Encyclopédie berbère

25 | 2003
25 | Iseqqemâren – Juba

Jeux en Kabylie au début du XX^e siècle

S.A. Boulifa

Traducteur : S. Chaker

Édition électronique
URL : http://journals.openedition.org/encyclopedieberbere/1503
DOI : 10.4000/encyclopedieberbere.1503
ISSN : 2262-7197

Éditeur
Peeters Publishers

Édition imprimée
Date de publication : 1 septembre 2003
Pagination : 3874-3890
ISBN : 2-7449-0424-4
ISSN : 1015-7344

Référence électronique
S.A. Boulifa, « Jeux en Kabylie au début du XX^e siècle », *Encyclopédie berbère* [En ligne], 25 | 2003, document J10a, mis en ligne le 01 juin 2011, consulté le 24 septembre 2020. URL : http://journals.openedition.org/encyclopedieberbere/1503 ; DOI : https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503

Ce document a été généré automatiquement le 24 septembre 2020.

© Tous droits réservés

Jeux en Kabylie au début du XX^{e} siècle

S.A. Boulifa

Traduction : S. Chaker

NOTE DE L'ÉDITEUR

[Extraits de Boulifa, *Méthode de langue kabyle* (Deuxième année), Alger, 1913, Chapitre VI. « Jeux d'enfants », p. 292-328. Traduction de S. Chaker.]

1 L'ouvrage de Boulifa propose une longue description des jeux pratiqués par les enfants de Grande Kabylie au début du XX^{e} siècle. L'intérêt de ce chapitre, que l'on reprend ici presque *in extenso*, réside à la fois dans la diversité des jeux présentés, dans l'attention apportée aux jeux de la toute petite enfance, dans la précision de la description et, dans le lien que Boulifa fait souvent avec le contexte socioculturel. La limite principale en est qu'il s'agit presque exclusivement des jeux de garçons. Bien entendu, ce tableau descriptif, qui date d'un siècle, ne rend pas compte des pratiques contemporaines des enfants kabyles, qui ont adopté de nombreux jeux issus des villes, de France ou d'Occident ; de même, la plupart des jeux traditionnels de balles ne sont plus qu'un souvenir et ont été remplacés par le foot-ball – ou ce qui en tient lieu sur des terrains et avec des ballons improvisés !

1. Čiwčiw

2 Ce sont les tout petits enfants qui jouent au jeu de « cotcot poulet », ceux qui ne parlent pas encore très bien et ne sortent pas sur la place publique pour jouer avec les autres enfants. L'enfant qui veut jouer à cotcot poulet s'adresse à sa mère, sa grand-mère ou sa grande sœur, se tient debout devant elle et lui tend ses menottes en lui disant : « Jouons à *čiwčiw* ! » Elle se tourne vers lui, lui prend les menottes qu'il a posées l'une sur l'autre, elle les soulève et les rabaisse tour à tour en disant :

Cot-cot poulet
Blanc de la queue
Dis-moi où tu as passé la nuit
– Dans le caniveau au froid
Prends les chevreaux
Pose les chevreaux
Dans la prairie aux fleurs
Saïd* est venu et les a cachés
Le chacal est venu et les a mangés
Frrr !
* Ici la mère dit le nom de son enfant qui peut être autre que celui de Saïd. En terminant, il faut lâcher brusquement les mains de l'enfant qui, avec l'onomatopée *frrr* (bruissement des ailes) ne manque pas de rire aux éclats.

2. « L'un le fait cuire, l'autre le mange... »

3 Ce jeu fait référence à l'histoire de l'œuf qui n'est pas mangé par celui qui l'a pondu. On y joue pour faire rire les enfants. Certains l'appellent « L'œuf de Mère-grand ». Voici comment on y joue : la mère tient la menotte de son fils avec sa main gauche ; elle lui demande de bien déplier ses cinq doigts. Elle commence alors à lui replier les doigts un par un avec sa main droite. Elle raconte, pour chaque doigt, ce qui lui est arrivé et ce qu'il a fait ; en commençant par le petit doigt, elle dit :

« Voici mon histoire à propos de l'œuf de Mère-grand :
Celui-ci l'a trouvé
Celui-ci l'a fait cuire
Celui-ci l'a écaillé
Celui-ci l'a mangé
Celui-ci a dit : Mère-grand, où est ma part ?
Et elle répond alors :
Ta part est dans une cavité
La cavité est sous l'épaule
Approche-t-en doucement, doucement...
Et voilà, guili-guili ! »

4 Quand la maman commence à dire « Approche-t-en doucement, doucement », elle déplace ses doigts sur le petit bras de son enfant ; cela chatouille l'enfant qui rit et quand elle arrive près de l'épaule, elle le chatouille sous l'aisselle ; alors l'enfant éclate de rire et rit jusqu'à ce qu'elle le lâche.

5 Si la maman veut le chatouiller dans le cou, à la question : « Mère-grand, où est ma part ? », elle répond :

« Ta part est posée dans la louche
Un rat est venu et l'a emportée
Il s'est sauvé jusqu'au toit et l'a posée
Le voilà, le voilà dans la poutre maîtresse, oh il l'a emportée ! »

6 Quand l'enfant lève sa petite tête pour regarder (vers la poutre maîtresse du toit), la maman le chatouille dans le cou.

3. Ḥǧelǧel ou « La main du dessus »

7 Pour jouer à *ḥǧelǧel*, les enfants se réunissent à quatre ou cinq et s'assoient en cercle et posent leurs mains sur le sol. Puis ils s'adressent à l'un d'entre eux qui sait bien parler.

Il lève la main droite, commence par lui-même en posant l'index sur sa main gauche ; il la soulève et la pose sur la main la plus proche de lui. Il avance ainsi jusqu'à ce qu'il ait fait le tour de toutes les mains de ses camarades. Mais sur chaque main, il doit dire une parole. Personne ne retire sa main tant qu'il n'a pas dit de l'enlever.

8 Voici les paroles que l'on dit, du début à la fin du jeu ; quand on en arrive au dernier (celui qui n'a pas pu retirer sa main), les enfants font alors sur lui « la main du dessus ».

Ya ḥğelğel ô ḥğelğel
ya mğelğel Ô mğelğel
Ya ɣurabi Ô ɣurabi
ya mselsel Ô enchaîné
Tisekkᵊrin Les perdrix
n Bu-Saleḥ de Bu-Salah
Crurdent, sautillent à petits pas
ḥrurdent avancent à petits pas
Ya ɛemm-i Ô oncle
Bel-Yaziḍ Poulet
Awi-d tallumt mène-nous un tamis
a nssiff pour tamiser (le couscous)
I tmeɣra pour la fête
Ucreqraq du Brillant
Ubreqraq ! Fulgurant
Ay ageṭṭum Ô plant
n_leḥbeq de basilic
A bab n_wa Ô propriétaire de cette main
Kkes wa ôte-la !
[Les premiers vers semblent être en arabe dialectal.]

