissance que les informations et documents soumis sont susceptibles d'être publiés ;
- qu'il dispose de tous les droits, licences, consentements et autorisations nécessaires pour procéder à l'inscription de l'élément ;
- qu'en cas d'inscription de l'élément en tant que « Élément emblématique du patrimoine culturel immatériel » de la FWB, il devra régulièrement mettre à jour les informations reprises.

I. IDENTIFICATION DE L'ÉLÉMENT DE PATRIMOINE CULTUREL IMMATÉRIEL

I. 1. Nom de l'élément

En français

Le jeu de fer tournaisien

En langue régionale, si pertinent

El jeu d'fier tournaisien

I. 2. Domaine(s) du Patrimoine culturel immatériel

Dans quel(s) domaine(s) s'inscrit l'élément que vous souhaitez faire reconnaître ?

- Les traditions et expressions orales, y compris la langue
- Les arts du spectacle
- Les pratiques sociales, rituels et événements festifs
- Les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers
- Les savoir-faire patrimoniaux et artisanat

I. 3. Communauté(s), groupe(s) et individu(s) liés à la pratique

Comité Tournaisien de jeu de fer – raymond.bafort@skynet.be

Fédération de Jeu de Fer de Tournai – federation.jeudefer@gmail.com

Stéphane Allard, fabricant et restaurateur artisan – stephane-allard@outlook.be

Les cafetiers de Tournai participant à la sauvegarde, notamment via l'organisation d'initiations ou de compétitions : *Au Dé Botté* - info@aubotte.be, *Au Vieux Tournai* - vieuxtournai@gmail.com

Liste des sociétés actuelles (16) :

- Les Amis Brogteux
- Les Amis d'Allain
- Les Amisses du Fier
- Les Amis du Sud
- Les Artilleurs
- Les Béquilleux
- Les Charlots d'en Fer
- Les Escampeux
- Les Escampeux de Chercq
- Les Fair-Clef
- Les Grincheux
- Masure 14
- Les Mousqued'fer

- Le Regina Club
- Philippe Gilfer
- Saint-Brice

Les institutions culturelles et associations possédant un jeu de fer et participant à la sauvegarde de la pratique, notamment à travers sa promotion auprès de ses publics : Le Musée de Folklore et des Imaginaires (MuFlm) - musee.folklore@tournai.be, la Maison de la Culture - billetterie@maisonculturetournai.com, le Centre d'Expression et de Créativité Imagine - constance_paris@maisonculturetournai.com, la maison de jeunes Masure 14 - contact@masure14.be, l'Etap'Atelier - atelier@letape.be

I. 4. Localisation physique

Lieu(x) de la pratique en Fédération Wallonie-Bruxelles

Commune de Tournai, dans les cafés et lieux suivants :

- Café *l'Impératrice*, rue des Maux, 12/B, 7500 Tournai
- Café *L'Évidence*, chaussée de Renaix, 311, 7500, Tournai
- Café *La Clef d'Or*, rue des Radis, 27, 7540, Kain
- Café *Au Rep'Ere*, chaussée Romaine, 168, 7500, Tournai
- Café *À la vieille Guinguette*, chaussée de Willemeau, 78, 7500, Tournai
- Café *À l'Almanach*, rue de Calonne, 110, 7521, Chercq
- Café *Le Colombophile*, rue Raoul van Spitael, 19, 7540, Kain
- Café *La Porte d'Ere*, chaussée Romaine, 110, 7500, Tournai
- Café *du Sud*, chaussée de Willemeau, 104, 7500, Tournai
- Café *Le Coquin*, Grand'Route, 111, 7530, Gaurain-Ramecroix
- Café *Regina*, place Crombez, 4/8, 7500, Tournai
- Maison de jeunes *Masure 14*, rue As Pois, 7, 7500, Tournai
- Café *Au Dé Botté*, Vieux Marché aux Poteries 2A, 7500 Tournai
- Café *Au Vieux Tournay*, Grand'Place 48, 7500 Tournai
- Maison de la Culture de Tournai, avenue des Frères Rimbaut 2, 7500 Tournai
- Musée de Folklore et des Imaginaires, Réduit des Sions 36, 7500 Tournai
- L'Etap'Atelier, rue Paul Pastur 83b, 7500 Tournai
- La Caserne Rucquoy, rue de la Citadelle, 7500 Tournai

Pratique similaire en Belgique ou à l'étranger

Le *schuiftafel* : jeu similaire au jeu de fer pratiqué en Flandre Occidentale et dans le *Pajottenland*, où de nombreux cafés possédaient des tables de jeux et organisaient des compétitions durant le xx^e siècle. Il est possible que ce jeu existait déjà dans la première moitié du xix^e siècle. La mention la plus ancienne d'un terme s'y rapportant se trouve dans un poème de 1549 intitulé « *Van den visschere* », qui évoque le terme « *schuiftijeghen* ». Bien que ce terme ait été associé ultérieurement au *schuiftafel* par certains auteurs, rien ne confirme qu'il s'agisse du même jeu.

Néanmoins, il est attesté qu'une société dédiée à ce jeu flamand, la *Koninklijke Maatschappij Sint-Dorothea* (Société Sainte-Dorothee), a été fondée à Halle en 1867. Son règlement, imprimé en néerlandais et en français en 1899, nomme la version française « jeu de palet, dit *schuiftafel* », suggérant que le jeu de fer puisse être une traduction de son penchant néerlandophone, et non l'inverse, ce qui expliquerait la variété de ses appellations. Cette société a obtenu le titre de Société Royale en 1932 et fut félicitée à cette occasion par d'autres sociétés pratiquant ce jeu.

Au début du xx^e siècle, des parties de ce jeu flamand étaient organisées chaque semaine dans le *Pajottenland*, et des compétitions avec prix étaient régulièrement proposées, notamment dans les communes du Westhoek. Le jeu était également populaire à Veurne, avec de nombreux débits de boissons mettant des tables à disposition.

À partir des années 1970, ce jeu a connu un déclin de popularité. Des efforts de revitalisation ont été entrepris, notamment la création d'un championnat de Belgique en 1982, dont l'organisation a été reprise par la Société Sainte-Dorothee jusqu'en 2022 ; cette société est la dernière en Flandre, et ne comptait plus que dix joueurs en 2019. Aujourd'hui, on trouve encore des tables de ce jeu dans quelques localités.

Ce jeu présente des similitudes avec le jeu tounaisien, bien qu'il s'agisse d'un jeu à part entière. Il se joue sur une table d'environ deux à deux mètres cinquante de long, avec des rigoles sur les côtés et à l'arrière. La surface est saupoudrée de sable ou de poudre pour faciliter le glissement de huit ou dix palets de métal. Ces palets sont poussés à l'aide de bâtons semblables à des queues de billard mais avec un bout aplati. Comme le jeu de fer, il se pratique dans les cafés, et des compétitions avec prix ont été organisées tout au long de son histoire.

Sur la table se trouvent généralement sept broches (mais le nombre peut varier), disposées en forme de croix romaine ou en ovale. Le but du jeu est de faire glisser les palets le plus près possible de la broche la plus éloignée en les frappant avec le bâton. Des tactiques existent pour se rapprocher de la cible, éliminer les palets adverses (« mettre capot ») ou se protéger en plaçant son palet derrière un autre. Les points sont marqués en fonction de la proximité des palets avec la broche maîtresse, et une partie se termine à douze points. Deux modes de jeu existent concernant l'ordre dans lequel les joueurs utilisent leurs palets.

Cependant, les différences dans le matériel (table, palets, bâtons, nombre et disposition des broches) et le règlement entre le *schuiftafel* et le jeu de fer indiquent qu'il s'agit de deux jeux distincts ; le manque de contact entre les deux communautés l'indique également. L'histoire du jeu de fer mentionne ce cousin flamand comme un ancêtre potentiel, bien que le lien direct soit difficile à prouver de manière concluante. Cette hypothèse reste plausible, même si le jeu de fer a évolué de manière autonome pour devenir un élément clé du folklore tounaisien, tandis que le *schuiftafel* est aujourd'hui malheureusement presque tombé dans l'oubli. À l'instar du jeu de fer, ce jeu flamand a été utilisé par les partis catholiques en

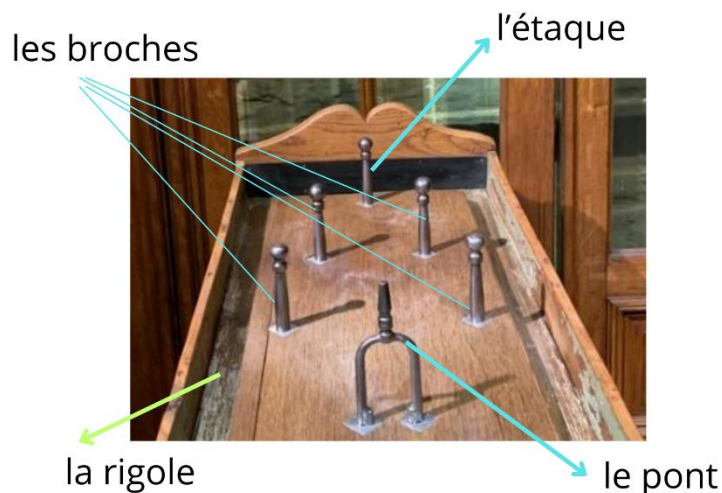
Flandre comme outil de propagande politique, étant donné sa popularité auprès de la classe ouvrière.

I. 5. Description détaillée de la pratique actuelle

Note préalable : Il convient de démontrer (et pas seulement d'affirmer ou de déclarer). Les explications doivent être claires, détaillées, cohérentes et argumentées.

Le jeu de fer est un jeu de café typique de la ville de Tournai, souvent décrit comme une sorte de mélange entre la pétanque et le billard. Existant au moins depuis le début du XIX^e siècle dans la ville, il s'est petit à petit institutionnalisé pour devenir ce qu'il est aujourd'hui, et est encore pratiqué par des joueurs occasionnels ainsi que des joueurs fédérés au sein de nombreuses sociétés. Durant l'évolution de son histoire, il s'est développé en tant que marqueur fort de l'identité tournaisienne pour ses pratiquants.

Lors d'une partie de jeu de fer, les joueurs s'affrontent sur une table, sur laquelle s'élèvent cinq éléments verticaux en métal (bronze, laiton, fer ou inox) : les broches. Leur but est de compliquer le jeu en plaçant des obstacles sur la surface. Elles sont disposées en ovale derrière le pont, et la broche du fond est appelée « étaque ». Autour de l'étaque, dans les jeux plus anciens, des cercles concentriques sont gravés pour permettre aux joueurs de distinguer plus nettement l'écartement des fers par rapport à celle-ci. Le nombre et l'écartement de ces cercles varie selon les jeux. Le pont, quant à lui, est un ensemble de deux broches écartées seulement du diamètre exact du fer, et souvent reliées entre elles par un arceau métallique.



Avec l'aide d'une queue de billard biseautée et aplatie, les joueurs doivent envoyer leurs fers, des palets en métal (fer, bronze, acier ou inox), le plus près possible de l'étaque, sans les faire tomber dans la rigole encadrant la surface de jeu. Les fers sont au nombre de huit, soit quatre par équipe ; quatre d'entre eux sont marqués d'un point (« les as »), et les autres sont marqués de cinq points (« les cinq »). Les fers sont rangés dans les rigoles, les as d'un

côté et les cinq de l'autre. Leur emplacement respectif est indiqué par des clous/rivets en métal enfoncés sur les côtés du jeu, un seul d'un côté et cinq de l'autre.



Les joueurs s'affrontent un contre un, jusqu'à quatre contre quatre maximum. La façon la plus courante de jouer est cependant deux contre deux, ce qui permet, selon les joueurs, de cultiver la convivialité entre eux tout en participant activement au jeu (c'est-à-dire ne pas attendre leur tour trop longtemps). Il existe cependant certaines règles anciennes, qui sont aujourd'hui rarement mises en usage, permettant aux joueurs de jouer à trois joueurs en tout, trois contre trois, voire quatre contre quatre, mais cela demande des dispositions spéciales. Dans le cas où les joueurs décideraient de jouer à trois, il faut tirer au sort pour connaître les deux joueurs qui joueront la première partie ; ensuite, le joueur restant peut soit prendre les fers du vainqueur et prendre sa place, ou prendre les fers du perdant et prendre sa place, bien que dans tous les cas ce soit lui qui jouera en premier au tour suivant. Si jamais les joueurs décident de faire une partie en deux équipes composées de trois joueurs chacune, il existe deux possibilités : soit le jeu se fait avec douze fers au lieu de huit, permettant ainsi à chaque joueur de jouer ses deux fers, soit le jeu se fait avec la configuration classique des huit fers et, dans ce cas, le premier joueur de chaque équipe joue deux fers, tandis que les deux suivant n'en jouent qu'un, chaque joueur devant prendre le rôle de premier joueur au cours des différentes manches – autrefois appelées reprises – afin de pouvoir jouer deux fers. Le jeu de fer peut aussi se jouer à huit joueurs, mais il se joue alors avec seize fers.

