

# RECENSEMENT DES JEUX PHYSIQUES TRADITIONNELS EN ALGERIE REGION DE SETIF ESSAI D'ANALYSE ET PERSPECTIVES PEDAGOGIQUES

*Maître assistante. Habiba KHARCHI*

## ***Biographie***

*Madame Habiba Kharchi a été Professeur d'EPS au CNEPS d'Alger de 1974 à 1980. Cette période a été entrecoupée par deux années d'études à l'INSEP de Vincennes, durant lesquelles elle a mené un travail de recherche sur les jeux physiques traditionnels en Algérie, sous la direction du Professeur Pierre Parlebas. Parallèlement, elle obtint un DEA en Sociologie à la faculté de Paris VII en 1978, encadrée par le Professeur Pierre Fougeyrollas. De 1980 à 1992, en tant qu'assistante, elle enseigne la pédagogie générale et la méthodologie de la recherche à l'ISTS (Alger).*

L'intérêt majeur de cette étude se trouve dans la récupération et la valorisation du patrimoine culturel qui a longtemps été déprécié. Nous n'avons pas l'intention de faire renaître le jeu en passiste, mais la démarche est tournée vers l'avenir.

Malgré notre intention de faire une étude précise et complète, le fait que nous œuvrions sur un terrain à peine défraîchi nous oblige à réduire nos ambitions ; néanmoins, nous tentons de poser les premiers jalons avec quelques détails. Nous nous sommes lancés dans ce travail en acceptant les risques de notre recherche. C'est à partir de ces risques que nous pourrions réajuster notre recherche.

Deux objectifs nous guident dans ce présent travail :

- Le premier consiste à réaliser, répertorier et décrire le plus objectivement ces jeux, afin de les faire connaître.
- Le second consiste à extraire des différents jeux répertoriés des fonctions et des caractéristiques communes et spécifiques aux jeux traditionnels : c'est en effet, de ces points d'intersection que nous pourrions introduire dans l'éducation physique des éléments propres à notre culture.

## **Partie 1 : Délimitation de l'objet**

### 1. Des jeux physiques traditionnels

Nous avons pris soin de mettre dans notre titre des jeux physiques en Algérie et non algériens. Ceci a été conditionné par l'universalité des jeux, leur diffusion et leur uniformité à travers le globe. Comme le souligne Charles BEART : « Il n'est jamais possible d'affirmer qu'en deux points de la Terre, les hommes n'ont pas inventé le même jeu ou qu'un jeu que l'on trouve plus loin que son aire d'extension n'y a point été apporté. »

Cette remarque a été appuyée par celle de J.R. VERNES quand il dit : « Il n'y a pas seulement permanence des formes à travers les siècles, mais similitude d'un pays à l'autre, voire d'un continent à l'autre ».

De par ces remarques, il nous est difficile de dire pour le moment que les jeux sont spécifiques à l'Algérie et encore moins à la zone que nous avons explorée. Ces mêmes jeux peuvent se retrouver ailleurs sous d'autres appellations ou sous d'autres formes. Ainsi, certains de nos jeux répertoriés ici ont été décrits ailleurs dans d'autres travaux, notamment ceux de Charles BEART ou ceux de Louis MERCIER<sup>1</sup>.

Certains de ces jeux seront évoqués quand nous aborderons notre chapitre : le répertoire des jeux.

Ces jeux anciens connus et joués auparavant ont été transmis d'une génération à une autre et répandus à travers un espace géographique par un processus exclusivement oral.

La transmission a été facilitée par la stabilité dans leur forme et leurs règles contrairement aux jeux spontanés. Ceci créent sur le moment et dont la description est peu commode car elle nécessite une observation directe et suivie. Par contre, les jeux organisés, même s'ils ne se pratiquent plus peuvent être reconstitués seulement à partir d'un récit oral en précisant les règles.

Compte tenu de ces remarques, que pouvons-nous dire alors de tous les jeux qui ont des rapports avec des pratiques ou manifestations de la vie quotidienne ou qui remplissent des fonctions sociales ? Notre question peut trouver une réponse chez CALLOIS quand il dit : « la source d'où un peuple a tiré son jeu est déterminée de la façon la plus satisfaisante quand le nom du jeu est adapté avec le jeu lui-même ». Cette condition qui nous paraît, à elle seule, insuffisante peut-être complétée par les propos de Roger PINON : « il existe deux possibilités pour déterminer l'origine d'un jeu : l'appellation et l'inspiration religieuse et rituelle ».

Les jeux que vous trouverez répertoriés ici ne sont pas spécifiques de la région de Sétif, mais ont été joués dans celle-ci et peuvent se retrouver au-delà des limites que nous avons tracées. Des exemples seront mis en évidence quand nous aborderons le chapitre : répertoire des jeux.

Si nous partons de ces deux remarques, nous pouvons admettre que les jeux sont spécifiques à une certaine culture qui peut s'étendre à un espace bien plus vaste que celui que nous avons délimité et dont les raisons seront exposées ultérieurement.