9 Celui sur la main duquel tombe la phrase « Ôte-la ! » doit enlever sa main. Celui qui parle continue ainsi sur toutes les mains restantes jusqu'à ce qu'elles soient toutes retirées. Celui qui reste en dernier doit s'incliner au milieu des autres qui posent alors leurs mains sur son dos, l'une sur l'autre, de façon à ce qu'il ne puisse reconnaître les mains. Alors, on s'adresse à lui et on lui :
– « À qui est la main du dessus ? »
S'il devine à qui est la main, c'est bien pour lui, sinon, les autres enfants soulèvent leurs mains tous ensembles, le plus haut possible et les laissent retomber brutalement sur son dos. On continue ainsi le jeu cinq fois. Puis, on recommence comme la première fois. Lorsque celui qui est penché devine à qui est la main du dessus, ils échangent leurs places (le propriétaire de la main prend la place de celui qui est penché).
Quand celui qui est penché n'est pas très aimé, même s'il trouve à qui est la main, on ne lui dit pas qu'il est tombé juste pour qu'ils puissent le frapper les cinq fois maximum ! C'est pour cela qu'il existe une expression qui dit à propos de quelqu'un à qui l'on s'en prend en groupe de façon injuste pour lui faire du tort : « ils vont lui faire la main du dessus », c'est-à-dire qu'on se rassemble contre quelqu'un pour lui nuire.

4. Les osselets

10 Il existe différentes façons de jouer aux osselets. Chaque façon se joue avec un nombre déterminé d'osselets. Chez nous, il y a le jeu d'osselets simple, le jeu de cinq paires, le jeu de sept paires et celui de la calotte.

Les osselets simples

11 On joue aux osselets avec cinq petits cailloux ronds. Pour jouer, deux ou trois enfants s'installent dans un endroit à peu près plat. Celui qui commence à jouer jette un osselet vers le ciel et lâche les autres sur le sol. Quand il a attrapé celui qui était en l'air, il ramasse ceux qui sont sur le sol, un par un jusqu'à ce qu'il les ait tous rassemblés dans sa main droite avec laquelle il joue. Tout se fait d'une seule main : lancer, attraper et ramasser. S'il fait tomber un osselet ou en touche un autre pendant qu'il joue, il a perdu.

12 Dans le jeu des osselets, on distingue plusieurs phases : le ramassage, le lancer, la claie, la montée, l'effondrement et « la bouche du lion ». Parfois, on exige de celui qui joue de faire le « léchage », ce qui consiste à ramasser deux cailloux.

13 Quand le joueur a perdu, il doit s'arrêter et attendre là où il en est resté jusqu'à ce que ce soit de nouveau son tour.

14 Quand le jeu est fini, on recommence tout dès le début. Celui qui a gagné donne un gage à l'autre. Chacun donne son gage à l'autre jusqu'à ce que tous les gages soient sur le même joueur.

Les cinq paires

15 Quand les enfants décident de jouer aux cinq paires (d'osselets) *tixummestin*, chacun d'entre eux ramasse cinq paires de cailloux, puis ils s'installent dans un endroit plat pour décider qui jouera en premier. On donne les cinq paires à celui qui va jouer, on les lui met dans les mains qu'il a jointes. Il lance en l'air d'un seul coup tous les osselets, retourne sa main droite et essaie d'en rattraper le maximum. Il en fait tomber le nombre qu'il veut et il lance le reste en l'air pour essayer de le rattraper avec une seule main. S'il fait tomber un osselet, il a perdu et doit laisser un autre enfant jouer son tour.

16 Avec les osselets que le joueur a rattrapés dans la main, il en ramasse un autre : il en jette un en l'air tout en en ramassant un autre par terre. En faisant cela, il ne doit pas en toucher un autre que celui qu'il ramasse. S'il en touche un ou s'il fait tomber l'osselet qu'il essaie de ramasser ou celui qu'il a lancé, il a perdu. S'il perd, il doit remettre sur le sol tous les osselets qu'il avait encore dans la main. Il compte alors ce qu'il a ramassé : s'il arrive à ses cinq paires, il a gagné ; sinon, il doit attendre de nouveau son tour pour continuer et essayer d'arriver à son compte. Quand ils ont fini le jeu, que tous les osselets ont été ramassés, on compte combien chacun en a rassemblé. L'enfant à qui il manque des osselets pour arriver à ses cinq paires pose la main par terre et ceux qui lui ont pris ses osselets le pincent sur la main : chaque paire perdue vaut un pincement sur le dos de la main.

17 Celui qui pince lance un osselet en l'air et doit frapper la main posée au sol et la pincer, tout en rattrapant l'osselet.

18 S'il fait tomber l'osselet, c'est lui qui est pincé.

Les sept paires

19 Le jeu des sept paires ressemble beaucoup à celui des cinq paires, mais dans cette variante, les joueurs peuvent s'associer deux par deux, trois par trois ou jouer chacun pour soi, comme pour les cinq paires.

20 Quand on s'est mis d'accord sur la façon de jouer, tout le monde dépose ses osselets en un même endroit. Celui qui ouvre le jeu prend un osselet, le lance en l'air et essaye d'en ramasser avec la main le plus qu'il peut, en attaquant sur le bord le tas d'osselets posé à terre, tout en rattrapant l'osselet qu'il a lancé. Il recommence alors à lancer son osselet et essaie de ramasser tous ceux qu'il a mis de côté tout en rattrapant l'osselet lancé en l'air. Si, pendant qu'il essaie de prendre les osselets mis de côté, il touche les autres, s'il en fait tomber un ou s'il en laisse un seul par terre, il a perdu. Il doit rendre tous les osselets et laisser un autre jouer. S'il n'a pas touché, ni fait tomber un osselet, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il les ait tous pris.

21 Quand il n'y a plus d'osselets par terre, on compte combien chacun en a pris. Toux ceux à qui il manque une paire doivent tendre leurs bras à ceux qui en ont en surplus et on leur donne un coup avec le doigt pour chaque paire perdue ; on pince sur la main celui qui n'a réussi à gagner qu'un osselet en plus.

La calotte

22 Il existe un jeu d'osselets que ne connaissent pas les enfant des Aït-Iraten et des Aït-Yanni ; ce sont les enfants des Aït-Ghoubri, des Aït-Jennad et des Maatka qui y jouent. Il s'agit du jeu de la calotte.

23 Les enfants qui veulent jouer à la calotte se rassemblent et chacun réunit dix paires de cailloux que l'on verse dans une calotte. Celui qui joue en premier la retourne délicatement car chaque osselet qui tombera en dehors de la calotte sera pris par son adversaire. Quand la calotte est posée sur le sol et que tous les osselets sont tombés, le joueur la retire et la met de côté. Puis, il commence à ramasser les osselets un par un. Ses adversaires le surveillent : si, en ramassant, il touche les autres osselets ou en fait bouger un autre, il a perdu et doit laisser jouer le suivant. Il garde près de lui tout ce qu'il a pu ramasser pendant son tour. Quand il n'y a plus d'osselets à ramasser, on compte ce que chacun a pris ; celui qui n'a pas atteint sa dizaine de paires d'osselets est frappé par ses camarades sur le bras comme on le fait pour les sept paires : un coup de doigt pour chaque paire manquante. S'il manque un seul caillou, on le pince.

5. Ḥemmijku

24 *Ḥemmijku* est un jeu auquel les enfants jouent au printemps et en été, avec la poussière de terre. Les enfants qui veulent jouer à *Ḥemmijku* se réunissent et se répartissent en deux équipes ; les deux équipes doivent compter le même nombre de joueurs. Ils remplissent leurs tabliers de poussière de terre et les deux équipes se séparent, chacune va de son côté de façon à ne pas être vue de l'autre. Lorsqu'ils arrivent à des endroits adéquats, chacun commence à faire *Ḥemmijku*, c'est-à-dire que chacun cherche un endroit caché et où il n'y a pas d'herbe, sur le bord du chemin, près d'une haie ou

d'un mur de maison. L'enfant prend alors une poignée de la terre qu'il a emportée et la verse délicatement pour en faire des petits tas.

