

Dirassat & Abhath

The Arabic Journal of Human
and Social Sciences



مجلة دراسات وأبحاث

المجلة العربية في العلوم الإنسانية
والاجتماعية

ISSN: 1112-9751

عنوان المقال:

Comparaisons intra-culturelles des jeux traditionnels Mozabites, Touaregs et Kabyles

Dr. Ismail bekai Laboratoire APSSSES – université Hassiba Benbouali-Chlef

PR. Ahmed torki Laboratoire APSSSES – université Hassiba Benbouali -Chlef

Comparaisons intra-culturelles des jeux traditionnels Mozabites, Touaregs et Kabyles

Dr. Ismail bekai / Pr. Ahmed torki

Résumé:

Les comparaisons des classes d'équivalences des jeux traditionnels de ces trois régions différentes de Algérie, révèlent que les trois peuples préfèrent les jeux ci étudiés.

La comparaison intra-culturelle entre les régions citées par le critère de simplex S3 est très importante pour déterminer leurs caractéristiques de la société mozabite.

Mots clés: Les jeux traditionnels, la culture, Mzab, Mozabites, Touaregs, Kabyles.

الملخص:

هدفت هذه الدراسة لمقارنة البعد بين-ثقافي للالعاب التقليدية في منطقة المزاب و منطقتي الطوارق و القبائل ، عن طريق الالعاب المدروسة في هذه المناطق في كل من دراسة و نورية ملال على منطقة الطوارق ، و صورية لعواد في منطقة القبائل ، و ذلك بمقارنة المركب S3 لكل من هاته الدراسات ب مركب S3 لدراسة بكاي اسماعيل على منطقة المزاب لتحديد خصائص المجتمع المزابي ، و ذلك بتصنيف الالعاب التقليدية المدروسة الى العاب سوسيوحركية ، و نفسو حركية لفهم الطبيعة السوسيوثقافية للمنطقة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التقليدية، الثقافة، المزاب، الطوارق، القبائل.

Introduction :

Les critères de classification retenue dans le simplexe S3 pour l'analyse d'analyse des jeux permettent de relever les catégories suivantes :

Situations sociomotrices : (Coopération avec partenaire, Opposition contre adversaire(s), Coopération et opposition avec partenaire (s) et adversaire (s)) sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) tel que le jeu Tahdjorte.

Situations psychomotrices : sommets ((\emptyset - I)) tel que le jeu Agfaze.

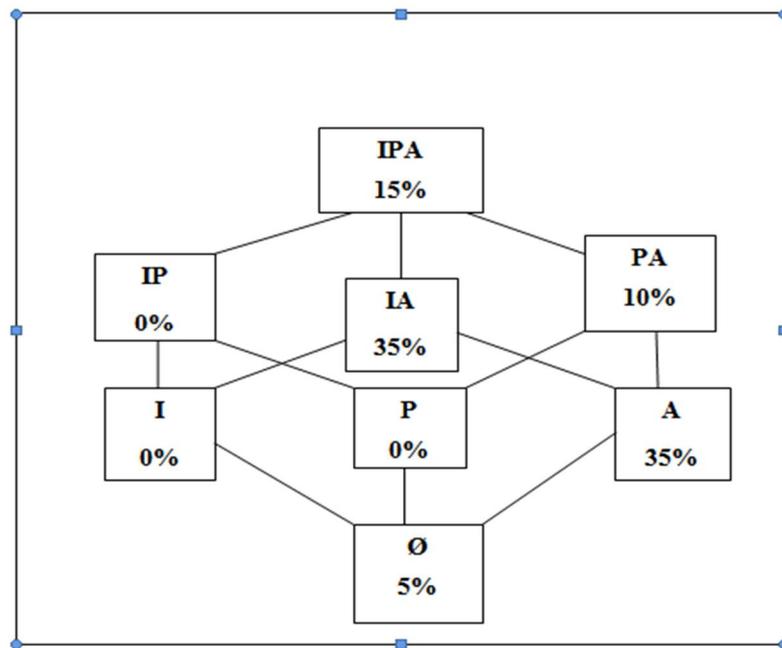
Jeux avec incertitude : sommets (milieu (I)) tel que le jeu Tachcomte

Jeux sans incertitude sans milieu : sommets (I)

Jeux d'opposition : sommets (IA ; A) comme le jeu paume grimpée.