## 2. Des jeux d'hommes et des jeux de femmes

Certains jeux n'ont jamais été les mêmes chez les hommes et chez les femmes. Dans une société traditionaliste, la distinction est très nette, étant donné que le monde féminin est séparé du monde masculin ; leurs activités sont donc bien distinctes. Non seulement leurs jeux sont différents, mais il n'existe presque pas de jeux communs aux deux et encore moins de jeux joués en commun.

On a souvent l'habitude de dire aussi que les femmes de ces régions ne jouent pas ; nous croyons que là il faut faire intervenir une variable très importante, à savoir l'âge, car si la femme joue très peu ou ne joue pas du tout, la petite fille, elle, a ses propres jeux enfantins.

Il existe donc des jeux exclusivement féminins, d'autres exclusivement masculins et ceux qui sont communs aux deux mais joués séparément.

<sup>1</sup>-BEART (Ch.) - *Histoire des jeux - in jeux et sport* - Gallimard, Paris, 1968, p.181 MERCIER (L.) *Chasse et sport chez les arabes* - Gallimard, Paris, 1927

### 3. Des jeux d'enfants et des jeux d'adultes

Très peu d'études ont pris en considération les jeux des adultes, comme si l'adulte, une fois sorti de l'enfance, cessait de jouer. Or, la réalité de tous les jours nous montre que les adultes s'adonnent à certains jeux.

Le jeu a toujours été réservé à l'enfance, peut-être parce qu'il a été opposé au sérieux et au travail, alors que les adultes ont leur propre monde ludique.

Le jeu appartient aussi bien à l'enfant qu'à l'adulte comme le souligne GRANDJOUAN<sup>7</sup> : « tous les jeux sont à tous, les jeux d'enfants sont les jeux d'adultes », mais les jeux des uns peuvent être différents de ceux des autres. Écarter les jeux des adultes nous aurait amené à éliminer certains jeux d'enfants et réciproquement, dans la mesure où il existe des jeux communs aux deux plutôt joués séparément.

Après avoir circonscrit notre objet, nous essayons maintenant d'exposer notre démarche méthodologique.

#### **Partie 2 : Considérations d'ordre méthodologique**

Dans ce chapitre, nous essaierons d'indiquer notre démarche méthodologique, les raisons quant au choix d'une telle démarche et les outils d'investigation. Dans la mesure où notre étude se fixait comme objectif immédiat le recensement du maximum de jeux traditionnels que les écrits ont malheureusement négligés, il s'agissait de rapporter le jeu dans son intégralité : son déroulement, ses règles, ses accessoires etc... Le jeu n'a pas de sens si on ne sait pas :

- Qui y joue ?
- Pourquoi on y joue ?
- A quelle occasion on y joue ?
- Le situer approximativement dans le temps
- Le localiser dans l'espace

Pour répondre à cette série de questions, nous avons été amenés à choisir et à élaborer nos propres outils de recherche.

#### 1. Le questionnaire d'éducation physique

Le questionnaire a été élaboré en fonction des objectifs fixés et sur la base des enseignements de Marcel MAUSS quand il donne un procédé d'inventaire à propos de la danse : « Qui danse ? Où ? Quand ? Pourquoi ? Avec qui ? »<sup>8</sup>

Un premier questionnaire a fait l'objet d'une pré-enquête permettant d'écarter les éléments inutiles et de ne conserver que les questions les plus pertinentes. Ce questionnaire comportait deux avantages :

- Multiplier le nombre d'utilisateurs ; nous avons donc associé les enseignants d'éducation physique de toutes les communes concernées
- Uniformiser les questions

## 2. Présentation du questionnaire

Conçu pour un seul jeu, ce questionnaire comprend : Un préambule à travers lequel nous exposons :

- Le cadre dans lequel s'inscrit ce travail
- La délimitation de l'objet en proposant des exemples de jeux
- Des consignes d'ordre pratique se rapportant à son emploi à l'intention de ses utilisateurs
- Des renseignements signalétiques concernant la localisation du jeu

Les questions qui se répartissent en deux catégories :

- La première se rapporte au jeu avec son déroulement, ses règles, et ses caractéristiques (terrain, âge, sexe, effectif)
- La seconde permettant d'insérer le jeu dans son cadre initial de pratique

### **Partie 3 : Un répertoire de jeux commentés**

Ce répertoire descriptif et commenté a pour objectif de faire connaître les jeux ; les seules indications qui s'y trouvent doivent permettre d'y jouer.

La description nous a semblé indispensable dans un tel travail car il s'agissait, pour nous, d'étudier les jeux. On a souvent tendance à passer très vite avec ces règles, alors que c'est à partir de cette description que nous pouvons tirer les éléments les plus intéressants.

Cette description permet de différencier certaines formes de jeux que certains auteurs ont assimilées les unes aux autres ainsi « *el kura* » a été assimilé au base-ball américain, ou le jeu d'« *el ferda* » au jeu du béret, pour ne citer que ceux-là.

Ce répertoire a été réalisé à partir de résultats de notre enquête.