25 Quand on a terminé de faire les petits tas, on secoue les tabliers et on s'avertit réciproquement et on retourne en courant à l'endroit d'où les deux équipes s'étaient séparées. Tout en courant, les enfants crient : « Courons, courons, c'est le retour des veaux ! » Leurs adversaires accourent aussi ; quand ils sont tous rassemblés à leur point de départ, chacune des deux bandes part à la recherche des petits tas de l'équipe adverse, celle-ci dans une direction, celle-là dans une autre. Chaque fois qu'on trouve un tas de terre, on le disperse. Quand chaque équipe a terminé sa recherche, on se rassemble encore une fois en un lieu donné et on fait alors le compte des tas qui ont été découverts ; on revisite ensuite tous les endroits où les équipes ont déposé leurs tas de terre et on fait le compte de ceux qui n'ont pas été défaits. Le décompte se fait donc en fonction des tas : tous ceux qui n'ont pas été dispersés sont comptés. Ceux qui font le décompte vont par deux : l'un compte et détruit les tas, l'autre ramasse des petits cailloux pour tenir le compte. Quant aux autres qui les accompagnent, ils les surveillent pour qu'il n'y ait pas d'erreur ou de triche dans le décompte. Voici comment on fait le décompte :

Waḥed nehhu (vers en arabe dialectal)
Tin n At-Rebbu Celle des Aït-Rebbu
Nacla udni (vers en arabe dialectal)
Elle est montée puis elle est tombée
Ali l'a détruite
Prends donc un caillou !

26 À chaque phrase, on détruit un tas de terre ; celui qui tient les cailloux n'en prend un nouveau que lorsque celui qui fait le décompte dit : « Prend un caillou ! »

27 Quand on a fini de rechercher les tas de terre, on fait le décompte final pour savoir combien chaque équipe a trouvé de tas et gagné de cailloux. C'est l'équipe qui a récolté le plus de petits cailloux qui a gagné. On compte combien de cailloux elle a en plus de l'équipe adverse et on compte autant de pas que de cailloux. On mesure la distance correspondant au nombre de cailloux en plus, et on établit un repère aux deux extrémités ; l'équipe victorieuse se tourne vers l'équipe vaincue et chacun des gagnants choisit un des vaincus comme monture sur laquelle il va monter pour le faire galoper sur la distance. Quand tous sont montés, chacun des perdants portant un vainqueur sur le dos, les enfants galopent alors d'un repère à l'autre. Tel est le jeu de *ḥemmijku* dans lequel les perdants portent sur leur dos leurs vainqueurs.

6. L'abeille aveugle

28 Tous les enfants savent jouer à l'abeille aveugle. Quand les enfants décident de jouer à l'abeille aveugle, ils choisissent d'abord celui à qui l'on va bander les yeux. On attrape celui qui doit faire l'abeille aveugle et on lui bande les yeux avec un voile ou un turban ; on le lâche et il se met à chercher. Les autres le frappent d'un côté, le tirent de l'autre jusqu'à qu'il en ait attrapé un. Celui qui a été attrapé prend sa place. Si un enfant est attrapé et parvient à s'échapper avant que l'abeille aveugle ait pu ôter son bandeau pour le reconnaître, il n'est pas pris et ne prend pas sa place. On peut aussi décider que celui qui est attrapé ne prend la place de l'abeille aveugle que lorsqu'il a deviné qui c'était (sans défaire le bandeau).

7. Cache-cache

29 Cache-cache est un jeu dans lequel un des enfants ferme les yeux pendant que chacun de ses camarades va se cacher de son côté. L'endroit où se tient celui qui ferme les yeux s'appelle *miḥlal*. Quand tous sont cachés, l'un d'entre eux crie : « Elle est mûre ! » Celui qui ferme les yeux se met alors à chercher ses camarades. Chaque fois qu'il en attrape un, il lui fait *ǧuγǧuγ*, c'est-à-dire qu'il lui gratte la tête ; celui-là a perdu et prend sa place. Celui qui ferme les yeux doit donc chercher ceux qui se sont cachés ; de plus, l'enfant qui parvient à atteindre *miḥlal* sans être vu ne peut plus être attrapé. Aussi, celui qui n'est pas très vif est obligé de fermer les yeux deux ou trois fois car les autres parviennent à atteindre *miḥlal* sans qu'il puisse les attraper.

8. Le grand panier[1] de rats

30 Les enfants qui veulent jouer au panier de rats se mettent à trois, l'un d'entre eux s'agenouille sur les genoux et les mains, les deux autres s'assoient de part et d'autre ; ils lèvent chacun un pied qu'ils posent sur le dos de celui qui est à genoux. Les deux enfants se tiennent réciproquement le pied avec la main et celui qui est agenouillé se relève et se tient sur les mains et les pieds. Il se met alors à marcher à quatre pattes comme s'il portait un chouari. Les enfants qui se tiennent de chaque côté font comme s'ils étaient des charges. Si l'un des deux lâche le pied de son camarade ou bien vacille et tombe, il a perdu et prend la place de celui qui fait la monture.

9. Ḥidduc

31 *Ḥidduc* se joue sur un endroit bien plat entre cinq ou six enfants. Quand on veut jouer à *ḥidduc*, on cherche un os de gigot (un fémur) que l'on dresse comme cible-repère appelée *ḥidduc*. Chacun choisit un caillou rond avec lequel il va jouer. Les galets que l'on choisit sont de taille moyenne, ni trop lourds, ni trop légers et bien plats. Quand tous sont prêts à jouer, on se rassemble sur l'aire de jeu et on dresse l'os (*ḥidduc*) ; on mesure à partir de lui quatre ou cinq pas et l'on trace un repère sur le sol à partir duquel on va jouer. On retourne alors à l'endroit où est dressé l'os-cible et chacun lance son galet en direction du repère. Celui dont le galet tombe le plus près du trait repère joue en premier. On mesure ensuite pour le second, le troisième, etc., jusqu'à ce que tous aient leur rang dans le jeu. Quant au dernier, celui dont le galet est tombé le plus loin du trait-repère, on l'envoie près de l'os-cible pour surveiller. On l'appelle la « bûche », c'est lui qui redresse l'os-cible quand il tombe.

32 On se met alors à jouer dans l'ordre ; le premier frappe l'os-cible à partir du trait-repère ; il doit lancer son galet de façon à faire sauter au loin l'os-cible. Quand il a joué, on mesure la distance qu'il y entre le point de départ et le point d'arrivée de l'os-cible. On mesure au pas, c'est-à-dire un pied devant l'autre (le talon du premier contre le gros orteil du second). Les enfants jouent l'un après l'autre, jusqu'au dernier. Pour chacun, on tient le compte de la distance qu'il a atteinte. Celui qui a été le plus fort prend son galet et le pose sur le dessus de son pied. La « bûche » et lui se tiennent sur le trait-repère. Il jette au loin le galet avec le pied. La « bûche » court alors pour aller le

chercher et, pendant ce temps, celui qui a lancé le galet part en courant à reculons jusqu'à ce que la « bûche » revienne sur lui et le rattrape ; la « bûche » doit alors porter son camarade sur le dos, de l'endroit où il l'a rattrapé jusqu'au trait-repère d'où il a lancé le caillou. Quand il a porté sur le dos le premier, c'est le tour du second et ainsi de suite. Ceux qui n'ont pas touché la cible, qui n'ont pas fait tomber l'os-cible, ne sont pas portés.