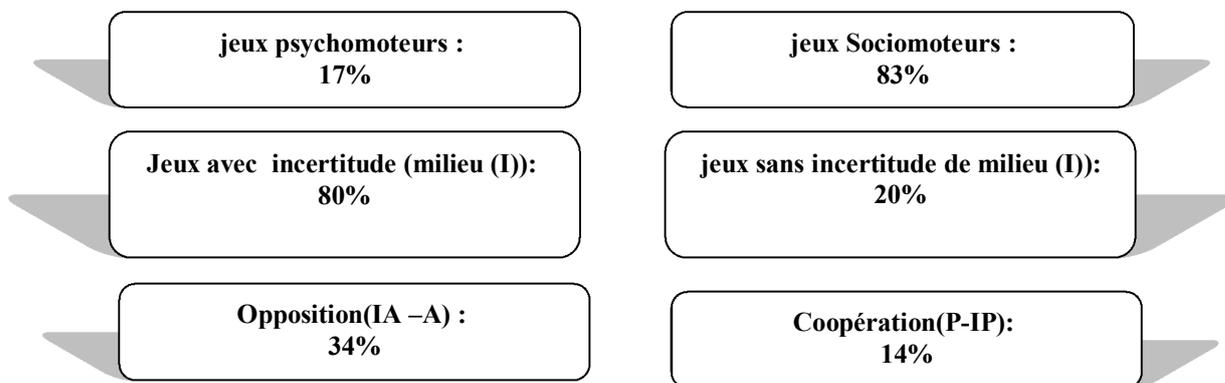
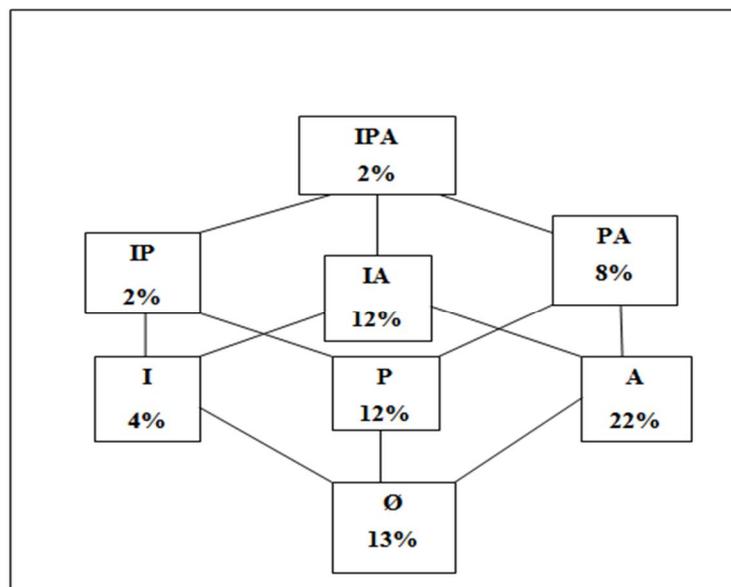
Jeux de Coopération sommets (P , IP) comme le jeu tlatla.

Figure 1. Répartition des jeux Mozabites étudiés en simplexe S3.