#### 1) Présentation du répertoire

Dans le but de donner une certaine uniformité au répertoire, nous avons conçu une fiche de jeu selon un modèle classique de description dans lequel on trouve successivement :

- Le ou les noms par lequel ou lesquels sont appelés les jeux
- Les caractéristiques du jeu qui comportent le matériel, l'effectif, le terrain, l'âge et le sexe. Ces éléments correspondent à la réalité, c'est-à-dire aux conditions telles qu'elles existaient mais ne constituent en aucun cas une proposition de notre part : l'âge, par exemple, est celui des joueurs qui s'adonnaient à ce jeu et non la correspondance du jeu avec la classe d'âge comme le mentionne parfois les manuels.

#### Le but du jeu

- Le déroulement du jeu et son organisation où nous décrivons avec le maximum de clarté le déroulement d'une partie ou d'un jeu depuis son début jusqu'à sa fin.

Les règles principales qui régissent le jeu : les règles du déroulement, les règles d'interactions entre les joueurs et les règles de gain.

- Un schéma, quand cela s'avère indispensable et possible où figurent l'emplacement du matériel et la position des joueurs sur le terrain.
- Les variantes du même jeu c'est-à-dire les aménagements apportés qui ne changent rien au jeu initial, sinon, il serait considéré comme jeu différent et aurait donc sa propre fiche.

Cette fiche pourrait être utilisée comme fiche d'observation mais cette compilation rendrait le répertoire semblable à n'importe quel manuel de jeux si on ne sait pas pourquoi on joue ? A quelle occasion on joue ? Cette méthode d'après GRANDJOUAN, « risque de laisser échapper les éléments les plus instructifs, ceux qui rattachent les jeux à d'autres institutions humaines ou au contraire les en distinguent ».

Ainsi, chaque jeu ou groupe de jeux sera suivi d'un commentaire dans lequel nous restituerons le jeu dans son cadre réel de pratique, comme le suggère CAILLOIS par cette proposition : « tout un chapitre de l'étude du jeu doit examiner ces manifestations par où les jeux sont directement insérés dans les mœurs quotidiennes. »

Notre commentaire portera en plus des qualités physiques exigées par les jeux sur :

- Le sens que revêt le terme par lequel est appelé le jeu
- Le sens ou la signification que peut avoir le vocabulaire usité pour dénommer des pièces d'un jeu ou des actions dans le jeu.
- Les rapports, s'ils existent, des jeux avec les pratiques ou manifestations sociales et par conséquent leurs fonctions.
- L'étendue de leur pratique

Ces éléments ne sont pas exhaustifs mais pourraient constituer des points de références car les jeux sont différents les uns des autres et ne peuvent pas s'inscrire dans un même cadre.

#### **Partie 4 : Exemple de quelques jeux d'un répertoire de 50 jeux**

1°) Nom du jeu : LEM ' FRA : DHRE' TAHT DHRE' <sup>(8)</sup>

2°) Caractéristiques du jeu :

- Effectif : 02 joueurs
- Matériel : aucun
- Terrain : Lieu n'exposant pas au danger :

Sable ou prairie de préférence

- Age des joueurs : 16-30 ans-Sexe : M

3°) But du jeu :

Faire tomber l'adversaire

4°) Déroulement du jeu :

Deux joueurs de même taille et même force à peu près s'affrontent. Face à face, ils doivent s'enlacer un bras sous l'aisselle, l'autre au-dessus de l'épaule et commencer la lutte et essayer de se faire tomber.

5°) Les règles principales :

Le changement de prise est interdit. Les joueurs peuvent utiliser toutes les parties de leur corps pour faire tomber l'adversaire. La règle de gain dépend de la décision prise par les deux joueurs, elle peut donc varier, elle peut être d'une manche comme de plusieurs.

Dans le cas où les deux joueurs tombent côte à côte, la partie est considérée comme nulle, elle est donc à rejouer. Le gain se repère quand un joueur est carrément au-dessus de l'autre.

6°) Variante 1 : Le nom : M'AFRA : KARBA L KARBA

Même principe que le jeu précédent, mais ici il y a changement de prise. Les joueurs se tiennent côte à côte (hanche contre hanche) et se prennent réciproquement les hanches. De cette position, chacun essaie de faire tomber l'autre.

Variante 2 : Le nom : M'AFRA SDER LESDER

Les deux joueurs sont face à face et doivent se ceinturer. De cette prise, ils luttent pour se faire tomber.

Variante 3 : Le nom : EL GHULB

Dans ce jeu, aucune prise n'est exigée, les deux joueurs tentent de se faire tomber, toutes les possibilités leur sont accordées.

La lutte a toujours été une pratique très répandue dans toutes les civilisations du monde entier sous des variables très différentes. Selon GEOFFREY GORER «la lutte amateur a atteint une telle popularité chez les africains que ce sport équivaldrait aux jeux olympiques»<sup>(1)</sup> En effet, nous avons pu relever dans notre région trois formes de lutte appelées en dialecte local «*lem'afra*» (lutte). Chaque lettre se spécifie à travers la prise exigée. Ainsi, nous avons «*lem'afra zder lezder*» (lutte poitrine contre poitrine), «*lem'afra karba el karba*» (lutte hanche contre hanche) et enfin «*lem'afra dhré taht'dhre*» (lutte bras dessus bras dessous). Il faudrait signaler une quatrième forme appelée «*el ghulb*» où il n'existe pas de prise précise, les joueurs sont libres.