33 On joue également à *ḥidduc* sans porter sur le dos. Cette variante du jeu, où seuls ceux qui sont très vifs se tirent d'affaire, se joue comme ceci : Celui qui fait la « bûche » doit à la fois surveiller l'os-cible, le relever quand il tombe, aller le chercher et le remettre en place, et en même temps surveiller le joueur (qui lance) car il faut qu'il le touche avant qu'il ait eu le temps de se réfugier derrière le trait-repère.

34 Celui qui est rattrapé avant de parvenir au trait-repère prend la place de la « bûche » et surveille à son tour l'os-cible ; la prise n'est valable que si l'os-cible a été replacé debout à sa place. C'est pour cela que les joueurs font de sorte de faire sauter le plus loin possible l'os-cible pour qu'ils aient le temps de se sauver et de se réfugier derrière le trait-repère pendant que la « bûche » court chercher l'os-cible.

10. Les cambrioleurs

35 Les enfants se souviennent de tout ce que les adultes racontent, de ce que font les grands et essaient de le refaire. Les adultes emploient souvent l'expression « Dieu n'ôte pas les biens licites à leur propriétaire » ; les enfants la mettent en application en jouant à un jeu dans lequel ils montrent que c'est une parole de vérité, que Dieu ne permet pas qu'un bien licite soit perdu pour son propriétaire.

36 Quand les enfants décident de jouer aux cambrioleurs, ils se réunissent et se répartissent en plusieurs groupes ; trois ou quatre qui feront les voleurs se mettent à l'écart ; les autres font comme s'ils étaient des brebis et des chèvres. Deux font les chiens de garde. Le plus grand d'entre eux est nommé maître du troupeau. Il va faire paître jusqu'au soir et rentre chez lui. Lorsque le troupeau rentre à la bergerie, le soir est déjà tombé ; ceux qui font les voleurs se tiennent devant la porte de la maison et demandent l'aumône. Le maître des lieux s'avance vers eux et les interroge sur qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils veulent. L'un des voleurs prend la parole et parle adroitement, faisant le misérable :

> « Que la prospérité soit sur toi, homme de bien ! Nous sommes des étrangers, nous sommes en chemin et nous ne connaissons personne dans ce pays ; de plus, la nuit est tombée. Nous sommes bien embarrassés car nous n'avons où dormir et nous sommes en plein hiver ! Eh bien, au nom de Dieu qui t'a créé, héberge nous pour cette nuit, laisse nous dormir ne serait-ce que dans cette hutte, nous y serions à l'abri jusqu'au matin. Et si tu peux nous donner un peu de nourriture, une poignée de figues nous suffira ! »

37 À ses mots, le maître des lieux se rappelle que l'on ne peut refuser l'hospitalité à un étranger de passage et leur dit : « Soyez les bienvenus, entrez donc ! » Quand ils sont entrés, ont mangé et bu, chacun d'eux se met dans un coin et fait semblant de dormir. Quant au maître des lieux, lorsqu'il a fini lui aussi de manger, il sort comme pour veiller sur sa famille, jeter un œil sur son troupeau, qu'il voit endormi dans l'enclos. Il appelle ses chiens pour leur faire faire un tour dehors puis il s'en va lui aussi dormir et ferme la porte derrière lui. Ceux qu'il a hébergés, qui s'étaient fait passer pour des mendiants, se

lèvent discrètement au milieu de la nuit, vont ouvrir la porte et commencent à faire sortir les bêtes ; les agneaux et les chevreaux se mettent alors à bêler. Les chiens se réveillent et commencent à aboyer contre les voleurs ; ils aboient et tournent dans la maison jusqu'à ce que le maître des lieux se réveille. Quand il entend ses chiens aboyer furieusement, il se précipite au dehors en gandoura, se saisit d'un bâton et d'une baguette – qui font office de fusil et de poignard. Une fois dehors, il vise du côté des voleurs et leur tire dessus : « Pan ! » Il se met alors à courir dans tous les sens en criant : « Ô mes bêtes bien aimées ! » Pendant qu'il cherche et appelle ses bêtes, les enfants qui faisaient les animaux emmenés par les voleurs bêlent et chevrotent de toutes parts. Il les cherche et les appelle jusqu'à ce qu'il ait ramené à la maison toutes les bêtes que lui ont prises les voleurs qui s'étaient introduits chez lui par traîtrise.

38 Car Dieu n'abandonne jamais un homme de bien !

11. Mayaf (saute-mouton)

39 *Mayaf* est un jeu où les enfants sautent sur l'un d'entre eux. Ce sont les enfants déjà un peu grands, ceux qui peuvent sauter, qui jouent à *mayaf*. Quand ils se sont rassemblés, celui qui a été désigné se penche, baisse la tête et met les coudes sur ses genoux ; les autres se mettent alors à sauter par dessus lui, l'un derrière l'autre. À chaque fois avec un discours que le premier dit à très forte voix et que répètent les suivants. Voici ce qu'ils disent en sautant :

A mayaf Ô mayaf
Zeng uxalaf Zeng[2] de rejet
Zeng, zengayen Zeng, deux fois zeng
Tikli ɛamayen Le voyage dure deux ans
Ṭṭerf ufergus Du côté du potelé
Iγlin degg uxerdus Tombé dans une fosse
A bu yiwen ufus Ô toi avec une main
A bu sin ifassen Ô toi avec deux mains
A bu yiwet tiṭ Ô toi avec un seul œil
A bu snat wallen Ô toi avec les deux yeux
Ddebbuz : ḥemẓeγ s yiwen Gourdin, j'en serre un
Ḥemẓeγ s sin J'en serre deux
Tiγimit Assis
Tibeddit Debout
A n-nṭṭil (kackac) ! Par dessus !

40 La règle est la suivante : celui qui se trompe dans les paroles a perdu, sauf s'il dit : « Je répète ce qu'a dit mon frère. » Quand le premier dit : « Avec une seule main », les suivants doivent sauter en ne posant et ne s'appuyant sur le dos de celui qui est penché qu'avec une seule main. Quand on en est à « Avec un seul œil », puis à « Avec les deux yeux », on doit sauter en fermant un œil, puis les deux.

41 Quand on en est à « gourdin », chacun de ceux qui sautent doit donner un coup avec le talon à celui qui est penché.

42 À « Assis », celui qui bascule vers l'avant ou tombe en arrière avant que celui qui est penché ne lui dise « Descends ! » a perdu. De même, pour « Debout », celui qui tombe en arrière a perdu.

43 À la fin, quand on en arrive au « Par dessus », celui qui est penché se relève un peu, se tient les genoux et ne baisse que la tête ; les autres sautent alors par dessus lui. Celui

qui le touche avec ses pieds ou avec ses habits a perdu, c'est-à-dire qu'il prend sa place et on recommence à jouer. Quand l'un d'eux a perdu, on recommence le jeu depuis le début, c'est-à-dire à partir de *mayaf*. Mais la règle de *kackac* est difficile et il est rare que l'on puisse jouer jusqu'au bout avec le même joueur penché. Aussi, seuls les enfants très habiles au saut jouent à *mayaf*.

44 [Ce jeu est à la fois un jeu d'adresse physique et verbale : les premières paroles sont obscures et il est donc facile de se tromper en les disant. Le mot *mayaf* a la forme d'un dérivé (nom d'agent en *m*-), d'un verbe *YF (?), peut-être à rapprocher de *if* « être supérieur », ou de *af* « trouver ».]

12. Le piquet

45 Ce sont les grands enfants, assez forts et habiles, qui jouent au jeu du piquet, comme à *mayaf* d'ailleurs. Le piquet est un jeu de saut dans lequel les enfants se répartissent en deux équipes, l'une se penche, l'autre saute par dessus et monte dessus, l'un derrière l'autre.