Comme précisé ci-dessus, une partie classique se joue avec huit fers au total : chaque équipe dispose donc de quatre fers, qui sont répartis en deux catégories, les as et les cinq. Avant de commencer la partie, un joueur prend un as et un cinq, les retourne et les mélange sur la partie métallique de l'avant-planche. Un joueur adverse choisi alors un des fers au hasard, et celui qui tire l'as est désigné pour commencer la partie ; c'est ce qu'on appelle *tirer* ou *jouer l'acquit*.

Le premier joueur tire donc son fer en essayant le plus possible de se rapprocher de l'étaque. Une fois ce coup joué, c'est au tour de l'équipe adverse. Le ou les joueurs doivent alors à leur tour essayer de rapprocher leur fer de l'étaque ; comme à la pétanque, ils ne s'arrêteront de jouer que lorsque l'un de leurs fers se sera rapproché plus près de l'étaque que celui de l'équipe adverse, ou lorsque tous leurs fers auront été joués. Il arrive souvent

que l'équipe qui joue en second tente de *débuter* le fer de l'équipe adverse, c'est-à-dire de faire sortir ce fer du jeu en l'envoyant dans la rigole – ce qui lui fera perdre toute valeur – ou de l'écarter de la broche maîtresse. En effet, tout joueur expérimenté atteint forcément l'étaque, et il faut donc écarter son fer le plus vite possible pour espérer gagner. Lorsqu'une équipe réussit à placer son palet plus près de l'étaque que l'équipe ayant joué le coup d'avant, on appelle cela *prendre le point*. Dans une manche, lorsque tous les fers sont tombés dans la rigole, la manche est nulle et c'est à l'*acquiteux*, soit le joueur ayant démarré la manche précédente, de jouer. Attention, il est important de préciser que, contrairement à la pétanque, chaque joueur doit jouer ses deux fers d'affilée ; il n'est pas permis, par exemple, que l'acquiteux joue son premier fer, et que son équipier joue les siens à la suite de l'autre équipe avant qu'il n'ait joué son second fer.

En fin de manche, chaque fer placé plus proche de l'étaque que ceux de l'adversaire vaut deux points : cela signifie qu'une équipe peut marquer au minimum deux points par manche, et au maximum huit. Une partie se termine lorsqu'une équipe a atteint vingt-quatre points : ainsi, une partie de jeu de fer compte au minimum trois manches, et au maximum vingt-trois. Similairement à la pétanque, les points sont indiqués sur une planchette de bois accrochée au mur, appelée *marquoir*. Il est important de préciser qu'un fer ne peut être frappé qu'une seule fois, sans exception. Les paires peuvent changer l'acquit en cours de partie, c'est-à-dire modifier quel joueur de l'équipe débutera chaque manche. Cependant, l'équipe ouvrant une manche sera toujours celle ayant gagné la précédente.

Parfois, il est difficile de savoir quel fer se trouve le plus près de l'étaque. Il existe plusieurs moyens de trancher : les jeux les plus anciens possèdent une série de marques sur la table autour de l'étaque, permettant au joueur d'avoir des repères visuels afin de distinguer la distance des fers, mais la méthode la plus sûre, cependant, reste d'utiliser le compas. Si, en prenant la mesure en cours de manche, un fer se trouve à égalité avec un fer de l'adversaire, c'est le joueur qui a joué l'acquit lors de cette manche qui doit jouer le point. S'il n'y a plus de fers à jouer, alors les deux fers sont annulés et c'est à l'acquiteux de jouer le point.

Une partie de jeu de fer requiert donc de l'adresse et de la réflexion de la part des joueurs : c'est un jeu technique, demandant d'élaborer différentes tactiques, et possédant son propre vocabulaire.

En ce qui concerne les chiffres, les tournois entre sociétés ont compté 90 équipes inscrites pour la saison 2024-2025 ; 248 joueurs ont participé au grand tournoi de la Halle-aux-Draps, soit 124 équipes ; le championnat de division de 2024, lui, a vu participer 27 équipes. Enfin, aujourd'hui, il existe encore seize sociétés de jeu de fer actives à Tournai. 325 joueurs se sont fédérés en 2024-2025. Les joueurs se sont réunis pour le grand Tournoi de la Kermesse de septembre, les tournois inter-sociétés chaque week-end entre octobre et mars, le championnat de division les quatrième samedis d'octobre/novembre/janvier/février/mars et le troisième samedi de décembre – avec les finales au mois de mai –, le tournoi des as à la fin du 17 mai, et le tournoi des jeunes du 17 juin.

I. 6. Langue(s) utilisée(s) dans la pratique

Français, Picard. Liste de vocabulaire établie dans le cadre du dossier de recherche :

Les éléments du jeu :

Ein as : type de fer marqué d'un point ; ce sont toujours les as qui commencent.

Ein chinq/cheoncq : type de fer marqué de cinq points

Ein fier : palet de métal mesurant entre trente millimètres de diamètre pour dix millimètres de hauteur, dont la paroi est arrondie, le dessus creux et la base très légèrement convexe, utilisé pour jouer

L'bac : rigole du fond du jeu de fer, les rigoles des longs côtés n'ont pas de nom spécifique

L'bâtéon/la queue : queue de jeu de fer, faite à partir d'une queue de billard aplatie au bout et biseautée

Les broques : broches métalliques au nombre de cinq situées à l'arrière de la planche servant d'obstacles ou de cible

L'étaque : broche la plus éloignée du joueur, que celui-ci doit viser afin de s'en approcher le plus possible

L'marquoir : planchette en bois servant à compter les points d'une partie, généralement munie d'encoches et de chiffres

L'péont : deux broches les plus en avant de la table, souvent reliées entre elles par un arceau métallique, espacées du diamètre exact d'un fer

L'planque : zone de jeu où se trouvent les broches, entourée de la rigole

L'pourette : poudre constituée de résine de poudre dentaire ou de poussière de marbre qui est saupoudrée sur la table avant le jeu, pour améliorer la glisse des fers

Les techniques de jeu :

Batéon à l'indroit : utiliser son bâton dans le bon sens, soit le haut du biseau tourné vers le pont, afin de lui imprimer une rotation

Batéon à l'invers : utiliser son bâton dans le mauvais sens afin de lui imprimer une trajectoire plus linéaire

Bin tourner : donner une bonne rotation à son fer, lui permettant d'aller déloger un fer adverse à l'abri

Débuter ein fier : frapper le fer d'un adversaire pour l'éloigner de l'étaque ou le sortir de la zone de jeu, souvent en le faisant tomber dans la rigole

Défindre ses points : se placer de manière stratégique pour protéger ses fers

Doguer : pousser un fer avec un autre pour l'avancer ou le déplacer subtilement

Doguer sur doguer : pousser un fer sur un autre, qui à son tour poussera un troisième fer situé devant

Donner eine baisse (bisou) à ein fier : synonyme de "doguer"

Faire eine escampe à l'broque : faire ricocher son fer, intentionnellement ou non, sur une broche du jeu autre que l'étaque

Faire l'léong tour/jouer d'longueur : passer entre un fer et une broche, dans un espace assez réduit

Jeuer à détourner : synonyme de jouer « bâton à l'envers »

Jeuer à tourner : synonyme de jouer « bâton à l'endroit »

Jeuer eine courte : placer son fer entre le pont et la l'une des premières broches afin d'obliger l'adversaire à jouer de l'autre côté

Jeuer les deux : mettre deux fers de l'adversaire dehors d'un seul coup

Jeuer l'péont : lancer son fer pour essayer de passer entre les deux broches du pont ; tactique très difficile

Mucher s'fier/faire eine coulisse/mettre en coulisse : placer son fer derrière une broche/le fer de l'adversaire pour qu'il ne soit plus visible de l'adversaire, le rendant de cette manière difficile à atteindre

Piquer : donner toute sa force sur le fer pour écarter les fers sur le jeu qui forment un paquet

Prindre du jeu : écarter son fer de la rigole lorsqu'on le place avant de jouer

Rintrre s'queue/s'bâtéon : tenir le bâton contre soi pour faire effectuer un arc de cercle au fer

Sortir s'queue/s'bâtéon : tenir le bâton éloigné de soi, dans un angle par rapport au corps, pour limiter l'arc de cercle de la trajectoire du fer

Les expressions courantes :

Allonger : prolonger le suivi du fer avec la queue après l'avoir cogné

Arrifer court : ne pas atteindre la distance escomptée

Avoir de la chasse : se dit d'une queue qui est plus lourde et porte plus de poids à l'arrière, ce qui permet au joueur de mettre moins de force

Avoir de la m'sure : il y a de la mesure lorsque l'écartement de deux fers par rapport à l'étaque n'est pas distinguable à l'œil nu

Caler s'fier : placer son fer contre un autre ou contre l'étaque

Ch'est du bétéon : le fer est mis dans une telle position contre la broche qu'il est presque impossible à mettre dehors ; l'expression peut être allongée en disant : « Ch'est du bétéon, i-est bigorne »

Combien est-ce qu'ils jouent ? : se dit en cours de partie lorsque les joueurs ne voient pas le marquoir et désirent savoir combien de points l'adversaire doit encore marquer pour gagner

Détourner : on dit d'un fer qu'il « détourne » lorsqu'il dévie de sa trajectoire ; cela arrive sur certaines planches à cause de leur usure

Dins l'puche : se dit lorsqu'une équipe a atteint 14 points, ce qui porte malchance ; il est dit que l'équipe risque de perdre la partie

Ein cassis : se dit d'un fer facile à sortir du jeu ; un joueur peut faire un cassis délibérément pour inciter son adversaire à le débiter, et ensuite jouer les deux fers de son adversaire

Eine collante : désigne un fer qui « colle » contre une broche, difficile à débiter

Eine démi-dure : signifie qu'il faut jouer un peu plus fort, pas très fort mais pas doucement non plus

Eine flèche : morceau de bois utilisé pour réparer un jeu lorsqu'un sillon a été creusé au fil du temps par le frottement de la queue

Eine joute : manche de la partie

Eine reprise : désigne la joute suivante, ou le fait de rejouer le point lorsqu'une joute est ex-aequo

Être dehors : faire tomber son fer dans la rigole

Être d'sus : rester sur la planche de jeu avec son fer

Faire ein fier : faire une partie de jeu de fer

Faire fausse queue : utiliser son baton de manière incorrecte, nuisant au lancer

Faire le jeu : nettoyer le jeu avant une partie

I n'a rin d'fait : la partie n'est pas encore faite, il est encore possible de gagner

I n'va pos : se dit d'un jeu mal entretenu/d'un jeu lorsque la partie est déjà bien engagée et qu'il devient plus dur à jouer

I va bin : se dit d'un jeu bien entretenu

In plein péont : se dit d'un fer qui s'est dirigé directement vers le pont

Jeuer d'confiance : signifie que le joueur a tellement « pris le coup du jeu »/compris la planche sur laquelle il joue qu'il arrive toujours positionner son fer à l'endroit visé, il joue en confiance

Jeuer l'coulisse : envoyer son fer contre l'étaque et le faire s'écarter d'elle de manière perpendiculaire

Jeuer les verres : on joue les verres lorsqu'on décide que l'équipe perdante paiera une tournée aux gagnants ; cette expression s'utilise dans d'autres jeux de café

Jeuer l'fond : désigne soit le jeu du foncier, soit le fait de viser le fond du jeu

Jeuer l'tournante : se dit lorsque l'acquiteux et le foncier échangent de rôle lors de la joute suivante

Jeuer/tirer l'acquit : jouer le premier

L'acquiteux : le joueur qui joue en premier

Le foncier : joueur de l'équipe de l'acquiteux jouant en second/dernier, soit jouant les troisième et quatrième fers