La lutte a toujours été le domaine favori des adultes hommes, car elle constitue une épreuve de force et de puissance. Sa pratique est toujours liée à un défi que deux joueurs, à peu près de force égale, se lancent. En cas de match nul : «*Grun Kbech*» (cornes de bélier) la partie est à rejouer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Les trois variantes décrites nécessitent conjointement la force, la vitesse, la souplesse et surtout beaucoup de créativité technique pour faire tomber l'adversaire.

1°) Nom du jeu : JBID LEHBEL ou JUBEYED <sup>(9)</sup>

2°) Caractéristiques du jeu :

- Effectif : Variable entre 12 et 20
- Terrain : Espace plat sans obstacle
- Matériel : Une grosse corde
- Age des joueurs : 18-30 ans - Sexe : M (parfois F)

3°) But du jeu :

Tirer sur la corde de façon à ramener l'équipe adverse dans son camp.

(1) GORER (G.)-African dances'-a book West African Negroes cité par MASSICOTTE (J.P.)-Le festival international de la jeunesse francophone, les jeux traditionnels à caractère culturel et les jeux traditionnels à caractère sportif.-communication, congrès de l'HISPA, 28-3 au 2-4 1978, Paris (I.N.S.E.P).

#### 4°) Déroulement et organisation du jeu :

En début de jeu, on constitue deux équipes de force égale, les joueurs doivent tenir la corde, chaque équipe une moitié. Une ligne sépare les deux camps.

Déroulement proprement dit : les équipes doivent tirer en même temps chacune de son côté de façon à ce qu'elle parvienne à ramener l'autre équipe dans son camp.

#### 5°) Les principales règles :

- Les joueurs doivent tirer en même temps
- Règle de gain : L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à tirer toute l'équipe adverse au-delà de la ligne centrale

Le jeu du «*jbid lehbel*» (tirer à la corde) est un jeu qui avait lieu exclusivement le jour de l'Aïd, généralement pratiqué par des jeunes et des adultes de sexe masculin. Certaines femmes y jouent dans la région de Djemila LAOUST cité par MERCIER témoigne de ce jeu le jeu du «*jbid lehbel*» se pratique entre deux camps, l'un de femmes, l'autre d'hommes, tirant sur la même corde, avec un but bien déterminé de casser la corde afin que les femmes culbutent et découvrent leurs organes sexuels <sup>(1)</sup>.

Le jeu de «*jbid lehbel*» se trouve partout en Europe et certainement ailleurs sous le nom de «Tirer à la corde». Il existe une façon de jouer à ce jeu, mais l'intérêt que nous lui accordons se situe dans le fait qu'il soit considéré comme une pratique rituelle, donc ayant une place et une fonction sociales importantes.

#### 1°) Nom du jeu : LISHARA (12)

#### 2°) Caractéristiques du jeu :

- Effectif : 8-20
- Matériel : Fusil—La cible représentée soit par des œufs frais, une pioche, soit une pièce de monnaie que l'on essaie de maintenir debout
- Terrain : Surface plate à l'extérieur d'une maison
- Age des joueurs : 20-40 ans - Sexe : M

#### 3°) But du jeu :

Toucher une cible placée à une certaine distance.

#### 4°) Déroulement et organisation du jeu :

Début du jeu : on procédera à un tirage au sort pour établir l'ordre de passage des joueurs.

Déroulement proprement dit : les tireurs sont placés à une distance de la cible de façon à ce qu'elle soit bien visible.

On encastre un œuf dans le trou d'une pioche à laquelle on a supprimé le manche, (ou parfois une pièce de monnaie). On la maintient debout, l'extrémité tranchante enfoncée dans le sol de façon à ce qu'elle reste en équilibre. Les tireurs, chacun leur tour, doivent faire éclater l'œuf qu'on remplace en cas de succès.

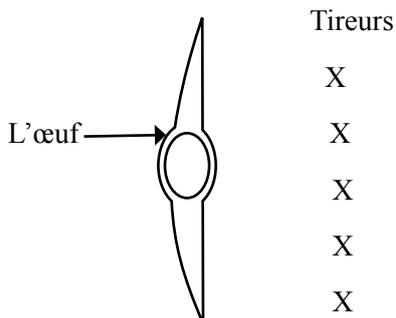
Fin du jeu : le tireur adroit est couvert de compliments et d'éloges.

(1) LAOUST.-Mots et choses berbères.-cité par Louis MERCIER.-La chasse et le sport chez les arabes.-Gallimard, Paris, 1927-

5°) Règles principales :

La distance prévue est à respecter. En cas de succès, on se doit d'exécuter un second essai.

6°) Schéma : Dispositif



7°) Variante :

La cible peut être représentée par un drapeau placé sur le toit d'une maison. Le tireur qui réussit à toucher le drapeau s'en empare en respectant le même déroulement que le jeu précédent.