46 On joue au piquet à huit ou douze enfants. S'ils sont vingt, ils se répartissent en deux équipes de dix. Deux enfants de chacun des groupes tirent au sort : celui qui est désigné par le sort est celui qui se penchera avec son équipe, les autres sauteront par dessus et s'assoiront sur eux, l'un derrière l'autre.

47 Pour se pencher, on s'appuie contre un mur ou un piquet ; le premier se penche, le second prend appui sur lui et ainsi de suite jusqu'au dernier de l'équipe. Les autres commencent alors à sauter par dessus eux. Ceux qui sautent se suivent en fonction de leur habileté au saut car la règle du piquet veut que tous doivent sauter et qu'aucun ne puisse s'abstenir. Il faut que chacun saute le plus loin possible pour laisser de la place à ses camarades. Si le premier n'a pas sauté assez loin, et se retrouve au milieu, ses camarades les plus habiles vont vers lui pour lui dire : « eh bien penche toi ! » et ils sautent par dessus lui pour se retrouver devant lui.

48 Ceux qui ont sauté doivent se maintenir sur le dos de leur camarade penchés. Si l'un de ceux qui sautent ou sont montés tombe à terre, toute l'équipe prend la place de l'autre et se penche à son tour. Ils ne descendent pas avant qu'on ne leur ait dit « Descendez ! » Ceux qui sont penchés doivent rester debout sur leurs jambes tout en restant penchés. Si l'un d'entre eux tombe, son équipe a perdu et on recommence le jeu ; l'autre équipe saute sur eux puisque ce ne sont pas eux qui ont perdu le jeu.

13. La balle

49 Les enfants jouent à la balle sur les chemins du village ou sur un espace à peu près plat, un endroit où il n'y a ni herbe ni cailloux.

50 On fabrique une balle avec des bouts de chiffon et de la laine. On les coud en boule avec du fil et une aiguille. Quand elle est bien cousue, bien arrondie et grosse comme une orange, les enfants se rendent sur le terrain de jeu et se répartissent en deux équipes, l'équipe d'en haut et l'équipe d'en bas ; on décide alors qui va à jouer en premier. Ils commencent à se lancer la balle au sol de toutes leurs forces. Ceux qui ouvrent le jeu sont deux, un de chaque camp.

51 Le but du jeu est d'attraper la balle. Celui qui lance la balle et se la fait prendre par son adversaire se retire du jeu et se met de côté, un de ses coéquipiers prend alors sa place.

52 Quand tous les membres d'une équipe ont joué et ont dû quitter le jeu, les membres de l'équipe gagnante se tournent vers les perdants et chacun d'entre eux monte sur un adversaire. Ils font avancer ceux qui les portent et font un tour en cercle, en laissant cinq à six pas entre chacun d'eux. Ensuite, ceux qui sont montés prennent la balle et se la lancent l'un vers l'autre, tout en restant juchés sur le dos de leurs camarades, jusqu'à ce que la balle leur échappe. Alors, ils descendent et recommencent le jeu depuis le début, en échangeant leurs positions : ceux qui étaient du côté haut vont en bas et inversement.

53 Dans la règle du jeu de balle, si quelqu'un rate sa frappe ou si un adversaire parvient à lui enlever la balle avant qu'il n'atteigne la limite-repère, cela ne compte pas, le jeu est annulé. D'autre part, la balle doit être attrapée pendant qu'elle est en l'air, avant qu'elle ne touche les habits de celui qui joue ou d'un autre enfant.

54 Parfois, certains placent une pierre sur le terrain ; si un joueur fait tomber la pierre dressée avec la balle, on exclut son adversaire, qui est remplacé par un autre joueur ; on fait de même lorsqu'un joueur parvient à ôter le ballon à un adversaire.

55 Reste alors le portage : parfois, lorsqu'on se lance la balle, les joueurs perdants portent sur le dos leurs adversaires d'un bout à l'autre du terrain.

56 On joue également à la balle comme pour le piquet : on constitue deux équipes, l'une monte sur l'autre. Ceux qui sont montés sur le dos de leurs camarades se mettent alors à se lancer la balle. Lorsque l'un des joueurs la laisse échapper, tous les joueurs montés sautent et se sauvent en courant. L'un de ceux qui portaient saisit la balle et en frappe l'un des fuyards les plus proches. S'il l'atteint, c'est gagné, les joueurs de l'autre équipe se pencheront pour les porter à leur tour. Sinon, c'est l'autre équipe qui monte encore une fois sur eux.

57 Il y a aussi un jeu de balle où les joueurs se contentent de se faire des passes, le but étant d'enlever la balle à l'autre équipe. On ôte la balle à l'autre camp pendant les passes ou bien quand elle tombe au sol ; celui qui rattrape la balle doit la passer à un joueur de son camp, avant que ses adversaires ne la lui enlèvent de nouveau. Quand la balle tombe au sol, il y empoignade et bagarre entre les joueurs pour savoir qui va récupérer la balle. Ce sont ceux qui ont gardé le plus longtemps la balle qui ont gagné.

14. Taγulalt

58 Pour jouer à *taγulalt*, chaque enfant se procure une canne. Il reste ensuite à fabriquer la *taγulalt* : on prend un morceau de liège que l'on taille avec un couteau pour lui donner une forme arrondie, afin qu'il roule bien quand on le frappe avec les cannes. Ils se rendent alors sur le terrain de jeu où ils creusent un trou qui servira de but pour la *taγulalt*.

59 Quand le trou, que l'on appelle *isew* [= « qu'il boive »], est creusé, l'un d'entre eux rassemble toutes les cannes et les tient dans une seule main ; il les jette en l'air et les laisse retomber sur le sol. Chacun récupère sa canne, dans l'ordre où elles sont entassées ; la dernière canne sur le sol désigne le joueur qui va commencer le jeu et engager la première passe (le lancer initial).

60 Dans ce jeu de *tayulalt*, chacun essaie de jouer en premier ou en tout dernier, car chacun sait que son tour ne viendra que lorsque l'un de ceux qui ont précédé aura perdu dans le lancer initial.

61 Comme nous l'avons indiqué, c'est pour déterminer l'ordre de jeu qu'on lance les cannes en l'air ; parfois, on utilise aussi la méthode de *tabeccart* (*cf. infra* § 23 « Tirage au sort »), deux par deux, pour décider qui jouera en premier. On peut aussi ne recourir à aucune de ces méthodes de tirage au sort ; les enfants tracent à cinq ou six pas du but une marque au sol qui servira de repère et lancent leurs cannes à partir du but vers ce trait : celui qui place sa canne au plus près de la marque joue en premier.

62 Pour jouer, l'enfant pose le pied gauche sur le but, tend l'autre devant lui, prend la *tayulalt* et la pose devant lui ; il la lance alors avec l'extrémité de sa canne. Puis il désigne librement celui qui jouera après lui. Le suivant poursuit le jeu et pose le pied sur le but ; il vise la *tayulalt* et la frappe pas trop violemment, en la poussant, comme a fait le premier. S'il la touche, il désigne le joueur suivant, sinon, il saisit sa canne et fait avancer la *tayulalt* vers le trou, pour « la faire boire ». C'est là que commence vraiment le jeu de *tayulalt* : quand l'un des enfants commence à mener la *tayulalt* vers le but pour « la faire boire », les autres joueurs accourent avec leur cannes et essaient d'arrêter la *tayulalt* pour l'empêcher de « boire » (de toucher au but).

