

SOUS LE PARRAINAGE DU MINISTRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
ET DU MINISTRE DU TOURISME ET DE L'ARTISANAT
AVEC LE SOUTIEN DES AUTORITÉS LOCALES DE LA WILAYA DE TAMANRASSET

Association « Sauver L'IMZAD »

4^{ème} Rencontre Internationale

RECUEIL DE COMMUNICATIONS
Tamanrasset, du 07 au 12 janvier 2019



Recueil de Communications

Colloque international

*« Pratiques sportives traditionnelles
et tourisme culturel durable »*

Tamanrasset, du 07 au 12 janvier 2019

Sommaire

Allocution M^{me} Farida SELLAL. Présidente de l'association « Sauver l'Imzad ».....	4
Allocution M. Nassim SBIA Secrétaire Général du Ministère de la Jeunesse et des Sports	6
P^r Pierre PARLEBAS « Jeux traditionnels, sports et cultures d'accueil »	8
M. Michel BOUTIN « Histoire et diffusion d'un jeu japonais « Gunjin shogi » et d'un jeu danois « Polygon-Hex ».....	17
D^r Zhaira BEN CHAÂBANE « Jeux sportifs traditionnels, jeux sportifs institutionnels et relations socioaffectives »	50
P^r Pere LAVEGA-BURGUÉS « Jeux sportifs traditionnels en Catalogne à la lumière de l'ethnomotricité ».....	69
D^r Clara Urdangarin LIEBAERT « Le rôle des femmes dans le développement de la culture motrice basque aux États-Unis ».....	79
D^r Joseba Etxebeste OTEGI « Les rôles sociaux du masculin et du féminin dans les jeux des enfants du Pays basque ».....	87
P^r Abderrahman AYOUB « Le Sig (Hajjij eb-Bâh), jeu spécifique des femmes de l'île de Djerba ».....	97
P^r Bertrand DURING « Figures des jeux au fil du temps, identités et cultures ».....	109
Maître assistant. Habiba KHARCHI « Recensement des jeux physiques traditionnels en Algérie, région de Sétif » « Essai d'analyse et perspectives pédagogiques ».....	123
M. Enrico FERRETTI « Le Tessin, un carrefour de jeux traditionnels ».....	139
P^r Farid YAÏCI « Pratiques sportives traditionnelles, tourisme culturel durable et développement économique : état de l'art, exemples et leçons pour l'Algérie ».....	147
M. Noureddine Ahmed SID « Le tourisme Saharien Algérien ».....	163
D^r Karim OUARAS « De la nécessité d'interroger les pratiques ludiques traditionnelles en Algérie ».....	167
M. Mamouni BOUTERFES «وضعية الألعاب التقليدية والنظرة المستقبلية « على مستوى دول المغرب العربي ».....	176
D^r Ezzeddine BOUZID « L'apport des jeux et sports du patrimoine en matière de développement économique et du tourisme culturel durable »	186
Recommandations	197

OUVERTURE DE LA RENCONTRE INTERNATIONALE D'IMZAD

M^{me} Farida SELLAL.

Présidente de l'association « Sauver l'Imzad »

*Mesdames, Messieurs les Ministres,
Monsieur le Wali de Tamanrasset,
Messieurs les sénateurs et députés,
Excellence, chers invités, honorable assistance.*

Tamanrasset, la capitale de l'Ahaggar accueille aujourd'hui un colloque international prometteur sur les « Pratiques sportives traditionnelles et le tourisme culturel durable ».

Dar el imzad a été créée en réponse à un cri d'alarme et à un message d'espoir émanant des ancêtres du désert, cet immense espace là où le soleil tisse ses plus beaux rayons.

Elle nous accueille de nouveau aujourd'hui pour répondre à cet esprit qui nous commande de prémunir nos traditions ancestrales des vicissitudes de la vie dans une vision rénovée et moderne. Ces traditions, encore entre nos mains, risquent de disparaître à jamais. Nous avons les moyens de les préserver et de les développer à travers une bonne politique touristique durable.

Laisser se perdre nos richesses culturelles et traditionnelles, accumulées pendant des millénaires, serait insensé. Si elles ont pu être véhiculées depuis la nuit des temps jusqu'à nous, c'est tout simplement parce qu'elles véhiculaient des valeurs humaines transmises de génération en génération.

Les pratiques sportives traditionnelles sont une partie intégrante de cette histoire et de notre mémoire collective. Ensemble, nous allons participer à préserver cette aventure commune. Le tourisme culturel durable est un levier porteur qui saura allier la tradition et la modernité au bénéfice des valeurs de l'humanité et des hommes.

En tant que manifestations vivantes d'aptitudes de l'esprit et du corps captant des séquences de loisir, de détente et d'émulation plutôt que de confrontation, ces jeux populaires immortalisés par l'attachement de générations successives renseignent sur le vécu de communautés humaines et sur les valeurs qu'elles transmettent comme legs précieux. Leur survie et leur épanouissement à travers le temps face aux assauts réducteurs de la modernité, montrent leur profond enracinement historique qui en atteste l'authenticité.

Ces jeux sont aussi l'expression du « vivre ensemble » en tant que pratiques locales et régionales ainsi qu'un vecteur de communication et de convivialité,

les femmes comme les hommes y imprimant la marque de leur personnalité en tant que producteurs et reproducteurs de pratiques ancestrales. Cette philosophie de l'existence est vécue par tous les peuples dont le génie propre et la créativité nourrissent un patrimoine inépuisable au carrefour du « donner et du recevoir ».

La mélodie des femmes faisant parler l'âme du poète au moyen de l'imzad, cet instrument de musique spécifiquement touareg, côtoie les cris des hommes s'adonnant à des arts martiaux d'époque pour se verser ensemble dans l'éternité avec leur lot de croyances et de rituels qui ont défié l'éclipse.

Cette propension au dépassement de soi fonde la vie simple d'êtres humains confrontés à la dureté de la nature, une véritable philosophie de la persévérance, que la grande poétesse Dassine Oult Ihemma exprime avec hauteur en faisant valoir que « Le ciel, qui porte la lune, le soleil et les étoiles, est fier de les porter. Comme lui, le ciel, soit fier de porter ta vie car le soleil lui même est à toi si tu sais le prendre ».

Pour l'Algérie, le tourisme culturel durable qu'alimentent tant de sources d'émerveillement est une destinée féconde à assumer. Son désert est le berceau civilisationnel de l'humanité.

L'ensemble des membres de l'Association Sauver l'Imzad et moi-même remercions tous ceux qui ont soutenu et accompagné de près ou de loin cette initiative.

Je vous remercie pour votre présence parmi nous et votre aimable attention.

**كلمة السيد الوزير خلال المنتدى الدولي
للممارسات الرياضية التقليدية والسياحة الثقافية المستدامة
بِسْمِ اللَّهِ
والصلاة والسلام على رسول الله**

• السيد والي ولاية تهمراست
• السيدة رئيسة جمعية حماية الإمزاد
• السيدات و السادة إيطارات الدولة
• السيدات و السادة المنتخبون المحليون و أسلاك الأمن
• أسرة الإعلام
• الحضور الكرام
السلام عليكم ورحمة الله،
لقد شرفني السيد وزير الشباب والرياضة، لإلقاء هذه الكلمة وهو يبلِّغكم تحياته الخالصة ويشكركم على أن جعلتم هذا المنتدى الدولي تحت رعايته،
اسمحوا لي في البداية أن أتوجه بالشكر والعرفان للسيدة رئيسة الجمعية و أعضاء جمعية حماية الإمزاد على الدعوة الكريمة التي وجهتموها لمعالي الوزير، و دعمكم للرياضة التقليدية وللسياحة فألف شكر للجمعية على هذه الالتفاتة الطيبة واختياركم الموفق لموضوع هذا اللقاء الهام تحت شعار الممارسات الرياضية التقليدية والسياحة الثقافية المستدامة، التي تعبّر عن مدى التقارب والتواصل بين قطاع الشباب والرياضة، وقطاع السياحة.
كما أعرب عن جميل الشكر والإمتنان للسلطات الولائية على ما بذلوه من أجل إنجاح هذا الموعد المميز، و الشكر موصول لكل من ساهم في أن يكون هذا الحدث الرياضي، السياحي، الثقافي بهذه الصورة الجميلة.
أيتها السيدات الفضليات أيها السادة الأفاضل
إنني مسرور، و أنا بينكم في هذه الولاية ذات الجذب السياحي، منضماً إليكم في مسعاكم النبيل في سبيل تثمين الموروث الطبيعي و الرياضي و الثقافي و الحضاري الزاخر و الثري لصحرائنا الشاسعة عبر قيامكم بهذا المنتدى الدولي الذي تشتمل فعالياته على موضوع الرياضة التقليدية والسياحة المستدامة والتي تعبّر عن الموروث الرياضي و السياحي و الثقافي لهذه المنطقة من ربوع وطننا، كما تشكل فرصة سعيدة للتعرف عن قرب عن الأعمال الجليلة لسكان هذه المنطقة من إبداع و إتقان منذ الأزل، حيث توارثوها أباً عن جدّ.

إنها لدلالة واضحة على تشبثهم بأصالتهم وعراقتهم و تاريخهم الضارب بجذوره في أعماق التاريخ.

أيتها السيدات الفضليات أيها السادة الأفاضل

لقد اطلعنا بكل ارتياح على برنامج هذه التظاهرة الدولية الذي يشتمل على عدة محاور تتمثل حول الألعاب و الرياضات التقليدية، و رهانات الهوية، مساهمات الممارسات الرياضية التقليدية، المحتوى الثقافي، وصف وتحليل الألعاب الرياضية التقليدية، ودورات رياضية في مختلف الاختصاصات والعديد من الزيارات السياحية التي تساهم في التعريف بصحرائنا وجنوبنا الكبير من خلال هذه الولاية الواسعة الحدود بملاحظة الثراء وتنوع الموروث الثقافي لولاية تمنراست على وجه الخصوص والجزائر عامةً.

هذا البرنامج الذي يحتوي على مواضيع بالغة الأهمية تخص الرياضة والسياحة المستدامة والهادفة إلى تجسيد علاقات الصداقة بين قطاع الشباب والرياضة، وقطاع السياحة والصناعة التقليدية وبين مختلف فئات المجتمع، و هو فرصة مواتية للتعريف بالمنتوج السياحي الرياضي لولاية تمنراست باعتبارها منطقة سياحية بامتياز.

أيتها السيدات الفضليات أيها السادة الأفاضل

إنّ بلادنا و بتوجيه من فخامة رئيس الجمهورية، اعتمدت نمطا جديدا للتنمية يرمي إلى تكريس اقتصاد وطني ناشئ بتبني مقاربة حديثة ترمي إلى تنويع الاقتصاد وتشجيع الاستثمار الوطني والأجنبي، ولهذا الغرض يجب التركيز على ثراء الموروث الثقافي للجزائر عامة وللجنوب الكبير على وجه الخصوص، هذا الثراء المادي واللامادي يتمثل في عدّة أوجه من بينها ما يخص مجال الرياضة التقليدية الذي بالتأكيد يتقاطع مع السياحة المستدامة ليشكل منتوجا سياحيا فريدا من نوعه.

أيتها السيدات الفضليات أيها السادة الأفاضل

نلتقي اليوم في أرجاء هذه الولاية المضيفة للتأكيد على دور الرياضة والسياحة في تعزيز قيم التسامح والصداقة وتبادل الثقافات والعيش معاً في سلام وإتاحة الفرصة للجميع من أجل تحقيق المزيد من التقارب فيما بينها. وهو ما يجعلنا نعيش في فضاء واحد وفي مكان واحد وبحلم واحد بغض النظر عن الجنسيات والأصول والخلفيات الثقافية لكل البلدان المشاركة في هذا الموعد الهام.

أتمنى لأشغالكم التوفيق والنجاح والخروج بتوصيات تصنع آفاق جديدة للعمل المشترك بين قطاع الشباب والرياضة، وقطاع السياحة والصناعة التقليدية بمساهمة السلطات المحلية التي يبقى دورها فعالا ومحوريا في تحقيق التنمية المستدامة للوطن.

أجدد شكري للسيدة رئيسة الجمعية وبارك جهود هذه الجمعية الرائدة في خدمة ورعاية وصون صورة الجزائر.

في الختام باسم معالي وزير الشباب والرياضة، أعلن عن افتتاح المنتدى الدولي للممارسات الرياضية التقليدية والسياحة الثقافية المستدامة، أتمنى لضيوف الجزائر إقامة طيبة ولكل المشاركين التوفيق والنجاح، شكرا لكم على حسن الإصغاء.

السلام عليكم و رحمة الله تعالى وبركاته

Biographie

Ancien élève de l'École Normale Supérieure d'Éducation Physique de Paris (ENSEP) ; Diplôme de psychologie, de sociologie, de mathématique et de linguistique ; Professeur à l'ENSEP, puis à l'INSEP (1965-1987) ; Co-fondateur de la revue « Sciences et Motricité » de l'Association des Chercheurs en Activités Physiques et Sportives (ACAPS) ; Docteur d'Etat ès Lettres et Sciences Humaines (1984) ; Professeur des Universités en Sociologie (Sorbonne-Paris 5) (1987) ; Directeur du Laboratoire de Recherche en Sociologie « LEMTAS » (1988) et Responsable de la Formation Doctorale des Sciences Sociales Directeur du Département des Sciences Sociales (1991) et Président de la Section Scientifique de la Fédération Internationale de l'Éducation Physique (FIEP – 1991) ; Membre du Comité National du CNRS (Section 36 : Droit et Sociologie (1995) ; Doyen de la Faculté des Sciences Humaines et Sociales – Sorbonne (1996) ; Président des Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active (CEMÉA) (2003) ; Expert à l'UNESCO (2006). Docteur Honoris Causa de l'Université de LERIDA (Espagne) en 2002 ; Docteur Honoris Causa de l'Université de CAMPINAS (Brésil) en 2015 ; Chevalier dans l'ordre National de la Légion d'Honneur (2013).

Le chercheur qui s'intéresse aux jeux traditionnels a l'impression de s'attabler à un banquet auquel il n'a pas été invité. La recherche scientifique s'est imposée avec bonheur dans tous les registres de la vie humaine, mais elle a royalement ignoré les jeux physiques considérés jusqu'à nos jours comme des activités puérides et futiles. La praxéologie motrice a relevé le défi du discrédit du jeu ; elle a choisi un point de vue original, une pertinence inédite : l'action motrice. Dans cette perspective, la mise en action ludique du corps est étudiée pour elle-même, en elle-même, sans la soumettre à une obédience extérieure.

Désormais, face à une abondance d'intéressants travaux développés dans de multiples directions par des chercheurs de nombreux pays, il convient de mettre au jour une nécessaire cohérence. Afin de rendre possibles l'identification et l'analyse des jeux traditionnels que nous souhaitons étudier, puis d'en établir un éventuel atlas, il semble indispensable de dégager le cadre général d'intelligibilité qui situera ces jeux dans l'ensemble des pratiques sociales. Si l'on n'y prend garde, par manque de rigueur conceptuelle et méthodologique, l'imbroglio risque de menacer tout discours portant sur les jeux et le sport. Lorsque nous parlons de jeux traditionnels et de sport, de quoi parlons-nous précisément ?

Secteurs d'intervention de l'action motrice

Notre projet consiste, d'une part à situer les pratiques ludiques et motrices en rapport aux autres productions humaines, et d'autre part à mettre de l'ordre à l'intérieur même du champ particulier des jeux physiques. La mise en action corporelle intervient, nous semble-t-il, dans plusieurs secteurs fondamentaux : le domaine du travail, le domaine de l'art et le domaine du divertissement. (fig. 1)

Dans le monde du travail, l'intervention de l'action motrice a été étudiée depuis de nombreuses décennies. En raison de son importance capitale sur le plan économique et social, cet univers laborieux a donné naissance à une nouvelle branche scientifique, « l'ergonomie », qui a connu de très féconds développements.

Dans le domaine de l'art, la sollicitation de l'action motrice s'est notamment épanouie par le truchement de la danse, de la musique et du théâtre. Mais, ici, la mobilisation corporelle

ne vaut pas que pour elle-même ; la compétence motrice engagée s'est mise au service d'une autre pertinence, esthétique, culturelle et symbolique qui lui confère sa signification et sa raison d'être. Le cas de l'Imzad est exemplaire : dans cette activité de Tamanrasset hautement culturelle, la maîtrise de l'archet a pour mission et pour effet de se développer « *comme le symbole des valeurs culturelles les plus importantes* », ainsi que l'a écrit Madame Farida Sellal dans son beau livre sur l'Imzad.

En revanche, l'action motrice déclenchée **au cours des jeux moteurs** vaut pour elle-même. Le sauteur à la perche ne tente pas de franchir un obstacle qui ferait opposition à sa marche en avant ; il accomplit une réalisation corporelle fermée sur elle-même, une conduite motrice qui ne vise rien d'autre que de franchir la barre. C'est en cela que l'on parle de la « gratuité » du geste sportif qui ne prend sens que dans les péripéties de son propre accomplissement.

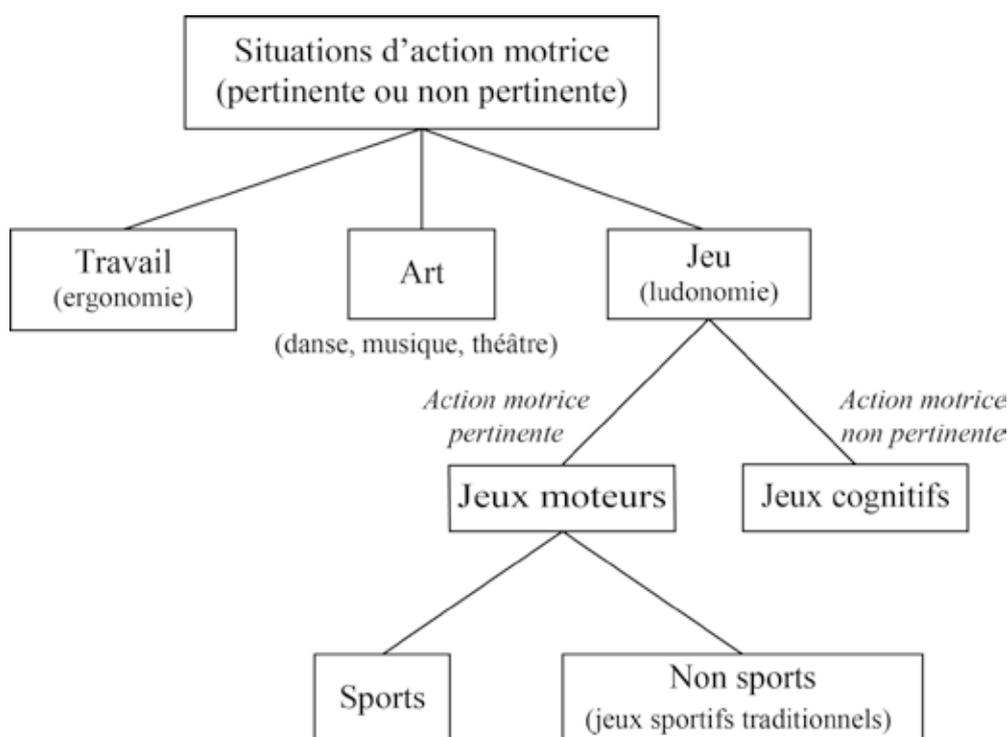


Figure 1 : Les grands domaines de manifestation de l'activité motrice

À ce titre, comparée à «l'ergonomie» axée sur le travail, la «praxéologie» pourrait être considérée comme une «ludonomie» axée sur le jeu. Aussi ne faut-il pas s'étonner qu'entre ces deux branches scientifiques, les rapports se manifestent si fréquemment. Le tennis et le football par exemple, qui étaient des actes de pur divertissement à leur début, sont devenus des activités professionnelles aux implications économiques, et parfois politiques, importantes. Les jeux dits traditionnels sont des productions sociales soumises aux évolutions de leur contexte culturel, des normes et des valeurs de celui-ci, de ses enjeux économiques et symboliques. On trouverait aisément une myriade de cas où s'entremêlent les activités d'artisanat, d'art et de jeu. Et il apparaît de plus en plus que le tourisme appelle et favorise le développement de ces pratiques et leur entrelacement éventuel. Il est patent que ces trois secteurs d'action, le travail, l'art et le jeu vont prendre corps dans les réalités

de la vie sociale quotidienne, en entraînant de considérables conséquences économiques et notamment touristiques. L'artisanat, les représentations dansées et musicales, les activités ludiques et sportives sont devenus aujourd'hui des attractions touristiques en pleine expansion. Cependant, le cas du jeu physique dit « traditionnel » est pernicieux : l'engouement du public tend à provoquer la transformation d'un jeu traditionnel en un spectacle de masse de type sportif, ce qui provoque une modification de la logique interne de l'activité, souvent lourde de conséquences sur le plan des communications internes.

Les jeux naissent, se transforment et parfois s'institutionnalisent en épousant au cours du temps, les normes changeantes de leur contexte culturel d'appartenance. Aussi, observerons-nous des activités apparemment semblables, désignées par le même nom, mais en réalité devenues fort différentes : entre les domaines du travail, de l'art et du divertissement, entre les jeux traditionnels et les sports, les passages des uns aux autres sont fréquents. Cependant, ces transitions dues à des modifications de logique externe s'accompagnent de transformations de logique interne dont il sera capital pour le chercheur, d'évaluer les effets.

Le domaine des jeux

Hors des règles, point de jeux. Nous nommerons « jeux » uniquement les activités de divertissement régies par un corps de règles. Cette condition est nécessaire mais non suffisante : ces règles doivent définir une compétition, c'est-à-dire une situation de confrontation codifiée, désignant selon des modalités particulières, des gagnants et des perdants.

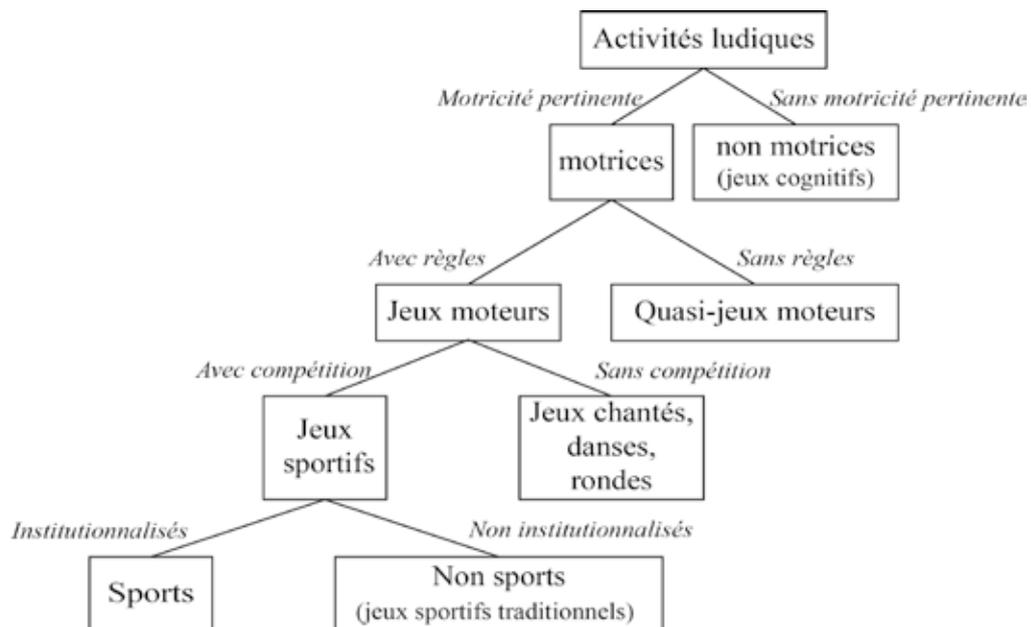


Figure 2 : Arbre des activités ludiques selon la présence de leurs traits pertinents

Parmi l'ensemble des jeux ainsi définis, nous distinguerons des catégories différentes : les jeux « cognitifs » et les jeux « moteurs ». Dans les jeux cognitifs, tels les échecs, le bridge ou le tric-trac, la pertinence n'est pas de type moteur, mais de type symbolique et combinatoire, en liaison avec le matériel utilisé : le plateau, le pion, les dés, les cartes, les figurines... Ces deux catégories ludiques, cognitives et motrices, sont différenciées

mais n'en comportent pas moins certains traits communs. Au cours de son exposé, Michel Boutin examinera de façon particulièrement originale quelques cas particuliers de jeux cognitifs qui confirment combien toutes les formes de jeux, cognitifs ou moteurs, sont en profonde dépendance de leur environnement historique, scientifique et culturel. Surgissent de nombreux thèmes communs ; deux jeux complexes, apparemment identiques, sont repérés sur des continents éloignés : ont-ils été inventés de façon indépendante ou l'un est-il dû à la migration de l'autre ? Certains jeux cognitifs n'offrent-ils pas des possibilités en prise directe avec le niveau technologique et mathématique du contexte social, ainsi que le révèle par exemple le jeu de Rythmomachie du Moyen Age ou le jeu de Hex récemment créé par le prix Nobel de Mathématique John Nash ? Manifestement, jeu cognitif et jeu moteur, bien que de nature différente, fourmillent de points communs dont certains seront évoqués par Michel Boutin.

Le champ des jeux moteurs qui nous intéresse ici plus particulièrement, offre à lui seul une immense pépinière d'activités qui se comptent par milliers. Comment s'y reconnaître dans une telle ludo-diversité ?

Le chercheur se heurte à une grande difficulté de mise en cohérence des pratiques motrices. Le même jeu peut revêtir des formes et des modes d'accomplissement fort différents quand, par exemple, il passe du statut de jeu dit « traditionnel » au statut de « sport ». Ainsi du volley-ball de plage qui devient un sport olympique, ainsi du petit jeu de gymnase inventé par James Naismith en 1890 à grand renfort de corbeilles à papier pour représenter des « paniers », et qui est devenu le prestigieux basket-ball. Le comble de la confusion est engendré par de nombreuses activités ludomotrices pratiquées sous une forme libre tel le ski ou le canoë par exemple, et qui sont devenus d'authentiques sports olympiques. C'est la « même » activité, dit-on, qui se retrouve dans des contextes différents. En réalité, nous sommes victimes d'une confusion sémantique : il ne s'agit plus du « même » jeu sportif. Le ski de compétition, qui a été institutionnalisé, est une tout autre activité que le ski de loisir ; l'environnement est profondément différent, façonné par des normes officielles impératives conditionnant les règlements, les juges, les chronomètres, le public, les enjeux. Les représentations du skieur agissant sont également particulières : l'émotion et le stress, les anticipations calculées et une adaptation à la logique interne propre à la compétition (recherche de la vitesse, portes de slalom, virages et prise de risque). Cette équivoque sémantique fondamentale est à l'origine du regrettable embrouillamini qui caractérise les réflexions sur les jeux traditionnels et les sports.

Le sport et les jeux traditionnels

Ainsi que nous venons de le suggérer, le sport crée une coupure dans l'ensemble des jeux moteurs. Malgré ce que tendrait à faire croire l'usage relâché du terme, toute activité physique n'est pas un sport. Le sport se définit par la présence simultanée de quatre critères qui sont collectivement nécessaires et suffisants : la motricité, la règle, la compétition et l'institutionnalisation (fig. 2). La compétition, qui n'est pas une simple auto-émulation, suppose un dispositif collectif de régulation de l'activité et de désignation des vainqueurs ; quant à l'institutionnalisation, critère dont les implications sont les plus difficiles à saisir, elle implique une reconnaissance officielle internationale aux conséquences socio-économiques et médiatiques considérables. En bref, **le sport, c'est l'ensemble des pratiques motrices de divertissement, définies par des règles qui organisent une compétition gérée par des instances mondiales.** Une telle définition permet de s'extraire du flou sémantique habituel et d'établir la liste précise et exhaustive de tous les sports. Il s'agit d'un sous-ensemble fini de l'ensemble des jeux moteurs dont les effectifs sont, bien entendu, bien plus importants.

Face au sport, se dessine donc le non-sport. C'est ce secteur du non-sport qui renferme les jeux traditionnels que les chercheurs actuels tentent d'identifier et d'inventorier, en soulignant leur profonde insertion dans l'environnement culturel. C'est une prolifération d'activités physiques qui défilent alors devant le chercheur qui doit, là encore, mettre de l'ordre.

Cette opération de répartition des différents jeux dans des classes relativement homogènes, est délicate et périlleuse. À vrai dire, certaines activités vont se retrouver dans plusieurs catégories à la fois, car les règles, les attentes et les préférences sociales ont varié selon les milieux et les époques, alors même que l'on a conservé le même nom pour les désigner. Ces irrégularités classificatoires inévitables rappelées, il semble possible de présenter une typologie de l'ensemble des jeux moteurs dits « traditionnels » qui se différencient des jeux « institutionnels », c'est-à-dire des sports. Nous distinguerons des quasi-sports semi-institutionnalisés, des quasi-jeux qui sont des activités libres, des jeux dits « conviviaux », des jeux de rue, des jeux de cabaret, des jeux de kermesse et des jeux vidéo. (fig.3)

Quasi-sports	Joutes nautiques, balle au tambourin, boule de fort, gouren, Pétanque, quilles, ...
Quasi-jeux (Activités libres)	Ski, canotage, nage, course, luge, ...
Jeux conviviaux	Épervier, balle assise, quinet, les barres, l'ours et son gardien, ...
Jeux de rue	Basket de rue, tennis, football, paume, ...
Jeux de cabaret	Fléchettes, palets, assiette, grenouille,
Jeux de kermesse	Quilles, boules, course en sac, mât de cocagne, bataille de polochon, ...
Jeux vidéo	Super Mario, Counter-Strike, Rayman, ...

Figure 3 : Le non-sport ; les principales catégories de jeux moteurs qui ne sont pas des sports

Les activités qui vont principalement mobiliser nos recherches sont les jeux dénommés «conviviaux» à défaut d'une autre appellation plus adéquate. Dès que l'on entreprend un travail de recherche scientifique dans le domaine des jeux, on se heurte au problème des concepts à utiliser, problème de vocabulaire habituellement négligé, mais problème crucial.

Ces jeux dits « conviviaux », ce sont tous les jeux traditionnels qui, a écrit l'historien Philippe ARIES dans sa « Petite contribution à l'histoire des jeux », «*formaient l'un des principaux moyens dont disposait une société pour resserrer ses liens collectifs, pour se sentir ensemble* ». Ce sont effectivement ces divertissements tels le jeu de Barres, les Quatre coins, Accroche-décroche ou l'Épervier, qui ont fait la joie des enfants et des adultes tout au long des siècles passés. Aujourd'hui, ces jeux sombrent peu à peu dans l'oubli. Le vent dit de la modernité tend à les refouler dans un passé jugé dépassé. Ce sont les sports, tels le football, le tennis ou l'athlétisme par exemple, qui caracolent sur le devant de la scène médiatique. Dédaignant les anciens jeux jugés vieillots, s'affirmant ouverts à un avenir de haute technologie, se voulant symboliques d'une ère nouvelle, les sports offrent des spectacles de masse remarquablement réussis, qui déclenchent une grande ferveur populaire. Cependant, les critères d'un bon spectacle ne sont pas nécessairement les critères d'un vivre ensemble harmonieux. Le rejet brutal des pratiques ludiques séculaires ne semble peut-être pas souhaitable, d'autant que la recherche révèle qu'elles suscitent des conduites qui favorisent la convivialité confiante soulignée par Philippe ARIÉS. Le projet des praxéologues est notamment d'établir l'inventaire des jeux conviviaux de régions déterminées, d'en analyser les mécanismes de fonctionnement et d'en déterminer les effets sur les comportements individuels et sociaux.

Une culture mise en acte

Les jeux traditionnels font partie du patrimoine culturel de chaque région de la planète, patrimoine immatériel qui se manifeste par des pratiques très diversifiées. Toute société secrète sa propre alchimie ludique en liaison avec les humeurs et les valeurs qui lui sont propres. Les jeux traditionnels représentent l'aboutissement d'une histoire et sont en quelque sorte les témoins vivants d'une culture qui prend corps dans une authentique ethnomotricité. Au cours des péripéties ludomotrices, s'accomplit une ritualisation culturelle des rapports à autrui, une ritualisation de la solidarité et de l'agressivité. Les règles ludiques déterminent la logique interne de chaque ethnojeu qui définit une véritable « grammaire » du jeu. Cette logique motrice prescrit les rapports que le pratiquant peut entretenir avec l'espace, avec les engins, avec le temps et avec les autres acteurs. Au jeu de Barres par exemple, un joueur peut capturer un adversaire sur le terrain autorisé mais à condition de démarrer après celui-ci : à la Galine, avant de lancer son galet, le tireur doit annoncer le joueur qu'il va essayer de faire prisonnier ou celui qu'il va tenter de délivrer, selon son propre choix.

Les différents dispositifs de logique interne fonctionnent comme les matrices potentielles de tous les actes de jeux. Le propos du chercheur sera d'essayer de découvrir cette logique praxique et d'en assurer les représentations opérationnelles de type mathématique, à l'aide notamment de la théorie des graphes et de la théorie des jeux. On peut mettre ainsi à découvert les grandes tendances de ce patrimoine, favorisées par la culture d'accueil, tels que les rapports autorisés entre hommes et femmes, le degré de violence accepté, les contraintes du temps permises, le niveau technologique des engins utilisés, les contacts favorisés avec les animaux, chevaux et chameaux par exemple. Le jeu traditionnel apparaît comme la vitrine colorée de la culture de chaque région. Une telle plongée des mécanismes des jeux dans l'intimité des comportements culturels fonde une véritable ethnomotricité qui s'épanouit ainsi dans une floraison d'ethno-jeux.

Le déroulement du jeu traditionnel donne l'apparence d'un désordre indescriptible de comportements et de réactions ; en réalité, les chercheurs en praxéologie motrice révèlent que cet apparent désordre de surface masque un ordre profond. Les comportements des joueurs reposent sur des invariants et ont abouti à cette apparente contradiction : c'est sur des structures invariantes prédéterminées que le joueur choisit ses conduites motrices improvisées et originales. C'est sur une trame et sur des réseaux pré-établis que le joueur agit à son gré et décide de façon parfois insolite. Il y a du « jeu » dans le jeu, et cette marge de liberté plus ou moins importante octroyée au joueur est aussi une caractéristique de la société d'appartenance. Cette culture intime, dépendante de valeurs fortes plus ou moins clandestines, se révèle ainsi par les gestes du corps.

L'un des enjeux de la recherche praxéologique est de retrouver les racines des terroirs et de faire revivre aujourd'hui en pleine exubérance ces patrimoines corporels souvent rejetés dans l'oubli. La revitalisation des jeux traditionnels, tout comme la remise à l'honneur de l'Imzad, procèdent de la même attitude. Il ne s'agit pas de renier la modernité, mais de mener de concert une heureuse reviviscence des pratiques anciennes qui favorise une communication harmonieuse et qui permet à une société, selon le propos de Philippe Aries, de « resserrer ses liens collectifs pour se sentir ensemble ».

Les universaux des jeux

Il revient au praxéologue d'identifier chaque jeu traditionnel à l'aide d'une fiche descriptive conçue à cet effet, puis de dresser l'inventaire de l'ensemble de ces pratiques. (fig. 4).

Référence	<input type="text"/>	Fiche n°	<input type="text"/>								
Jeu	<input type="text"/>										
Nombre de joueurs participant à ce jeu	<input type="text"/>	→	<table border="0"> <tr> <td>masculin</td> <td><input type="text"/></td> <td>enfant(s).....</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>féminin</td> <td><input type="text"/></td> <td>adulte(s)</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>	masculin	<input type="text"/>	enfant(s).....	<input type="text"/>	féminin	<input type="text"/>	adulte(s)	<input type="text"/>
masculin	<input type="text"/>	enfant(s).....	<input type="text"/>								
féminin	<input type="text"/>	adulte(s)	<input type="text"/>								
Nombre de spectateurs participant à ce jeu	<input type="text"/>										

Type de jeu :	Codification :
<input type="checkbox"/> simple occupation <input type="checkbox"/> jeu de « table » (dés, cartes, pions, tablier) <input type="checkbox"/> jeu de salon <input type="checkbox"/> jeu de rôles, d'imitation de scènes sociales <input type="checkbox"/> jeu moteur <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> en isolé <input type="checkbox"/> à côté d'autres joueurs <input type="checkbox"/> avec d'autres joueurs <input type="checkbox"/> entre individus <input type="checkbox"/> avec animal lequel <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> quasi jeu <input type="checkbox"/> jeu codifié <input type="checkbox"/> sans comptabilité de départage <input type="checkbox"/> avec comptabilité : <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> au score-limite <input type="checkbox"/> au temps-limite
	Terrain :
	<input type="checkbox"/> non tracé, non préparé <input type="checkbox"/> préparé (lignes, trous) <input type="checkbox"/> utilisation d'éléments déjà en place lesquels <input type="text"/>

Espace :	
jeu pratiqué <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> à l'intérieur <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dans un espace spécialisé à cet usage <input type="checkbox"/> dans un espace « emprunté », semi-domestiqué <input type="checkbox"/> dans un espace naturel, « sauvage » <input type="checkbox"/> à l'extérieur <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> plat, régulier <input type="checkbox"/> irrégulier, accidenté 	

Matériel :	
<input type="checkbox"/> sans matériel <input type="checkbox"/> fabriqué par les joueurs, eux-mêmes - lequel..... <input type="text"/> <input type="checkbox"/> pré-existant, fabriqué, conçu pour ce type de jeu - lequel..... <input type="text"/> <input type="checkbox"/> emprunté au milieu - lequel..... <input type="text"/>	

Structures :	
<input type="checkbox"/> duel d'individus <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> symétrique <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> en simultané <input type="checkbox"/> dissymétrique <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> en alterné <input type="checkbox"/> duel d'équipes <input type="checkbox"/> jeu coopératif <input type="checkbox"/> jeu semi-coopératif <input type="checkbox"/> chacun pour soi. <input type="checkbox"/> structure de coalitions <input type="checkbox"/> un contre tous <input type="checkbox"/> une équipe contre les autres joueurs <input type="checkbox"/> ambivalent, paradoxal <input type="checkbox"/> équipes stables <input type="checkbox"/> équipes changeantes <input type="checkbox"/> pas d'équipes	

Réseau :	Interaction(s) :
<input type="checkbox"/> permutant <input type="checkbox"/> absorbant <input type="checkbox"/> fluctuant	<input type="checkbox"/> interaction d'opposition <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> par simple touche <input type="checkbox"/> par l'intermédiaire d'un objet <input type="checkbox"/> au contact, au corps à corps <input type="checkbox"/> par frappe forte sur le corps devenu cible <input type="checkbox"/> interaction de coopération <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> par l'intermédiaire d'un objet <input type="checkbox"/> par un contact corporel direct <input type="checkbox"/> en provoquant un changement de rôle favorable <input type="checkbox"/> par une protection active indirecte

Figure 4 : Grille d'observation utilisée pour chacun des jeux

Que faire d'une telle récolte souvent très abondante ?

L'évocation et la description de ces activités sont régulièrement l'occasion d'un afflux de réactions enthousiastes et colorées, d'une surabondance d'images subjectives, plaisantes et envahissantes. Ces réactions affectives sont réconfortantes et sympathiques mais le chercheur doit savoir s'en dégager provisoirement s'il veut mener un travail, rigoureux et scientifique. Le praxéologue tentera de découvrir les mécanismes de déroulement des jeux, mécanismes auxquels les pratiquants doivent se soumettre. Car, ainsi que nous l'avons suggéré, sous l'apparent désordre des comportements, s'impose un ordre déterminé par la logique interne du jeu. La reconnaissance de cet ordre sous-jacent va mettre au jour des structures opérationnelles, représentables sous une forme mathématique élémentaire, ce qui va permettre des mesures, des analyses et des comparaisons fort intéressantes.

Ces structures générales sont des invariants présents dans tous les jeux, sous des formes adaptées à chaque cas. Ces modèles peuvent être représentés par des matrices et des réseaux qui enregistrent au cours des rencontres les faits marquants du jeu tels que, par exemple, les interactions motrices de solidarité et de rivalité, les passes, les tirs, les lancers, les points marqués, les changements de rôles socio moteurs opérés par les joueurs. Compte tenu de leur présence constante, ces modèles stables ont été nommés les « universaux » des jeux ; au nombre de 7, on reconnaît par exemple le réseau des communications motrices, le treillis des scores, le graphe des changements de rôles socio moteurs, ou le système des praxèmes.

De tels modèles permettent de caractériser de façon objective les grandes orientations des pratiques ludomotrices soumises à l'analyse : on y observe par exemple la structure de duel opposant deux individus ou deux équipes, les structures de « chacun pour soi », « d'un contre tous », d'une équipe contre les autres ou d'équipes tournantes et changeantes. On y repère immédiatement les relations de coopération, d'opposition et de domination, ainsi que les relations ambivalentes que provoquent des jeux « paradoxaux ».

Le chercheur dispose ainsi de données objectives qui l'autorisent à comparer non seulement les jeux et les joueurs, mais les cultures entre elles. Ainsi, nous avons pu comparer les jeux de la Renaissance illustrés par les tableaux de Bruegel, d'Ango, de Prévost et de Stella, avec les jeux sportifs modernes tels les Jeux Olympiques. De même, Mohamed Ould Saleck pour l'Afrique Noire, Pere Lavega et Joseba Etxebeste pour l'Espagne, Gianfranco Staccioli pour l'Italie, Enrico Ferretti pour la Suisse, Ezzedine Bouzid et Ali Elloumi pour la Tunisie par exemple, ont dégagé les grandes tendances ludomotrices des cultures qu'ils ont étudiées en les soumettant à l'éclairage comparatif de la praxéologie motrice. On retrouve ici la perspective anthropologique pionnière de Marcel Mauss qui avait souligné dans « *Les techniques du corps* » que « *chaque société a ses habitudes bien à elle* », et que la motricité n'est pas naturelle mais culturelle.

Cependant, surgit ici un problème intrigant : si chaque société développe ses jeux originaux, très différents de ceux des autres, comment une telle disparité pourrait-elle favoriser le rapprochement des peuples et un vivre ensemble harmonieux ? Cette ludodiversité triomphante que nous avons décelée, ne va-t-elle pas engendrer une importante source de dissensions interculturelles ?

Dans sa conférence de l'UNESCO, en 1952, Claude Lévi-Strauss s'était heurté à ce problème. Il avait avancé l'idée d'une « *mise en commun* » des pratiques, ce qui avait été perçu de façon ambiguë, un peu comme une standardisation. En 1971, sa seconde conférence

de l'UNESCO, qui a suscité alors un petit scandale, a, en revanche, souligné le danger d'une uniformisation des productions sociales qui risquerait, affirma-t-il, d'annihiler toute « *création véritable* ». L'illustre anthropologue a alors refusé un métissage généralisé des pratiques jugé utopique, et il a encouragé un « *certain optimum de diversité* ». Au niveau modeste des jeux traditionnels où nous nous plaçons, c'est ce que défendent les universaux en proposant des modèles généraux communs qui accueillent la diversité des productions de toutes les cultures.

Ce colloque souligne l'originalité des créations de chaque culture, notamment algérienne, et l'intérêt des analyses méta-culturelles. La diversité, voire l'étrangeté des pratiques de pays à pays, représente pour nous, non pas un motif d'opposition, mais une profonde source de partage et d'enrichissement. C'est le sens que nous donnons à notre présence en cette belle région de Tamanrasset.

BIBLIOGRAPHIE

- Ariés Philippe, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Seuil, 1973.
- Boutin Michel, Parlebas Pierre, « La métromachie ou la bataille géométrique », in *Board Games Studies*, 1999 / 2, CNWS Publications, Netherlands – Leiden University.
- Bouزيد Ezzedine, *Étude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne : la période romaine et la période actuelle*, thèse de doctorat, 2000.
- Ell Ali, *Analyse socioculturelle des jeux sportifs traditionnels tunisiens*, thèse de doctorat – 2000.
- Ferretti Enrico – *Educazione in gioco. Giochi tradizionali, sport e valori educativi alla luce di una nuova scienza : la prasseologia motoria*. Bellinzona, Cassagande, 2016.
- Kharchi Habiba, *Recensement des jeux physiques traditionnels en Algérie : région de Sétif*, diplôme de l'INSEP, 1978.
- Lagardera Francisco, Lavega Pere, Etxebeste Joseba, Alonso Jose Ignacio, « Metodologia cualitativa en el estudio del juego tradicional », in *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*, n°134, 4^{ème} trimestre, p.20-38, 2018.
- Levi-Strauss Claude, *Race et histoire*, Paris, Denoël, 1987.
- Mauss Marcel, « Les techniques du corps », in *Sociologie et Anthropologie*, Paris/PUF, 1968, p. 363-386.
- Ould Salek Mohamed – *Les jeux sportifs de l'Afrique de l'Ouest précoloniale : une ethnomotricité originale*, thèse de doctorat, 1994.
- Sellal Farida, *Sauver l'Imzad*,
- Urdangarin-Liebaert Clara, Etxebeste Otegi Joseba, *Euskal jokoa eta jolasa transmitiendo una herencia vasca a partir del juego*, Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, Vitoria – Gasteiz, 2005.

HISTOIRE ET DIFFUSION D'UN JEU JAPONAIS « GUNJIN SHOGI » ET D'UN JEU DANOIS « POLYGON-HEX »

M. Michel BOUTIN

Biographie

- Enseignant en « Génie électrique » : lycée polyvalent, Poitiers (France).
- Formation universitaire : IUT (Poitiers), Cnam (Paris), Université (Paris XIII).
- Membre du groupe jeux des Ceméa (Paris) dirigé par Pierre Parlebas.
- Publications : https://fr.wikipedia.org/wiki/Michel_Boutin (auteur_de jeux).

Ces deux jeux non moteurs sont dignes d'une attention particulière en raison de leur structure et de leur mode de transmission, aussi bien dans leur pays d'origine que dans le monde entier. Gunjin shogi trouve son origine dans l'environnement guerrier du Japon fin XIX^e siècle - début XX^e ; Polygone, créé dans les années 1940, est une invention purement abstraite due à un mathématicien danois. L'approfondissement de différentes facettes relatives à l'histoire et à la diffusion de ces deux jeux conduit le chercheur sur de nombreuses voies inattendues.

L'origine des jeux, leur développement géographique et temporel, leur faculté d'adaptation aux cultures traversées et la compréhension de leur pratique, sont des sujets qui nous interrogent sur l'évolution de nos activités ludiques. Cette « problématique » concerne tous les jeux quels qu'ils soient ; encore faut-il préalablement les étudier et les classer par rapport à l'ensemble de leurs règles [23].

Les jeux sont d'origine très disparate, mais leurs profils d'identification - règles, symbolique, illustrations - sont souvent imprégnés et marqués par la culture des groupes sociaux de leur berceau. C'est bien sûr le cas des jeux « traditionnels » non moteurs, dits de société, qui sont pratiqués aujourd'hui dans de nombreux pays, par exemple : le pachisi ; l'awélé ; le go ; le jeu d'échecs ; le backgammon ; les marelles et d'autres encore.

Ces jeux sont difficiles à dater, contrairement à ceux qui ont été manufacturés en nombre avec l'avènement de l'ère industrielle. Ainsi, aux XIX^e et XX^e siècles, une multitude de nouveaux jeux sont apparus, comme le jeu japonais, gunjin shogi, et le jeu danois, Polygon qui fut commercialisé aux États-Unis sous le nom de *Game of Hex*. N'ayant pas la notoriété des « grands jeux » comme les échecs, le go ou l'awélé, la diffusion et l'histoire de ces deux jeux sont mal connues. Pourtant, le jeu japonais a traversé tous les continents au XX^e siècle, et le Hex a clairement popularisé un nouveau mécanisme dans l'univers des jeux combinatoires¹. Les figures 1a et 1b montrent la situation de ces deux jeux dans une classification séculaire et mathématique des jeux strictement cognitifs, appelés aussi jeux « non moteurs ».

1. Selon de nombreux mathématiciens, un jeu combinatoire est un jeu à deux joueurs, sans générateur de hasard, à information complète et parfaite (jeux alternés) et sans partie nulle possible : Lisa Rougetet [25]

Figure 1a – Classification des jeux non moteurs à deux joueurs			
H	C	P	
0	0	0	Gunjin shogi ; L'Attaque ; Stratego
0	0	1	
0	1	1	Hex ; Bridg-it ; échecs
0	1	0	Pierre-feuille-ciseaux
1	1	0	
1	1	1	Backgammon ; Lightning ; Pachisi ; Ludo
1	0	1	
1	0	0	

H : hasard
C : Information complète
P : Information parfaite

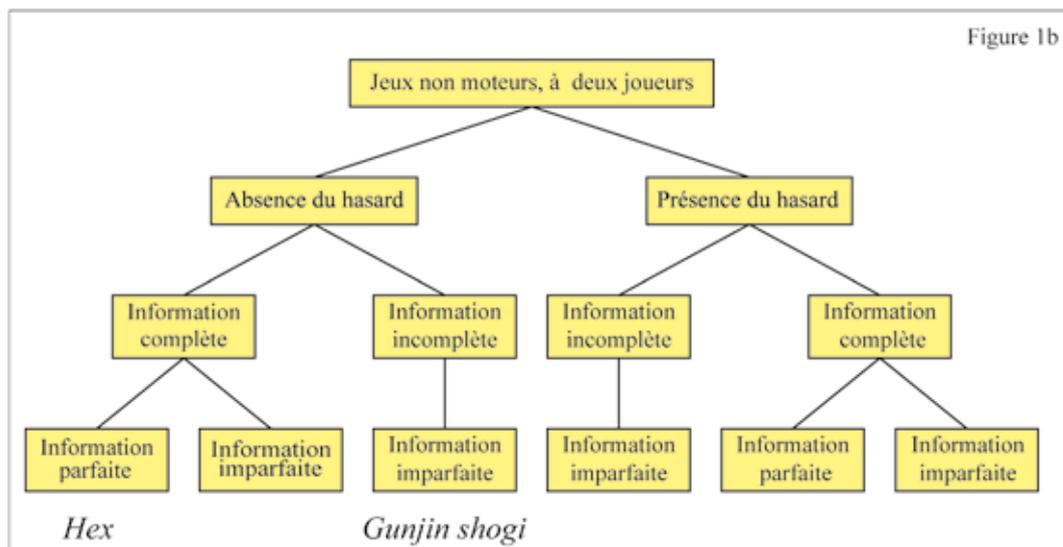


Figure 1 : Classification des jeux non moteurs à deux joueurs. Cette classification est basée sur trois variables binaires indépendantes : H (présence ou absence du hasard) ; C (information complète ou non) ; P (information parfaite ou non) :

a) gunjin shogi est sans hasard, à information incomplète et imparfaite : $\bar{H} \bar{C} \bar{P}$; Hex est sans hasard, à information complète et parfaite : $\bar{H} C P$;

b) présentation de la classification selon un arbre hiérarchique.

I. GUNJIN SHOGI

Ce jeu japonais est associé à une symbolique clairement militaire, d'où la première partie de son nom, « gunjin », signifiant la guerre, le combat armé..., qui est l'un des termes utilisés par les éditeurs. La seconde partie, « shogi », rappelle que les pièces ont une forme pentagonale comme celles des échecs japonais dont le nom international est shogi².

Gunjin shogi s'est diffusé peu à peu sur tous les continents en moins d'un siècle selon un scénario qui n'a pas encore révélé tous ses secrets. Lors de ce long voyage, géographique

2. Le jeu d'échecs japonais s'appelle « shogi ». C'est un jeu de la même famille que les échecs chinois « xiang-qi » ou des échecs occidentaux. Gunjin shogi est un jeu d'une autre nature (voir en figure 1).

et temporel, quelques composantes de sa structure ont été modifiées, la symbolique et les illustrations se sont adaptées, le nom du jeu a changé, certains détails du système de règles ont été révisés. Au Japon, ce jeu est toujours pratiqué car il a su s'adapter à l'évolution technologique et sociologique du pays. Aujourd'hui, il est disponible sous différentes formes commerciales : boîte avec pions et tablier ; boîte avec arbitre électronique ; pack informatique pour ordinateur ou téléphone portable. Les figures 2 et 3 montrent un exemplaire qui a été commercialisé au début du XX^e siècle.



Figure 2 : Boîte d'un gunjin shogi de l'Ère Meiji.



Figure 3 : Jeu de l'Ère Meiji :
tablier du jeu à trois passages avec les pièces
(35 par joueur).

1. Historique et système de règles

Ce jeu, appelé, « gunjin shogi », « kogun shogi » ou « kougun shogi », semble né au Japon sous l'Ère Meiji (1868-1912) ; il fut mentionné par plusieurs auteurs de cette époque dont le Dr Junghans (1905), Masayasu Matsuura (1907) et Sumire Shoshi (1913).

1.1. Dr Junghans (1905)

Dans un article publié en Allemagne, intitulé « *Ostasiatische Brettspiele* » [17], Jeux de pions en Extrême-Orient, le docteur Junghans introduit son sujet en s'exprimant sur la nature des peuples d'Extrême-Orient : « inventifs, depuis les temps les plus reculés, dans le domaine des Brettspiele ». Son analyse s'appuie sur la description précise de quelques jeux de pions : « jeu de la guerre » ; shogi ; xiang-qi ; jeu de go ; xiang-qi à trois joueurs édité en France dans les années 1970 sous le nom de « Jeu des trois royaumes ».

Le « jeu de la guerre » est en réalité le gunjin shogi, bien que le Dr Junghans ne mentionne pas son nom : peut-être ne le connaissait-il pas. C'est le premier jeu qu'il décrit dans son article en apportant cette précision : « Depuis le début de la guerre avec la Russie, un jeu de guerre nouvellement inventé est arrivé au Japon ; il devrait être en mesure d'éveiller notre intérêt aussi ».

1.2. Masayasu Matsuura (1907)

Cet auteur japonais [20] décrit de nombreux jeux dans un ouvrage intitulé « Jeux du monde ». Mais, il présente le gunjin shogi en quelques lignes seulement, en raison de sa popularité au Japon :

« Je pense que ce jeu peut avoir été inventé autour de la guerre sino-japonaise. Il est si populaire aujourd'hui que je ne pense pas que la description de ses règles soit nécessaire » [Matsuura, p. 222].

1.3. Sumire Shoshi (1913)

C'est probablement le premier auteur japonais qui décrit complètement le gunjin shogi dans un ouvrage concernant les jeux de l'Ère Meiji (1868-1912) : « Livre comprenant de nombreux jeux intéressants » [26]. Selon les propos de l'auteur, le jeu appelé « kougun Shogi » - terme évoquant la guerre - a été commercialisé au Japon après la guerre sino-japonaise (1894-1895), et fabriqué à Tokyo par « Kamino ». Ce jeu serait devenu populaire et joué, y compris par les enfants, partout au Japon.

L'auteur donne l'ensemble des règles, la forme du tablier (fig. 4a) et les caractéristiques des pièces (fig. 5 et 6a). L'aire de jeu est divisée en deux camps, chacun de 35 cases (7 x 5), où sont posées les pièces, 35 par joueur. Ces deux camps sont reliés par trois passages, appelés aussi couloirs. En début de partie, les joueurs installent leurs pièces à l'abri du regard adverse : le verso des pièces doit être orienté vers l'adversaire. Toute partie nécessite trois « participants » : deux belligérants et un arbitre. Ainsi lors d'une attaque de l'un des combattants sur une pièce adverse, l'arbitre - ou juge - regarde seul les deux pièces qui s'opposent, puis il désigne le vainqueur de l'attaque, ou il constate l'égalité. Lors d'une attaque, un militaire est gagnant sur un adversaire de rang inférieur, mais la pièce la plus forte, le général d'armée, est battue par l'espion qui est la pièce la plus faible.

Tout militaire qui attaque une mine est détruit ! Toutes les pièces sont identifiées en figure 6a où les rapports de force sont indiqués. Une case particulière dans chaque camp est appelée « quartier général ».

Les pièces allant du général d'armée aux trois cavaleries ainsi que l'espion se déplacent d'un seul pas en avant, en arrière, à droite ou à gauche. Les ingénieurs se déplacent d'un nombre illimité de pas à condition que les cases traversées soient libres. Les mines et la bannière sont fixes, donc en début de partie, ces pièces ne doivent pas être posées aux entrées des passages entre les deux camps ni dans leur quartier général. La force de la bannière correspond à celle de la pièce qui est placée juste derrière elle ; si la bannière est attaquée et battue, sa pièce de protection est aussi battue. En cas d'égalité, les trois pièces - l'attaquant, la bannière et sa pièce protectrice - sont éliminées. Le système de règles présenté par S. Shoshi appelle quelques commentaires, en particulier au sujet de l'objectif requis pour gagner. Le but à atteindre pour l'emporter n'est pas clairement exprimé dans cet ouvrage, mais les joueurs sont fortement invités à protéger la case de leur quartier général, nous dit S. Shoshi. En effet, selon des règles plus récentes et plus précises, le premier joueur, qui occupe le quartier général adverse avec l'une de ses pièces, gagne la partie.

Dans de nombreuses versions du jeu, qu'elles soient présentées en boîtes en carton ou sur supports électroniques, les rapports de force des pièces en présence sont souvent donnés sous la forme d'un tableau inclus dans les boîtes par les éditeurs, du type de celui donné en figure 6a. Ces tableaux n'apparaissent pas avant les années 1950-60.

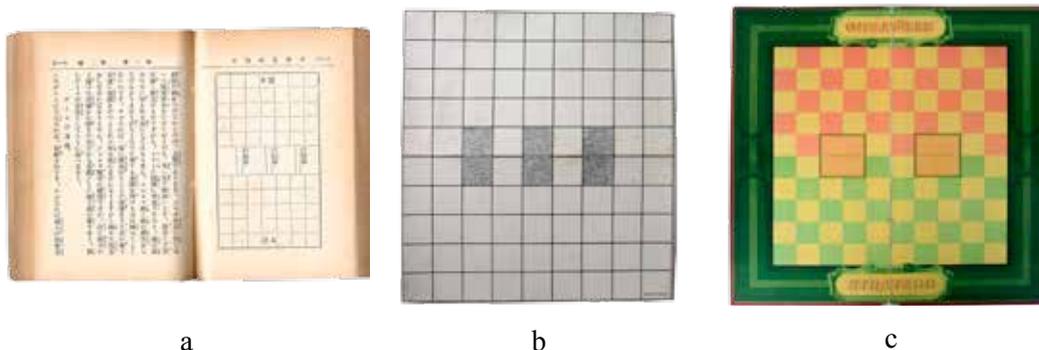


Figure 4 : Comparaison des trois tabliers de jeu : Gunjin shogi - L'Attaque - Stratego.
 Le nombre de cases correspond au nombre de pièces :

a) Gunjin shogi : 35 pièces (7 x 5) par joueur, (Extrait du livre Sumire Shoshi).
 b) L'Attaque : 36 pièces (9 x 4) par joueur, (Extrait d'une boîte de jeu des années 1910).
 c) Stratego : 40 pièces (10 x 4) par joueur, (Extrait d'une boîte jeu de 1944).

大將 1	General
中將 1	Lieutenant-general
少將 2	Major-general
大佐 3	Colonel
中佐 3	Lieutenant-colonel
少佐 3	Major-colonel
大尉 3	Captain
中尉 3	First lieutenant
少尉 3	Second lieutenant
騎兵 3	Cavalry
工兵 4	Engineer
地雷 4	Mine
間者 1	Spy
軍旗 1	Banner
合計 35	

Figure 5 : Noms des pièces d'un gunjin shogi de l'Ère Meiji, (Extrait du livre de Sumire Shoshi).

Figure 6 : Comparaison du système de prises « Gunjin shogi - L'Attaque – Stratego

Figure 6a-Hiérarchie des pièces au gunjin shogi (Japon, ca 1910)														
Pièces attaquantes		Pièces attaquées												
Nb	Nom des pièces	Général d'armée	Général de division	Général de brigade	Colonel	Lieutenant colonel	Commandant	Capitaine	Lieutenant	Sous lieutenant	Cavalerie	Ingénieur	Espion	Mine
		1	Général d'armée	X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
1	Général de division		X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
2	Général de brigade			X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
3	Colonel				X	O	O	O	O	O	O	O	O	
3	Lieutenant colonel					X	O	O	O	O	O	O	O	
3	Commandant						X	O	O	O	O	O	O	
3	Capitaine							X	O	O	O	O	O	
3	Lieutenant								X	O	O	O	O	
3	Sous lieutenant									X	O	O	O	
3	Cavalerie										X	O	O	
4	Ingénieur											X	O	O
1	Espion	O											X	
4	Mine													
1	Bannière	La bannière a la force de la pièce qui est juste derrière.												
		X	L'attaquant et l'attaqué sont des pièces identiques : les deux pièces sont éliminées.											
		O	L'attaquant est plus fort que l'attaqué : l'attaqué est éliminé.											
			L'attaquant est plus faible que l'attaqué : l'attaquant est éliminé.											
			Les mines ne se déplacent pas ; elles ne peuvent donc pas attaquer.											

a) Gunjin shogi, Ère Meiji : les 35 pièces dont les noms de grades approchent ceux des armées occidentales.