A l'occasion des événements heureux tels que le mariage et la circoncision, les hommes pratiquent ce jeu de «*lishara*» qui signifie la cible.

Pendant le mariage, l'époux et ses proches, avant de prendre la mariée, subissent l'épreuve du tir à la cible pour prouver leur puissance et leur dignité «*nif*», pendant que les femmes préparent la mariée dans une ambiance de chants, de danses et de youyous.

A l'époque, un homme devait savoir manipuler le fusil et donc être un tireur.

En cas d'échec, on retardait le départ de la mariée dans certaines régions d'après P. BOURDIEU « en cas d'échec, la garde d'honneur du fiancé repartait, couverte de honte, après être passée sous le bât d'un âne et après avoir versé une amende ».<sup>(1)</sup>

Lors d'une circoncision, le jeu de «*lishara*» est pratiqué aussi. Une semaine avant la circoncision, on dresse un drapeau (foulard vert) pour annoncer aux voisins l'événement qui va avoir lieu.

Le jour même de la circoncision, 8 à 20 bons joueurs sont alignés et doivent saisir le bâton auquel est accroché le foulard, le tireur qui réussit s'en empare. Cette épreuve se déroule accompagnée de chants, danses. Le bon tireur est fortement couvert d'éloges de la part des hommes et de youyou poussés par les femmes. Ces jeux avaient une fonction rituelle, c'est un jeu d'adultes interdit aux enfants car il s'agit de manipuler des fusils.

Sa pratique reste très liée aux différents événements. De par leur signification, ces jeux sont presque sacrés. En dehors d'occasions précises, ces jeux n'ont pas lieu.

1°) Nom du jeu : KURET ASHAMAN <sup>(13)</sup>

2°) Caractéristiques du jeu :

- Effectif : Peut varier entre 8 et 20 joueurs
- Matériel : Le même matériel que le jeu précédent : une balle appelée «*kura*» et un bâton en forme d'arc «*qaws*»

- Terrain : Grand espace plat dans lequel on creuse un trou de 20 à 30 cm de diamètre et très peu profond appelé «*errid*»

- Age des joueurs : 12 - 40 ans - Sexe : M.F

### 3°) But du jeu :

Le jeu consiste à loger la balle dans le trou, les autres doivent l'en empêcher.

### 4°) Déroulement et organisation du jeu :

Début du jeu : Le jeu commence par un tirage au sort. Les participants mesurent leurs «*aqwas*» (bâtons) pour désigner l'ordre de passage des joueurs, le possesseur du plus grand ou du plus petit bâton commence. Après avoir décidé de l'ordre de passage, la balle est mise dans le trou. Le premier joueur doit la déloger en la poussant de son bâton sans le lâcher ; le second joueur, le pied au bord du trou, lance son bâton pour toucher la balle, le troisième etc.... Si un joueur ne touche pas la balle, il en devient le «*père*» et essaye à son tour de faire loger cette balle dans le trou, il a aussi la possibilité de se détacher de ce rôle, en touchant de son bâton l'un des joueurs adverses en lui disant «*bentek*» (ta fille) avant que la balle ne soit touchée par un autre joueur. Le fait de le toucher se dit : «*schemha*» (il a senti la balle). Si le joueur «*père*» de la balle réussit à la loger, la partie reprend. Par contre, s'il réussit à toucher un joueur, le joueur touché devient «*père*» de la balle et le jeu se poursuit.

### 5°) Les principales règles :

Le terrain n'étant pas délimité, il n'existe aucune règle de touche. On ne peut pas dépasser le trou pour pousser la balle. Le joueur «*père*» ne peut toucher un autre joueur que si la balle n'a pas encore été poussée.

#### 1. Nom du jeu : *Kuret leryed* ou *kuret leqwas* <sup>(1)</sup>

#### 2. Caractéristiques du jeu :

- Effectif : le nombre de joueurs peut varier entre 20 et 40 joueurs

- Matériel : une petite balle appelée «*kura*» faite à partir de poils, chiffons, cuir ou bois. Des bâtons aux extrémités recourbées, appelés «*qaws*». Autant de «*aqwas*» que de joueurs.

- Terrain : très grand espace harmonieux et plat où à chaque extrémité est creusé un trou appelé «*errid*» servant de but en quelque sorte.

• Age des joueurs : 12-50 ans - Sexe : M-F

#### 3. But du jeu :

Faire loger la balle dans le trou adverse.

#### 4. Déroulement et organisation du jeu :

Le jeu débute par un tirage au sort qui consiste à faire deux paquets de bâtons, chacun des joueurs choisit son bâton «*qaws* ». Les équipes constituées désignent deux éléments pour la mise en jeu.

(1) BOURDIEU (P.) Esquisse d'une théorie de la pratique précédée de trois études d'ethnologie kabyle-Droz Genève, Paris 1972-

La partie est enclenchée lorsque les deux joueurs désignés tentent de déterrer la balle, préalablement enterrée au milieu du terrain, pour l'envoyer à l'une ou l'autre des équipes.