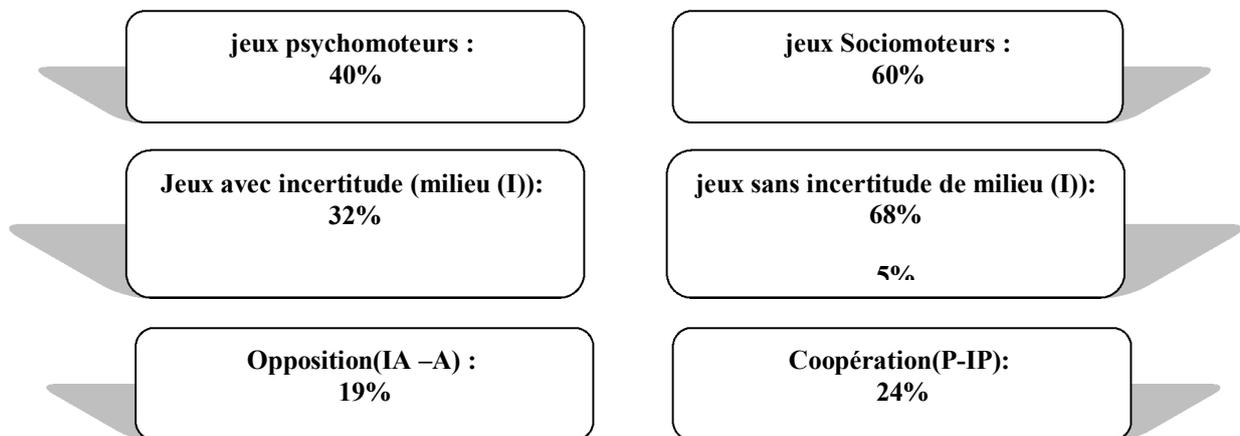
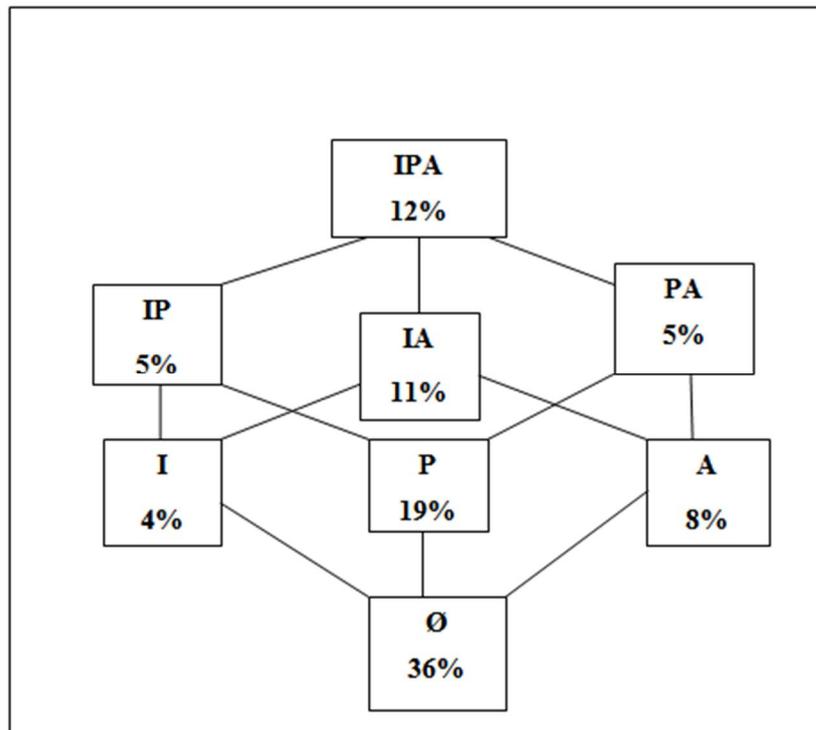
jeux psychomoteurs : 5%	jeux Sociomoteurs : 95%
jeux avec incertitude de milieu (I): 50%	jeux sans incertitude de milieu (I): 50%
Opposition(IA -A) : 70%	Coopération(P-IP): 30%

Figure 2. Répartition des jeux de Kabyle en le simplexe S3*



* S.dodoo-laaouad, Thèse de doctorat en Sociologie, Les jeux sportifs traditionnels de la région de la kabylie et culture ludique, paris 5, p59,2006

Figure3. Répartition des jeux de Touaregs en le simplexe S3.*



*Nouara Mellal-Bounaas, Thèse de doctorat en Sociologie, Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie : Logique interne et Culture, Paris 5, p39, 2007

Les jeux psychomoteurs :

Ces classes sont essentiellement celles où les interactions corporelles sont inexistantes entre joueurs ; autrement dit, ce sont des jeux où les joueurs évoluent en solo. Le joueur n'a aucune interaction avec autrui, Ils représentent 5% des jeux mozabites, mais chez les Kabyle cette classe représente 17% de l'effectif global et chez les Touaregs cette dernière représente 40% de jeux traditionnels.