Figure 6b -Hiérarchie des pièces pour L'Attaque (France, 1909)

Pièces attaquantes			Pièces attaquées											
			Chef d'armée	Général de brigade	Colonel	Commandant	Capitaine	Lieutenant	Sergent	Sapeur	Éclaireur	Drapeau	Espion	Mine
Nb	Nom des pièces	Force												
1	Chef d'armée	10	X	O	O	O	O	O	O	O	O	O		
1	Général de brigade	9		X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
2	Colonel	8			X	O	O	O	O	O	O	O	O	
2	Commandant	7				X	O	O	O	O	O	O	O	
4	Capitaine	6					X	O	O	O	O	O	O	
4	Lieutenant	5						X	O	O	O	O	O	
4	Sergent	4							X	O	O	O	O	
4	Sapeur	3								X	O	O	O	O
8	Éclaireur	2									X	O	O	
1	Drapeau													
1	Espion		O										X	
4	Mine													

x L'attaquant et l'attaqué sont des pièces identiques : les deux pièces sont éliminées.
o L'attaquant est plus fort que l'attaqué : l'attaqué est éliminé.
 L'attaquant est plus faible que l'attaqué : l'attaquant est éliminé.
 Les mines et le drapeau ne se déplacent pas ; ces pièces ne peuvent donc pas attaquer.

b) L'Attaque, ca1909 : les 36 pièces du jeu français d'Hermance Edan.

Figure 6c-Hiérarchie des pièces pour Stratego (Pays-Bas, 1944)

Pièces attaquantes		Pièces attaquées											
		Général	Lieutenant-Général	Colonel	Commandant	Capitaine	Lieutenant	Sergent	Démineur	Éclaireur	Drapeau	Espion	Mine
Nb	Nom des pièces												
1	Général	X	O	O	O	O	O	O	O	O	O		
1	Lieutenant-Général		X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
2	Colonel			X	O	O	O	O	O	O	O	O	
3	Commandant				X	O	O	O	O	O	O	O	
4	Capitaine					X	O	O	O	O	O	O	
4	Lieutenant						X	O	O	O	O	O	
4	Sergent							X	O	O	O	O	
5	Démineur								X	O	O	O	O
8	Éclaireur									X	O	O	
1	Drapeau												
1	Espion	O										X	
6	Mine												

x L'attaquant et l'attaqué sont des pièces identiques : les deux pièces sont éliminées.
o L'attaquant est plus fort que l'attaqué : l'attaqué est éliminé.
 L'attaquant est plus faible que l'attaqué : l'attaquant est éliminé.
 Les mines et le drapeau ne se déplacent pas ; ces pièces ne peuvent donc pas attaquer.

c) Stratego, 1944 : les 40 pièces des premières éditions néerlandaises.

2. Structure du système de règles

Gunjin shogi, comme tous les jeux, se caractérise par l'ensemble de ses règles, selon la formule de John von Neumann, reproduite maintes fois : « *The game is simply the totality of the rules which describe it* »³ [23]. Ici, seuls les grands traits du gunjin shogi sont commentés ; c'est-à-dire, ceux qui font sa singularité et sa nouveauté par rapport aux autres « jeux de pions et tablier » pratiqués au début du XX^e siècle, en dehors de certains Kriegsspiele européens qui étaient réservés à la formation des officiers.

2.1. Absence de générateur de hasard

Lors d'un coup, un joueur prend sa décision en toute conscience sans être soumis au résultat d'un lancer de dé par exemple ; tout joueur doit assumer sa décision sans pouvoir dire « Je n'ai pas eu de chance ! ». Gunjin shogi, comme de très nombreux jeux asiatiques avant la mondialisation de l'économie, se joue sans instrument de hasard. Cependant, le pachisi, jeu traditionnel indien, se pratique avec un générateur de hasard : coquillages ou baguettes de bambou. Ce jeu s'est diffusé sous différentes formes dans les pays occidentaux à partir du XIX^e siècle : Parcheesi aux États-Unis ; Ludo au Royaume-Uni.

2.2. Information incomplète

Au gunjin shogi, les joueurs n'ont pas les mêmes informations lors d'une attaque : les joueurs ignorent l'identité de la pièce adverse. En début de partie tout particulièrement, un joueur qui livre bataille à une pièce opposée est dans l'incertitude du résultat : va-t-il s'attaquer à une pièce plus forte, ou plus faible, ou à une mine qui détruirait immédiatement sa pièce ? C'est l'arbitre qui annoncera le résultat de l'attaque, par exemple : « *Joueur A gagnant, donc joueur B perdant* ».

Le joueur « A » sait simplement que la pièce de son adversaire est plus faible que la sienne, mais il ne connaîtra pas son rang, et inversement. La décision d'un joueur, lors d'un coup repose alors, non sur le hasard, mais sur sa pure réflexion qui est soumise à une multitude de facteurs : connaissance des tactiques à développer ; perception rapide de la psychologie de l'adversaire ; utilisation habile du bluff, comme au poker ! Les joueurs doivent être rusés, imaginatifs ; ils vont tenter de conduire leur adversaire à la faute ! La ruse s'impose dans plusieurs phases de jeu : placement des pièces pour biaiser la réflexion stratégique du joueur opposé ; déplacements ; attaques... Il n'est donc pas surprenant que les officiers japonais en 1904-1905, époque de la guerre russo-japonaise, jouaient à ce jeu aux dépens des échecs japonais ou du jeu de go qui étaient pourtant très pratiqués au Japon depuis des siècles. En effet, la dynamique de ces deux jeux est très éloignée de celle des conflits armés, d'où le rapprochement audacieux des stratégies des joueurs de cartes et de celles des militaires exprimé par Clausewitz (1780-1832) [8]. Les aspects tactiques et stratégiques du jeu de go par exemple ne sont caractérisés que par un ensemble de combinaisons, c'est pourquoi les mathématiciens les appellent à juste titre « jeux combinatoires » [25].

3. Claude Lévi-Strauss reprend cette formule de von Neumann dans « *La pensée sauvage* » [18] : « *Tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre pratiquement illimité de parties ; mais le rite, qui se « joue » aussi, ressemble plutôt à une partie privilégiée, retenue entre tous les possibles parce qu'elle seule résulte dans un certain type d'équilibre entre les deux camps* »

Pourquoi le gunjin shogi est-il né en Asie ? Il est bien sûr difficile de répondre avec certitude à une telle question. On peut tout de même remarquer que le premier ouvrage au sujet de la stratégie militaire est dû à l'auteur chinois Sun Tse [29] : « L'art de la guerre ». Cette publication originale et avant-gardiste, datant du V^e siècle avant J.-C., insiste sur le rôle de la ruse dans les conflits où la maîtrise de l'information a une place essentielle.

Bien que Sun Tse soit chinois, les jeux de pions asiatiques, dits à information incomplète, ne semblent pas avoir été pratiqués avant la fin du XIX^e siècle ; le gunjin shogi serait alors un précurseur. Pourtant, dans les jeux de cartes, qu'ils soient asiatiques ou européens, le moteur de la décision est une subtile association du raisonnement⁴, du hasard et de l'analyse de l'information qui est très souvent incomplète, et parfaite dans les jeux séquentiels. Ainsi, la modélisation de ces jeux est plus proche des Kriegsspiele⁵, de la guerre, et des relations sociales ou politiques, que les jeux d'échecs ou de go. Même la Metromachie⁶ [2], jeu inventé dans l'Angleterre du XVI^e siècle, est symboliquement un jeu de guerre, mais les mathématiques sont au cœur de son mécanisme. Il fut alors probablement conçu à des fins pédagogiques ... non pour participer à la formation des militaires.

C'est vraisemblablement pour ces raisons que Victor Hugo a utilisé le modèle des jeux de cartes et non celui des échecs pour illustrer les intrigues qui jalonnent sa pièce de théâtre « Marie Tudor ». La recherche d'un pouvoir politique, qui est lié à des trahisons de toutes natures autour de la Reine Marie Tudor, est comparée aux jeux de cartes par l'ambivalent Simon Renard :

« Vous verrez, Mylord Chandos, quand une femme règne, le caprice règne. Alors la politique n'est plus chose de calcul, mais de hasard. On ne peut plus compter sur rien. Aujourd'hui n'amène plus logiquement demain. Les affaires ne se jouent plus aux échecs, mais aux cartes » [Extrait de « Marie Tudor », Victor Hugo, 1833].

En effet, dans la plupart des jeux de cartes comme la belote, le bridge ou le jeu de tarot, le hasard intervient dans la donne, et l'information est incomplète puisque tout joueur connaît ses propres cartes mais pas celles des autres joueurs, qu'ils soient partenaires ou adversaires. Dans ces jeux souvent pratiqués à plus de deux joueurs, la diplomatie, la séduction et la trahison, peuvent avoir un rôle plus important que la raison.

2.3. Un système de prises basées sur une relation circulaire de domination

Ce système de prises, bien connu dans « pierre-feuille-ciseaux » aurait été importé d'Asie par les Européens. Son autre nom « Chifoumi » viendrait du japonais « hi fu mi », ce qui signifie « 1, 2, 3 ». Pierre Parlebas a montré que ce jeu, bien qu'il soit caractérisé par un système cyclique, est un duel :

4. Ce terme « raisonnement » pour qualifier les jeux de type « échecs » fut utilisé par Alfonso X el Sabio en 1283 dans *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas*.

5. Des jeux à information incomplète, appelés *Kriegsspiele*, sont apparus au XVIII^e siècle chez les militaires pour leur formation. Dans les cercles d'officiers, les jeux de guerre à vocation pédagogique ont pratiquement été abandonnés après la 1^{re} Guerre mondiale.

6. Le texte donnant les règles de ce jeu est conservé dans quelques grandes bibliothèques seulement. Il est écrit en latin avec de nombreuses références mathématiques. La traduction que nous avons utilisée a été faite en 1986 par Bernard Cyffers (polytechnicien français).

« Il semble donc abusif d'associer « Pierre-Feuille-Ciseaux » à une situation cyclique qui créerait un imbroglio relationnel. Le jeu « Pierre-Feuille-Ciseaux » est un duel classique, parfaitement logique, de type symétrique, dont les éléments se dominent circulairement de joueur à joueur de façon équilibrée. Si l'on ajoute un quatrième élément figuré par le Puits, le tournoi est encore affecté d'un circuit de type II qui modifie les probabilités de gain de chaque symbole, mais qui garde intacte la structure de duel dénuée de toute ambiguïté » [24]

C'est ce type de mécanisme qui forme le noyau du système de prises dans gunjin shogi. Le chef d'armée, par exemple, est toujours gagnant dans un combat contre une pièce adverse sauf contre l'espion qui est la pièce la plus faible. Ainsi, le chef d'armée, la pièce la plus forte, n'est prenable que par l'espion ou l'une des quatre mines adverses (pièces fixes). Ce système de prises ne semble pas avoir été appliqué dans les jeux de pions avant l'émergence du gunjin shogi (fig. 6a).

3. Évolution du jeu au Japon

Après l'Ère Meiji (1868-1912), de nombreuses boîtes de jeux ont été éditées avec quelques variations : l'organisation du tablier du jeu, les affectations symboliques des pièces, entre autres. Les illustrations de ces nombreuses boîtes sont révélatrices de leur époque ; les premières éditions montrent seulement un homme armé sur un cheval, ensuite apparaissent les premiers tanks, puis les avions, les missiles, les bombes atomiques en tous genres (fig. 7). Pourtant, la dynamique de ces multiples jeux est restée fidèle aux premières éditions, quels que soient les éditeurs et les époques. Devant la variété des tabliers de jeu pendant tout le XX^e siècle, Hironori Takahashi [28] de l'université d'Osaka en a établi une codification astucieuse et simple selon les modes de passage entre les deux camps : « 2I », « 3I », « X », « XO », « Y » et « YO ». Par exemple, le tablier de jeu décrit par S. Shoshi est de type « 3I » car il y a trois couloirs en forme de « I » pour passer d'un camp à l'autre.



Figure 7 : Ces quelques boîtes de gunjin shogi montrent la diversité des éditions durant le XX^e siècle. Le matériel militaire va du sabre à la bombe atomique ! L'illustration de la dernière boîte représente des enfants en train de jouer, mais le tablier du jeu et les pièces symbolisent un combat entre deux armées. (collection et photos Michel Boutin).

4. Du « Gunjin shogi » (Japon – ca1890) à « L'Attaque » (France - 1908)

M. Matsuura et S. Shoshi (voir ci-dessus) laissent entendre que le jeu aurait été pratiqué au Japon à l'époque de la guerre sino-japonaise (1894-1895). Cette hypothèse serait confirmée dans un ouvrage récent dans lequel Toshikatsu Tada [27] présente une boîte de jeu qui daterait des années 1890, mais il n'en apporte pas la preuve. Dès le début du XX^e siècle, gungin shogi a commencé un périple autour du monde en changeant plusieurs fois de nom, mais en conservant sa structure initiale. Une étape importante de la diffusion du jeu passe par la France où une inventrice a déposé un brevet pour un jeu identique en tous points au gunjin shogi. Cependant, le passage du Japon vers la France, s'il a eu lieu, a-t-il pris des routes inattendues, via la Finlande, l'Estonie, l'Allemagne, ou d'autres pays ?

4.1. Japanska Krigsspelet, Finlande (Russie-1905)

Ce jeu⁷ fut édité en 1905 à Heisingiors, actuellement Helsinki : capitale de la Finlande. La règle du jeu est écrite en deux langues, le finnois et le suédois en raison de l'influence culturelle de la Suède sur les territoires finlandais. Mais, en 1809, la Finlande devint « un grand-duché autonome de l'empire russe » jusqu'à son indépendance en 1917. Japanska Krigsspelet fut donc édité pendant la période russe du territoire finlandais ; il n'est alors pas surprenant que gunjin shogi soit arrivé à Heisingiors à partir de la guerre russo-japonaise, comme le précise la notice du jeu :

« Ce jeu intéressant a été inventé au Japon pendant la guerre qui est maintenant achevée, et il était un amusement populaire pour les officiers et les soldats dans les camps japonais » [Extrait de la notice du jeu, traduite du suédois par Simon Larsson (Suède)].

Le système de règles, clairement exposé par l'éditeur, reprend celui du gunjin shogi en y apportant deux nuances importantes en option : modification de l'objectif à atteindre pour gagner et remise en question de la présence d'un arbitre.

Comme dans gunjin shogi, une case de chaque camp du tablier est qualifiée de « quartier général ». Dans les deux jeux (japonais et finlandais), pour gagner, il est nécessaire d'occuper cette case particulière chez l'adversaire. Mais, l'éditeur finlandais suggère en option de prendre le drapeau adverse pour gagner. La seconde nuance proposée consiste à résilier l'arbitre. Ainsi, après une attaque, les deux pièces concernées, l'attaquante et l'attaquée, seraient à découvert pour les deux joueurs. Ces deux variations sont à remarquer car elles furent reprises dans les éditions françaises à partir de 1908-09 (voir ci-dessous).

4.2. Julie Berg : brevet d'invention en France et au Royaume-Uni (1907)

Madame Julie Berg, née Moller à Reval (actuellement Tallinn, capitale de l'Estonie), a déposé une demande de brevet d'invention en France en juin 1907, avec le titre : « Jeu de la guerre ». Elle déposa également son invention au Royaume-Uni la même année sous le nom de « *Improvements in relating to War Games* ». Dans ces deux brevets identiques, publiés en décembre 1907, J. Berg ne donne pas les détails du mécanisme de son jeu, mais

7. Les informations concernant ce jeu m'ont été communiquées par Jonathan Will (Canada), Mikko Saari (Finlande) et Kari Hintsala (Finlande).

elle en définit les traits essentiels :

« Le jeu consiste essentiellement en ce que des cartes à jouer, pliées au milieu et ne portant des images que sur la face antérieure, sont placées de façon telle, sur une feuille à jouer divisée en carrés et représentant une mer rétrécie en son milieu par des îles en passes étroites traversées par une ligne de démarcation, que l'adversaire ne voit que le côté de la carte ne présentant pas d'image, de sorte qu'il peut déduire seulement de la manœuvre des coups de son adversaire le genre et la valeur des différents vaisseaux ou similaires représentés sur les cartes à jouer » [Extrait du brevet français de J. Berg n° 379625 (1907)].

Le tablier du jeu, identique à celui du gunjin shogi, est composé de deux camps de 35 cases chacun, reliés par trois passages. Il est probable que chaque joueur disposait de 35 pièces mais J. Berg ne donne pas cette précision. Néanmoins, elle propose un modèle de fabrication des pièces : un carton plié en deux. Il est alors très probable qu'elle ait eu connaissance du jeu édité à Heisingiors (Helsinki), une ville proche de Reval (Talinn). Comme l'éditeur de Japanska Krigsspelet, J. Berg était russe⁸, puisqu'à cette époque, Reval était en Russie.

4.3. Josephine E. Tilden : brevet d'invention déposé aux États-Unis (1908)

Josephine E. Tilden était une botaniste américaine de Minneapolis, spécialiste des algues. Pour ses recherches scientifiques, elle a effectué plusieurs voyages sur les rivages de nombreux pays autour du Pacifique dont ceux du Japon. À cette occasion, elle a probablement découvert le gunjin shogi qui l'a incitée à déposer un brevet d'invention relatif à ce type de jeu, non protégé par un brevet au Japon, avec de légères modifications. Sans explications de sa part, c'est une amélioration dit-elle : « *The object of this invention is to provide a new game board which are to be used in a game entitled Togo or The game of Strategy* ». La structure de ce jeu breveté est en effet identique à celle du gunjin shogi, et le titre du jeu « Togo », proposé dans le brevet, est aussi le nom de l'amiral japonais qui a eu un rôle décisif dans la guerre russo-japonaise ! Il semblerait que ce jeu de J. E. Tilden ne fut pas édité ni commercialisé aux États-Unis [4].

Son brevet d'invention, déposé en avril 1908, lui fut délivré en juin 1915 avec le titre générique de « *Game Apparatus* ». Le brevet décrit, avec précision, une sorte de gunjin shogi où chaque joueur dispose de 35 pièces qui se déplacent sur un tablier divisé en deux camps, un par joueur, reliés entre eux par trois passages. Contrairement au gunjin shogi, les pièces évoluent sur les arêtes (non sur les faces) d'un pavage de carrés. Quatre emplacements particuliers, appelés « tours de gué », permettent aux combattants de s'y réfugier. Les quelques subtilités qui différencient « Togo » du jeu japonais masquent mal l'origine intellectuelle du brevet.

4.4. Hermance Edan : l'aventure française du jeu (1908)

4.4.1. Une invention brevetée en France et au Royaume-Uni

La Française Hermance Edan a déposé un brevet d'invention en novembre 1908, en France et au Royaume-Uni, pour un jeu de type gunjin shogi. Le brevet français, ayant pour titre

8. Le brevet britannique précise l'origine de Julie Berg : « *Julie Berg, (née Moller, of Tatarenstrasse, 17, Reval, Russia.* ».

« Jeu de bataille avec pièces mobiles sur damier », lui fut délivré en février 1909.

Dans cette invention, le tablier du jeu est composé de deux camps de 36 cases chacun (9 x 4), reliés par quatre couloirs séparés par trois rivières. Les couloirs et les zones interdites, ici des rivières, sont inversés par rapport à leur disposition dans un gunjin shogi (fig. 4a et 4b). Le texte du brevet commence par un paragraphe relatif aux traits principaux du jeu qui semblent laisser beaucoup de liberté à la fabrication et à la symbolique des pièces pour un éventuel éditeur. Mais, l'objectif à atteindre pour gagner la partie - la prise du drapeau adverse - est clairement exprimé :

« ... Le gain de la partie qui est la prise du drapeau ne pouvant être obtenu que par des attaques ou des surprises...

Ce jeu ne se joue qu'à deux personnes, mais le nombre des pièces, des accidents de terrain, etc., peut être illimité, de même qu'on peut modifier à l'infini les différentes marches...

Les pièces que l'on déplace ainsi sur le damier peuvent être de compositions diverses ; carton, papier, bois, métal, ivoire, celluloïd, etc., et de dimensions variables ; les sujets peuvent également varier et représenter par exemple des soldats, des marins, des personnages anciens ou modernes, ou même de simples cartes à jouer...

Règles – Lorsque deux pièces sont contiguës ; on est libre d'attaquer ou de ne pas attaquer. Si l'on veut attaquer, on touche la pièce de son adversaire avec la pièce qui attaque, en disant : « J'attaque » ; les deux joueurs se montrent simultanément leurs pièces et la plus forte pièce prend la plus faible. Si c'est l'attaqué qui prend, il ne se déplace pas ; si c'est celui qui attaque qui a la plus forte pièce, il se met à la place qu'occupait la pièce de son adversaire...» [Extrait du brevet d'invention de Hermance Edan, n° 396795 (1908)].

Contrairement aux deux brevets précédents (J. Berg et J. E. Tilden), celui-ci fut exploité dès 1909 par H. Edan elle-même qui a édité sa propre invention sous le nom commercial de « L'Attaque » (fig. 8). Jusqu'à son décès en 1934, elle a commercialisé L'Attaque, surtout à Paris puisque le jeu a été présenté et illustré dans une dizaine de catalogues d'étrennes des Grands magasins parisiens - Samaritaine, Galerie Lafayette, BHV, Louvre – dans les années 1910 ; L'Attaque figure aussi dans le catalogue du célèbre magasin « Gamages » de Londres en 1913. La commercialisation du jeu par cet immense magasin, très réputé pour ses jouets, a probablement eu un rôle déterminant pour le devenir du jeu français au Royaume-Uni.

De nombreuses versions du jeu ont été commercialisées avec différentes illustrations sur les pièces et sur les boîtes, mais le système de règles est resté fidèle au brevet d'invention de 1908. Dans toutes les éditions, chaque joueur dispose d'un ensemble de pièces représentant une armée. Dans la version la plus courante, l'un des joueurs détient des pièces illustrées aux couleurs de l'armée britannique, et son adversaire joue avec des pièces aux couleurs françaises du Second Empire. H. Edan a aussi édité différentes boîtes avec des uniformes militaires d'autres nations : Empire allemand ; Espagne ; États-Unis ; Pays-Bas. Quelle que soit la couleur des belligérants, le mécanisme des prises est toujours resté constant et identique à celui du gunjin shogi (fig. 6a et 6b).

H. Edan, fut une inventrice-éditrice de plusieurs jeux de sa création : L'Attaque ; Le Vite au but ; Le Circuit d'Europe ; La Bataille navale ; Mon ABC. En tant qu'éditrice, elle a figuré dans le bottin du commerce du département de la Seine de 1910 à 1914 avec cette

annonce illustrée en guise de publicité : « L'Attaque, breveté S.G.D.G. ». Elle a aussi présenté L'Attaque au concours Lépine en 1909 et 1910, mais le jury ne lui a pas donné la récompense suprême à savoir la médaille d'or ! Malgré un succès rapide, le jeu tomba en désuétude en France dès les années 1920, mais H. Edan, en tant qu'éditrice a tout de même commercialisé le jeu jusqu'à son décès en 1934.



Figure 8 : « L'Attaque », France vers 1909-1910. Les illustrations des pièces qui sont au premier plan représentent l'armée française. Le camp opposé joue avec des pièces qui symbolisent l'armée de l'Empire allemand.

4.4.2. Une « invention » improbable

L'Attaque fut un réel « jeu nouveau » [1] au début du XX^e siècle, bien qu'il n'ait jamais été vendu avec ce label, pourtant à la mode à la Belle Époque avec l'Art nouveau. Autour de 1900, les fabricants-éditeurs de jeux distribuaient de nombreuses caisses appelées « Jeux nouveaux » qui étaient pleines de casse-tête, de petits jeux d'habileté motrice, de jeux de cartes, de jeux classiques et de quelques nouveautés tout de même. Mais, dans ces années d'avant guerre, L'Attaque était d'une structure nouvelle dans le monde des jeux de pions. Les autres jeux de type « pions-tablier », couramment pratiqués ou commercialisés à cette époque, étaient d'une autre nature : ils étaient à information complète, et le système de prises à domination circulaire n'était qu'une particularité de « feuille-pierre-ciseaux ». Alors, comment ce jeu atypique et très proche du gunjin shogi aurait-il pu naître dans l'imagination d'une inventrice isolée sans qu'il y ait une connexion entre le jeu japonais et le jeu français : c'est difficile à croire ! Les multiples singularités communes entre ces deux jeux - information incomplète, système de prises, tablier du jeu, hiérarchie des pièces, symbolique des illustrations - sont troublantes.

Les composants des deux jeux, gunjin shogi et L'Attaque, sont conçus à l'image de leur

propre culture, en particulier la forme et les illustrations des pièces ; par exemple les pièces du jeu japonais sont pentagonales et identiques à celles du shogi, alors que les pièces françaises sont constituées chacune par un petit carton très illustré, et encliqueté dans un support métallique. Bien que nous ne puissions pas apporter de preuves formelles et matérielles d'une filiation directe entre le jeu japonais et le jeu français, ou indirecte via la Finlande, l'Estonie ou l'Allemagne, il nous semble raisonnable de considérer qu'Hermance Edan s'est au moins largement inspirée du jeu japonais pour son invention et son dépôt de brevet en 1908. La biographie de cette singulière inventrice peut-elle nous aider à établir une filiation gunjin shogi-L'Attaque ?

L'inventrice française Hermance Edan est née en 1851 ; son père, Victor Edan, était principal de collège et auteur d'une ode, « la Révélation », couronnée par l'académie des jeux floraux de Toulouse en 1824. Sa mère, Cécile Gosse, était la nièce du peintre Nicolas Gosse (1787-1878). L'un de ses cousins, Émile Bin, (1825-1897), était peintre et fut élève de Nicolas Gosse. Émile Bin était aussi un homme politique, un républicain qui devint maire du XVIII^e arrondissement de Paris en 1883. Par ailleurs, Benoît Edan, Consul général de France à Shanghai de 1859 à 1863, était son oncle.

L'environnement social de H. Edan et les solides relations entre la France et le Japon⁹ à la fin du XIX^e siècle sont peut-être des voies à explorer qui pourraient expliquer une filiation entre ces deux jeux. L'inspiration de H. Edan pourrait se trouver dans son entourage immédiat car sa sœur Nelly s'est mariée en 1879 avec Joseph Rodhain, né en 1847 à Morhange en Moselle, ville allemande dans la période 1871-1918. Ainsi, elle aurait pu découvrir le jeu japonais à partir de l'article du Dr Junghans paru en 1905 dans le périodique allemand « *Velhagen & Klasings Monatshefte* ».

Dans son brevet d'invention, H. Edan explique qu'il y a trois rivières au milieu du tablier et que les deux armées s'attaquent en passant par les cases disponibles entre ces rivières. Cette symbolique n'est pas très crédible et en plus, la position de ces rivières dans le jeu français est à la place des passages dans le jeu japonais, et inversement : cette inversion est intrigante. Aussi, le but du jeu pour H. Edan est de capturer le drapeau adverse alors que dans le jeu japonais, l'objectif du combat est d'occuper le quartier général du camp opposé. Mais dans l'article du Dr Junghans (1905), ces deux possibilités sont mentionnées : est-ce une erreur de la part de l'auteur ? Probablement pas. C'est aussi la proposition optionnelle de l'éditeur du jeu finlandais : gagner la partie en capturant le drapeau adverse et se dispenser d'un arbitre. Ces deux évolutions possibles de la règle furent reprises dans le brevet Edan et transposées dans la règle des boîtes de L'Attaque. Alors, H. Edan a-t-elle eu des contacts avec la Finlande ou l'Allemagne ? Peut-être !

Néanmoins, quelles que soient ses sources d'inspiration, H. Edan a réellement développé un nouveau jeu en France qui fut rapidement diffusé dans les pays de langue anglaise par H. P. Gibson. On pourrait dire aussi qu'elle a indirectement introduit un jeu d'Extrême-Orient dans le monde occidental. En tout cas, le rôle de cette inventrice-éditrice reste essentiel dans le développement des jeux de pions en Europe au début du XX^e siècle.

9. Le japonisme était à la mode en France à la fin du XIX^e siècle. Ainsi, Hermance Edan, en raison de son milieu culturel, aurait pu avoir des contacts avec des artistes, des intellectuels, des officiers et d'autres dignitaires japonais en visite à Paris, et qui connaissaient le gunjin shogi.

5. Une diffusion à partir du Royaume-Uni

5.1. Du Royaume-Uni vers les pays de langue anglaise

Après une dizaine d'années de commercialisation en France, H. Edan a étendu la vente de son jeu aux pays de langue anglaise en établissant un contrat avec la société britannique H. P. Gibson & Sons Ltd vers 1920.

Les boîtes Gibson ont été manufacturées en France avant de l'être au Royaume-Uni. À l'intérieur de chacune d'elles, quelle que soit la version, l'éditeur britannique a noté : « *All right of « L'Attaque » for English-speaking countries are the property of Messrs. H. P. Gibson and Sons, Ltd.* »¹⁰. Cette mention précise parfaitement la teneur du contrat passé avec H. Edan. Cette inscription, figurant sur toutes les fiches de règles des boîtes Gibson, semble être la seule information connue sur les relations juridiques entre les deux éditeurs, H. Edan et H. P. Gibson, puisque les archives des éditions H. P. Gibson ont été détruites lors du Blitz. Sur le couvercle de certaines versions, on peut lire : « *L'Attaque, International series, Made in England* ». Cette inscription était notée sur les boîtes qui figuraient dans le catalogue du célèbre magasin de jeux-jouets F.A.O Schwarz de New York : le jeu était ainsi disponible en Amérique du Nord. H. P. Gibson a commercialisé L'Attaque jusque dans les années 1970, ensuite le jeu est tombé en désuétude sous sa forme originelle.

5.2. De L'Attaque (France) à Stratego (Pays-Bas)¹¹.

5.2.1. De L'Attaque à Tek

Les connaissances relatives à cette diffusion sont dues aux recherches de Fred Horn [15 ; 16], collectionneur et inventeur néerlandais de nombreux jeux édités. C'est une suite de rencontres inopinées et fortuites qui ont conduit F. Horn à approfondir l'histoire du Stratego : un jeu très connu, édité par Jumbo aux Pays-Bas. Ainsi, dans les années 1980, F. Horn fut invité par son frère à une réunion de voisinage dans une rue de La Haye aux Pays-Bas, et il eut l'occasion d'y rencontrer Michel Voorn, un homme précieux au sujet de la relation L'Attaque-Stratego, qui lui parla d'un jeu dénommé « Tek ». F. Horn, ne connaissant pas ce jeu, fut invité par Michel Voorn qui lui présenta cette curiosité, délicatement rangée dans un placard. F. Horn fut alors stupéfait et remarqua sur-le-champ l'évidente ressemblance entre Tek et L'Attaque.

Michel Voorn raconta ensuite que son père avait fabriqué Tek pendant la Seconde Guerre mondiale selon les recommandations d'un officier de l'armée de l'air canadienne qu'il protégeait des rafles nazies.

Cet officier canadien, qui avait survécu à la destruction de son avion, était alors devenu un clandestin caché dans les sous-sols de la Haye avec d'autres fugitifs tel Jacques Johan Mogendorff, fugitif lui aussi en tant que juif. Ce dernier a certainement découvert Tek

10. « *Tous droits de L'Attaque dans les pays anglophones sont la propriété de Messieurs H. P. Gibson and Sons, Ltd.* »

11. *Les informations, relatives aux anecdotes et à la filiation -L'Attaque-Stratego de jumbo-, nous ont été communiquées par Fred Horn à Bruxelles en 2015 [16]*

auprès du Canadien, lors d'une rencontre imprévisible dans l'un des refuges de Monsieur Voorn père.

5.2.2. De Tek à Stratego

Cette découverte étonnante a incité F. Horn à rechercher des informations historiques dans les archives des Pays-Bas. Il a ainsi découvert que trois noms de jeu, « Stratego », « Academie » et « De Zesdaagsche », furent déposés au bureau néerlandais des marques dans la classe « Jeux de société » par la société amstellodamoise van Perlstein & Roeper-Bosch N.V. (Naamloze Vennootschap). Ces trois marques furent enregistrées le 20 avril 1942 ; celle relative à « Stratego » a le numéro « 77543 ». Cette démarche reste aussi mystérieuse que les relations entre J. J. Mogendorff et van Perlstein. Cependant, il semblerait que ce dernier ait effectué des dépôts de marques pour aider les occupants des caves à leur sortie, afin qu'ils puissent protéger d'éventuelles inventions.

À partir de sa trouvaille de Tek, J. J. Mogendorff créa donc un « nouveau jeu » qui fut édité par « Smeets en Shippers », entre 1944 et 1949, sous le nom de Stratego ; ainsi le jeu français, L'Attaque, continue-t-il une carrière commerciale sous un nouveau nom. Dans cette période, 1944 - 1949, trois tirages de Stratego furent successivement produits par cet éditeur : une boîte rouge ; une boîte jaune (fig. 9) ; puis de nouveau une boîte rouge. Selon le site WW. Hongs, la couleur jaune aurait été choisie pour pallier une pénurie de papier. Deux codes, imposés par l'occupation allemande, figurent sur le couvercle des deux premières éditions (1^{re} boîte rouge et boîte jaune) : le premier code - K2507 - identifie l'éditeur « Smeets en Shippers », le second - 14055 - correspond au produit « Stratego ».



Figure 9 : 2^e édition du Stratego, éditée aux Pays-Bas vers 1945.

Comparaison : Stratego (J. J. Mogendorff) - L'Attaque (H. Edan)

J. J. Mogendorff n'a pas modifié la structure fondamentale de L'Attaque - appelé Tek par Monsieur Voorn, père de Michel - pour concocter le Stratego de Smeets en Shippers : jeux à information incomplète ; actions des joueurs indépendantes d'un générateur de hasard, dés ou cartes par exemple ; système de prises à domination circulaire. Cependant,

plusieurs innovations se dégagent de cette résurgence inattendue de L'Attaque en Stratego qui deviendra par la suite un jeu mondialement connu. Les joueurs disposent de 40 pièces chacun, contre 36 dans L'Attaque, le tablier est alors élargi à 100 cases : 10 x 10, comme au jeu de dames international. Les trois rivières, séparant les deux camps dans L'Attaque, sont remplacées au Stratego par deux *no man's land* matérialisés par deux ensembles de quatre cases chacun. Les pièces relookées du jeu néerlandais, ne portant pas la valeur de leur force comme dans L'Attaque, sont difficiles à reconnaître : elles sont identifiables par leur nom (general, sergent, kapiten, etc.) ou des symboles abstraits relatifs à leur statut. Le mécanisme des prises est identique à celui des jeux précédents (fig. 6c).

La première édition Jumbo de 1958

Après l'expiration de son contrat avec Smeets en Schippers en 1949, J. J. Mogendorff se lance dans la recherche d'un nouvel éditeur, et dès 1952 il engage des négociations avec la société « Koninklijke Hausemann & Hötte N.V. » résidant à Amsterdam. Mais, en 1956, cet éditeur achète incidemment un jeu militaire « inconnu » qui est sans conteste une édition H. P. Gibson de L'Attaque. Les dirigeants de cette société néerlandaise contactent J. J. Mogendorff qui répondit : « *Ce jeu semble être une copie exacte de mon Stratego* » [16]. Cette réponse elliptique laisse supposer que J. J. Mogendorff ne connaissait pas l'existence du brevet d'invention relatif à L'Attaque, déposé en 1908 par la Française H. Edan, mais il feignait peut-être l'ignorance. Pour Koninklijke Hausemann & Hötte N.V., le mystère resta donc total d'autant plus que l'éditeur britannique H.P. Gibson, qui avait obtenu un droit de distribution de L'Attaque au début des années 1920 pour les pays de langue anglaise, ne fut pas en mesure de fournir la moindre information en raison de la destruction de ses archives lors du Blitz.

Après ces quelques péripéties, J. J. Mogendorff signa un contrat avec Koninklijke Hausemann & Hötte N.V. en 1958 et les premières boîtes de cet éditeur furent commercialisées la même année sous le label « Jumbo ». D'autre part, la société van Perlstein & Roepers-Bosch N.V. transféra sa marque Stratego à J. J. Mogendorff le 1^{er} mars 1958 avec un effet rétroactif remontant au 20 avril 1942 (voir ci-dessus). Cette cession lui donna donc la paternité juridique de cette marque dont le numéro « 77543 » est inscrit sur les boîtes Jumbo à partir de 1958. À l'occasion de cette nouvelle édition, le jeu subit quelques modifications : une boîte plus petite et très illustrée ; des pièces en bois, rouges pour un joueur, bleues pour l'autre ; le changement du *lieutenant-général en général et du général en maréchal*. Certaines de ces inflexions sont neutres mais le design abstrait des pièces et l'absence d'indication chiffrée sur chacune d'elles les rendent difficiles à identifier. Les pièces mobiles, c'est-à-dire les militaires, sont représentées seulement par différentes têtes coiffées d'un casque, d'un képi ou d'un chapeau. Cette nouvelle apparence a certainement dérouté de nombreux joueurs occasionnels qui pouvaient tout de même se repérer dans la hiérarchie des pièces en utilisant les illustrations de leur boîte de rangement.

Les éditions Jumbo à partir des années 1960

Dans les années 1960, Jumbo a introduit quelques nouveautés dans ses éditions du jeu dont une modification de la règle au sujet de la relation entre l'espion et le maréchal. Un duel entre ces deux pièces devient alors gagnant pour celui qui a l'initiative de l'attaque. Si le maréchal attaque l'espion, il gagne et l'espion est éliminé. En revanche, quand l'espion attaque, le maréchal tombe. Cette modification, réduisant les pouvoirs de l'espion et

renforçant ceux du maréchal, implique une nouvelle approche stratégique pour les joueurs lors des attaques. Pourquoi Jumbo a-t-il modifié les attributs de ces deux pièces maîtresses du jeu ? Les sociologues et les spécialistes des armées pourraient certainement donner quelques explications ; il ne s'agit probablement pas d'une simple lubie éditoriale.

D'autres modifications sont à noter dans les éditions successives des années 1960 ; par exemple, en 1962, la règle est donnée sur un dépliant en plusieurs langues dont le français, alors qu'en 1958, elle était imprimée à l'intérieur du couvercle uniquement en néerlandais. Durant cette décennie, les pièces passent du bois peint au plastique tout en restant « plates ». Par la suite, elles deviendront cylindriques.

6. Diffusion vers les États-Unis (1961)

Dès 1961, l'éditeur néerlandais a négocié un contrat avec Milton Bradley, éditeur américain connu par son logo « MB », qui a rapidement fabriqué lui-même ses propres éditions pour les États-Unis et de nombreux autres pays. Le design du jeu fut totalement changé tout en conservant le style des pièces en bois comme dans les premières éditions Jumbo.

7. Protections juridiques internationales du nom « Stratego »

Le nom du jeu, Stratego, est protégé dans de nombreux pays par dépôts de marques, et par copyrights aux États-Unis ; actuellement la plupart des pays adhèrent à la « Convention de Berne », et n'appartiennent pas à la « zone copyright ». Le premier déposant est la société van Perlstein en 1942 (voir ci-dessus), ensuite, Koninklijke Jumbo B.V., Milton Bradley et J. J. Mogendorff ont protégé le jeu dans de nombreux pays.

Aux États-Unis, J. J. Mogendorff a déposé en 1958 la marque Stratego qui fut enregistrée en mars 1960 sous le numéro « 695583 » au bureau américain des marques (United States Patent and Trademark Office). Par ailleurs, Milton Bradley a déposé plusieurs copyrights, celui de 1961 « KK159439 » est inscrit sur les boîtes américaines.

Au Benelux, regroupant la Belgique, les Pays-Bas et le Luxembourg, l'éditeur Hausemann & Hötte N.V. a déposé la marque Stratego en mars 1962 ; elle fut enregistrée en mai de cette même année sous le numéro « 144154 ».

Pour quelques autres pays (la France, l'Allemagne, l'Italie, l'Australie, et l'Espagne), l'éditeur néerlandais, Hausemann & Hötte N.V., a déposé une marque internationale en août 1962 sous le numéro « 258850 ». Cette marque est actuellement la propriété de Koninklijke Jumbo B.V.

D'autres marques, issues des deux éditeurs, néerlandais et américain, ont été déposées et sont régulièrement actualisées. La marque internationale « 258850 » est certainement la plus importante car elle s'applique maintenant à la quasi-totalité des pays souverains. Elle est notée sur la plupart des éditions successives du Stratego depuis 1962. Les références, marques ou copyrights, sont sans importance pour les joueurs, mais ce sont des repères de premier plan pour toute recherche historique sur les jeux et les objets manufacturés en général.

8. Diffusion du jeu à partir des États-Unis et de l'Europe

Les deux éditeurs historiques du Stratego, Jumbo et Milton Bradley, ont diffusé le jeu sur

tous les continents, soit directement, soit sous licence. En dehors des services commerciaux de ces éditeurs, des associations de joueurs s'emploient au développement du jeu, par exemple : « *European Games Commission* » (EGS) ; « *International Stratego Federation* » (ISF). Des tournois sont régulièrement organisés dans différents pays tel celui de Waterloo en 2015 ; on peut se demander pourquoi en ce lieu et à cette date ! L'ISF ne compte que quatre membres de plein droit (Allemagne, Pays-Bas, Royaume-Uni, Grèce), et quatre groupes informels, (Norvège, Belgique, États-Unis, Pays basque). Examinons la diffusion de ce jeu exceptionnel dans quelques pays :

États-Unis - Différentes éditions « MB » se sont succédé à partir de 1961 et sont diffusées dans le monde entier. Milton Bradley a aussi commercialisé le Stratego en coopération avec d'autres éditeurs : Chad-Valley au Royaume-Uni ; Somerville au Canada ; Takara au Japon, pour ne citer que les principaux. Le Stratego MB de 1961 figure dans le catalogue anniversaire 1862-1962 du magasin newyorkais « Schwarz' Toy Bazar ». Sur ce catalogue exceptionnel, on trouve aussi L'Attaque, Dover Patrol, Aviation et Tri-Tactics ; ces quatre jeux sont appelés « *The Big Four* » par leur éditeur, H. P. Gibson, en raison de leur structure identique. Actuellement, le groupe Hasbro, qui a absorbé Milton Bradley en 1984, continue l'édition du jeu.

France – Le Stratego a mis du temps pour entrer sur le marché français. Avant les années 1970, les éditeurs étrangers de jeux de société n'avaient pas développé de solides réseaux de distribution en France où les débouchés leur semblaient probablement insuffisants. Aussi, ce jeu néerlandais ne figure pratiquement pas dans les catalogues des Grands magasins parisiens de ces années-là. La première apparition significative du Stratego dans les publications françaises concernant les jeux semble être une annonce publicitaire insérée en 1973 dans « La revue du jouet ». L'année suivante, ce même périodique professionnel décrit le jeu dans sa rubrique régulière intitulée « Les jeux de société ». À partir de cette date, il en est fait mention dans plusieurs catalogues commerciaux tel le hors-série du magazine « Science et Vie » de 1978 intitulé « Les jeux de réflexion ». Ce numéro particulier est d'ailleurs à l'origine du développement, en France, des jeux de société étrangers autres que les grands classiques comme le Monopoly ou le Scrabble.

Brésil - L'éditeur « Estrela » de S. Paulo a édité un Stratego sous le nom de « Front » au début des années 1970. Les composants du jeu sont très ressemblants à ceux des éditions Jumbo mais la force des pièces mobiles est précisée par un chiffre sur chacune d'elles : maréchal-10 ; général-9 ; espion-1, par exemple. Ces indications facilitent beaucoup le déroulement d'une partie : les joueurs étourdis n'ont pas besoin d'un guide extérieur pour identifier le statut des pièces. Sur la boîte du jeu, seul le nom de l'éditeur « Estrela » est noté avec son logo, mais il n'y a pas de référence à Jumbo ni à Milton Bradley. Ce jeu, Front, est actuellement édité au Brésil sous le nom de « Combate » [5].

Japon – Stratego a été édité au Japon sous licence Jumbo par *Takara's American Game* qui est une entreprise japonaise de fabrication de jouets et de jeux fondée en 1955. Ensuite, elle a fusionné avec Tomy en 2006. Les illustrations des pièces de l'édition Takara sont du même type que celles des jeux Jumbo de la fin des années 1960. Cependant, l'indication chiffrée inscrite sur chacune des pièces facilite leur identification, comme dans le jeu brésilien : Front.

9. Le « tour du monde en 80 ans »

Tout commence au Japon à la fin du XIX^e siècle sous l'Ère Meeji par le jeu appelé « gunjin shogi » qui est toujours pratiqué dans ce pays. Ce jeu se transforme très légèrement en France par un dépôt de brevet d'invention en 1908 avant d'être commercialisé en 1909 sous le nom de « L'Attaque ». À partir de 1920, le jeu continue son chemin vers les pays anglophones sous ce même nom français. Il arrive aux Pays-Bas dans les caves de La Haye lors de la Seconde Guerre mondiale, et il devient « Stratego » dès 1944. Il est alors diffusé dans les pays européens à partir des années 1960 par Jumbo, ainsi qu'aux États-Unis par Milton Bradley à partir de 1961. Ces deux éditeurs font connaître Stratego dans le monde entier y compris au Japon où l'éditeur « Epoch » produit « *Epoch's Missile game* » qui est un gunjin shogi dans une boîte de Stratego ! Voilà donc une structure de jeu singulière qui a fait « le tour du monde en 80 ans », non en 80 jours ! (fig. 10).

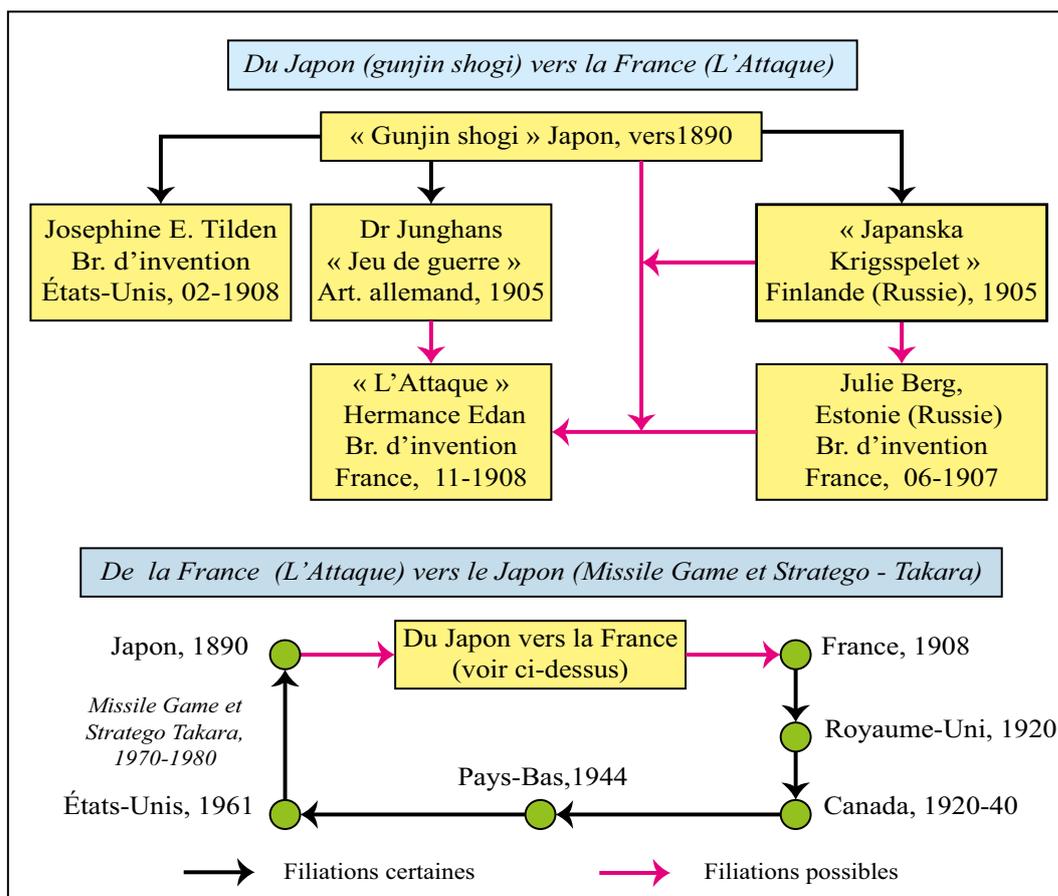


Figure 10 : La filiation entre gunjin shogi et L'Attaque n'est pas officiellement acquise, contrairement à celle reliant L'Attaque et ses descendants.

À la fin du XIX^e siècle, parallèlement à gunjin shogi, un autre jeu de pions de structure différente (fig. 1a) apparaît dans un brevet américain de 1892 [3 ; 7]. Ce jeu, commercialisé sous le nom de « Lightning »¹², est très certainement le premier jeu dit « de connexion », mais, par manque de succès, il est resté sans postérité. Un demi-siècle plus tard, dans les années

12. *Lightning* est un jeu de connexion à deux joueurs où le hasard est présent (fig. 1).

1940 en Europe, un nouveau jeu de connexion sort de l'imagination d'un mathématicien sous le nom de « Polygon ». Pour quelle raison ce jeu s'est-il autant diffusé, contrairement à Lightning ? Peut-être en raison de sa structure qui a séduit les mathématiciens.

II. POLYGON- GAME OF HEX

Ce jeu singulier, où deux joueurs s'opposent en posant des pions sur un pavage d'hexagones, est d'une simplicité déconcertante, mais il est aussi d'un intérêt stratégique et ludique exceptionnel. Sous sa forme habituelle, le tablier du jeu a la forme d'un losange qui est constitué par un pavage d'hexagones dont le nombre est variable selon les versions. En début de partie, le tablier est vide et chacun dispose d'un ensemble de pions de même couleur : rouges pour un joueur, bleus pour son adversaire. Les joueurs posent à tour de rôle l'un de leurs pions sur une case libre de leur choix, avec l'objectif de connecter, par une chaîne de pions adjacents, les deux bords du tablier repérés par leur couleur respective (fig. 11). La partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi cette connexion. Le nombre de pions par joueur dépend bien sûr du nombre d'hexagones du tablier, mais il n'est pas nécessaire d'avoir autant de pions que de cases ; une partie se termine toujours avant d'avoir rempli toutes les cases ! Ce jeu est aussi de type « papier-crayon », c'est-à-dire qu'il suffit d'une feuille de papier et d'un crayon pour y jouer car les pions ne se déplacent pas. Ce type de jeu est appelé « jeu combinatoire » par les mathématiciens [25].

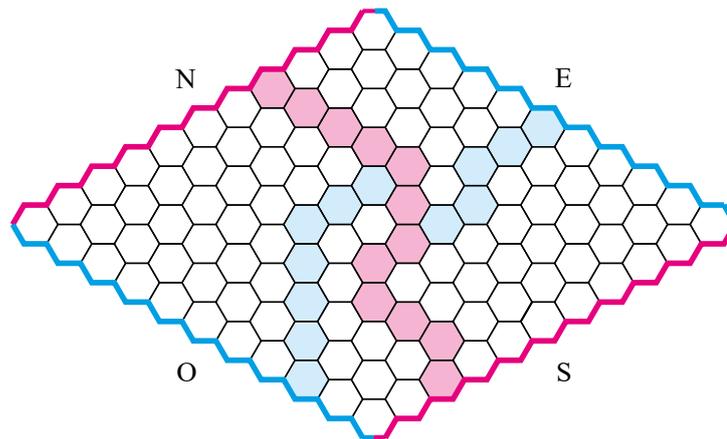


Figure 11 : Sur ce jeu de Hex, le joueur « N-S » gagne la partie en connectant « N » avec « S » par une chaîne continue de pions. Le joueur « E-O » est bloqué.

1. La naissance du jeu

L'invention de « *Game of Hex* », nom sous lequel ce jeu est connu aujourd'hui, et sa diffusion sont deux curiosités qui n'ont pas manqué d'intriguer le célèbre auteur américain de jeux et récréations mathématiques Martin Gardner (1914-2010) [10 ; 14]. Après un premier article au sujet des hexafléxagones dans « *Scientific American* » en 1957, le directeur de ce périodique américain lui propose d'y créer une rubrique régulière : M. Gardner accepte et envisage d'y décrire le « Hex ». Ainsi, l'opiniâtre auteur s'investit dans la recherche de toutes les facettes historiques du jeu. Il écrit aussitôt à « Parker Brother » qui fut le premier éditeur américain du jeu (fig. 12) : le directeur de cette société lui envoie un exemplaire et le dirige vers le Danemark des années 1940.

À partir des conseils donnés par Parker Brother, M. Gardner découvre peu à peu une histoire controversée avec de nombreux paradoxes et d'innombrables informations inédites. Après quelques mois de recherches, Gardner publie plusieurs articles passionnants dans « *Scientific American* » au sujet du « Hex » qui ont comblé les passionnés de récréations mathématiques et les amateurs de jeux dits « *Abstract Games* ».



Figure 12 : « *Game of Hex* » édité par Parker Brother en 1952.
Les pions ont une forme hexagonale (comme les cases).

1.1. Piet Hein invente « Polygon » en 1942

En réfléchissant sur le théorème des quatre couleurs, le mathématicien, physicien, poète et designer danois Piet Hein (1905-1996) inventa un nouveau jeu qui deviendra successivement « *Polygon* » puis « *Game of Hex* », enfin « *Con-Tac-Tix* ». Piet Hein présenta son invention en 1942 lors d'une conférence organisée par une association de mathématiciens, au sein de l'Institut atomique de Copenhague [19] dont le président était Aage Bohr, futur prix Nobel de physique et fils de Niels Bohr, prix Nobel lui-même. Le titre de la conférence était « Les mathématiques considérées comme jeux ». À cette occasion, P. Hein développa ses propres critères définissant un bon jeu - équitable, fini, progressif, clair, stratégique et décisif – puis, il illustra ses propos par son nouveau jeu qu'il appellera ensuite « *Polygon* » [19].

Piet Hein est surtout connu pour ses autres créations, en particulier pour ses poèmes appelés « grooks » qu'il publiait dans le journal danois « *Politiken* »¹³. Il était aussi un designer de talent et reconnu, en particulier pour ses créations dites « superellipses »¹⁴; par exemple,

13. Piet Hein utilisait aussi la publication de ses poèmes pour passer des messages aux résistants à l'occupation allemande.

14. Une « superellipse » est une courbe mathématique fermée, générée par une formule simple, située entre le rectangle et l'ellipse. Dans un article publié en 1965 dans « *Scientific American* », Martin Gardner mentionne

il a conçu de nombreuses tables sur ce principe dont celle de la conférence de Paris qui mit fin à la guerre du Viêtnam en 1973. Il est aussi le concepteur d'un célèbre rond-point au centre de Stockholm en forme de « superellipse ».

1.2. La publication du jeu dans « Politiken »

La notoriété de P. Hein lui a permis de proposer une nouvelle rubrique dans « Politiken » à partir de son nouveau jeu qu'il appellera « Polygon » à ce moment-là. Le 26 décembre 1942, les Danois ont ainsi découvert ce jeu inédit qui fut introduit en quelques lignes par le directeur du journal :

« **Voulez-vous apprendre Polygon ?** Piet Hein a construit un jeu qui peut être pratiqué avec autant de joie par l'expert d'échecs et celui qui est simplement capable de tenir un crayon » [Politiken, 26 décembre 1942].

Dans cette première édition, P. Hein présente son jeu avec détails (fig. 13) : un losange garni d'un pavage de 144 hexagones réguliers ; un ensemble de règles inédites ; des éléments de stratégie ; un problème. Ce jeu dit de « connexion » n'est pas un concept nouveau dans les jeux de pions, mais il semble être le premier jeu de ce type, tablier-pions, où l'objectif à atteindre pour gagner la partie consiste à relier les deux bords d'un tablier de jeu par une chaîne continue de pions identiques, sans l'intervention d'un instrument de hasard. Pendant plusieurs mois, P. Hein propose dans Politiken des « problèmes de Polygon », à l'image des « problèmes d'échecs ». Les Danois découvrent alors ces problèmes d'un genre nouveau qu'ils peuvent résoudre, puis envoyer leur solution à P. Hein via le journal. Cette rubrique s'est arrêtée brutalement le 1^{er} août 1943 sans qu'aucune raison n'ait été donnée [19]. Mais, pendant l'été 1943, Piet Hein doit quitter le Danemark pour fuir l'occupation allemande, et se réfugier en Argentine avec sa famille, via les États-Unis. Ainsi, à cette époque, Polygon va perdre beaucoup d'adeptes mais restera un jeu connu et pratiqué dans le milieu des mathématiques des pays scandinaves.

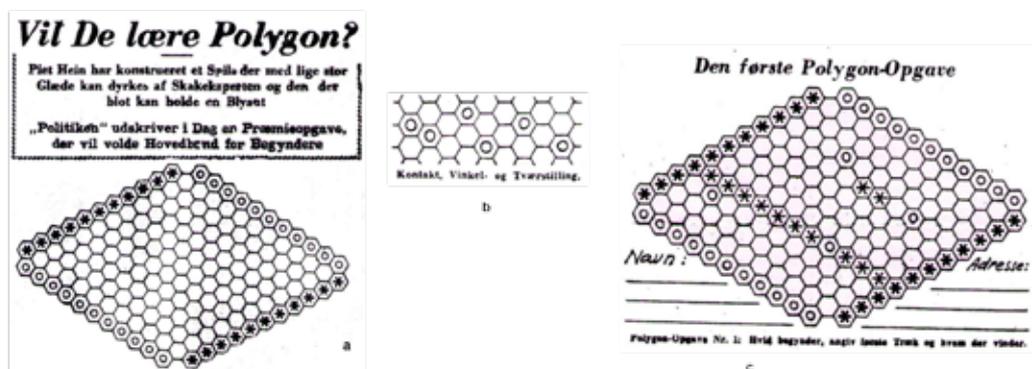


Figure 13 : Présentation de « Polygon » dans le journal « Politiken » du 26 décembre 1942.
 a) Le texte danois est traduit ci-dessus. Le tablier (11 x 11), dessiné par Piet Hein, est prévu pour jouer avec un crayon directement sur le journal ; « Ronds » joue contre « Étoiles ».
 b) Les « pions ronds » peuvent être connectés sans que les « pions étoiles » puissent s'y opposer.
 c) Dès cette première parution, Piet Hein propose un problème avec la question : « Qui peut gagner et comment ? ».

les jeux et les sports pour expliquer que « l'orthogonal est combiné avec le rond ». La plupart des sports, dit-il, se jouent avec des balles sphériques sur des terrains rectangulaires. Il multiplie les exemples à partir des jeux de toute nature. Cet article est reproduit dans plusieurs ouvrages de Martin Gardner dont : « Piet Hein's Superellipse » [13].

2. Le jeu aux États-Unis dans les années 1940

2.1. Certitudes et contradictions

Dans la salle commune à Fine Hall de l'université de Princeton, les étudiants et les professeurs jouaient à différents jeux selon les modes du moment : échecs, Krigsspiele, go, backgammon essentiellement. Mais, en 1948-49, un nouveau jeu appelé très vite « *Nash* » ou « *John* » vient bousculer les habitudes des étudiants :

« Un matin de la fin de l'hiver 1949, c'est un Nash surexcité qui déclara à Gale, dans la cour du Graduate College : « Je viens de trouver un jeu à information parfaite, Gale. Aucun hasard, juste une question de stratégie. Je peux prouver que le premier joueur gagnera toujours, mais sans avoir la moindre idée de ce que sera sa stratégie. Si le premier joueur perd, c'est qu'il aura commis une erreur, mais personne ne peut dire quelle est la stratégie parfaite » (Sylvia Nasar, p. 93), [21].

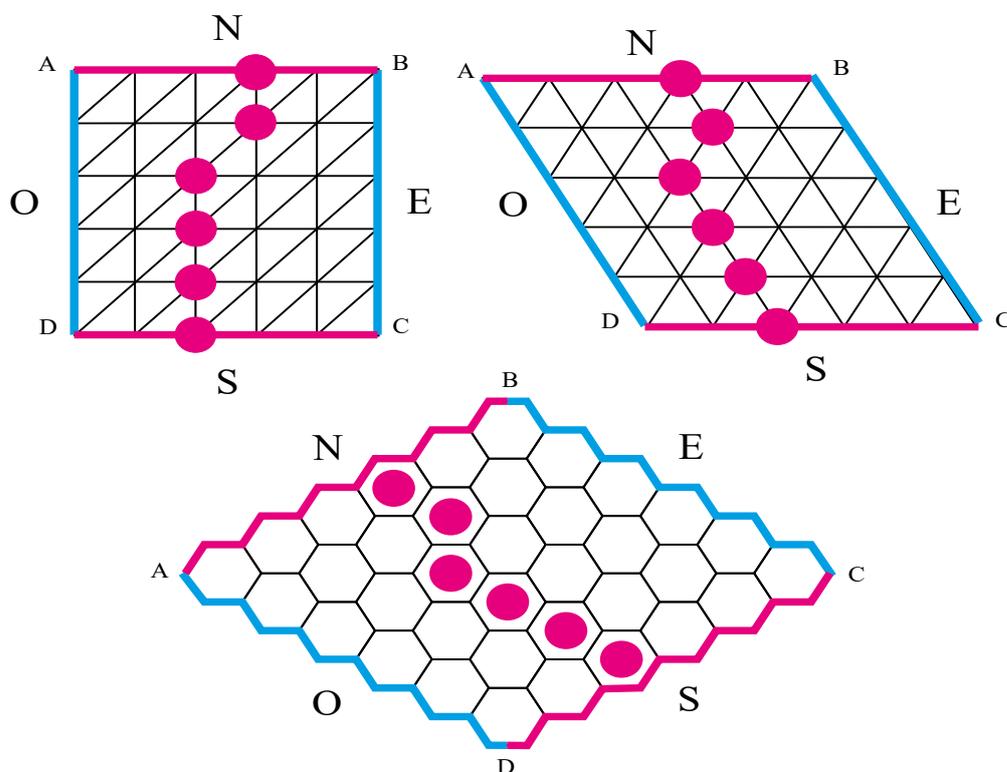


Figure 14 : Ces trois graphes sont topologiquement identiques pour jouer au Hex ; le passage des carrés aux hexagones a été une source de polémique entre D. Gale et J. Nash.