L'pas : zone d'environ 10 cm de haut et aussi large que la planche de jeu, située en avant de la partie métallique de l'avant-planche, où le joueur positionne son fer avant de jouer

Mettre ein fier ed' côté : envoyer son fer contre l'étaque et le faire s'écarter d'elle en diagonale

Mordre sur le jeu : se dit lorsque le fer touche la ligne tracée pour définir le pas

Nettier s'fier : nettoyer son fer, le frotter sur le tapis sur le côté pour enlever les impuretés

Pos d'ambitiéon : jouer tranquillement, ne pas jouer fort

Prindre l'point : réussir à placer son fer plus près de l'étaque que l'équipe adverse

Prindre trop gréos : signifie que, lorsqu'on essaie de jouer les deux fers de l'adversaire, on n'a pas pris le premier assez finement et on rate le second

Qui c'est qui joue les deux ? : se dit lors d'une partie à six joueurs, pour décider quel membre de l'équipe commencera avec deux fers au lieu d'un

R'bronzer : toucher la broche du fond et revenir sur le côté

Refaire le jeu : nettoyer le jeu après une partie

Sans forcher : sans forcer, tranquillement

Tout d'eine : tout droit

Trop sec : se dit lorsqu'un joueur heurte son fer trop brusquement

Le vocabulaire désuet :

Avoir du répondant : signifie que le joueur peut jouer plus fort, il n'y a pas de risque qu'il aille dans la rigole grâce aux autres fers positionnés sur le jeu

Boxer la table : cirer la table

Commint c'qu'on tient ? : signifie « avec qui est-ce que je joue ? »

Commint c'qu'on vit ? : question que l'on pose pour savoir où les points en sont pendant la partie

In 24 mort : signifie que lorsqu'une équipe arrive à 24 points, l'autre équipe est morte ; l'expression était utilisée lorsque la règle du nombre de points nécessaires pour gagner n'était pas encore fixée

Jouer l'gampe : jouer le long du bord de la planche

L'cercueil : planche ou couvercle utilisée pour protéger la table de jeu de fer lorsqu'elle n'est pas utilisée

Mettre ein indien : avoir mis un fer en telle position que l'adversaire ne sait plus le mettre dehors

Ramasser eine espagnole : se dit lorsqu'on perd une partie sans avoir marqué un seul point

I. 7. Aspects matériels liés à la pratique

Patrimoine bâti

Cafés (voir liste localisation ci-dessus)

Halle-aux-Draps (organisation du grand Tournoi)

Objets, outils, matériaux supports

Le jeu de fer se pratique sur une table en chêne ou en hêtre, les plus anciennes étant en orme, de dimension moyenne : trois mètres de long, cinquante centimètres de large et entre quatre-vingt-trois et quatre-vingt-six centimètres de haut ; la largeur de la planche, elle, se situe aux environs de trente centimètres, et celle de la rigole entourant la planche à ses longs côtés et à l'arrière est d'environ cinq centimètres. Cependant, au vu de la fabrication artisanales des jeux, ces dimensions peuvent varier selon les tables ; les dimensions varient également en fonction de la taille des planches de bois disponibles lors de la fabrication.

L'avant-planche, soit la partie de la planche dépassant de la table et derrière laquelle le joueur se place pour jouer, est partiellement recouverte d'une plaque de métal (souvent de cuivre) permettant aux joueurs d'y poser les mains pour viser sans transférer les sécrétions de leur peau sur le bois. Autour de la planche et des rigoles, des faces latérales encadrent généralement le jeu. Sur les côtés de la table, des bandes de tapis sont collées afin de permettre aux joueurs de nettoyer leurs fers. Aujourd'hui, ces bandes sont très souvent paraffinées afin de permettre aux fers de mieux glisser. Avant chaque partie, la surface de la table doit être nettoyée avec un chiffon avant d'être saupoudrée d'une poudre permettant

aux fers de bien glisser : il s'agissait à l'origine de poudre de marbre blanc qui avait été chauffé et pilé, avant d'être remplacée durant le vingtième siècle par de la lucite (poudre plastique crylique) puis de la résine de poudre dentaire utilisée dans la fabrication de dentiers.

En ce qui concerne les broches, certaines sources¹ en décrivent également la bonne distanciation : le pont se situerait à soixante-trois centimètres du fond de la table, les deux broches suivantes à quarante-quatre centimètre, les deux suivantes à vingt-quatre centimètres, et enfin l'étaque se situe à six centimètres du fond. Les broches peuvent également grandement varier dans leur esthétique : si elles ont tendance à être très épurées aujourd'hui, certaines tables exceptionnelles du passé arboraient des sculptures sur les broches, comme des putti ou encore des personnages grotesques reflétant l'origine populaire du jeu.

Les fers sont des palets en métal d'environ trente millimètres de diamètre pour dix millimètres de hauteur, dont la paroi est arrondie, le dessus creux et la base très légèrement convexe, ce qui permet aux joueurs de donner une rotation aux fers.

Avant de commencer à jouer, il faut préparer la table grâce à une brosse et un chiffon, afin de pouvoir nettoyer la surface de jeu de tout résidu de poudre et de poussière. Ensuite, il faut saupoudrer la table ; la poudre est gardée dans un récipient percé semblable à une grosse salière ou à une bouteille de talc. Si jamais la table n'est pas à niveau, des sous-bock (soit des dessous de verre en carton, disponibles dans tous les cafés) peuvent être utilisés pour servir de cale.

Pour commencer la partie, chaque joueur a besoin d'une queue. Celles-ci sont fournies par l'établissement possédant le jeu de fer, mais la plupart des joueurs réguliers ont leur propre queue, biseautée à leur goût. Cette queue est à l'origine une queue de billard en bois, aplatie au bout en la rabotant et biseautée. Sa longueur peut varier mais tourne aux environs d'un mètre ; son poids n'est pas réglementé non plus. Seules quelques personnes aujourd'hui sont encore capables de biseauter ces queues dans les règles de l'art ; avant de les biseauter, il faut les tremper dans de l'huile de lin pour faire durcir le bois. Aujourd'hui, certains joueurs utilisent une simple queue de billard, dont ils liment l'embout en caoutchouc afin de le rendre le plus fin possible. Cela leur permet notamment de jouer plus droit, mais également de mettre moins de force dans leurs coups, l'embout de caoutchouc donnant un effet « ressort » au fer. Cela rend les coups fins plus difficiles à effectuer.

Une fois la partie entamée, afin de vérifier quel fer est le plus proche de la broche du fond, un compas est utilisé. Ce compas a un côté mono-lame dont l'extrémité est légèrement recourbée à angle droit, permettant à la pointe de se glisser sous le fer sans le faire bouger et d'en être le plus proche possible pour une mesure exacte. Son autre côté se divise en

¹ Principalement les notes prises par Walter Ravez sur les jeux du Tournaisis, ainsi qu'une petite note manuscrite non signée mais visiblement plus récente, dont la date et l'auteur sont impossibles à identifier.

deux lames, dont les extrémités se recourbent en s'éloignant l'une de l'autre, permettant ainsi au compas d'épouser la forme de *l'étaque* et de s'en rapprocher le plus possible, tout cela permettant de prendre la mesure la plus précise possible.

Afin de tenir compte des points marqués par chaque équipe, un *marquoir* est accroché au mur, comme à la pétanque. Sorte de plaquette en bois faisant office de tableau des scores, le marquoir possède trois lignes constituées de douze trous chacune, un trou valant deux points : une ligne pour les as, une représentant les cinq, et une dernière étant utilisée lors des rares occasions où une partie se joue à trois joueurs. Afin de se rappeler les points, on introduit une sorte de pion avec une broche dans les trous, chaque pion portant la marque soit des as, soit des cinq, soit d'un symbole ressemblant à une sorte de serrure ou de champignon.

Enfin, lorsque la partie est terminée, certains jeux de fer possèdent ce qu'on appelle un cercueil : il s'agit d'une planche ou d'un couvercle en bois, percé au niveau des broches, que l'ont pose sur la table afin de la protéger lorsqu'elle n'est pas utilisée. S'il s'agit d'une planche, elle est souvent séparée en deux parties afin d'en faciliter la manipulation, puisqu'elle est assez fine et se plie facilement.

II. APPRENTISSAGE ET TRANSMISSION DE L'ÉLÉMENT

II. 1. Modes d'apprentissage et de transmission

L'apprentissage se fait en communauté, souvent d'abord par la famille et par les anciens joueurs. Beaucoup commencent à jouer dans leur jeunesse, en accompagnant leurs parents dans des cafés et en assistant à des parties de jeu de fer, et continuent dans l'âge adulte. L'apprentissage passe toujours par l'accompagnement par un joueur expérimenté. Par exemple, des tournois intergénérationnels sont organisés pour permettre aux plus jeunes de s'entraîner avec des anciens.

En dehors de l'initiation « classique » au jeu, il est aujourd'hui possible pour des personnes ne connaissant pas la pratique de s'y initier via les actions de valorisation menées par différentes institutions culturelles de la ville :

- Jeu disponible toute l'année au MuFlm, régulièrement utilisée lors de visites guidées réalisées par les guides de la ville ; cela permet aux enfants de découvrir le jeu
- Jeu mis à disposition des jeunes de la maison de jeunes Masure 14, en addition à la planche réservée pour les tournois

- Jeu détenu par la maison de la culture et régulièrement mis à disposition pour des initiations, notamment par l'atelier langue et culture régionales du CEC Imagine
- Jeu mis à disposition par le café de jeux traditionnels *Au Dé Botté*, permettant à un public plus large de découvrir le jeu soit par eux-mêmes, soit accompagnés par des joueurs expérimentés qui viennent régulièrement jouer eux-mêmes dans ce lieu
- Des événements tels que la Nuit des Musées ou le *Craft & Gaming* mettent la pratique en avant en mettant une ou plusieurs tables à disposition d'un plus large public, avec un ou plusieurs joueurs expérimentés en tant que bénévoles pour guider les personnes la découvrant

II. 2. Personnes / organisations impliquées dans la transmission

Comité et Fédération de jeu de fer tournaisiens, Musée de Folklore et des Imaginaires (MuFlm), écoles, maison de jeune Masure 14, sociétés de jeu de fer, atelier langue et culture régionales du CEC Imagine (Maison de la Culture de Tournai)

III. HISTORIQUE

III. 1. Repères historiques

Maximum 5.000 signes.

L'origine du jeu de fer reste indéterminée, et de nombreux mythes l'entourent. Au XVI^e siècle, en Flandres, un jeu nommé *schuifeltafel* est mentionné par certaines sources comme un ancêtre potentiel, bien qu'aucune source néerlandophone de la Renaissance ne semble confirmer ce terme pour un jeu populaire. Le *schuifeltafel* est décrit comme un jeu de glisse de palets en bois à travers un triple pont, similaire au Trou Madame, où le triple pont aurait évolué en un couteau puis des broches. Le jeu « au plus près du couteau » est également cité comme un possible ancêtre. Concernant le Trou Madame, inventé au XV^e siècle, il se jouait initialement en intérieur avec une queue et des billes, évoluant vers un jeu d'extérieur au XVII^e siècle. En l'absence de sources fiables sur le *schuifeltafel*, il est plus probable que le jeu de fer dérive de la version intérieure du Trou Madame.

Des jeux similaires existaient aussi en France, comme le jeu de toque, joué avec des palets en fer et des queues en bois, dont un exemplaire datant de la fin du XIX^e ou début XX^e siècle est conservé au musée d'Ethnologie Régionale de Béthune. Rabelais mentionne également des jeux potentiels ancêtres comme le jeu « au pied du cousteau » et « au clefz ».

Cependant, les liens entre ces jeux de la Renaissance et le jeu de fer tournaisien restent incertains. De nombreux jeux folkloriques partagent des similitudes et des noms proches, suggérant une origine commune avec des variations régionales. Le jeu de fer est donc spécifiquement tournaisien, une variante unique.

Les traces du jeu de fer au XIX^e siècle sont rares. Cependant, une société de jeu de fer, *La Queue Princière* (1984-1998), possédait un jeu daté d'environ 1845. Un article de *La Nation* en 1851 relate un accident mortel impliquant un jeu de fer, attestant de sa présence dans les cafés tournaisiens dès le milieu du XIX^e siècle. Les années 1890 voient apparaître des annonces de compétitions de jeu de fer dans les journaux, principalement des jeux de fer à la platine, une variante basée sur la vitesse et la chance. Ces compétitions étaient populaires et souvent organisées les dimanches et lundis.