63 Celui qui pousse la *tayulalt* doit se protéger avec sa canne et « marquer » ceux qui parviennent à toucher la *tayulalt* : c'est-à-dire qu'il faut qu'il touche avec sa canne celui qui a réussi à toucher la *tayulalt* ; s'il l'a touchée avec le pied, il doit le toucher avec le pied. Le marquage n'est valide que s'il parvient à toucher son adversaire avant que la *tayulalt* ne s'arrête et à condition qu'aucun autre joueur n'ait pu la toucher entre-temps.

64 Celui qui a été « marqué » prend la place du joueur et pousse à son tour la *tayulalt*. On continue ainsi le jeu, l'un poussant la *tayulalt*, les autres essayant de la lui enlever, jusqu'à ce l'un des joueurs parvienne à « la faire boire ». On recommence alors le jeu depuis le début.

65 Celui qui a réussi à « la faire boire » la relance en premier et il est suivi par celui qu'il désigne. Si pendant une relance, tous ont réussi à toucher la *tayulalt*, le dernier la remet au but et recommence la relance et chacun joue à son tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux la rate.

15. Jeu de ballon

66 Le jeu de ballon dénommé *ddabex* ressemble au jeu de *tayulalt*, mais seuls les grands enfants y jouent. *Ddabex* est une balle que l'on fabrique avec du cuir ; elle est dure comme une pierre. Les cannes avec lesquelles on y joue sont aussi plus grandes et ont une excroissance du côté où l'on frappe la balle.

67 Quand les enfants jouent à *ddabex*, ils se répartissent en deux équipes et se rendent sur le terrain de jeu ; ils y établissent des limites qu'il faut surveiller. Quand on se met à jouer, chacun prend une position dans son camp où il va arrêter la balle lancée par les adversaires et l'empêcher de franchir la ligne-repère. Au début, deux joueurs, un de chaque camp, se placent au milieu du terrain ; ils posent la balle au sol et s'affrontent pour essayer de l'enlever à l'autre. Quand l'un des deux joueurs a réussi à s'éloigner un

peu avec le ballon, les autres accourent ; ceux qui sont sur le côté gauche du terrain frappent la balle pour l'envoyer vers le côté droit, les autres vers le côté gauche. On pousse ainsi la balle, l'un l'envoie vers l'avant, l'autre le renvoie, jusqu'à ce qu'on dépasse la limite. Ceux qui lui font franchir la limite de l'équipe adverse ont gagné.

68 Ce sont les grands, déjà des jeunes gens, qui jouent à ce jeu de *ddabex*, aussi il y a généralement de la rancœur entre les équipes, en particulier de la part de celle qui a été battue. Il est rare que les parties de *ddabex* finissent bien et il y a souvent des bagarres entres les deux équipes. De plus, même si les choses se passent bien, sans disputes graves, il y a souvent des blessés parmi les joueurs. L'un a pu être atteint par une canne, un autre par la balle, qui, comme nous l'avons dit, est dure comme un caillou.

16. Čem

69 Le jeu de *čem* se joue aussi avec des cannes ; c'est pour cela qu'on appelle aussi parfois le jeu de cannes. Les joueurs se rassemblent, chacun avec sa canne ; l'un d'entre eux prend en gerbe toutes les cannes dans une main et les jette en l'air ; quand elles sont au sol, on regarde comment elles sont retombées et chacun récupère sa canne dans l'ordre où elles sont entassées jusqu'à la dernière. Celui qui a pris sa canne en premier va la poser sur le sol, puis il rajoute à côté celle du second, du troisième et ainsi de suite, dans l'ordre où ils ont récupéré leur canne. On les pose l'une à côté de l'autre, en laissant entre chacune un espace suffisant pour permettre à quelqu'un de passer largement et de façon à ce qu'on puisse sauter par dessus l'ensemble des cannes d'un seul bond. Quand les cannes sont toutes sur le sol et disposées correctement, le premier ouvre le jeu. Debout sur un seul pied, il saute par dessus les cannes, d'un bout à l'autre de la série. Chaque fois qu'il en saute une, il doit ressauter en arrière sans poser le (second) pied entre les cannes. Quand il a sauté dans un sens puis dans l'autre par dessus une canne, il continue la série jusqu'à ce qu'il les ait toutes faites et retourne alors à son point de départ où il pose le pied pour se reposer.

70 Le trajet se fait en bonds rapides ou doucement ; celui qui touche une canne a perdu. La canne de celui qui perd est mise en dernier.

71 Quand celui qui a sauté est reposé, il revient au jeu et se tient de nouveau sur un seul pied et recommence à sauter de canne en canne. S'il marche sur une canne, il dit : « *Čem* , elle est cassée, *čem*, elle est cassée ! », et ainsi jusqu'à ce qu'il arrive sur sa canne et là il saute dessus à pied joints et dit : « *Čem*, elle est sauve ! » Il prend alors sa canne et s'assoit et laisse les autres continuer le jeu. Quand tous ont repris leur canne, celui qui reste le dernier a perdu.

72 Celui qui a perdu plante sa canne debout et les autres la frappent avec leurs cannes comme on fait pour le jeu de *ḥidduc* (*cf. supra*). Celui qui rate la canne-cible est éliminé. Les joueurs visent la canne-cible et recommencent pendant que le perdant doit à chaque fois redresser sa canne. Quand ils sont fatigués ou qu'ils pardonnent au perdant, on recommence le jeu depuis le début.

17. Ḥeblak

73 *Ḥeblak* ou *nanna-s* (= « sa sœur aînée »), comme on dit chez les Aït-Yanni, est un jeu de commerce d'oignons, comme dans l'histoire du chacal et du hérisson, où l'on perd sans en tirer de leçons.

74 On raconte qu'autrefois, il y avait un homme des Aït-Aïssi qui faisait dans le commerce des oignons. Ainsi, il avait ses habitudes au marché du dimanche d'Adeni chez les Aït-Iraten, qu'il fréquentait régulièrement, été comme hiver. Un jour, il advint un conflit entre les Aït-Aïssi et les Aït-Iraten, plus personne n'osait aller dans l'autre tribu. Cela dura un certain temps et, un jour, l'homme des Aït-Aïssi qui faisait commerce d'oignons se rendit au marché du dimanche d'Adeni. On le laissa poser ses paniers et quelques jeunes gens d'Adeni commencèrent à lui demander le prix de ses oignons. Le pauvre homme les crut et pensa qu'ils voulaient vraiment lui acheter sa marchandise. Quand ils l'eurent complètement entouré, ils se mirent alors à le frapper avec ses oignons : « Malheur à celui qui ne l'aura pas frappé ! » Celui qui prenait un oignon l'en frappait sur la tête ; quand ils l'eurent tout meurtri, ils le laissèrent repartir dans son pays. Lorsque la nouvelle se répandit et que les gens de sa tribu apprirent sa mésaventure, ils lui reprochèrent de s'être rendu dans un marché des Aït-Iraten. Quand on lui disait : « Qu'est-ce qui t'a pris d'aller chez eux ? », il leur répondait : « Ô, mon ami, tant de douleur, que de douleur ! Mais je savais bien que ce n'était pas vous, bandes de miséreux, qui allaient m'acheter mes oignons ! »

75 Depuis cette aventure, cette phrase est restée une expression proverbiale et l'on dit de quelqu'un que l'espoir d'un profit conduit à prendre des risques inconsidérés pour ses biens ou sa santé physique : « Il lui est arrivé ce qui est arrivé au marchand d'oignons. »