Le jeu proposé par John Nash, selon Sylvia Nasar qui a interviewé David Gale, mathématicien, économiste américain (1921-2008), se pratiquait sur un pavage de carrés sur lesquels sont tracées les diagonales positives. Jouer sur un tel pavage ne convenait pas à D. Gale, qui était « instructeur » à Princeton, alors il aurait proposé de jouer sur un pavage d'hexagones qui est topologiquement équivalent et plus esthétique (fig. 14) :

« On pourrait faire quelque chose d’assez joli, observa Gale, qui avait des goûts artistiques et était quelque peu bricoleur. Il pensait aussi, dit-il, que le jeu pouvait avoir un potentiel commercial. J’ai donc fabriqué un plateau de jeu, raconte Gale. On jouait avec des pièces de go. Je l’ai laissé à Fine Hall. C’était le concept mathématique qui comptait. N’ai fait que dessiner l’objet. J’ai agi en tant qu’agent de Nash. » (Sylvia Nasar, p. 94) [21].

Plus tard, en 1979, D. Gale [9]. raconte lui-même le changement de modèle pour jouer à ce nouveau jeu :

« **Équivalence des théorèmes de Hex et de Brouwer.** Pour les besoins de l’analyse, il est pratique d’utiliser un modèle différent mais équivalent pour le tablier du Hex.

En fait, lorsque John Nash a redécouvert le jeu en 1948, il a pensé qu’il se jouait sur un damier où deux cases étaient considérées comme adjacentes si elles étaient côte à côte horizontalement, verticalement ou le long d’une diagonale de pente positive. Il est clair que cela est équivalent du point de vue combinatoire, mais l’arrangement d’hexagones est plus esthétique. Cette représentation peut être facilement « arithmétisée » de manière à se généraliser à n dimensions » (David Gale, p. 822), [9].

2.2. Une histoire troublante [14]

Cependant, en 1957, lors de sa rencontre à New York avec M. Gardner, J. Nash a donné quelques précisions au sujet du Hex. Cette conversation entre deux « hommes d’exception »¹⁵ est essentielle pour aborder l’histoire du jeu dans le milieu des mathématiciens aux États-Unis ; histoire qui ne semble pas très claire ! Les explications de J. Nash à M. Gardner soufflent le doute au sujet d’une seconde invention du Hex à Princeton. En particulier, J. Nash raconte qu’il a rencontré Aage Bohr en 1949, et le physicien danois lui aurait montré un jeu d’origine danoise de type « papier-crayon » se pratiquant sur un tablier orthogonal (fig. 14). Mais, J. Nash dit avoir des doutes sur l’identité de son interlocuteur ! Lors de sa rencontre avec M. Gardner, J. Nash prétend qu’il avait présenté le même jeu à Gale sur un pavage d’hexagones ; ce qui contredit les propos de ce dernier (voir ci-dessus) : « Équivalence des théorèmes de Hex et de Brouwer ». Quelques mois plus tard, Martin Gardner reçut une lettre de Gale affirmant que la version hexagonale était son idée ! Lequel de ces deux mathématiciens, J. Nash ou D. Gale, doit-on croire ?

De nombreuses lettres furent échangées entre Martin Gardner et Piet Hein, David Gale, John Nash, Claude Shannon. Ces relations épistolaires ont parfois soulevé des incohérences, voire des contradictions, tel le choix d’un jeu orthogonal ou hexagonal. Est-ce une idée de D. Gale ou de J. Nash ? Lequel de ces deux grands mathématiciens a oublié ce qui pourrait n’être pour eux qu’une simple anecdote ? Mais ce différend nous laisse interrogatif au sujet d’une seconde invention aux États-Unis. P. Hein, dans une lettre à M. Gardner en octobre 1957, remet en question une invention indépendante qui serait due à J. Nash :

- la contradiction entre J. Nash et D. Gale au sujet de la forme du tablier ;
- de nombreux mathématiciens et étudiants scandinaves, connaissant polygon, sont partis aux États-Unis à cette époque ;

15. Cette expression fut utilisée par le traducteur et l’éditeur de l’ouvrage de Sylvia Nasar. C’est aussi le titre de la version française du film, au sujet de John Nash.

- l'attribution de l'invention à J. Nash n'est que son propre postulat ;
- P. Hein était aux États-Unis en 1944 et il est allé à Princeton en 1948. Il a montré polygone à des étudiants en physique et à Albert Einstein qui aurait été fasciné.

La biographie de Niels Bohr ne plaide pas non plus pour une invention américaine. Pour échapper aux Nazis, la famille Bohr a dû quitter le Danemark en 1943 pour se réfugier aux États-Unis. Niels Bohr et son fils Aage ont alors intégré le « projet Manhattan » à Los Alamos pour participer à la fabrication de la bombe atomique. Plus tard, en 1948, Aage Bohr est devenu membre de « *L'Institute for Advanced Study* » à Princeton qui est un établissement indépendant, mais très proche de l'université de Princeton. Ainsi, les étudiants de cet institut jouaient à Polygon.

3. Les premières éditions du jeu

Selon S. Nasar, D. Gale était persuadé que ce jeu pouvait intéresser un public en dehors de Fine Hall [21]. Alors il chercha sans succès un éditeur à New York. Finalement, il envoya une lettre à l'éditeur Parker Brother, très connu aux États-Unis depuis la fin du XIX^e siècle, pour lui proposer un nouveau jeu qui pourrait s'appeler Hex. Cet éditeur ne donna pas de réponse à D. Gale, mais il connaissait peut-être déjà le jeu de P. Hein. En tout cas, il déposa un copyright dès 1950 pour : « *Rules for playing game of Hex. Sheet, illus. © 21Apr50 ; AA148849* ». Parker Brother édita ensuite le jeu en 1952 sous le nom de « *Game of Hex* » (fig. 12), mais il le retira de son catalogue vers 1955 en raison de ventes insuffisantes. Parker Brother ne mentionne pas les noms des acteurs qui ont eu un rôle dans l'invention et la diffusion du jeu : Piet Hein, Politiken, la famille Bohr, John Nash ou David Gale. Il est cependant curieux que les dirigeants de Parker Brother aient eu spontanément l'idée d'appeler le jeu « *Game of Hex* » ; ont-ils pensé au courrier de D. Gale auquel ils n'ont pas répondu ?

Au Danemark, le jeu est tombé en désuétude peu après l'arrêt des publications de problèmes dans Politiken. Mais les articles de M. Gardner publiés dans « *Scientific American* » à partir de 1957 ont remis le jeu à la mode, en particulier chez les amateurs de récréations mathématiques. Certains de ces articles furent ensuite repris dans des ouvrages de compilation en anglais avec des traductions en français pour beaucoup d'entre eux, tel « *Mathematical Puzzles and Diversions* » [10 ; 11]. Ce jeu danois, d'abord édité aux États-Unis, fut enfin produit au Danemark en 1968 sous le nom de « *Con-Tac-Tix* » (fig. 15) par l'association de deux éditeurs : « *Parker Brother* » et « *Skjode pf Skjern* ». Ce dernier a aussi publié quelques autres jeux de Piet Hein, tels *Polytaire et Morra-Board*.



Figure 15 : « Con-Tac-Tix », Danemark, 1968. Les pions sont des petits cylindres de bois. La notice est une copie de l'article de Martin Gardner qui fut publié dans « Scientific American » en 1957, puis reproduit dans ses ouvrages [10].

4. Une passion pour les amateurs de jeux mathématiques

Dans les années 1950-60, de prestigieux mathématiciens se sont intéressés aux « jeux de connexion » [12-14]. Par exemple, dès les années 1950, D. Gale et C. Shannon auraient inventé chacun de leur côté pratiquement le même jeu qui peut être qualifié de « variante » du Hex.

Le jeu de D. Gale fut commercialisé sous le nom de « Bridg-it » par « Hassenfeld Bros » aux États-Unis et au Canada au début des années 1960 (fig. 16). Ce jeu peut se pratiquer, comme le Hex, avec une feuille de papier et un crayon. Il suffit de tracer deux quadrillages carrés en décalé. C. Shannon a imaginé le même jeu et il a conçu une machine en 1951 [12 ; 14] pour y jouer à partir d'un réseau de résistances électriques¹⁶ (fig. 17).

Il a ensuite construit d'autres machines en particulier un robot, appelé « Hox », qui gagne toutes les parties quels que soient les joueurs ; Nash, von Neumann, même Einstein qui adorait ce jeu, seraient perdants ! Bien entendu, la machine est truquée ! Elle a été démystifiée par un mathématicien sûr de lui, et C. Shannon a révélé être l'auteur de cette supercherie qui se voulait humoristique. Par construction, les deux bords du tablier attribués à la machine étaient reliés par une case de moins que les bords destinés à son adversaire humain ! Ainsi, elle donnait toujours le trait à son adversaire qui pensait réunir les conditions du gain, mais en réalité c'est comme s'il jouait en second, alors il perdait à chaque partie ! (fig. 18).

16. Ce jeu a été fabriqué à partir d'un réseau de résistances électriques de même valeur. Lors d'un coup, une résistance est court-circuitée ou une autre est coupée. Ainsi, la valeur du courant dans la source varie et donne l'image de la situation.

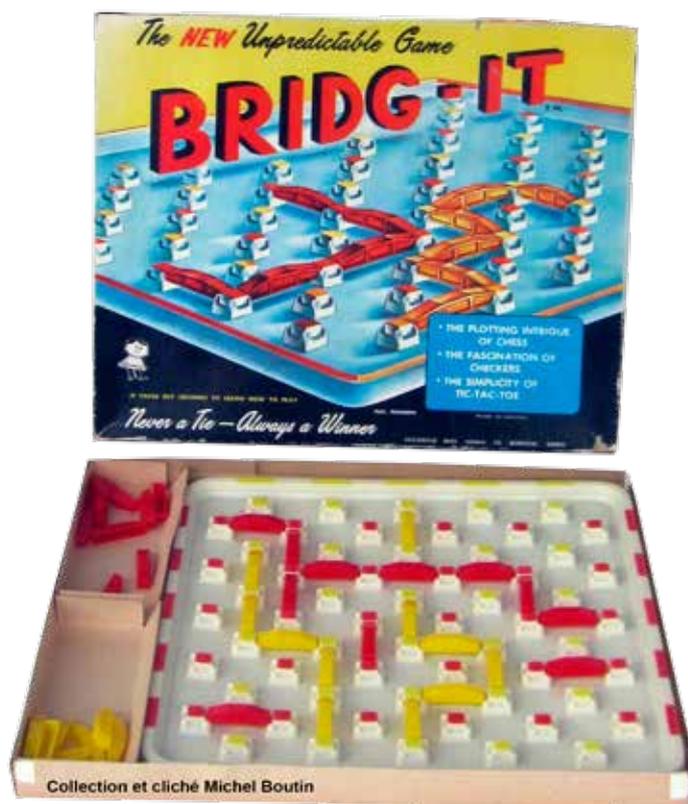


Figure 16 : « Bridg-it » (1961). Ce jeu aurait été inventé pratiquement simultanément par David Gale et Claude Shannon. Mais, nous savons que C. Shannon l'avait développé au début des années 1950. Les joueurs posent alternativement « une liaison » de leur couleur pour joindre leurs propres bords.

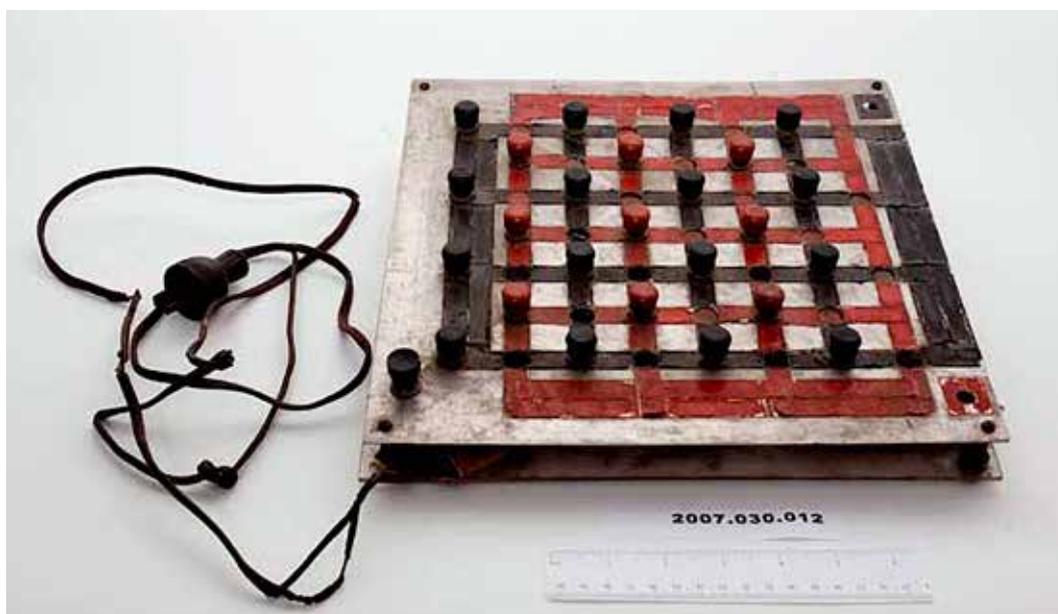


Figure 17 : Machine analogique de C. Shannon « Red/black game » permettant de jouer à Bridg-it. (Cliché « The MIT Museum » - Reproduction interdite).

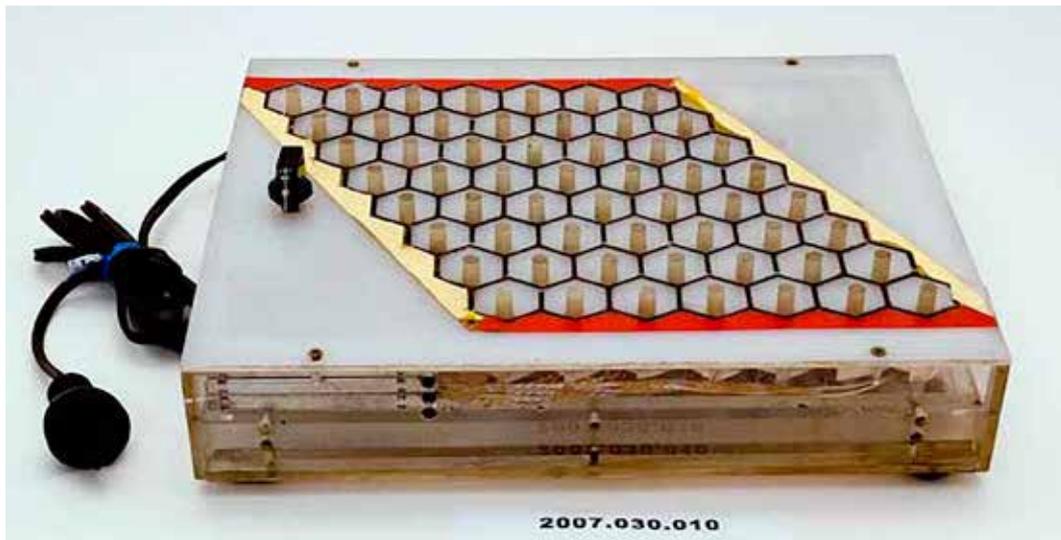


Figure 18 : Seconde machine analogique de Claude Shannon (appelée Hox). Ce jeu ou « robot tricheur » est dissymétrique. En effet, la machine ne dispose que de sept cases entre les deux bords jaunes qui lui sont attribués. Son adversaire, le joueur humain, doit connecter huit cases entre ses deux bords rouges : il ne peut pas gagner ! (Cliché « The MIT Museum » - Reproduction interdite).

Ces machines ont été fabriquées au début des années 1950, quand C. Shannon travaillait à la fois dans les laboratoires Bell et au MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Pendant cette période tourmentée, particulièrement aux États-Unis en raison de la guerre froide, de la guerre de Corée, de la « chasse aux sorcières », J. Nash travaillait à la RAND Corporation - *Research AND Development* - précisément en 1950 puis en 1952 et 1954 pour de courtes périodes. En 1952, il rédigea un rapport interne à la RAND au sujet des machines de C. Shannon, et le robot jouant à Bridg-it y est décrit avec quelques croquis [22]. C'est un texte dactylographié, jamais édité, qui était destiné au service interne à l'institution, donc secret, ce qui semble surprenant, mais tout ce qui s'approchait de l'intelligence artificielle donc de la technologie militaire devait être protégé. J. Nash conclut son rapport par ces quelques mots :

« Si un engagement militaire devait être considéré comme un jeu, une telle approche pourrait être utile pour suggérer une stratégie globale. Bien entendu, il n'est pas probable qu'une méthode analogique aussi simple que celle décrite ci-dessus serait très utile pour la plupart des applications militaires » [Rapport Nash D-1164, RAND, 1952].

Les nombreux mathématiciens et physiciens, travaillant sur les questions de stratégie pour l'état américain, étaient fascinés par la performance des circuits analogiques de Shannon qui pouvaient être transposés dans d'autres jeux au sens de la conclusion de Nash qui a d'ailleurs écrit un second rapport interne sur les *Wargames*.

III. CONCLUSION

Gunjin shogi et Hex, ne sont certainement pas des jeux de grande tradition, mais l'originalité de leur système de règles respectif marque l'univers des jeux, dits « jeux de société » depuis le début du XIX^e siècle.

Le jeu japonais, gunjin shogi, est à l'évidence le point de départ d'une filiation de plusieurs jeux qui se sont développés dans le monde entier avec deux étapes-clés : L'Attaque en France et Stratego aux Pays-Bas. Le voyage culturel de ce jeu commence donc au Japon, se poursuit en traversant plusieurs continents, puis revient au départ en étant enrichi de l'érudition des peuples visités. Ce périple autour du monde rappelle certains jeux de parcours édités en France à la fin du XIX^e siècle à partir du roman de Jules Verne, où Philéas Fogg fait un « Tour du monde en 80 jours » pour revenir à sa case départ !

Actuellement, gunjin shogi est toujours pratiqué au Japon, certaines versions actuelles sont nuancées par les apports acquis lors d'un long voyage autour du monde (fig. 10), d'autres ont évolué au rythme de la culture japonaise où la tradition côtoie le modernisme à tous les échelons de la société. Ainsi, les nombreuses versions strictement japonaises - au moins une centaine au XX^e siècle (fig. 8) - ont suivi les rapides évolutions des techniques militaires et sociales du pays, bien qu'elles aient conservé les principaux attributs du jeu originel. Cette forme d'adaptation, propre au Japon, peut s'expliquer par la force des traditions séculaires qui caractérisent la vie quotidienne dans l'ensemble de la société. Les pays occidentaux n'ont pas la même conception des traditions, et les jeux de société ne s'adaptent pratiquement pas : ils disparaissent ! Par exemple, les nombreux jeux français édités au moment de la Première Guerre mondiale ont pratiquement tous disparu au début des années 1920.

Le parcours historique du Hex s'inscrit plutôt dans l'abstraction des mathématiciens, où les échecs et le go sont traditionnellement pratiqués. Ce jeu fut donc inventé par un mathématicien qui réfléchissait au fameux « théorème des quatre couleurs » puis présenté à une association de mathématiciens dans un institut danois de recherche en physique nucléaire. Ensuite, il s'est développé dans un univers de mathématiciens américains de très haut niveau. Actuellement, le Hex continue à se développer dans les laboratoires des mathématiciens parmi lesquels certains travaillent sur les aspects stratégiques du jeu [6]. En France, des associations comme « l'Institut de recherche sur l'enseignement des mathématiques » (IREM) ou « l'Association des professeurs de mathématiques de l'enseignement public » (APMEP) font découvrir le Hex à leurs élèves.

Aborder ces deux jeux particuliers par différentes facettes, qu'elles soient populaires ou élitistes, nous permet d'apprécier l'interaction jeux et traditions. Cette approche nous montre également qu'il est hasardeux de séparer les jeux de leur culture si l'on veut comprendre les ressorts de leur pratique. Ce colloque de janvier 2019 à Tamanrasset nous a convaincus de cette nécessité ; les différents chercheurs invités, issus de plusieurs pays, nous ont montré les connexions intimes, mêlées, parfois séculaires entre jeux et culture traditionnelle. Les jeux, de même que les instruments de musique anciens tel l'imzad, font partie de notre patrimoine mondial. En sauvegarder l'authenticité culturelle n'est pas renoncer à la modernité ; c'est une nécessité absolue au même titre que la conservation du patrimoine architectural ou des œuvres littéraires. La technologie numérique, en train de nous envahir, ne doit pas nous détourner de notre histoire et de sa préservation. Les bibliothèques, les manifestations festives dites populaires, les musées, les associations comme « Sauver l'imzad », ont aujourd'hui un rôle majeur. Ce colloque a permis à des chercheurs de différentes disciplines de relater des initiatives locales pour protéger ces patrimoines ludiques, et pour proposer de nouvelles voies de préservation des jeux qu'ils soient : traditionnels ou non ; sportifs ou non.

BIBLIOGRAPHIE

- [1] Boutin Michel, « Les jeux de pions de la Belle Époque », in *Board Game Studies*, n° 7, 2004, p. 53-108.
- [2] Boutin Michel, Parlebas Pierre, « Rithmomachie, Ouranomachie et Metromachie », in *Art et savoir de l'Inde*, Actes du colloque « Jeux et originaires d'Inde » organisés dans le cadre d'Europalia India, édités par M. Van Langendonckt, Bruxelles, Les éditions HEB, 2015, p. 169-231.
- [3] Boutin Michel, « Lightning, le premier jeu de connexion (jeu américain) », in *Les Cahiers de l'animation* n° 75, Ceméa, juillet 2011.
- [4] Boutin Michel, « Un jeu français entre le Japon et les Pays-Bas, L'Attaque », in *Plato* n°89, septembre 2016, p. 48-51.
- [5] Boutin Michel, « De L'Attaque à Stratego », in *Plato* n° 97, juin 2017, p. 56-59.
- [6] Browne Cameron, *Hex Strategy: making the right connections*, AK Peters, Natick, 2000.
- [7] Browne Cameron, *Connection Games, variations on a theme*, AK Peters, Natick, 2005.
- [8] Clausewitz Carl Von, *De la guerre*, 1832.
- [9] Gale David, « The Game of Hex and the Brouwer Fixed-Point Theorem », in *The American Mathematical Monthly*, vol. 86, n° 10 ; (dec., 1979), p. 818-827.
- [10] Gardner Martin, « Le jeu de Hex », in *Problèmes et divertissements mathématiques*, Paris, 1964, t.1, p. 69-78, traduit de l'anglais par R. Marchand de *Mathematical Puzzles and Diversions*.
- [11] Gardner Martin, « Récréations topologiques », in *Problèmes et divertissements mathématiques*, Paris, 1965, t.1, p. 62-72, traduit de l'anglais par R. Marchand de *Mathematical Puzzles and Diversions*.
- [12] Gardner Martin, « Bridg-it et autres jeux », in *Nouveaux divertissements mathématiques*, 1970, p. 198, traduit de l'anglais par Claude Roux de *New Diversions from Scientific American*.
- [13] Gardner Martin, *The Colossal Book of Mathematics*, New York, W. W. Norton & Company, 2001, p. 59-72.
- [14] Hayward Ryan B. with Toftt Bjarne, *Hex, Inside and Out. The Full Story*, Boca Raton, CRP Press, 2019.
- [15] Horn Fred, *Het Spel*, n° 2, 1994, p. 50.
- [16] Horn Fred, « L'histoire du Stratego, faits, témoignages, anecdotes et petits mensonges », in *Art et savoir de l'Inde*. Actes du colloque « Jeux et originaires d'Inde », organisés dans le cadre d'Europalia India, édités par M. Van Langendonckt, Bruxelles, Les éditions HEB, 2015, p. 269-287.
- [17] Dr Junghans, « Ostasiatische Brettspiele », in *Veelhagen & Klasings Mmnatshefle*, vol. 19, n° 6, Berlin, 1905, p. 677-687.
- [18] Lévi-Strauss Claude, *La pensée sauvage*, Plon, Paris, 1962, p. 44.
- [19] Maarup Thomas, *Hex, Everything You Always Wanted to Know About Hex But Were Afraid to Ask*, University of Southern Denmark, Department of mathematics and Computer Science, 2005.
- [20] Masayasu Matsuura, *Jeux du monde*, Tokyo, 1907. (Livre en japonais)

- [21] Sylvia Nasar, *Un homme d'exception*, Calman-Lévy, Paris, 2001, p. 93. Titre original, *A Beautiful Mind*, New York, Simon & Schuster, 1998, traduit de l'anglais par William Olivier Desmond. p. 91-95.
- [22] Nash John, « Document, Some Games and Machines for Playing Them », in *Project RAND D-1164*, 2 February 1952.
- [23] Neumann John von and Morgenstern Oskar, *Theory of games and Economic Behavior*, New Jersey, Princeton University Press, 1944, p. 40.
- [24] Pierre Parlebas, « Trio maudit ou triade féconde ? Le cas du jeu Pierre-feuille-ciseaux », in *Mathématiques et Sciences humaines*, n°196, p. 5-25, Paris, École des hautes études en sciences sociales, 201.
- [25] Rougetet Lisa, *Des récréations arithmétiques au corps des nombres surréels et la victoire d'un programme aux échecs. Une histoire de la théorie des jeux combinatoires au XX^e siècle*, Université de Lille, 2014.
- [26] Shoshi Sumire, *Livre comprenant de nombreux jeux intéressants*, Tokyo, 1913. (livre en japonais).
- [27] Tada Toshikatsu, *The Toy Museum (10)*, Kyoto, Kyoto Shoin, 1992. (livre en japonais).
- [28] Takahashi Hironori, *General View of Japanese Traditionnal Game*, Osaka, Osaka University, 2007. (livre en japonais).
- [29] Tse Sun, *L'art de la guerre*, (V^e siècle BC), traduit par Jean-Jacques Amiot, Press Pocket, 1993.

JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS, JEUX SPORTIFS INSTITUTIONNELS ET RELATIONS SOCIOAFFECTIVES

D^r Zhaira BEN CHAÂBANE

Biographie

Diplômée de l'École Normale du Sport et de l'Éducation Physique (ENSEP), Tunis.

Docteure en STAPS, Université Paris Descartes.

Enseignante chercheure, chargée des cours de Praxéologie Motrice et de Psychologie Sociale en Licence et Master de recherches à l'Institut Supérieur du Sport et de l'Éducation Physique (ISSEP), Tunis.

Responsable et coordinatrice du projet sur les activités de pleine nature pour leur développement au niveau national particulièrement au sein de la formation des enseignants d'EPS en collaboration avec le CREPS Sud-Est (France).

Responsable, conceptrice et tutrice du cours à distance « Logique interne et spécialités sportives », Master Professionnel, Université Virtuelle de Tunis (UVT).

Membre de la commission d'expertise scientifique et pédagogique, désigné par le ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.

Membre de la commission scientifique au sein du Comité National Olympique tunisien (CNOT).

Membre chercheur adhérent de l'Association Internationale des Sociologues en Langue Française (AISLF), responsable en Tunisie du groupe de travail GT11 sur le thème : « Sociologie des violences scolaires ».

Membre chercheur adhérent de l'Association Francophone d'Éducation Comparée (AFEC).

Membre chercheur adhérent de l'Association Internationale de la Praxéologie Motrice (AIPRAM).

En prenant comme point d'ancrage la définition selon laquelle « L'éducation physique est une pratique d'intervention qui exerce une influence sur les conduites motrices des participants en fonction des normes implicites et explicites » (Parlebas, 1981), nous pouvons admettre que cette discipline permet d'engager la totalité de la personne agissante : toutes ses caractéristiques subjectives - biologiques, affectives, relationnelles, cognitives... - sont prises en compte. Cette définition rompt avec l'idée traditionnelle selon laquelle l'élève reproduirait des gestes techniques comme une simple machine : il est désormais considéré comme acteur principal de son apprentissage. Autrement dit, il participe activement à la construction de son savoir puisque l'éducation physique (EP) place enfin l'enfant au centre de l'éducation. « On commence à s'intéresser moins à l'exercice et plus à celui qui s'exerce » (Parlebas, 1967).

Dans cette perspective, le pédagogue doit programmer des activités physiques et sportives (APS) qui entraînent des modifications et des progressions dans les conduites motrices des pratiquants en vue de répondre aux finalités de l'éducation physique. Car selon les propos de Marcel Mauss (1969), les « habitus » acquis au cours des activités physiques et sportives pratiquées « codifient l'usage du corps et se manifestent ultérieurement dans la vie quotidienne » (Parlebas, 2008). La prise en compte de la nature profonde des activités physiques, de leur richesse, de leur portée sociale met en évidence l'importance de leur impact sur l'apprenant et confirme l'éducation physique dans sa valeur éducative. « Dans ce contexte éducatif, l'objectif essentiel de l'enseignement serait alors de fournir des habitudes transférables » (Parlebas & Dugas, 2005). Les activités physiques ne sont alors plus une fin en soi mais plutôt des moyens pour atteindre les buts poursuivis.

Dans la présente étude, nous allons nous intéresser aux finalités de l'éducation physique et particulièrement à celles qui sont relatives à la contribution de la pratique des APS pour

l'intégration sociale du citoyen, l'éducation et la formation de son sens social (Instructions Officielles Tunisiennes (I.O), 1990).

L'envergure du phénomène de socialisation dans le domaine de l'éducation physique n'est plus à démontrer : il contribue au développement des dimensions relationnelles pour préparer des générations solidaires, pacifiques et altruistes en leur apprenant le respect des règles, des valeurs partagées et le respect de l'autre, les préparant ainsi à affronter la vie sociale et à s'adapter à la vie du groupe. D'ailleurs, dans de nombreuses activités physiques, « agir c'est communiquer par le corps » (Parlebas, 2002) ; le rapport à autrui prend ainsi différentes formes en fonction de la logique interne de l'activité. Selon les Instructions Officielles Tunisiennes (1990), « L'intégration sociale du futur citoyen se fera par l'utilisation des techniques du corps privilégiant une véritable intégration collective (jeux sportifs et disciplines sportives). Il sera consacré le tiers du temps pour les sports collectifs (Art. 3) ». Les I.O. proposent ainsi de classer les activités physiques et sportives mises à la disposition de l'enseignant en fonction de la compétence motrice à développer : activités reposant sur la coopération et l'opposition, principalement basées sur des jeux d'équipes, avec ou sans ballon, représentés essentiellement par les sports collectifs tels que le football, le handball, le basketball, le volleyball et le rugby. Selon les textes officiels, ils permettent de former le caractère et d'éduquer le sens social, mais aussi de comprendre et de respecter les règles, tout en participant à la prise de décision du groupe et à son organisation. Ils impliquent d'apprendre à assumer des responsabilités, à adopter une conduite loyale et généreuse. Une lecture avertie des I.O nous permet de remarquer que ces dernières font appel aux activités sportives appartenant à la même classe, c'est-à-dire des duels symétriques à somme nulle¹. Dans ces duels d'équipes, tout ce que l'un gagne l'autre le perd ; l'objectif étant de déterminer un perdant et un gagnant, un dominant et un dominé (Parlebas, 2005). Ainsi que le souligne Bernard Jeu « le sport établit des règles où l'affrontement est érigé en valeur. On s'y rencontre même tout exprès pour s'opposer » (Jeu, 1992).

Alors qu'ils ont pour but ultime l'opposition et la recherche du gain absolu, peut-on dire que les sports collectifs, tels qu'ils sont enseignés à l'école, engendrent le respect des règles et le respect de l'autre -pacification et altruisme- et par conséquent développent des relations socioaffectives harmonieuses ?

Nous proposons de répondre à cette question en comparant l'effet sur les relations socioaffectives de deux types d'activités physiques, dont les traits de logique interne sont fort distincts : des jeux sportifs traditionnels paradoxaux (JTP) où « les alliances et les contre alliances sont liées aux desiderata des joueurs » (Dugas, 2011) par opposition à un jeu sportif codifié sous forme de compétition et institutionnalisé en prenant appui sur les analyses structurales de duels sportifs. Nous tenterons, afin que les jeux traditionnels (JT) puissent s'inscrire dans les programmes d'EPS et parce qu'ils contribuent à transmettre les identités culturelles, d'apporter à travers une démarche expérimentale, une réponse à l'argument selon lequel les JT permettent, mieux que les sports mondialisés, de développer des relations socioaffectives harmonieuses.

1. Les jeux à « deux joueurs et à somme nulle » furent modélisés par Von Neumann (1944), puis Pierre Parlebas a étendu ce modèle aux jeux sportifs : « En termes techniques de théorie des jeux, on nomme duel un jeu à deux joueurs et à somme nulle ; l'expression « somme nulle » indique que la somme algébrique des « paiements » des deux protagonistes est égale à zéro du fait que tout gain de l'un correspond à une perte symétrique de l'autre (le terme duel utilisé en ce sens est dû à Georges Guilbaud). Par « joueur », on entend ici aussi bien un individu unique qu'une équipe aux membres solidaires (qui en fait constitue alors un super-joueur) » (Parlebas, 1999. p. 114-116).

1. Une histoire révélatrice

Une mise en perspective de l'évolution des conceptions de l'éducation physique nous permettra de comprendre le contexte historique dans lequel ont été transmises les connaissances et leur rapport au domaine de la motricité.

1.1. Une éducation physique en quête d'identité

Discipline éducative au sens le plus étroit (1^{res} Instructions Officielles Tunisiennes de 1959), l'éducation physique en Tunisie se justifie, à ses débuts, par ses rigoureuses valeurs morales et scientifiques directement influencées par une tutelle coloniale dont le pays venait de se libérer.

Étroitement liée au sport, l'éducation physique s'imposera d'abord par son originalité, en tant que discipline obligatoire à faire découvrir à des élèves tout nouvellement scolarisés. Gymnastique construite, méthode naturelle de Hébert, discipline et autorité sont alors de mise et acceptées sans hésitation aucune par un peuple tout nouvellement affranchi et au nationalisme exacerbé. Avec l'apparition des deuxièmes Instructions Officielles de 1968, force est de croire que la prise en compte de l'élève au centre des pédagogies actives, allait refléter un tournant de l'histoire de l'enseignement. La problématique de l'éducation physique s'impose alors par référence à une pédagogie active fondée sur les besoins et les motivations de l'enfant ainsi que par la « conception socialiste de l'être ». Mais soucieuses de s'aligner sur les méthodes alors appliquées à cette époque (en France notamment), les textes régissant l'orientation de la pratique éducative proposent la « méthode sportive », méthode où il était plutôt difficile de détacher le regard du mouvement et de la technique pour s'orienter vers l'enfant. À la difficulté de l'application de cette méthode dans un pays pauvre en infrastructures et en moyens, vient s'ajouter celle d'un changement de perspective qui s'oppose ainsi à une tradition culturelle bien en place.

Au fil du temps, l'action politique et économique s'inscrit dans un modèle global de développement et se fonde sur le dynamisme sectoriel. La situation éducative et sportive s'intègre dans un système qui poursuit sans relâche un but de progrès économique (Instructions Officielles de 1987 et de 1990). C'est ainsi que le courant sportif, censé placer l'éducation physique au premier rang de l'édifice pédagogique, va très vite s'accaparer les finalités éducatives et s'imposera, sans grandes difficultés ni résistance, dans un système où le progrès économique aussi bien que politique constitue les références ultimes. Il semble que la transformation des pratiques est loin d'être aussi importante que le laissent supposer les textes d'orientation de l'éducation physique ainsi que l'étude de son histoire. De la gymnastique construite à la méthode sportive, en passant par des leçons de méthode Hébert, l'éducation physique tunisienne repose encore sur des données techniques, des idées reçues issues du passé et léguées par la colonisation, mais aussi par un système culturel et religieux qui n'avait pour justification que l'obéissance au principe d'autorité. L'éducation physique « en quête d'identité », témoigne d'une difficulté à respecter la diversité des cultures et des identités locales, régionales, voire nationales. C'est la conséquence de son ancrage dans une représentation dualiste de ceux à qui elle s'adresse ; privés de leur façonnage par la diversité des cultures, tous les corps, toutes les motricités sont identiques, et ce qui définit le sujet –âme ou esprit- est à la fois universel et abstrait. Faute d'avoir pris conscience que « c'est l'homme qui, toujours et partout a su faire de son corps le produit de ses techniques et de ses représentations », comme l'écrit Claude Lévi-Strauss, le législateur ne voit pas pourquoi l'EP pourrait être différente sous des cieux différents (During, 1981).

Les changements souhaités par les textes ont donc du mal à se réaliser en pratique ; d'ailleurs, ils ne se réaliseront pas puisque, après une longue période de restructuration, l'éducation physique est de nouveau en perte d'identité. La stabilité des pratiques s'accroît alors, puisque la séance de travail reste basée sur la gymnastique construite (échauffement, course en file indienne, assouplissement, renforcement musculaire...), et sur une référence exclusive aux techniques sportives. Cette stabilité se fonde alors sur les disciplines dites de base : athlétisme, gymnastique, et surtout par référence à l'affrontement qui ne fait que transformer la manière d'aborder, d'organiser les mêmes pratiques sous une forme compétitive. Face au défi de s'ériger en tant que pays autonome et sur la voie du progrès, la forme compétitive de l'éducation physique tunisienne s'affirme comme valeur formatrice, au même titre que la compétition économique et politique mondiale.

La transformation des pratiques tient surtout à la mise en avant des valeurs sportives, ce qui est en accord avec les valeurs traditionnelles de l'enseignement : créer une élite grâce à l'excellence sportive. Face à la massification des élèves et à la démocratisation de l'enseignement, la compétition sportive se transforme en moyen d'éducation moderne et démocratique. Les pratiques ont changé de finalités, mais sont restées les mêmes depuis la mise en place des premiers textes officiels.

L'omniprésence du courant sportif justifie l'intérêt que nous portons aux sports collectifs et à leur comparaison, du point de vue des effets sur les groupes de pratiquants, avec les jeux traditionnels qui font partie de la même classe de jeux où le sujet communique avec des partenaires et contre des adversaires.

1.2. Des programmes de formation significatifs

Enjeux majeurs de progrès et de développement, l'éducation physique et le sport ont très rapidement suscité le besoin de créer une École de cadres. Dès l'indépendance, une formation de courte durée, purement professionnelle, est créée dans le système éducatif tunisien. Former des cadres, développer des programmes et des méthodes constituent, à cette époque, les principaux objectifs visés.

Au fil du temps, la formation des enseignants en EPS s'intensifie, les Écoles se succèdent et se spécialisent. En marche vers des études qui se professionnalisent bien moins qu'elles ne se « scientifisent », le sport apparaît ainsi comme une référence unique, pratiqué dans une perspective moderne, rigoureuse et morale. À l'heure où se développent les théories et où les pratiques se « sportivisent », la durée des études en EPS se prolonge et les perspectives des années 70 tendent déjà vers « l'universitarisation » de la formation avec l'idée de créer un cursus pour la recherche scientifique, pédagogique et technique. Ainsi, professionnelle à sa création, scientifique puis pédagogique par la suite, la formation des enseignants en éducation physique et sportive en Tunisie fait aujourd'hui son entrée à l'université.

L'analyse de l'évolution des textes et programmes de formation à l'Institut Supérieur des Sports et de l'Éducation Physique (ISSEP) de Tunis nous révèle, d'une part, des contenus de savoirs théoriques de plus en plus imposants où dominent les disciplines « dites fondamentales », et d'autre part, des contenus techniques plus que jamais confirmés dans les savoirs pratiques (Ben Chaâbane, 2010). Alors que foisonnent les disciplines théoriques extérieures (sciences biologiques et sciences humaines), la stabilité des pratiques s'accroît, s'affirmant comme valeur formatrice, au même titre que la compétition économique et politique mondiale. Sportivisation et théorisation prévalent sur les objectifs éducatifs dans la formation des enseignants en éducation physique.

2. Une définition par le sens

2.1. Une science originale

Se limiter à l'apport des sciences biologiques pour chercher à identifier l'éducation physique c'est se cantonner dans une approche mécaniste et scientifique qui n'a de sens que pour ceux qui en usent. « En passant de la rééducation motrice à la rééducation psychomotrice, au moins dans les théories et leur discours, sont évoquées les psychologies qui s'opposent à la motricité réductible au modèle mécaniste » (During, 1981). L'affirmation de l'unité de la personne puis de sa motricité développée par la psychomotricité, prend le dessus et une conversion est observée : « ce n'est plus le mouvement qui est central, mais la personne qui se meut » (Parlebas, 1981).

L'auteur propose de définir un objet propre, caractérisé par une pertinence originale. « Toutes les techniques ludosportives font partie du même univers de pratiques dont l'originalité est de mobiliser la motricité dans le but d'obtenir l'accomplissement réussi de cette motricité ». On distingue des situations psychomotrices et des situations sociomotrices : dans les premières, le sujet est seul, soit en espace stable, domestiqué, soit en espace incertain, sauvage. Dans les secondes, les situations sont de coopération, d'opposition ou combinent les deux, en espace stable ou en espace incertain (During, 2005). Ainsi, envisagé en fonction du traitement des formes d'incertitude qu'il faut maîtriser, les conduites prennent sens. Et l'éducation prend en compte les différentes dimensions, cognitives, affectives, relationnelles ou décisionnelles de la motricité de l'enfant. La mise en jeu du corps engage aussi bien la réflexion que l'émotion ou la relation. « Il faut donc partir des grandes catégories de problèmes que le sujet peut rencontrer, et qui vont stimuler le développement de son intelligence et de sa personnalité » (During, 2005).

En mettant au centre de l'éducation physique la notion de « conduite motrice », Pierre Parlebas a voulu montrer que « C'est toute la personnalité du pratiquant qui s'exprime lorsque celui-ci agit et mobilise son corps » (1981).

2.2. L'éducation physique : une éducation des conduites motrices

Construire scientifiquement un nouvel objet, spécifique à l'ensemble des pratiques physiques et directement lié à la mise en action corporelle, aboutit à la définition d'une « science de l'action motrice ». Elle propose « une classification des situations motrices qui regroupe celles-ci en domaines homogènes du point de vue des principes qu'il s'agit de maîtriser pour réussir » (During, 2005) :

- Un premier domaine rassemble toutes les situations caractérisées par l'absence d'incertitude due à l'espace ou à la présence d'autrui² ($\bar{I} \bar{P} \bar{A}$) : le sujet est seul, en espace stable. L'action pratiquée « en isolé » détermine une situation psychomotrice (Parlebas, 1981, p. 222). Dans ce cas, les principes sont biomécaniques, physiologiques, neurophysiologiques.
- Un deuxième domaine se caractérise par la présence de partenaires dans un espace sans incertitude ($\bar{I} P \bar{A}$). Dans ce cas, le sujet coopère, agit « comme un seul homme » et la performance s'atteint dans la coopération. La communication motrice détermine ici une situation sociomotrice (Parlebas, 1981, p. 223).

2. Le codage binaire associé signifie qu'il s'agit de jeux sans incertitude du milieu, sans partenaires, ni adversaires.

- Le troisième domaine est celui des duels, jeux à somme nulle, dans un espace sans incertitude ($\bar{I} \bar{P} A$) : Le sujet affronte un adversaire, la performance s'atteint par l'opposition. Il s'agit de masquer ses intentions, tout en s'efforçant de voir clair dans le jeu de l'autre. La situation est aussi sociomotrice, mais basée sur l'opposition, la « contre-communication motrice » (Parlebas, 1981, p. 33).
- Le quatrième domaine rassemble, dans un espace sans incertitude ($\bar{I} P A$), les duels d'équipes symétriques, comme dans les jeux sportifs institutionnels, mais aussi d'autres formes de communication où les équipes sont asymétriques, tels les jeux traditionnels paradoxaux: le sujet affronte un / des adversaires(s) (contre communication) et coopère avec un / des partenaire(s) (communication) : là encore les situations sont sociomotrices, celles-là même qui intéressent notre étude qui consiste à prendre en compte la différence structurelle de deux types de jeux sportifs appartenant à la même classe, pour montrer celle qui répond le mieux au développement de la dimension sociale et affective de l'élève à l'école (Parlebas, 1981, p. 224).

D'un point de vue pédagogique, la compréhension des principes à maîtriser dévoile certaines aberrations et révèle à quel point certaines idées stéréotypées jusque-là incontestées sont contestables.

« Si les principes d'action, pour les pratiques de l'ensemble vide, sont d'abord mécaniques, physiologiques et proprioceptifs, s'ajoutent à ces contraintes, pour toutes les autres classes, la nécessité de traiter de l'incertitude qui émane du milieu ou des actions d'autrui (...). Il n'existe pas de transfert d'apprentissage entre les situations de l'ensemble vide et les jeux sociomoteurs, qu'il s'agisse de sports collectifs ou de jeux traditionnels³ (Dugas, 2005). Là aussi, « les habitudes de pensée, qui font de l'athlétisme et de la gymnastique des « sports de base » et la base de notre éducation physique sont remises en question par le nouveau point de vue adopté » (Dugas, 2005).

3. Socialisation et jeux sportifs

La situation motrice est une situation sociale. Pour certains auteurs, le jeu sportif institutionnel ou sport est un espace de sociabilité. Il renforce les liens avec le groupe social, crée des réseaux de solidarité locale et de sentiments d'appartenance. Dans le même ordre d'idée, le sport et l'expression corporelle se trouvent dans le camp de la promotion et de la valorisation du moi individuel, et « mènent donc à l'intégration personnelle, au-delà, à l'intégration sociale » (Moro et Ragi, 2003). Ils seraient même, pour les jeunes en difficulté, un lieu de resocialisation par dépassement des différences, retournement des stigmates, réappropriation d'identités positives. Le sport permet de dépasser les querelles sur les inégalités des races. Il réunit des personnes situées aux antipodes les unes des autres. Le sport, « devient accessible à tous et donne accès à la communication de tous vers tous » (Parlebas, 2000).

D'autres recherches, en revanche, montrent que les activités compétitives sont enclines à développer l'agressivité et l'antagonisme plutôt que la solidarité et l'altruisme (Collard, 2004; Pfister, 1985; Roché, 2005). La théorie du conflit réel, vérifiée par Shérif (1969) dans le cadre d'une expérience au sein d'un camp de vacances pour adolescents, avait déjà montré que, engagés dans divers jeux de compétition, les groupes développaient des

3. Dans ce cas précis, les travaux de Dugas (2005) permettent de montrer les particularités du transfert d'apprentissage et confirment ainsi la spécificité et la pertinence du domaine de la sémiologie de la motricité.

comportements hostiles entre eux : les duels d'équipes favorisent l'hostilité intergroupe. Par ailleurs, le conflit entre deux groupes tend à augmenter la solidarité intragroupe, mais de façon différée car elle est affermie en cas de victoire et le serait moins en cas d'échec. « Au travers de cette forte corrélation (qui n'exclut pas l'effet d'une tierce cause), les sports collectifs semblent favoriser une « solidarité » qui se construit sur une opposition partagée, c'est-à-dire au détriment de l'hostilité d'un autre groupe d'individus (Dugas, 2004). Les travaux de Collard (2004) sur l'agressivité et le sport montrent à cet effet, que l'opposition privilégiée par le sport ne produit pas spécialement d'effets cathartiques. Elle serait même à la base de comportements agressifs, reflets des valeurs de la société. D'après l'auteur, le sport est une affirmation de supériorité physique et un apprentissage de la domination par la force et l'intimidation : ceux qui s'en sortent le mieux dans la vie sont les plus agressifs ; ils profitent de la peur des autres pour s'imposer. Le sport prône simplement les vertus valorisées par notre société. Il contribuerait aussi à nourrir des stéréotypes :

« Le sport relève surtout de normes masculines qui se traduisent par la force, le dépassement, la domination et la réussite (...). Dans cette échelle d'autorité socialement transmise, les jeunes filles auraient encore moins de légitimité d'intervention (...). L'application exclusive dans le milieu scolaire de la méthode sportive, analytique, d'une répartition cyclique centrée sur les sports concourt à des mises en situations inégales entre les filles et les garçons et à reproduire des stéréotypes sociaux » (Kherouf, 2009).

3.1. Le sport : un champ limité de pratique

Parce qu'« il est couramment employé et que sa signification paraît limpide, le concept « sport » pose un problème difficile », nous dit Parlebas dans son « Lexique » (1981). Et c'est parce qu'une classification des situations motrices en catégories cohérentes a été établie à partir de leur logique interne au sein d'un système global, que nous retiendrons principalement la définition de l'auteur : « Ensemble des situations motrices codifiées sous forme de compétition et institutionnalisées » (Parlebas, 1981, p.53). Considéré comme un fait social et institutionnel, le sport ne couvre en fait qu'une partie limitée de l'ensemble des pratiques physiques et est exclusivement orienté vers l'affrontement compétitif. Dans le large champ des pratiques, la classe des sports n'est qu'une partie constitutive des situations d'éducation physique, au même titre que plusieurs autres sous-ensembles⁴.

3.2. Les Jeux sportifs traditionnels : des pratiques diverses

« Le jeu traditionnel qui est souvent enraciné dans une longue tradition culturelle, mais qui n'a pas été consacré par les instances institutionnelles laisse à la tradition locale le soin de transmettre ses codes et ses rituels » (Parlebas, 1999). Révélateur de traits culturels de chaque société, il reflète le mode de fonctionnement quotidien, la manière d'être et d'agir de chaque région. Il est décrit comme « un fait de culture qui représente un patrimoine immatériel chargé de signification » (Parlebas, 2008). Les règles du jeu sont fortement influencées par le contexte social, l'environnement physique et les conditions locales. Les jeux sont l'expression d'une façon de vivre et d'agir, d'une façon d'entrer en contact avec le milieu et de communiquer avec les autres. Il s'agit d'un patrimoine corporel fondé sur

4. Cf. Les grandes catégories de situations motrices : « On peut regrouper les différentes situations motrices relevant de l'éducation physique en quatre sous-ensembles dont l'union restitue l'ensemble des possibles » (Parlebas, 1981, p. 53).

l'action motrice, provoquant avant tout une dynamique qui offre de multiples formes de communication (Parlebas, 1989). Tout comme le sport, les jeux traditionnels proposent des duels d'équipes symétriques comme le jeu de tir à la corde, la balle mortelle et le sauveur, etc., mais aussi d'autres formes de communication : des jeux d'un contre tous comme le lion et la lionne, le chasseur et les lapins et des jeux à brusques renversements d'alliance (chacun pour soi) comme les quatre coins, la balle assise, une équipe contre les autres.

Les pratiques corporelles ne se limitent donc pas au sport. Des jeux et des activités physiques multiples proposent des situations motrices aussi riches que le sport et favorisent bien plus que ce dernier des aspects originaux et divers de communication, de décisions et d'interactions. Les jeux traditionnels, basés principalement sur la coopération, sont des situations motrices qui possèdent une incontestable originalité éducative. L'importance du contact avec le milieu naturel, l'originalité des modes de communication, la capacité d'initiative et de décision motrice laissée à chacun, constituent pour l'éducateur un champ d'action riche et pertinent. Celui-ci se retrouve dans les modes et structures de communication (duels, jeux semi-coopératifs, interactions ambivalentes...), dans les rapports à l'espace et aux objets (espaces non aménagés, objets improvisés et empruntés au milieu...), et dans les critères de réussite (absence de comptabilisation de points...).

« L'unité qui caractérise les jeux traditionnels est précisément leur diversité, qui se reflète dans la variété des règles ou des façons de jouer » (Lavega, 2019).

Alors que le sport tend à uniformiser la motricité dans des modalités identiques pour tous et partout, les jeux traditionnels reflètent souvent des valeurs traditionnelles culturelles non institutionnalisées. On comprendra sans peine que l'on n'a nul besoin de règles garanties par une institution spécifique pour susciter un engagement physique de qualité.

La pratique de jeux traditionnels développe des relations socioaffectives harmonieuses au sein du groupe alors que les duels sportifs d'équipes cultivent l'antagonisme et des aversions entre les individus. Telle est notre hypothèse.

4. L'enquête (2017-2018)

4.1. Le groupe-élèves

Nous souhaitons, à travers ce travail de recherche, découvrir les activités physiques et sportives qui développent le mieux la cohésion sociale et/ou sollicitent le plus d'interaction socioaffective au sein d'un groupe d'élèves. Pour réaliser cette expérience⁵, nous avons sollicité une classe de 6^e du Collège Ibn Khaldoun de Tunis, qui comprend 19 élèves âgés de 12 à 14 ans, tous issus de l'école primaire et sans l'expérience d'une pratique sportive au sein d'une institution. Nous avons divisé la classe en deux groupes homogènes : le groupe expérimental 1 (EXP1) a effectué un cycle classique de handball (HB) et l'autre, le groupe expérimental 2 (EXP2), un cycle de jeux traditionnels paradoxaux (JTP)⁶. Quant au groupe

5. Enquête effectuée lors de l'année scolaire 2017-2018 dans le cadre du mémoire de Master en Sciences Humaines et Sociales de Béjaoui R. et dirigé par nous-même.

6. JTP : Modèle d'interaction motrice proposé seulement par les jeux traditionnels. Ce modèle à brusque renversement d'alliance, laisse le libre choix aux élèves de communiquer ou de contre communiquer (Parlebas, 1989). Même au cours du jeu on peut changer de partenaire, celui qui était un adversaire peut devenir un partenaire. Les amitiés se nouent, se dénouent et se renouent au cours de la même partie. Ceci reflète bien les relations qui se font au cours de la vie quotidienne.

témoin, composé de sujets dispensés d'activités physiques, nous présenterons les données tirées de références bibliographiques qui portent sur des expériences quasi similaires afin de ne pas priver une partie des élèves des séances d'EPS qui figurent à leur emploi du temps.

4.2. L'enquête sociométrique

L'enquête sociométrique permet de mesurer les relations socioaffectives dans un groupe, dans leur contexte réel. Moreno la définit comme la science qui mesure les relations interhumaines (Moréno, 1970). En termes de méthode, la sociométrie a recours à deux genres opposés : le qualitatif et le quantitatif. L'objectif de notre recherche est d'apprécier l'évolution des processus relationnels avant et après la pratique d'une activité sportive institutionnalisée (handball) et de jeux traditionnels paradoxaux. Ceci est rendu possible grâce au questionnaire sociométrique (Parlebas, 1992) qui nous fournit une masse importante d'informations sur les relations existantes dans le groupe.

4.2.1. « Pré-cycle » : 1^{re} passation d'un questionnaire sociométrique

Lors de cette première étape, il a été demandé à chacun des participants de remplir un questionnaire sociométrique tout en respectant les règles et principes fondamentaux (motivation, confidentialité) afin de permettre l'expression spontanée des élèves (Parlebas, 1992). Un premier questionnaire a donc été distribué à l'ensemble de la classe réunie dans une salle du collège où les tables ont été organisées à l'avance. Les élèves devaient répondre à six questions (voir questionnaire en annexe) leur permettant de choisir les partenaires qu'ils souhaitaient avoir au sein de leur groupe, mais aussi de rejeter ceux avec qui ils ne souhaitaient pas être, dans la perspective de vivre une situation socioaffective intense : une randonnée à Zaghouan, ville située à quelques dizaines de kilomètres de Tunis, site propice aux pratiques d'activités de nature tels que l'escalade, la spéléologie, la randonnée, l'écotrail.

Cette première étape du protocole a permis de connaître les relations préexistantes dans le groupe classe en révélant le degré de cohésion et d'interactions socioaffectives entre les membres du groupe.

4.2.2. Le cycle

Après cette première étape, la classe a été divisée en deux : le groupe expérimental 2 a été amené à participer à un cycle de jeux traditionnels paradoxaux (les quatre coins, la balle assise, accroche-décroche, balle empoisonnée), deux séances de 2 h par semaine pendant huit semaines.

Le groupe expérimental 1, lui, a effectué un cycle de handball classique, durant le même nombre de séances. Notons que ce groupe a été lui-même divisé en deux équipes adverses, selon le principe réglementaire de la compétition proposé dans les programmes officiels.

4.2.3. « Post-cycle » : 2^e passation du questionnaire sociométrique

Après les huit séances de pratique, les deux groupes ont été soumis à un autre questionnaire sociométrique où il a été proposé aux élèves de répondre une deuxième fois aux mêmes questions. Cette étape a été faite dans les mêmes conditions que la première afin d'étudier l'évolution des relations socioaffectives qui ont eu lieu après la pratique de deux activités

distinctes.

Les réponses aux deux questionnaires, une fois récoltées, ont été transférées sous forme de symboles dans des tableaux sociométriques⁷ (cf. Parlebas, 1992, p. 78).

5. Les résultats

À partir de notre enquête, nous souhaitons évaluer l'harmonie des relations socioaffectives dans le groupe de jeu, avant et après les cycles d'activités. Nous choisirons alors la modélisation établie par Robert en 1969, qui nous permet de définir des indicateurs sociologiques pertinents, comme les quatre indices suivants :

- Un « indice de cohésion sociale » (I.C), relatif aux choix positifs : Σ^+
- Un « indice de rejet » (I.R), relatif aux choix négatifs : Σ^-
- Un « indice blanc » (I.B), relatif aux choix indifférents : Σ^\pm
- Un « indice d'interaction » (I.I), relatif à la somme $(\Sigma^+)+(\Sigma^-)$

Un indice se calcule par un quotient : le nombre de choix relatifs à cet indice sur le nombre total de choix possibles, $N(n-1)$.

$$\text{Indice de cohésion sociale : I.C} = \frac{\Sigma^+}{N(n-1)} \quad (1)$$

$$\text{Indice de rejet : I.R} = \frac{\Sigma^-}{N(n-1)} \quad (2)$$

$$\text{Indice blanc : I.B} = \frac{\Sigma^\pm}{N(n-1)} \quad (3)$$

$$\text{Indice d'interaction : I.I} = \frac{(\Sigma^+)+(\Sigma^-)}{N(n-1)} \quad (4)$$

Bien entendu, la somme des trois indices de base est égale à l'unité (c'est-à-dire à 100%) :

$$\frac{(\Sigma^+)+(\Sigma^-)+(\Sigma^\pm)}{N(n-1)} = 1$$

- $N(n-1)$: somme des choix possibles (positifs « + », négatifs « - » et blancs « ± »).
- n = nombre total de participants qui sont tous « émetteurs de choix ».
- N = nombre de participants « émetteurs de choix » pouvant être aussi « récepteurs » ; donc $N \leq n$.

Dans l'expression $N(n-1)$, il est admis qu'un participant, quel qu'il soit, ne peut pas émettre un choix sur lui-même. Dans notre cas, les récepteurs et les émetteurs sont les mêmes donc $N = n$. Alors $N(n-1) = n(n-1)$. Autrement dit, tous les émetteurs sont récepteurs en dehors

7. « L'enquête sociométrique fournit une masse importante d'informations sous forme essentiellement de listes de noms (...). Il s'agit de reporter sur un document de synthèse unique et facilement exploitable toutes les données recueillies de façon à distinguer les émetteurs et les récepteurs, la nature des réponses (choix, rejets, attentes), le type de critère et le rang de chaque réponse » (Parlebas, 1992, p. 75-76).

d'eux-mêmes. Dans ce cas, la sociomatrice des choix (tableau à double entrée) est un carré et toutes les cases de la « diagonale négative de ce carré » sont bloquées. Lors de cette étude, nous avons étudié les choix positifs et les choix négatifs ; nous n'avons pas interprété les choix indifférents; les 10 participants sont « émetteurs de choix » et aussi « récepteur de choix » d'où l'expression $10(10-1)$ dans le tableau 5.7 en page 63.

5.1. L'indice de cohésion

Cet indice (I.C) exprime l'intensité de l'esprit de groupe ; il est déterminé par la relation (1) ci-dessus.

L'histogramme relatif à l'indice de cohésion pour les deux groupes, avant et après le cycle, est présenté en figure 1.

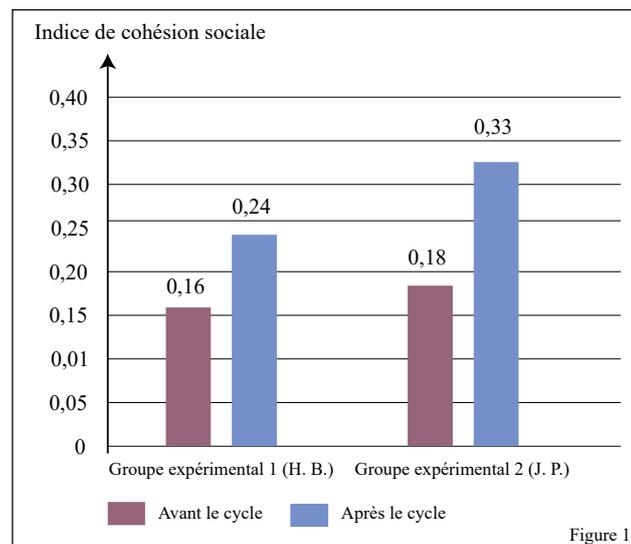


Fig.1 Indice de cohésion des deux groupes avant et après le cycle

Pour les deux groupes, la cohésion sociale a augmenté après la réalisation du cycle d'apprentissage (avec une différence non significative entre les deux groupes).

5.2. L'indice d'interactions

Cet indice (I.I) indique l'intensité globale des échanges internes dans le groupe et manifeste à quel degré celui-ci est structuré et diffère d'une masse amorphe d'individus rassemblés par les circonstances (Robert, 1969). Cet indice (I.I) est exprimé par la relation (4) ci-dessus.

L'histogramme relatif à l'indice d'interactions sociales des deux groupes, avant et après le cycle, est présenté en figure 2.