Les jeux psychomoteurs chez les peuples mozabites sont beaucoup moins que ceux des Touaregs et des Kabyle. La psychomotricité est un domaine qui concerne l'habileté de l'enfant jouant ou effectuant des activités en solitaire. Il se perfectionne et a tendance à automatiser des comportements ou des mouvements qui le rendent performant. Cette habileté psychomotrice ne signifie pas que l'enfant est forcément isolé des autres, il peut être à côté d'autres enfants et peut s'influencer mutuellement.

La signification de cette distribution sur la norme de simplexe S3 peut être interprétée par les caractéristiques de la communauté touarègue et ses métiers liés à la vie d'élevage du bétail (chameaux) et les mozabites dont le métier principal est le commerce.

Les jeux Socio-moteurs :

En revanche, les six autres sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) du simplexe S3 correspondent aux jeux socio-moteurs étudiés. La différence entre ces jeux s'inscrit du point de vue de l'interaction motrice où le comportement d'un joueur est influencé ou modifié d'une façon observable et instrumentale par le comportement d'un autre joueur en action. Le réseau de communication motrice marque toutes les relations possibles entre les différents acteurs dans l'accomplissement ou la réalisation de la tâche. Ces systèmes mettent en relief

différents types de rapports entre joueurs. La communication motrice qui intervient lorsqu'il y a une interaction positive par coopération, entraide ou par solidarité des joueurs ; d'autre part, la contre communication motrice lorsqu'il y a des rapports d'antagonisme, d'opposition ou de rivalité entre joueurs. C'est le domaine de socialisation par excellence dans les pratiques corporelles et notamment des jeux. L'enfant jouant en groupe développe en son sein et au niveau des autres diverses capacités à appréhender, à interagir lorsque se présente une quelconque situation. C'est en s'affrontant aux autres que l'enfant acquiert de l'expérience.

Les jeux socio-moteurs représentent 95% des jeux mozabites, chez les Kabyle cette classe représente 83% de l'effectif global et chez les Touaregs cette classe représente 60% de jeux traditionnels.

Les jeux socio-moteurs chez les peuples mozabites sont plus que les Touaregs et les Kabyle, Mais la différence entre les mozabites et les Kabyle n'est pas trop grande, cela est due à la culture des communautés mozabites et communautés Kabyle, ce que nous observons dans le rituel des mariages collectifs contrairement aux Touaregs qui vivent comme les membres épars.

Les jeux avec incertitude (milieu (I)) et (sans milieu (I)):

Nous avons dans le rapport du joueur à l'espace opposé deux faces du simplexe S3, l'une avec présence de l'incertitude (I) et l'autre dépourvue d'incertitude sans le (I). Nous pouvons également étudier dans ce simplexe S3 ou analyser les jeux mozabites par rapports aux relations possibles entre les joueurs, en tenant compte de la présence ou non d'un adversaire ou d'un partenaire. On est en présence de deux aspects qui sont la psychomotricité et la coopération- opposition.

Les jeux avec incertitude (milieu (I) représentent 50% des jeux et 50% des jeux sans incertitude (sans milieu (I)) dans l'effectif global des jeux traditionnels mozabites, chez les Kabyles cette classe représente 80% des jeux et 20% des jeux sans incertitude (sans milieu (I)) dans l'effectif global et chez les Touaregs cette classe qui représente 32% des jeux et 68% des jeux sans incertitude (sans milieu (I)) dans l'effectif global.

La signification de distribution des jeux avec incertitude (milieu (I) sur la norme de simplexe S3 est interprétée par le fait que le rapport à l'espace est identique dans les deux communautés mozabites et Touaregs puisque les deux sont sahariennes et les jeux sont pratiqués dans un milieu plutôt stable.

Contrairement à cela, les jeux de la communauté Kabyle sont pratiqués dans un milieu avec incertitude en vue de la nature montagneuse de la région.