76 Les enfants en ont tiré un jeu et jouent à l'histoire du marchand d'oignons. Quand ils jouent à ce jeu, chacun d'entre eux ôte son petit burnous et le noue en boule à partir du capuchon de façon à en faire une énorme boule. Ensuite on les rassemble en un même endroit. Ils prennent une ceinture ou un turban qu'ils attachent au mur d'un gourbi s'il y en a un, sinon, l'un d'entre eux, bien fort, tient le turban par l'une de ses extrémités. Vient alors celui qui fait le marchand d'oignons et tient le turban par l'autre extrémité. Pendant qu'il surveille ses oignons, il ne doit pas lâcher le turban qu'il tient d'une main. Il rassemble les burnous noués en tas devant lui, entre ses jambes, et se tient solidement campé ainsi et se met à crier : « Venez, venez, qui veut acheter mes oignons ? » Les autres enfants se mettent à lui tourner autour et chacun d'eux, de tous côtés, commence à lui demander le prix des oignons : « Combien les oignons ? » Quand l'un d'entre eux crie : « Elle est mûre ! », tous essaient de saisir les burnous et de partir avec en courant. Celui qui a réussi à attraper un burnous le lui lance sur la tête tandis que lui les rassemble devant lui pour les empêcher qu'on les lui prenne. S'il parvient à attraper un des joueurs, celui-ci prend sa place. Mais il ne doit jamais lâcher le turban, sinon cela ne compte pas.

18. Zziwani

77 Avec des burnous noués en boules, on joue également à *zziwani*, d'autres disent *ḥeblak*. Les enfants se rendent sur un terrain de jeu bien plat ; on décide que l'un des côtés sera la limite-cible. Ils tournent alors le burnous de l'un d'entre eux devant derrière et ils lui

couvrent les yeux avec le capuchon pour qu'il ne voie plus rien. Quand celui qui joue a le visage caché, ils se mettent à lancer leurs burnous noués au-delà de la limite-repère, le plus loin possible, chacun essayant de dépasser ses camarades. En lançant leurs burnous, chacun d'eux dit :

« Zziwani, zziwani
pose-toi dans le pays de Amar-fils-de-Ali ! »

78 Quand ils ont tous lancé leur burnous, chacun d'eux va s'accroupir à l'endroit où est tombé son burnous ; ils se taisent et reste totalement silencieux et sans bouger. Puis l'un d'entre eux dit : « Elle est mûre » ; celui qui a les yeux bandés se met alors à leur recherche, il marche en balayant avec les pans de son burnous. Les joueurs, comme les spectateurs, restent silencieux, personne ne dit mot ; quand il touche l'un d'entre eux, tous les autres se mettent à le frapper avec leurs burnous noués jusqu'à ce qu'il se sauve et se réfugie derrière la ligne-repère.

79 On recommence ensuite un nouveau tour en bandant les yeux d'un autre.

19. Tiqqar – Jeux de jambes

80 Le jeu de jambes est un jeu auquel les enfants jouent avec les pieds, au printemps et en été.

81 Ce jeu se joue à deux ou à plusieurs. Quand les enfants sont nombreux, ils se répartissent en équipes. Ils prennent position chacun d'un côté et se mettent à se frapper avec les pieds, soit avec des coups de pied directs, soit par croche-pied ; et on y va allègrement ! Chacun défend ses coéquipiers. Ils jouent jusqu'à ce qu'ils soient fatigués ; ceux qui ont été battus disent : « Cela suffit ! » et ils s'assoient alors pour se reposer.

20. Jeux de pions et de dames

Tiddas

82 Ce jeu ressemble au jeu de dames auquel on joue dans les villes. La différence entre les deux est la suivante : les gens des villes dessinent les cases des dames sur une planche en bois alors que les Kabyles tracent les cases sur une pierre plate. Ils choisissent une belle dalle bien plate et y tracent les cases avec un éclat de silex (ou de pierre dure). Ils tracent six traits verticaux, parallèles, et six autres horizontaux. Quand le tracé est terminé, cela forme cinq cases verticales et cinq cases horizontales. Les deux joueurs se mettent à jouer, chacun avec dix petits cailloux. Ceux de l'un sont gros, ceux de l'autre sont petits, pour qu'ils ne soient pas confondus et que chacun puisse reconnaître ses pions. Alors ils commencent à poser leurs pions l'un après l'autre. Chacun doit empêcher l'autre de placer trois pions en ligne car c'est tout le but du jeu. Le joueur qui pose le dernier pion ou celui qui arrive à placer trois pions en ligne a gagné et il peut prendre n'importe quel pion de son adversaire et le mettre de côté.

83 On peut poser les pions dans tous les sens : vers l'avant, vers l'arrière, sur le côté gauche ou sur le côté droit. Quand on voit une case vide proche de ses pions, on y pose son pion. On pose les pions à tour de rôle. Est battu celui dont tous les pions ont été

mangés ou qui est bloqué, ne pouvant plus bouger dans aucun sens. C'est pour cela qu'au jeu de *tiddas* tout est dans la stratégie de pose des pions.

84 Au printemps, lorsque les graines de mauve sont mûres, on les cueille et on les utilise comme pions à la place des cailloux ; c'est pour cela que les graines de mauve sont appelées *tiddas*.

Les dames

85 On joue aussi aux dames sur des dalles carroyées. On joue aux *imenyan* (dames) comme on joue aux pions. On prend dix pions, chaque joueur se met d'un côté du carroyage ; on commence le jeu par les cases de la rangée du milieu. On joue vers l'avant ou vers l'arrière. Il s'agit de manger les pions de l'adversaire en sautant par dessus le pion de l'adversaire, à condition qu'il y ait une case vers laquelle on puisse sauter ; on mange le pion de l'autre et on le prend. On avance ainsi jusqu'à ce que tous les pions aient été mangés. Celui qui a mangé le plus grand nombre de pions à son adversaire a gagné.

La tierce

86 La tierce est un jeu dans lequel il n'y a que trois pions. On trace sur une dalle un carré assez grand ; on relie chaque angle à son opposé par un trait. On trace encore deux lignes médianes, l'une verticale, l'autre horizontale. Quand on a fini de tracer, les deux joueurs commencent alors à jouer, chacun avec trois pions. Ils posent leurs pions à tour de rôle. À chaque point où se rencontrent les lignes du tracé, on peut poser un pion. En posant ses pions, chaque joueur doit surveiller son adversaire pour l'empêcher d'aligner trois pions.

87 Certains jouent à la tierce avec dix pions ; mais il faut alors, pour que le jeu soit possible, tracer trois carrés l'un dans l'autre, que l'on relie par les diagonales et les médianes. On pose les pions à l'intersection des lignes. La pose doit se faire en ligne. Celui qui arrive à placer trois pions en ligne en prend un à son adversaire. Celui qui est bloqué et ne peut plus jouer ou à qui il ne reste que deux pions a perdu.

21. Baceltek

88 On joue à *bacheltek* quand les fèves sont mûres et que l'on peut les écosser. Pour y jouer, les enfants qui ont des fèves mûres se réunissent et celui qui a des fèves les écosse dans son tablier ; puis les enfants s'assoient et commencent à jouer. L'un d'entre eux prend quelques fèves dans le creux de sa main et s'adresse à l'un des ses camarades pour lui dire : « Combien dans ma main ? » Un autre frappe sur sa main et dit : « Impair (ou pair) ! » Celui qui a commencé le jeu ouvre la paume de la main et l'on compte les fèves qu'il tient ; s'il y en a un nombre impair, celui qui a deviné en disant « impair », les prend toutes ; sinon, il doit en donner le même nombre à son adversaire.