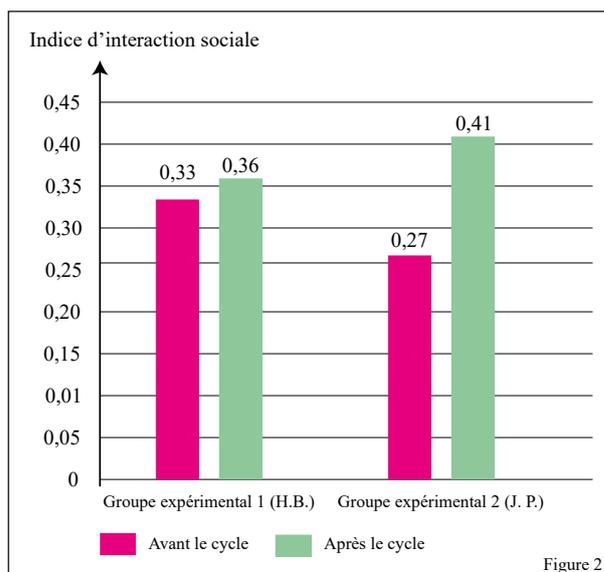


Fig.2 *Indice d'interaction sociale des deux groupes avant et après le cycle*

L'indice d'interaction sociale, après le cycle d'apprentissage montre une évolution significative du groupe expérimental 2 par rapport au groupe expérimental 1 (différence significative) dont les interactions post-cycle ne se sont pas améliorées. Après un cycle de pratiques de JTP, le groupe EXP2 a vraisemblablement intensifié ses échanges internes dans le groupe.

5.3. Les rejets

L'histogramme du nombre de rejets reçus des deux groupes, avant et après le cycle, est présenté en figure 3.

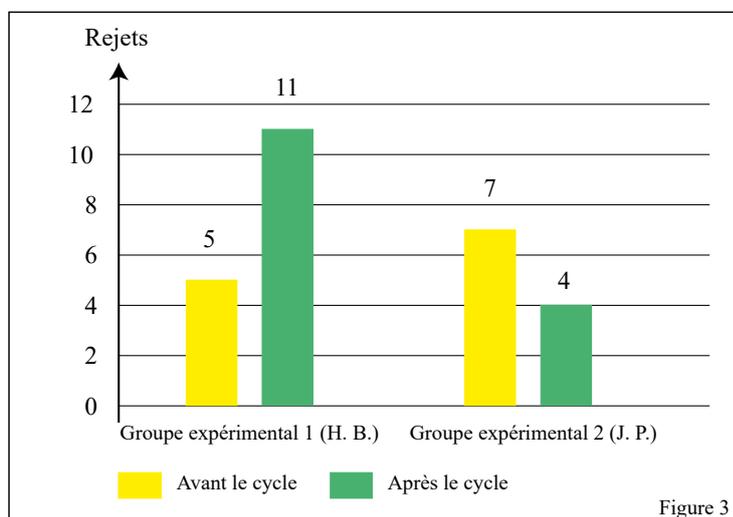


Fig.3 *Nombre de rejets reçus par les membres des deux groupes avant et après le cycle*

Les rejets, signifiant les aversions qui existent entre les membres d'un groupe, ont augmenté dans le groupe expérimental 1 et diminué dans le groupe expérimental 2 après la pratique d'un cycle de HB pour le premier et de JTP pour le deuxième (ici, la différence est significative). Notons que les rejets dénombrés au sein du 1^{er} groupe sont bien plus souvent

orientés vers des membres de l'équipe opposée (exogroupe) qu'envers leur propre équipe (endogroupe), bien que de nouvelles aversions au sein de celle-ci soient apparues après le cycle.

5.4. Les choix de leaders

L'histogramme du nombre de choix de leaders des deux groupes, avant et après le cycle, est présenté en figure 4.

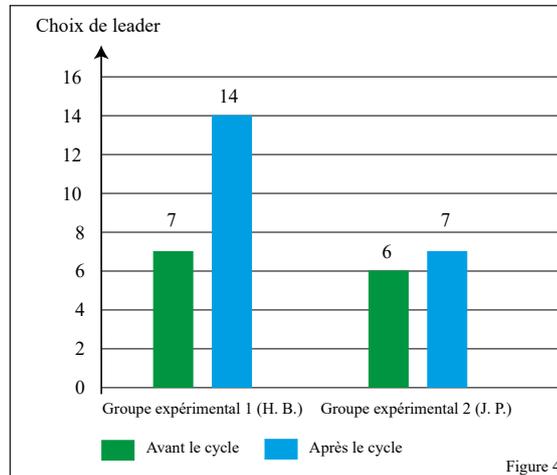


Fig.4 Nombre de choix de leaders reçus par les membres des deux groupes avant et après le cycle

Les membres du groupe EXP1 ont davantage tendance à choisir des leaders que ceux du groupe EXP2 (différence significative). Notons le taux d'augmentation du choix de leader (100%) par rapport au taux d'augmentation des choix chez ce groupe, qui est de 46% entre le pré- et post- cycle (voir tableau récapitulatif ci-dessous). Vraisemblablement, le choix du leadership, souvent lié à un critère de technicité, répondrait, à travers la recherche d'une « tutelle », à une mesure permettant le contrôle du gain collectif.

5.5. Les choix réciproques

L'histogramme du nombre de choix réciproques des deux groupes, avant et après le cycle, est présenté en figure 5.

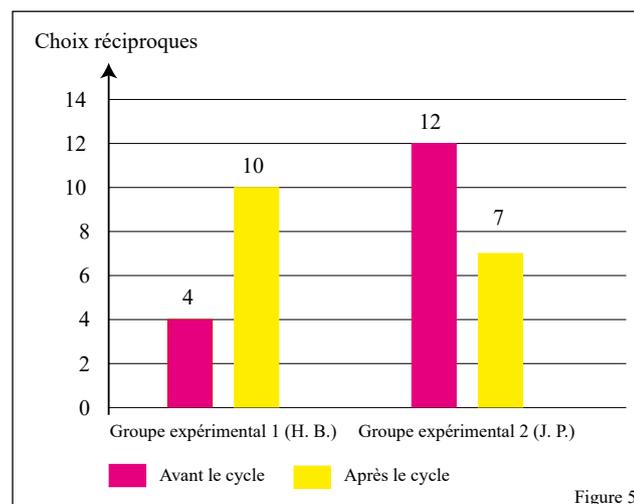


Fig.5 Nombre de choix réciproques établis dans les deux groupes avant et après le cycle

Les choix réciproques ont augmenté chez le groupe EXP1 après le cycle, ce qui n'est pas le cas pour le groupe EXP2 (différence significative) où l'on note une diminution du nombre de ces choix. Alors que dans les duels d'équipes au sein des jeux sportifs institutionnels, partenaires et adversaires sont déterminés dès le début, les participants dans les jeux traditionnels paradoxaux nouent, dénouent et renouent des amitiés en permanence. Ces jeux, « à brusques renversements d'alliances » offrent au joueur l'occasion de changer brutalement de partenaire et d'adversaire au cours même de la partie. Tel joueur qui était un coéquipier que l'on aidait ou à qui l'on passait le ballon, devient brusquement un opposant que l'on poursuit ou sur qui l'on tire. Les deux relations, de coopération et d'opposition, sont exclusives, c'est-à-dire totalement distinctes et séparées, mais elles sont instables. Ce n'est plus la stabilité de relations inamovibles qui est éprouvée, mais la flexibilité de la compétence relationnelle des pratiquants (Parlebas, 2010).

À contrario, la standardisation dans la structure du jeu de handball ne laisse aucune place à l'imprévu. Les duels d'équipe, « opposent deux blocs monolithiques selon des relations positives ou négatives restant rigoureusement intangibles tout au long du match » (Parlebas, 2010). Cela pourrait expliquer, chez le groupe EXP1, au sein de l'endogroupe, l'intensification de choix stables, réciproques, générés par un système de compétition excluante.

5.7. Tableau récapitulatif des résultats extraits des tableaux sociométriques

Valeurs	Groupes	Pré-cycle	Post-cycle	Amélioration/Diminution en % des résultats entre pré-cycle et post-cycle
Indice de cohésion	EXP1 (HB)	$IC = \frac{15}{10(10-1)} = 0,16$	$IC = \frac{22}{10(10-1)} = 0,24$	50
	EXP2 (JTP)	$IC = \frac{13}{9(9-1)} = 0,18$	$IC = \frac{19}{8(8-1)} = 0,33$	83,3
Indice d'interactions	EXP1 (HB)	$I.I = \frac{15+5}{10(10-1)} = 0,33$	$I.I = \frac{22+11}{10(10-1)} = 0,36$	9,1
	EXP2 (JTP)	$I.I = \frac{13+7}{9(9-1)} = 0,27$	$I.I = \frac{19+4}{8(8-1)} = 0,41$	51,9
Somme des choix	EXP1 (HB)	15	22	46,7
	EXP2 (JTP)	13	19	46,2
Somme des rejets	EXP1 (HB)	5	11	120
	EXP2 (JTP)	7	4	-42,9
Somme des choix de leaders	EXP1 (HB)	7	14	100
	EXP2 (JTP)	6	7	16,7
Somme des choix réciproques	EXP1 (HB)	4	10	150
	EXP2 (JTP)	12	7	-41,7

6. Quelle interprétation ?

Les relations interpersonnelles se construisent et se modélisent vraisemblablement selon le type d'activité physique pratiquée. Le sport, nous l'avons vu, ne regroupe qu'une partie parmi le grand éventail des activités physiques et sportives. Il propose principalement l'affrontement compétitif de deux coalitions. Ce type d'activité crée des aversions entre les équipes adverses. Dans notre étude, le cycle de handball semble avoir participé au tissage de relations interpersonnelles positives entre les élèves d'une même équipe, mais aussi à l'augmentation des aversions envers l'équipe adverse. Ces relations positives observées dans le groupe sont l'indice d'une cohésion fonctionnelle de l'équipe concernée : la communication motrice qui crée des relations positives dans l'équipe est le fruit d'un but commun à atteindre par le groupe.

Certains réussissent dans la poursuite du but, d'autres y échouent. Cet objectif à atteindre bouleverse les conduites des participants : « Ce qui compte, c'est ce qui se compte » (Parlebas, 2002). L'hypothèse est confirmée, comme la bibliographie consultée qui démontre que les relations au sein du groupe témoin sont restées cordiales à posteriori : la tendance va même « dans le sens d'une augmentation des relations amicales » remarquera Collard dans ses travaux sur l'agressivité et le sport (Collard, 2004, p.140).

Dans le même ordre d'idée, plus tard, les travaux de Dugas révèlent eux aussi, chez ce groupe, une évolution du taux d'interactions d'entraide nettement plus importante et très significative ($p < 0,01$) au cours du post-test.

« L'absence de pratique physique scolaire, neutralisée durant un mois, semble bénéficier aux interactions d'alliance motrice, bien plus qu'une activité physique de coopération motrice dans un milieu certain (...). Ne rien faire sur le plan ludomoteur dans le temps scolaire semble rendre les élèves plus pacifiques, et donc moins agressifs sur le plan moteur, tout du moins sur un laps de temps aussi court (...). La forme spécifique d'agressivité développée dans les activités sociomotrices semble bel et bien renforcée par la pratique régulière de la compétition sportive » (Dugas, 2011, p. 18,19).

Dans notre expérience, l'indice d'interaction du groupe EXP1 ne s'est pas amélioré après le cycle de handball (différence non significative entre le pré et le post cycle). Il n'y a pas, ou peu de place pour les relations socio-affectives. On réalise la passe à l'individu qui est le mieux placé, qu'on l'apprécie ou qu'on ne lui porte pas la plus grande sympathie (Obœuf, 2008). La structure de duel des jeux sportifs institutionnels demeure rigide au niveau relationnel : mes adversaires restent toujours mes adversaires et mes partenaires restent toujours mes partenaires du début jusqu'à la fin du match. La logique interne est friande d'efficacité, et l'amitié s'efface au profit de l'opérationnalité. Le processus sous-jacent est centré sur la tâche, et non plus sur le groupe (Oberlé et Drozda-Senkowska, 2006). Dans notre étude, le cycle de handball ne semble pas avoir favorisé l'intégration des personnes rejetées : la majorité des filles, rejetées en début de cycle, ont été encore plus rejetées en fin de cycle. Dans l'affrontement absolu du duel où tout ce qu'un joueur gagne, il le prend à son adversaire, le résultat s'inscrit dans la comptabilité implacable d'un système de scores, révélateur d'une supériorité. Le vainqueur impose sa domination aussi bien dans les duels d'individus que dans les duels d'équipes. L'égalité des chances, affirmée au départ de la compétition, ne fera que mieux légitimer la supériorité du vainqueur. La compétition sportive est excluante, elle met hors-jeu les plus faibles (Parlebas, 2010).

En revanche, dans les jeux traditionnels paradoxaux, chacun joue pour soi et l'élève choisit ses partenaires en fonction de ses affections. Pas d'adversaire, ni de partenaire

préétablis. Les relations sont changeantes. Mon adversaire peut devenir un partenaire et vice versa. Ces relations qui se tissent sont d'ordre socioaffectif. Les processus sous-jacents ne sont plus centrés sur la tâche, mais bel et bien sur le groupe (Oberlé et Drozda Senkowska, 2006 ; Oboeuf, Collard et Gérard, 2008). Au sein du groupe expérimental 2, l'interaction socioaffective a augmenté, les rejets ont diminué et les choix ont foisonné après le cycle de jeux traditionnels paradoxaux. Par ailleurs, l'ambivalence et l'instabilité des relations offertes dans ces jeux n'ont pas favorisé l'apparition de choix réciproques. Le « renversement ex abrupto de la nature de l'interaction entre les joueurs » retrouvé dans les jeux paradoxaux traditionnels, reflète des relations brutalement inversées (Parlebas, 2010). Pour autant, elles ne sont jamais ambiguës : à chaque instant, équipiers et opposants sont clairement distingués.

Ces situations ludomotrices sont quelque peu déconcertantes, mais en cela même, elles sensibilisent à la plasticité relationnelle. Elles apprennent à se mouvoir dans l'instabilité des réseaux d'interaction et dans les aléas du lien social.

« L'intérêt présenté par les jeux traditionnels réside dans la multiplicité et la diversité des situations d'interaction qu'ils proposent. L'enfant apprend à vivre les différentes facettes de la communication, les rôles et les contre-rôles de l'échange. Cet apprentissage de l'adaptabilité au contact d'autrui est un facteur de socialisation qui favorisera l'aisance relationnelle et le plaisir de la rencontre (...). Tout en autorisant des performances physiques et des démonstrations éventuelles d'habileté gestuelle, ils n'excluent pas de la partie les enfants les moins robustes et les plus discrets. Ils se prêtent volontiers à la mixité entre garçons et filles. Les jeux traditionnels sont de véritables laboratoires et reflètent bien les relations de la vie sociale » (Parlebas, 2010).

Cette complexité de la structure qui fait appel au développement socioaffectif répond à un objectif primordial de l'éducation physique.

CONCLUSION

La profusion des disciplines scientifiques a pour effet d'émietter les connaissances de l'éducation physique. Selon toute logique, les sciences instituées développent leur propre pertinence dont les applications pratiques sont éloignées d'une pédagogie des conduites motrices. Afin que l'EPS ne soit pas dépossédée de ses contenus, il conviendrait de développer un point de vue original, une théorie dont les applications pratiques seraient au service de la compréhension des conduites motrices. Cette praxéologie motrice relègue les techniques - notamment sportives - au rang d'éléments visibles des tactiques du corps de l'individu agissant. Reprenant une expression chère à Parlebas (1976) et During (1981), l'EPS est alors en mesure d'effectuer sa « révolution copernicienne » en changeant de centre d'intérêt, en passant du mouvement de l'individu à l'individu qui se meut. Dans cette perspective, le sport n'est plus qu'un moyen parmi d'autres de développer les conduites motrices. Ayant également « l'action motrice » comme dénominateur commun, les jeux traditionnels et les activités de loisir sont autant d'outils à privilégier en EPS. L'éducation physique retrouve sa légitimité, et les pratiques physiques, leur richesse.

BIBLIOGRAPHIE

- Ben Chaâbane Z., « Les Tunisiens et la pratique des activités physiques : une indéniable histoire de formation ». In *Les pratiques physiques et sportives chez les Tunisiens : Regards croisés*, Observatoire National du Sport, 2010, p. 133-158.
- Collard L., *Sport et agressivité*, Méolans - Revel : Adverbum, Desiris, 2004, 224 p.
- Dugas E., « Des pratiques sociales aux pratiques scolaires », in *Revue française de pédagogie*, 2004, p. 5-17.
- Dugas E., « Le transfert d'apprentissage dans les activités physiques et sportives », in *Carrefours de l'éducation*, Amiens, 2005, 20, p. 27-43.
- Dugas E., « Domaine d'action et agressivité motrice en éducation physique scolaire », in *International Journal of violence and school*, 2011, p. 2-25.
- During B., *La crise des pédagogies corporelles*, Paris, Scarabée Cemea, 1981, 280 p.
- During B., « L'éducation physique, une discipline en progrès » ? in *Carrefours de l'éducation*, 2005, p. 61-87.
- Jeu B., *Analyse du sport*, Paris, PUF, 1992, 190 p.
- Khérouf M., *Les activités physiques et sportives en Tunisie : pratiques et valeurs, thèse de doctorat*, Université Paris 5, Université La Manouba, 2009, p.117-118.
- Lavega P., « Méthode GIAM 360°. Jeux sportifs traditionnels en Catalogne à la lumière de l'ethnomotricité », in *Colloque International : Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable*, Tamanrasset (Algérie), 7-12 janvier 2019. Association Sauver l'IMZAD.
- Mauss M., *Essai de sociologie*, Paris, Ed. de Minuit, 1968 et 1969, 252 p.
- Moro A. Ragi, T., *Sport et lien social*, Agora débats/jeunesses, 33, 2003, p.14-19.
- Moreno J.L. *Fondements de la sociométrie*, Paris, PUF (éd. originale 1934), 1970.
- Oberlé D. Drozda-Senkowska, E., « Processus orientés vers la tâche vs processus orientés vers le groupe : une vieille distinction toujours fructueuse ? », *Les Cahiers internationaux de psychologie sociale*, 2006, 70, p. 63-72.
- Oboeuf A. Collard, L., Gérard B. *Le jeu de la « balle assise » : un substitut au questionnaire sociométrique ? »*, in *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, 2008, p. 87-100.
- Parlebas P., « L'éducation physique en miette », in *Revue EPS*, 86, 1967, p.7-13
- Parlebas P., « Activités physiques et éducation motrice », Paris, in *Revue EPS*, 1976, *Dossier EPS*, 4, 1990, 143 p.
- Parlebas P., *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, INSEP, 1981, 322 p.
- Parlebas P., « Les jeux du patrimoine : tradition et culture. Essai de réponses », Préface in *Revue EPS*, 1989.
- Parlebas P., *Sociométrie, réseaux et communication*, Paris, PUF, 1992, 322 p.
- Parlebas P., *Jeux, sports et sociétés*, Paris, INSEP, 1999, 469 p.
- Parlebas P., « Du jeu traditionnel au sport : l'irrésistible mondialisation du jeu sportif », in *Vers l'éducation nouvelle*, 2000, p. 6-15.
- Parlebas P., « Réseaux dans les jeux et les sports », in *L'Année sociologique*, 52, 2002, p. 314-349.

- Parlebas P., « L'éducation par le sport : illusion ou réalité. Vers l'éducation nouvelle », in *La Revue des Ceméa*, 2005, p. 70-83.
- Parlebas P., « Domaines d'action motrice et socialisations différenciées », in Dugas E., Ed., *Jeu, sport et EPS. Les différentes formes sociales de pratiques sociales*, Montpellier, Ed. Afraps, 2008, 87-96.
- Parlebas P., « Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels ». C. De La Villa (ed). *Jeux traditionnels et santé sociale*, Aranda de Duero: Asociación Cultural La Tanguilla, AEJeST, 2010, p. 95-101.
- Parlebas P., Dugas E., « Le transfert d'apprentissage dans les activités physiques et sportives », in *Carrefours de l'éducation*, 2005, p. 27-43.
- Pfister R., « Le sport et la catharsis de l'agressivité », in *La psychopédagogie des activités physiques et sportives*, Toulouse, Ed. Privat, 1985, p. 243-256.
- Robert M. A., *Psychologie du groupe. Manuel théorique et pratique de l'animateur*, Vie Ouvrière, 1969, 173 p.
- Roché S., « Plus de sport, plus de délinquance chez les jeunes », in *Recherches et Prévisions*, 2005, 82, p. 100-108.
- Sherif M., Sherif C. W., « In-group and intergroup relations: experimental analysis », in *Social psychology*, New York, 1969, Ed. Harper & Row, p. 221-266.
- Von Neumann J., Morgenstern O., « Zero-Sum Two-Person Games : Theory » in *Theory of games and Economic Behavior*, New Jersey, Princeton University Press, 1944, p. 85.

ANNEXE

Questionnaire sociométrique (extrait de « Sociométrie, réseaux et communication », Parlebas, 1992, p. 59-61 et adapté à notre contexte).

- Première passation du questionnaire (avant le cycle) :

« Nous allons effectuer une randonnée dans les hauteurs de Zaghouan. Vous ferez de longs parcours à pied, vous escaladerez des collines escarpées, vous visiterez plusieurs sites, vous mangerez en pleine nature. Ce sera une véritable expédition. Il va falloir constituer le groupe qui participera à cette randonnée. Je pourrai désigner tout de suite ceux qui en feront partie. Mais je préfère que vous m'aidiez à la former cette équipe.... Pour que cela soit plus agréable pour vous, il vaut mieux que vous partiez avec vos meilleurs camarades : alors je vais demander à chacun d'entre vous : « avec qui voulez-vous partir ?; et je tiendrai compte de ce que vous écrirez pour constituer l'expédition. C'est à partir des renseignements que vous allez me fournir dans vos réponses que je formerai l'équipe de randonnée.

Vos réponses sont strictement personnelles : vos camarades n'ont pas à s'y intéresser et vous n'avez pas vous-mêmes à vous intéresser à leur réponse. Vous ne devez pas communiquer avec les autres.

Je vais vous demander vos préférences : je serai la seule à avoir le droit de lire ce que vous écrivez (qui est confidentiel). Personne d'autre que moi ne lira ce que vous allez répondre ». 1/ Parmi vos camarades de groupe, quels sont ceux avec lesquels vous aimeriez partir en randonnée ? Indiquez-en le nombre que vous voulez selon ce que vous ressentez. Ecrivez leur nom l'un à côté de l'autre dans l'ordre de votre préférence : vous écrirez en premier le

nom de celui que vous aimeriez le plus avoir avec vous, puis le nom du deuxième, puis le troisième, etc.

.....
.....

2/ Essayez de deviner ceux qui vous ont choisi. Quels sont ceux qui, à votre avis, dans votre groupe, vous ont désigné pour que vous partiez avec eux en randonnée ? Mettez en tête le nom de ceux dont vous êtes le plus sûr.

.....
.....

3/ Pour que votre équipe marche bien, il faut éviter que vous soyez avec des camarades que vous aimez moins bien. Parmi les camarades de votre groupe, quels sont ceux avec lesquels vous n'aimeriez pas partir en randonnée ?

Indiquez-en le nombre que vous voulez, selon ce que vous ressentez. Commencez par écrire le nom de celui que vous aimeriez le moins voir partir avec vous, puis le nom du deuxième, puis le troisième, etc.

.....
.....

4/ Essayez de deviner ceux de votre groupe qui ne voudraient pas que vous partiez avec eux. À votre avis, quels sont vos camarades qui n'aimeraient pas que vous soyez avec eux dans l'équipe de randonnée.

Indiquez-en le nombre que vous voulez, en écrivant d'abord le nom de ceux dont vous êtes le plus sûr.

.....
.....

5/Pour certaines activités (déplacement à bicyclette, escalade), il faudra nommer des chefs, des responsables.

Quels sont ceux de votre groupe que vous aimeriez avoir comme responsable, comme chef de votre équipe ?

Vous en écrirez le nombre que vous voulez, selon ce que vous ressentez. Vous commencerez par le nom de celui que vous préféreriez, puis le nom du suivant, etc.

.....
.....

6/ Pour que votre équipe marche bien, et pour que cela soit plus agréable pour vous, il vaut mieux que vous ayez un chef d'équipe qui vous convienne. Parmi vos camarades de groupe, quels sont ceux que vous n'aimeriez pas avoir comme chef d'équipe ?

Vous en écrirez le nombre que vous voulez, selon ce que vous ressentez. Mettez en premier le nom de celui que vous aimeriez le moins, puis le nom du suivant, etc.

.....
.....

- Deuxième passation du questionnaire (après le cycle) :

« Le cycle d'apprentissage est achevé. Je vous sollicite de nouveau afin que vous me confirmiez vos choix pour constituer l'équipe qui partirait à Zaghouan pour une randonnée. Je vous donne donc la possibilité une nouvelle fois de m'aider à former cette équipe avec qui vous voulez vraiment faire cette expédition. Il est important que vous partiez avec vos meilleurs amis pour que ce soit le plus agréable possible. Je vais donc vous demander vos préférences et j'en tiendrai compte pour former le groupe qui partira. Je serai la seule à avoir le droit de lire ce que vous écrirez. C'est strictement confidentiel ; personne d'autre que moi ne le saura.

==> Reprise à l'identique des six questions de la première passation.

Biographie

Formation académique : Docteur en Philosophie et Sciences de L'éducation (Université de Barcelone, 1995). Diplôme de Maîtrise en éducation physique (INEF de Madrid, Université Polytechnique de Madrid, 1988) ; Master en intelligence émotionnelle des organisations (Université de Lleida, 2011). Cours Interuniversitaire d'Expert (postgraduate) en Innovation et Enseignement Universitaire (Université de Lleida, Barcelone, Rovira i Virgili et Université de Gironne, 2009).

Expérience professionnelle : Professeur à l'Institut National d'Education Physique de Catalogne (INEFC, Université de Lleida), spécialiste des Jeux Traditionnels et de la Théorie et la Pratique du Jeu Moteur depuis 2006. Maître de Conférence de la même spécialité depuis 1990. Actuellement Directeur adjoint de la Recherche (2014). Directeur du Programme de Postgrade : « Jeux Traditionnels, Education, Culture et Loisir » (1999). Directeur du premier cours en ligne (MOOC) : « Apprenez à vivre ensemble par le Jeu » (2018-INEFC, Université Lleida, Miriada). Conseiller du Gouvernement d'Andorre dans l'élaboration des programmes officiels d'éducation physique de l'enseignement primaire, secondaire et du baccalauréat.

Expérience scientifique : Directeur du Laboratoire de Praxéologie Motrice de l'INEFC (Université de Lleida) et du Groupe de Recherche Consolidé en Action Motrice (GIAM. SGR 2014 197) de l'INEFC (Université de Lleida). Membre du Groupe de Recherches Techniques et Enjeux du Corps -TEC EA 3625- (Université de Paris V). Directeur du programme de doctorat « Activité Physique et Sport », INEFC (Université de Lleida). Professeur responsable du programme de Doctorat, de la Maîtrise et du troisième cycle (Universités de Catalogne, d'Espagne, d'Europe et d'Amérique Latine). Directeur de différents projets de recherches financés par des organismes officiels en Catalogne, en Espagne, en Europe et en Amérique Latine dans le domaine des jeux sportifs traditionnels.

Expérience au sein d'organisations internationales : Président (2017) et membre (2001) fondateur de l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels (AEJeST). Vice-Président et Membre Fondateur (2005) de l'Association Internationale des Jeux et Sports Traditionnels (ITSGA). Membre fondateur de l'AIPRAM. Membre du Comité consultatif de l'UNESCO pour la promotion des Jeux Traditionnels (2017).

Le jeu sportif traditionnel comme patrimoine culturel

L'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) considère que les jeux sportifs traditionnels (JST) sont un miroir de la richesse sociale, linguistique et culturelle des différents territoires, et à ce titre, acquièrent la dimension du patrimoine culturel. Ceci est reconnu par l'UNESCO qui déclare que les JST font partie du patrimoine immatériel et sont un symbole de la diversité culturelle de nos sociétés. Ils sont aussi un moyen efficace de véhiculer des valeurs de solidarité (activités volontaires aussi), de diversité, d'inclusion (égalité des chances, sport pour tous, efficacité, empowerment-autonomisation) et de sensibilisation culturelle (accès égal pour tous, résilience). Cette organisation s'emploie à préserver, promouvoir, développer les JST et à faire en sorte qu'ils fassent partie intégrante des stratégies nationales et de développement. Les JST reflètent des expressions culturelles différentes et créent un pont entre les cultures pour une meilleure compréhension mutuelle.

Jeux sportifs traditionnels. Une manière de vivre en société

Le JST invite les gens à se rencontrer. Lorsqu'une personne joue à un jeu, elle exprime

la volonté de partager une expérience avec d'autres personnes. Chaque JST possède un ensemble de règles originales qui déclenche des processus démocratiques de coexistence (Parlebas, 2003). En acceptant, en créant, en discutant ou même en modifiant les règles des JST, les enfants et les adultes, hommes et femmes, apprennent et prennent conscience du sens d'un contrat communautaire (Parlebas, 2001). Par conséquent, apprendre à jouer le JST, c'est apprendre à vivre dans une communauté et apprendre à vivre ensemble.

Les jeux sportifs traditionnels façonnent les attitudes sociales (Ben Chaabane, 2019). Les règles obligent à interagir les uns avec les autres, à prendre part d'une même activité, à vivre des expériences agréables qui font couler des émotions de façon partagée (Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014). Les JST sont des phénomènes relationnels qui favorisent les aspects affectifs de nature sociale. Plutôt que d'être naturels, les comportements ludiques des JST sont profondément culturels, c'est-à-dire qu'ils s'appuient clairement sur des règles et des codes conventionnels établis par la culture locale (Parlebas, 2001). Chaque JST a une logique interne (un schéma organisationnel ou une carte d'identité) qui mobilise pratiquement différentes manières de se rapporter à d'autres joueurs. Le plaisir ludique et le bien-être social et émotionnel des JST créent une merveilleuse richesse relationnelle (Parlebas, 2003). En échangeant des contacts de joueur à joueur, les expériences d'interaction sociale se multiplient et les participants apprennent à développer un sentiment d'appartenance à une communauté. En jouant, la personne découvre le plaisir d'être avec les autres, de rechercher le « vivre ensemble », de communiquer et de partager des émotions communes. Dans ces conditions, les joueurs éprouvent un agréable sentiment d'aventure partagée et un sens ludique de l'identité (Lavega et al., 2014 ; Parlebas, 2001).

L'unité qui caractérise les JST est précisément leur diversité, qui se reflète dans la variété des règles ou des façons de jouer. Ces règles activent simultanément différentes manières de communiquer, en utilisant des espaces, des objets, des calendriers et des expressions verbales. L'univers ludique du JST est caractérisé par la créativité, l'imagination et l'originalité. Le JST constitue donc une ludodiversité exubérante (Parlebas, 2010).

Innover en éducation physique. Vers une ethnomotricité relationnelle

L'utilisation rigoureuse des JST en éducation physique peut générer des expériences éducatives innovantes. Les élèves de différents genre, âge et condition sociale peuvent participer à des actions pédagogiques aussi bien dans les installations d'une école que dans d'autres zones du territoire où le JST a été joué. Sortir de l'école, c'est ouvrir la porte à un milieu traditionnel où les relations avec les autres personnes, avec les autres espaces, avec les autres rythmes temporels et avec les autres objets occupent une place centrale.

« Grâce à ces jeux, les personnes apprennent de façon active (à travers des conduites motrices) à comprendre les normes et les valeurs de leur culture. De sorte qu'après chaque jeu, le joueur intériorise une image globale du réseau social auquel il a participé. La diversité des manières de se mettre en relation permet qu'hommes et femmes, enfants et adultes, apprennent à vivre en société » (Lavega, Etxebeste, Sáez de Ocáriz, Serna & Doring, 2016, p. 132).

Dans ce travail, nous présentons une expérience innovante qui tente de mettre en valeur l'ethnomotricité ludique (Etxebeste, Urdangarin, Lavega, Lagardera, & Alonso, 2015), c'est-à-dire d'appliquer le JST en rapport à la culture et au milieu social local. De cette façon, une expérience éducative « profonde » est créée, soutenue par l'action motrice

caractérisée par la ludodiversité, les relations interpersonnelles et le contact culturel avec le territoire. Le Groupe d'Investigation en Action Motrice (GIAM) de l'INEFC (Université de Lleida, Espagne), dont la recherche appliquée procède à un transfert direct sur la population, décrit le résultat d'une expérience faite sur les jeux sportifs traditionnels en Catalogne à la lumière de l'ethnomotricité. La méthode, que l'on a appelée GIAM 360°, révèle, de ce fait, la volonté d'exprimer une vision polyédrique, aux différents angles qui caractérisent l'utilisation systémique du JST. Ainsi, sur la base des résultats, la méthode GIAM 360° montre un exemple d'intervention qui répond au désir de regarder les différentes perspectives qu'ils combinent :

- a) La Théorie (la recherche ethnomotrice du JST en Catalogne) avec la pratique (application récréative et éducative). Cette application ludomotrice a essayé d'appliquer des jeux qui activeraient les traits ethnomoteurs identifiés lors de la recherche.
- b) L'éducation formelle (étudiants universitaires et diplômés d'une école d'été, élèves des écoles locales d'éducation primaire ; étudiants de la maîtrise en activité physique et sciences du sport) avec une éducation non formelle (destinée à des personnes de différents âges, sexes et statut social dans la région, y compris les touristes).
- c) La participation des institutions officielles (Administration locale : mairie ; régionale : Secrétariat Général des Sports ; département de la Culture ; institutions universitaires : INEFC; universités catalanes), avec des organisations locales (associations de géants et de musique locale) et des groupes non organisés (habitants locaux et touristes).
- d) Tradition (jeux et matériaux traditionnels) avec modernité (utilisation de la technologie)

Identification des traits ethnomoteurs des jeux de tradition locale

Plusieurs membres du GIAM ont travaillé sur le terrain lors de différentes éditions d'une école d'été des JST et ont également consulté des études menées dans la région. 245 JST ont été identifiés à la suite de ces actions.

La recherche ethnomotrice identifie les traits suivants des JST dans le domaine de l'expérience :

- Diversité des relations motrices : prédominance des JST sociomoteurs (n = 218 ; 88,98%) sur les psychomoteurs (n = 27/245 ; 11,02%).

Les JST sociomoteurs ont offert une ludodiversité d'expériences sociales : coopération (n = 69/245 ; 28,16%), opposition (n = 112/245 ; 45,71%), et coopération-opposition (n = 37/245 ; 15,10%).

Les JST de coopération sont beaucoup plus pratiqués par les filles (n = 159/245 ; 64,88%) que par les garçons (n = 51/245 ; 20,81%). Cette tendance s'inverse dans les JST d'opposition qui sont beaucoup plus présents chez les garçons (n = 162/245 ; 66,12 %) que chez les filles (n = 55/245 ; 22,45 %).

- Diversité des manières d'entrer en relation avec le temps : jeux où on s'associe pour gagner ou perdre et jeux sans fin.
- Diversité d'actions motrices réalisées avec des objets.
- Diversité dans l'utilisation de l'espace de jeu (petits espaces, espaces circulaires, avec sous-espace, espaces horizontaux et verticaux, espaces rythmiques ; avec différentes distances d'affrontement moteur, etc.).

D'un point de vue externe aux règles du jeu (logique externe), les traits suivants ont été identifiés :

- Diversité dans la participation de protagonistes d'âges (enfants, adultes) et de genres (hommes, femmes et mixtes) différents.
- Diversité dans l'utilisation de différents outils de jeu issus de l'environnement quotidien,

qu'il soit naturel ou domestique.

- Diversité des jeux pratiqués à différents moments de l'année.
- Diversité des jeux pratiqués dans différents espaces de la vie quotidienne de toutes les villes du territoire catalan.

Ces Ethnojeux représentent la culture catalane dans les actions, une culture où le langage corporel (Parlebas, 2003, 2010) a traditionnellement pris vie et peut être restauré grâce à des expériences éducatives telles que celles que nous expliquons ci-après.

Le contexte de formation d'une école d'été. La FestCat à Horta de Sant Joan

Depuis 2000, l'École Catalane de Culture Traditionnelle, dans le domaine du jeu traditionnel, est une initiative organisée conjointement par le CPCPTC (Département de Culture) et l'Université Rovira i Virgili à Horta de San Joan, ville catalane où le peintre Pablo Picasso a séjourné plus d'une fois. L'activité, au sein de cette école d'été, s'est déroulée pendant une semaine au mois de juillet. Une quarantaine de personnes (étudiants universitaires, professeurs d'éducation physique, animateurs socioculturels) ont entrepris des expériences intenses à base de JST dans le but d'intégrer ces derniers dans le programme officiel et celui des loisirs. Prenant connaissance des stratégies de travail sur le terrain, les expérimentés devaient utiliser des langages verbaux adéquats, apprendre à enregistrer, analyser et appliquer les jeux traditionnels avec pertinence. Le protocole consistait notamment à identifier ces JST sur le territoire local. Par ailleurs, dans le cadre de cette expérience, une anthropologue leur a enseigné la méthodologie des entretiens afin que, suite à cette formation, les personnes, réparties en groupes, puissent procéder correctement à l'interview de personnes âgées dans le village de Horta de Sant Joan.

a) Les « Jeux des enfants » de Brueghel l'Ancien (1560), source d'inspiration

Grand observateur et connaisseur de la culture traditionnelle des Pays, le peintre flamand Brueghel l'Ancien, comme s'il était l'ethnographe de son temps, a souvent représenté dans ses tableaux des scènes paysannes et citoyennes correspondant à la vie quotidienne de sa société. De toutes ses œuvres, il y a une peinture qui se distingue des autres qui traite, monographiquement et extraordinairement le jeu de son temps. Appelé « Jeux des enfants », peint en 1560 et se trouvant au Kunsthistorisches Museum à Vienne (figure 1), ce tableau illustre plus de quatre-vingts jeux traditionnels contextualisés autour de différents scénarios représentatifs de cet environnement rural auquel nous avons fait référence.



*Figure 1 : Brueghel l'Ancien (1560). « Jeux des enfants »,
(peinte Kunsthistorisches Museum à Vienne, Autriche)*

b) Les jeux traditionnels sur la place de l'église de Horta de Sant Joan (Tarragone)

La diversité et la richesse des situations, des relations et des objets exposés dans la peinture de Brueghel l'Ancien, ainsi que les résultats des recherches sur la culture récréative traditionnelle de l'époque, ont servi de source d'inspiration pour concevoir et organiser une activité extraordinaire dans le cadre de l'école d'été des jeux traditionnels du Horta de Sant Joan, édition été 2005. Synthétiquement, nous dirons qu'il s'agissait de faire un vaste montage photographique de masse, où apparaîtrait une large gamme de jeux traditionnels de la Catalogne spécifiques à la région de la ville de Horta et ses environs. C'était une expérience qui devait être réalisée avec un support technologique important, où la peinture serait remplacée par la photographie et le pinceau par l'ordinateur. Le choix de ce siège n'est pas le fruit du hasard ; il s'agit d'un des centres névralgiques de la ville, puisque des institutions aussi importantes que le conseil municipal ou l'église s'y situent. C'est aussi généralement l'endroit où l'école d'été ferme ses portes.

c) Sélection des jeux traditionnels à représenter sur la place

Les étudiants de l'école, avec les enseignants et deux photographes professionnels, ont sélectionné les jeux qui allaient figurer dans cette grande photo. À cette fin, les études d'un point de vue ethnomoteur réalisées en Catalogne ainsi que les jeux identifiés lors des entretiens avec la population locale, ont été complétés. Pour ce faire, l'expérience visait à refléter la ludodiversité définie dans les études précédentes : application de pourcentages similaires identifiés dans la variété des logiques internes (diversité des structures d'interaction motrice, des modes de compétition, de l'utilisation des espaces et des objets) mais aussi dans la variété des conditions socioculturelles ou logiques externes (diversité des acteurs, des matériaux, des jeux situés à différentes périodes de l'année et dans différentes zones de pratique). Après avoir sélectionné les jeux traditionnels, nous avons étudié la place où se déroulerait cette expérience ludomotrice.

d) Réalisation de l'expérience sur la place de l'église de Horta de Sant Joan

Convoqués sur la place de l'église le vendredi 22 juillet 2005, après deux heures d'enregistrements photographiques et de tests de jeux, les nombreux participants, environ 150, contribuèrent à la réussite de cette expérience riche et multiple.

Cependant, les résultats de l'activité n'ont pas encore été présentés sous forme d'images ou de preuves audiovisuelles (figure 2).



Figure 2 : Instructions des photographes aux participants de cette expérience

d) Édition de l'Expérience

La phase suivante du travail a consisté à réviser les documents enregistrés. Les nouvelles technologies ont été utilisées pour produire les documents suivants : un montage audiovisuel en format numérique (sur CD) ; une affiche de l'une des images de masse les plus représentatives de l'expérience éditée par le CPCPTC (Département de la Culture) et la Mairie de Horta de Sant Joan (voir figure 3). Pour sa part, la Ville de Horta de San Joan a pris l'initiative d'éditer le calendrier 2007 avec l'image principale de l'affiche de cette activité (voir figure 4). Ce calendrier a été distribué à tous les habitants de la localité.

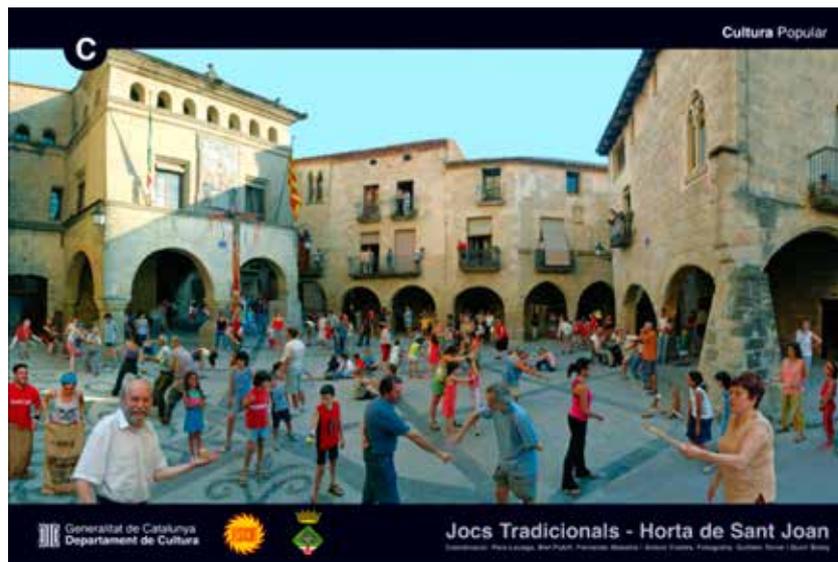


Figure 3 : Photographie montrant le résultat de cette expérience

e) Exposition audiovisuelle Place de Horta

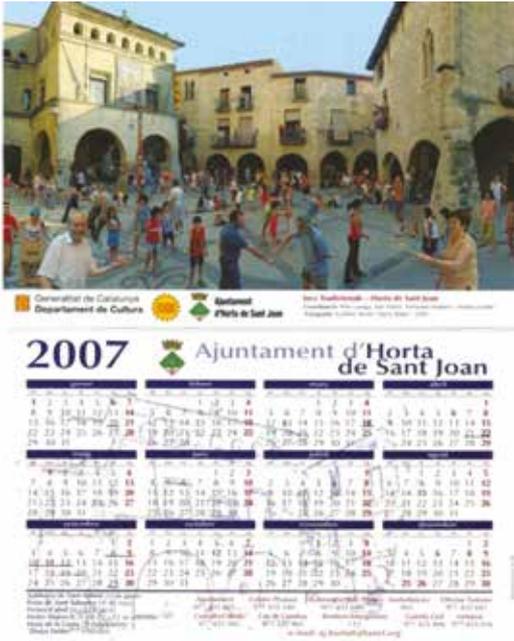


Figure 4 : Calendrier avec les protagonistes de la localité participant à l'expérience ludomotrice

Dans l'édition suivante de Festcat, c'est-à-dire l'été 2006, le processus entamé en 2004 a été clôturé. Au cœur de cette école d'été, l'expérience a été expliquée aux étudiants et il a été annoncé à la population et aux représentants des institutions participantes que le 22 juillet 2006, jour de la clôture du cours, l'après-midi et sur la place même où l'activité a eu lieu, l'expérience de l'année précédente serait projetée sur un écran. Ce film fût d'ailleurs visionné plusieurs fois, à la demande des habitants locaux, tant la surprise de se voir à l'écran fût grande et l'émotion intense. Il faut dire que la plupart des familles de Horta de Sant Joan, ainsi que les associations culturelles locales, ont été les principaux acteurs de cet évènement.

f) Élaboration d'une exposition itinérante

Par la suite, un projet a été présenté à l'Institut de recherche Ramon Muntaner (IRMU) et une subvention a été obtenue pour l'élaboration d'une exposition itinérante de cette expérience, composée de 20 vignettes illustrant les jeux et les actions réalisées (voir figure 5).



Figure 5 : Exemple de l'exposition itinérante. Une des toiles montre les caractéristiques ethnomotrices (logique interne et logique externe des jeux traditionnels catalans)

Éducation formelle et non formelle

Cette expérience fait partie de différentes actions en matière d'éducation formelle. Elle a servi de formation reconnue pour les « élèves » (étudiants universitaires et enseignants) de l'école d'été. En outre, cette activité était auparavant liée à des actions menées dans les écoles primaires de la localité et de la région. Par la suite, l'exposition itinérante est utilisée dans une matière du degré d'étudiants universitaires de l'INEFC, Université de Lleida dans la Maîtrise en sciences de l'activité physique et du sport) (voir figure 6). En même temps, elle correspond à une expérience non officielle, avec la participation d'autres acteurs non académiques. Cette initiative a impliqué différents membres des familles locales, des touristes et des gens de la région qui voulaient profiter de cette activité récréative.



Figure 6 : Exemple d'utilisation de l'expérience Horta de Sant Joan avec des étudiants universitaires de l'Institut National d'Éducation Physique de Catalogne (INEFC, Université de Lleida)

Participation des institutions officielles et associations locales

Cette expérience a pu être réalisée sous ce format grâce à la collaboration de différentes institutions officielles, administration locale (mairie), administration régionale (Secrétariat Général des Sports ; département de la culture) et institutions universitaires (INEFC; Universités catalanes). En même temps, elle a également bénéficié de la collaboration d'organisations locales de culture traditionnelle (associations de géants et de musique locale) (voir figure 7).



Figure 7 : Participation d'associations culturelles locales à cette expérience

Tradition et modernité pour un tourisme durable

C'est une expérience qui combine la tradition, à travers l'utilisation des jeux et des matériaux traditionnels, et la modernité par le moyen de la technologie actuelle. Le tableau hypothétique de cette expérience que Picasso aurait pu peindre il y a quelques années s'est transformé en un ensemble de photographies, enregistrées par des professionnels utilisant les ressources technologiques les plus modernes.

Grâce à cette expérience, les populations locales ont valorisé les jeux traditionnels en tant que patrimoine culturel immatériel. Les autochtones ont ainsi contribué à la renaissance de leur authentique tradition ludique. La relation, l'émotion, la culture, la tradition sont autant de dimensions différentes vécues lors de cette expérience. En outre, toutes ces actions dans leur ensemble, ont servi à identifier, pour l'année suivante, les jeux de la localité qui ont été pratiqués dans différentes rues, places et places de la Horta de Sant Joan. Par la suite, un itinéraire « touristique » a été conçu dans lequel le jeu traditionnel jouait le rôle de guide touristique. Les habitants ainsi que des touristes ont fait le tour de la ville, visitant différents endroits où il était d'usage de pratiquer un jeu traditionnel. À ce niveau, les étudiants de l'école d'été ont joué à un jeu représentatif de la région et raconté des anecdotes qui avaient été enregistrées lors des entretiens avec les vétérans de la ville. Les habitants de la région ont confirmé et élargi ces anecdotes et ont également participé à quelques jeux. Joueurs et spectateurs étaient confondus. Ils faisaient tous partie de la même réalité.

Tous ensemble, ils ont partagé une expérience complémentaire à celle de l'année précédente, qui a été un bon exemple à utiliser pour faire connaître une ville d'un point de vue touristique. C'est une expérience qui combine action motrice et tradition.

Dès lors, nous sommes en mesure de dire qu'il est possible de réaliser des initiatives mêlant éducation physique, éducation chimique et éducation des conduites ethnomotrices par le jeu sportif traditionnel dans une perspective à 360°.

BIBLIOGRAPHIE

Ben Chaâbane Z, « Effet des jeux sportifs traditionnels vs jeux sportifs institutionnels sur les relations socioaffectives », in *Colloque international : Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable*, Tamanrasset (Algérie) 7-12 janvier 2019, Association Sauver l'IMZAD.

Etxebeste J., Urdangarin C., Lavega P., Lagardera F., Alonso J.I., « El placer de descubrir en praxiología motriz: la etnomotricidad », in *Revista Acción motriz*, 15, p.15-24. Récupéré de: Acción Motriz: http://www.accionmotriz.com/revistas_ver.php?id=22, 2015.

Lavega P. (ed.), *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*, Barcelona, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006.

Lavega P., Alonso J.I., Etxebeste J., Lagardera F., & March J., « Relationship between traditional games and intensity of emotions experienced by participants », in *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85, 2014, p. 457–467. doi: 10.1080/02701367.2014.961048

Lavega P., Etxebeste J. Sáez de Ocáriz U. Serna J. & During B., « Apprendre à vivre ensemble par les jeux sportifs traditionnels », in G. Ferréol (ed.) *Égalité, mixité, intégration par le sport*. Paris, Éditions L'Harmattan, 2016, (p. 129-146).

Parlebas P., *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo (1^a Edición 1981).

Parlebas P., *Elementos de sociología del deporte*, Málaga, Instituto Andaluz del deporte, 2003.

Parlebas P., « Health and relational well-being in traditional games », in C. De La Villa (Ed.), *Traditional games and social health*, Aranda de Duero, Asociación Cultural La Tanguilla, TSGA, 2010, (p. 102-108).

Biographie

*Ma vie académique, centrée sur les émotions, les danses, la culture et son application en éducation physique, a commencé en 2004 au Centre d'études basques de l'Université de Reno-Nevada. Cette expérience me permet de me plonger dans la subjectivité des nouvelles générations de basques américains à travers leurs pratiques physiques et leurs danses folkloriques. Je termine avec la thèse *Danser Jauzi sous les étoiles et les rayures : une ethnographie du Zazpiak Bat Group of Dancers de Reno, Nevada*, en 2009. Grâce à ce travail, j'ai obtenu une bourse pour l'année académique 2011-2012 : la *Distinguished William A. Douglass Visiting Scholarship*. Membre du Groupe National de recherche du CELÉA – Jeux et Pratiques Ludiques.*

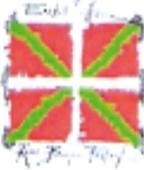
Les premières vagues d'immigration basque aux États-Unis convergent avec la découverte de l'or en Californie. Plusieurs centaines d'immigrants grossissent rapidement les rangs des Forty-Niners, les colons qui, en 1849, se joignent à l'aventure. Les Basques ne trouveront pas de la chance sur les sites, mais découvriront leur place dans l'élevage de moutons, une entreprise qui promet d'être prospère. Dans ce pays d'accueil, et tout au long de la seconde moitié du XX^e siècle principalement, les Basques-américains se sont organisés en associations culturelles, dont la plupart sont situées dans l'Ouest américain. L'un des événements les plus importants qui dynamisent l'association basque aux États-Unis est l'organisation du festival basque ou Basque Festival. L'étude des activités du festival, ainsi que de la place occupée par les femmes dans ces activités, serviront d'analogie pour comprendre le rôle que ce festival et la femme acquièrent dans la société américaine.

Les manifestations festives de la communauté basque-américaine à Reno, Nevada

Chaque année, les différentes associations basques aux États-Unis organisent leur propre festival d'été. L'événement, au caractère local, prépare un programme d'activités ouvert à l'ensemble de la communauté américaine pour célébrer et partager l'héritage culturel transmis par les pionniers venus de l'autre côté de l'océan. Cet événement devient un point de rencontre pour les Basques dispersés sur tout le territoire, ainsi qu'une occasion de proclamer leur présence et leur rôle dans la construction de la communauté multiculturelle américaine.

Cette présentation, de nature ethnographique, est basée sur l'étude de terrain réalisée au cours de l'année 2003 et au début de 2004. C'est le produit de ma participation au club Zazpiak Bat de Reno, dans l'état du Nevada (États-Unis), en tant que membre de l'association et aussi pratiquant de la section de danse. On y analyse exclusivement le festival d'été de Reno, qui se tient dans le parc Wingfield, au centre-ville, le troisième week-end de juillet, c'est-à-dire, les jours 19 et 20.

Zazpiak Bat Invites You To The:



36th Annual Reno Basque Festival





Entertainers

Luhartz - trikitrixa and triki-rock.
Bizkaiko Gaiteroak - Jon Kepa Gerrickagoitia joins us again as a part of this trio playing traditional Basque music.

Stop by and celebrate the culture, food, and heritage of the Basque people as we demonstrate our proud and strong traditions. Throughout the festival, have a taste of traditional foods such as chorizos, lomo con pimientos sandwiches, and tortilla de patata sandwiches.

July 19th - 20th!

<p>Saturday, July 19th 12 pm - 6 pm Txinga's - Weight Carrying competition. Carry your body weight for distance!!! 1st prize Mens - \$1000 2nd prize Mens - \$500 1st prize Womens - \$1000 2nd prize Womens - \$500 Team TUG-O-WAR!!! Up to 10 person teams!! \$50 team entry, 2000lbs weight limit. Winner takes all!!!! Kids Bota Drinking Contest (Grape Juice)</p> <p>Aizkolari - wood chopping competition</p> <p>Dance 9:30 - ??? @ Louis Basque Corner- Dinner available and Luhartz will be performing!!!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">   </div>	<p style="text-align: center;">Sunday July 20th Catholic Mass at 10am in Wingfield Park Amphitheater. Service performed by Bishop Etsenagusia.</p> <p style="text-align: center;">Basque Barbecue Lunch served from 12 pm - 2 pm</p> <p style="text-align: center;">Serving: Steak, lamb stew, beans, fresh green salad, with milk or wine!!</p> <p style="text-align: center;">More games and Txinga finals to follow Mass!!</p>
--	--

Image 1. Bulletin d'information du programme d'activités du festival basque de Reno.
 L'invitation montre les activités qui se déroulent à chacun des deux jours. Source: Zazpiak Bat Basque Club.
 Zazpiak Bat invites you to the 36th Annual Reno Basque Festival. July 19th-20th! City of Reno, Nevada Arts Council & National Endowment for the Arts. Reno, Nevada.

Tous les festivals basques-américains proposent quatre types d'événements : une messe catholique, religion partagée par la majorité des émigrés basques ; musique traditionnelle, avec la performance d'un groupe du Pays basque en Europe ; la dégustation gastronomique de plats préparés dans le même lieu de célébration (dès les typiques omelettes aux pommes de terre, aux ragoûts d'agneau) et enfin les spectacles de danse et jeux sportifs. Les participants vont et viennent d'un endroit à l'autre ; encouragés par un animateur qui présente les différents événements en anglais et en euskera, la langue basque ; ils s'amuse avec tout ce que le Festival propose. Nous allons nous concentrer dans la section relative aux activités motrices, c'est-à-dire aux danses et aux jeux sportifs, parce que ces pratiques constituent la réalité qui nous concerne.

Parmi les spectacles moteurs, la danse basque ou la euskal dantza est la manifestation culturelle à laquelle les Basques-américains sont le plus identifiés. Elle trouve ses origines dans les danses que les bergers immigrants pratiquaient dans les petits hôtels ou *boarding houses* qu'ils fréquentaient. Les fandangos et Arin-arin de cette première époque, qui dansaient spontanément au rythme d'un accordéon, ont cédé la place à un enseignement de la danse systématisée. La danse basque dans les nouvelles générations est passée de la transmission familiale à l'apprentissage dans les cours spécifiques que les clubs ou colonies d'été basques (*udaleku*) offrent à leurs membres. Presque tous les clubs ont leur propre section spécialisée, qui organise des cours hebdomadaires tout au long de l'année scolaire. La section de danse du club de Reno s'appelle *Zazpiak Bat Group of Dancers* et est dirigée par une femme : Kate Camino. Enseignante et aussi danseuse dans le groupe, les fonctions de gestion de Kate comprennent, parmi d'autres, l'obtention de la salle de danse et des moyens pour financer la pratique, la persuasion et l'attraction des danseurs ou dantzaris, le choix des danses et leur enseignement et l'organisation totale des spectacles dans les événements auxquels ils participent. Il faut dire que ce poste directeur de la section de danse a été généralement occupé par des femmes dans la tradition du club.

Il est intéressant de noter que la section de danse est la plus nombreuse dans les clubs, celle qui mobilise le plus de membres, dont la plupart sont des femmes. En particulier, à Reno, la section regroupe 32 praticiens ; les trois quarts de ces membres (71,9%) sont des femmes (23 des 32 membres), tandis que plus d'un quart d'entre eux (9 personnes) sont des hommes.

L'hégémonie féminine pousse ces participantes à danser des danses traditionnellement attribuées aux hommes et aussi à assumer le rôle d'homme dans des danses de rôles binaires ou complémentaires. Comme en aucun cas la logique interne ne détermine la prise en charge d'une position donnée par l'un ou l'autre sexe, celles-ci sont assumées par ces femmes plus nombreuses. Au contraire, la faible présence des hommes empêche ces derniers d'occuper le rôle de la femme dans la danse. Bref, ce sont les jeunes femmes, plutôt que les jeunes hommes, qui jouent un rôle actif dans la dynamique de la section de danse et du club.

L'apprentissage académique de la danse basque culmine avec le spectacle sur scène. Dans tous les festivals basques que chaque communauté célèbre annuellement, il y a un espace dédié à l'exposition de danses, par une ou plusieurs compagnies de danse. À Reno, le groupe *Zazpiak Bat*, protagoniste principal du spectacle, partage le programme avec *Zenbat Gara*, une autre association dans la ville.

Le répertoire comprend des danses de toutes les provinces du Pays basque. Certaines danses sobres, comme *Makil dantza*, sont exigeantes quant à la qualité des dantzaris. D'autres

dances, par contre, invitent à une participation générale dans une ambiance festive. C'est le cas des Jauzik, du Zortziko de Lantz, des Esku dantzak, des Kalegira, polkas, Fandangos et des Arin arin.

Ce sont des répertoires qui manquent de grandes innovations : La communauté basque aux États-Unis, loin de rechercher de nouvelles formes d'expression liées aux mélanges multiculturels du pays d'accueil, tend à préserver et à reproduire les formes traditionnelles à l'image du pays qu'elle a quitté. Le style de danse est très vertical, avec des pointes, des virages rapides et des sauts légers. Ce sont des danses qui établissent des relations sociomotrices de coopération, dans des espaces sans incertitude avec un objectif fortement rythmique et, bien que les troupes essaient de donner le meilleur d'elles-mêmes devant les autres associations, il n'y a pas de compétition réglée entre elles.



Image 2. Spectacle du groupe de danse Zazpiak Bat au Festival de Reno, juillet 2003.

Photo parue dans le Reno Gazette-Journal, le dimanche 20 juillet.

Les sports traditionnels basques ou en basque herri kirolak, contrairement à la section de danse, sont pratiqués par un très petit nombre de ce que nous appellerons les « experts ». Ils sont les praticiens, ainsi que les organisateurs du spectacle, ce qui signifie qu'ils sont eux-mêmes responsables de l'obtention du matériel nécessaire, de l'entretenir, de le transporter, de le placer, de le ramasser, Le *wood chopping*, c'est-à-dire, la coupe de bûches à la hache ou en basque, *aizkora proba*, est une modalité exercée par quelques immigrants de la dernière vague ; les plus connus sont Jon Brana de Reno et Christophe Alfaro de San Francisco. Tous les deux participent au festival en organisant un challenge devant les spectateurs. Il consiste à couper en deux, à l'aide d'une hache, un certain nombre de troncs disposés horizontalement sur le sol, offrant l'image classique du bûcheron sur le bois.

Le spectacle, introduit dans le programme des fêtes, est une véritable représentation de la force basque, qui suscite l'admiration et une certaine émotion pour le résultat. D'autant plus si Estephany Brana, fille du premier, et l'une des rares femmes à vouloir occuper cet

espace sportif, participe avec eux. La coupe des troncs, à prédominance masculine, est montrée comme une activité de relation psychomotrice, dans des espaces sans incertitude et avec mémoire du résultat.

Une autre activité de « experts » est le *Weight Lifting Competition* ; c'est-à-dire, le levage de pierres ou harrijasoketa. Aitor Narvaiza, résident à Elko (au nord du Nevada), est l'un d'eux et est capable de manipuler des pierres de 253 livres. Ce Basque, assistant du shérif, a réussi à gagner le respect de la communauté basque et américaine en montrant son courage et sa force physique pour sauver un chasseur qui s'était précipité dans un ravin des Ruby Mountains. Narvaiza, vêtu d'un gilet foncé et protégeant sa taille avec une ceinture serrée, soulève la pierre plusieurs fois en deux mouvements : d'abord à la taille pour la passer aux épaules et ensuite la laisser tomber devant lui, sur un baluchon qui amortit l'impact. A Boise, un autre harrijasotzaile, Arrieta, montre également sa puissance physique en soulevant la pierre cubique et le cylindre qui passe plusieurs fois autour de son cou avant de le faire tomber. Le soulèvement de pierre, principalement masculin, est montré comme une activité de relation psychomotrice, dans des espaces sans incertitude et sans mémoire du résultat, parce qu'il n'y a pas de compétition contre un rival.