Les joueurs qui ont récupéré la balle doivent soit en se faisant des passes, soit en accompagnant la balle avec le « qaws » la loger dans le trou « errid » et ainsi marquer un point. Quant le point est marqué, on remet la balle au milieu que l'on essaie de déterrer pour poursuivre le jeu.

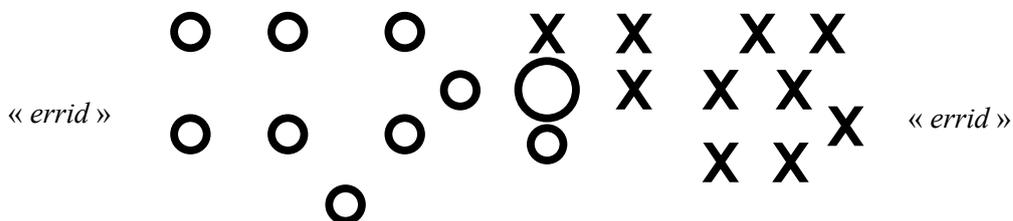
- À la fin du jeu : l'équipe perdante est fortement chahutée.

##### 5. Les principales règles :

La règle de touche n'existe pas puisque le terrain n'est pas limité, les seules limites sont représentées par les deux trous.

Un point est marqué à chaque fois qu'on réussit à loger la balle dans l'un des trous.

##### 6. Dispositif spatial : (terrain et joueurs)



Joueurs : O, X

Les deux formes de «*kūra*» (balle), décrites ci-après sont différentes par leur appellation, leur déroulement et leurs règles.

«*kūret eshemēn*» est une appellation qui dépend d'une importante règle du jeu qui consiste, pour le joueur devant mettre la balle dans le trou, à toucher un de ses adversaires avec son bâton pendant que la balle roule, pour se détacher de ce rôle. Quant à l'autre jeu, il comporte deux appellations. Il peut porter soit le nom du matériel, c'est à dire «*el qaws*» (bâton ou crosse) ce qui donne «*kūret leqwās*» (pluriel de *qaws*) : balle des crosses ; soit le nom du terrain : «*kūret leryēd*» : balle des trous puisqu'il s'agit de loger la balle dans le «*rid*» «*trou*».

En plus de ces différentes appellations, le vocabulaire usité, particulièrement dans le jeu de «*kūret eshemēn*» révèle une certaine réalité de notre société : ainsi la balle devient la fille (bent) le joueur qui doit tenter de la loger dans le trou pour la protéger *yahmihā*. N'est ce pas là une représentation de la famille traditionnelle où la femme demeure sous la protection du père. Nous ne pensons pas que ce soit un simple fait de hasard.

Le joueur déploie toutes ses forces pour réussir à «protéger» sa «fille», les autres évitent à tout prix d'assumer ce rôle. En cas d'abandon ou d'échec, le joueur est fortement raillé : tous les joueurs se rassemblent autour du perdant, deux d'entre eux mettent leurs bâtons côte à côte, y déposent la balle et les prennent par les bouts en criant : «*tilu, tilu*, la fille d'Ali va être enterrée», il arrive aussi que tous les joueurs, pour chahuter le perdant chantent :

« *shebba, shebba*

*il a vieilli, il a vieilli*

*ya hinek eddeba*

*celui qui a des mâchoires de mulet*

*sheb wlidi, sheb »*

*il a vieilli mon fils, il a vieilli*

Se voyant fortement chahuté, le joueur peut décider de remettre la partie au lendemain.

Ces jeux rituels se pratiquent les premiers jours de printemps. En dehors de cet événement, ils sont inexistantes. De part leurs fonctions rituelles, ces jeux deviennent quasi obligatoires et sont pratiqués régulièrement par des femmes, les enfants et les hommes mais séparément.

Le premier jour de printemps, on décide de jouer à « *el Kura* », on se sépare en jeunes et moins jeunes et on joue. Chaque joueur possède son propre « *qaws* » qu'il conserve chez lui et l'utilise une fois l'an pour jouer. Les femmes, elles, jouent à « *el kura* » mais dans les cours de maisons.

Le jeu « *el kura* » est un jeu très connu par rapport aux autres jeux répertoriés. Plusieurs ouvrages ont apporté des formes très différentes les unes des autres. Certains auteurs européens en l'occurrence GRANDJOUAN <sup>(1)</sup> l'ont assimilé au base ball américain sans en connaître ni le déroulement, ni les règles. D'autres, comme Luis MERCIER <sup>(2)</sup> ont décrit des formes différentes de celles que nous avons pu recueillir. Tous les auteurs, qui ont eu à parler de « *el Kura* » n'ont évoqué que « *kuret heryed* » et n'ont jamais parler de « *Kuret* » « *eshemēn* » à l'exception de Bourdieu qui en donne une forme sous le nom de « *qochra* », recueillie à *Ain Ighbel* <sup>(1)</sup>, qu'il serait intéressant d'en donner le déroulement : « Les garçons jouent à la « *qochra* » en cercle autour d'une balle en liège et munis d'un bâton à bout recourbé, ils commencent par désigner au sort celui d'entre eux qui gardera la balle et en sera le « père ». Celui-ci se place près de la balle « sa fille », qu'il doit défendre en s'efforçant d'éviter qu'elle ne sorte du cercle « la maison ». Les autres joueurs tentent, au contraire de pousser du bâton la balle hors du cercle. Si la fille touche directement un joueur ou si le « père » réussit lui-même à le toucher avec son bâton, en disant. « C'est la fille », le joueur touché devient le « père » de la balle et libère, le premier joueur de cette fonction. Le plus habile peut s'emparer de « la fille » égarée et la prendre pour « femme ».