Au début du XX^e siècle, les jeux de fer à la platine restent prédominants dans les annonces. Cependant, le jeu de fer classique, dit « aux points », se pratiquait probablement plus fréquemment de manière récréative dans les cafés, et cela dès ses origines. Les jeux à la platine étaient plus lucratifs pour les organisateurs ; les prix proposés étaient souvent monétaires mais incluaient aussi des lapins et d'autres lots. Les jeux de fer « aux points », eux, étaient souvent liés à des sociétés de joueurs se réunissant dans les cafés.

Le jeu de fer était avant tout une pratique sociale et communautaire, se déroulant dans les cafés et permettant aux hommes de se réunir. Des compétitions étaient organisées lors de festivités, kermesses et à l'approche du Souper du *Lundi Perdu* (fête reconnue en tant qu'élément du PCI de la FWB en 2021). Des jeux de fer étaient également organisés à des fins caritatives au profit de diverses causes. Le jeu de fer était aussi pratiqué par les Tournaisiens « expatriés » (Tourcoing, Bruxelles, Charleroi), renforçant leur sentiment d'appartenance. Sur le plan politique, les cercles de jeu de fer ont été associés aux mouvements populaires chrétiens à la fin du XIX^e siècle, notamment via la *Société de Propagande Catholique*.

L'institutionnalisation du jeu de fer s'est concrétisée dans les années 1970 avec la création du Comité Tournaisien de Jeu de Fer (1973) et de la Fédération du Jeu de Fer du Tournaisien (1975), visant à organiser des tournois, établir des règles et préserver l'aspect convivial du jeu. En 1981, les Tournaisiades ont été lancées, un évènement public mettant en avant les jeux folkloriques locaux, dont le jeu de fer.

Le jeu de fer au XXI^e siècle continue d'être pratiqué avec des tournois réguliers, que ce soit par des joueurs fédérés dans des sociétés ou des joueurs occasionnels, dans les cafés de la ville mettant à disposition des jeux de fers ainsi que les institutions culturelles faisant de même, et, parfois même à domicile. Des efforts de sauvegarde sont en cours. Le jeu de fer reste un élément fort du patrimoine culturel immatériel de Tournai.

III. 2. Evolution / adaptation / emprunts de la pratique

Aspects économiques et évolution des prix (XIX^e et XX^e siècle) : l'étude des prix à gagner et des mises à payer pour la participation révèle l'impact de l'inflation sur le jeu. Les montants des prix et des mises ont fortement augmenté au fil du temps (en enjeu moyen étant de 30 francs de prix et une mise moyenne coûtant 0,075 cents à la fin du XIX^e siècle, contre un

enjeu moyen de 1000 francs et une mise moyenne d'1,66 francs dans les années 1950, et un enjeu moyen de 250 euros et une mise moyenne de 3 euros aujourd'hui). Une particularité notable est l'apparition et la popularisation des prix en nature, notamment des lapins, à partir des années 1920, principalement à l'approche du souper du Lundi Perdu. Des lots plus inhabituels comme des vélos ou des animaux de ferme pouvaient également être proposés. Aujourd'hui, on offre également des paniers de produits locaux.

Ancrage social et communautaire fort : le jeu de fer est resté une pratique populaire sociale par excellence, se déroulant principalement dans les cafés et estaminets. Il offrait à la classe ouvrière un espace de convivialité et de compétition amicale en dehors du travail et de la famille. Les compétitions étaient souvent organisées lors de festivités locales comme les fêtes communales, les kermesses et le Lundi Perdu. Le jeu de fer a également revêtu un aspect caritatif important durant la première moitié du xx^e siècle, avec de nombreuses compétitions organisées pour lever des fonds pour des œuvres sociales et des personnes dans le besoin. De plus, le jeu de fer était pratiqué par les Tournaisiens "expatriés" (Tourcoing, Bruxelles, Charleroi), servant de lien avec leur ville d'origine et renforçant leur identité. Aujourd'hui, l'aspect communautaire est l'un des points d'intérêt majeur mentionné par les joueurs.

Réappropriation politique : dans un contexte politique belge fortement influencé par le catholicisme, des cercles catholiques ont utilisé le jeu de fer comme moyen d'influencer la population. Des sociétés de jeu de fer étaient affiliées à des organisations catholiques et des événements étaient organisés dans des cercles paroissiaux.

Intégration progressive des femmes : bien que non interdite, la participation des femmes au jeu de fer est restée très marginale pendant de nombreuses décennies, principalement en raison des normes sociales concernant leur présence dans les cafés. Quelques événements spécifiques pour les femmes ont été organisés. L'intégration a été débattue dans les sociétés dans les années 1970, et les championnats ont été officiellement ouverts à tous en 1975, bien que le nombre de joueuses n'ait réellement augmenté que dans les années 1990. Depuis quelques années, le nombre de femmes fédérées gravite entre 50 et 75 sur un nombre de joueurs total situé en moyenne entre 300 et 350.

Institutionnalisation de la pratique : une tentative de structuration de la pratique à plus grande échelle a eu lieu dans les années 1970 avec la création du Comité Tournaisien de Jeu de Fer en 1973, dont l'objectif était d'organiser le Tournoi de Jeu de Fer du Tournais et de soutenir la pratique. En 1975, la Fédération du Jeu de Fer du Tournais a été fondée pour organiser le championnat, établir un classement des joueurs et figer le règlement du jeu. Malgré cette volonté de régulation, la Fédération a privilégié le maintien de l'aspect convivial du jeu. En 1981, les Tournaisiades ont été lancées par la ville de Tournai, intégrant le jeu de fer comme un élément central de cet événement dédié aux jeux folkloriques locaux. Parallèlement à la pratique en société, la pratique des joueurs individuels se maintient dans

certaines cafés de la ville, notamment le *Dé Botté*, où un groupe de jeunes joueurs s'entraîne et a créé un tournoi leur permettant de se mesurer à des joueurs de même niveau.

- **xxi^e siècle :**
 - **Maintien de la tradition et organisation des compétitions :** le jeu de fer continue d'être pratiqué avec un système de compétitions bien établi, comprenant le grand tournoi annuel à la Halle-aux-Draps, une saison de tournois organisés par les sociétés, et un championnat de divisions organisé par la Fédération. Une nouvelle initiative est le « championnat de jeu de fer en extérieur », nommé avec humour et organisé par le café *Au Vieux Tournay* sur la Grand Place depuis 2022.
 - **Évolution du matériel et de l'entretien :** les tables sont désormais souvent fabriquées en chêne ou en hêtre. Des dimensions standards sont acceptées, bien que les tables anciennes puissent varier. L'entretien des tables reste important mais la fréquence du cirage intensif a diminué. La poudre utilisée pour faciliter le glissement a également évolué de la poudre de marbre vers la poudre dentaire. Les fers sont majoritairement en acier ou en inox. Les marquages autour de l'étaque ont disparu sur les jeux récents.
 - **Lexique et culture locale :** le jeu de fer a conservé et continue de développer un riche vocabulaire ancré dans le dialecte picard, essentiel à la compréhension du jeu. Certains termes, au contraire, sont tombés en désuétude et démontrent l'évolution de la pratique.
 - **Variantes du jeu toujours présentes :** Les variantes comme le jeu de fer à la platine, au moulin, au Trou-Madame et à la plume existent toujours, bien que le jeu "aux points" reste la forme principale.

De plus, l'intérêt de la population pour le jeu de fer a fluctué tout au long de son histoire, marquée par des périodes de forte popularité, de déclin et de regain d'intérêt. Au xix^e siècle, le jeu de fer était déjà bien établi dans le Tournaisis ; cette époque a vu l'émergence de sociétés de jeux organisant des concours avec des prix. De nombreux événements et compétitions de jeu de fer étaient fréquemment rapportés dans les journaux locaux à la fin du xix^e et au début du xx^e siècle.

Cependant, Walter Ravez notait également une baisse d'intérêt au début du xx^e siècle, due à l'introduction de « nouveaux amusements plus modernes jouant sur le hasard plutôt que l'adresse ² ». Malgré ce déclin, le jeu de fer a connu un renouveau d'intérêt au début des années 1920³, comme en témoigne la constitution définitive de sociétés de jeu de fer et l'installation de nouvelles tables. Les années 1930 ont continué à voir de nombreux jeux

² Notes de Walter Ravez « Quelques jeux du Tournaisis », s.d.

³ Ibid.

organisés, souvent en parallèle avec d'autres jeux traditionnels, et un lien notable existait entre les équipes de jeu de balle et l'organisation de jeux de fer.

Après la Seconde Guerre mondiale, il semble y avoir eu une seconde période de déclin ; cette baisse d'intérêt a conduit de nombreuses brasseries à brûler leurs tables de jeu de fer, puisqu'elles n'étaient plus suffisamment utilisées et prenaient trop de place dans leurs établissements. L'introduction de nouveaux jeux dans les cafés, ainsi que la baisse de fréquentation de ceux-ci due aux changements dans le style de vie des populations et la diminution du nombre de cafés dans la ville (dont un bon nombre a été détruit lors de la guerre) explique ce deuxième déclin. Dans les années 1960 et 1970, le jeu de fer semble plus difficile à trouver dans les cafés.

Un effort de revitalisation et d'organisation s'est manifesté avec la fondation du Comité Tournaisien de Jeu de Fer en 1973 et de la Fédération en 1975. Ces structures ont contribué à maintenir et à promouvoir le jeu à travers l'organisation de tournois, y compris le championnat annuel à la Halle aux Draps. En 2005, la Fédération comptait 408 affiliés et 22 sociétés, soulignant une certaine vitalité.

Au début du XXI^e siècle, le jeu de fer était décrit comme toujours populaire à Tournai et touchant différentes générations. L'importance de la transmission familiale pour l'apprentissage du jeu a été soulignée. En 2016, le tournoi annuel a connu un nombre important d'équipes inscrites, bien que des inquiétudes subsistaient quant à un éventuel fléchissement de l'engouement.

Plus récemment, la pandémie de COVID-19 a eu un impact négatif temporaire sur la pratique. Cependant, des initiatives locales et l'attrait touristique du jeu contribuent à maintenir l'intérêt et à introduire de nouveaux joueurs. On observe également une augmentation de la participation des femmes.

IV. VIABILITÉ DE L'ÉLÉMENT ET MESURES DE SAUVEGARDE

IV. 1. Viabilité

Vitalité

le patrimoine vivant est-il toujours pratiqué aujourd'hui et suscite-t-il toujours l'engouement des praticiens ?

Le patrimoine est toujours pratiqué à Tournai, et suscite l'engouement de la communauté lors d'une saison de tournois, une saison de championnat inter-équipes, un tournoi en individuel, un tournoi des as, un championnat en extérieur et un grand Tournoi annuel. Les joueurs fédérés sont, pour la saison 2024-2025, au nombre de 325, répartis au sein de 16 sociétés différentes, qui se réunissent au sein de 12 cafés à travers l'entité. En dehors de ces événements et sociétés officielles, des joueurs occasionnels se rencontrent également régulièrement pour s'adonner à la pratique, bien qu'il n'existe pas de chiffres à ce sujet.

Des jeux continuent également d'être fabriqués, permettant ainsi de s'assurer que les compétences liées à leur fabrication ne se perde pas : l'ébéniste Stéphane Allard faisait partie de ces fabricants jusqu'à récemment (il vient de prendre sa retraite), et Michel Merchez s'assure également de la passation de ce savoir en collaborant avec l'Etap'Atelier, formant des adultes en réinsertion et s'assurant que ce savoir-faire puisse continuer après lui via l'atelier. Cependant, il existe un frein à cette fabrication, et surtout à l'achat de ces jeux, qui est le coût d'un jeu neuf (qui tourne entre 2000 et 3000 €, une somme que la plupart des joueurs ne peuvent se permettre d'investir).

Modernité et créativité

Expliquez en quoi l'élément est un support à la créativité (intervention contemporaine d'artistes / de citoyens et citoyennes, inclusion de nouveaux supports, appropriation de nouvelles démarches d'expression, etc.)