Par contre, les festivals proposent d'autres jeux sportifs plus populaires et qui ne demandent pas de préparation systématique. Le défi le plus répandu est celui de la *Weight Carrying Competition*, c'est-à-dire, la concurrence pour le transport des txingas ou bidons. Les participants qui, portant dans chaque main le poids ou le txinga, réussissent à réaliser plus de mètres dans le parcours stipulé de cette « place publique » organisée, reçoivent un prix en espèces qui peut être de 1000 dollars. Il s'agit d'une compétition à laquelle tous ceux qui le souhaitent, et paient les frais d'inscription, peuvent participer. Les hommes et les femmes concourent un à la fois, dans des catégories séparées, avec des poids différents : les hommes, 115 lb. (environ 52 kg) dans chaque main et les femmes, 55 lb (environ 25 kg) dans chaque main. L'activité de relation psychomotrice, dans des espaces sans incertitude et avec mémoire de résultat acquiert beaucoup de succès entre les assistants au festival.

Le *tug of war*, comme les communautés américaines appellent au tir à la corde ou la soka tira en basque, est une autre activité de libre participation. Ici, deux équipes d'un nombre égal de composants, dont chacune est alignée à chaque extrémité d'une corde, se font face. Un arbitre est chargé de donner le signal de départ, à partir duquel chacune des deux équipes tire la corde dans la direction opposée.

Lorsqu'une équipe parvient à traîner son adversaire derrière une ligne tracée au sol, elle est proclamée vainqueur. La soka tira, une activité de collaboration-opposition, pratiquée sans aucune incertitude spatiale et avec un gagnant, est jouée au festival de Reno par des adultes, de préférence des hommes, même si elle a également été pratiquée par des garçons et des filles au Kantari Eguna à Gardnerville. Informelle, participative et plutôt familière, elle manque de rigueur et de préparation d'une compétition sportive régulière. Les participants, entre commentaires et rires, tirent sur un terrain dénivelé, sans compas, d'une manière peu orthodoxe, gaspillant leurs forces.

Les jeunes ont aussi leurs propres activités récréatives. C'est le cas du Kids Bota Contest. Selon l'organisateur, l'activité concerne la bota, ou sac en peau de mouton, à l'intérieur de laquelle les bergers basques portaient et gardaient la boisson fraîche, généralement du vin. Dans ce cas, pour la compétition des enfants, la botte n'a pas d'alcool, c'est du simple jus de raisin : à la voix de « Partez ! », tous les participants, disposés en ligne devant le

public, chacun avec sa bota, la soulève pour boire, le plus longtemps possible, sans que la « bouteille » ne touche les lèvres et en essayant de ne pas se tacher. Des bonbons pour les participants établissent le classement. L'activité, de relation psychomotrice, dans des espaces sans incertitude et avec mémoire de résultat, provoque des rires entre grands et petits pour les douches occasionnelles hors de la bouche.

Tableau 1. Caractéristiques de la logique interne des activités motrices qui composent le programme des événements festifs du Festival de Reno et du genre qui les caractérise.

©	Espace	Relations	Temps	Genre
Danses basques	Pas d'incertitude	Sociomoteur	Pas de victoire	Majoritairement féminin
Coupe de troncs	Pas d'incertitude	Psychomoteur	Avec victoire	Majoritairement masculin
Levage de pierres	Pas d'incertitude	Psychomoteur	Pas de victoire	Masculin
Transport des bidons	Pas d'incertitude	Psychomoteur	Avec victoire	Mixte Ségrégation
Tir à la corde	Pas d'incertitude	Sociomoteur	Avec victoire	Mixte
Concours de boire de la Bota	Pas d'incertitude	Psychomoteur	Avec victoire	Mixte
Concours de Jota	Pas d'incertitude	Sociomoteur	Avec victoire	Majoritairement féminin

Une autre activité très populaire liée à la danse basque est le concours de Jota ou *Jota contest*. Il s'agit d'une épreuve où les assistants du festival sont invités à danser la jota, au son de la musique qu'un groupe musical interprète en direct. C'est une danse rapide, très courante dans les fêtes basques. De rythme ternaire, elle présente des phrases carrées en modules de huit mesures. Normalement, trois pas différents sont dansés, chaque pas s'étendant sur 16 mesures et les phrases musicales sont organisées en fonction d'eux.

Les couples improvisés de danseurs, généralement des garçons avec des filles, ou des filles avec des filles, se font concurrence pour montrer leur synchronie avec le rythme de la musique, leur élégance dans l'exécution des pas et leur endurance tout au long de l'œuvre que les musiciens exécutent. L'évaluation faite par un juge détermine le couple gagnant du concours. Les danseurs établissent des relations sociomotrices de coopération, dans des espaces sans incertitude et contrairement à ce qui se passe dans les exhibitions du répertoire des troupes, il y a ici une compétition régulée ; dans ce cas les couples de danseurs rivalisent avec les autres couples pour sortir victorieux.

On peut affirmer que toutes les activités du festival basque-américain analysées présentent dans leur logique interne une omniprésence d'espaces sans incertitude, c'est-à-dire, d'espaces stables et sans risque, où l'acteur ne prend aucune décision concernant

l'information du contexte physique. Quand les Basques dansent, tirent la corde, ou coupent les bûches au Downtown ou Centre-Ville de Reno, site du Festival, ils le font dans des spectacles contrôlés, visibles et prévisibles par la communauté. De cette façon, le Basque se présente aux autres Américains comme un de plus, comme un citoyen d'origine basque-européenne qui s'est adapté aux circonstances culturelles locales.

En ce sens, il montre un Basque qui vit, comme le reste des Américains, à l'abri de la ville ; un pionnier qui a laissé derrière lui la vie « sauvage » du berger dans la Sierra Nevada.

D'un point de vue relationnel, les festivals basques reflètent une relative égalité entre les jeux psychomoteurs et sociomoteurs, entre les jeux qui recherchent l'excellence individuelle et ceux dans lesquels la relation entre les joueurs est la clé du succès, établissant un équilibre entre l'idée d'individuel et de collectif. Plutôt que de poursuivre le modèle exclusif de « l'individu qui s'est fait lui-même », si caractéristique de la culture américaine et où l'on est la référence de son récit, les Basques-américains proclament, se réaffirment, dans une image qui conserve les valeurs collectives et traditionnelles de leur terre natale.

Le festival, à travers ses activités, souligne l'idée que « ceux de la maison », le collectif de sujets qui composent cette communauté et géré par la partie féminine de la famille, continue à maintenir son pouvoir harcelé par l'individualisme de la culture du cow-boy.

En ce qui concerne la construction temporaire du festival, il y a une répartition déséquilibrée entre les épreuves sportives avec un système de score et celles qui n'en ont pas, avec une nette tendance en faveur de la première. Cette situation est en ligne avec la compétitivité américaine. Les États-Unis sont le paradis de la méritocratie, de la comparaison des résultats, qu'il s'agisse des équilibres économiques, des médailles olympiques ou des indices de popularité. Cette présence de compétition doit être interprétée avec prudence, car, bien qu'il y ait un vainqueur dans beaucoup d'événements sportifs, ceux-ci sont pratiqués d'une manière plutôt théâtrale, pour susciter une certaine émotion. L'idée est de pratiquer et présenter une épreuve athlétique à la manière du Pays Basque ; un spectacle qui devient purement « esthétique », où l'important est de montrer comment jouer plutôt que de déterminer le meilleur de la compétition. Bref, la figure du vainqueur est relativisée en faveur de l'exhibition. Ces conditions favorisent l'apparition d'athlètes féminines au sein du cercle restreint d'experts masculins.

Le spectacle folklorique des centres-villes américains offre une fête où hommes et femmes participent ensemble à toutes les activités, ce qui est inhabituel dans la culture traditionnelle basque-européenne.

Mais ce sont les danses, avec plus de praticiens, plus de diffusion, plus d'identification sociale que les autres activités, et avec ce caractère si familier elles accentuent la prépondérance de la participation féminine. Danser fait que les Américains se sentent Basques, unis à leur famille et à leurs ancêtres, tout comme parler la langue basque identifie les basques-européens.

Les festivals, avec toutes ces caractéristiques, remplissent leur fonction dans la société qui les accueille : d'une part, renforcer les liens culturels et émotionnels avec leur culture d'origine et d'autre part, réclamer la valeur des Basques dans la construction de la société américaine.

Bien qu'au Pays basque les spectacles folkloriques séparent généralement les danses des jeux sportifs, ce qui différencie clairement deux mondes, la gestion de la maison par la femme et la défense des intérêts de la maison par l'homme, aux États-Unis, cela est différent : La présence conjointe de jeux et de danses aux États-Unis donne aux femmes la valeur qu'elles possèdent dans la société basque-américaine : indépendantes des hommes et défenseurs de leurs intérêts. L'histoire de la diaspora basque, qui raconte sa vie de pionnier du Far West, est donc une fête ethno-folklorique d'hommes et de femmes.

BIBLIOGRAPHIE

Etxebeste J., *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*, thèse de doctorat non publiée, Université Paris V - René Descartes-Sorbonne. U.F.R. de sciences humaines et sociales, 2001.

Etxebeste J., *À cloche-pied : Les jeux sportifs traditionnels et la socialisation des enfants basques*, Saarbrücken, Éditions universitaires européennes, 2012.

Parlebas P., *Jeux, sports et sociétés, Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 1981/1999.

Urdangarín C., *Bailando jauzi bajo barras y estrellas. Una etnografía del Zazpiak Bat Group of Dancers de Reno, Nevada*, thèse de doctorat non publiée, Vitoria-Gasteiz, UPV-EHU, Département de l'éducation physique et sportive, 2009.

Biographie

Docteur en Sociologie de l'Université de Paris V-René Descartes-Sorbonne sous la direction de Pr. Pierre Parlebas. Licence en sciences des activités physiques et sportives. Il est actuellement Professeur au Département d'éducation physique et sportive de la Faculté d'Education et des sports de l'Université du Pays basque (UPV / EHU) où il enseigne dans les domaines de la connaissance de l'Enseignement des activités physiques et sportives, de la théorie et de la pratique des jeux sportifs et de l'anthropologie du jeu. Parallèlement, il est membre du Groupe National de recherche « Jeux et pratiques ludiques » du CEMÉA. Secrétaire Général de l'AIPRAM (Association Internationale de Praxéologie Motrice).

Histoires de garçons et de filles

Témoignage de Pepitatxo, femme née en 1934, jeu de filles cas 1 :

J- Racontez-moi “Al pasar la barca” par exemple... De quelle façon vous le jouiez avec les petits ?

P- “♪ Al pasar la barca me dijo el barquero. Las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser. Arriba la barca una, dos y tres. ♪” Et à “trois”, tu faisais tourner trois fois la corde. Et c'était au tour d'un autre enfant.” (Elle tourne la main au rythme de la chanson trois fois comme si elle tenait la corde).

J- Cette manière était plus facile pour les petits ?

P- Nous le faisons deux par deux. Une seule à la fois, c'était très facile alors que deux...

J- Mais quand c'était le tour des plus petites ?

P- Elles passaient une par une. C'était presque impossible et en plus... on les aidait. Elles ne levaient pas les pieds.

J- Alors vous aidiez les petits ?

P- Il fallait aider les petits. Bon... Petits... Je devais avoir six ans et eux en avaient quatre. Ne crois pas qu'ils étaient plus petits, pas moins de quatre ans, ou trois... mais à trois ans, ils ne jouaient pas. À quatre ans : en avant!

J- Et les petits s'incorporaient dans le groupe à quatre ans ? P- Oui.

J- Garçons et filles ?

P- Oui. Il n'y avait pas de limite pour ça. C'étaient les frères des amies...ou bon... tous.

J- Mais vous jouiez “al pasar la barca” ?

P- Oui. “al pasar la barca”...

(...)

P- Les garçons et les filles étaient très séparés. Pour tout... Chacun de son côté. Et souvent quand on sautait à la corde, notre jupe se soulevait. “C'est un péché !”. Vous savez comment étaient les choses à cette époque-là.

J- Mais dans les quartiers, vous vous rencontriez ?

P- Oui. Dans le quartier, oui. À l'école on ne nous laissait pas. Les filles... par précaution. C'était l'époque. Mais dans le quartier nous nous rencontrions. On jouait beaucoup aux billes...

J- Alors. Aux images, les filles ensemble et aux billes les garçons et les filles ?

P- Oui. Dans le quartier. Jamais à l'école. C'était interdit. Tu sais... Machine est la petite amie de machin... Tu sais, les choses de l'école...

Axen, homme né en 1929, cas 2 :

Joseba - Et les garçons. Aviez-vous la charge des petits ? Axen - Non.

J- C'était le domaine des filles ?

A- Oui... À moi ça m'est très peu arrivé. C'était maman qui allait (avec les petits).

Et pour jouer, les mères du quartier sortaient et les petits enfants jouaient là-bas.

La maison comme domaine de division des rôles sociaux de l'homme et de la femme basques

La maison comme point clé de la culture basque ne définit pas uniquement les rapports entre les membres d'une famille et les non-membres, mais elle divise aussi les fonctions de la femme et de l'homme dans son sein. Les rôles que les garçons et les filles ont dans les jeux, n'échappent pas au statut que la femme et l'homme ont dans la famille et dans la société.

La transmission de la maison, toujours familiale et indivisible, garde une étroite relation avec le mariage, surtout pour l'héritier ou pour l'héritière. Celui-ci, couramment nommé par les parents, doit assurer la prospérité de la propriété. Le mariage est l'affaire des parents des mariés, et le choix est basé sur les nécessités économiques de la maison. Pour Caro Baroja, il y a des mœurs de mariages endogames avec les gens d'un village ou avec les gens d'une vallée déterminée qui ont duré jusqu'à la fin du XIX^e siècle. Les mariages exogames, loin du terroir concernaient plutôt les personnes qui n'avaient pas un lien étroit avec la terre, comme les artisans. Le plus souvent, la maîtresse de maison vient s'installer chez son mari ; cependant, le cas contraire est aussi connu. Il peut se produire trois cas différents :

- 1) La fille héritière, propriétaire ou locataire, prend comme mari un employé de maison.
- 2) Dans quelques vallées de Navarre, les garçons émigrent vers l'Amérique, et la fille héritière se marie avec un garçon qui a fait fortune dans le Nouveau Monde. L'homme apporte l'argent, la femme les terres et la maison, formant ainsi le patrimoine familial.
- 3) Il y a aussi des zones du pays où le droit d'aînesse est strict et la fille aînée peut donc être l'héritière. Au dix-septième siècle et même après, quand la femme est l'héritière, les enfants prennent le nom de la branche maternelle, parce que l'homme est venu d'une autre maison comme le remarque José Miguel de Barandiaran. Ces notions montrent l'importance première de la maison et l'égalité de l'homme et de la femme devant cette maison.

Les recueils de mœurs et de coutumes soulignent aussi cette démarche comme le montre Julio Caro Baroja. Par exemple, il y a une croyance qui appuie le mariage de convenance, qui dit qu'il n'est pas bon que les jeunes mariés s'aiment trop parce que sinon ils seront

malheureux dans la vie. Même dans la vie des mariés pour qu'une femme ne se révolte pas, on disait qu'au moment de la bénédiction nuptiale, l'homme devait marcher sur la veste de la femme. Par contre, pour que leur mari ne la domine pas trop, elle devait l'empêcher de lui introduire la bague trop loin. Il y a aussi de nombreux actes magiques pour que les jeunes filles célibataires trouvent un mari, normalement en relation avec une petite église de montagne ou un ermitage. L'église de saint Antoine de Urkiola est très connue, où pour se marier avec un homme brun, on doit lancer dedans des épingles à tête noire, et si l'homme désiré est blond, les épingles sont blanches.

Ce n'est pas uniquement l'héritage qui unifie l'homme et la femme, le travail le fait aussi. Julio Caro Baroja, cite Jacques de Béla (1585-1667) qui trouvait que la femme avait les mêmes conditions pour gérer une ferme qu'un homme, parce que les hommes et les femmes travaillaient de la même façon. Cela montre bien la forte considération des femmes dans la société traditionnelle. Même dans la division du travail, on la voit travailler dans les champs avec les hommes et au même niveau qu'eux. Au fur et à mesure qu'on descend vers le sud, versant Méditerranéen, il est moins courant de trouver les femmes en train de faire des travaux agricoles. Les vallées où habitent les bergers ont aussi une prépondérance sociale masculine.

Les domaines de pouvoir des hommes et des femmes sont aussi liés au « baserri ». Les rapports publics et les travaux des champs sont une affaire d'hommes, alors que les rapports familiaux et les travaux à la maison sont destinés aux femmes. Les termes « etxeakoandre », maîtresse de la maison et « etxeakoandre » maître de la maison, déterminent en gros les relations qu'ils ont entre eux, chacun à ses domaines d'autorité, qui ne mettent pas la femme en situation d'infériorité.

Pour Manterola, la division du travail entre le mari et l'épouse n'est pas territoriale mais fonctionnelle. La nature du travail et les capacités des hommes et des femmes sont la cause principale de l'assignation des tâches. Quand la division du travail en fonction de l'espace n'est pas possible, car le mari doit partir pour la pêche ou pour son travail comme berger, c'est la femme qui fait tout le travail des champs ; et en revanche, le mari se charge de la formation et de l'éducation des enfants qui sont avec lui.

Dans une société où le pouvoir ecclésiastique est aux mains des hommes, c'est la femme qui agit comme prêtresse à la maison. Elle est chargée des soins de la sépulture, des obligations envers les défunts, du rapport avec les ancêtres, la transcendance au monde et de la religion en général. Cette fonction, comme nous l'avons montré, va avec la maison, où l'ancienne « etxeakoandre » passe sa responsabilité à la nouvelle maîtresse dans un rite face au tombeau. L'instruction religieuse des enfants, comme l'éducation en général, est aussi sous la responsabilité de la femme de la maison .

Les enfants jusqu'à dix ou douze ans ont une très forte liaison avec la mère et le côté féminin de la famille, et moins avec le père et les parents masculins. Les femmes ont la fonction d'apprendre aux enfants les valeurs propres de la culture traditionnelle ; valeurs et savoirs qui seront très utiles dans la vie adulte.

Pendant la jeunesse, les hommes s'organisent en groupes par « amicales » ou « confrérie » ; ces institutions ont un aspect religieux, professionnel ou économique. Par ailleurs, les femmes ne se regroupent pas d'une manière aussi systématique que les hommes sauf dans l'organisation religieuse générale.

Avec l'âge, la femme perd petit à petit le contact avec le monde extérieur de la ferme, mais elle garde toujours de petites soirées avec les voisins de sa génération. En revanche, l'homme âgé continue à faire partie des fêtes, des foires, des bars, des auberges... il conserve la vie mondaine et sociale en général.

L'homme est chargé du domaine public alors que la femme s'occupe du domaine privé. Les rapports envers les gens non-membres de la maison est fonction des hommes, alors que les rapports entre les membres sont plutôt des femmes. Dans le monde des sports basques traditionnels, l'utilisation du terme basque « plaza-gizon », comme personne qui se montre et sait se comporter en public, est très significative. Ce terme exclut son analogue féminin qui n'existe pas dans la langue basque. Comme le dit Fernandez de Larrinoa, cette locution est plus significative à cause du nombre élevé de locutions formées par paires de vocables qui incluent la masculinité et la féminité (les mariés, « senar-emazteak », c'est-à-dire le marié et la mariée).

Toutes ces références se rejoignent avec le rapport entre l'homme et la femme, et la ferme. Nous constatons un domaine public, plutôt masculin, des rapports aux non-membres de la maison et un domaine privé, féminin, des rapports entre les membres de la famille.

Notre travail sera donc de vérifier cette hypothèse de relation entre les rôles sociaux assignés aux hommes et aux femmes basques et les jeux traditionnels des enfants. La question qui se pose est de savoir quel est le rapport entre le jeu et le sexe des joueurs. Quels sont les traits des jeux joués par les garçons ou par les filles ? À quelles valeurs sociales correspondent-ils ?

• La mixité dans les jeux du Pays basque

Les chercheurs de l'Atlas ethnographique, et même Julio Caro Baroja, ont constaté une certaine séparation des joueurs en fonction de leur sexe. Souvent dans les jeux traditionnels des enfants, les garçons et les filles qui jouent avec l'autre sexe « à des jeux de garçons » ou « à des jeux de filles », sont marqués négativement pour le reste du groupe d'appartenance. Les garçons sont surnommés avec mépris « mari-chica, mariquita » en espagnol et « maritxu » en basque. Pour les filles, les surnoms sont les suivants : « mari-chico, mari-muete, mari-macho » en espagnol et « mari-mutil » en basque. Il y a aussi des phrases populaires de type religieux qui font référence à ces jeux inter-sexes. À Durango (Bi), on dit : « Chicos con chicas, van a pecar. El Diablo se ríe, Dios va a llorar » (Les garçons avec les filles vont pécher. Le Diable rit, Dieu va pleurer).

Avec les données que nous avons sur la mixité des jeux, nous ne pouvons pas affirmer que cette relation d'exclusion est toujours présente dans tous les jeux. Nous croyons, bien au contraire, que seulement quelques jeux étaient interdits pour l'autre sexe, et que dans les jeux mixtes en général, les garçons et les filles jouent soit ensemble soit séparément au même jeu en fonction des circonstances sociales propres à chaque zone. Nous allons approfondir un peu plus la logique interne de ces jeux de garçons et de filles.

Le statut social de la femme a une forte considération par rapport à l'homme dans la culture traditionnelle. Mais, comment la notion de sexe se traduit-elles dans les jeux ? Comment est conçue cette distinction ? Quelle est la valeur sociale des jeux joués ensemble entre les garçons et les filles ? Quelles sont les caractéristiques des jeux auxquels on joue séparément ?

Pour mieux connaître la nature de ces jeux, nous les avons distribués en trois classes différentes : les jeux exclusifs des garçons, les jeux exclusifs des filles, et les jeux mixtes. Les résultats de cette distribution sont concluants. Une majorité des jeux est propre aux deux sexes, 61,9% des jeux (533), plus de la moitié de tout l'ensemble. Du reste, 15,8% des jeux (136) sont pratiqués exclusivement par les garçons et 22,3 % exclusivement par les filles (192).

De ces données, nous pouvons conclure que :

- les traits des jeux basques, mis à jour pour l'étude de la logique interne, affectent de manière équilibrée la personnalité des filles et des garçons ;
- on a plus de jeux strictement féminins que de jeux pratiqués exclusivement par les garçons (56 de plus pour les filles) ; ce qui montre l'importance de l'action motrice chez les femmes basques. Cette remarque pourrait aussi montrer une tendance vers la conservation des modalités locales plus prononcées chez les filles que chez les garçons ;
- l'existence d'un sous-ensemble important de jeux, pratiqués exclusivement pour chacun des deux sexes, montre une socialisation propre à chaque groupe.

C'est bien la confirmation de l'idée de Jacques de Béla, qui dit que la femme basque avait la même capacité que l'homme pour gérer une ferme. Il y a donc une formation qui facilite l'échange des rôles entre les femmes et les hommes dans le monde du travail où chacun s'adapte à ses propres capacités. Cette réalité est complétée par une préparation spécifique pour chaque sexe liée sûrement aux rôles de « etxeoandre » et « etxeokojaun ».

Pour étudier ces divergences du genre, nous travaillerons par une méthodologie des échantillons extrêmes contrastés. Nous allons donc enlever les jeux mixtes et analyser uniquement les deux sous-groupes déjà nommés. Agissant de cette façon, nous pourrions montrer les traits caractéristiques des jeux spécifiques à un sexe en comparaison avec ceux de l'autre sexe et essayer d'établir une liaison avec les aspects de la logique externe et avec les rôles sociaux.

Le rapport à l'espace de jeu dans la culture ludique des enfants du pays basque

Le décodage d'un milieu variable est très lié à l'aspect sauvage de l'environnement. Les enfants, toujours sous la vigilance féminine de la maison, jouent autour des fermes et dans les rues des villages surtout, mais cela n'empêche ni les jeux de cache-cache ni les jeux de chasse et pêche souvent plus éloignés du contrôle maternel. Les espaces sauvages et aménagés étant aux alentours de la ferme, le rapport possible entre l'incertitude du milieu et la mixité nous mettrait en relief l'apprentissage des rôles sociaux de l'un et ou l'autre sexe.

Les analyses pour étudier le rapport entre la mixité et l'incertitude issue du milieu nous montrent le lien qui existe entre les espaces avec incertitude et les jeux des garçons.

Les filles ne s'éloignent pas autant que les garçons des espaces domestiques. Elles restent plus dans les environs de la maison rurale sous le contrôle de leur mère et souvent aussi contrôlant elles-mêmes les plus petits. Jouer dans un milieu incertain devient une affaire d'hommes. Les garçons s'éloignent du contrôle adulte au fur et à mesure qu'ils se cachent de plus en plus loin.

L'espace apparaît comme une donnée liée au sexe des joueurs. Les jeux dans les bois et dans la mer, se déroulent dans un espace de travail propre aux charbonniers, aux bergers ou aux pêcheurs, métiers sans aucun doute masculins. Ce lien pourrait montrer ces types de jeux comme faisant partie du processus d'initiation au travail des futurs adultes. Les jeux féminins plus accrochés aux proximités de l'emplacement social, montreront à leur tour cet espace qui va devenir le domaine principal des femmes, la maison rurale.

En même temps, l'espace proche et lointain de la maison sont en rapport avec le contrôle social des jeux et de leurs résultats. Les filles seraient plus sous le contrôle de leurs mères que les garçons qui échappent en étant plus autonomes dans les espaces propres à la masculinité, où les femmes ont un accès assez difficile. Le choix de l'espace est sans aucune discussion un choix social chargé de genre.

Le rapport à autrui et la mixité dans la culture ludique des enfants du Pays basque

Les femmes basques se lient surtout avec les gens de leur famille dans un sens élargi, alors que les hommes ont un rapport aussi avec la vie sociale du village et de la vallée. Ces différences de rapport, culturellement acceptées, donnent le poids public à l'homme, en gardant pour la femme les domaines privés. Dans les deux cas, les rapports sociaux se déroulent dans deux cercles différents. Le lien entre ces domaines privés et publics et de sexe féminin et masculin se manifeste comme nous l'avons vu avec les espaces ludiques de socialisation tant pour la prise d'information du milieu instable que dans le type de sous-espace des jeux.

Les rapports avec des personnes de la famille ou de l'extérieur par les différents sexes pourraient apparaître dans les jeux des enfants comme dans la vie adulte. La sociomotricité, les rapports coopératifs ou opposés et leurs valeurs culturelles se présentent-ils de la même façon chez les garçons et chez les filles ?

Nous allons répondre à cette question progressivement. D'abord, la sociomotricité se révèle analogue pour les filles et pour les garçons. L'importance de la valeur du rapport à autrui se développe sans prendre en compte le trait du genre. Cela veut dire que les rapports entre les individus sont aussi intenses dans les deux domaines d'espaces différents. L'autre est présent pour les filles et les garçons quantitativement avec la même importance, mais cela ne nous assure pas que l'autre soit présent de la même manière.

Les garçons signalent une tendance vers les jeux de pure opposition alors que les filles préfèrent la pure coopération, en montrant que les différences dans l'espace public et privé sont qualitativement différentes dans les jeux. L'homme de la maison va à la foire acheter et vendre les produits, défend les intérêts de la maison dans le voisinage, ainsi que le prestige familial dans les paris sportifs des jours de fêtes. Ces rapports exigent une attitude toujours vigilante envers autrui. La femme en rapport avec la famille dans cette espace privé, contrairement à l'homme, est chargée de l'éducation des enfants, des rapports aux ancêtres, des obligations religieuses, des fêtes familiales, et du fonctionnement correct des rapports entre les membres de la famille. Cette notion de médiation est très nettement marquée dans le culte « Marianne » du Pays basque, modèle de mère pour tous. Cela développe une attitude positive vers autrui en essayant de tenir compte des divers intérêts des membres de la maison pour les rassembler vers le bien commun.

Les garçons se socialisent vers l'opposition comme valeur distinctive en comparaison avec les filles qui le font vers la coopération. Un jeu coopératif pour les fillettes, comme nous l'avons vu, permet l'incorporation des plus petits dans leurs jeux, qui par ailleurs s'incorporent progressivement au monde des garçons. Il n'est pas surprenant que pour les jeunes enfants, l'incorporation dans les groupes d'enfants plus âgés, parfois par de petits rites initiatiques, soit d'une grande importance en leur permettant un éloignement du contrôle féminin.

Le rapport au temps et la mixité dans la culture ludique des enfants du Pays basque

Un peu plus de la moitié des jeux du Pays basque se jouent sans une fin définie par la règle. Cette notion clef pour la socialisation dans la culture basque est-elle égale pour les garçons et les filles ?

L'étude du rapport entre la temporalité et le sexe des joueurs révèle que les jeux des garçons ont tendance à être joués avec un système de comptabilité. C'est l'inverse chez les filles qui jouent sans se soucier ni de la fin ni du possible vainqueur. La culture adjuge un système temporel plus linéaire pour les garçons et un système plus cyclique pour les filles.

Les rapports sociaux publics, face à autrui, commencent et finissent à un moment donné. Une vache est achetée, un pari est perdu, une réparation est faite... Le rapport commence et finit par un résultat assez précis dans un temps linéaire et dans un espace public et urbain. Par contre, les rapports à la famille et à la maison ne se cassent jamais, même après la mort, la femme doit continuer à honorer les ancêtres et garder leur place, un temps cyclique renouvelé par les rites. Le temps public est un temps linéaire et le temps privé est un temps cyclique. Le jeu masculin finira par un résultat, le jeu féminin ne finira pas et il n'aura pas de résultat. Les Basques n'attendent rien des rapports extérieurs à la ferme, en dehors des siens, sauf le résultat, mais ils espèrent que leur vie se fera avec les leurs, en donnant à ces rapports un domaine privé où ce n'est pas le résultat qui compte, mais le respect des rapports familiaux et à la maison.

Le rapport aux objets dans la culture ludique des enfants du Pays basque

L'image d'Epinal que nous avons d'une petite fille en train de jouer, est celle d'une enfant avec une poupée, alors que l'image que l'on a d'un garçon est celle où il est en train de courir avec un cheval de bois et une épée. Mais ces jeux ne sont que des jeux symboliques. Ils font « comme si » ils étaient des mamans ou des cavaliers, mais dans les jeux sportifs, c'est l'action motrice qui est le fait principal, non l'action symbolique.

Les analyses montrent que la présence d'un objet dans le jeu est indépendante du sexe du joueur. Les garçons avec un bâton ont des relations d'opposition, les filles avec une corde ont des relations de coopération. Le rapport à l'objet ne conditionne ni les rapports à autrui, ni à l'espace, ni au temps. La médiation de l'objet dans la relation est un domaine aussi bien de garçons que de filles. L'étude sur la mixité dans les jeux traditionnels du Pays basque est nécessairement liée au contexte où ces jeux ont vu le jour. Les anthropologues basques ne se sont pas trop approfondis dans la compréhension de l'acte du jeu. Quand Julio Caro Baroja dit que « l'interdiction tacite pour les enfants est de jouer à la façon des filles et vice versa est assez claire », il ne remarque que l'aspect évident de ce phénomène. Nous avons vu que

les caractéristiques de la logique interne des échantillons contrastés se montrent distinctes.

Les garçons ont une tendance à jouer dans un espace naturel, avec incertitude du milieu, loin de la maison, préférant l'opposition avec forte violence corporelle et avec un temps fixe de jeu pour déterminer le vainqueur. Les filles jouent autour de la maison, dans un milieu stable, à des jeux coopératifs sans fin dans des espaces fortement rythmés avec chansonnettes et à des jeux de rapports changeants. La femme en tant que gardienne de la maison, joue autour de cet espace, en prenant soin de tous ses membres en coopérant avec eux, dans un temps cyclique où un jour s'enchaîne avec le suivant et une famille avec la prochaine en préservant cet espace privé de la famille. L'homme fait sa vie un peu plus loin de la maison, il doit défendre leurs intérêts contre les autres en obtenant la victoire comme mesure de réussite dans ces rapports publics.

Bien que les différences soient claires, il ne faut pas oublier que les valeurs transmises, par l'ensemble des jeux, soulignent une personnalité tant de la femme que de l'homme dans tous les domaines de la vie sociale ; cette personnalité est définie par un grand nombre de jeux communs aux deux sexes.

	Garçons	Filles
Rapports à l'espace	Avec incertitude	Sans incertitude
	Cible matérielle	Espace fortement rythmé
Rapport avec autrui	Pure opposition	Pure coopération
	Contact plus violent	Contact plus doux
Rapport au temps	Avec comptabilité	Sans comptabilité
	Rapport constant entre joueurs	Rapport variable entre joueurs

Tableau 1 : Tendances distinctives de la logique interne des jeux traditionnels des filles et des garçons. Les différences entre les garçons et les filles se présentent dans les rapports à l'espace ; avec autrui et au temps.

Cet aspect là dénote une culture qui valorise presque à égalité les hommes et les femmes. Cela n'empêche pas à l'homme d'être le porte-parole de la maison et à la femme la médiatrice des conflits.

• Jokoa et jolasa dans le monde des hommes et des femmes

Nous avons déterminé la nature du jokoa et du jolasa à partir des aspects de la logique interne liés au rapport avec autrui, à l'espace, avec le temps et avec les objets. Nous avons constaté des écarts significatifs dans les indices qui montrent pour les garçons une notion du temps linéaire du jokoa mais une idée de l'espace avec incertitude propre des jolasa ou des jokua-jolasa. En revanche, les filles ont une attirance vers un temps cyclique du jolasa et un espace sans incertitude du jokoa. Ce phénomène de partage de propriétés du jokoa et jolasa de la part des garçons et des filles montre les subtilités de ce type d'étude.

Le test statistique nous montre l'existence d'une liaison entre les domaines ludiques de la culture basque et le sexe des joueurs. Les conclusions qu'on peut avoir en fonction des écarts à l'indépendance sont les suivants :

1. Les garçons ont une forte tendance à jouer dans le domaine du jokoa.

2. Les jeux du domaine du jolasa se présentent avec des écarts mineurs montrant une indépendance par rapport au sexe des joueurs. Le jolasa est plutôt un ensemble de jeux mixtes.

3. Les filles expriment une liaison avec le domaine charnière du jokoa-jolasa.

La fonction de l'homme, maître de maison, est la représentation de la maison dans la place du village. La constatation ethnographique de la participation des hommes adultes dans le jokoa, et les paris qui leur sont souvent associés, se vérifie dans le domaine des jeux d'enfants. Le monde du jokoa est strictement lié aux hommes et à la place du village. Prendre plaisir pour vaincre l'adversaire est le terrain des hommes. Il paraît aussi qu'il y a un sous-domaine caché du jolasa où l'incertitude de l'espace serait propre aux garçons, mais qui est difficile à repérer à ce stade de notre recherche ; ainsi nous reprendrons cette question un peu plus tard.

Deuxièmement, le domaine du jolasa se présente sous les valeurs de la mixité, sans montrer de claires tendances vers aucun des deux sexes. L'amusement, le loisir et le plaisir partagés dans des jeux sans fin ni comptabilité sont un terrain de rencontre pour tous, sans distinction de sexes. C'est l'acceptation de tous qui est la valeur du jolasa : un espace d'intégration.

Le domaine entrelacé du jokoa-jolasa pour lequel nous n'avons pas d'informations préalables, du point de vue de la logique externe, s'expose comme un domaine féminin. Il est clair que ce groupe de jeux a des particularités qui le caractérisent et qui sortent de la dichotomie du jokoa et du jolasa. Essayons de récapituler les caractéristiques des jeux féminins du jokoa-jolasa.

En fait, la tendance féminine envers la coopération fait corps avec le sous-domaine principal du jokoa-jolasa, composé par les caractéristiques sociomotrices et d'absence de comptabilité pour le jolasa ; pour le jokoa, il s'agit de la présence d'objet et de l'absence d'incertitude, comme dans les jeux de saut à la corde.

Les jeunes filles ont souvent la responsabilité de garder les plus petits membres de la famille qui sont incorporés dans leurs jeux coopératifs. Ces jeux ne permettront pas des choix stratégiques aux joueurs, aspects qui facilitent l'intégration première des plus petits à l'univers des enfants. Il s'agit d'une porte d'entrée au groupe spécifique des enfants. C'est la socialisation dans leur groupe de pairs (garçons ou filles par exemple). Au fur et à mesure que cette intégration est faite, les adultes laissent le vouvoiement zuka pour les tutoyer en ika ou noka en s'écartant aussi de leurs jeux. En prenant cette piste, il ne serait pas étonnant de considérer l'incorporation des enfants à leur groupe d'égaux comme un processus enchaîné de différents types de jeux. D'abord, avec leurs sœurs âgées, ils participent au domaine du jokoa-jolasa. Deuxièmement, les enfants, petit à petit, auront tendance à rejoindre le domaine mixte du jolasa, dont les propriétés sont plus intégratives. Finalement, les garçons assument leur rôle social propre dans les jeux du jokoa ; alors que les filles prennent en charge les plus petits, leur permettant ainsi de découvrir le monde des enfants par le biais des jeux du type jokoa-jolasa.

Ce processus d'intégration des plus petits au monde propre des enfants que les filles mènent,

18. *Ibid.*

suppose la reproduction d'un cycle lié au rôle social des femmes adultes. C'est bien de rappeler que la caractéristique principale du jolasa, comme du jokua-jolasa est l'absence de comptabilité. Cela suppose que le monde féminin se base d'une manière forte sur une notion de temps cyclique. Les filles se rencontrent en faisant les mêmes jeux qu'elles ont faits avec leurs sœurs aînées comme des maillons d'une chaîne qui a une forte tendance cyclique.

En revanche, les garçons ont comme but de se faire de plus en plus indépendants du groupe en remarquant les différences entre eux par le moyen de l'affrontement du joko. Ils se font plus autonomes en prenant le plaisir de s'opposer les uns aux autres d'une manière individuelle. Le modèle d'un joueur contre les autres, aussi bien en solitaire qu'en opposition, devient aussi le modèle de la défense des intérêts de la maison. Ces rapports publics font partie du domaine du temps linéaire.

Les rapports que les hommes et les femmes ont dans la vie adulte, résumé dans l'idée de maître de maison « etxeko-jaun » et maîtresse de maison « etxeko-andre », se reproduisent dans le monde des enfants à partir des jeux sportifs traditionnels. Les jeux sont le miroir de la vie sociale.

LE SÎG (ĤAJJIJ EB-BÂĤ), JEU SPÉCIFIQUE DES FEMMES DE L'ÎLE DE DJERBA

Pr Ayoub ABDERRAHMAN

Biographie

Linguiste et folkloriste de formation, a enseigné à l'Université des Sciences humaines et sociales de Tunis, l'oralité, notamment la littérature épique arabe et internationale, et le folklore dans plusieurs universités arabes et américaines (dont l'Université de Yarmouk en Jordanie et Université de Californie à Los Angeles, Université de Berkeley, Université de Washington à Seattle et l'Université de Santa Barbara). Membre de l'Institut National du Patrimoine à Tunis, il est l'auteur de plusieurs études et livres publiés en Tunisie et à l'étranger; sur les jeux traditionnels, la Saga des Banû Hilâl, le symbolisme, le patrimoine culturel immatériel etc., et quelques livres de fiction.

Fondateur du Thésaurus des jeux traditionnels (en cours de réalisation), il est pour l'UNESCO, Institutions et ONGs l'export-Facilitateur sénior en patrimoine culturel immatériel.

« Longtemps oubliés, les jeux collectifs sont récemment redevenus un objet d'étude légitime car ils se situent au croisement d'interrogations portant sur la revitalisation des traditions d'une part, et sur les pratiques corporelles d'autre part. »¹

Le Sîg, à l'Île de Djerba (Tunisie), est un jeu pratiqué par les femmes musulmanes, surtout mariées et de milieu pauvre. Elles l'appellent aussi « Ĥajjij eb-BâĤ » (Conduire son père au pèlerinage). Il est joué par plusieurs femmes à la fois, sans limitation du nombre, chacune place comme « pion » sa bague de mariage. Le jeu se déroule souvent sur plusieurs jours.

Ce jeu est pratiqué sur un damier composé de 49 cases plus 1 case (arrivée), et à l'aide de 4 bâtonnets que l'on jette par poignée et dont la position « face et revers » détermine l'avancement sur l'échiquier.

Le but du jeu est de parvenir, en défiant plusieurs obstacles et embûches, à faire parvenir la bague à la case d'arrivée, dite la Mecque.

Outre la description de ce jeu spécifique aux femmes musulmanes de Djerba, il s'agit de discuter de l'hypothèse que le jeu sert aussi à traiter de situations de nature psychique.

1. En écho à cette constatation, Valentina L. Zingari, a commenté sur le point 3 : « Port-Louis : Maurice Island, 262018/12/01 – 11/ : intangible Cultural Heritage » de la 13e session du Comité intergouvernemental sur le Patrimoine culturel immatériel : « Intangible cultural heritage and sports. Considering the recent trend with an increasing number of nominations related to sports, the Evaluation Body discussed the boundary between traditional sports and games and their professional forms. When describing sports in their files, States Parties often focus on explaining their rules and system of organization instead of concentrating on their value as cultural practises and the community roles. Concerns were raised as to whether sports and games are in conformity with Article 2 of the Convention and with the Ethical Principles for safeguarding Intangible Cultural Heritage (Principles 1 and 6). The Body concluded that sports and games can be expressions of intangible cultural heritage when they are community-based practises with a clear cultural meaning and are constantly recreated and transmitted across generations and when the file focuses on their practices within a local community in a non-professional environment. The professionalization of traditional sports could undermine their status as intangible cultural heritage. ». Elle ajoute que « This point could be the object of further reflections in the next future ». En vérité, plusieurs études ont traité les jeux de patrimoine sous l'angle de la « revitalisation des traditions d'une part, et (des) pratiques corporelles ». Or comme le prouve l'abondante bibliographie relative aux jeux traditionnels, ces derniers ont toujours la faveur de recherches pluridisciplinaires, mais ces efforts bénéficient cependant du désavantage de la discrétion qui continue de frapper la culture populaire d'une façon générale. Voir, Fournier (Laurent Sébastien) (Dir.), *Les jeux collectifs en Europe. Transformations historiques*, L'Harmattan, Paris, 2013, p. 9 et s.

Mots clés : jeu, femmes, cognition, transfert de croyances

Le ludique, toute forme de ludisme, y compris les jeux, provoque le plaisir chez les créatures humaines et animales. De nombreuses études neurobiologiques récentes renforcent ce constat. Elles démontrent que le « jeu » participe au développement des compétences cérébrales du cerveau. Arne Friemuth Petersen a déjà étudié cette fonction, celle de l'acquisition chez les enfants et les animaux, depuis trois décennies.² Explorer le jeu chez un enfant et un jeune animal, prouve non seulement la similarité significative au niveau des mécanismes cérébraux chez les deux, mais aussi la prédominance du rôle de « l'affect » dans le processus de l'acquisition où la répétition, l'expérimentation de l'essai et l'erreur sont en acte. De tels mécanismes en usage aujourd'hui dans la lecture des faits de patrimoine culturel immatériel ne sont pas encore pris en compte dans l'étude des jeux traditionnels.

En ayant à l'esprit, ces acquis de la recherche sur les jeux, nous dirons aussi comme le dit Milan Kundera : « On ne prend pas au sérieux ce qui n'a pas de sens », (le Rideau, 2005, p. 138), ou comme l'annonçait avant lui, Paul Veyne en ouvrant l'un de nos colloques sur les jeux de patrimoines, en 1987, qu' : « Il n'y a rien de plus sérieux que le jeu. Et on joue avec grand sérieux ». Interroger le « ludisme », du point de vue du sérieux est un débat qui mérite de ne pas être clôt aussi vite. D'autant plus que tout comportement chez l'humain comme chez l'animal dans la vie est un « jeu sérieux », dans le sens biologique, cognitif et éthique.

Interroger le « ludisme », du point de vue du sérieux est un débat qui mérite de ne pas être clos aussi vite. D'autant plus que la vie est un « jeu », dans tout comportement, humain ou animal, jeu sérieux dans le sens de biologiquement, cognitivement et éthiquement sérieux. Nous adoptons, dans cette note les concepts de plaisir, d'acquisition, et de sérieux, comme états cérébraux essentiels qui animent chaque jeu, dans le sens qu'ils sont trois mécanismes qui régissent la tenue de tout jeu, l'attachement au jeu et la sauvegarde et pérennité par les communautés traditionnelles de ce qu'on appelle communément les jeux de patrimoine. Il va sans dire que d'autres fonctions sont colportées par les jeux, et qu'elles sont, elles aussi, les constituants des jeux à caractère sportif dans leurs manifestations pratiques. On retrouve, en effet, dans ces jeux la compétition, sous toutes ses formes notamment physiques qui génèrent le développement musculaire, ainsi que l'esprit de gain, et des formes de valorisation de soi au sein du groupe d'appartenance. Les études quantitatives des jeux sportifs et, à moindre échelle, des jeux traditionnels, vues sous l'angle praxéologique fournissent de précieux renseignements sur ces aspects, auxquels les études consacrées, jusqu'à lors, aux jeux traditionnels, souvent descriptives et accordant peu d'attention à leur analyse en tant que fait de culture, du point de vue de leur transmissibilité, des contenus sémiologiques qu'ils suggèrent, et de leur aptitude à en registrer des mutations créatives en concordance avec les nouvelles contextualités dans lesquels ils sont invités par les « praticiens ». Dans cette note, nous n'allons pas revenir à quelques-unes de ces questions, déjà abordées ailleurs. En considérant surtout les deux notions de plaisir et de sérieux comme essentielles pour comprendre le « jeu », nous avons choisi de prendre pour exemple un jeu « spécifique », qui contrairement aux jeux que nous connaissons « met en jeu » un comportement culturel ayant

2. Arne Friemuth Petersen, « *Why Children and Young Animals Play? A New Theory of Play and Its Role in Problem Solving* », *Historisk-filosofiske Meddelelser* 54, *The Royal Danish Academy of Sciences and Letters, Copenhagen, 1988*. Voir aussi la riche bibliographie des ouvrages et articles qui ont abordé cette question, quoique de façon plus superficielle, dans *Encyclopedia Universalis* (art. « Jeu », pp. 436-457).

trait à la spiritualité collective. En plus de sa description, nous dégagerons deux constituants de ce jeu : d'une part le langage sémiotique qu'il véhicule et, d'autre part, le schème de ce jeu qui semble similaire à d'autres formes de productions narratives, non moins ludiques aussi, notamment le conte merveilleux.

Ce jeu est le *Sîg*, appelé aussi et à juste titre par quelques-unes de nos informatrices « *hajjij-eb-Bâh* », est de ce point de vue un jeu sérieux et à prendre au sérieux. Il s'agit certes d'un jeu où la compétition n'est pas absente, mais c'est une compétition passive entre les joueuses, car dans ce jeu on gagne pour soi et pas contre l'autre, comme on le verra plus loin. La description de ce jeu, cherche à mettre en exergue son intelligence à partir de ses composants sémiologiques.

Sîg (*hajjij-eb-Bâh*) est une forme spécifique d'un jeu largement connu au Maghreb et en Afrique en général, es-*Sîg*. La spécificité de la « version » que nous introduisons ici est qu'il s'agit d'un *sîg* joué exclusivement par les femmes (comme l'est l'*Imzad*), que son damier composé de plus de 50 cases, que le gage du jeu qu'engage les femmes consiste en leurs bagues de mariage et qu'enfin, il est nommé invariablement « *sîg* » ou « *hajjij eb-bûh* » c'est-à-dire la volonté de la femme mariée ou veuve (en tout cas pas célibataire) de « faire effectuer le pèlerinage à son père ». Quelle est la grammaire de ce jeu, les valeurs sémiotiques des composants probables du jeu et leur relation avec les croyances et rituels collectifs ?

Données du *Sîg* (« *Hajjij eb-Bâh* »)

Le jeu traditionnel appelé *Sîg* (*Lucbit es-Sîg*) est attesté, encore pratiqué, dans les pays maghrébins, et dans plusieurs pays de l'Afrique subsaharienne. Il se présente sous plusieurs formes qui ont en commun la présence d'un damier, simple ou complexe, dessiné sur un support résistant (ex. planche) ou un support éphémère, un parterre en terre ou du sable. Le *sîg*, selon les études qu'il nous a été possible de consulter, est pratiqué par les adultes parmi les hommes et les femmes. Il est à préciser, toutefois, que ces études ayant été menées sur le terrain par des chercheurs auprès de pratiquants ou d'informateurs (hommes), les descriptions du *sîg* qu'elles ont proposées en sont surtout les formes pratiquées par les hommes. En tous cas, il ressort aussi de ces études qu'il est (ou était) un jeu des milieux ruraux, oasiens et sahariens. Les quelques versions identifiées dans des espaces citadins sont curieusement collectées auprès de femmes, mais on ne sait pas s'il est suffisamment précis de qualifier des agglomérations, comme Houmt es-Souk ou Midoun à Djerba³, d'espaces totalement citadins ?

Les comparaisons étendues à d'autres milieux culturels dans les pays de l'Orient arabe et de l'Asie, n'ont pas abouti, comme d'ailleurs les nombreuses publications sur les jeux traditionnels en milieux européens ou autres occidentaux et américains, à identifier un tel jeu. Serait-il donc hasardeux de considérer le jeu du *sîg* comme élément du patrimoine culturel ludique afro-maghrébin ?

D'une façon générale, les pratiquants de ce jeu connaissent soit une seule forme de ce jeu, soit plusieurs à la fois. C'est le cas, entre autres, des communautés tunisiennes dont nos informateurs n'ignorent pas que d'autres formes sont pratiquées ici et là, différentes, souvent plus simples, que celles connues dans leur milieu. Plusieurs variantes de ce jeu se ressemblent, ou sont pour ainsi dire identiques, pendant que d'autres sont largement

3. Voir A. Ayoub, 1987, J. Akkari-Weriemmi, 1990.

différentes. Aussi, face aux formes différentes de ce jeu, que l'on persiste à appeler du même nom, *sîg*, on est tenté de croire que le terme « *sîg* » renvoie à une composante sémantique commune aux différentes formes de ce jeu, et sans doute moins à sa figuration formelle. Dans les parlers arabes, comme dans la Koïné, la racine trilitère (SYG) n'est pas attestée. C'est (SWQ/G) qui se manifeste, dans un emploi rare, avec la consonne « y » redoublée dans (*sayyiga* ; *sîg*) avec le sens de « pousser les nuages sans même qu'ils soient chargés de pluie » et le sens de « pied » en parlant de l'arbre⁴.

Ces deux sens feraient penser à un sens commun pour les différentes formes du jeu du *sîg*, en l'occurrence, « l'acte de pousser, de faire avancer, le pion vers sa destination », et aux « bâtonnets » renvoyant à l'usage des pieds pour avancer dans le jeu, c'est-à-dire la progression dans l'accomplissement du pèlerinage ; est-il utile de rappeler ici que le pèlerinage se faisait naguère en suivant à pieds la caravane chargée des besoins du voyage. S'agirait-il d'une réminiscence de cet acte dans le langage ? En tous cas les deux éléments, « déplacement » et « bâtonnets » sont présents dans chaque forme du *sîg*.

D'autre part, et en ne retenant dans cette note que le terrain tunisien, le *sîg* se présente sous deux formes principales : le damier de carrés au nombre invariable (20, 24, 25, 42, 49+1), ou la spirale divisée en 97 cases. Quant aux bâtonnets, ils sont au nombre de (4 à Djerba, 5 à Tozeur et Nefta). Peu de chercheurs ont fait état du jeu du *sîg*, en Tunisie. Le témoignage le plus ancien remonte à 1977. C'est le *sîg* tel qu'il est joué aux oasis de Nefta et de Tozeur qui y est décrit. En 1988, j'ai inventorié différentes formes de ce jeu dans le sud de la Tunisie, dont celui de Djerba, objet de cette note. En 1990, J. Akkari-Weriemi publie dans la revue de l'Institut des Belles Lettres Arabes (IBLA) un article intitulé, « Jeux traditionnels de Djerba (Tunisie) », le jeu du *sîg* est l'un des trois jeux qui y sont décrits. En 1991, dans la même revue, K. Gana qui m'accompagnait sur le terrain, publie un article intitulé « De la transculturalité des figures ludiques », quelque peu polémique et contestant des données émises par Akkari-Weriemi notamment à propos du jeu dit « balagouf » et du jeu « *sîg w dukkân* ».

L'un et l'autre semblaient soucieux de retrouver une origine punique ou romaine aux jeux en question. Si la traçabilité d'un jeu peut, à juste titre, nous renseigner sur les mutations que subissent les faits de cultures et, entre autres, les jeux, s'appuyer sur des témoins archéologiques peut cependant induire des conclusions douteuses. Il aurait fallu que l'on s'attache ici et là à l'information que le terrain offre en direct, ou par mémorisation, étant entendu qu'aucun fait de culture n'est sans racine, sans passé. Or, souvent, les éléments du patrimoine culturel sont au présent autre que par le passé. La dernière publication sur les jeux traditionnels qui évoque le jeu du *sîg* est de la plume de Hassan al-Amayri, elle concerne quelques jeux pratiqués dans les espaces de parcours dans le sud de la Tunisie. Publiée en 2008, elle reprend la description déjà proposée par M. Marzougi en 1977.

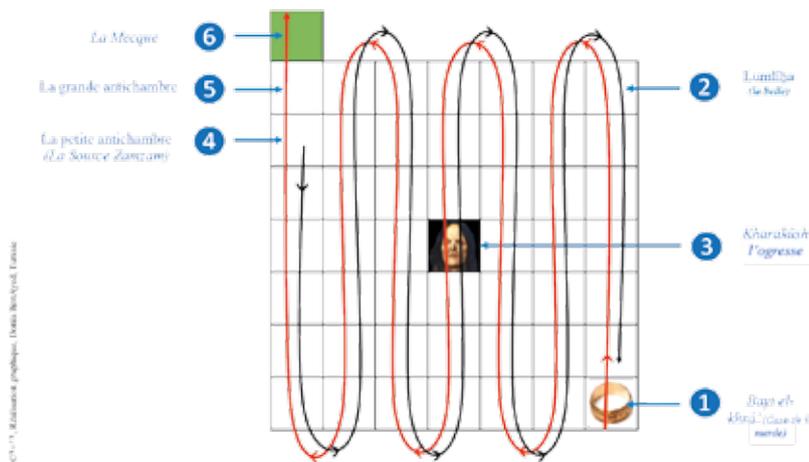
Dans cette note, j'introduirais seulement la seule « version (ou forme) de *sîg* que j'ai enregistrée pendant une enquête de terrain effectuée en 1988, à laquelle renvoyait Kamel Gana dans son article publié dans IBLA, en 1991. Le terrain était l'île de Djerba, et plus précisément le célèbre village, Houmt es-Souk. Mon informatrice était feu Oum Khadija, âgée alors de 90 ans. Pendant l'entretien et la démonstration, elle était entourée de plusieurs femmes, parentes ou voisines, qui intervenaient de temps en temps pour confirmer la description, réclamer qu'elles ont elles-mêmes joué au *sîg*, portant ainsi la

4. *Ibn Mandhûr, Lisân al-Arab, sous la racine « S (â) q ».*

preuve qu'il y a un consensus autour de la version d'Oum Khadija. Celle-ci, comme les femmes présentes, reconnaissent cependant qu'elles ne jouaient plus au sîg. Ce jeu est long, et peut se prolonger pendant plusieurs jours : le « sîg (ou sîga) n'est plus de notre temps, nous disaient-elles. Avant, nous avions du temps libre, aujourd'hui la télévision et les occupations nouvelles ne nous laissent plus le temps de jouer ! ». Une autre enquête effectuée en 2010 à Djerba concluait que le sîg, comme d'autres jeux, notamment les jeux de rue, ou le *gûrân* que pratiquait la communauté juive, sont effectivement « du passé ». On s'en souvient, mais on ne sait plus comment les jouer.

La fragilisation de la mémoire collective, culturelle en général, et ludique en particulier, n'est pas un fait surprenant. Elle représente surtout un mécanisme constant de sélection en contextualités favorables aux mutations et substitutions. Aussi, l'hypothèse n'est pas à exclure que l'existence de plusieurs versions du même fait de culture dans un seul et même espace en résulte de l'exercice de ce mécanisme de sélection par l'oubli favorisé par les contingences. Dans l'espace insulaire de l'île de Djerba, où les villages sont serrés les uns contre les autres, où les groupes humains interagissent, on n'est pas sans nous demander pourquoi cette forme de ludisme est présente ici et absente là. Cette question, autant que l'hypothèse précédente, n'ont pas fait l'objet de dissertation dans les différentes publications sur les jeux traditionnels en Tunisie. D'ailleurs, sauf rares exceptions, celles-ci ne sont consacrées qu'aux inventaires extrêmement limités des jeux et pratiques sportives accompagnés de description prêchant le minimalisme.

Description du Sîg



© Abderrahman Ayoub, Es-sîg, Jeu de patrimoine (Tunisie)

© 2019, Maquette : Donia Ben Ayed, Tunisie

Es-sîg, est un jeu que pratiquent les femmes de Djerba de religion musulmane — les femmes juives de l'île ne le pratiquent pas —, et plus précisément de quelques villages de l'île. Elles le jouent lorsqu'elles sont peu affairées et surtout pendant les après-midis du mois de Ramadan, en attendant la rupture du jeûne.

Comme el-Kharbga, es-sîg se joue sur un damier dessiné à même le sol ou sur une planche et composé de 49 (7x7) cases + 1 case, celle qui représente l'arrivée et le second départ (Voir croquis). Il se joue à l'aide de 4 bâtonnets longs de 10 à 15 centimètres et taillés dans

la tige du stipe de palmier de sorte à obtenir un côté vert et l'autre blanchâtre.

Parcourant les cases à partir de la case (1) de départ en remontant vers la septième (2) puis redescendant les cases de la colonne suivante, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre la 50^e case (6) dite:

« la Mecque », puis retour à la case de départ en franchissant aussi bien que mal les différents obstacles et les assauts de l'ogresse, la joueuse qui a mis en gage sa bague de mariage finit par lancer, victorieuse et enchantée, « ḥajjijtu kif ma nwît, uw hâk hâl ez-zawwâli » (Finalement, je lui ai fait faire son pèlerinage comme je l'ai souhaité, ce n'est qu'ainsi que le pauvre peut le faire ! ».

Les cases 1, 2, 3, 4, 5 et 6 représentent des cases-obstacles qu'il faut franchir selon la réglementation spéciale ci-après décrite. Le jeu commence de la manière suivante. La joueuse prend les quatre bâtonnets à la fois, les jette en faisant de la main un mouvement semi-circulaire. Dès qu'elle obtient un sîg, la joueuse place sa bague à la case (1). Elle la déplacera ensuite en fonction de la position des bâtonnets, comme suit :

1) Un côté blanc et trois verts	= sîg — On avance d'une case
2) Deux côtés blancs et deux verts	= dukkân — nul
3) Trois blancs et un vert	= trois points (trois cases)
4) Quatre blancs	= quatre points (quatre cases)
↑↓Sens du jeu	= de bas (case n° 1) en haut, puis colonne suivante de haut en bas et ainsi de suite.

Déroulement du jeu

Le jeu consiste en ce que la joueuse conduise son père, ici symbolisé par la bague de mariée, jusqu'à la Mecque, case portant dans le croquis le n° 6. Celle qui, la première, fait parvenir son « père » au lieu de pèlerinage tente d'empêcher les autres de faire autant. Elles le font à l'aide d'el-ghûla (l'ogresse). Celle-ci circulant dans le sens opposé à celui qu'empreinte la bague, et comme les obstacles ne peuvent l'arrêter, l'ogresse va repousser la bague d'autant de cas que le permet le hasard des bâtonnets.

Le nombre des joueuses étant illimité, le jeu commence lorsque l'une des joueuses obtient un sîg (1 blanc + 3 verts). Elle place sa bague dans la première case, en bas à droite, portant le n° (1) appelée par notre informatrice, non sans dégoût, « bayt el-khra » (case des excréments). Dans d'autres formes de sîg, cette case est appelée « Jhannam » (l'Enfer), sans doute par opposition à « bît el-kaâba », la case de la Mecque (6). Si par hasard, la joueuse « tombe » dans la case (2), la septième en haut à droite, dite « lumlîha » (la bonne) il lui faut réaliser 5 sîg, pour pouvoir la quitter. Pour quitter la case n° (3) pour la case suivante, il faut obtenir 10 sîg. Cette case est située au centre du damier et est appelée « kharakhûsh ». C'est la case de l'ogresse. Toute joueuse concurrente ayant réalisé dix sîg peut l'accaparer pour l'utiliser contre les autres joueuses. « Kharakhûsh » aurait le sens du mot arabe « wiswâs », elle exprimerait, selon notre informatrice, le doute, la confusion des idées, l'indécision. C'est au niveau de cette case que la joueuse remet en question l'aventure qu'elle fait faire

à son père : devrait-elle continuer le périple, ou devrait-elle laisser tomber, tellement les obstacles sont infranchissables et la rencontre de l'ogresse, qui la ramène à la case départ, ne tarde plus (bît el-Khra) ?

Chaque fois que l'on franchit l'une des trois cases (1), (2) ou (3), la case suivante, dit « dâr lahbût » (Case de halte) est obtenue en bonus. Et pour sortir des cases (4), (5) et (6), il faut obtenir chaque fois un sîg. La case (4) est « esqîfa es-sghîra » (la petite antichambre), la case (5) « esqîfa el-kbîra » (la grande antichambre), et la case (6) « el-Hajj » (le pèlerinage). Lorsqu'on atteint cette case, on est tenu d'obtenir un sîg supplémentaire pour pouvoir s'arrêter, au retour, à la case (4) pour « izamzâm eb-bâh » ([Pour que la joueuse] fasse boire à son père l'eau bénite de la source Zamzam).