Si le « père » ne parvient pas à ramener sa « fille » dans « la maison », on dit qu'il vieillit et on raille sa faiblesse. <sup>(2)</sup>

Une autre forme a été rapportée par LAOUST citée par MERCIER, il s'agirait plutôt de « *Kuret Leryed* », il met l'accent sur l'importance de la participation féminine à ce jeu : le jeu de « *Takurt* », pratiqué en pays berbère par deux parties adverses, composées de femmes et d'hommes, séparément, ou encore par des femmes toutes seules nues, jouant à l'aide d'un bâton et d'une cuillère à pot. <sup>(3)</sup>

Malgré la diversité des formes décrites ici et là, le jeu « *d'el Kurq* » semble un jeu spécifique à la culture maghrébine. Sa pratique s'étend à toute l'Afrique du Nord comme le souligne Louis MERCIER <sup>(1)</sup>. De part leur fonction, ces jeux étaient pratiqués par tous et partout les premiers jours de printemps.

1°) Nom du jeu : ENA M HUM <sup>(15)</sup>

(1) GRANDJOUAN (J.O). *Les jeux de l'esprit*. ed. Scarabee, Paris, 1963. op. cité

(1) *Ain Ighbel – région se trouvant en petite Kabylie.*

(2) MERCIER (L.). – op. cité

## 2°) Caractéristiques du jeu :

- Effectif : 10 à 20 joueurs
- Terrain : un espace pas trop grand
- Matériel : aucun
- Ages des joueurs : 12-14 ans - Sexe : F

## 3°) But du jeu :

Le père doit réussir à enlever le dernier enfant à la mère.

## 4°) Déroulement et organisation du jeu :

Début du jeu : les enfants se regroupent, un tirage au sort se fait pour attribuer des rôles aux différents joueurs qui sont le « père » « *eb* », la mère « *oum* » et les enfants se mettent derrière la mère en se tenant par la taille ; le père leur fait face.

La mère, les bras latéraux à l'horizontale dit en chantant : « *ena mhum lemhum* »<sup>(1)</sup>, en faisant des pas chassés une fois à droite, une fois à gauche, les enfants devant la suivre.

Le père répond en chantant : « *ena buyhum nek ulh um* »<sup>(1)</sup> en faisant aussi des pas chassés latéraux à droite puis à gauche.

Ce dialogue est répété deux fois en chantant.

A la seconde intervention de la mère, le père dit « *ya wlidati rahetli bra* »<sup>(2)</sup> et fait semblant de chercher un des enfants, le dernier de la file qui se trouve derrière la mère va l'aider et se fait prendre.

Le même dialogue se poursuit jusqu'à ce que le père ait récupéré tous les enfants qui s'accrochent à lui l'un derrière l'autre en se tenant par la taille. Quand il ne reste plus qu'un seul enfant avec la mère. Celle-ci réagit tout en faisant ses pas chassés latéraux et dit : « *b'kali ras fritit* »<sup>(3)</sup>

Et le père réplique : « *nedih, nedih, nedih* »<sup>(4)</sup> et tente de toucher cet enfant, tout en restant accroché aux autres qui doivent le suivre. La mère essaie de protéger son fils en écartant les bras. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le père réussisse à toucher l'enfant protégé par sa mère.

La fin du jeu : Quand l'enfant est touché, le jeu reprend, les changements de rôles se font d'une façon très libre.

## 5°) Règle principale :

A la dernière phase du jeu, les enfants qui se trouvent derrière le père ne doivent pas se lâcher ; la rupture de la chaîne est considérée comme un échec.

Le père ne peut toucher l'enfant qu'avec les mains.

## **Partie 5 : Caractéristiques communes des jeux**

### **1. Des règles non figées**

Les règles, si elles existent, définissent le but du jeu, écartent l'anarchie lui donnant sa forme le distinguant des autres. Les règles créent parfois la difficulté, ce qui accorde au jeu tout son attrait et son intérêt.

(1) « *Moi leur mère, je les protège* »

(2) BOURDIEU (P.) - op. cité.

(3) LAOUST. - *Mots et choses berbères* cité par MERCIER (L.) op. cité

(1) « *Moi le père, je les mange* »

(2) « *Oh ! mes enfants, j'ai perdu une aiguille* »

(3) « *Il me reste une tête unique* »

(4) « *Je le prendrai, je le prendrai, je le prendrai* »

Dans le jeu traditionnel, les règles ne sont pas fixes et figées, elles peuvent être revues, remaniées collectivement avant ou pendant le jeu en fonction des circonstances.