- L'ébéniste Stéphane Allard, spécialisé dans la restauration de jeux anciens, a créé sa propre version du jeu, le « jeu des arches ».
- Les joueurs occasionnels inventent régulièrement leurs propres règles, les subtilités du règlement strict n'étant respectés que lors des tournois et championnats.
- De nombreux joueurs ont des aspirations artistiques par rapport au jeu de fer, qu'ils n'ont pas forcément l'occasion de mettre en œuvre : Damien Cabo aimerait faire une série de photographies artistiques sur la pratique ; Kevin Cardon, lui, aimerait un jour pouvoir publier un livre sur le jeu de fer dans lequel il se chargerait des illustrations.
- L'idée de la création d'une version portable/maison du jeu a été énoncée quelques fois, pour le rendre plus accessible.
- De nombreuses sociétés ont leurs propres « goodies » (polos brodés, logos, drapeaux, etc.)
- Des auteurs dialectaux se sont emparés du sujet pour en faire des chansons : Eloi Baudimont avec « Eine partie d'fier » [1972] et Eric Genty avec « Saquez... Buquez... Ne l'laichez pos quaire ! » (1982)
- Le jeu s'est aujourd'hui exporté hors des cafés, dans d'autres lieux publics, pour permettre à un autre type de public de le découvrir : on le retrouve au bar de la Maison de la Culture, à la maison des jeunes Masure 14 et au Musée de Folklore et des Imaginaires (MuFlm).
- Le jeu est présent dans la création de nouveaux événements, grâce à des joueurs passionnés : le tournoi du *Dé Botté*, le championnat en extérieur du *Vieux Tournay*, ou encore l'initiation proposée au festival *Craft and Gaming*.

Caractère emblématique

Comment se manifeste le caractère emblématique de l'élément pour la communauté concernée aujourd'hui (sentiment d'identité, d'appartenance, de continuité) ?

Le jeu de fer est un jeu tournoisien, n'existant nulle part ailleurs. Lorsqu'il s'est exporté, c'était uniquement l'œuvre de Tournaisiens expatriés, et ces tentatives ne leur ont pas survécu. Des jeux similaires ont existé à travers l'histoire, notamment en France, mais seul le jeu de fer est encore pratiqué activement à ce jour. Le jeu de fer est considéré, et cela même par les tournaisiens ne s'adonnant pas à la pratique, comme un élément faisant partie

intégrante de la culture populaire de Tournai, et est un véritable marqueur identitaire pour les joueurs. La pratique est tellement liée à Tournai que les différents documents la décrivant la nomment toujours « jeu de fer tournaisien », et que l'iconographie s'étant développée autour d'elle inclut d'autres éléments emblématiques de Tournai, comme la fleur de lys, reprise sur le blason officiel du jeu de fer.

Si le *schuiftafel*, lui, est très proche du jeu de fer, il comporte quand-même des différences, notamment en ce qui concerne la popularité de la pratique, qui est restée bien moins développée que celle du jeu de fer, menant malheureusement à sa quasi extinction aujourd'hui. S'il n'est pas impossible que les deux pratiques soient liées, voire que le *schuiftafel* soit apparu le premier avant de s'exporter à Tournai et de se développer à part dans la ville, il reste évident que la pratique tournaisienne s'est détachée de la flamande pour créer son propre règlement, son propre vocabulaire, et sa propre organisation.

De plus, avec le développement d'un vocabulaire particulier dans le dialecte local, le sentiment d'identité tournaisienne a été encore renforcé. Certaines sociétés de jeu de fer sont très anciennes (la plus ancienne recensée étant *Les Agréables autant que Silencieux*, fondée en 1923) et prennent place dans des cafés locaux emblématiques de la ville, ayant été fondés il y a des décennies.

Menaces et risques

La fréquentation des cafés ayant drastiquement baissé après la seconde guerre mondiale, la popularité du jeu a elle-même beaucoup baissé. Aujourd'hui, une situation similaire se présente : les jeunes populations privilégient les hobbies connectés, qu'ils pratiquent de chez-eux, et s'organisent moins souvent en communautés. De plus, les parents n'emmènent plus les enfants dans les cafés, et ne voient plus d'un bon œil le fait que ceux-ci passent du temps dans ces établissements, ce qui limite les occasions pour eux de s'initier à la pratique organiquement. La **perte d'intérêt des jeunes**, liée à **l'évolution globale du temps et des lieux de loisirs** – elle, bien plus ancienne que le numérique – est donc un risque à ne pas ignorer, puisqu'une communauté qui ne se renouvelle pas est une communauté qui s'éteint.

D'autres risques, comme la **perte du savoir-faire** (précision dans le travail d'ébénisterie et de fabrication des fers, biseautage et rabotage des queues) concernant la fabrication du jeu et la pratique elle-même (réglage et entretien des tables, techniques de jeu) ou la transmission en dehors des communautés actives sont également à prendre en compte. L'utilisation du jeu de fer en tant qu'**argument touristique** et la patrimonialisation du jeu, bien qu'étant une aide pour la visibilité du jeu dans Tournai même, pourrait être un risque en confinant le jeu de fer à Tournai, et en empêchant son exportation hors les murs ; de plus, comme pour toutes les pratiques, cela engendrerait un risque de **décontextualisation** et de **commercialisation** de la pratique.

La **sportification progressive** du jeu et la formation de joueurs experts, elle aussi, est un risque, vu la pression qu'elle peut exercer sur la pratique amateur ; c'est pour cela que la création de tournois en dehors des tournois officiels, permettant aux joueurs d'autres niveaux de s'affronter entre eux, est indispensable pour la survie de la pratique.

La question du **rachat des jeux** de fer par des antiquaires et par des personnes privées est un autre obstacle, faisant passer le jeu de la sphère publique vers la sphère privée, et réduisant la quantité de jeux disponibles dans leur contexte d'origine, alors même que le renouvellement de l'équipement pose question.

Enfin, parallèlement à la question du rachat des jeux anciens, celle du **coût des jeux neufs** pose également problème : en effet, si de nombreux joueurs passionnés aimeraient posséder un jeu de fer chez eux, un jeu neuf coûte entre 2000 et 3000€, ce qui les rend inaccessibles pour la plupart des joueurs.

IV. 2. Mise en valeur et mesure(s) de sauvegarde existante(s)

Cochez une ou plusieurs formes d'« actions de sauvegarde » que la communauté patrimoniale entreprend :

- Transmission et éducation
- Identification, documentation, recherche
- Sauvegarde, protection
- Communication, sensibilisation
- Revitalisation

Détaillez les actions de sauvegarde actuellement entreprises

Le MuFlm laisse un jeu de fer accessible sous la responsabilité du personnel d'accueil pour ses visiteurs, disponible toute l'année lors des horaires d'ouverture du musée, afin d'éveiller leur intérêt pour la pratique, et cela depuis 2021 ; de plus, le personnel d'accueil a été formé pour initier les visiteurs désirant essayer. Lors de la Nuit des Musées, il organise également des initiations avec l'aide de joueurs bénévoles. Dans le cadre d'un projet ponctuel Atelier de PCI (FWB), le Musée a également engagé une chargée de la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel afin d'élaborer un dossier de recherches scientifiques et complet sur la pratique, qui mènera à l'élaboration d'une exposition en octobre, accompagnée d'une publication illustrée. L'exposition sera conceptualisée de manière à pouvoir être itinérante, afin d'exporter le jeu de fer dans d'autres institutions et hors Tournai. Ce travail de recherche a permis de renforcer les liens entre les joueurs et le musée, ceux-ci contribuant à la relecture des supports, à la création (projet photographique) et à la documentation.

Le Comité se charge, lui, de la sauvegarde du patrimoine mobilier lié à la pratique, en s'assurant du bon transport des jeux pour les événements, et en les entretenant comme il se

doit (cirage deux fois par an, nettoyage avant chaque évènement, etc.) Il permet également aux joueurs, fédérés ou non, de se réunir chaque année autour du Tournoi.

Michel Merchez (président de la Fédération de jeu de fer) et l'Étap'Atelier ont également formé des adultes en réinsertion à la construction de jeux de fer, s'assurant que les compétences nécessaires à cette construction ne se perdent pas.

Actions de valorisation à signaler

Le café *Au Vieux Tournay* organise depuis 2022 un championnat de jeu de fer en plein air au mois de juillet, afin d'éveiller l'intérêt des passants et clients non-initiés pour le jeu.

Régulièrement depuis 1981 (aujourd'hui environ tous les trois ans), la ville de Tournai organise les Tournaisiades, un évènement dédié aux jeux folkloriques locaux et régionaux, durant lequel est organisé le grand Tournoi annuel de jeu de fer ; cela permet de faire connaître le jeu de fer aux autres communautés des jeux folkloriques et aux visiteurs de passage.

Le café *Au Dé Botté* propose régulièrement des initiations à ses clients et organise des petits tournois non-officiels pour les joueurs occasionnels.

La Maison de la Culture met à disposition une table de jeu de fer à son bar, laissant ses visiteurs s'y initier. L'atelier Langue et culture régionales du CEC Imagine de la Maison de la Culture propose notamment des initiations de manière régulière pour ses membres, ou à l'occasion d'évènements de la Maison de la Culture.

La maison de jeunes *Masure 14* mets également à disposition une table pour ses jeunes – adaptée à leur taille –, en plus de la table de son bar utilisée dans le cadre des tournois.

La Haute École en Hainaut (HEH) a, en 2023-2024, installé un jeu de fer dans son internat et a organisé une initiation pour ses étudiants ; de même, l'Institut d'Enseignement Secondaire Provincial Paramédical de Tournai (IESPPT) a récemment organisé une initiation pour ses élèves.

Le *Craft Beer and Gaming* propose, depuis 2024, un stand « jeu de fer » avec des joueurs expérimentés sur place afin d'initier son public à la pratique, ou de lui laisser une chance hors cafés et hors tournois de s'y adonner.

Modes de reconnaissance publique

Certains aspects de la pratique ont-ils déjà fait l'objet d'une reconnaissance par l'Etat ou une instance publique ? Trésor classé ? Titre ? Label ? Brevet ?

Non

IV. 3. Mesures de sauvegarde envisagées

Sur quoi la communauté patrimoniale se concentrera-t-elle dans les années à venir pour sauvegarder le patrimoine ?

Sur quoi allez-vous vous concentrer dans les années à venir pour maintenir le patrimoine en vie à long terme, en tenant compte des forces, faiblesses, opportunités et menaces expliquées plus haut ?

- La **production de supports écrits** vulgarisant la pratique du jeu de fer afin de la rendre plus accessible
- Un **renforcement des collaborations** entre les communautés du jeu de fer et les institutions culturelles de la ville, principalement le MuFlm
- La **diversification des lieux** dans lesquels il est possible de s'adonner à la pratique

De plus, il est primordial de continuer à **assurer une bonne entente** avec les nouvelles **autorités politiques de la ville**, afin de s'assurer de leur soutien pour l'organisation du grand tournoi, qui ne peut se faire sans le soutien de la ville, notamment à travers la mise à disposition de la Halle aux Draps mais aussi au transport des jeux par les ouvriers communaux ; le maintien de leur intérêt pour la pratique est donc vital.

IV. 4. Objectifs du développement durable

Dialogue intergénérationnel

Quelle place est accordée à la transmission des savoirs et des savoir-faire entre les différentes générations ? Comment sont intégrées les jeunes générations (écoles, ateliers d'initiation pour les enfants, livret pédagogique, etc.) ?

L'apprentissage du jeu de fer se fait uniquement de manière intergénérationnelle, les nouveaux joueurs se formant auprès de joueurs confirmés, souvent plus âgés. Le MuFlm joue également un rôle dans la transmission, en laissant une place à l'initiation au jeu de fer lors des visites guidées pour les groupes scolaires et autres visites guidées thématiques. Le Comité remet un « prix des jeunes » chaque année lors du grand tournoi, afin d'encourager les joueurs de moins de seize ans.

Cependant, puisque le jeu de fer est un jeu né dans les cafés, il est aujourd'hui difficile d'atteindre les plus jeunes générations. Selon les joueurs rencontrés, la publication d'un dépliant sur la pratique, qui pourrait être placé dans de nombreux endroits stratégiques de la ville (musées, bibliothèques, écoles – notamment Don Bosco ou Saint-Luc, proposant des formations en ébénisterie, afin de faire naître un intérêt auprès de potentiels futurs fabricants -, la Maison de la Culture, l'office du tourisme, etc.) serait donc un excellent moyen d'atteindre les plus jeunes dans des endroits qui leurs sont plus accessibles. Il serait également idéal que des formations au jeu de fer soient proposés dans des centres sportifs ou des centres de vacances, ou dans des lieux adaptés comme Masure 14. À la suite de l'exposition du MuFIM sur le jeu de fer, une communication pourrait être mise en place auprès des écoles afin de faire voyager l'exposition, accompagnée d'un dossier pédagogique adapté aux demandes des professeurs.