Mais voici qu'une fois le papa est désaltéré et sur la route de retour à Djerba et qu'une joueuse a réussi le coup d'obtenir successivement dix sîg, que l'ogresse quitte son abri pour lui faire la chasse et l'empêcher de retourner au bercail. Elle est souvent représentée par un morceau de charbon noir. Une fois l'ogresse dehors, les joueuses feront deux tours à vide (lancer les bâtonnets sans enregistrer de points). L'acte d'El-ghûla, jouant ici le rôle de l'anti-figure du mal, répondrait au souhait de tout croyant accomplissant le pèlerinage de mourir dans les lieux saints. Elle avance et recule au gré de la joueuse concurrente, selon les positions des bâtonnets :

- 1 blanc et 3 verts = sîg = l'ogresse avance 2 cases
- 2 blancs et 2 verts = dukkân = elle avance de 5 cases
- 4 verts = elle avance 6 cases
- 4 blancs = elle avance 4 cases
- 1 vert et 3 blancs = şâyma = Nul, elle fait le jeûne.

Les cases-obstacles n'arrêtent pas l'ogresse d'avancer. En arrivant à la case n° (1), elle rebrousse chemin pour empêcher les « papas égarés », tels que les qualifiait notre informatrice, d'avancer vers la case n° (6) du « hajj ». Lorsque plusieurs joueuses sont en possession d'ogresses, elles tireront au sort pour qu'une seule en garde une.

Le jeu du sîg peut être interrompu à n'importe quel moment lorsque les joueuses en décident pour vaquer à leurs occupations domestiques. Tracé sur une planche, appelée « lûh es-sîg », que l'on garde soigneusement avec ses positions arrêtées, un jeu de sîg peut se prolonger pendant plusieurs jours. Lorsqu'une joueuse gagne la partie, les autres la félicitent puis continuent de jouer. L'espoir de faire accomplir à leur père le pèlerinage devient une conviction chez celles qui gagnent souvent à ce jeu. Souvent démunies, les joueuses qui gagnent disent : « nwît u bqudrit rabbi hajjijtu (C'était mon souhait et, avec l'aide de Dieu, je lui ai ainsi fait accomplir son pèlerinage) ».

Voici donc un jeu pratiqué dans un espace donné et, à notre connaissance, non attesté ailleurs dans sa forme décrite ici, qui, sans appartenir à la famille des rites ou rituels, n'en met pas moins un rite islamique aussi important que l'accomplissement du pèlerinage. Or contrairement à des jeux qui se présentent comme des manifestations rituelles, donc en rapport avec le religieux, ou plus précisément avec les croyances collectives, comme « Ashurâ » (le rite du feu), ou Ommuk Tangu (le rite d'invocation de la pluie), cette forme

de sîg se distingue par une caractéristique la distinguant de toutes les autres formes de sîg répertoriées. Comme il a été dit plus haut, ce sont seulement les femmes mariées, ou veuves, qui la jouent.

Cette condition suggérerait que ce sîg exprime un non-dit se rapportant à la triple relation: « Épouse (la joueuse) ↔ Père ↔ Époux ». Pourrait-on suggérer que même si c'est par le mariage qu'on accomplit « sa croyance en l'islam » (« istakmala dinahu », selon un Hadith), l'accomplissement total ne se ferait que par le pèlerinage, tant que cela est à la portée du croyant ? Or ce mariage qui a été consenti par le père a déclenché comme conséquence « une rupture » : « Fille ↔ Père et vice versa ». Les séquelles d'une telle rupture seraient portées par les deux. La joueuse chercherait-elle donc à « annuler » (colmater, guérir) de telles séquelles, en offrant à son père ce qui est permis d'offrir (pour chasser l'inceste à jamais !), lui faire accomplir sa croyance (adhésion à l'islam) par le pèlerinage ? Mais là c'est aussi faire d'une pierre deux coups. En tant que femme (de moins de 45 ans selon certains), elle ne peut accomplir seule le rituel du hajj. Pour le faire, elle doit être accompagnée par son mari, ou un muḥram, donc son père ou son frère. Or, elle a contracté déjà une dette envers son père par la rupture du mariage. Par le sîg, elle payera sa dette et accomplira sa religion à la fois en l'accompagnant, et en annulant définitivement, ou comme bon lui semblera, la « rupture avec le père ».

Comment interpréter, dans ce cas, l'autre rupture avec l'époux déclenchée par le retrait de « la bague de mariage » d'un côté, et le « retour au père », de l'autre ? La rupture symbolique, par la mise en gage de la bague de mariée, qui représente le pacte passé avec l'homme qui est devenu son époux, et elle son épouse, le substituant en quelque sorte au père, cette rupture est limitée dans le temps. Elle prend fin lorsque la joueuse réalise son but. Elle recouvre son alliance au sens matériel et symbolique du mot. La joueuse qui n'a pas accompli le périple, celui de la rupture et du « colmatage » de la rupture, on lui trouvera toutefois une excuse : « ḥajjij bâha waqt mâ rabbi yrîdilha », elle le fera lorsque Dieu le décidera pour elle. L'époux dont la maman vraisemblablement était impliquée, au moins une fois, dans un sîg, ḥajjij bâh, admettrait la rupture, Épouse (la joueuse) ↔ Époux, sachant qu'elle est objet d'acceptation consensuelle, simplement symbolique, et que l'épouse n'a pas, entre-temps, quitté le foyer conjugal, un tel acte représentant la rupture effective. Et, après tout, ce sîg « n'est qu'un jeu, pour passer le temps ! ».

Il va de soi, pour nous, que cette lecture ne prétend pas être psychanalytique, tout au plus une interprétation de la valeur symbolique des éléments qui composent le sîg dit « ḥajjij bâh ». La relation entre la case n° (1) et la case n° (6), outre qu'elle est entre la fille et son père, la porteuse de la bague et celui qu'elle veut amener jusqu'à la Mecque, elle s'accomplit virtuellement, symboliquement non seulement en tant que rupture et « mise à mort » de la rupture, mais aussi, et surtout, en tant que « voyage spirituel », l'accomplissement d'un rituel religieux. Or ce « voyage spirituel » est déterminé par les enjeux du hasard. Le long périple de Djerba jusqu'à la Kaaba est, à chaque fois, à chaque étape, lié au sort de 4 bâtonnets dont la volonté de la joueuse tente d'accommoder de sorte qu'il soit le véhicule conduisant toujours vers l'avant la bague-père vers sa destination. On remarquera à ce propos que l'exercice conscient de la main qui prend et jette les bâtonnets pour plier le hasard à la volonté de la joueuse s'inscrit parfaitement en tant que sème principal du sens du mot « sîg », tel que nous l'avons proposé plus haut.

Le choix de 4 bâtonnets se trouve ainsi justifié tant il entoure l'acte de hasard par une

protection divine veillant à l'équilibre parfait. L'acte de hasard n'échappe pas au déterminisme du destin. Accomplir ou ne pas accomplir le rituel, dépend de la volonté de Dieu, en tant que tel, le joueur inscrit son résultat dans l'ordre de l'acceptabilité.

Si cette forme de sîg était un jeu de hasard, puisque on en tire récompense, certes immatérielle mais constructive, elle ne serait pas entourée par autant de constituants protecteurs, là aussi immatériels. Ces constituants sont de l'ordre des croyances qui entraînent des comportements signifiant le besoin de protection contre le mal. Par un détour qui ne manque pas d'intelligence, l'ogresse symbole du mal est métamorphosée en symbole de bien tant que le père n'est pas arrivé à la Mecque (c'est-à-dire avoir accompli le pèlerinage). Là, elle est en hibernation. Elle ne quittera son abri qu'une fois le père s'arrêtera, sur le retour, à la source Zamzam, étanchera sa soif et, selon la coutume, emportera quelques bidons de cette eau bénite pour ceux qui n'ont encore pas eu la chance de se rendre à la Mecque. Voici une manière d'espérer qu'il demeurera en vie. Mais l'ogresse, toujours au gré des bâtonnets et du hasard, cherchera à l'empêcher de retourner au bercail. Pourquoi y retourner alors que sa mission dans le monde terrestre est déjà accomplie ? Jusqu'au bout du retour, l'ogresse sera le héros de l'anti-mal, elle ne se pliera pas au rôle que lui attribue sa case (n° 3), « Kharakhûsh », de plonger le père dans les doutes sataniques, « wiswâsh esh-shaytân ». Et même lorsque le hasard expose 1 vert et 3 blancs qui, en l'absence de l'ogresse, font avancer le père de trois cases, celle-ci s'abstient déclarant qu'en ce jour-là elle fait le jeûne, sâyma. En vérité, ce que cherche l'ogresse c'est que le père ne retourne plus au bercail. Car celui qui meurt au pèlerinage, ou sur le chemin du retour, assure déjà sa place au paradis !

Certes, les obstacles ne manquent pas. C'est le cas de la plupart des jeux de hasard, et appartenant à d'autres catégories de ludisme, de la compétition physique ou intellectuelle ou autres. Dans le sîg, hajjij bâh, si le hasard prime, c'est parce qu'il y met en jeu à la fois une sorte de quête spirituelle et un défi au destin. Face à ces obstacles d'une nature spécifique, les joueuses s'arment de leurs croyances, de ce que leur subjectivité a retenu comme attitudes mentales à l'effet efficace contre le mal. En rapport avec le nombre des bâtonnets, le 4 renvoie à l'équilibre parfait, le hasard d'un lancement d'une poignée semble faire éviter aux joueuses des chiffres que l'on aurait traités comme malveillants. Le chiffre cinq même n'est pas donné par le hasard. Or ce chiffre, que l'on prononce souvent contre le mauvais œil va se trouver à la base de la construction du damier du périple. Le nombre des cases de celui-ci devient en effet un multiple de 5 dès qu'on lui ajoute la case de la Kaaba. Deux buts sont ainsi réalisés, celui de la protection par la Khamsa (annulant l'effet néfaste des âmes envieuses), et la sacralisation du damier en le fondant sur le 5 qui suggèrent les cinq piliers de la croyance islamique. Il va de soi, bien entendu, que cette opération mentale, inconsciente mais voulue, a impliqué aussi le chiffre 7, en construisant un damier de 49 cases (multipliant les cases 7 par 7). Le damier serait ainsi l'image matérielle de la structure invisible qui gouvernerait le cosmos. Les joueuses croyantes n'oublieraient pas que « les lectures du Coran sont au nombre de sept, les jours de la semaine au nombre sept, les sens allégoriques du texte saint sont également au nombre de sept, ainsi que les Cieux et les sept planètes (Coran, II, 27, XXIII, 17, LXVII, 3, LXXI, 14, LXXVIII, 12) ».

Disons, en conclusion, que cette forme de sîg, hajjij eb-Bâh, telle qu'elle est configurée et conçue, ne saurait donc nous laisser indifférent quant à la sémiotique d'un ludisme qu'elle semble avoir établi et transmis via les générations jusqu'au moment où la mémoire aurait sélectionné son arrêt suite à l'apparition de nouvelles contextualités socioéconomiques et, probablement éthiques aussi, qu'il serait long de développer ici. Jouer pour le ludisme en

soi, cela va sans dire. Mais ce sîg retient l'attention par un mode de ludisme très sérieux qui répond à un besoin dicté par le système de croyance d'une communauté que quelques données de terrain suggèrent qu'elle est ibadite. L'ibadisme, comme d'autres sectes musulmanes, interdisent le jeu de hasard (gambling), mais il ne va pas jusqu'à interdire la volonté d'une croyance populaire à exécuter l'un des piliers de la religion islamique, le pèlerinage (« al-ḥajju liman istatâca ilayhi sabîlan ») ?

Déconstruire la sémiotique du damier par le nombre, est sans doute un jeu de spéculation intellectuelle. En jouant à cette spéculation, on éprouve le plaisir de découvrir ce que le hasard est capable de faire : Se jouer du joueur !

Mais enfin de compte, ce sîg, ḥajjij Bâh, peut être pris sérieusement aussi non seulement pour un schème d'un jeu ludique, mais aussi d'un jeu narratif.

Faisons l'expérience : Un conteur va remplacer la case d'el-Hajj, par un château. Pour des raisons malveillantes, l'ogre satanique a emprisonné la Belle Bien-aimée dans l'une des tours du château. L'amoureux et vaillant chevalier se lança dans un périple jalonné d'obstacles et d'ennemis farouches qui cherchaient à l'empêcher d'aller la délivrer. Au prix de tant d'efforts et de souffrances, il parvint à tuer l'ogre, à délivrer sa Bien-aimée et à la ramener dans son propre château. 7 jours et 7 nuits de festivité à l'occasion de leur retour et de leur mariage. En fait, le Sîg de la Djerbienne est construit selon le schème du conte merveilleux.

BIBLIOGRAPHIE

- Akkari-Weriemmi J., « Jeux traditionnels de Djerba (Tunisie) », in Revue *IBLA*, n° 166, 1990, p. 297-320.
- Anonyme, « Folklore touareg : fêtes et ludisme », in *Etudes et documents berbères*, 3, 1982, p. 86-99.
- Ayoub Abderrahman, « 100 jeux populaires du sud-est tunisien », in *Jeu et Sports en Méditerranée*, 1989 (collectif, dirigé par A. Ayoub), Tunis, Alif/les éditions de la Méditerranée, 1992.
- Ayoub A., « Un jeu justicier du Sud tunisien : Jmal Limlâya », in *Cahiers des arts et traditions populaires*, X, Tunis, (CATP), INAA, 1990.
- Ayoub A., « Min al-câb al-janûb al-tûnisî », in *Al-Turâth al-shaabi*, Bagdad, Irak, 1990.
- Bernus E., « Jeux chez les Touaregs », in *Encyclopédie berbère*, 25, Edisud, 2003, p. 3895-3903.
- Bounaas Nouara Mellal, *Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie : logique interne et culture*, thèse soutenue, Paris 5 (Nous avons pris connaissance du résumé de cette thèse cité dans l'*Encyclopédie berbère*).
- Boulifa S. A., « Jeux en Kabylie au début du XX^e siècle », trad. de S. Chaker, in *Encyclopédie berbère*, 25, Aix-en-Provence, Edisud, 2003, p. 3874-3890.
- Chebel Malek, *Dictionnaires des symboles musulmans. Rites, mystique et civilisation*, Paris, Albin Michel.
- Encyclopedia Universalis* (art. « Jeu », p. 436-457).
- Dupuy A., « Les jeux des enfants tunisiens », in *Outre-Mer*, v. 1933, p. 308-309.
- Fournier Laurent Sébastien (dir.), *Les jeux collectifs en Europe, transformations historiques*, Paris, L'Harmattan, 2013.
- Gana Kamel, « De la transculturalité des figures ludiques », in Revue *IBLA*, 168, 1991, p. 179-202.
- Petersen Arne Friemuth, « Why Children and Young Animals Play? A New Theory of Play and Its Role in Problem Solving », in *Historisk-filosofiske Meddelelser* 54, Copenhagen, The Royal Danish Academy of Sciences and Letters, 1988.
- Yousfi Samir, *Etude de valorisation du patrimoine immatériel : cas des jeux équestres, la fantasia, dans la région de Sidi Bouzid*, mémoire de mastère en science du patrimoine, Tunis, Facultés des sciences humaines et sociales, 2018.

- بوصلاح، شهلة، دور الجمعيات والمؤسسات الحكومية في المحافظة على الألعاب التراثية في ظل وجود الثقافة الرقمية: الألعاب الشعبية بين متعة الممارسة وتعزيز الهوية، رسالة ماجستير في العلوم الثقافية، تونس، المعهد العالي للتنشيط الشبابي والثقافي، 2013.
- البياوي نور الدين، الألعاب الشعبية بالرّيف، تونس، دار سحر للنشر، 2008.
- شجاع الدين نهلة، «ألعاب قريتي وطفولة الزمن الجميل»، الثقافة الشعبية، 40، 2018، ص. 135-130.
- العميري حسن، ألعابنا الشعبية (رحلة إلى مضارب الخيام في الجنوب التونسي)، د. ن. 2008.
- العيوني مروى، ألعاب تتسج، رسالة ماجستير، تونس، المعهد العالي للفنون الجميلة، 2011.
- فريجة محمد الهادي، ألعاب من ذاكرة الصحراء، د. ن. 2007.
- المرزوقي محمد، مع البدو في حلهم وترحالهم، الدار العربية للكتاب، تونس، 1977.
- مسيليني الهادي، الألعاب التقليدية في تونس، 1705-1956. دراسة اتنوغرافية واثربولوجية، أطروحة الدكتوراه في علوم التراث، تونس، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2015.
- هدية، محمد أحمد، «ألعاب الأطفال الشعبية في الموروث الأندلسي»، الثقافة الشعبية، 44، 2019، ص. 121-112.

Biographie

Après une vingtaine d'années passées dans les établissements nationaux du ministère de la jeunesse et des sports (ENSEPS, INS, INSEP), au département de la formation, successivement comme professeur de philosophie, puis comme agrégé d'éducation physique, devenu professeur des universités, j'ai été doyen de la faculté des sciences du sport de l'université de Picardie, Directeur du département STAPS de l'université de Nantes, pour terminer ma carrière à l'université Paris Descartes, à la fois Directeur de l'UFR STAPS et d'une équipe de recherche en sciences sociales, le GEPECS, EA 3625. Mes publications, livres et articles, portent sur l'histoire des jeux, des sports, et des formes prises par l'éducation physique dans leurs relations aux cultures et aux sociétés.

Actuellement, je suis le Président de l'AIPRAM (Association Internationale de Praxéologie Motrice).

Préambule

Nous vivons d'abord un festival. Les jeux compétitifs des adultes, et ceux des enfants, les ouvrages artisanaux, les œuvres picturales, les chants et l'instrument qui les soutient font un ensemble qui célèbre la culture des Amazighens, les fils du vent, « chantant la guerre et l'amour auprès des joueuses de l'imzad, s'abîmant dans la passion pour les yeux de gazelle et les tempes bleuies d'indigo des bien aimées » (Site imzadanzad.com).

Nous partageons ensuite un colloque. Décrire et analyser les jeux traditionnels, comprendre comment ils s'articulent avec les cultures qu'ils contribuent à transmettre met l'homme jouant « homo ludens » au centre de la scène. Dans le jeu, l'homme échappe aux nécessités du quotidien, et construit sa représentation du monde et son identité : l'histoire des jeux ouvre un accès à celle des cultures, et des valeurs qu'elles privilégient.

C'est dire toute l'importance des moments que nous partageons, et toute la gratitude qu'il convient de manifester à celles et ceux qui les ont organisés.

Introduction

Historiens et philosophes ont mis en évidence l'importance des jeux (1). Certains y voient la reprise et la survivance de rites, de cérémonies, d'institutions abandonnées ; une contribution du passé aux identités présentes. D'autres, à l'opposé, font du jeu et de la transformation de ses règles le laboratoire où se préparent les nouvelles identités et les changements sociaux.

Au niveau des sociétés, le débat est tranché par Roger Caillois :

« La question de savoir qui a précédé l'autre, le jeu ou la structure sérieuse, se présente comme assez vaine. Expliquer les jeux à partir des lois, coutumes et liturgies ou au contraire, expliquer la jurisprudence, la liturgie, les règles de la stratégie, du syllogisme ou de l'esthétique par l'esprit de jeu, sont des opérations complémentaires, également fécondes si elles ne se veulent pas exclusives » (1967, p.12).

Plus loin, il conclut qu'entre jeu et société règnent « une extraordinaire connivence et de surprenantes possibilités d'échange entre les deux domaines ».

Au niveau des individus, la place du jeu est reconnue par tous les psychologues. Les formes qu'il prend correspondent tout au long de l'enfance aux grandes étapes du développement

qui aboutissent à la construction de l'identité (2). Celle-ci résulte pour chacun de l'histoire qu'il partage dans un contexte social, avec ceux qui l'entourent, et les jeux, avant même l'école, constituent un ensemble de situations où s'éprouvent par corps et par cœur les représentations, les normes, les valeurs des sociétés.

Accepter ce constat conduit à justifier l'importance de l'approche historique pour la compréhension des jeux. Parce que l'histoire est une clé de la compréhension des sociétés, elle est aussi nécessaire à celle des jeux. Nous partirons donc d'une chronologie pour aborder la question des identités que les formes de jeu contribuent à construire. Tant est vrai l'adage qui dit que pour savoir où l'on va, il faut se souvenir d'où l'on vient.

Dans un article publié en 1988, Jacques Ulmann propose de prendre appui sur les termes par lesquels ont successivement été désignées les activités que nous appelons aujourd'hui « sports », pour définir les grandes étapes de leurs transformations, de l'antiquité grecque à nos jours. On obtient ainsi la séquence « agôn-ludus-jocus-sport », où chaque étape complète la précédente, de telle sorte que la dernière s'explique par toutes celles qui l'ont précédée, tout en présentant ses caractéristiques originales. Nous prendrons appui sur ce modèle pour envisager dans leur contexte les relations entre jeux, cultures et identités. Puis nous en proposerons une transformation qui permettra de développer le questionnement. Enfin, tout au long de la démarche, la prise en compte de la logique des situations témoignera, pour l'analyse des jeux, de la pertinence du point de vue de la praxéologie motrice telle que l'a développée Pierre Parlebas (Notes 1 et 9).

La praxéologie motrice se caractérise par le choix d'un point de vue, d'où résultent la définition de nouveaux concepts et la possibilité de classer les phénomènes observés. Il s'agit de transposer dans le domaine de la motricité l'acte fondateur de F. de Saussure qui, partant d'une comparaison avec le jeu des échecs écrit : « Là, il est relativement facile de distinguer ce qui est externe de ce qui est interne : le fait qu'il a passé de Perse en Europe est d'ordre externe ; interne, au contraire, tout ce qui concerne le système et les règles » (1945, 1968, p.43). En conséquence, les approches biomécaniques, physiologiques, psychologiques des jeux et des sports, comme celles qui les mettent en relation avec les cultures et les sociétés concernent leurs logiques externes. Par contre la question du sens des situations, celle des règles du jeu qui organisent les informations à traiter, les problèmes à résoudre dans et par l'action correspondent à leur logique interne.

C'est du point de vue de celle-ci que sont définis les trois critères dont l'ensemble des combinaisons donne naissance aux huit classes qui permettent de répartir les jeux d'une société en fonction de la logique interne que celle-ci privilégie. La nécessité de prendre en compte les pièges du milieu physique, la communication dans l'action avec un partenaire, l'opposition à un adversaire, sont autant de sources d'incertitude, présentes ou absentes, seules ou en combinaison qui permettent une première approche de la « grammaire du jeu », une entrée dans l'analyse des correspondances entre logiques internes – ce qu'il faut maîtriser pour jouer – et logiques externes – relations et contributions des jeux aux identités individuelles et collectives.

L'athlète et son combat : agôn

Agôn désigne en grec le combat, la compétition, les épreuves. Qu'il s'agisse de celles rapportées au chant XXIII de l'Iliade, et qui sont organisées par Achille pour clore les cérémonies funèbres honorant Patrocle, ou, plus tard, de celles qui ont lieu à Olympie, Corinthe, Némée ou Delphes elles ne portent pas le nom de « jeux ». Les guerriers ne jouent pas : ils s'affrontent sous le regard de leurs dieux qui décident des victoires, pour la gloire, l'honneur, la reconnaissance des pairs.

Les compétitions empruntent leur programme aux combats : celles qui sont organisées par Achille comprennent course de chars, pugilat, lutte, course à pied, combat en armes, lancer de disque et du javelot, tir à l'arc. C'est l'exacte transposition de ce qui se passe sur le champ de bataille, devant les murs de Troie. Les épreuves organisées plus tard à Olympie ne sont guère différentes : on ajoutera le saut en longueur, on supprimera le combat en armes qui d'ailleurs avait été interrompu en raison du danger qu'il faisait courir.

Bref, nous avons affaire à des compétitions entre nobles guerriers qui unissent leurs efforts pour illustrer leur valeur, leurs qualités physiques et leur courage. Ces compétitions révèlent la définition même du sens de la vie. Il ne s'agit pas de plaisir, l'enjeu est l'affirmation d'une culture, la manifestation d'une excellence. Comme le dit Laodamus, fils d'Alkinoos : « Est-il en cette vie une gloire plus grande que de savoir jouer des jambes et des bras ? » Et cela pour combattre, et aussi pour participer aux réjouissances où l'on danse et chante à la gloire des vainqueurs. Le héros grec est « kalos kai agathos ». La beauté des armes et des corps se transcende dans l'âpreté des duels et le courage face à la mort : les chants des aèdes donnent à ceux des mortels qui le méritent, de survivre par la gloire de leurs exploits dans la mémoire des hommes.

À partir de cette évocation, comment nous tourner vers le présent, sans céder aux pièges des analogies anachroniques ?

Les pratiques, sous leurs différences apparentes présentent une identité de structure, et donc de signification : dans les deux cas, elles associent des courses et des duels. Touaregs ou grecs, les acteurs ont en commun d'être « fils du vent ». Aux vaisseaux du désert correspondent les nefs, aux caravanes, les expéditions maritimes.

Guerriers nomades s'appropriant les richesses des villes, les esclaves et les belles captives, leurs univers se ressemblent, et leurs valeurs se répondent, dominées par l'honneur auquel même la vie peut être sacrifiée. Les jeux illustrent bien, pour les adultes, un idéal de développement.

Certes, il faudrait poursuivre pour mieux saisir le processus, en évoquant les jeux des enfants, la place et le rôle des femmes. Les jeux de balles, ou le jeu de barres, dont la présence est attestée, et qui rappelle le déroulement des combats sous les murs de Troie mériteraient d'être évoqués. Par ailleurs, puisque les jeux grecs ont connu, avant de disparaître, une apogée puis un long déclin, ils peuvent aider à en saisir les causes dans les transformations de leur contexte, du mode de production, de l'organisation sociale et des systèmes d'idées. À moins que l'on ne considère qu'ils survivent dans certaines caractéristiques du sport contemporain, ce qui conduit à voir en celui-ci, comme le proposait Bernard Jeu, « la permanence du tribal dans l'industriel », de la tradition dans la modernité. Il y a là au moins matière à débat (3).

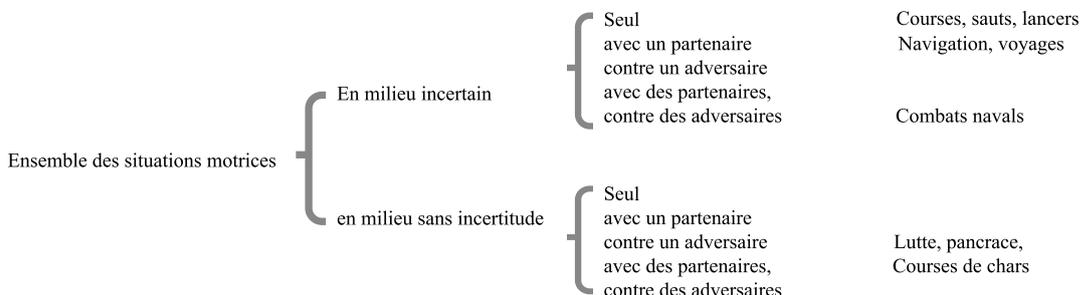


Figure 1 : Les « agôn » grecs

Les soldats-laboureurs latins : du « ludus » aux « ludi »

Ludus signifie à la fois « école », « entraînement » et jeu. Au pluriel, ludi désigne les jeux du cirque, de l'amphithéâtre, du champ de Mars. Initialement, il s'agit d'apprendre à se battre, à monter à cheval, et à nager. Opposé à l'agôn grec, ludus n'a pas de dimension compétitive, comme le montre Henri Marrou. Il s'agit plus de démonstrations par lesquelles sont mis en valeur l'esprit de corps et la discipline qui font les bonnes légions (4). Avant que ces spectacles ne dégénèrent, ni le cirque, ni même l'amphithéâtre réservé aux duels ne sont les lieux de véritables compétitions. Au temps des premiers rois, puis de la république, le cirque accueille surtout des cavaliers pour des défilés en armes, des démonstrations de voltige, des carrousels. Dans les amphithéâtres, les combats sont réglés, de manière à ce que la mise en œuvre des techniques, appréciée par un public de connaisseurs, ne mette pas en danger la vie des protagonistes. Les valeurs de la république romaine, respect des anciens, dévouement à la « res publica », et surtout cette « gravitas » qui se traduit par une morale stricte et une forte discipline collective ne conduisent pas à la valorisation de jeux collectifs. On est initialement très loin de ce que deviendront les jeux du cirque dans le contexte politique de l'empire et de sa décadence, où le peuple de citoyens se transforme en plèbe qu'il convient de divertir, en lui offrant « panem et circenses », du pain et des jeux. Et pour que cet opium du peuple fonctionne, les jeux seront de plus en plus spectaculaires, de plus en plus violents, et le fossé se creusera entre spectateurs passifs, avides d'émotions et acteurs voués à souffrir, et souvent, à mourir.

Du sérieux des démonstrations, on est passé à la barbarie des jeux du cirque : d'un développement fondé sur la gravité – le soldat laboureur ne joue pas – aux jeux du cirque qui abaissent acteurs et spectateurs, exploitant les uns, aliénant les autres. Rien d'étonnant à ce qu'ici l'analogie fonctionne comme un repoussoir: autant le stade grec apparaît aux férus de culture classique, et Coubertin est du nombre, comme un lieu où l'homme s'élève et se développe, autant les jeux du cirque leur semblent représenter soit ce qui manque d'intérêt et rappelle les défilés et les démonstrations collectives des gymnastes du XIX^e siècle, soit ce qui doit être à tout prix évité, la régression vers la barbarie dont certaines formes contemporaines de combat donnent encore aujourd'hui l'image.

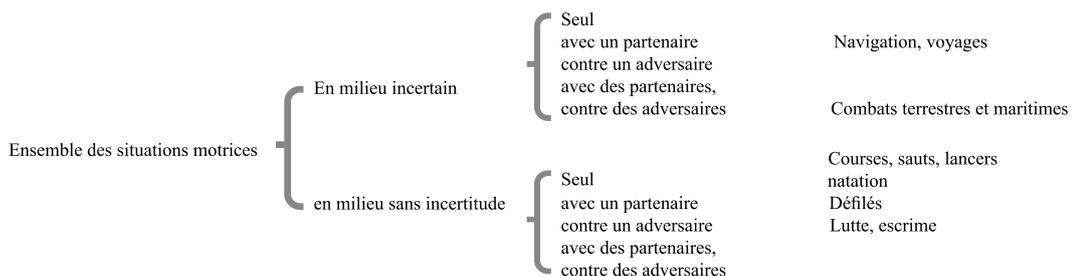


Figure 2 : Ludus, avant que les jeux ne deviennent spectacles du cirque

Le gentil compagnon : du « jocus » au « déport »

Gentil vient du latin « gentilis » et signifie « de la famille, de bonne famille, généreux », ce que l'on retrouve dans gentilhomme et gentleman. Le compagnon appelé aussi compain, désigne celui avec qui l'on partage son pain. Il semble justifié d'appeler ainsi le joueur

médiéval, alors que l'ensemble des jeux prend le nom de « jocus », clairement distinct du ludus antérieur puis, à partir du XIX^e siècle, celui de « déport », ou « desport » qui, passant plus tard dans la langue anglaise, nous reviendra sous le nom de « sport ».

Les jeux sont alors partagés avec les proches, voisins de quartier ou de village, membres d'une même corporation, d'un même état social. Ils peuvent mêler les âges, rassembler les femmes et les hommes. Ils sont fréquents, et les historiens s'accordent à leur reconnaître un rôle central pour la vie sociale et culturelle. À l'opposé de la dureté des temps, ils offrent plaisir et convivialité, sont associés aux fêtes, foires et carnivals où chacun s'engage avec ardeur pour échapper aux soucis d'un quotidien souvent rude. Il arrive aussi qu'ils soient source de désordres, voire de révoltes (5).

La diversité des jeux est alors maximale. Les jeux grecs se répartissent essentiellement dans deux catégories de la classification praxéologique, celle des exploits solitaires et celle des duels. Les jeux du cirque sont surtout des duels et des duels d'équipes. Par contre ici on trouve peu d'exploits solitaires, mais des duels médiés, sans confrontation directe – boules, quilles, palets, fléchettes – des duels d'individus – lutttes, bâtons, armes diverses – mais aussi jeux de paume – des duels d'équipes comme la balle au tambourin, le ballon au poing, et la célèbre soule aux multiples variantes. De plus, pour ce qui est du troisième critère, la présence d'incertitude due au milieu dans lequel on joue, absente du stade grec comme du cirque latin, elle est au contraire fréquente dans les jeux médiévaux, soit qu'on la crée pour pimenter l'épreuve – mâts de cognac huilés, traverses horizontales glissantes au-dessus de bassins, courses en sac ou les yeux bandés – soit que la pratique se déroule dans l'espace rural voire citadin sans qu'aucun aménagement ne mette les joueurs à l'abri de surprises : obstacles imprévus, auvents sur lesquels la balle rebondit, fossés, cours d'eau ou barrières à franchir lorsque la soule a été lancée trop loin. La présence d'animaux comme partenaires, adversaires ou cibles n'est pas rare, et la frontière entre les jeux, l'équitation, l'apprentissage et l'entraînement du tir à l'arc, de l'arbalète, ou la chasse semble difficile à tracer.

Que retenir de cette rapide approche ? La « ludo-diversité » est maximale, par le nombre et la variété des jeux, par leur place dans la vie quotidienne, comme dans les parenthèses des fêtes et du carnaval, où les normes sont transgressées, voire inversées. Faut-il en conclure que les jeux sont la source de l'identité des femmes et des hommes du Moyen-Age ? Il se pourrait qu'une certaine réserve s'impose, et J. Huizinga lui-même en convient. En effet, tout en reconnaissant que « la vie médiévale est pleine de jeu, de jeu populaire folâtre et extravagant », il ajoute un peu plus loin : « Toutefois une fonction vraiment créatrice de culture n'est généralement pas inhérente à ces formes ludiques... Car les hautes formes de la culture : poésie et culte, sagesse et science, politique et guerre, l'époque les a déjà héritées de son passé antique » (1938, 1951, pp. 289-290). Sous la plume d'un auteur dont l'ouvrage intitulé « Homo Ludens » se donne pour but « de caractériser le jeu pur et simple comme une base et un facteur de culture » la réserve est d'importance, et nous incite à penser la relation entre jeu, culture et identité non comme un déterminisme à sens unique, mais comme une causation réciproque, en même temps qu'elle nous propose de minorer l'impact des formes de jeu qui se présentent dans l'exubérance et la frivolité.

Pour illustrer d'un exemple contemporain, les attractions des fêtes foraines, les épreuves des concours « intervalles » n'apparaissent pas comme des contributions durables aux identités et à la culture de ceux qui les vivent, mais plutôt comme un moment de relâchement des contrôles, et de renoncement aux identités (6).

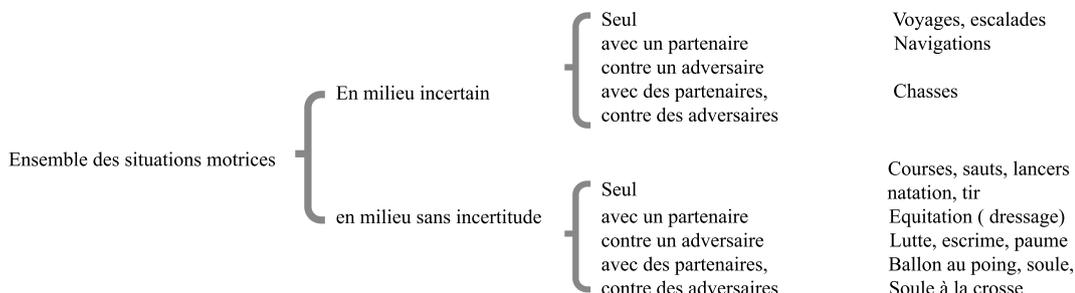


Figure 3 : La plus grande diversité : du Jocus au déport

Champions, touristes et spectateurs : sport

L'athlète grec affirme son excellence aristocratique, puis se transforme en professionnel. Le soldat citoyen latin à son tour cédera la place aux gladiateurs. Le gentil compagnon médiéval se laissera glisser dans les débauches du carnaval. Les jeux révèlent à la fois les identités qu'ils illustrent et, lorsqu'ils dégénèrent, la disparition de celles-ci dans le déclin des civilisations qui les ont portées. La dernière étape de la chronologie proposée par J. Ulmann est celle du sport qui, à ses origines, contribue à la constitution d'une identité articulant deux figures, celle du champion et celle du touriste, chacune de ces figures ayant à l'image de toutes celles qui l'ont précédée, une face claire, et une face sombre.

Le sport contemporain naît en Grande-Bretagne, au sein des « public schools », au moment où l'empire atteint son apogée. Dans un contexte de turbulences et de désordres, il s'agit de remplacer l'ancienne discipline, que les élèves n'acceptent plus, par le « self-government », qui se construit sur les terrains de sport. Pas de jeu sans respect des règles et de ceux qui les représentent et sont d'autant plus suivis qu'ils ont gagné leur statut dans l'action.

L'éducation sportive repose sur l'athlétisme et l'aviron, la boxe et l'escrime, le football et le rugby. En termes de logique interne, sont concernées les pratiques sans incertitude du milieu, seul, ou avec partenaire, ou avec adversaire. Il s'agit de cultiver son excellence, seul ou en équipe, d'apprendre à se battre, et d'apprendre à se battre en équipe. Cette logique est bien comprise par Pierre de Coubertin qui souhaite transformer la jeunesse française pour qu'elle puisse rivaliser avec celle du Royaume-Uni, sur le terrain du développement industriel, et sur celui de l'aventure coloniale.

Cependant, l'éducation sportive des jeunes anglais de la classe dominante ne se limite pas à celle qu'ils reçoivent pendant leur présence au Collège. Une ancienne coutume la prolonge, celle du « tour » qui consiste, avant l'entrée dans la vie d'adulte marquée par le mariage et l'exercice d'une profession, à voyager à travers l'Europe. Pour être le couronnement d'une formation, le voyage doit être aventureux.

Alors que les déplacements sur le continent deviennent plus sûrs, nos jeunes touristes choisissent de nouveaux terrains d'aventure : ils explorent le littoral et les rivières, passent par les régions les plus sauvages, s'engagent dans la conquête des sommets. En termes de logique interne, si les adolescents se préparent par les situations sans incertitude, les jeunes adultes au contraire recherchent celles-ci pour s'éprouver en les affrontant (7). Si bien que toutes les classes de situations motrices trouvent à s'illustrer, comme le suggère la figure 5, présentée ci-dessous.

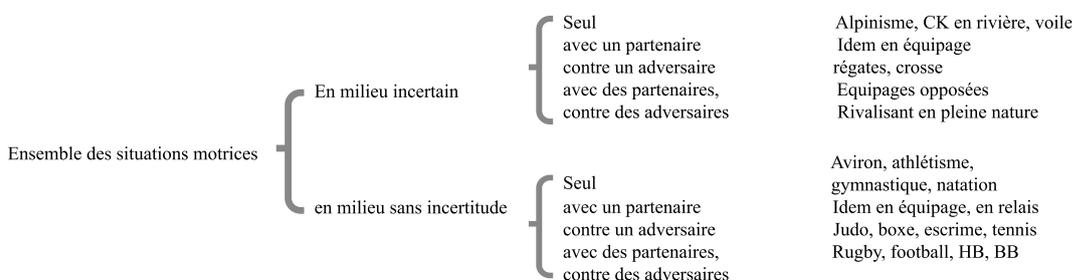


Figure 4 : Classer les sports à partir du sens des situations.

Reste, après le champion et le touriste, à évoquer le troisième personnage, le spectateur, inséparable des deux premiers. Celui qui à la fois peut magnifier les performances et s'en inspirer, ou bien celui par qui arrivent tous les maux. En effet, si le spectateur est du même monde que les pratiquants, s'il pratique lui-même, ce qui le rend capable d'apprécier les performances, alors tout est pour le mieux. Par contre si les spectateurs viennent au stade comme la plèbe venait au cirque, alors se manifeste tout ce qui peut conduire à parler de « nouvel opium du peuple ». Les enjeux économiques et politiques du spectacle sportif s'accompagnent souvent de tricheries, d'abus, de la mise en danger des athlètes par le dopage et de violences. Depuis plus d'un siècle, à ceux qui font du sport le moyen d'atteindre à la noblesse d'une chevalerie moderne, répondent ceux pour qui il serait au contraire « le plus sûr moyen de former des crétins malfaisants »(8).

Figures des jeux et identités, entre développement et décadence

En partant d'une proposition de J. Ulmann, il a semblé possible de montrer qu'à chacune des étapes de la culture occidentale correspond une figure des jeux et des joueurs. Une solidarité entre ces figures apparaît, telle que la dernière, celle du sport, reprend une part des précédentes, évidemment dans le contexte nouveau qui est le sien, celui des sociétés industrielles et technologiques.

Agon ----- Ludus ----- Jocus ----- Gymnastiques (du XIX^e siècle) ----- Sport

Figure 5 : un schéma linéaire

En positif, le sport associe la valorisation de l'individu présente dans « agôn », à celle de la cohésion collective illustrée par les démonstrations qui sont à la base des « ludi ». Dans ses aspects festifs, il tient du « jocus ». Ce qui le distingue en propre est à chercher dans une conception des performances qui passe par la mesure, l'enregistrement, et renvoie à l'idée de progrès, absente chez les grecs. Pour les grecs, l'excellence est absolue, pour nos contemporains elle reste relative.

Cette conception rationnelle et orientée vers le progrès se retrouve nettement dans les

grandes gymnastiques organisées, caractéristiques en Europe continentale d'une étape antérieure au développement du sport, que J. Ulmann n'évoque pas : nous proposons de la rajouter au schéma général, tout en considérant que par certains aspects, elle prolonge les démonstrations collectives du « ludus » de l'âge classique. Il faut d'ailleurs souligner que la rationalisation se paye par un choix très restrictif de situations, qui vaudra aux gymnastiques d'être considérées comme pauvres et ennuyeuses, d'autant qu'elles ne jouent pas sur l'émulation compétitive.

Enfin, si le sport grec est solidaire d'une mythologie, le nôtre est tributaire des principes de l'utilitarisme et du libéralisme, selon lesquels la liberté laissée à chacun de réaliser son excellence profite à tous. L'adage est bien connu, selon lequel ce qui profite à l'abeille profite à la ruche. Ce qui explique en partie le succès des duels d'équipes qui, plus encore que les épreuves où le sportif affirme son excellence individuelle, illustrent à la fois soumission à une discipline collective et prise d'initiative individuelle : on ne commande efficacement si l'on ne sait d'abord obéir.

En négatif, le sport porte en lui les fragilités qui ont conduit chacune des situations qui l'ont précédé à leur déclin, inclus dans celui des sociétés qu'elles illustraient. L'affaiblissement, la disparition des identités que les jeux organisés mettaient en valeur correspondent à de profonds changements dans les représentations et les mœurs. Lorsque l'athlète aimé des dieux se transforme en professionnel, les jeux voués à l'Olympe perdent leur signification. Il en va de même pour ceux qui mettaient en scène la puissance des légions de citoyens romains. Et quand l'exubérance médiévale cède devant l'Humanisme, puis les Lumières, le joyeux chahut des jeux devient mauvaise éducation, manières grossières et dépravées. Lorsqu'une forme de jeux cesse d'être en adéquation avec la culture et les convictions d'une époque, le simulacre remplace l'engagement, le doute s'installe, et les identités se fissurent. À l'opposé, pour que les jeux s'inscrivent dans la logique d'un développement durable, il faut qu'ils soient en adéquation avec les cultures et les identités qu'ils illustrent, portés par l'engagement sincère de ceux qui les vivent.

L'histoire permet d'envisager une relation entre les identités qui résultent des jeux et les cultures, qu'elles soient à leur apogée, ou au contraire dans leur déclin. Pour dépasser l'approche chronologique, on peut tenter de mettre en place une structure à quatre pôles, une sorte de rose des vents où Agôn est au Nord, Ludi au Sud, à l'opposé. Jocus se trouve à l'Ouest, avec à son opposé sur l'axe horizontal ces formes d'exercices réglés et de démonstrations collectives déjà présentes dans le ludus romain à l'époque classique et que reprendront les républicains de 1789 puis de 1880.

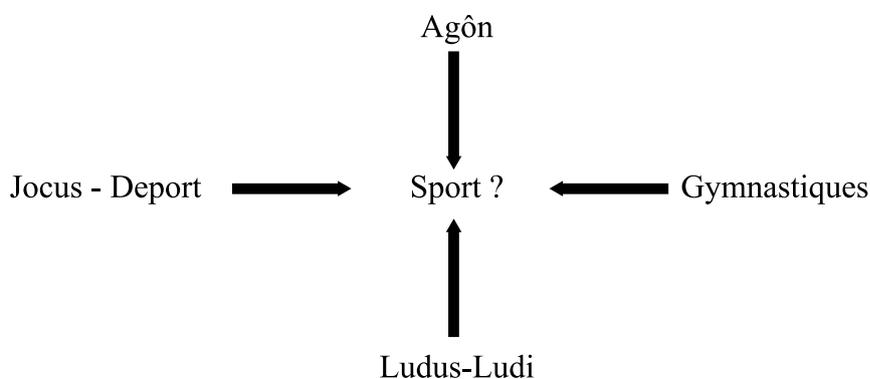


Figure 6 : Quatre pôles, une position centrale à équidistance

Il nous semble que pour connaître un développement qui participe durablement à la construction des identités, les systèmes de jeux, qu'on les appelle jeux traditionnels, sports ou sports traditionnels, ou encore autrement, doivent se tenir au centre de cette structure, dans une position d'équilibre par rapport aux quatre pôles, ce qui permet de retenir ce que chacun apporte, sans qu'une référence exclusive à l'un d'entre eux puisse avoir pour effet un retour en arrière vers des formes de pouvoir et de culture étrangers aux valeurs aujourd'hui admises de manière universelle.

L'axe vertical oppose Agôn et Ludi, le stade grec et le cirque impérial. Le sport grec illustre bien la valeur d'excellence. Mais c'est le travail des esclaves qui rend possible le mode de vie des libres guerriers. Les jeux du cirque, d'abord ouverts à tous illustrent une forme d'égalité des chances, qui disparaît à mesure que le pouvoir se fait plus despotique et arbitraire, lorsque des acteurs libres sont remplacés par des esclaves ou des condamnés. Par contre, à mi-chemin entre sport aristocratique et spectacle pour la plèbe, excellence et égalité s'équilibrent. Ou bien, pour le dire autrement, la valeur d'égalité garantit que la recherche de l'excellence se tempère du respect d'autrui.

L'axe horizontal oppose le Jocus médiéval au sérieux des gymnastiques républicaines. Dans les deux cas, l'individu se fond dans la collectivité, pour vivre sous le signe de la fraternité, d'une façon pleine de fantaisie au Moyen-Age, et au contraire, de sérieux dans les sociétés industrielles du XIX^e siècle. Trop de fantaisie conduit à la dictature des pulsions et à la perte de soi, trop de sérieux à la toute puissance du sur-moi et au fanatisme : entre l'abolition du moi dans le carnaval, et la soumission aveugle à la nation ou à la race, le juste milieu s'impose. Et l'on sait qu'une fraternité repliée sur quelques-uns, qu'ils soient petite communauté ou grande nation, risque, en renforçant les liens entre ceux qu'elle unit, d'accroître aussi leur hostilité envers tous les autres. Ce qui conduit à ajouter que l'axe de la fraternité croise nécessairement celui de la liberté, de telle sorte qu'à leur jonction on puisse parler de l'universalité de notre condition sans que celle-ci nuise à la diversité de nos identités. Les conditions d'une contribution des jeux à un développement culturel durable étant définies, reste à revenir sur la question du développement des personnes. Pour le faire brièvement, nous évoquerons les quatre « catégories fondamentales » du jeu définies par Roger Caillois, puisqu'elles sont aussi quatre grandes attitudes psychologiques : agôn, alea, mimicry, ilinx : le joueur peut choisir la confrontation, la soumission au hasard, le déguisement, ou encore la perturbation voluptueuse du vertige (10).

La première catégorie coïncide avec le sport grec, dont elle porte le nom. La seconde peut se superposer au cirque, à l'hippodrome où règnent le hasard, l'arbitraire, les paris. Les deux autres, mimicry et ilinx, peuvent être associées l'une au Jocus médiéval, l'autre aux gymnastiques, non pas, il est vrai, pour l'ordre des défilés et des démonstrations, mais pour le vertige maîtrisé de la voltige et des agrès. Cette mise en coïncidence des deux modèles permet d'enrichir le premier, en ouvrant de nouvelles perspectives en matière de développement personnel. En effet, l'agôn et l'alea traduisent des attitudes opposées et en quelque sorte symétriques, mais ils obéissent tous deux à une même loi : la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes » (1958, pp. 38,39). Ici, le jeu change le monde, le joueur « s'évade du monde en le faisant autre ».

Si l'on considère maintenant mimicry et ilinx, le masque et le vertige, la loi est la même, il s'agit toujours d'égalité entre les joueurs. Mais les moyens diffèrent. Ce n'est plus le monde qui change, mais le joueur.

Soit par le choix d'un rôle, d'un personnage qui n'est pas le sien, soit en renonçant aux repères stables d'une perception non perturbée, le jeu change la personne qui s'évade du monde « en se faisant autre ».

Changer le monde en le faisant autre, c'est changer le rapport que le joueur entretient avec l'incertitude du milieu, et avec les autres. Se faire autre pour s'évader du monde, c'est changer le rapport à soi : les jeux sont bien le lieu où s'affirme la liberté, et donc la possibilité du développement.

Un bref bilan, pour conclure

Chacune des grandes figures prises par les jeux peut élever l'homme ou l'abaisser. Agôn implique l'idéal humaniste de la « kalokagathia », mais peut aussi tourner au désastre de la glorification des surhommes. Ludus désigne l'entraînement sérieux qui prépare aux belles démonstrations, mais aussi la sauvagerie du cirque de l'empire décadent. Le jocus plein d'espièglerie, de fantaisie peut tourner à la subversion de toutes les normes, jusqu'aux révoltes sanglantes, et les gymnastiques organisées en systèmes se sont souvent donné comme objectif de « régénérer la race » et de préparer la guerre. Quant au sport, qui vient en dernier, situé à égale distance des quatre pôles, il évite dans cette position idéale les difficultés propres à chacun. À moins qu'il ne se laisse attirer par une des formes qui l'ont précédé, en oubliant les autres. Les formes organisées de jeux durent lorsqu'elles s'inscrivent dans un projet humaniste. S'en écarter conduit au déclin qui est à la fois celui des civilisations et celui de leurs jeux.

La déclaration universelle des droits de l'homme, dont les soixante-dix ans ont été fêtés en décembre dernier énonce dans son premier article que « tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits ». Elle ajoute : « Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité ». L'excellence des jeux grecs pour illustrer pleinement la valeur de liberté, entre en relation avec l'égalité mise en scène par les démonstrations collectives du cirque romain. Les premiers, tant que leur souvenir reste vivant, empêchent les seconds de porter atteinte à la dignité. Et, plus tard, la valeur d'égalité devra rester associée à celle de liberté pour que l'excellence ne tourne pas à la tyrannie du plus fort. Quant à la fraternité, illustrée par les jeux médiévaux, il faut bien qu'elle s'étende à tous pour ne pas basculer dans l'esprit de clan et les solidarités mafieuses. Ce qui nous permet de constater que notre modèle, construit pour tirer parti de l'histoire des jeux, et faciliter l'analyse des propositions présentes, repose bien sur la solidarité des valeurs universelles.

C'est par ailleurs la fonction de la référence aux quatre dimensions du jeu, elles aussi universelles, définies par R. Caillois, que se comprend la contribution des situations ludiques au développement de la personne prise dans l'ensemble de ses dimensions : cognitive, certes comme en attestent les modèles sociaux, mais aussi affective et conative. Sur les terrains du jeu, se vivent l'intensité des engagements, la force des émotions, la nécessité de prises de décision rapides et intelligentes à la fois.

Les jeux sont corps de règles, usages sociaux, transmission de techniques du corps. Ils sont aussi tissés des rêves individuels comme des mythes partagés. C'est pourquoi ils constituent pour le voyageur respectueux, une entrée privilégiée, un pont entre les cultures.

NOTES

1. Il serait intéressant ici, au-delà des ouvrages fondateurs de Johan Huizinga et de Roger Caillois d'évoquer la richesse des travaux des folkloristes et des ethnologues. Par ailleurs les historiens sont nombreux à s'être intéressés aux jeux : le chapitre « Histoire des jeux » rédigé par Charles Béart pour le volume de l'Encyclopédie de la Pléiade intitulé « Jeux et Sports » (1967) est suivi d'une bibliographie d'environ 200 titres, et depuis, l'intérêt s'est encore accru. Citons aussi la « Petite contribution à l'histoire des jeux » chapitre 4 de l'ouvrage de Philippe Ariès « L'Enfant et la Vie Familiale sous l'Ancien Régime » (Paris, Plon, 1960). Enfin la contribution de la praxéologie motrice à la connaissance des jeux traditionnels, qui comprend les ouvrages de Pierre Parlebas, ceux qu'il a coordonnés, et les nombreuses thèses réalisées au sein des équipes de recherche de Paris Descartes (LEMTAS, GEPECS, TEC) est évoquée en note n°8.

2. Pour Jean Piaget, par exemple, l'évolution du jeu chez l'enfant passe par une succession d'étapes : d'abord fonctionnel, puis figuratif, symbolique, d'imagination, en passant par une période d'imitation, le jeu devient enfin jeu de règles. Le jeu contribue ainsi au développement qui va de l'hétéronomie à l'autonomie.

3. Dans une conférence tenue à Moscou en 1973, Bernard Jeu affirme : « du point de vue historique, il faut remarquer que la philosophie naissante apparaît sur les lieux mêmes où l'on pratique le sport, la gymnastique. C'est-à-dire que le sport donne le lieu, le milieu et le modèle pour philosopher » (In 1993, p.24).

4. Les fêtes révolutionnaires s'inspirent d'une certaine vision de la Rome républicaine. Les défilés ordonnés, les courses sur le champ de Mars remplacent les anciens jeux, considérés comme manifestations désordonnées, irrationnelles de l'ancien régime. La troisième république, après avoir fait parader les bataillons scolaires, accordera son patronage aux fêtes de gymnastique, qui commencent toujours par un défilé des sociétés, au son des fanfares, et font ensuite une large place aux démonstrations collectives.

5. Comme le montre Yves-Marie Bercé, les relations entre fêtes et révolte, qui sont fréquentes, n'autorisent cependant pas une généralisation.

6. Les carnavaux, souvent liés aux fêtes nommées à Rome Luperciales et la « fête des fous », mise en relation avec les Saturnales, ont été étudiés, en particulier par les anthropologues et les historiens. Citons deux ouvrages, parmi bien d'autres : Harvey Cox : La Fête des Fous : essai théologique sur les notions de fête et de fantaisie. Trad française par Luce Giard. Paris, Seuil, 1971. Emmanuel Le Roy – Ladurie : Le Carnaval de Romans. Paris, Gallimard, 1979.

7. Dans son premier livre, « An Inland Voyage » publié en 1878, Robert Louis Stevenson illustre par sa propre histoire le passage d'une éducation sportive aux épreuves du voyage aventureux. Agé lui-même alors de vingt-cinq ans, Stevenson considère que le sport concerne les « jeunes gens », se perçoit comme un aventurier « vieux et cynique ». Après son voyage en canoé, il effectuera un périple, seul avec un âne qui porte ses bagages, dans les Cévennes. Le « tour » qui passait par les sites remarquables de France et d'Italie se transforme en périple aventureux.

8. La formule est de Léon Bloy. Elle rejoint un courant de critique de la place du sport dans le système éducatif anglais, qui s'est développé dans la deuxième moitié du XIX^e siècle. Certains pédagogues, certains politiques ont alors attiré l'attention sur la « baisse du niveau » imputable au temps passé sur les terrains, et sur les tricheries induites par le

trop grand prestige accordé à la réussite sportive. L'ouvrage de James A. Mangan intitulé « *Athleticism in the Victorian and Edwardian Public School* » (Cambridge University Press, 1981) est à ce sujet révélateur.

9. Les universaux qu'il a définis comme structures communes des jeux et des sports permettent à Pierre Parlebas d'enrichir la connaissance des problèmes posés par les jeux à l'intelligence motrice. De plus, ils donnent des bases solides à la défense des jeux traditionnels au regard des discours qui en font des situations mineures, simples et les réduisent à un rôle de préparation aux sports collectifs. Ils permettent d'objectiver la comparaison avec les sports, qui du point de vue des communications, du réseau des rôles et des sous-rôles, ou du système des scores représentent une simplification, rendue nécessaire par les exigences du spectacle. Ils permettent aussi de donner une base solide aux interprétations concernant leur rôle dans la transmission des cultures, comme dans le développement individuel. Les publications de Pierre Parlebas sur les jeux sportifs sont nombreuses : Dans la revue EPS, les articles consacrés à la modélisation des structures des jeux commencent à paraître en 1971, le texte intitulé « La dynamique sociomotrice dans les jeux sportifs collectifs » est issu d'une conférence tenue en 1973 (Colloque « L'Activité ludique dans le développement psychomoteur et social des enfants »). Dans la Revue « Esprit », paraît en Mai 1975 « Jeu sportif, rêve et fantaisie ». L'ouvrage collectif intitulé « Aux 4 coins des jeux » est publié en 1984. De nombreux articles suivront, croisant logique interne et logiques externes, le point de vue de la praxéologie et celui de l'anthropologie, de l'histoire culturelle, voire même de l'éthologie. Il faut encore mentionner deux ouvrages : « Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel » (Collectif, dirigé par P. Parlebas, L'Harmattan, Paris, 2016), et « Jeux et Culture à la Renaissance », avec T. Depaulis (L'Harmattan, Paris, 2017). Expliquant la constance de cet intérêt, Pierre Parlebas écrit : « Très tôt les jeux traditionnels ont été un objet d'étude privilégié de la praxéologie motrice ». On y décèle en effet deux versants fondamentaux du fait humain : d'une part l'implication de la personnalité du pratiquant qui s'engage à fond avec toute sa subjectivité dans son action motrice et, d'autre part, le sceau de la société qui a fourni et modelé à son image le contenu de cette activité.

Se conjuguent ainsi de façon profondément entremêlée le joueur et le jeu, l'acteur et la « structure » (Jeux et cultures in La Lettre de l'AIPRAM, n°3, Janvier 2016)

Pierre Parlebas a dirigé de nombreux mémoires et thèses sur les jeux traditionnels :

Habiba Karchi	<i>Recensement des jeux physiques traditionnels de la région de Sétif</i>	Mémoire INSEP 1978
Albert Sanon	<i>L'éducation physique en Haute Volta : pour une pédagogie de l'enracinement culturel par les jeux traditionnels</i>	Mémoire INSEP 1982
Mohamed Ould Salek	<i>Les Jeux sportifs de l'Afrique de l'Ouest précoloniale : une ethnomotricité originale</i>	Thèse Paris 5, 1995
Il Bong Paik	<i>Analyse structurale des jeux sportifs traditionnels coréens</i>	Thèse Paris 5, 1998
Ali Elloumi	<i>Analyse socio-culturelle des jeux sportifs traditionnels tunisiens</i>	Thèse Paris 5, 2000

Ezzedine Bouzid	<i>Etude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne</i>	Thèse Paris 5, 2000
Joseba Etxebeste	<i>Les jeux sportifs, élément de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque</i>	Thèse Paris 5, 2001
Pascal Alain Leyinda	<i>La motricité ludique d'une société africaine : analyse structurale des jeux traditionnels des peuples Nzébi du Congo-Brazzaville.</i>	Thèse Paris 5, 2005
Soraya Laouada Dodoo	<i>Les jeux sportifs Traditionnels de la région de kabylie et la culture ludique</i>	Thèse Paris 5, 2005
Mickael vigne	<i>Etude sociologique intraculturelle des jeux traditionnels dans l'espace linguistique picard</i>	Thèse Paris 5, 2005
Nouara Mellal-Bounaas	<i>Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie</i>	Thèse Paris 5, 2005
Thierry Lesage	<i>Les Jeux de Paume et de raquettes : filiations, logique interne et déterminants culturels</i>	Thèse Paris 5 ,2006

10. R. Caillois justifie le choix de termes qui désignent les quatre rubriques de sa classification :

« Je propose une division en quatre rubriques principales selon que dans les jeux considérés prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige. Je les appelle respectivement Agôn, Alea, Mimicry et Ilinx... Il n'est pas dans mon intention, en recourant à ces dénominations étrangères, de constituer je ne sais quelle mythologie pédante, totalement dépourvue de sens. Mais dans l'obligation de rassembler sous une même étiquette des manifestations disparates, il m'a paru que le moyen le plus économique consistait à emprunter à telle ou telle autre langue le vocable à la fois le plus significatif et le plus compréhensif possible... » (1958, pp.27-28).