Mais il n'existe pas de règles se rapportant aux accessoires du jeu : terrain, effectif, matériel. Ces accessoires ne sont pas soumis à des normes, par exemple : le nombre de joueurs n'est pas défini, il est variable mais doit cependant permettre de jouer.

## **2. Espace non restreint**

Dans la plupart des jeux traditionnels, le lieu n'est pas fixe. Dans les jeux où il existe un certain dispositif ; le jeu « el kina », « el gueb », « el ferda », celui-ci n'est pas figé. Les joueurs décident eux-mêmes des distances et des surfaces pour organiser le jeu.

Les limites sont superficielles et sont matérialisées par des éléments naturels. Nous pensons ici au jeu « el kura » où l'espace de jeu peut être limité par exemple par un terrain labouré, des arbres ou autres. En plus de ces limites naturelles, les distances ne sont pas calculées avec précision, on utilise souvent les pas ou les pieds comme unité de mesure.

## **3. Temps non limité**

Aucune règle ne prévoit la durée d'une partie ou d'un jeu. Le temps de jeu n'est pas fixé d'avance, on joue le temps qu'on veut. L'arrêt du jeu provient d'une décision de groupe quand il n'a plus envie ou quand la fatigue fait obstacle à la poursuite du jeu. Il arrive parfois que le jeu puisse être suspendu pour être repris plus tard.

Dans la mesure où le groupe de jeux est instable, les règles non figées, l'espace et le temps non restreints, le jeu traditionnel favorise la créativité, l'adaptation et présente donc une incontestable fonction éducative.

## **Partie 6 : Une fonction ludique et collective**

### **1. Fonction ludique**

Le jeu traditionnel est une activité essentiellement ludique car elle est source de plaisir. Ce caractère ludique déborde largement l'objectif qui est la victoire.

Le jeu naît avant tout d'un besoin, le plaisir de jouer comme d'ailleurs le souligne LALANDE : « la seule raison d'être du jeu, pour celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve, le joueur est désintéressé, on y joue pour jouer ». En effet, le jeu ne vise aucune finalité extérieure, il est dénué de tout intérêt matériel.

Les joueurs rentrent dans le jeu et acceptent de jouer avec tous les partenaires et ne craignent pas l'échec. Le joueur adhère au jeu car il a envie d'y participer et qu'il en éprouve le besoin. « Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesse d'être un jeu ; il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré ». N'est-ce pas là toute la liberté du jeu dont parle HUIZINGA .

### **2. Le jeu traditionnel est un recommencement**

On se demande pourquoi les enfants ne se lassent pas de répéter les mêmes jeux à longueur de journées. Dès qu'une partie est terminée, ils enchaînent aussitôt la suivante sans interruption marquant la victoire ou l'échec. L'arrêt ou la poursuite du jeu dépend de la décision du groupe. Ce recommencement dans le jeu traditionnel peut être bien perçu à travers certains jeux de rôles.

### 3. Fonction collective

L'activité ludique en tant qu'institution avec ses règles joue un rôle important dans le processus de socialisation. C'est par le jeu et dans le jeu que s'instaurent des relations et que se forge un esprit de communauté à condition qu'il soit dénué d'un intérêt quelconque. Les jeux rituels et occasionnels sont des manifestations qui concernent l'ensemble du groupe.

Le groupe n'est jamais constant, des changements de joueurs s'opèrent en permanence. Cette instabilité favorise, en multipliant les relations interindividuelles, l'intégration et la cohésion sociale.

La fonction collective trouve sa justification, par ailleurs, dans le mode de gestion du jeu. En effet, les règles étant connues de tous, chacun est tenu de les respecter. Le groupe prend en charge lui-même le jeu : il a un grand pouvoir décideur. N'est-ce pas là l'expression la plus concrète de l'esprit collectif.

### Conclusion

Ces jeux qui étaient activités naturelles et spontanées, combien populaires, peuvent être réinvestis ou réactualisés compte tenu du contexte social actuel. Ces jeux ne peuvent être diffusés qu'à travers des institutions existantes et notamment l'école ou les centres d'animation de jeunesse. Ils vont sûrement perdre de leur popularité, mais ne perdront pas leur portée éducative en contribuant au développement psychomoteur et social des enfants.



*Image 1: Fantasia, jeux de poudre (laab-el baroud)*



*Image 2 : La lutte en Algérie : la rahba. Ce sport est une sorte de boxe avec les pieds : on s'élançe, on pose les mains et l'on décoche une ruade à l'adversaire. Lors de ces luttes, chaque tribu a son champion.*



*Image 3: Sahariens jouant aux dames avec des crottes de chameaux*



*Image 4 : Le jeu de la koura, ou takourt. Ce jeux se pratique avec une crosse (kawss), les joueurs se disputant une balle jusqu'à ce que celle-ci tombe dans le trou préparé à cet effet.*

### **Référence des photos**

*L'Algérie au temps des Français Un siècle d'images et d'histoire 1850-1950*

Feriel Benmahmoud & Michele Brun Edition *Place des Victoires*