Dialogue multiculturel

Comment envisagez-vous l'échange de pratiques et de savoir-faire avec des éléments semblables au vôtre ? Votre élément permet-il le dialogue avec d'autres formes de culture, en FWB ou ailleurs ?

Une tentative de contact a été mise en place avec la *Koninklijke Maatschappij Sint-Dorothea*, mais aucune réponse n'a été reçue. Il est possible, puisqu'aucun championnat n'a été organisé depuis 2022, que celle-ci n'existe plus aujourd'hui et que la pratique du *schuiftafel* soit presque éteinte.

Cependant, le jeu de fer étant l'un des nombreux jeux traditionnels de FWB, il est évident que cette pratique peut être mise en dialogue avec d'autres. Les joueurs sont d'ailleurs tout à fait ouverts à l'idée de faire partager le dépliant de vulgarisation qu'ils aimeraient mettre

en place avec d'autres jeux régionaux, ce qui permettrait également de les distribuer lors des Tournaisiades, qui célèbrent les jeux traditionnels dans leur ensemble.

Egalité homme/femme

Quelle est la place laissée dans votre élément à l'égalité homme/femme et que mettez-vous en place pour que cette égalité soit assurée ?

Les femmes ne participent réellement au jeu de fer que depuis les années 1990, où leur nombre est devenu significatif. Cependant, elles restent minoritaires, avec une moyenne tournant entre 50 et 75 femmes fédérées par an entre 2018 et aujourd'hui, contre une moyenne d'entre 300 et 365 joueurs fédérés en tout par an.

Afin d'encourager la participation des femmes, le grand tournoi est ouvert à tous les joueurs, incluant « jeunes, les moins jeunes, les hommes et les femmes » depuis 1975. De plus, le Comité offre un « prix des femmes » lors de ce tournoi, tandis que la Fédération offre également annuellement un cadeau à toutes les femmes fédérées. Enfin, le tournoi des as, organisé en fin de saison et reprenant tous les meilleurs joueurs de l'année, est aujourd'hui double : un tournoi classique (mixte), et un tournoi féminin. Cependant, certaines femmes participent aux deux, puisqu'elles font partie des meilleurs joueurs et font équipe avec un joueur masculin pour le tournoi classique, et qu'elles participent ensuite au tournoi entre les meilleures joueuses du classement.

Lutte contre le racisme et la xénophobie

Quelle est la place laissée dans votre élément au respect des identités et origines multiples et que mettez-vous en place pour contribuer à la lutte contre le racisme et la xénophobie ?

Bien qu'elle ne soit pas activement antiraciste, la pratique du jeu de fer ne semble, ni dans les traces historiques, ni dans son actualité, véhiculer d'imaginaires racistes ou coloniaux (chansons, règlements, noms des sociétés...). Aujourd'hui, les féristes émettent le souhait de voir plus de monde s'intéresser à leur pratique, peu importe les origines ou la couleur de peau. Tournai n'est pas une ville très cosmopolite, et cela se reflète dans le jeu de fer également : 70,5% de la population d'origine étrangère est française, sachant que le total de la population étrangère s'élève à 12,8% ; cela signifie qu'il ne reste que 3,776% de population étrangère dont la culture est potentiellement très éloignée de celle du Hainaut. De plus, de nombreux tournaisiens de souche ne connaissent pas eux-mêmes la pratique, ou la connaissent simplement de nom, et elle reste en réalité assez méconnue dans la ville. Il n'existe donc pas aujourd'hui de grande variété culturelle dans la pratique du jeu de fer.

L'aspect identitaire du jeu de fer, réputé comme jeu « tournaisien », pourrait limiter l'attrait sur les populations issues de l'immigration ou tout simplement non-tournaisienne, qui pourraient se sentir d'une certaine manière « illégitimes », ou simplement non concernées. Afin d'ouvrir le jeu de fer à un public « hors Tournai », il faudrait réussir à le défaire en partie de son aspect très identitaire pour le rendre plus universel, mais cela pourrait également nuire à la pratique, risquant de la décontextualiser, par exemple en y introduisant une forte

dimension touristique. Ce n'est donc pour le moment pas une priorité de la communauté des féristes qui, comme nous le disions, aimeraient commencer par accroître la popularité et la renommée de la pratique à Tournai même et ce auprès de la population dans sa diversité, sans distinction de classe, de genre ou de race. Augmenter l'attrait de cette pratique pour les personnes étrangères installées à Tournai relève également d'une évolution plus large de ce qui est entendu lorsqu'on évoque « l'identité tournaisienne ». Si cette question dépasse les contours de ce dossier, la diversification des joueurs de fer pourrait contribuer, à son échelle et de l'intérieur, à faire évoluer la façon dont les tournaisiens se définissent en tant que groupe social.

L'une des pistes serait donc, par exemple, d'intégrer l'initiation au jeu de fer dans les parcours d'éducation à la citoyenneté à même titre que l'on propose des animations aux écoles afin de permettre aux populations étrangères de découvrir le jeu.

Développement durable

Comment votre élément prend-il en compte le développement durable, dans son acceptation large (environnement, santé/bien-être, économie inclusive et circulaire, etc.) ?

Lors des tournois, puisque les sociétés ont leur centre de réunion dans des cafés, le jeu de fer fait vivre l'économie locale en amenant du monde dans les cafés locaux. De plus, lors du grand tournoi, les boissons et la nourriture sont achetées à des établissements locaux également.

Afin de rester accessible, les prix de participation restent très bas, ainsi que le prix d'affiliation à la Fédération : le prix de participation des tournois est de 3€/équipe, soit 1,50€/personne ; celui du tournoi individuel est de 2€/personne ; celui de l'affiliation est de 2,50€/joueur. Ces prix bas permettent à tout le monde de participer sans déception : même si un joueur est éliminé rapidement au cours des compétitions, il n'aura pas payé trop cher pour être là, et n'a donc pas de regrets par rapport à la somme dépensée.

En termes de développement durable, certains fabricants comme Stéphane Allard pratiquent l'upcycling lors de la fabrication d'un nouveau jeu de fer : cela leur permet non seulement de ne pas utiliser du bois nouvellement coupé, mais également de récupérer du bois de grande qualité de meubles anciens qui ne sont plus utilisés, travaillant de cette manière avec des essences qui sont aujourd'hui très rares (comme l'orme) ou d'une qualité qui n'existe plus.

V. PARTICIPATION DES COMMUNAUTÉS, GROUPES ET INDIVIDUS

La communauté doit donner son consentement libre pour soumettre la candidature et participer à l'élaboration du dossier. Il ne peut y avoir de sauvegarde sans l'intérêt, l'enthousiasme et la participation active de la communauté (groupe ou individus) concernée.

V. 1. Praticien.ne(s) rencontré.e(s) et contributeur.trice(s) du dossier

Damien Cabo – membre de la société « Les Escampeux »

Raymond Bafort – secrétaire-trésorier du Comité Tournaisien de jeu de fer
Pascal Mauquoy – membre de la société « Les Escampeux de Chercq »
Kevin Decobecq – joueur de fer
Kevin Cardon – secrétaire-trésorier de la Fédération de Jeu de Fer de Tournai
Stéphane Allard – ébéniste et fabricant/réparateur de jeux de fer
Mathilde Charlet et François Caby – gérants du Dé Botté
Geoffrey Cornese – organisateur du Craft and Gaming
Jean-Pierre Foucart et Christian Gueuning – guides de la ville spécialisés dans les jeux et joueurs
Bruno Delmotte, Pascal Winberg, Gérard Platvoet et Marc Verraghen – joueurs et membres de l’Atelier langue et culture régionale du CEC Imagine
Thierry X – joueur
Alexandre Copin et Jordan Bacquet – étudiants en Tourisme à la HEH et en communication à la HelHa, ayant effectué un travail de stage sur une première mouture du dossier et des rencontres/entretiens avec des joueurs
Laurent Dupont - joueur
Marie-Christine Houdaing – ancienne secrétaire de la Fédération de jeu de fer
John Lebrun et Patrick Muset – joueurs
Patricia Gérumont et Sandra Liénart – photographes

V. 2. Soutiens et consentements reçus

Soutien du Comité Tournaisien de jeu de fer
Soutien de la Fédération de Jeu de Fer de Tournai
Soutien de Damien Cabo et de sa société de jeu de fer, les Escampeux
Soutien de Stéphane Allard, ébéniste et fabricant et restaurateur de jeu de fer
(Voir lettres de soutien)

VI. DONNÉES DE CONTACT

VI. 1. Rédacteur.trice(s) du dossier

Nom et prénom : Mawet Marie

Fonction : Chargée de la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel

Numéro de téléphone : +32 471/79.74.14

Adresse mail : marie.mawet@tournai.be

VI. 2. Enquêteur.trice(s) ou chercheur.euse(s) associé.e(s) ou membres de l'éventuel comité scientifique instauré

Marie Mawet

Lieu(x) et date/période de l'enquête

MuFlm, Tournai, du 10 février 2025 au 15 mai 2025

VII. DOCUMENTATION

Inventaire(s) éventuel(s) lié(s) à la pratique



Bibliographie sommaire

« 9^e tournoi de jeu de fer à la Halle-aux-Draps à Tournai » et « Albert Beauprez et Michel Roland remportent le tournoi de jeu de fer de Saint-Lazare », *Le Courrier de l'Escaut*, 8/9 août 198[7], boîte Jeux Populaires (2) 143, MuFlm, Tournai.

« Aankondigingen », *Het Laatste Nieuws*, 4 mars 1925, p. 8.

« Antwerpen », *Het Laatste Nieuws*, 30 novembre 1893, p. 3.

« À Tournai », *Le Courrier de l'Escaut*, 9 janvier 1927, p. 2.

« Au jour le jour », *Le Drapeau Rouge/La Voix du Peuple*, 30 octobre 1947, p. 2.

« Avis divers », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 janvier 1946, p. 4.

Bafort, Raymond, *Dossier sur le jeu de fer*, farde « Jeu de fer », MuFlm, Tournai.

« Bij de gentsche oudjes », *Vooruit*, 21 février 1935, p. 4.

Bodeux, Philippe, « Jeux de toujours : à Tournai, jouer le fer reste populaire », *Le Soir*, 25 juillet 2000, p. 20, boîte Jeux Populaires (1) B7, MuFlm, Tournai.

Bortolotto, Chiara, « Introduction. Le trouble du patrimoine culturel immatériel », dans Chiara Bortolotto (éd.), *Le patrimoine culturel immatériel*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2011, <https://doi.org/10.4000/books.editionsmsh.3552>, consulté le 12 mars 2025.

Bouquelle, Jacques Albert, *Dossier sur le jeu de fer*, farde « Jeu de fer », MuFlm, Tournai.

Bouquelle, Jacques Albert, « Les jeux populaires à Tournai et dans le Tournais », Ville de Tournai, septembre 1997, p. 30-40, boîte Jeux Populaires (2) 143, MuFlm, Tournai.

Boussebart, Étienne, « Le Tournai d'avant : jouer au Cercle plutôt qu'au bistrot », *L'Avenir*, <https://www.lavenir.net/regions/wallonie-picarde/tournai/2017/09/18/le-tournai-davant-jouer-au-fer-au-cercle-plutot-quau-bistrot-OJ6GEICPNZBUNPX33VHH73UUOA/>, consulté le 25 février 2025.

« Brief uit Mechelen », *Het Laatste Nieuws*, 25 novembre 1894, p. 1.

Carte de jeu de fer de la ville de Tournai, boîte Jeux Populaires (1) B7, MuFlm, Tournai.

« Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 9 septembre 1877, p. 2.

« Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1945, p. 2.

- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 août 1946, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 22 décembre 1946, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 29 décembre 1946, p. 3.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 30 mars 1947, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 2 mai 1947, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 décembre 1947, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 février 1948, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 novembre 1948, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 mai 1949, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 juin 1949, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 janvier 1950, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 mars 1950, p. 3.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 novembre 1950, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 18 novembre 1950, p. 2.
- « Chronique locale », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 avril 1950, p. 2.
- « Chronique locale et provinciale », *Le Courrier de l'Escaut*, 22 janvier 1893, p. 3.
- « Chronique locale et provinciale », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 août 1897, p. 2.
- « Chronique locale et provinciale », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 juillet 1898, p. 2.
- « Chronique locale et provinciale », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 août 1909, p. 2.
- « Chronique locale et provinciale », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1912, p. 2.
- « Chronique locale et provinciale », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1913, p. 2.
- « Chronique locale et provinciale », *Vers l'Avenir*, 24 septembre 1924, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 24 janvier 1932, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 13 février 1932, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 3 avril 1932, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 mai 1932, p. 3.

- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 19 octobre 1932, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 janvier 1934, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 4 août 1935, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 janvier 1936, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 26 janvier 1936, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 août 1937, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 juin 1938, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 novembre 1938, p. 3.
- « Chronique locale et régionale », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 janvier 1939, p. 3.
- « Chronique Régionale Tournai-Ath-Lessines », *Le Vingtième Siècle*, 13 août 1938, p. 4.
- « Communiqués », *Le Drapeau Rouge/La Voix du Peuple*, 10 septembre 1949, p. 4.
- « Correspondance relative à des annonces », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 novembre 1948, p. 7.
- CYP., « Van Hier en Daar », *Het Laatste Nieuws*, 12 février 1942, p. 4.
- « Dans la région », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 mai 1949, p. 3.
- « Dans le pays », *La Cité Nouvelle*, 3 juin 1939, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Mons-Tournai*, 29 janvier 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Mons-Tournai*, 18 juillet 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Mons-Tournai*, 7 août 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 19 septembre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 2 octobre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 23 octobre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 24 octobre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 28 novembre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 5 décembre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 25 décembre 1942, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 31 janvier 1943, p. 2.

- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 6 février 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 20 février 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 27 février 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 11 mars 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 13 mars 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 26 mars 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 27 mars 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 17 avril 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 23 juillet 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 13 décembre 1943, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 8 janvier 1944, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 22 janvier 1944, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 5 février 1944, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 14 février 1944, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 25 mars 1944, p. 2.
- « Dans le Tournaisis », *Journal de Tournai*, 8 avril 1944, p. 2.
- « De Legen Doorn », *De West Hoek*, <https://www.toerismewesthoek.be/nl/de-legen-doorn>, consulté le 25 février 2025.
- Delmotte, Jeanne, « Jouer avec le MuFlm », dans *Cahiers du patrimoine culturel immatériel de la fédération Wallonie Bruxelles « Vivant ! »*, n° 2, Dossier thématique : Les jeux et sports traditionnels, janvier 2025, p. 31-36.
- Delporte, Luc, « Les jeux traditionnels régionaux : le jeu de fer », *Supplément aux éditions Roubaix-Tourcoing-Metropolys*, [1992], boîte Jeux Populaires (1) B7, MuFlm, Tournai.
- Depraetere, Ingrid, « ‘Ons Dorothea’ en haar tien schuivers zijn de laatsten der Mohikanen », https://www.nieuwsblad.be/cnt/dmf20190606_04447927, consulté le 24 mars 2025.
- « Dernières nouvelles », *La Libre Belgique*, 22 mai 1937, p. 5.
- Desrousseaux, Alexandre, *Mœurs populaires de la Flandre française*, imprimerie L. Danel, 1889, 2 tomes, boîte Jeux Populaires (1) B7, MuFlm, Tournai.

Dossier « coupures de presse divers », farde « Jeu de fer », MuFlm, Tournai.

E.B., Tournai : 30 ans de fédération de jeu de fer, [...], 26 décembre 2005, boîte Jeux Populaires (3) 166, MuFlm, Tournai.

« En Province », *Le Quotidien*, 14 octobre 1915, p. 3.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 mars 1922, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 3 décembre 1922, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 décembre 1922, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 décembre 1922, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 18 février 1923, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 21 décembre 1924, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 28 décembre 1924, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 février 1925, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 mars 1925, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 novembre 1925, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 décembre 1925, p. 2.

« En ville », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 janvier 1926, p. 2.

« Faits divers », *La Nation*, 15 juin 1851, p. 3.

« Faits divers », *Le Courrier de l'Escaut*, 19 février 1897, p. 3.

« Faits divers », *Le Courrier de l'Escaut*, 13 décembre 1934, p. 5.

« Faits divers », *Le Patriote*, 20 septembre 1910, p. 2.

« Faits divers-nécrologie », *l'Avenir*, 9 avril 2021, p. 28, boîte Jeux Populaires (3) 166, MuFlm, Tournai.

« Fêtes de septembre », *L'Étoile Belge*, 9 septembre 1852, p. 3.

« Gemengd Nieuws », *De Ro(o)de Vaan*, 7 mai 1948, p. 6.

« Gent », *Vooruit*, 16 avril 1921, p. 3.

Gijssens, D., « De zaak Herman De Vos », *De Ro(o)de Vaan*, 30 septembre 1950, p. 2.

« Grande kermesse de Bruxelles », *L'Étoile Belge*, 14 juillet 1870, p. 3.

Hainaut Développement, Observatoire de la Santé du Hainaut, *Fiche communale – Tournai*, 2023.

« Het Gentse herbergleven in de 19de eeuw », *De Standaard*, 25 août 1949, p. 4.

Honorat, Simon-Jude, *Dictionnaire provençal-français ou Dictionnaire de langue d'oc et moderne ; suivi d'un Vocabulaire français-provençal*, Éditions Repos (Digne), 1846-1848, p. 1284.

« Inschrijvingslijst van 'Het Laatste Nieuws' en 'Le Petit Bleu' tot het zenden eener Belgische Ambulance aan de gekwetste Boers », *Het Laatste Nieuws*, 29 novembre 1899, p. 1.

« Jeu », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 août 1909, p. 6.

« Jeu », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1945, p. 4.

« Jeu », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 novembre 1945, p. 4.

« Jeu », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 décembre 1947, p. 6.

« Jeu », *Le Courrier de l'Escaut*, 2 janvier 1948, p. 6.

« Jeu de fer », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 août 1897, p. 4.

« Jeu de fer à la platine », *Le Courrier de l'Escaut*, 9 janvier 1927, p. 5.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 16 décembre 1945, p. 4.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 août 1946, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 août 1946, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 novembre 1946, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 décembre 1946, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 29 décembre 1946, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 16 février 1947, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 30 mars 1947, p. 8.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 18 mai 1947, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1947, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 décembre 1947, p. 7.

« Jeux », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 février 1948, p. 7.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1913, p. 8.

- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 16 mai 1920, p. 4.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 mars 1922, p. 8.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 3 décembre 1922, p. 5.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 décembre 1922, p. 3.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 septembre 1924, p. 5.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 21 décembre 1924, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 28 décembre 1924, p. 5.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 février 1925, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 mars 1925, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 novembre 1925, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 décembre 1925, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 janvier 1926, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 24 janvier 1932, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 septembre 1932, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 janvier 1934, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 4 février 1934, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 24 juin 1934, p. 10.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 28 octobre 1934, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 23 décembre 1934, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 30 décembre 1934, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 janvier 1935, p. 6.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 6 janvier 1935, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 janvier 1936, p. 10.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 28 juin 1936, p. 10.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 22 novembre 1936, p. 9.
- « Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 20 décembre 1936, p. 9.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 27 décembre 1936, p. 10.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 janvier 1937, p. 10.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 janvier 1937, p. 11.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 24 janvier 1937, p. 11.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 mars 1937, p. 9.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 avril 1937, p. 4.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 août 1937, p. 9.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 3 avril 1938, p. 10.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 janvier 1939, p. 10.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 janvier 1940, p. 8.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 mai 1949, p. 8.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 juin 1949, p. 9.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 janvier 1950, p. 7.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 mars 1950, p. 9.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 18 novembre 1950, p. 6.

« Jeux et tirs », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 avril 1950, p. 6.

« Kain (La Tombe) », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 novembre 1912, p. 4.

« L'Actualité », *Le Matin*, 16 décembre 1919, p. 2.

Lamberts, Emiel, « La démocratie chrétienne en Belgique et aux Pays-Bas (19^e-20^e siècles) », dans *Christliche Democratie im zusammenwachsenden Europa: Entwicklungen - Programmatik – Perspektive*, 2004, p. 140-66.

Lamberts, Emiel, « L'influence du catholicisme politique sur la société belge (1830-1995) », dans *Chrétiens et sociétés*, n° 7, 1998, p. 7-30.

« Landelijke maatschappijleer », *Het Nieuws Van Den Dag*, 22 septembre 1929, p. 2.

« La propagande », *Le Peuple*, 14 février 1896, p. 2.

« La vie wallonne », *La Meuse*, 25 février 1931, p. 3.

« La vie wallonne », *La Meuse*, 9 janvier 1932, p. 4.

- « La vie wallonne », *La Meuse*, 6 avril 1932, p. 4.
- « Le 'Coin des Supporters' », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 janvier 1933, p. 4.
- « Les dogueurs du Prince Charles... aussi décidés à table que devant 'l'étaque' », *Tournai Nord Éclair*, 22 février 1978, p. [...], boîte Jeux Populaires (1) B7, MuFlm, Tournai.
- « Les sports », *Journal du centre*, 9 février 1942, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 13 février 1932, p. 3.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 3 avril 1932, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 mai 1932, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 26 mai 1932, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 septembre 1932, p. 5.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 19 octobre 1932, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 janvier 1933, p. 3.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 9 mars 1933, p. 4-5.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 octobre 1933, p. 4-5.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 novembre 1933, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 26 novembre 1933, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 4 février 1934, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 28 octobre 1934, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 novembre 1934, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 23 décembre 1934, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 janvier 1935, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 13 janvier 1935, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 avril 1935, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 4 août 1935, p. 4.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 26 janvier 1936, p. 6.
- « Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 28 juin 1936, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 22 novembre 1936, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 20 décembre 1936, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 31 décembre 1936, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 janvier 1937, p. 4.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 janvier 1937, p. 4.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 24 janvier 1937, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 7 mars 1937, p. 1.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 avril 1937, p. 4.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 20 juin 1937, p. 4.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 octobre 1937, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 11 février 1938, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 2 avril 1938, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 10 juin 1938, p. 5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 novembre 1938, p. 4.

« Les Sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 21 janvier 1939, p. 4-5.

« Les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 16 décembre 1945, p. 3.

« Les Sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 29 décembre 1946, p. 4.

« Les sports dans la région », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 février 1948, p. 4.

Les Tournaisiades 1982, *Le Courrier de l'Escaut*, 12 janvier 1982, boîte Jeux Populaires (3) 166, MuFlm, Tournai.

« Les Tournaisiens sont là », *L'Indépendance – Quotidien de Charleroi*, 20 novembre 1948, p. 3.

Martin, Denis-Constant, « Cherchez le peuple... Culture, populaire et politique », dans Denis-Constant Martin, *Critique internationale*, vol. 7, 2000, p. 169-83.

« Mechelsche kronijk », *Het Laatste Nieuws*, 29 janvier 1905, p. 6.

« Mededeelingen », *Het Nieuws Van Den Dag*, 22 décembre 1922, p. 4.

Meurant, René, Service des Archives de la ville d'Ath, *Dossier sur le jeu de fer*, farde « Jeu de fer », MuFlm, Tournai.

Monument in Ontwikkeling bvba, « Deel 1-Een grenzeloos verhaal », dans *De Grens in de Westhoek*, 2012, p. 184.

Müllers, Fabien, *Les jeux au Moyen-Âge*, La Muse, Orléans, France, 2016, p. 30.

« Nos cercles », *Le Matin*, 1 janvier 1914, p. 4.

Notes de Walter Ravez sur les jeux populaires du Tournaisis, boîte Jeux Populaires (1) B7, MuFIm, Tournai.

« Onze brieven », *Het Handelsblad*, 6 décembre 1905, p. 2.

« Ook in het Aalsterse zullen de werkers gemeenschappelijk in de 1 Mei – betoging opmarcheren », *De Ro(o)de Vaan*, 25 avril 1950, p. 1.

« Opvoedkundige kronijk », *De Gentenaar*, 23 août 1930, p. 1.

Passant, Pierre, « La Province », *La Dernière Heure*, 4 novembre 1926, p. 1.