BIBLIOGRAPHIE

- Ariès Philipp, *L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Plon, 1960; Seuil, Collection Points, 1973.
- Barreau Jean Jacques, JAOUEN Guy, *Les jeux populaires. Eclipse et Renaissance*, Falsab, Morlaix. 1998.
- Boudon Raymond, Bourricaud François, *Dictionnaire Critique de la sociologie*, Paris, PUF, 1982.
- Caillois Roger, *Les Jeux et les Hommes. (Le masque et le vertige)*, Paris, Gallimard, 1958.
- Centre Lillois de recherche en analyse du sport, *Légendes, mythologies, histoire et imaginaire sportif*, Université de Lille III, 1995.
- Cox Harvey, *La Fête des Fous : essai théologique sur les notions de fête et de fantaisie*. traduit en français par Luce Giard, Paris, Seuil, 1971.
- Diderot, D'Alembert, Rousseau, *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, t.1, Paris, 1751.
- During Bertrand, *La Crise des pédagogies corporelles*, Paris, Scarabée, 1981, 1990.
- During Bertrand, (sous la dir de), *Valeurs de l'Olympisme*, Paris, INSEP, 1989.
- During Bertrand, *Des jeux aux Sports*, Paris, Vigot, 1984, 1990.
- During Bertrand, *Histoire culturelle des activités physiques*, Paris, Vigot, 2000.
- Elias Norbert et Dunning Eric, *Sport et Civilisation : la violence maîtrisée*, trad. française, Paris, Fayard, 1994.
- Huizinga Johan, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du Jeu*, Leyde, 1938, Paris, Gallimard 1951
- Jeu Bernard, *Le sport, la mort, la violence*, Paris, Editions universitaires, 1972.
- Jeu Bernard, *Le sport, l'émotion, l'espace*, Paris, Vigot, 1977.
- Lagardera Francisco y Lavega Pere (eds), *La Ciencia de la acción motriz*, Edicions de la Universitat de Lleida, 2000.
- Lavega Pere, *Juegos y deportes populares tradicionales*, Barcelona, Inde, 2000.
- Le Roy Ladurie, Emmanuel, *Le Carnaval de Romans*, Paris, Gallimard, 1979.
- Magno Ribas, Joao Francisco (Organizador), *Praxiologia Motriz na America Latina*, Brasil, Editora Unijui, Ijuí, 2017.
- Maheu René, Directeur général de l'UNESCO, in *Racing, Revue mensuelle des Sports*, n° spécial, septembre 1973.
- Mauss Marcel, *Sociologie et Anthropologie. Mélange d'études publié par G. Gurvitch*, avec une introduction de C. Levi-Strauss, Paris, PUF, 1950.
- Marrou Henri Irénée, *Histoire de l'Éducation dans l'Antiquité*, Paris, Seuil, 1948. *Édition utilisée* : Seuil, Collection Points, Histoire, 2 vol., 1981
- Parlebas Pierre, *Jeux, Sports et Sociétés; Lexique commenté en science de l'action motrice*, (3^eed), Paris, INSEP, 1999.
- Parlebas Pierre (sous la dir.de), *Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- Parlebas Pierre, Depaulis Thierry, *Jeux et Culture à la Renaissance*, Paris, l'Harmattan, 2017.
- Ulmann Jacques, *Corps et Civilisation*, Paris, Vrin, 1993.
- Ulmann Jacques, « Agôn, Ludus, Jocus, Sport », in *Sciences et Motricité*, n°6, novembre 1988.

RECENSEMENT DES JEUX PHYSIQUES TRADITIONNELS EN
ALGÉRIE
RÉGION DE SETIF
ESSAI D'ANALYSE ET PERSPECTIVES PÉDAGOGIQUES

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 MERCIER¹.

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 crée 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.

1. 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 : « 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 ?
- À 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 ? »⁸

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 ? À 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'

2°) Caractéristiques du jeu :

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

Sable ou prairie de préférence

- Âge 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 »². 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

2°) Caractéristiques du jeu :

- Effectif : Variable entre 12 et 20.
- Terrain : Espace plat sans obstacle.

2. 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).*

- Matériel : une grosse corde
- Âge 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.

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 lehbél* » (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 lehbél* » 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 sexuels³.

Le jeu de « *jbid lehbél* » 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

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.
- Âge des joueurs : 20-40 ans - Sexe : M.

3°) But du jeu :

Toucher une cible placée à une certaine distance.

3. LAOUST. *Mots et choses berbères*. cité par Louis MERCIER. *La chasse et le sport chez les arabes*. Gallimard, Paris, 1927.

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.

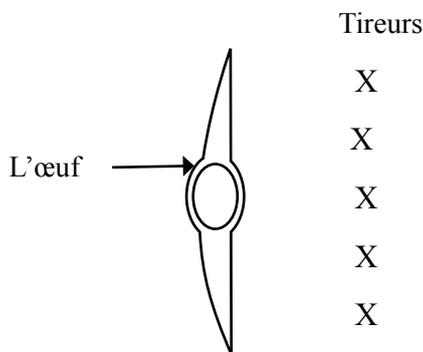
On encastre un œuf dans le trou d'une pioche à laquelle on a supprimé le manche, (ou parfois une pièce de monnaie). On la maintient debout, l'extrémité tranchante enfoncée dans le sol de façon à ce qu'elle reste en équilibre. Les tireurs, chacun leur tour, doivent faire éclater l'œuf qu'on remplace en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

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

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.

À 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 youyou.

À 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 ».⁴

Lors d'une circoncision, le jeu de « *lishara* » est pratiqué aussi. Une semaine avant la

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

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

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* ⁽¹⁴⁾

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.
- Âge 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.

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.

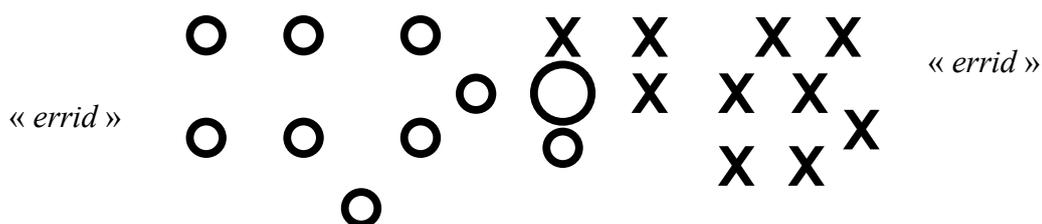
— À la fin du jeu : l'équipe perdante est fortement chahutée.

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 GRANDJOUAN⁵ l'ont assimilé au base ball américain sans en connaître ni le déroulement, ni les règles. D'autres, comme Luis MERCIER ⁽²⁾ 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* ⁽¹⁾, 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

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

filles », 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.⁶

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.⁷

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 MERCIER⁸. De part leur fonction, ces jeux étaient pratiqués par tous et partout les premiers jours de printemps.

1°) Nom du jeu : ENA M HUM

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* »⁹, 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* »¹⁰, 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 wladati rahetli bra* »¹¹ 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.

6. Ain Ighbel – région se trouvant en petite Kabylie.

7. LAOUST. *Mots et choses berbères*, cité par MERCIER (L.), *op. cité*.

8. MERCIER (L.) *op. cité*.

9. « Moi leur mère, je les protège ».

10. « Moi le père, je les mange ».

11. « Oh ! mes enfants, j'ai perdu une aiguille ».

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*»¹².

Et le père réplique : « *nedih, nedih, nedih* »¹³ 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.

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

12. « Il me reste une tête unique ».

13. « Je le prendrai, je le prendrai, je le prendrai ».

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)

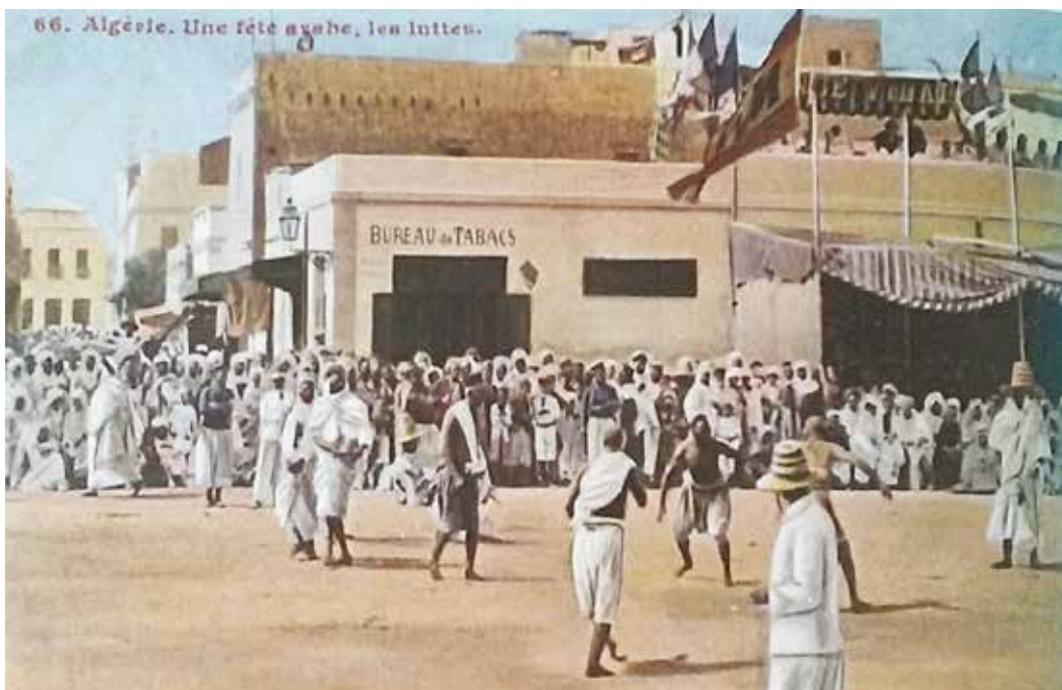


Image 2 : La lutte en Algérie : la rahba. Ce sport est une sorte de boxe avec les pieds : on s'élançe, on pose les mains et l'on décoche une ruade à l'adversaire. Lors de ces luttes chaque tribu a son champion.



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 basse 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
Ferial Benmahmoud & Michele Brun Edition *Place des Victoires*

Biographie

Membre du groupe de recherche « Jeux et pratiques ludiques » des CEMÉA (Centres d'entraînement aux méthodes d'éducation active).

Chercheur associé au Laboratoire TEC (Techniques et enjeux du corps, EA 3625), Université Paris Descartes.

Ancien responsable de la formation universitaire des enseignants d'école enfantine et d'école primaire pour les disciplines éducation physique et théâtre, en Suisse italienne.

Mesdames et messieurs, chers collègues,

Nous présentons ici quelques perspectives d'une recherche qui a reçu le soutien de l'aide fédérale pour la sauvegarde et la promotion de la langue et de la culture italienne dans la Confédération Helvétique. Le canton du Tessin, situé au sud des Alpes, a la spécificité d'être une région minoritaire de langue et culture italienne en Suisse, nation où l'on parle prioritairement l'allemand et secondairement le français.

Nous sommes partis d'une dimension intra culturelle et nous avons travaillé sur un corpus de 187 activités ludiques de la première moitié du XX^e siècle, présentés dans quatre ouvrages à caractère ethnographique qui se veulent représentatifs de la communauté de la Suisse italienne. À partir de ce corpus, nous avons retenu 132 jeux différents (Fig 1).

Documents	Nombre de jeux repérés	Nombre de jeux retenus
Voglia di giocare (1987) Elzi, U., Monn, R. Contone. Mobii Pfister.	83	
Jeux folkloriques des enfants du Tessin (1959) Torriani, M. Université de Genève	77	
Saggi di Folk-lore Ticinese (1898) Pellandini, V. Archivio per lo studio delle tradizioni popolari. Bellinzona. Colombi.	17	
I fanciulli Ticinesi (1898) Pellandini, V. Archives Suisses des Traditions Populaires. Zürich. Cotti.	10	
Total	187	132

Figure 1: L'analyse des quatre documents à caractère ethnographique nous a permis de retenir 132 jeux ayant une logique interne spécifique.

Nous évoquons ici brièvement quelques questions qui nous ont interrogé pendant cette recherche :

- Les jeux tessinois privilégient-ils la dimension cognitive ou bien une dimension corporelle et manuelle ?
- Quel rapport vont entretenir les joueurs avec les partenaires, les adversaires, l'espace de jeu et les objets ?

- Quelles formes de liaison sociale seront mises en évidence par l'analyse des structures relationnelles ?
- L'analyse de la logique interne nous permettra-t-elle d'envisager la présence de jeux authentiquement tessinois comme le suggère un ouvrage des années cinquante, réalisé à l'université de Genève ?

Pour l'analyse des activités ludiques, nous avons adapté une grille d'observation praxéo-sociologique qui nous permet de regrouper sur une seule page les caractéristiques principales de chaque jeu (fig 2).

Fiche d'analyse des activités ludiques (d'après P. Parlebas, 1969, 1998, 2003)

Nom du jeu															
Nombre de joueurs	□ =>	dont	<table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Masculin</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Enfants</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Féminin</td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Adolescents</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td></td> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Adultes</td> </tr> </table>		Masculin		Enfants		Féminin		Adolescents				Adultes
	Masculin		Enfants												
	Féminin		Adolescents												
			Adultes												
Nombre de spectateurs éventuels	□														
Présence d'un arbitre ?															
Type de jeu	<input type="radio"/> Activité ludo-cognitive <input type="radio"/> Activité ludo-motrice		<input type="radio"/> Quasi-jeu <input type="radio"/> Jeu codifié												
	<input type="radio"/> Jeu dansé, déguisement, théâtre <input type="radio"/> Jeu de rôles, d'imitation de scènes sociales <input type="radio"/> Jeu sportif														
	<input type="radio"/> Jeu psychomoteur <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">En isolé</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">A côté d'autres joueurs</td> </tr> </table>				En isolé		A côté d'autres joueurs	<input type="radio"/> Avec comptabilité du résultat <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Au temps- limite</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Au score- limite</td> </tr> </table>		Au temps- limite		Au score- limite			
		En isolé													
	A côté d'autres joueurs														
	Au temps- limite														
	Au score- limite														
<input type="radio"/> Jeu sociomoteur		<input type="radio"/> Sans comptabilité du résultat													
Espace	<input type="radio"/> Intérieur <input type="radio"/> Extérieur <input type="radio"/> Plat et régulier <input type="radio"/> Irrégulier, accidenté <input type="radio"/> Sauvage, dans la nature <input type="radio"/> Dans l'eau	Terrain	<input type="radio"/> Non tracé, non préparé <input type="radio"/> Utilisation d'éléments déjà en place <input type="radio"/> Tracé et préparé par les joueurs <input type="radio"/> Tracé et préparé par les institutions												
	<hr/>														
Matériel	<input type="radio"/> Sans matériel <input type="radio"/> Matériel fabriqué par les joueurs eux mêmes : lequel <input type="radio"/> Pré- existant, fabriqué et conçu pour ce type de jeu : lequel Emprunté au milieu naturel <input type="radio"/> ou au milieu domestique <input type="radio"/> et éventuellement rélaboré: lequel.....														
Structure	<input type="radio"/> Duel d'individus <input type="radio"/> Duel d'équipes <input type="radio"/> Jeu coopératif <input type="radio"/> Jeu semi coopératif <input type="radio"/> Chacun pour soi		<input type="radio"/> Equipes <input type="radio"/> Equipes stables <input type="radio"/> Equipes changeantes <input type="radio"/> Pas d'équipes <input type="radio"/> Réseau de communication <input type="radio"/> Permutant <input type="radio"/> Absorbant <input type="radio"/> Fluctuant <input type="radio"/> Autre												
	<table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Symétrique</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Dissymétrique</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Un contre tous</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Une équipe contre les autres</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="padding: 2px;">Ambivalent, paradoxale</td> </tr> </table>				Symétrique		Dissymétrique		Un contre tous		Une équipe contre les autres		Ambivalent, paradoxale		
	Symétrique														
	Dissymétrique														
	Un contre tous														
	Une équipe contre les autres														
	Ambivalent, paradoxale														
<input type="radio"/> Interactions de coopération <input type="radio"/> Par simple touche <input type="radio"/> Par un instrument <input type="radio"/> Au contact corps à corps <input type="radio"/> Autre.....	<input type="radio"/> Interactions d'opposition <input type="radio"/> Par simple touche <input type="radio"/> Par un instrument <input type="radio"/> Au contact corps à corps <input type="radio"/> Par frappe forte sur le corps devenu cible <input type="radio"/> Autre.....														

Figure 2 : Fiche d'analyse utilisée pour l'analyse des 132 activités ludiques tessinoises (d'après P. Parlebas 1969, 1998, 2003).

Jeux codifiés, corporels et mixtes

L'étude détaillée des documents sur les jeux nous montre avant tout que le panorama des loisirs de la Suisse italienne est centré sur les activités ludo-motrices. On constate en effet que les jeux corporels ou moteurs (le tir à la corde, 1.2.3 soleil, gendarmes et voleurs...) représentent 94% du total (124 jeux) ; seulement 8 jeux (6%) sont à dominance cognitive, nous trouvons là surtout des jeux de cartes (p. ex. la belote) et trois jeux de devinettes.

Si on essaye d'établir l'âge des joueurs, on remarque qu'il s'agit surtout de pratiques dédiées à l'enfance (52%) et à la préadolescence (45%), l'adolescence étant complètement absente, tandis qu'on note la présence, marginale, de joueurs adultes (3%) qui participent surtout avec les jeux de cartes, le jeu de la mourre et un jeu de boules pratiqué dans un espace spécialement conçu près des tavernes.

Garçons et filles jouent plutôt ensemble et 70% des jeux sont mixtes (cache-cache, 4 coins, la balle au prisonnier...) tandis que les jeux surtout féminins (la poupée, la cordelette, l'élastique...) et les jeux surtout masculins (le couteau, le lance pierre, le hockey sur glace...) sont équivalents (15 % pour chaque catégorie). En ce qui concerne le rapport à la règle, les jeux informels, tels que le cerceau, la trottinette, indiens et cow boys... sont des activités ludiques spontanées qui se situent à la frontière du jeu ; elles sont improvisées et ne sont pas codifiées de façon explicite. Les jeux codifiés (colin maillard, les billes, le drapeau...) possèdent au contraire des règles induites par la logique interne. Si nous prenons en compte le rapport entre les activités ludiques informelles (27%, c'est à dire 36 pratiques) et les jeux codifiés ou jeux avec règles (73% pour 96 jeux), on constate que la deuxième catégorie représente presque trois quarts de l'ensemble des pratiques : cela montre dans quelle mesure les pratiquants tessinois recherchent la confrontation normative qui, la plupart du temps, est négociée entre pairs.

Automatisme et incertitude

Nous avons classé les activités ludiques selon la science de l'action motrice fondée par Pierre Parlebas ; cela nous permet de mieux comprendre la nature des pratiques physiques et notamment d'envisager la présence ou l'absence d'incertitude issue des partenaires (P), des adversaires (A) ou du milieu physique (I) (fig. 3). Nous pouvons ainsi établir une première grande division entre les situations psychomotrices, correspondant aux deux sommets du parallépipède, symbolisés par $\{\emptyset\}$ et $\{I\}$, et les situations sociomotrices qui regroupent tous les autres sommets.

Les pratiques psychomotrices favorisent la liberté individuelle et le joueur évolue seul, ou à côté des autres joueurs, sans qu'il y ait d'interaction motrice essentielle ni avec partenaires ni avec adversaires. Ce type de pratique n'est pas majoritaire au Tessin (30% du total), dont 23% se déroulent en milieu stable $\{\emptyset\}$. Cela amène à une automatisation des conduites motrices, comme c'est le cas du jeu de la marelle, de la toupie, du yo-yo... Quand le terrain sur lequel on évolue est au moins en partie accidenté, le joueur doit prendre en compte l'incertitude du milieu $\{I\}$; ce type de jeu, tel que la descente de pentes enneigées assis sur des cartons, ou bien le fait de grimper sur des arbres près d'une rivière pour y plonger, représente seulement 7% du total.

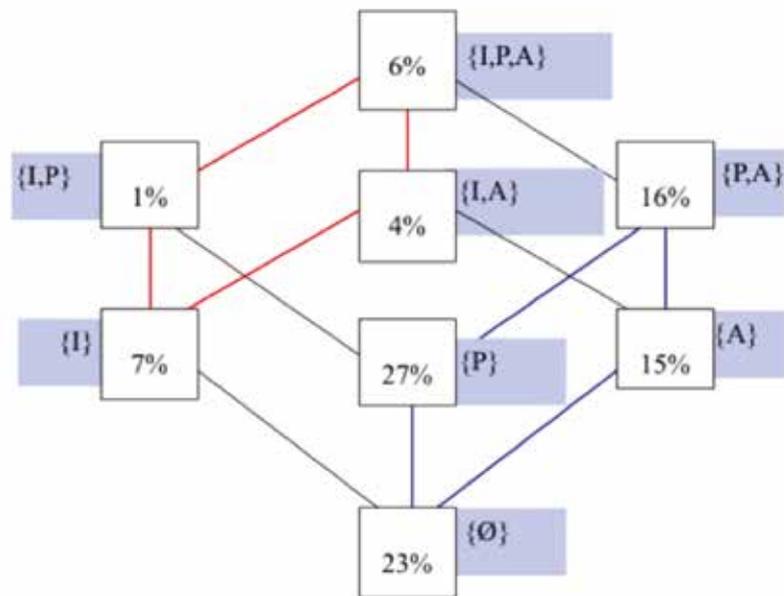


Figure 3: Distribution des 124 activités ludo-motrices en huit domaines d'action motrice

Dans le contexte culturel que nous avons étudié, 70% des activités sont donc de type sociomoteur, c'est-à-dire que l'individu évolue dans un système social qui donne beaucoup d'importance à la communication motrice avec partenaires et/ou adversaires. Il s'agit de jeux dans lesquels le sujet se trouve immergé dans un univers chargé de métacommunication.

Les jeux qui demandent exclusivement des actions de solidarité {P} constituent la catégorie sociale la plus représentée (27%). Plus d'un quart des jeux tessinois demandent donc que les joueurs s'adaptent aux exigences des partenaires, comme dans le saut à la corde par groupes, la poutre à bascule, les danses... Dans un cas seulement, l'incertitude du milieu intervient, c'est la descente en couple sur la neige avec la luge {P,I}.

Le rapport exclusif avec l'adversaire {A} est enregistré dans 15% des situations ; là il faut surtout essayer d'éviter des rôles sociomoteurs défavorables (comme dans les jeux du chat et souris ou de colin-maillard). L'incertitude du milieu s'ajoute dans 4% des situations motrices {A,I} quand on joue par exemple à certaines formes de cache-cache dans la forêt.

L'avant dernière classe prend en considération un subtil enchaînement de communication et de contre communication, où l'on cherche à annuler l'imprévu provenant des partenaires et à augmenter l'incertitude face aux adversaires {P,A} : c'est le cas de la balle au prisonnier, du football ou des barres (16% du total).

La dernière catégorie enfin demande une grande flexibilité du point de vue informationnel et prend en considération tous les facteurs jusqu'ici évoqués {P,A,I} qui se combinent. Dans ce domaine qui correspond à 6% des pratiques, on retrouve par exemple le jeu de gendarmes et voleurs joué dans des terrains montagneux, ou bien le jeu du hockey improvisé sur des surfaces d'eau gelée.

Globalement, on peut noter que la face du parallélépipède qui prend en compte l'incertitude issue du milieu physique (I, IP, IA, I PA) ne représente que 18%. Plus de 80% des situations motrices correspondent donc à des activités qui se déroulent sur des terrains plats et dégagés

(Ø, P, A, PA). Bien qu'on joue la plupart du temps à l'extérieur des habitations, on constate, déjà dans la première moitié des années cinquante du siècle passé, la présence d'un faible contact avec la nature sauvage. Bien que le Tessin offre une pluralité de possibilités pour entrer en contact avec la montagne, la forêt, les rivières ou le lac, on assiste actuellement à une tendance alarmante, puisque on ne joue presque plus à l'extérieur au profit d'activités réalisées dans des espaces architecturaux spécialement conçus pour les jeux en salle.

À ce progressif éloignement de la nature, correspond également le rapport au matériel et aux jouets. Dans notre étude, nous avons constaté que les jouets industriels achetés par l'adulte ne représentaient que 17% du total, le reste des jeux se pratiquait surtout en récupérant directement des objets dans la nature (pierres, bâtons, végétaux...) ou dans le milieu domestique (boutons, cordes, chambres à air de vélo...) ce qui laissait également un certain espace à la créativité et à l'imagination. Cinquante ans plus tard, nous nous trouvons submergés de matériaux hypersophistiqués qui dominent la scène ludique, avec des jouets qui parfois jouent tout seuls.

Compétition et relations sociales

La rencontre ludique peut se dérouler en présence ou en absence de compétition, celle-ci se caractérise toutefois uniquement si le jeu est codifié ; c'est en effet la règle qui définit les critères de réussite ou d'échec. Mais nous verrons que cela ne signifie pas que le jeu doit nécessairement se conclure avec un dispositif qui détermine un gagnant et un perdant.

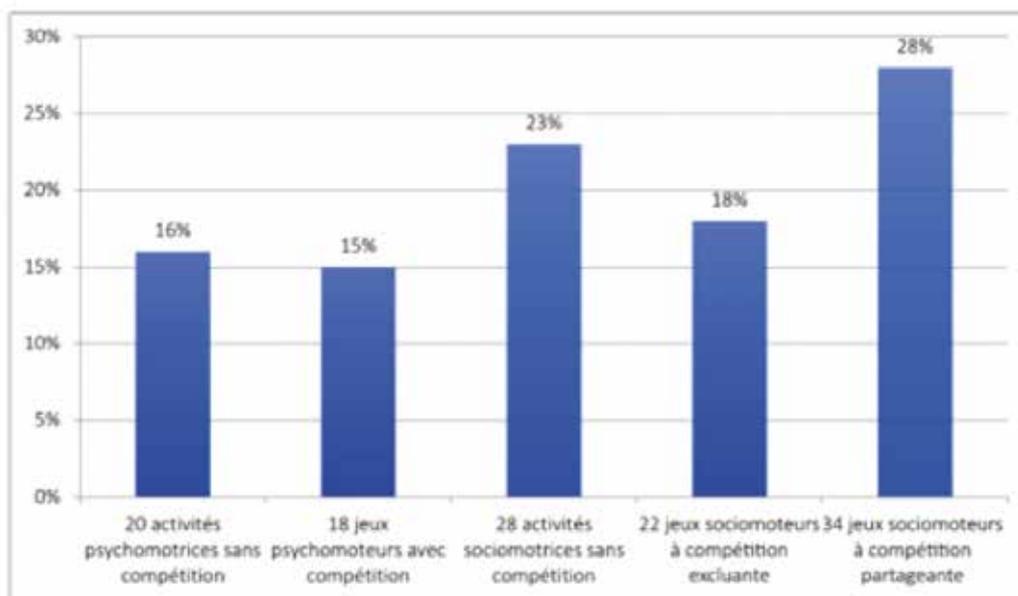


Figure 4 : Les 122 situations pycho et sociomotrices subdivisées en activités ludiques informelles et jeux compétitifs. Plus d'un quart des jeux est à compétition partageante.

La figure 4 montre que la logique interne de 39% des jeux (20 activités psychomotrices et 28 sociomotrices) sont de type informel, donc dénués de toute forme de compétition.

Si nous analysons les jeux compétitifs, nous pouvons distinguer la compétition excluante et la compétition partageante (Parlebas 2011). La logique interne de la compétition excluante prévoit une confrontation absolue et cela se manifeste par des résultats mesurables et comparables, relatifs à des épreuves psychomotrices (comme dans le cas du saut en

hauteur ou de la marelle) ou bien à travers la confrontation symétrique, très présente dans le cas des jeux sociomoteurs qui dominent la scène ludique contemporaine. Dans ce type de compétition (caractéristique des sports, mais également présente dans les jeux traditionnels), à la fin du match, ce qui est gagné par un joueur est perdu par l'adversaire. C'est le cas des duels d'individus (tennis, lutte...) ou des duels d'équipe (football, balle au prisonnier, barres...).

Nos résultats indiquent que la typologie des jeux à laquelle nous sommes si habitués aujourd'hui et qui désigne la supériorité d'un individu ou d'un groupe sur l'autre, n'était pas dominante dans la première partie du XX^e siècle. Plus d'un quart des jeux tessinois sont codifiés et compétitifs mais ne se terminent pas avec l'élimination réelle ou symbolique des perdants. Il s'agit de jeux à compétition partageante, situations ludiques où réussites et échecs se succèdent sans qu'il y ait obligatoirement désignation d'un vainqueur et d'un perdant comme le définit la logique interne. Le plaisir de la rencontre est ici central et les joueurs vivent l'échange ludique sans l'inquiétude d'un score qui définit la rencontre, c'est le cas de jeux comme les quatre coins, la balle assise, la cachette gamolle ou la balle nommée. Nous pouvons en conclure que la comptabilité du résultat n'apparaît pas comme un trait distinctif des jeux tessinois et que la motivation fondamentale de l'aventure ludique n'est pas nécessairement celle de battre les adversaires.

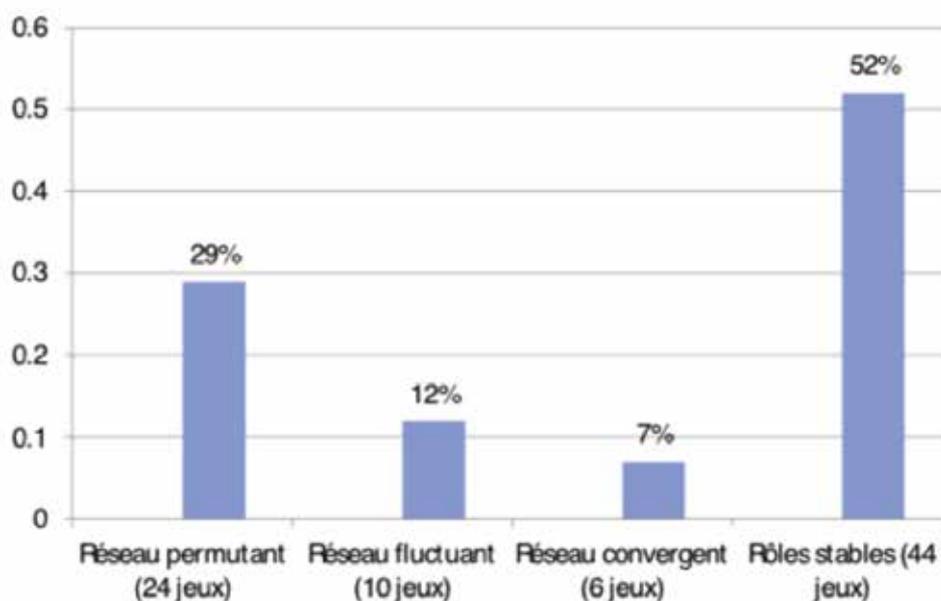


Figure 5 : Les réseaux de communication des 84 jeux sociomoteurs indiquent que dans environ la moitié des jeux les rôles sont stables, tandis que l'autre moitié envisage des changements de rôle.

En nous appuyant sur l'analyse praxéologique, nous avons également étudié les réseaux de communication et cela nous a permis de définir des typologies de jeu en fonction du réseau de changement de rôle (fig. 5).

Dans de nombreux jeux, les relations entre les joueurs ne se modifient guère pendant les activités, c'est le cas des jeux à compétition excluante qui incluent tous les duels sportifs, mais aussi de 52% des jeux traditionnels étudiés, tels que le tir à la corde, les billes, ou la course des chevaux.

Mais venons à la moitié des jeux tessinois qui offrent la possibilité de changer les rôles à l'intérieur de la rencontre et voyons quelles dynamiques se dessinent dans le panorama ludique. Le réseau qu'on a enregistré le plus fréquemment (notamment dans 24 jeux) est le réseau « permutant » : suite à une interaction précise, deux ou plusieurs joueurs permutent et changent leur rôle au cours de la partie. C'est le cas de la structure « un contre tous » quand l'antagoniste réussit à capturer un joueur libre et qu'il provoque un changement de rôle qui peut se poursuivre à l'infini (les quatre coins, le chat et la souris, colin maillard, la balle nommée...). Une autre typologie de changement de rôle, nommée « fluctuante », prévoit la circulation des joueurs en fonction de leurs succès ou échecs éventuels. Nous retrouvons là 10 jeux : par exemple, dans la cachette gamolle, un joueur libre peut se retrouver à vivre le rôle du prisonnier en ayant la nécessité de retourner dans le jeu grâce à des actions de solidarité de joueurs qui, au début de la rencontre, n'étaient pas en situation d'alliance avec lui. Mais on retrouve le réseau fluctuant également dans des équipes préconstituées; c'est le cas des barres, de la balle au prisonnier, des gendarmes et voleurs, où l'on peut passer plusieurs fois du rôle de joueur libre à celui de prisonnier. Ici, la solidarité s'effectue toutefois exclusivement à l'intérieur de la même équipe.

Le dernier classement correspond au réseau « convergent » ou absorbant (6 jeux), et nous montre que parfois les joueurs capturés deviennent partenaires de ceux qui les ont capturés; on forme alors une chaîne progressive jusqu'à ce que le dernier joueur soit aussi absorbé par l'équipe des prédateurs (l'épervier, le filet des pêcheurs). Le résultat final est donc déjà connu au début de la partie et le plaisir du jeu ne peut qu'être représenté par le plaisir d'aventures relationnelles chargées de fortes émotions.

Spécificité et identité culturelle

L'analyse des jeux du sud de la Suisse nous montre un panorama ludique très diversifié. Il s'agit de pratiques qui révèlent le plaisir de rencontres diversifiées et reflètent une culture de la mixité ; on pourrait ainsi idéalement imaginer de les insérer dans un vaste programme d'éducation physique informelle.

Nous avons constaté que les joueurs tessinois ont donné à certains jeux une empreinte caractéristique surtout associée aux rituels ludo - linguistiques, à des façons originelles de faire démarrer les jeux ou de former les équipes, mais cela n'a pas montré d'influences originelles sur la logique interne des jeux. Nous ne pouvons donc pas conclure que nous avons repéré dans notre étude des jeux authentiquement tessinois, sauf dans deux cas (un jeu avec foulard et un jeu qui se faisait avec des cartouches de chasse recyclées) qui mériteraient toutefois davantage d'approfondissement.

La comparaison de notre étude avec d'autres recherches praxéologiques européennes (Etxebeste 2001, Parlebas, 1998, 2017) indique assez clairement que le Tessin est une région carrefour, ouverte à de nombreuses influences ludiques qui se sont enracinées au centre de l'Europe. Plongés dans cette grande circulation de personnes issues de cultures différentes, les jeux de la Suisse italienne sont porteurs de normes et de valeurs transculturelles.

BIBLIOGRAPHIE

Etxebeste J., *À cloche pied. Les jeux traditionnels et la socialisation des enfants basques*, Saarbrücken. Editions Universitaires Européennes, 2012.

Ferretti E., *Educazione in gioco. Giochi tradizionali, sport e valori educativi alla luce di una nuova scienza: la prasseologia motoria*, Bellinzona, Casagande, 2016.

Parlebas P., « Jeux paradoxaux et compétition partageante », in *Vers l'Education Nouvelle*, n 542, Paris, CEMEA, 2011.

Parlebas P., *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 1999.

Parlebas P., « Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII^e siècle », in *À quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Montbrison, Festival d'histoire, 1998.

Biographie

Professeur et Directeur de recherche, Farid YAÏCI est titulaire d'un Doctorat d'Etat en Economie, d'un Magister en Planification et d'une Licence en Finance. Il a été Directeur Général au Ministère de la prospective et des statistiques, Conseiller au Ministère chargé de l'industrie, Doyen de faculté, Directeur d'Institut et Chef de département à l'université. Il a été cadre de la Banque Centrale, d'entreprise et de centre d'études. Il a été membre de plusieurs conseils d'administration et de conseils scientifiques. Il est critique de revues et auteur de nombreuses publications. Il a obtenu le prix ANDRU de la meilleure publication en 2009.

Les pratiques sportives traditionnelles, issues d'une identité locale ou régionale et encadrées par des règles, sont aujourd'hui reconnues comme faisant partie du patrimoine culturel immatériel mondial qui doit être protégé et promu [Charte internationale révisée de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport, Art. 1.5]. Ainsi, dans son Article premier, la Charte stipule que « La pratique de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport est un droit fondamental pour tous ». Dans son alinéa 1.5, elle précise que « La diversité de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport est un élément essentiel de leur valeur et de leur attrait. Les jeux, danses et sports traditionnels et autochtones, ainsi que leurs formes modernes et nouvelles, sont l'expression de la richesse du patrimoine culturel mondial et doivent être protégés et promus. »

Non soumises aux enjeux économiques des sports classiques mondialisés, ni à une quête comparable de performances et de résultats conduisant à des pratiques dangereuses et illicites, elles offrent aux gouvernements, au mouvement sportif et aux citoyens, l'opportunité de promouvoir des pratiques sportives et culturelles durables et éthiques, en même temps qu'elles fournissent l'occasion de contribuer au développement économique local et régional des pays concernés lorsque celles-ci sont intégrées dans une politique de tourisme culturel durable.

Si, jusqu'au XX^e siècle, le tourisme était culturel par nature et englobait les pratiques sportives traditionnelles ; depuis, les thématiques du voyage d'agrément se sont multipliées jusqu'à devenir dominantes, reléguant en arrière le tourisme culturel. Ce dernier est défini comme un déplacement (d'au moins une nuitée) dont la motivation principale est d'élargir ses horizons, de rechercher des connaissances et des émotions au travers de la découverte d'un patrimoine et de son territoire, incluant les autres formes de tourisme (pratiques sportives traditionnelles notamment) où interviennent des séquences culturelles [Mémento du tourisme, 2012].

Depuis la déclaration de Punta del Este, en 1999, des avancées remarquables ont été accomplies, parmi lesquelles : une reconnaissance internationale, un cadre juridique international préliminaire, un partage de connaissances et recherches et, enfin, un projet de réseau international.

À travers notre communication, dans laquelle nous tenterons de développer les aspects ci-dessus mis en exergue, nous cheminerons en trois sections. D'abord, nous présenterons un état de l'art sur les pratiques sportives à travers l'histoire. Ensuite, nous mettrons en exergue l'importance et présenterons quelques exemples contemporains de pratiques sportives traditionnelles. Enfin, nous tirerons quelques leçons pour l'Algérie en matière de pratiques sportives traditionnelles en relation avec le tourisme culturel et le développement économique durable.

1. Pratiques sportives : état de l'art à travers l'histoire

Une note thématique établie par la CNUCED en 2013, consacrée à « la contribution du tourisme à un développement durable » admet, dans son préambule, que « le tourisme est un important facteur de progrès économique et de réduction de la pauvreté » mais prévient, cependant, que « le lien entre le tourisme, la croissance économique et la réduction de la pauvreté n'est pas automatique ». Ce lien, ajoute l'étude, ne peut exister que si « le tourisme crée des emplois nouveaux, établit des relations - en particulier avec l'agriculture et les secteurs de prestation de services - et stimule le développement de l'infrastructure de base par la construction de routes et d'installations portuaires et aéroportuaires et la fourniture de services financiers dont l'ensemble de l'économie peut bénéficier ». Il faut aussi que « le développement du tourisme réponde à une stratégie nationale prévoyant un encadrement général, réglementaire et institutionnel, assorti de mesures d'incitation suffisantes pour stimuler le développement de l'offre sur les marchés nationaux ». Enfin, conclut le document, « les efforts réalisés pour réduire au minimum l'incidence négative du tourisme sur l'environnement et le patrimoine culturel, sont également importants ».

Partant de ce format de référence global, énoncé par la CNUCED, la question est alors de savoir comment faire revivre, perpétuer, développer et intégrer les pratiques sportives traditionnelles dans le cadre du tourisme culturel durable, en particulier, et dans celui du développement économique durable, en général.

Les études sur les pratiques sportives traditionnelles n'existent pas à profusion. Il nous a fallu beaucoup de temps et de patience pour rassembler les quelques éléments de bibliographie éparses qui nous ont permis de reconstituer ce puzzle d'état de l'art et que nous allons présenter en trois sous sections : d'abord, un aperçu historique des pratiques sportives de l'antiquité au XIX^e siècle ; ensuite, le lien entre les pratiques sportives traditionnelles et le tourisme culturel durable ; enfin, la contribution du tourisme culturel durable au développement économique durable.

1.1. Aperçu historique des pratiques sportives de l'antiquité au XIX^e siècle

Suivant la méthode utilisée par les historiens de classer les événements historiques en quatre périodes : l'Antiquité, le Moyen-Âge, les Temps Modernes et l'Époque contemporaine, Jean-Paul Massicotte et Claude Lessard (1984) ont regroupé et présenté les textes d'un certain nombre d'auteurs d'après le même schéma. Leur intention en publiant leur livre, un des rares en langue française sur le sujet, est de mettre en valeur les données majeures qui sont à l'origine de la vie sportive contemporaine.

1.1.1. Réflexions sur la place des sports, des jeux et des activités physiques durant l'Antiquité

En histoire du sport, certaines tendances se manifestent au long des années et des siècles. Un texte de grande valeur énonce des orientations majeures dont le chercheur a besoin pour se guider à travers les nombreux documents qu'il consulte. À partir de ce constat, Maxwell L. Howell, cité par Massicotte et Lessard (1984, pp. 9-19), est parvenu à trouver des « généralisations », successives, après bien des années de travail. Nous trouvons dans ce premier texte des données essentielles à la compréhension de ceux qui suivent.

Ainsi à la première généralisation, les études qui ont été faites ne donnent jamais de preuves complètes ; nous n'avons qu'une connaissance partielle des sports, des jeux et des activités physiques chez une civilisation. À la deuxième généralisation, d'une part, on a insisté sur l'importance des jeux pratiqués par certaines classes tandis qu'on diminuait l'importance des jeux pratiqués par d'autres. À la troisième généralisation, nous éprouvons continuellement de la difficulté à prouver qu'il s'agit d'un jeu et à définir les termes. À la quatrième généralisation, il se produit, à l'occasion, des erreurs d'interprétation lorsque des chercheurs ont prêté leurs propres croyances et leurs propres attitudes aux découvertes fragmentaires d'une autre culture. À la cinquième généralisation, dans bien des cas, les jugements portés sont déductifs. À la sixième généralisation, la quantité de preuves établissant l'existence d'une activité dans une société ne démontre pas dans quelle mesure cette activité a été pratiquée. À la septième généralisation, il semble utile de faire un regroupement géographique des anciennes civilisations. Cette démarche est d'ailleurs traditionnelle. Cependant, ce regroupement devient limitatif quand on désire avoir une compréhension globale des sports et des jeux. À la huitième généralisation, dans certaines cultures, la plupart des jeux ont un caractère militaire. À la neuvième généralisation, en général les jeux ont tendance à être le miroir des sociétés où ils sont pratiqués. À la dixième généralisation, quand on fait l'analyse des jeux, la diffusion et l'acculturation sont des facteurs importants. À la onzième généralisation, certains jeux semblent être uniques à une seule civilisation. À la douzième généralisation, il y a un certain nombre d'activités que nous pouvons classer dans une case vide. Certains jeux apparaissent partout sauf dans une société ou deux. À la treizième généralisation, certaines activités ont un caractère commun. À la quatorzième généralisation, la théorie de la spontanéité et de l'émergence semble suffisamment prouvée. À la quinzième généralisation, plusieurs activités ont un fondement magique et religieux ; mais cette signification semble diminuer quand les civilisations deviennent plus complexes. À la seizième généralisation, à l'occasion, les activités physiques ont servi d'instrument politique. À la dix-septième généralisation, chacun des caractères internes du jeu peut être illustré par l'analyse des jeux des civilisations occidentales. À la dix-huitième généralisation, nous avons la preuve de l'existence de jeux se rattachant aux aspects majeurs de la culture des anciennes civilisations occidentales. À la dix-neuvième généralisation, tout comme les civilisations s'épanouissent puis déclinent, les sports et les jeux en font autant.

C'est en s'inspirant des énoncés de Howell que le choix des autres textes sur l'Antiquité s'est arrêté sur des travaux concernant les Crétois, les Égyptiens, les Grecs, les Étrusques et les Romains.

i. Les sceaux de pierre du musée Ashmolean illustrant les activités physiques de la période minoenne

Une étude de Howell, citée par Massicotte et Lessard (1984, pp. 21-30), a été rendue possible grâce à la documentation recueillie par l'auteur lors de l'examen des sceaux de pierre du musée Ashmolean d'Oxford. Elle lui a permis de découvrir qu'on s'adonnait à des exercices physiques dès l'époque minoenne, en Crète. L'examen des sceaux de pierre démontre l'existence des activités physiques suivantes : la chasse, le jeu de table, un jeu au sol, le saut par-dessus le taureau, la capture du taureau, la pêche, les exercices au sol, la danse et la course. La période couverte par la recherche va de 3 000 à 1 200 avant Jésus-Christ. C'est l'âge de bronze en Crète et la civilisation minoenne connaît ses plus beaux moments. Les sceaux servaient souvent dans les anciennes civilisations. Selon l'auteur, dans les échanges par exemple, on les utilisait pour imprimer une marque à l'occasion d'un achat ou bien encore pour s'assurer qu'un travail avait été fait. On retrouve de tels sceaux principalement en Égypte, en Syrie, en Mésopotamie, en Grèce, dans la vallée de l'Indus et en Crète. Ils furent surtout en usage dans les villes commerciales et les lieux de passage des caravanes. Les sceaux de pierre avaient différentes formes et ils étaient fabriqués de divers matériaux. Les thèmes qu'on y gravait touchaient une grande variété de sujets. Outre les sceaux montrant des objets militaires, magiques et religieux, il s'en trouvait d'autres sur la musique, la vie économique et sociale et, bien entendu, les sports et les jeux.

Au musée Ashmolean d'Oxford, vingt-cinq sceaux représentent des sports et des jeux. De ce nombre, deux sont de la première période ; sept datent de la période moyenne et dix-sept de la dernière période. La liste des sports et des jeux représentés est la suivante : la chasse, neuf fois ; la pêche, une fois ; un jeu de table, une fois ; des exercices au sol, une fois ; un jeu au sol, une fois ; la danse, trois fois ; les sauts par-dessus les taureaux, huit fois ; la course, une fois.

ii. Les sports et les jeux de l'ancienne Égypte

Selon Kamal Saleth Abdou, cité par Massicotte et Lessard (1984, pp. 31-38), il existe une civilisation dans la vallée du Nil depuis l'aube de l'histoire. La présence d'une civilisation de cette importance a beaucoup favorisé les premiers progrès humains ; elle fut source de connaissances et une inspiration pour ceux qui vivaient dans cette région durant l'Antiquité. Les Égyptiens ont vécu et développé leur civilisation à la jonction de l'Asie, de l'Europe et de l'Afrique.

Son étude peut être considérée comme la première qui traite en premier lieu des sports et des jeux dans l'ancienne Égypte depuis la colonisation préhistorique jusqu'à la naissance du christianisme. C'est en s'inspirant des données recueillies que l'auteur a préparé la liste suivante :

1. Divers jeux et sports furent pratiqués sous les pré-dynasties égyptiennes.
2. La plupart des données sur les jeux et les sports furent recueillies durant les périodes dynastiques des pharaons en utilisant les restes du vieux royaume, du moyen royaume et du nouveau royaume.
3. Les athlètes vainqueurs et les sportifs furent glorifiés sous les règnes du nouveau royaume.
4. On s'est rendu compte que des jeux de table et des jeux d'enfant furent pratiqués pendant toutes les dynasties des pharaons même celles où l'Égypte était affaiblie ou occupée par des cultures étrangères.

5. Les combats de taureaux de l'ancienne Égypte ne se livraient pas entre l'homme et le taureau comme on l'a cru, mais bien entre deux taureaux.
6. C'est après l'invasion Hyksos que l'équitation a fait sa première apparition en Égypte.
7. Les Ptolémées essayèrent d'exclure les Égyptiens, surtout les jeunes, de leurs organismes sportifs et de leurs activités. Cependant, les Égyptiens ont partagé ces activités avec les colonisateurs grecs après la grande révolution égyptienne sous le quatrième règne des Ptolémées.
8. En tenant compte des preuves possédées, il est raisonnable de croire que quelques athlètes égyptiens participèrent aux jeux olympiques grecs.
9. Durant la XXVI^e dynastie des Pharaons, un comité d'experts grecs visita l'Égypte afin de se renseigner sur la façon d'améliorer les jeux olympiques grecs.
10. Les Grecs devaient leur amour du sport et des jeux aux Achéens qui venaient du nord de l'Europe.
11. Au début, les sports et les jeux grecs étaient associés aux jeux funéraires ; plus tard, ils furent associés aux dieux grecs.
12. Le principal objectif des sports et des jeux était militaire chez les Grecs alors qu'il fut récréatif chez les Égyptiens.
13. Plusieurs anciens jeux et sports égyptiens furent pratiqués en Grèce.
14. Plusieurs jeux et sports égyptiens sont encore pratiqués en Égypte, soit sous leur forme originale, soit selon une adaptation.
15. On peut constater la présence de certains jeux et sports égyptiens si on analyse le contenu des programmes d'éducation physique de plusieurs pays.

iii. L'éducation physique à Athènes au V^e siècle avant Jésus-Christ

À travers son étude, Clarence Forbes, cité par Massicotte et Lessard (1984, pp. 41-50), va porter une grande attention à Athènes, cette ville qui a bénéficié dans sa gloire d'un plus grand prestige que n'importe quelle autre ville d'Europe. Athènes a dominé le cinquième siècle avant Jésus-Christ grâce à sa culture, à son système pédagogique et à son leadership politique.

C'est au début du cinquième siècle que les Athéniens se persuadèrent et persuadèrent beaucoup d'autres de la valeur civique de l'éducation physique. Les guerriers du Marathon furent la plus célèbre génération d'Athéniens. Les Athéniens ne considéraient pas seulement la valeur civique de l'éducation physique. Tout comme les autres Grecs, ils avaient le culte de la beauté. Ils la cultivaient comme ils la voyaient dans la création, dans les œuvres d'art et chez l'homme lui-même. Les Grecs soutenaient que le corps humain en bonne condition physique représentait le plus bel objet de la réalité et les garçons athéniens s'adonnaient à l'éducation physique parce que cette activité leur procurait du plaisir. Parmi les sports pratiqués par les athéniens et les grecs, on peut citer : la course à pied, la lutte, la boxe, le saut en longueur, le lancer de disque et de javelot, la natation, etc. Il faut établir, malgré cela, que seuls les citoyens étaient admis à la palestre (gymnase, stade, académie). Les résidents étrangers, nommés métèques, n'étaient pas citoyens. La loi de l'Athénien Solon excluait les esclaves de l'éducation physique car ils n'étaient pas citoyens. Les filles étaient également exclues quels que fussent leur état et leur milieu social. Cependant, la floraison de l'éducation physique à Athènes n'a pas duré. Vers la fin du troisième siècle, de brillants sophistes apparurent qui dirigèrent l'enthousiasme des jeunes gens vers la rhétorique, le discours et la discussion.

iv. Les sports et les jeux chez les Étrusques

Selon Maxwell L. Howell (Massicotte et Lessard, 1984, pp. 51-64), un voile de mystère entoure ce grand peuple de l'Antiquité, appelé Etrusques par les Romains, Tyrésiens par les Grecs.

Ce peuple s'appelait lui-même Rasna ou Rasenna. Ce mystère peut être expliqué au moins partiellement par la méconnaissance de la langue et de l'origine de ce peuple. L'Étrurie ou pays des Étrusques était situé au centre de l'Italie. Ce pays était limité à l'ouest par la mer Tyrrhénienne, à l'est par les monts Apennins, au nord par la rivière Arno et au sud par le Tibre. Du huitième siècle au quatrième siècle avant Jésus-Christ, cette ancienne civilisation exerça son influence surtout au centre de l'Italie. En plus de la musique et de la danse, le peuple Étrusque adopta beaucoup de sports physiques, parmi lesquels on peut citer : les combats de gladiateurs, le javelot et le disque, la perche, la boxe et la lutte, le saut, les courses de chevaux, la course de chariots, l'acrobatie, les jeux (de dés et de table) et les exercices (avec poids ou haltères). Les Étrusques ont enfin construit des estrades pour les spectateurs.

v. L'activité physique et le sport à Rome

Selon Maxwell L. Howell (Massicotte et Lessard, 1984, pp. 65-70), il n'y a pas de doute que depuis l'an 133 avant Jésus-Christ, les Romains furent les maîtres de la Méditerranée et que, dans le même temps, plusieurs pays ont influencé Rome vu l'étendue de l'Empire romain. Les jeux ou ludi furent à l'origine des cérémonies religieuses. À l'époque d'Auguste, il y avait soixante-quatre jours qui étaient consacrés aux jeux. Quand Marcus Aurelius fut au pouvoir, ce nombre a augmenté ; il a atteint 135 jours par année. On sait qu'en 80 Titus a présenté des jeux pendant cent journées consécutives. C'est Trajan qui a battu tous les records quand il fêta la conquête de Dacis ; il y eut 123 journées consécutives de fêtes. Les fameuses courses de chariots et de chevaux avaient lieu dans le Circus Maximus. Sous la république, le cirque servait aux combats de gladiateurs. On distinguait plusieurs sortes de combattants : les Secutores, les Thraces, les Myrmillores, les Retiari, les Hoplomachi, les Provocatores, les Dimachaeri, les Essedarii, les Andabatae, les Meridiani, les Bestiarii, les Fiscales, les Caesariani ou Postulati, les Catevarii et les Samnites. Un phénomène était propre à la personnalité des Romains : ils considéraient honorable de savoir bien mourir « au combat ». Les jeux de balle ont connu une grande popularité chez les Romains qui les pratiquaient souvent à l'occasion des bains. On peut mentionner quatre différents jeux de balle : le pila paganica, une balle remplie de plumes ; le pila trigonalis, qui servait à jouer le jeu du trigon ; le follis, un ballon-vessie, et le harpasta, balles de pratique. Il existe aussi la preuve que les exercices suivants ont été pratiqués : la course, le saut, le pancrace, la lutte, la boxe, le lancer du javelot, le lancer du disque, le lever de poids, la natation ainsi que des épreuves destinées aux garçons et aux filles. Il existe également la preuve que les jeunes et les plus âgés ont pratiqué l'acrobatie, le jonglage, la marche sur câble tendu, le saut sur un taureau, le jeu du cerceau, des jeux avec filet, le kottabos, la construction de jouets à la maison. Ils aimaient aussi tirer à pile ou face, aller à cheval, jouer avec une toupie, les osselets, le buffet et l'athlétisme.

1.1.2. Les pratiques sportives durant le moyen âge et la renaissance

i. L'éducation physique, le sport et la chevalerie

Selon Massicotte et Lessard (1984, p. 73), l'éducation physique au Moyen Âge est peu apparente avant le X^e siècle. En effet, il faut attendre l'apparition de la féodalité et plus particulièrement la chevalerie pour la voir se développer sous une forme très particulière comme en fait foi le travail du professeur Broekhoff, cité par Massicotte et Lessard (1984, pp. 75-91). Avec cet auteur, nous entrons dans l'étude de l'influence méconnue de la chevalerie sur l'activité physique tout autant que sur la vie militaire. L'auteur va montrer que l'éducation physique du chevalier a servi de modèle à l'éducation de la noblesse européenne des siècles à venir. Il indiquera que le tournoi médiéval et le sport de la joute ont connu un début illustre en Europe de l'ouest avant que l'Angleterre ne l'adopte. Ainsi, dans le monde compétitif et féroce de la chevalerie, la prouesse physique avait une valeur hautement appréciée. Le chevalier devait continuellement faire preuve de courage et d'habileté physique au tournoi et au combat. En outre, selon l'auteur, c'est avec raison qu'on a appelé l'Angleterre le berceau du sport moderne. De plus, les sports furent placés dans la sphère de l'éducation physique des public schools quand ils devinrent un moyen de formation du caractère. Il convient de mentionner que longtemps avant que le sport moderne fasse son apparition, le sport jouait un rôle important dans la vie du chevalier médiéval.

ii. L'éducation physique en Italie durant la Renaissance et en Angleterre à l'époque des Tudors

Selon Peter C. Mc Intosh, cité encore par Massicotte et Lessard (1984, pp. 93-108), c'est auprès de la noblesse italienne que s'est développée la nouvelle conception de l'éducation physique. Au début, la nouvelle noblesse essaya de gagner du prestige en empruntant les pratiques de la vieille noblesse. C'est pourquoi les tournois ont conservé leur popularité. La pratique du jeu de Calcio donnait une autre occasion de faire preuve de virtuosité physique. Ce genre de football hautement organisé fut populaire dans les états italiens du XV^e siècle. Néanmoins, il semble bien qu'il faisait appel à une classe sociale particulière. On peut voir dans ces règles un goût de la distinction entre le gentleman et les « joueurs ». On retrouvera plus tard cette distinction en Angleterre au XIX^e siècle. En effet, les britanniques refuseront de reconnaître comme amateurs à l'aviron et en athlétisme, le mécanicien, l'artisan et le laboureur de métier. Cette distinction sociale qui existait au football, on la retrouvait également dans la pratique des activités physiques récréatives propres à cette époque. En outre, durant les XV^e et XVI^e siècles, les Italiens ont accordé plus ou moins d'importance à l'entraînement militaire. Mais, si on fait abstraction de la valeur militaire qu'elle avait au début, l'éducation physique avait sa place dans l'éducation totale. On lui accordait une valeur au point de vue relaxation.

1.2. Les pratiques sportives et le naturalisme durant la période moderne

Selon Deobold B. Van Dalen et Bruce L. Bennett, cités par Massicotte et Lessard (1984, pp. 113-126), l'appellation âge de la lumière convient au XVIII^e siècle parce qu'il fut à l'origine d'une révolution visant à libérer l'individu de l'esclavage. En outre, c'est à l'âge de la lumière que la science a commencé à utiliser le corps humain comme objet d'étude. Dès lors, l'expression qui décrit le mieux le naturalisme en éducation est que toute chose doit s'harmoniser avec la nature. Les buts premiers du naturalisme, c'est une bonne santé ;

l'enfant doit, de plus, savoir utiliser ses sens de la façon la plus riche. L'éducation naturaliste voulait que le jeune soit entraîné à vivre une vie heureuse et bonne. Le naturalisme donnait à la santé et à l'éducation physique une importance primordiale. Le développement des sens faisait également partie de l'enseignement de l'éducation physique. Selon les naturalistes, c'est en jouant que l'enfant se familiarise avec le milieu qui l'environne. C'est en 1774 qu'est apparu le premier programme scolaire s'appuyant sur la philosophie naturaliste. Il s'agissait du Philanthropinum sous la direction de Basedow.

Dans les meilleures écoles de cette époque, on avait l'habitude d'engager des maîtres d'escrime, de danse, d'équitation et de gymnastique. Basedow confia l'enseignement de ces activités à des professeurs réguliers. Il consacrait une heure le matin et deux l'après-midi aux jeux, à la gymnastique, aux sports et à la récréation. Il réservait deux heures pour le travail manuel.

Cette nouvelle école contrastait avec les autres de cette époque. Les enfants portaient des vêtements simples ne nuisant en rien à la liberté de leurs mouvements. Ils envahissaient les cours et les jardins ainsi que les gymnases. À l'école de Basedow, le Philanthropinum, le programme d'éducation, visait au développement intellectuel aussi bien que physique. Basedow adopta en premier lieu les exercices des chevaliers : l'escrime, la danse, l'équitation et les sauts. Cependant, Simon qui fut professeur d'éducation physique a complété le programme en y ajoutant ce qu'il appelait la gymnastique grecque : course, saut, lancer et lutte. De nouvelles activités furent organisées par le successeur de Simon, du Toit : la natation, le patinage, le tir à l'arc, le jardinage, la marche et le travail sur bois. D'autres activités furent aussi ajoutées : jouer au soldat, faire des excursions à la campagne, marcher, se suspendre aux échelles obliques, transporter des sacs de sable les bras étendus horizontalement.

2. Importance et exemples contemporains de pratiques sportives traditionnelles

La sauvegarde et la promotion des pratiques sportives traditionnelles (Jeux et Sports Traditionnels - JST - dans la terminologie des Nations unies) appellent l'approfondissement et le partage des connaissances à ce sujet, la mise en exergue des principaux défis que ce double enjeu recouvre et la sensibilisation du public à ce patrimoine culturel immatériel. Dans cet esprit, le travail de l'UNESCO se concentre sur le plaidoyer visant à sauvegarder et à promouvoir les JST afin qu'ils soient intégrés au développement culturel national et international. Ainsi, suite à la troisième Conférence internationale des ministres et hauts fonctionnaires chargés de l'éducation physique et du sport (MINEPS III), de Punta del Este en 1999, le Comité intergouvernemental pour l'éducation physique et le sport (CIGEPS) fut chargé de superviser la mise en œuvre des principales conclusions de la Conférence. La Déclaration de Punta del Este de MINEPS vise notamment à promouvoir la sauvegarde et le développement des jeux et sports traditionnels, par l'élaboration d'une liste mondiale de jeux et de sports traditionnels et l'apport d'un soutien gouvernemental en vue d'améliorer l'apprentissage et la compréhension interculturels (Note conceptuelle sur les JST, UNESCO, juillet 2017).

Dès lors, et après plusieurs progrès, la Charte internationale de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport, révisée en 2015 par la Résolution 38C/43, favorise la sauvegarde et la promotion des sports et des jeux traditionnels en les considérant

comme l'expression de la richesse du patrimoine culturel mondial. Dans ce qui suit, nous présenterons quelques exemples de jeux et sports traditionnels préservés et qui s'inscrivent dans le cadre du patrimoine culturel immatériel (PCI) ou sont affiliés à des fédérations internationales ou nationales.

2.1. La pelote basque (*Euskal pilota*)

La pelote basque (*Euskal pilota*) regroupe plusieurs jeux de balle issus du jeu de paume. Elle est un jeu universel, legs d'autres civilisations, que les Basques ont su adapter et transformer avec leurs propres caractéristiques. Déjà évoquée dans la mythologie ou sur des stèles funéraires, pratiquée depuis des siècles dans des zones de jeux situées en montagne, la pelote basque va s'inspirer au XVII^e siècle du jeu de paume pour y apporter de nombreuses modifications et créer de nouvelles et nombreuses spécialités. Elle consiste, selon Maude Loquais (2015) à se renvoyer une balle en la faisant rebondir sur un mur. Elle est une pratique variée pour de nombreuses raisons. Tout d'abord, elle peut se jouer dans trois espaces différents, en intérieur ou en extérieur (trinquet, mur à gauche et fronton).