Les jeux d'opposition (IA –A) :

Après l'observation des jeux on constate qu'il y'a présence de la pure opposition ou rivalité entre adversaires pendant la pratique de certains jeux Mozabites. Ces jeux représentent. 70% du corpus des jeux étudiés. Ce sont des jeux où les adversaires sont scrupuleusement en opposition, soit par contact corporel, soit par contact visuel ou auditif comme au jeu de « papa galgal », soit par occupation de l'espace comme au jeu de où un joueur doit occuper l'espace de son adversaire le plus rapidement possible, ou alors par l'intermédiaire d'un instrument à l'image du jeu de « l'épreuve de force »

Conclusion:

Enfin, nous pouvons résumer les caractéristiques de la communauté mozabite à la lumière de l'analyse des Jeux traditionnels sur le critère simplexe s3 des jeux traditionnels analysés et comparés par ceux des touaregs étudiés par [Nouara Mellal-](#)

Par contre chez les Kabyle cette classe ne représente que 34% des jeux de l'effectif global et chez les Touaregs cette classe représente 19% de l'effectif global.

On constate donc que les jeux **d'opposition chez** sont beaucoup plus importants chez la communauté mozabites que les communautés Kabyle et Touaregs.

La signification de distribution **d'opposition (IA –A)** sur la norme du simplexe S3 est interprétées par la nature de la société et la qualité de concurrence par laquelle elle est caractérisée et qui lui a été attribuée par le métier du commerce.

Les coopération (P-IP) :

Cette catégorie d'activités qui représente 30% de tous les jeux étudiés rassemble près de la moitié des activités de grandes densités dans leur déroulement. Il y'a une foison d'interactions et de communication motrices.

Elle représente chez les Kabyle un pourcentage de 14% de l'effectif global des jeux, et 32% chez les Touaregs.

Le taux des jeux de **coopération** chez la communauté mozabites est presque similaires chez les Kabyles et les Touaregs.

Cela peut être expliqué par le fait que la communauté mozabite est caractérisé par la concurrence et par la nature des Kabyles et touaregs.

C'est le reflet également de la société algérienne qui exerce des valeurs de coopération influencée par de nombreux facteurs.

[Bounaas](#) en 2007 et les jeux traditionnels Kabyles qui Etudiés par Soraya Dadoo Laaouad en 2006 a l'université de Paris 5 Sous la direction du Professeur Parlebas sont les suivantes :

Si l'identité est un processus qui permet de réguler l'interaction entre le sujet et

sa société à travers un processus de socialisation, elle peut donc être considérée comme structure qui va permettre une reconnaissance sociale tout en se définissant soi-même comme personne unique, autonome et authentique.

Il en va ainsi pour l'individu mozabite qui cultive un sentiment de fierté, de particularité en se réclamant d'un groupe social distinct, cela en mettant en avant des compétences, des savoirs faire et un mode de vie reconnus par le reste des communautés habitants le M'Zab comme mozabites.

L'identité est ici une représentation de soi selon les modalités d'adhésion à un groupe, c'est-à-dire selon le rôle que le sujet va jouer au sein de celui-ci. Ce sujet va construire son identité à partir d'un sentiment d'appartenance et d'une singularisation dans ce que la société offre comme norme et valeurs à promouvoir. Sentiment d'appartenance et différenciation vont donc de paire dans la construction de l'identité : ce par quoi le sujet se spécifie et se singularise tout en se conformant à sa société.

Bibliographies

1. PARLEBAS (P.) – Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. Paris : INSEP, 1981.
PARLEBAS (P.) – Eléments de sociologie du sport. Paris : PUF, 1986.
2. PARLEBAS (P.) – Jeux sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris : INSEP, 1999.
3. PARLEBAS (P.) – Sports en jeux. Paris : VEN (Vers l'éducation nouvelle) hors série. 1990.

Thèses :

1. ismail bekai , étude ethnographique des jeux traditionnels dans larégion du m'zab, , Thèse de doctorat, université de chlef , 2017

2. [Nouara Mellal-Bounaas](#) , Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie Logique interne et Culture, Thèse de doctorat en Sociologie , [Paris 5](#), Paris ,2007.

3. [Soraya Laaouad](#), Les jeux sportifs traditionnels de la région de la Kabyle et culture ludique, Thèse de doctorat en Sociologie, [Paris 5](#), Paris ,200