P.B., « Cinquante ans d'activités des Tournaisiens de Bruxelles », *Le Soir*, 10 février 1960, p. 6.

« Plaatselijk Nieuws », *Het Nieuws Van Den Dag*, 9 avril 1950, p. 4.

PORPORA, « Lettre de Tournai », *Le Soir*, 13 février 1954, p. 6.

PORPORA, « Lettre de Tournai », *Le Soir*, 15 septembre 1955 p. 4.

« Pour la liberté de l'Espagne », *Le Peuple*, 21 mars 1937, p. 5.

« Prov. Antwerpen », *Het Laatste Nieuws*, 3 mai 1908, p. 1.

Q.M., « Stéphane donne vie à des jeux de fer », *Tournai Nord Éclair*, 25 octobre 2018, <https://www.sudinfo.be/art/298579/article/2018-10-25/>, consulté le 26 février 2025.

« Sacre St-Brice », », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 août 1909, p. 6.

« Schuiftafelspel », *De Standaard*, 8 mai 1969, p. 6.

« Schuiftafelvereniging Sinte Dorothea bestaat 150 jaar », *Persinfo*, <https://www.persinfo.org/nl/nieuws/artikel/schuiftafelvereniging-sinte-dorothea-bestaat-150-jaar/29309>, consulté le 24 mars 2025.

« Sports », *Journal du centre*, 28 février 1942, p. 4.

« Stadsnieuws », *Het Handelsblad*, 20 mai 1892, p. 2.

« Tijdschriften », *Het Laatste Nieuws*, 30 octobre 1928, p. 3.

« Tournaisis », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 avril 1933, p. 3.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 novembre 1945, p. 3.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 janvier 1946, p. 3.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 août 1946, p. 4.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 1 décembre 1946, p. 4.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 22 décembre 1946, p. 5.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 16 février 1947, p. 4.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 2 mai 1947, p. 3.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 18 mai 1947, p. 4.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 25 décembre 1947, p. 5.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 14 novembre 1948, p. 4.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 juin 1949, p. 5.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 janvier 1950, p. 5.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 12 mars 1950, p. 5.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 5 novembre 1950, p. 4-5.

« Tous les sports », *Le Courrier de l'Escaut*, 8 avril 1950, p. 4.

« Uit groot-gent », *Vooruit*, 18 octobre 1934, p. 6.

« Van Hier en Daar », *Het Laatste Nieuws*, 21 décembre 1947, p. 6.

Verachtert, Michaël, « Bericht », *Het Handelsblad*, 8 août 1874, p. 3.

Vigne, Mickaël, Christian Dorvillé, « Les jeux traditionnels du Nord, entre tradition ludique culturelle et modernité sportive », dans *Socio-logos*, n°, 21 octobre 2009, <http://journals.openedition.org/socio-logos/2332>, consulté le 25 février 2025.

« Ville de Tournai », *Le Courrier de l'Escaut*, 17 juillet 1898, p. 4.

Ville de Tournai, *Programme des fêtes communales et de la Communauté Française de Belgique*, septembre 1991, boîte Jeux Populaires (2) 143, MuFlm, Tournai.

Vormezeele, André, « Jeux populaires du Tournais », [1956-1978], farde « Jeu de fer », MuFlm, Tournai.

Filmographie sommaire

Baudimont, Eloi, Règles et vocabulaire, MuFlm, consulté le 25 février 2025.

Brand, Adélie, Romain Basso-Basset, « L'bieau jeu d'fier », Notele, <https://www.notele.be/it92-media85975-l-bieau-jeu-d-fier.html>, consulté le 25 février 2025.

« En chantier ! Stéphane Allard », Notele, <https://www.notele.be/it386-media117922-en-chantier-stephane-allard.html>, consulté le 26 février 2025.

GICM Musée, « Le jeu de fer à Tournai (1962) – enquête du Musée de la Vie wallonne », vidéo, film n°8000254, 4 février 2021, YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u00E-fEEjUs>, consulté le 26 février 2025.

GICM Musée, « Le jeu de fer à Tournai (2012) – enquête du Musée de la Vie wallonne », vidéo, film n°8000503, 4 février 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=WfrWDN5GvLA>, consulté le 25 février 2025.

Heinderyckx, Sarah, « Le jeu de fer à Tournai : une tradition qui remonte au 19ème siècle », RTBF, <https://www.rtf.be/article/le-jeu-de-fer-a-tournai-une-tradition-qui-remonte-au-19eme-siecle-9413593>, consulté le 26 février 2025.

Interview de Thierry au café Le Régina, Tournai, consulté le 26 février 2025.

Interview de Mathilde Charlet au Dé Botté, Tournai, consulté le 26 février 2025.

Lampole, Jean, Initiation au jeu de fer, vidéo, <https://www.youtube.com/watch?v=Gq7qhSwCYAA>, consultée le 26 février 2025.

Sitographie sommaire

« Jeu du Trou Madame », *Jeu en bois*, <https://www.jeu-en-bois.fr/article1/jeu-du-trou-madame>, consulté le 25 février 2025.

« Schuiftafel », *Wevelgem spreekt je aan*, <https://www.wevelgem.be/schuiftafel>, consulté le 25 février 2025.

VIII. LISTE DES DOCUMENTS À JOINDRE

- a. Charte éthique pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel, signée
- b. Consentement des communautés, groupes ou individus concernés par la candidature de l'élément en tant que « Chef-d'œuvre du Patrimoine oral et immatériel » en FWB. (Il s'agit de lettres de soutien, de forme libre)
- c. **Une dizaine de photos** qui couvrent toutes les composantes de l'élément à reconnaître. Ces photos doivent être libres de droit.

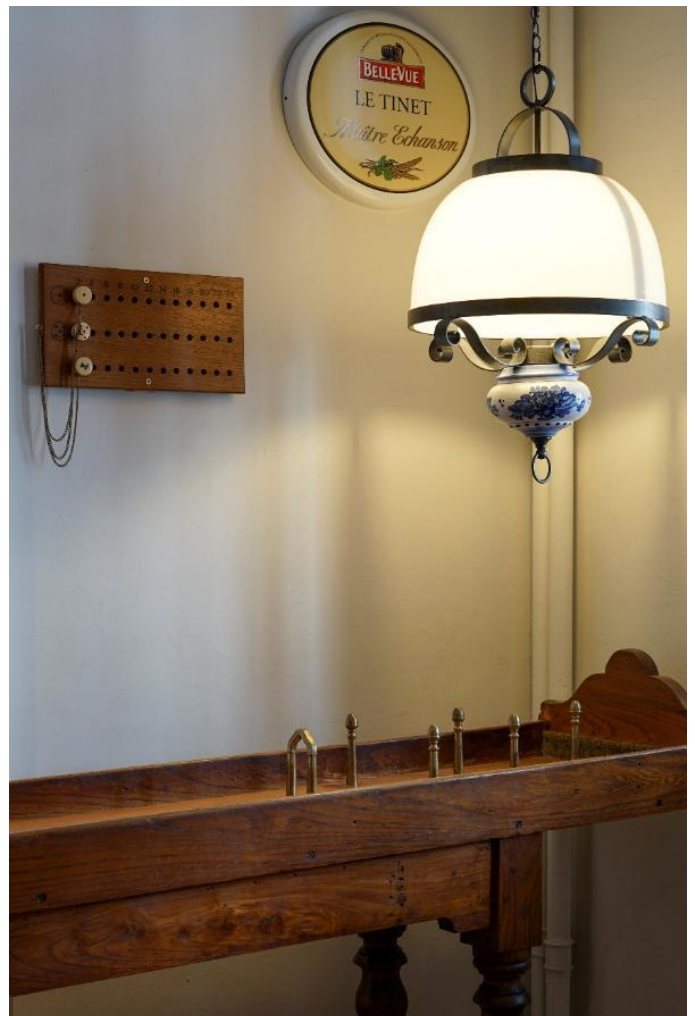
1. Mobilier et accessoires



Pont du jeu de fer présent au MuFlm.
©Sandra Liénart 2023



Queues de jeu de fer exposées au MuFlm,
appartenant autrefois au café *Tinel*. ©MuFlm



Mobilier de jeu de fer exposé au MuFlm, appartenant autrefois au café *Tinel*. ©Sandra Liénart 2023



Set de fers des collections du MuFlm. À gauche les as, et à droite les cinq .
©MuFlm



Broches ouvragées du jeu de fer exposé au MuFIm. ©Sandra Liénart 2023



Avant-planche d'un jeu de fer du café À *la Vieille Guinguette* lors du tournoi des Escampeux, lors du tirage de l'acquit. ©Sandra Liénart 2023



Marquoir du café *À la Vieille Guinguette* lors du tournoi des Escampeux. ©Sandra Liénart 2023



Mesure de l'écartement des fers lors du tournoi des Escampeux à *La Vieille Guinguette*. ©Sandra Liénart 2023

2. Joueurs



Joueuse observant la planche. ©Bernard Libert 2019



Jeune joueur avant le tir. ©Bernard Libert 2019

3. Aspects créatifs



Chemise brodée *Les Escampeux* avec pin's de la société. ©Sandra Liénart 2023



Portrait-charge du joueur Julien Defontaine, nommé roi de la société *la Ronde Platine d'Or* en 1932. Dessin de Hubert Dorchy.



L'ébéniste Stéphane Allard dans son atelier. ©Bernard Libert 2019

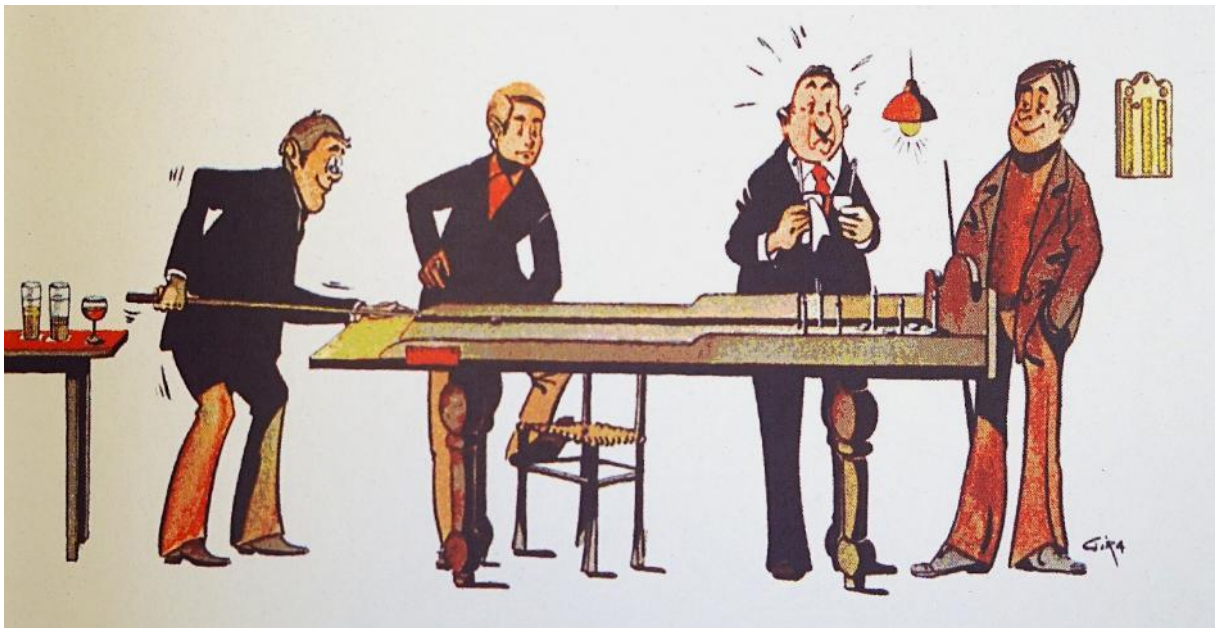


Illustration de joueurs en pleine partie accompagnant les paroles de la chanson d'Eloi Baudimont *Eine partie d'fier*, ca. 1972.

3.1. Photographies réalisées par le joueur Damien Cabo (©Damien Cabo 2025)



Les broches vues à travers le pont.

Zoom sur un compas, accompagné de la queue.



Direction du Patrimoine culturel
Administration générale de la Culture
Fédération Wallonie-Bruxelles
Boulevard Léopold II, 44 - 1080 – Bruxelles
www.patrimoineculturel.cfwb.be