22. Tabuferret (« Aile-volante »)

89 À la fin de l'été, on joue avec les figues à un jeu que l'on appelle *tabuferret* (« aile-volante »). Pour jouer à ce jeu, les enfants qui ont des figues s'assoient en cercle,

prennent des feuilles de figuier dont ils tapissent un endroit sur le sol. L'un d'eux va alors chercher un petit bout de bois, fin, de la taille d'un empan ; un autre d'entre eux le plante au milieu des feuilles de figuier dont ils ont tapissé le sol. Chacun pose alors les figues qu'il a amenées ; on choisit la plus belle des figues et on l'enfiche tout entière sur le petit bout de bois planté au centre des feuilles de figuier. C'est la figue fichée au milieu sur la tige que l'on appelle le roi. Le roi n'est mangé qu'une fois que toutes les autres figues que les enfants ont ramenées ont été mangées ; quand le roi est en place, on prend toutes les autres figues, on les partage par moitié et on les dispose tout autour du roi sur les feuilles de figuier. On va chercher une feuille de figuier bien large, dont on découpe les côtés ; quand elle est bien arrondie, comme une galette, on la perce au milieu et on y fait un trou bien rond. C'est cette feuille que l'on appelle *tabuferret*. Quand la feuille de figuier est prête, l'un d'entre eux la prend et commence le jeu. Il retourne la main droite et pose la feuille dessus, puis la lance sur la tige placée au centre. Chaque fois qu'un joueur parvient à faire entrer la feuille sur la tige, il prend la moitié d'une figue et la mange ; s'il rate la tige, il doit donner la *tabuferret* à un autre joueur qui la lancera à son tour. On joue ainsi tout mangeant les moitiés de figues ; quand on a terminé et qu'il ne reste plus que le roi, les enfants s'affrontent pour savoir qui le mangera ; celui qui doit jouer en dernier lance la feuille et au moment où il parvient à la placer sur la tige, il se jette le plus vite possible sur le roi pour l'attraper et le manger goulûment, avant que ses camarades ne le lui enlèvent.

90 Dans ce jeu, la vainqueur est celui qui a réussi à prendre le roi et à le manger. C'est pour cela que les enfants se bagarrent à la fin du jeu pour savoir qui le mangera.

23. Tirage au sort

91 *Lqurɛa*, le tirage au sort, n'est pas vraiment un jeu. On tire au sort quand on doit procéder à un partage ou faire un travail ; cela permet de décider qui va le faire en premier. On tire au sort avec les doigts, avec un petit caillou, avec *tabeccart* ou avec des brindilles. Ce sont les enfants qui utilisent les doigts, un petit caillou ou la *tabeccart*. Quant à la brindille, ce sont les jeunes gens et les adultes qui y recourent.

92 Quand les enfants veulent tirer au sort avec les doigts, une fois rassemblés, chacun serre les doigts en poing et on décide par qui on va commencer le décompte. Ils se montrent alors tous ensemble la main droite dont ils ont replié les doigts en disant :

93 « Elle est chez toi ! Ô mon Dieu, qu'il la ramène de chez toi ! »

94 À la troisième fois, ils relâchent tous les doigts en même temps, chacun en déplie le nombre qu'il veut. On compte alors les doigts dépliés et on en fait la somme. Quand on a fait ce décompte, on compte de la gauche vers la droite, à partir de celui que l'on a désigné au départ, jusqu'au nombre de doigts dépliés qu'ils ont trouvés : celui sur lequel tombe le décompte est désigné par le sort pour commencer ou faire la chose en jeu.

95 Pour ce qui est du tirage au sort avec un petit caillou, celui qui tire s'éloigne quelque peu de ses camarades, se baisse pour ramasser un petit caillou, ouvre la main gauche et y met le petit caillou en le plaçant dans l'articulation d'un doigt ; il referme alors tous ses doigts, en les égalisant bien pour éviter que l'un ne dépasse des autres. Il tend ensuite la main à ses camarades et chacun d'eux choisit le doigt qu'il veut. Quand tous ont choisi un doigt, celui qui fait le tirage au sort ouvre les doigts ; on examine la main

et celui qui a tiré le doigt sous lequel était le petit caillou est désigné par le sort. Le tirage au sort avec un petit caillou ne peut se faire qu'entre deux, trois ou quatre enfants au maximum, parce qu'on ne joue pas avec le pouce. Quand on tire au sort avec un petit caillou à quatre enfants, celui qui le fait doit prendre garde à ce que l'on ne voie pas du tout sous quel doigt est le petit caillou. Pour cela, il dissimule avec ses deux pouces l'index et l'auriculaire de la main repliée. Les enfants font le tirage au sort pour les jeux ou, si ce sont de petits bergers, pour décider qui va ramener les bêtes à la maison.

96 On fait aussi le tirage au sort avec *tabeccart*. Cela ne peut se faire qu'entre deux personnes. Ceux qui veulent tirer au sort ainsi choisissent un éclat de caillou plat et large, on l'humidifie sur une face avec de la salive. Celui qui va le lancer en l'air le prend et demande à son camarade de choisir le côté humide ou le côté sec. Quand qu'il a choisi, il lance le caillou en l'air ; quand il est retombé au sol on examine quelle est la face tournée vers le haut : c'est celle-là qui a gagné.

97 Reste le tirage au sort avec des brindilles (« courte-paille »). Cela se pratique de deux manières.

98 La première consiste à tirer une brindille par son extrémité que quelqu'un tient et cache dans sa main. Dans cette méthode, l'un des enfants prend autant de brindilles qu'il y a de joueurs. Il les égalise en longueur et en prend une discrètement, la raccourcit et la mélange avec les autres. Il les égalise d'un même côté, cache le côté plus court dans sa main avec les doigts. Il tend alors à ses camarades l'extrémité par laquelle elles paraissent toutes identiques. Chacun des enfants tire une brindille et celui qui tire la plus courte est désigné par le sort pour faire ce dont on était convenu.

99 L'autre façon s'utilise quand le tirage au sort concerne le partage d'un bien, que ce soit des terres ou de la viande à l'occasion d'un sacrifice collectif. Le tirage au sort consiste à distribuer les brindilles en fonction du partage, après que les parts ont été faites. Chacun des participants au partage donne une brindille, de la taille qu'il veut, longue ou courte, verte ou sèche. L'un d'entre eux rassemble alors toutes les brindilles, chacun devant se souvenir de la sienne ; il les mélange et appelle un enfant ou une personne qui n'a pas assisté au moment où chacun a remis sa brindille. Cette personne s'approche et, s'il s'agit du partage de terres, à chaque nom de terre que l'on énonce, il lance une brindille. Si c'est de la viande que l'on partage, celui à qui l'on a remis les brindilles s'approche des tas de viande posés sur le sol et répartit les brindilles sur les tas : quand il a fini, chacun prend possession du tas sur lequel est posée sa brindille. C'est pour cela que l'on appelle *tasγart* (brindille) un tas de viande dans un partage, c'est-à-dire, la part désignée par une brindille dans le tirage au sort.

NOTES

1. Il s'agit d'un chouari, grand bissac porté par les ânes.

2. *zeng* = mot énigmatique ; en touareg, azengu = ennemi (?)

INDEX

Mots-clés : Ayt Mgild, Enfant, Ethnographie, Kabylie, Moyen-Atlas, Sahara, Touareg