À cela s'ajoute plusieurs dizaines des spécialités pratiquées avec une multitude d'instruments (de la raquette en bois au gant de cuir, en passant par la main nue) et de balles, appelées « pelotes ». Toutes ces variantes se jouent cependant selon une même règle simple : lorsqu'une équipe ne rattrape pas la pelote, l'équipe adverse marque un point. La pelote basque se pratique notamment dans le Pays basque, aire géographique à cheval sur les Pyrénées françaises et espagnoles et comprenant sept provinces (la Basse-Navarre, la Soule, le Labourd, la Navarre, la Guipuzcoa, la Biscaye et l'Alava). Cependant, en France, on y joue aussi dans le Béarn et dans une moindre mesure dans les départements voisins, Landes Hautes-Pyrénées notamment. En France, le sport s'organise autour de la Fédération française de pelote basque (FFPB), fondée en 1921, dont le siège est à Bayonne. Sport mondial, la pelote basque est aussi présente à travers le monde, notamment aux États-Unis et en Amérique latine et du Sud. À l'échelle internationale, on retrouve la Federación internacional de pelota vasca (FIPV), située à Pampelune en Espagne.

2.2. Les jeux sportifs traditionnels au Sénégal

Au Sénégal, le Centre National d'Education Populaire et Sportive (CNEPS), relevant du Ministère de la Jeunesse et des Sports a formellement élaboré un répertoire de jeux traditionnels et les a codifiés en vue de leur intégration dans le cadre de l'éducation physique et de l'animation sportive. Le répertoire est l'aboutissement d'un travail de recherche entrepris pendant plusieurs années et s'inscrit dans le cadre d'une action de sauvegarde du patrimoine culturel sénégalais, à partir d'observations faites sur le terrain, lesquelles ont permis de constater que de plus en plus d'enfants délaissent les jeux traditionnels pour ne s'intéresser qu'aux activités physiques plus modernes et à caractère sportif, comme le football par exemple. Après recensement d'une centaine de jeux, ces derniers ont pu être classés, sur le plan quantitatif, en trois grandes familles : les jeux d'affrontement, les jeux de poursuite et les jeux divers. Les jeux d'affrontement et de poursuite peuvent, à leur tour, se subdiviser chacun en trois parties : affrontement ou poursuite un contre un (un joueur affrontant ou poursuivant un autre joueur), affrontement ou poursuite un contre plusieurs (un joueur affrontant ou poursuivant un groupe d'adversaires) et affrontement ou poursuite plusieurs contre plusieurs (une équipe affrontant ou poursuivant une autre équipe). Il faut

remarquer que par le biais des joueurs prisonniers ou éliminés des « ponts » peuvent être jetés entre ces différentes catégories de jeux. Par exemple, un jeu commencé à un contre un peut se transformer en plusieurs contre un et se terminer à plusieurs contre plusieurs. L'ensemble des jeux restants peut se subdiviser en différentes rubriques comportant chacune cinq ou six jeux. Ce petit nombre (par rapport à la quantité de jeux d'affrontement ou de poursuite) a conduit à les regrouper dans un chapitre commun intitulé « jeux divers » qui comprendra trois rubriques : jeux d'acrobatie, jeux d'adresse et jeux de découverte.

2.3. Les jeux et sports traditionnels en Mauritanie

Comme nous le verrons pour l'Algérie, selon Ahmed Ould Beibeny (1998), des peintures rupestres néolithiques, des gravures et des représentations de scènes de chasse, de lutte, de course à pied, de saut et de lancer se trouvent sur l'ensemble du territoire mauritanien et prouvent l'existence d'une culture physique déjà à l'ère préhistorique. Des exercices de lancer, en tant que mouvements corporels sont illustrés à travers les représentations des armes à longue portée (lancer du javelot, tir à l'arc). Les cultures physiques traditionnelles de la Mauritanie sont riches de la provenance d'ethnies diverses et présentent une panoplie de jeux et danses et une multitude de variantes avec des noms et des règles qui diffèrent selon la région, le milieu, tout en conservant les mêmes buts et les mêmes finalités.

Cependant, toujours selon l'auteur, l'Europe, depuis la célèbre déclaration de Jules Ferry, par laquelle il soutenait que l'impérialisme est la fille de l'industrialisation, a voulu et travaillé à ce que l'Afrique lui ressemble comme le père souhaite que son fils soit en quelque sorte sa copie conforme. Le colonialisme a donc fait reculer la culture et les pratiques sportives traditionnelles africaines, en général, et celles de la Mauritanie, en particulier, et a conduit à la mort de pans importants des réalités africaines.

Mais depuis longtemps déjà, les penseurs, les organisations gouvernementales comme la société civile, de par le monde, sont unanimes à trouver que la perte des cultures africaines était une grosse perte pour l'humanité toute entière et que chaque Etat devait se faire un point d'honneur de préserver les cultures de ses populations. L'une des manifestations les plus concrètes au plan mondial a été la création de l'UNESCO qui appuie fortement les gouvernements désireux de préserver les éléments de culture qui fondent la fierté, mais surtout l'essence même des peuples africains.

La République Islamique de Mauritanie, à l'image des autres nations africaines, a pleinement vécu ce phénomène et a essayé dès l'indépendance de lutter contre les tentatives coloniales d'acculturation surtout par l'école notamment dans le domaine des activités physiques et sportives où les réalités culturelles ont subi fortement les tentatives de substitution coloniale. Cette lutte pour redonner à l'Afrique sa fierté est soutenue par l'UNESCO qui déjà dans son projet préliminaire pour la décennie culturelle (1989 - 1999) prévoyait le développement du sport africain non organisé, en cherchant surtout à populariser des jeux traditionnels et à promouvoir la recherche et la collecte des jeux encore négligés ou oubliés.

Les activités physiques et sportives traditionnelles de la Mauritanie, connues sous le nom de jeux et sports traditionnels renferment des aspects physique, artistique et culturel. Ces aspects constituent les éléments de base du contenu éducatif de la culture physique, exploité dans la famille, le groupe d'âge et au niveau de la société globale. Ce contenu contribue aussi à compléter le programme d'enseignement dans les structures pédagogiques comme les écoles coraniques. La population rurale a confiance dans cette éducation de

base et la soutient, son plan d'enseignement transmet les valeurs et les normes de la vie communautaire. La pratique de certains jeux sous forme d'exercices physiques appropriés à chaque groupe d'âge surtout par les élèves des écoles coraniques, se présente aux yeux des populations comme une RYADA en maure qui signifie éducation physique.

Les aspects des jeux et sports traditionnels en Mauritanie comprennent :

- L'aspect physique : il se présente dans une sorte de HOCKEY répandu dans tout le Sahel, appelé KOURA en maure et TOWD en pular. On trouve aussi l'aspect physique dans les courses et la lutte traditionnelle, l'un des sports les plus durs et les plus appréciés en milieu rural. La lutte est connue sous le nom de MOUSSARAA ou DEUZ en maure, SIPPIRO en pular, BEREH en wolof. Elle est pratiquée en première ligne dans le sud du pays.
- L'aspect artistique : on découvre l'aspect artistique dans les danses accompagnées de la musique, réservées aux fêtes religieuses et familiales, mais également aux grandes récoltes appelées DBIZ en maure ; THIONAL en pular ; GOBBE en wolof ; FETEYE en soninké.
- L'aspect intellectuel : c'est la culture intellectuelle ou culture de l'esprit. Il s'agit de jeux où le hasard est totalement exclu ; des jeux de réflexion ou d'esprit pratiqués de jour comme de nuit à l'intérieur ou sous l'ombre. Faisant appel à l'esprit mathématique et de logique, ils développent celui de la créativité et de l'analyse. Exemple : le jeu de KHREIBGA est identique au jeu de dame, à la seule différence qu'il se joue avec 12 crottes et 12 bâtonnets avec déplacement des pions d'une case à l'autre et dans tous les sens.

Les aspects multiples et variés de ces jeux étaient très bénéfiques pour la jeunesse. Dès le bas âge, le jeune était préparé pour prendre part aux travaux champêtres, d'élevage, de chasse et de pêche. Une fois adulte, il doit assurer la relève et perpétuer ces activités économiques qui sont les sources de subsistance des populations rurales.

3. Leçons pour l'Algérie en matière de pratiques sportives traditionnelles en relation avec le tourisme culturel et le développement économique durable

Les pratiques sportives traditionnelles ont pratiquement disparu en Algérie. Les rares jeux sportifs traditionnels qui ont survécu se pratiquent de manière épisodique, à l'occasion de fêtes ou de commémorations, elles-mêmes devenues rares. Les écrits des chercheurs sur le sujet résultent de témoignages de personnes âgées. On peut aussi y évoquer certaines publications qui remontent au milieu du XIX^e siècle (Jacquot, 1849 ; Duveyrier, 1864) révélant le sujet à travers les gravures rupestres dans les zones montagneuses mais surtout au Sahara central (Dupuy, 1972). Ces publications et d'autres, venues après, relatent la faune mais également toutes les activités humaines de l'époque. Par ailleurs, si, aujourd'hui dans le monde, beaucoup de pays tentent de faire renaître ces pratiques, en Algérie, on en est encore au début de la prise de conscience. Pourtant, notre pays gagnerait énormément à ressusciter ses jeux disparus et à les mettre en phase avec le tourisme culturel durable, voire avec le développement économique durable. Dans cette section, nous rapporterons quelques jeux sportifs traditionnels pratiqués, d'abord représentés dans les peintures et gravures rupestres, notamment dans les zones montagneuses et surtout au Sahara central, puis, à titre d'exemples, dans les régions de Sétif, de Chlef et de Kabylie.

3.1. Les pratiques physiques anciennes dans les peintures et gravures rupestres

Le territoire de l'Algérie comprend deux vastes régions montagneuses : au nord, les chaînes de l'Atlas ; au sud, les massifs du Sahara central.

Selon Dupuy (1972), toutes deux recèlent quantité d'œuvres rupestres offrant une diversité d'expressions exceptionnelle. On dénombre, dans la première région, 145 stations de gravures ayant fait l'objet de relevés à peu près complets et, pour le moment, une dizaine d'abris sous roche ornés de peintures, tandis que c'est par milliers que se comptent les stations de gravures et de peintures dans la zone saharienne. Bien que l'inventaire demeure lacunaire, on peut estimer supérieur à la centaine de milliers d'exemplaires les motifs peints et gravés dans ces contrées ; ce qui place l'Algérie au premier rang des pays de l'Afrique septentrionale pour l'abondance de son art rupestre.

Dans cette immensité de motifs peints et gravés, on y trouve, comme indiqué plus haut, des figures de la faune et des activités humaines de l'époque mais, pour ce qui nous intéresse, on y trouve aussi des scènes de chasse, de lutte, de marche à pied, de course à pied ou en chariots, de saut, de lancer de poids, de tir à l'arc et de javelot.

3.2. Les jeux physiques traditionnels dans la région de Sétif

Kharchi (1986, pp. 49-53) a mené une étude sur les jeux physiques traditionnels dans la région de Sétif qui lui a permis d'en recenser une cinquantaine grâce aux témoignages de personnes âgées. Ces jeux, aujourd'hui disparus, l'auteur attribue leur disparition à la colonisation et au sport scolaire et de masse. Elle assigne deux objectifs aux jeux physiques traditionnels en Algérie : revaloriser le patrimoine culturel ; apporter à l'activité sportive un contenu nouveau spécifique qui tienne compte de nos réalités propres. En outre, selon cet auteur, l'Algérie posséderait une « ethnomotricité » riche et variée se manifestant à travers les jeux, les danses, la lutte, *el fouroussia* (jeux équestres), les concours de tir, etc.

Pour illustrer son propos, Kharchi a choisi trois jeux particulièrement différenciés que nous reprenons ici à notre compte : *El kura*, *Lema'afra* et *Lishara*.

El kura est un jeu collectif de balle joué par les hommes et les femmes. Il se déroule à l'occasion de la célébration de la fête du printemps. Il se joue sur un terrain vague où deux trous appelés *leryed* délimitent le fond du terrain. L'auteur signale une variante, le *tachakent*, joué encore aujourd'hui dans la région de Djanet à l'occasion du Mouloud, à la différence que les trous sont remplacés par des buts.

Lema'afra, qui signifie lutte, est un autre jeu qui se décline en trois variantes : *lema'afra dhra'a be dhra'a* (bras contre bras), *lema'afra kerba be kerba* (hanche contre hanche), *lema'afra zder be zder* (poitrine contre poitrine).

Lishara, qui signifie cible ou repère, est un concours de tir au fusil qui a lieu lors de la célébration d'un mariage. Les participants et le marié, qui doit obligatoirement collaborer à ce concours, visent une cible représentée par une pièce de monnaie.

3.3. Les jeux traditionnels dans la région de Chlef

Lors d'une conférence, tenue à Chlef en date du 8 avril 2014, portant sur le thème des jeux traditionnels en Algérie, le président du café littéraire de la même ville, Mohamed Boudia, a répertorié 27 jeux ayant été pratiqués dans cette région et aujourd'hui quasiment tous disparus. Après avoir défini les jeux traditionnels comme étant « des activités ludiques ayant marqué une époque ou une région bien précise », le conférencier défend l'idée que ces derniers cultivent chez l'être humain la réflexion, l'adresse et la précision dans la pensée

ainsi que la précision dans le geste et la parole. Il exprime le souhait que nous puissions transmettre ce patrimoine aux générations montantes avant de le perdre, peut-être, à jamais. Nous avons choisi de présenter quatre d'entre eux : Enneguiza, Elcorda, Elgaboudh et Elblouta.

Enneguiza (sautillement) ; il s'agit de nouer un élastique ou une corde ou bien un fil et deux joueuses doivent faire les poteaux. Les joueuses doivent alors sauter, une à une, les deux lignes du fil tirées par les deux joueuses servant de poteaux et ainsi de suite. Les joueuses doivent se faire remplacer au fur et à mesure que d'autres joueuses échouent dans leur tentative de saut.

Elcorda (la corde) ; deux joueuses doivent faire tourner une corde entre elles à bout de bras, et une troisième joueuse doit sauter pieds joints en évitant d'accrocher la corde, en chantant et en comptant les tours de corde et ainsi de suite, pour toutes les joueuses qui suivront. Celle qui aura tenu le plus longtemps sera sacrée gagnante de la partie.

Elgaboudh (attrapes-moi si tu peux) ; il y a plusieurs joueurs qui doivent s'esquiver et éviter de se faire attraper par un joueur poursuivant. Si ce dernier touche l'un d'eux, il prend sa place et ce sera à l'autre de faire le chasseur jusqu'à ce qu'il touche un autre joueur pour reprendre son état de « chassé ».

Elblouta (la pelote fumée) ; il s'agit de confectionner une pelote avec des chiffons usagés. Le joueur qui doit commencer doit poursuivre tous les autres joueurs pour essayer d'en toucher un afin de prendre sa place en tant que chassé et c'est à celui qui a été touché de faire le chasseur et ainsi de suite.

3.4. Les jeux en Kabylie au début du XX^e siècle

Boulifa (2003) propose une description de plus d'une vingtaine de jeux pratiqués par les enfants de Grande Kabylie au début du XX^e siècle. L'intérêt de ces jeux réside à la fois dans leur diversité, dans l'attention qui leur est apportée par la toute petite enfance, dans la précision de leur 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.

Le tableau descriptif date d'un siècle. Nous reprenons ici cinq d'entre eux parmi les plus connus encore aujourd'hui : mayaf, le piquet, tiqqar, ddabex, tayulalt et la balle.

Mayaf (saute-mouton) 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.

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.

Tiqqar (jeux de jambes) est un jeu auquel les enfants jouent avec les pieds, au printemps et en été. 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.

Pour jouer à tayulalt, chaque enfant se procure une canne. Il reste ensuite à fabriquer la

tayulalt : 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 *tayulalt*. 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). 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.

Ddabex (le jeu de ballon) 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. 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.

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. 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. 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.

3.5. Pratiques sportives traditionnelles, tourisme culturel et développement économique durable

Les pratiques sportives traditionnelles peuvent être valorisées de plusieurs manières.

La première est de faire en sorte que certaines d'entre elles, une fois répertoriées et codifiées, puissent être incorporées, selon les spécificités régionales, dans les programmes d'éducation physique et sportive du ministère de l'éducation nationale. Une seconde manière, une fois sélectionnées un certain nombre d'entre elles, et authentifiées d'origine algérienne, de les inscrire au patrimoine universel de l'UNESCO, ce qui pourrait déjà les protéger et leur donner une visibilité à l'international. Enfin, les pratiques sportives traditionnelles peuvent constituer un important levier d'attractivité touristique pour l'Algérie. Codifiées, valorisées et intégrées dans un environnement touristique culturel attractif comprenant des infrastructures d'accueil aux normes internationales, un personnel hôtelier bien formé et maîtrisant les langues étrangères, une cuisine locale mise en valeur, un artisanat renouvelé, des moyens de transport adaptés, une promotion bien menée, elles doivent s'inscrire dans une politique globale de développement économique durable portée vigoureusement par les pouvoirs publics centraux et régionaux.

Dès lors, le triptyque « pratiques sportives traditionnelles, tourisme culturel et développement économique durable » peut être non seulement un élément de renaissance,

puis de valorisation des pratiques sportives traditionnelles, mais également un effet de levier extraordinaire pour booster le tourisme culturel, et donc le développement économique durable. Cela peut se réaliser, par exemple, à l'occasion de commémorations historiques, de festivals annuels, ou en étant intégrées dans les programmes touristiques saisonniers.

CONCLUSION

A travers notre communication, nous avons relaté les pratiques sportives traditionnelles comme étant « l'expression de la richesse du patrimoine culturel mondial et qui doivent être protégées et promues ». Nous avons, d'abord, exposé un état de l'art à travers l'histoire sur ces pratiques sportives dans le monde. Nous avons, ensuite, mis en exergue l'importance de ces pratiques sportives traditionnelles et nous les avons illustrées par des exemples contemporains. Nous avons, enfin, tenté de tirer quelques leçons pour l'Algérie en matière de pratiques sportives traditionnelles en relation avec le tourisme culturel et le développement économique durable, après en avoir présenté quelques-unes de ces pratiques.

Ainsi, en contexte de crise économique pour l'Algérie, en raison de la baisse drastique des prix des hydrocarbures entamée depuis l'année 2014, quasiment la seule source d'exportation du pays, la diversification de l'économie s'impose comme une urgence. À ce titre, tous les créneaux susceptibles d'y contribuer et de booster les exportations hors hydrocarbures, biens ou services, à l'exemple du tourisme et plus particulièrement le tourisme culturel durable, seraient salutaires. Les pratiques sportives traditionnelles pourraient y participer, pour peu qu'elles soient valorisées et donnent un avantage différencié et concurrentiel à l'Algérie. Néanmoins, les avantages concurrentiels ne se décrètent pas, ils se construisent.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages, articles et conférences

- Boudia Mohamed, « Les jeux traditionnels en Algérie », conférence animée au Café littéraire de Chlef le 8 avril, 1998.
- Boulifa S.A, « Jeux en Kabylie au début du XX^e siècle », in *Encyclopédie berbère. 25 Iseqqemâren – Juba*, Aix-en-Provence, Edisud, 2003, p. 3874-3890.
- Dupuy Christian, *Etude thématique sur l'art rupestre. Sous Zone 2 : Algérie – Tunisie*, 1972, www.icomos.org/studies/rockart-sahara-northafrica/06sous-zone2.pdf. Document consulté le 21 décembre 2018.
- Kharchi Habiba, « Jeux physiques traditionnels en Algérie : leur place et leur rôle dans le développement du sport de masse », in *Cahiers de la Méditerranée*, n° 32, 1986, p. 49-53. Fait partie d'un numéro thématique : *Les Maghrébins et la culture du corps*.
- Loquais Maude, *Du jeu traditionnel au sport contemporain : regards croisés sur le hurling et la pelote basque. Héritage culturel et muséologie*, mémoire de master soutenu à l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2015.
- Massicotte Paul, Lessard Claude. *Histoire du sport de l'Antiquité au XIX^e siècle*, Presses de l'université du Québec, Préface de Maxwell L. Howell, ouvrage collectif, 1984.

- Ould Beibeny Ahmed, *Contribution à l'intégration des jeux et sports traditionnels dans le système socio-éducatif en Mauritanie*, Institut National Supérieur de l'Éducation Populaire et du Sport (INSEPS), Dakar, 1998.

Rapports et documents

- *Charte internationale révisée de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport*, UNESCO, 17 novembre 2015.

- *Déclaration de Punta del Este* (Uruguay) de 1999. *Conférence internationale des ministres et hauts fonctionnaires responsables de l'éducation physique et du sport* (MINEPS III), tenue du 30 novembre au 3 décembre 1999.

- *Mémento (français) du tourisme sur les voyages personnels* (hors voyages d'affaires), Edition 2012.

- Note thématique établie par le secrétariat de CNUCED. *Tourisme durable : contribution à la croissance économique et au développement durable*, 28 janvier 2013.

- *Répertoire de jeux traditionnels et essai de codification en vue de leur intégration dans le cadre de l'éducation physique et de l'animation sportive*, Centre National d'Éducation Populaire et Sportive de Thies, Sénégal.

Biographie

Président Directeur Général du Tour opérateur public « l'Office National Algérien du Tourisme » (ONAT), M. Nouredine Ahmed Sid est titulaire d'un diplôme supérieur en tourisme.

Il a été Directeur Central au Ministère du tourisme où il était chargé notamment de la régulation des activités touristiques et Président de différentes commissions interministérielles techniques.

Il a été également membre de plusieurs commissions interministérielles en relation directe ou indirecte avec le tourisme.

Il a contribué à l'élaboration du schéma directeur de l'aménagement touristique, qui représente le cadre référentiel de la stratégie de développement du tourisme en Algérie à l'horizon 2030.

Il a également contribué à l'élaboration des textes législatifs et réglementaires régissant les différentes activités touristiques.

Il a animé, en tant que modérateur, communicant et Président d'atelier, pour le compte du Ministère chargé du tourisme, des séminaires et rencontres techniques sur le tourisme, comme il a participé à différentes rencontres nationales et internationales dédiées au tourisme.

Il a été le point focal pour le tourisme dans la mise en œuvre d'un programme de coopération avec l'Union Européenne dans les domaines du tourisme, de l'agriculture et de l'industrie (Appui à la Diversification de l'Economie en Algérie « DIVECO 1 »).

Il a participé, pour le compte du Ministère chargé du tourisme, à des émissions et interviews à la presse écrite, à la radio et à la télévision.

PRÉSENTATION DE L'ONAT

Entreprise de l'Office national algérien du tourisme - ONAT / SPA.

- l'entreprise de l'Office national algérien du tourisme (ONAT) est le premier « Tour-Opérateur » algérien ;
- elle comprend 35 Agences de Tourisme et de Voyages, réparties sur différentes régions de l'Algérie ;
- répartition géographique des agences de l'ONAT :
 - grand Sud ; 4 ATV ;
 - centre ; 10 ATV ;
 - est ; 10 ATV ;
 - ouest ; 11 ATV.

OUTILS DE PRODUCTION

- structures décentralisées de conception et production touristiques ;
- structures de distribution (réseau national d'ATV) ;
- structures d'hébergement (en exploitation et en cours de réalisation) ;
- flotte de transport touristique (Unité de Maintenance et de Transport).

LE TOURISME EN ALGÉRIE

- secteur clé pour la diversification de l'économie de l'Algérie ;
- un énorme potentiel de développement basé sur un riche patrimoine naturel, culturel et civilisationnel ;

CADRE STRATÉGIQUE DE DÉVELOPPEMENT DU TOURISME

- décliné à travers le Schéma Directeur de l'Aménagement du Tourisme (SDAT / 2030), adopté par le Gouvernement Algérien ;
- SDAT : c'est le cadre de référence pour le développement durable et compétitif du tourisme à l'horizon 2030.

UN POTENTIEL TOURISTIQUE IMPORTANT

ATOUS HÉRITÉS :

- un climat modéré ;
- un riche patrimoine naturel, culturel & historique : « SUDS » sahariens (Oasis, Saoura, Tassili, Hoggar...);
- littoral de 1622 km, doté de sites exceptionnels, avec + de 600 plages;
- sources thermales (+ de 280) ;
- parcs naturels et écologiques ;
- patrimoine archéologique et historique diversifié ;
- artisanat riche...
- situé dans le bassin méditerranéen, à proximité des principaux marchés émetteurs de touristes.

ATOUS CONSTRUITS :

- une image de marque liée au Tourisme Saharien ;
- une infrastructure de base en plein essor ;
- un vaste programme d'investissement touristique (+ de 2.000 projets hôteliers en cours de réalisation).

FORMES DE TOURISME EN ALGÉRIE

Se fondent sur les atouts naturels et construits du pays et sur les tendances actuelles en matière de tourisme mondial :

- balnéaire ;
- thermal et de thalassothérapie ;
- culturel ;
- urbain et d'affaires ;
- vert et de montagne ;
- de niches (scientifique, sportif, évènementiel...);
- saharien.

TOURISME SAHARIEN :

- un potentiel algérien exceptionnel, à la fois par la taille, la diversité des paysages, le degré de préservation et le patrimoine culturel et historique présent ;
- le Sahara de la sous-région maghrébine représente le plus grand désert du monde;
- parmi les « must » de la planète ;
- l'Algérie a pris conscience du formidable gisement naturel et patrimonial que recèlent ses régions désertiques et des retombées socioéconomiques qu'elle peut escompter de son exploitation touristique ;
- l'article 3 de la Loi n° 03-01 du 17 février 2003, relative au développement durable du tourisme, a défini le tourisme saharien comme suit :

« ... Tout séjour touristique en milieu saharien reposant sur l'exploitation des différentes potentialités naturelles, historiques et culturelles, accompagnées d'activités de loisirs, de détente et de découverte spécifique à ce milieu. »

- Deux considérations sont à l'origine de l'intérêt manifesté pour le tourisme saharien :
- le souci de diversification de l'offre,
- la volonté de faire du tourisme saharien le « produit d'appel » au niveau international du tourisme algérien.

Le désert algérien, « Pôle Touristique d'Excellence », s'étendant sur un immense territoire de près de 2 millions de km², comprend des patrimoines exceptionnels permettant le montage d'innombrables formules touristiques.

- Patrimoine naturel : faune, flore, géomorphologie (panoramas majestueux dans des espaces infinis composés d'ergs « déserts sablonneux » et de regs « déserts rocheux ») et « silence absolu » sont autant d'éléments patrimoniaux rares et originaux.
- Patrimoine culturel : vestiges, pierres taillées ou polies, tessons de poterie, peintures et gravures rupestres sont autant de témoins de la mémoire de l'humanité.
- Patrimoine immatériel : techniques artisanales, poésie et contes, arts musicaux dont l'Imzad, danses, coutumes, fêtes locales et pratiques sportives traditionnelles sont autant de supports à l'élaboration de produits touristiques diversifiés.

L'ONAT a stratégiquement opté pour le développement du tourisme saharien, qui constitue la locomotive du tourisme algérien.

Nous proposons, à titre illustratif, quatre principaux circuits touristiques :

LE CIRCUIT DES OASIS SAHARIENNES :

durée : 7 jours / 6 nuitées ;

- transport par bus de l'ONAT « grand confort » ;
- hébergement en hôtel ;
- accompagnement par un guide du tourisme ;
- visites guidées ;
- particularité : circuit d'étapes à travers les plus belles oasis sahariennes. Visite des oasis, leurs palmeraies, les musées, les vieux ksours et châteaux, les marchés traditionnels et leur riche artisanat...

LE CIRCUIT « LES JARDINS DE LA SAOURA » :

durée : 9 jours / 8 nuitées ;

- transport par bus de l'ONAT « grand confort » ;
- hébergement en hôtel ;
- accompagnement par un guide du tourisme ;
- visites guidées ;
- particularité : circuit d'étape à travers la région du sud-ouest du Sahara. Visite des jardins traditionnels et palmeraies, des musées (tel que le musée du Père de Foucauld), système d'irrigation millénaire (fougara), ballade sur les dunes de sable, ski sur sable...

LE CIRCUIT « LE HOGGAR INSOLITE » :

durée : 8 jours / 7 nuitées ;

- transport : 4x4 et dromadaire (méharée) ;
- hébergement : bivouac, hôtel, camping ;
- accompagnement par un guide du tourisme ;
- visites guidées ;
- particularité : extrême sud algérien, tourisme d'aventure, d'expédition et de culture (histoire). Visite de la ville, du fort du Père de Foucauld, du château Ag Amastane, expédition vers l'Asskrem avec ses magiques lever et coucher du soleil et contemplation de l'immensité des espaces...

LE CIRCUIT DE LA TADRART (TASSILI N'AJJER) À DJANET :

durée : 8 jours / 7 nuitées ;

- transport : 4x4 et dromadaire (méharée) ;
- hébergement : auberge de l'ONAT, bivouac ;
- accompagnement par un guide du tourisme ;
- visites guidées ;
- particularité : tourisme d'aventure, d'expédition et de culture (histoire). Parc national classé par l'UNESCO patrimoine mondial et réserve de l'homme et de la biosphère ainsi que zone humide d'intérêt mondial (convention de Ramsar). Visite de l'oasis de Djanet, du musée du parc culturel du Tassili N'Ajjer (l'un des plus grands musées à ciel ouvert au monde), des gravures rupestres allant jusqu'à 8.000 ans avant Jésus-Christ, des dunes de sable multicolores...

Biographie

Dr. Karim Ouaras est Maître de conférences à l'Université d'Oran 2, Algérie. Il y enseigne la sociolinguistique, la sémiologie, l'analyse du discours (critique) et la méthodologie de la recherche. Il est également chercheur associé au Centre de Recherches en Anthropologie Sociale et Culturelle et Directeur adjoint du Centre d'Études Maghrébines en Algérie. Ses travaux de recherche portent, entre autres, sur la pratique du graffiti et l'espace public en Algérie, le patrimoine matériel et immatériel, les langues, les identités, l'État-nation, la politique linguistique et le contact des langues au Maghreb.

Introduction

Les pratiques ludiques et sportives ont de tout temps accompagné le genre humain en reflétant ses particularismes à tous points de vue. L'on peut recenser pour le cas de l'Algérie et de l'Afrique du nord, plus globalement, un bon nombre de pratiques ludiques traditionnelles dont l'évocation aujourd'hui ne s'apparente qu'à un souvenir lointain dans l'imaginaire collectif local, vu que la plupart de ces pratiques sont tombées en désuétude et/ou mises à l'écart par les jeux sportifs dits « modernes ».

Ma communication se propose tout d'abord de revenir brièvement sur l'état de la recherche locale concernant les pratiques ludiques et sportives traditionnelles en mettant l'accent sur le peu d'intérêt qu'elle accorde à ces pratiques sociales qui recèlent des mines de renseignements sur un patrimoine culturel plusieurs fois millénaire participant incontestablement à la définition de l'identité locale. Elle se propose d'interroger ensuite les facteurs qui leur assurent un semblant de pérennité ou qui les conduisent vers une disparation certaine de la sphère publique. Enfin, en guise d'illustration, elle fera place à une brève présentation de deux pratiques ludiques dans la région d'Ath Abbès en basse Kabylie, à savoir *al-fandja* (Jeu de pions) et *taqqejjets* (Jeu de balle). Si la première est encore en usage mais de manière symbolique et timide, la seconde est en nette perte.

I. État de la recherche dans le contexte algérien

En dépit des efforts consentis par quelques chercheurs locaux (Boulifa, 1913 ; Zerdoumi, 1970 ; Kharchi, 1986 ; Fates, 1987, 1996, 2002, 2004 ; Bekai et Torki, 2017 et bien d'autres), les pratiques ludiques, comme d'autres pratiques sociales à l'image des pratiques artistiques, artisanales et festives, demeurent à la marge de la recherche scientifique algérienne aussi bien sur le plan théorique qu'empirique.

Les travaux de recherche sur les pratiques ludiques et sportives en Algérie ont pris du retard comme partout ailleurs, si l'on compare avec les autres phénomènes sociaux. Il n'est pas osé de dire que nous sommes loin du champ des *Game Studies*, de *Game Theory* et de la pensée sociologique du jeu qui s'articulent autour de rencontres scientifiques, de revues spécialisées et de laboratoires de recherche, alors que la pratique ludique est d'une importance capitale pour les sociétés, pour les sciences sociales et humaines et surtout pour la compréhension des mutations sociales tous azimuts. Il importe donc d'examiner

les motifs de cette occultation pour pouvoir la transcender en interrogeant ces pratiques sociales comme objet de recherche à part entière.

Comparativement à d'autres phénomènes sociaux, les jeux ont peu de légitimité dans la recherche scientifique, ils sont même péjorés. L'on accorde beaucoup plus d'importance à la valeur travail qu'au jeu, aussi bien au niveau local que global. L'approche linguistique et socio-anthropologique peut nous éclairer sur les dessous de cette problématique complexe. Toutefois, il y a une exception à ce positionnement général en ce qui concerne la place de la pratique ludique dans la vie sociale. Les jeux vidéo, par exemple, ont la côte dans la recherche scientifique, c'est pratiquement les seuls jeux approchés massivement par les sciences sociales en mettant en avant surtout les effets positifs ou négatifs de ces jeux sur les comportements sociaux à savoir la stimulation de l'intelligence, de la dépendance, de l'agressivité et de la violence chez les pratiquants. Mais ce positionnement axé sur les aspects positifs et négatifs des jeux est aujourd'hui dépassé pour les inscrire dans des processus sociaux beaucoup plus complexes. Le ludique est partie prenante de la vie sociale et peut aisément constituer un paradigme pour penser la société dans son ensemble.

II. Pourquoi interroger les pratiques ludiques traditionnelles ?

Les études sociologiques portent un intérêt grandissant aux pratiques ludiques depuis fort longtemps. Les travaux accomplis par Mead (1934), Huizinga (1951), Caillois (1967), Cotta (1980), Parlebas (2017) et d'autres en sont une parfaite illustration. L'avantage de ces pratiques ancrées dans le tissu social, c'est qu'elles peuvent être appréhendées à la fois comme phénomène social, donc objet de recherche à part entière et comme outil d'analyse des autres phénomènes sociaux, comme par exemple l'acquisition et l'apprentissage du langage (Schmoll, 2011), les interactions socio-langagières et les stratégies discursives (Goffman, 1970, 1971).

Dans le contexte local et de par la richesse de ce dernier, interroger les pratiques ludiques et sportives est une nécessité de l'heure. Pour ce faire, il est important de faire migrer ces pratiques de leur élément naturel ou mémoriel (le sens commun) à la sphère du questionnement scientifique en en faisant un objet d'étude qui conduira tout d'abord à établir des inventaires régionaux et des descriptions précises de ces pratiques ludiques en faisant appel à des communautés de pratiquants ici ou là. Procéder ensuite à un travail d'analyse pour comprendre les fonctions sociales assignées à ces jeux, leur logique interne, leur lexique et leur fonctionnement comme repère socio-culturel et agent de socialisation. Pour ce faire, il convient d'explorer le jeu comme pratique sociale (et sociolangagière).

III. Usages ludiques en perdition

Au même titre qu'un bon nombre de pratiques sociales attestées dans le contexte algérien, les pratiques ludiques anciennes ont du mal à se faire une place dans le monde de la consommation qui est le nôtre, et s'orientent presque irréversiblement vers une perdition. Les raisons en sont nombreuses, mais elles sont essentiellement liées aux enjeux économiques qu'impose l'industrie du jeu dans ses diverses ramifications verticales et horizontales (nous y participons) et les représentations, parfois stéréotypées, que l'on se fait du patrimoine culturel local.

Jadis, le jouet / le jeu se confectionnait à la main par l'enfant et l'adulte, processus qui fait intégralement partie du plaisir du jeu, tandis qu'aujourd'hui, il est tout simplement acheté et offert. Rien que pour les jeux vidéo, le chiffre d'affaires global, selon le portail

de statistiques Statista (voir fig. 01), passe de 51,64 Milliards d'euros en 2011 à 95,97 Milliards d'euros en 2018. Ce chiffre atteindrait les 100 Milliards d'euros en 2019, c'est pratiquement la première industrie culturelle du monde.

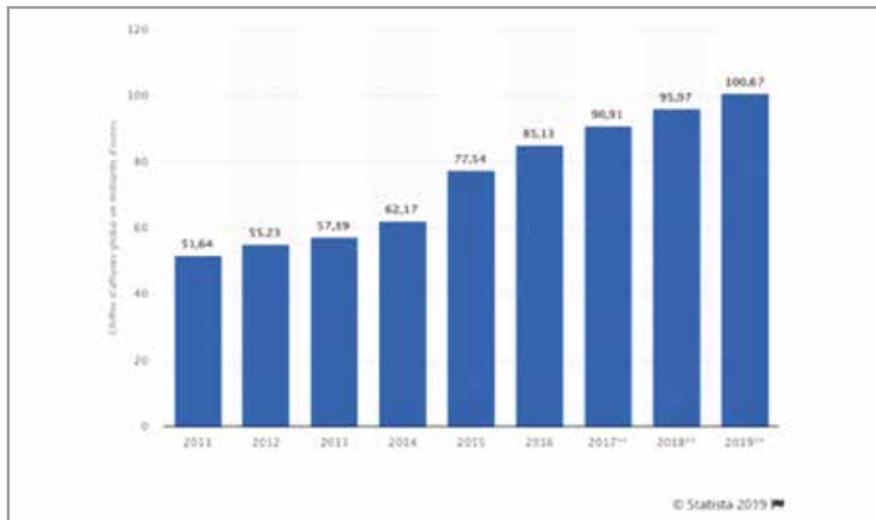


Figure 1 : Chiffre d'affaires global en milliards d'euros (Source : Statista 2019)

Les jeux traditionnels, dénués de toute valeur marchande, ont peu de chance de survivre à cette avalanche de chiffres aux proportions vertigineuses. Cette industrialisation galopante a pour corollaire l'explosion de la consommation qui semble ne pas avoir de limites et qui a des effets néfastes sur les modes de vie et les traditions locales des sociétés. Ajouter à cela, il y a une tendance, par méconnaissance, à la dévalorisation de l'héritage culturel dans le contexte local, c'est pourquoi il est urgent d'interroger les représentations sociales à ce sujet.

Cependant, la valeur des pratiques ludiques traditionnelles est plutôt et surtout socio-anthropologique, culturelle et langagière. C'est ce à quoi je m'intéresserai dans la présente communication.

IV. Enjeux langagiers en jeu !

Faisant partie intégrante de la culture populaire, les pratiques ludiques affichent une pérennité mémorielle, certes timide et symbolique, exprimant un fort attachement à des valeurs et des appartenances socio-langagières, culturelles et régionales avec les particularismes qui leur sont propres. Ces pratiques remplissent des fonctions d'instances et d'agents sociaux vu ce qu'elles renferment comme histoires, enjeux et symboliques. Elles participent à la construction de l'identité culturelle et linguistique d'une société.

Les pratiques ludiques en Algérie oscillent entre continuité et discontinuité. La discontinuité/rupture peut intervenir dans la pratique du jeu elle-même, mais sans forcément éjecter le jeu de la mémoire collective, c'est une sorte de rupture qui assure une transmission abstraite ou symbolique au jeu. Quant à la continuité, elle, elle maintient intact le principe du jeu, mais tout en le conjuguant aux exigences de l'heure, ce qui conduit à l'introduction de nouvelles règles et surtout de nouveaux lexiques accompagnant ces métamorphoses du jeu. Ceci participe évidemment à des processus de socialisation très complexes. Le processus qui

retient plus particulièrement mon attention ici est celui qui se rapporte au langage (langue et signe) des jeux. Je dirais que jeux et langage font bon ménage. Le jeu est une pratique signifiante et cette signifiante gagnerait à être appréhendée par une approche linguistique et sémiotique. Disons par une linguistique/sémiotique du jeu.

Le jeu est un levier puissant d'apprentissage (Piaget, 1969), un apprentissage qui ne se limite pas seulement au langage et aux signes, il embrasse d'autres aspects de la vie sociale. Jouer c'est apprendre (Singer, Golinkoff, and Hirsh-Pasek, 2006), apprendre à apprendre, à partager, à comprendre autrui, à concurrencer, à stimuler, à se socialiser et à s'identifier à des repères historiques et socio-culturels. Le jeu jette les premiers jalons de la socialisation chez l'enfant en l'associant aux langues, codes, valeurs et réflexes sociaux (Moyles, 1989).

Les pratiques ludiques créent des contextes d'interaction langagières entre individus, on joue en parlant et en se chamaillant. En s'initiant à ces pratiques ludiques, l'enfant s'élève au-delà de leurs exigences internes, il devient acteur social capable de communiquer, de discerner, d'affronter et d'être signifiant en faisant appel à la langue et au signe. Conséquemment, l'enfant se lance dans des opérations d'encodage et de décodage de ces deux médiums de communication.

Les pratiques ludiques et les pratiques langagières sont étroitement liées et permettent à l'enfant de se faire une place dans la société. En jouant, l'enfant réinvente constamment, dans un contexte interactif, le réel sociologique et les comportements sociaux qui l'entourent et la pratique ludique devient alors une société en miniature et un outil d'apprentissage naturel (Anning & Edwards, 2006). La rhétorique du jeu prépare l'enfant à nommer le monde. Ceci est aussi valable pour l'adulte qui, en jouant, s'inscrit dans des stratégies discursives qui matérialisent son positionnement social.

Le jeu a depuis longtemps été introduit dans les cursus d'enseignement. Sa valeur pédagogique (Aypay, 2016) est attestée aujourd'hui. Ainsi, le rapport au jeu chez l'enfant passe de l'appétence à la compétence et à la maîtrise socio-langagière. Les pratiques ludiques sont considérées dans la littérature didactique comme pratique sociale de référence, au sens de Jean-Louis Martinand (2014), conduisant à une transposition didactique du savoir social vers un savoir savant.

Pour exemplifier ce rapport intime entre jeu et langage (qui n'est pas forcément un jeu de langage), je mettrai l'accent sur deux pratiques ludiques en usage, dans le temps, en Kabylie. Pour ce faire, j'ai mené un travail de terrain à Guenzet, un village situé dans la région des Ath Abbès en basse Kabylie.

V. Terrain

V.1. Guenzet : éléments de contextualisation



Figure 2 : Guenzet, Ath Abbès, Béjaïa (Source : Auteur)

Perché sur un relief montagneux situé à environ 10 kilomètres du chef-lieu de la commune d'Ath Arzine (Ath Abbès) sur le versant sud de la vallée de la Soummam (Béjaïa), Guenzet est un village petit de taille mais grand par la richesse de son histoire ancienne et contemporaine. Il est enclavé au milieu d'une constellation de villages qui se partagent une terre aux paysages envoûtants surplombés par la chaîne du Djurdjura au Nord et la chaîne des Bibans au Sud. Sa population actuelle est estimée à environ 1500 habitants en résidence dans le village, mais un nombre important de Guenzetois évolue dans des zones urbaines en Algérie ou sous d'autres cieux, et ce, depuis la fin du 19^e siècle.

Le mouvement de migration vers les grandes villes d'Algérie et vers quelques pays européens, particulièrement la France, s'amorce lorsque les Guenzetois ont été forcés de quitter leurs terres, leur seule et unique source de revenus, probablement au lendemain de l'insurrection d'El Mokrani en 1871, mais surtout pendant la guerre de libération nationale (1954-1962). Les habitants de Guenzet, comme ceux des villages limitrophes et ceux de la plupart des villages en Kabylie, classée zone interdite à partir de 1956 en application du plan de pacification générale de la Kabylie, mis en place par les forces coloniales, ont été déplacés manu militari dans des camps de regroupement pour les soustraire à l'emprise nationaliste. La seule voie de salut qui s'offrait à ces populations montagnardes, c'est la migration locale ou l'émigration.

Si des familles, issues de cette migration forcée, sont restées attachées à la terre natale, d'autres ont tout simplement coupé tous les liens avec elle, choisissant d'évoluer et d'élever leurs progénitures dans les villes et les pays qui les ont accueillies.

Les principales activités économiques et sources de revenus à Guenzet sont l'arboriculture de montagne (oliviers, figuiers) et les vergers. Mais avec le développement des moyens de locomotion et la diversification des activités économiques, les Guenzetois investissent de plus en plus le monde de l'industrie et du commerce qui se développent dans la vallée de la Soummam.

Les pratiques ludiques les plus répandues et les plus ancrées dans la mémoire des habitants de Guenzet¹ interrogés dans le cadre de cette recherche, sont, sans exhaustivité, les suivantes : *al-fandja*, *taqqejets* (Jeu de balle), *tuqna-thufra* (Cache-cache), *iziren* (Toupie), *illeqaffen* (Osselets), *thilibyin* (Jeu de billes), *thakerrousth* (Jeu de carrosse), *icheryoulen* (Cerceau), *tireboulet* (Tire-boulette), *tissiwadh* (Pièges), *ciwciw* (Cot cot la poule), *hgelgel* (Main du dessus), *tiqar* (Jeu de jambes), *tchippa* (Jeu de balle à base d'herbes), *tighessets* (Tirage au sort), *illili* (Pétoire) et autres.

V.2. Pratiques ludiques : entre pérennité et rupture

V.2.1. *al-fandja* : un jeu qui traverse les temps.



Figure 3 : *al-fandja*, Guenzet, Bejaia. (Source : Auteur)

Les Guenzetois accordent au jeu d'*al-fandja* une importance capitale parce qu'il les réunit dans la joie et la transmission intergénérationnelle. Ce qui est frappant dans *al-fandja*, c'est surtout son universalité et sa longévité. Il se décline sous forme de plusieurs variantes, avec des appellations tout aussi différentes, dans les quatre coins de la planète. S'il s'apparente grandement au jeu du moulin (du charret ou de méréelles) en Europe et au jeu de *Nine Men's Morris* dans le monde anglo-saxon, les premières traces se rapportant à ce jeu de société ont été relevées au XIV^e siècle av. J.-C. dans l'Égypte ancienne et dans d'autres endroits de la planète, mais la datation de son avènement demeure incertaine.

Le tracé (ou le plateau) d'*al-fandja* ressemble à ceux des jeux qui viennent d'être évoqués, mais leurs règles et leurs fonctions diffèrent. Le tablier d'*al-fandja* est traditionnellement tracé à l'aide d'un éclat de silex ou d'un objet métallique tranchant sur une pierre bleue bien plate et doit se situer dans un coin de *tajjmaat* (Assemblée du village) qui fait office d'agora où sont discutées et validées les décisions les plus importantes du village. Aujourd'hui, il est tracé à l'aide d'un pinceau et de quelques gouttes de peinture.

Le tablier se décline sous forme de trois carrés imbriqués et de 25 points de pose reliés par

1. Je tiens à exprimer ma profonde gratitude et mes sincères remerciements à mes informateurs à Guenzet pour avoir grandement contribué à la réalisation de cette recherche préliminaire sur les pratiques ludiques et sportives traditionnelles en Kabylie.

des lignes horizontales, verticales et diagonales, excepté le point central du tracé. Ce jeu se joue à deux, mais presque toujours en présence d'un public plus ou moins nombreux parce que la partie d'*al-fandja* est souvent accompagnée de joutes oratoires où l'on mobilise un arsenal discursif pour affaiblir et déconcentrer l'adversaire du joueur soutenu. Les deux joueurs disposent de 12 pions chacun, ceux du premier joueur sont constitués de petits cailloux arrondis (*idhghaghen*) et ceux du second de noyaux d'olives (*Ighessan ou zemmour*).

La partie commence par le placement des 24 pions en les répartissant sur deux côtés d'*al-fandja* et se poursuit par le déplacement à tour de rôles des pions par les deux joueurs en investissant la case du milieu ou le point central. Le déplacement des pions se fait vers l'avant ou vers l'arrière. Le principe du jeu consiste à manger (*thutchith*) ou capturer les pions de l'adversaire en sautant dessus comme cela se fait pour les jeux de dames. La partie continue ainsi jusqu'à ce que tous les pions de l'adversaire aient été éliminés. Le joueur détenteur d'un seul pion peut se déclarer gagnant s'il arrive à déplacer ce pion douze fois sans se faire attraper.

V.2.2. athelouth

Le jeu d'*athelouth* est une variante d'*al-fandja* qui se joue avec trois pions, aussi bien à Guenzet que dans les autres villages limitrophes. Les deux joueurs posent leurs pions sur le tracé d'*al-fandja* l'un après l'autre. Le principe du jeu consiste à aligner en lignes trois pions en ligne horizontale ou verticale et empêcher l'adversaire d'en faire pareil. Celui qui aligne le premier *athelouth* peut retirer un pion à l'autre et le mettre de côté jusqu'à ce que l'adversaire ne dispose que de deux pions.

V.2.3. taqejets (Jeu de balle) : un souvenir lointain !

À Guenzet et dans la région des Ath Abbès, comme partout en Kabylie et d'autres régions d'Algérie, l'on jouait différemment à *taqejets*, avec une sorte de balle rembourrée que l'on fabriquait généralement à base de tissu ou de cuir. Dans les autres régions d'Algérie, comme chez les Béni-Snuss à Tlemcen, dans l'Atlas blédien, dans le Chenoua (Tipaza), dans les Aurès, ou dans l'Ahheggar, l'on désigne ce jeu par le nom de *thakourth* (pelote). La même appellation est attestée dans plusieurs régions au Maroc et en Mauritanie.

Pour frapper la balle et la mettre en mouvement, il est fait usage de bâtons en forme de crosse confectionnés à la main à partir des branches d'oliviers sauvages ou des feuilles d'agave. Les joueurs se répartissent en deux équipes sur le terrain de jeu, situé généralement en dehors du village. On y creuse un trou (nid de poule) que l'on nomme *thiswith* (l'abreuvoir). Le principe du jeu est tout simple mais exige dextérité et habileté. L'équipe détentrice de la balle déplace cette dernière à l'aide des bâtons en direction du trou, soit pour l'y placer, soit pour étancher sa soif dans l'abreuvoir. L'équipe rivale se chargera de l'en empêcher en lançant au détenteur de la balle *attef mmik* (garde ton fils). L'équipe qui arrive à placer la balle dans le trou (abreuvoir) est déclarée gagnante.

CONCLUSION

L'uniformisation et l'homogénéisation des pratiques ludiques et sportives comme tant d'autres facettes de la vie sociale, conjuguées à la frénésie de la consommation, mettent *de facto* à l'écart les jeux traditionnels et les autres expressions populaires qui ne s'y inscrivent pas, en les poussant irréversiblement vers l'extinction.

Pour sauver ce qui reste des pratiques ludiques et sportives traditionnelles d'une disparition quasi certaine, la recherche scientifique se doit d'investir urgemment l'univers de ces pratiques en les interrogeant, les répertoriant, les codifiant et les (re)valorisant, sans pour autant se noyer dans la dialectique du retour à la tradition ou du retour de la tradition. C'est faire œuvre d'une militance scientifique à utilité historique et socio-culturelle.

Les politiques patrimoniales et autres gagneraient à réhabiliter et (re)valoriser les pratiques ludiques et sportives anciennes et les autres expressions culturelles pour réconcilier les Algériens avec leur histoire, leurs patrimoines, leurs identités et leurs langues et pour aboutir à une cohésion sociale qui jetterait les jalons d'un présent et d'un futur nourris par des références socio-culturelles hétérogènes.

BIBLIOGRAPHIE

- Anning A., & Edwards A., *Promoting children's learning from birth to five: Developing the new early years professional*, Maidenhead, Open University Press, 2006.
- Aypay, A., « Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey », *Eurasian Journal of Educational Research*, 62, 283-300, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1097907.pdf>, 2016.
- Bekai I. et Torki A., « Comparaisons intra-culturelles des jeux traditionnels Mozabites, Touaregs et Kabyles », in *Dirassat & Abhath* v.9, n°27, p.393-400, 2017.
- Boulifa S.A. [1913], « Jeux en Kabylie au début du XX^e siècle », in *Encyclopédie berbère*, 25 | *Iseqqemâren – Juba*, Aix-en-Provence, Edisud, 2003, p. 3874-3890
- Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- Cotta A., *La société ludique*, Paris, Grasset, 1980.
- Elkind D., *The Power of play: How spontaneous, imaginative activities lead to happier, healthier children*, Cambridge, MA: Da Capo Press, 2007.
- Fates Y. « Des jeux presque oubliés », in *Revue EPSI*, n°34, 1987.
- Fates Y., « Jeunesse, sport et politique en Algérie », in *Peuples méditerranéens*, n° 52/53, 1990.
- Goffman E., 1973, *La mise en scène de la vie quotidienne*. T.1 La présentation de soi, Paris : Minuit [1959].
- Goffman E., *Strategic Interaction*, Oxford, Basil Blackwell, 1970.
- Goffman E., *Relations in Public : Microstudies of the Public Order*, New York, Basic Books, 1971.

- Huizinga J., *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- Kharchi H., « Jeux physiques traditionnels en Algérie : leur place et leur rôle dans le développement du sport de masse », in *Cahiers de la Méditerranée*. « Les Maghrébins et la culture du corps », n°32, 1, 1986, p. 49-53.
- Martinand J.-L., « Point de vue V. Didactique des sciences et techniques, didactique du curriculum », in *Éducation et didactique*, 8-1 | 2014, p. 65-76.
- Mead G.H., *Mind, Self and Society*, Chicago, University of Chicago Press, 1934.
- Moyles J., *Just playing? The role and status of play in early childhood education*, Milton Keynes, Open University Press, 1989.
- Parlebas P. (Dir.), *Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel*, Paris, L'Harmattan, 2017.
- Piaget J., *Psychologie et pédagogie*, Paris, Denoël, 1969.
- Schmoll L., « Usages éducatifs des jeux en ligne : l'exemple de l'apprentissage des langues », in *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, p. 148-157.
- Schmoll L., « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : du traditionnel au numérique », in *Sciences du jeu [En ligne]*, 5 | 2016, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628>.
- Schmoll L., Koecher L., « Internet et l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : une exploitation limitée de ses spécificités », in *Dialogues et Cultures*, n° 53, 2006, p. 587-595.
- Singer D. G., Golinkoff R. M., Hirsh-Pasek K., *Play = learning : how play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*, New York, Oxford University Press, 2006.
- Torki A., « Jeux sportifs entre le singulier et l'universel », in *Revue académique des études sociales et humaines*, n°2, 2009, Chlef, université Hassiba Benbouali, p.3-9.
- Valin A., « Le hasard en sociologie. Autour des pratiques quotidiennes des jeux d'alea », in *Sciences humaines combinées* n°14, | 2014. URL : <http://preo.u-bourgogne.fr/shc/index.php?id=379>
- Vigne M. et Dorvillé Ch., « Les jeux traditionnels du Nord, entre tradition ludique culturelle et modernité sportive », in *Socio-logos*, n° 4 | 2009, <https://journals.openedition.org/socio-logos/2332>
- Vygotsky L. S., *Thought and language*. Massachusetts, The MIT Press, 1997.

وضعية الألعاب التقليدية والنظرة المستقبلية على مستوى دول المغرب العربي

السيد: بوترفاس ماموني

السيرة الذاتية

الشهادات

- دراسات عليا، مستشار في الرياضة
- حاكم ومنظم فيدرالي في الألعاب والرياضات التقليدية مارس سنة 1992
- شهادة مشاركة الملتقى الدولي بالبرتغال أكتوبر 2015
- شهادة مشاركة الملتقى الدولي تونس ديسمبر 2015
- شهادة تقدير من الإتحاد العربي لحماية حقوق الملكية الفكرية للألعاب التقليدية في العالم العربي 2015

المهام الإدارية و التقنية

- مدير منتهي للإتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية 1995
- رئيس الإتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية: 2013 إلى يومنا
- عضو بالجمعية الدولية للألعاب والرياضات التقليدية
- عضو بالإتحاد العربي للألعاب والرياضات التقليدية
- رئيس الشبكة المغربية للألعاب والرياضات التقليدية

مقدمة:

الألعاب الشعبية نشاط بدني حركي وذهني مستمد من البيئة، له جذوره وتاريخ ممارسته تنبع من ذات الفرد دون إجبار أو إكراه من أحد ويحقق لمن يمارسه المتعة والفائدة ولا يتطلب الكثير من القوانين أو الأدوات، قد ينظر البعض إلى الألعاب الشعبية على أنها مجرد وسيلة للهو والتسليّة وقضاء وقت الفراغ، لجأ إليها الأطفال في الماضي للتخفيف من قسوة الحياة وصعوباتها، إلا أن الحقيقة أن هذه الألعاب تحمل معاني وقيم عميقة وأهداف سامية، بأنها تسهم في تنمية شخصية الطفل في مختلف الجوانب الإجتماعية الإنفعالية، التربوية، التعليمية الجسمية واللغوية.

من هنا يمكن أن نعرف الألعاب الشعبية على أنها ألعاب بسيطة يتناقلها الأطفال جيل بعد جيل بشكل تلقائي وبدون تعليم منظم، تعتمد على أدوات ووسائل بسيطة من الطبيعة وغير مصنعة.

وهي مجموعة الألعاب التي تلعبها الشريحة الكبرى من الشعب بمختلف فئاته والتي تتطور قواعدها وقوانينها مع الزمن، التي قد تختلف قواعدها ممارستها مع اختلاف المكان والتي غالبا ما تكون أدواتها محلية المنشأ.

الألعاب التقليدية في المغرب العربي

تزرخ مختلف مناطق المغرب العربي بالعديد من أنواع الألعاب والرياضات التقليدية العريقة الضاربة في عمق التاريخ، الأمر الذي يعكس من جهة تنوعا جغرافيا وثقافيا للبلاد، ومن جهة أخرى فهي شاهد عيان على حضارة متميزة بالمغرب العربي. و خوفا من اندثار هذه الألعاب و الرياضات التقليدية، ومن الانعكاس السلبي الذي يمكن أن يؤثر على هويتنا الثقافية في ظل التطور التكنولوجي الذي يعرفه العالم.

الألعاب المغاربية الأولى

بعد النجاح الكبير الذي عرفه تنظيم الدورة المغاربية الأولى للرياضات و الألعاب التقليدية في الفترة ما بين 30 أكتوبر الى 03 نوفمبر 2018 بولاية بشار، ارتأى المشاركون إلى التفكير في إحداث إطار قانوني للممارسة و المحافظة على هذا الموروث الرياضي التقليدي، حيث تم عقد اجتماع رسمي بتاريخ: 01 نوفمبر 2018 عنتر تزامنا و تنظيم هذه الدورة أين إنكب رؤساء الوفود المشاركة في الإجتماع إلى مناقشة مشروع القانون الأساسي للإتحاد المغاربي المقترح من طرف الإتحادية الجزائرية و بعد المناقشة الواسعة، تم تأسيس شبكة مغاربية متكونة من السادة: بوترفاس ماموني رئيس (الجزائر) - أحمد محمود أحمد النش : نائب أول (موريتانيا) و السيد: عزالدين بوزيد : نائب ثاني (تونس) + 02 خبراء من كل بلد لتحضير القانون الأساسي للإتحاد.

بعض الألعاب و الرياضات التقليدية الممارسة على مستوى الدول المغاربية

- * المطرق (العصا أو الدبوز)
- * التشكومت (كرة العصا أو المعقاف)
- * معايزة (مصارعة ذراع تحت ذراع، القراش)
- * سباق الجمال
- * تسلق النخيل
- * لعبة السيق
- * لعبة الخربق

التشكومت: كرة العصا أو كرة المعقاف

هي رياضة جماعية تنافسية عريقة شبيهة بلعبة الهوكي عرفت منذ القدم و مازالت تمارس إلى يومنا هذا من طرف الشباب و الكهول، يتنافس فيها فريقين يتكون كل فريق من 5 إلى 7 لاعبين.



المطرق أو الدبوز

تعتبر رياضة المطرق أو الدبوز من أعرق الرياضات التقليدية الشعبية في دول المغرب العربي، فالعصى هي الوسيلة الوحيدة و المهمة في حياة الإنسان حيث تستعمل لعدة مهام لا يمكن الإستغناء عنها لمن يعرف حسن إستعمالها.



سباق الجمال

رياضة قديمة ، تمارس من قبل جميع الفئات العمرية و خاصة في المناطق الجنوبية و الهضاب العليا.

من أهم السباقات المارطون : 28 كلم مسافة السباق :يسمح فيها لجميع أصناف الجمال بالمشاركة دون استثناء .



المعابزة (ذراع تحت ذراع) أو القرش

هي رياضة تقليدية قديمة تسمى بالمعابزة ، القرش أرداخ أو ذراع تحت ذراع تمارس في المناسبات و الإحتفالات الرسمية بين الشباب .



تسلق النخيل

عرفت هذه الرياضة منذ القدم حيث كانت تمارس على شكل منافسة أثناء مواسم جني التمور و تلقيح النخيل من طرف متنافسين.





الأهداف المستقبلية للشبكة المغربية للألعاب و الرياضات المغربية

- - تأسيس إتحاد مغربي
- - ترقية، تطوير و تنمية الممارسة عبر كافة دول المغرب العربي
- - إدماج ممارسة الألعاب و الرياضات التقليدية ضمن المنظومة المغربية للتربية البدنية و الرياضية.
- - إحصاء و جرد الألعاب و الرياضات التقليدية المغربية
- - إحداث قاعدة بيانات مرقمنة تشمل معلومات مدققة حول الألعاب و الرياضات التقليدية مع تشجيع البحث العلمي
- - بناء جسر تواصل بين الشعوب المغربية عن طريق تبادل الخبرات و تنظيم التظاهرات

الخلاصة

أسفرت النتائج إلى أن الألعاب والرياضات التقليدية (الشعبية) ثابتة الوجود مستمرة، فهي تساهم بشكل كبير في تنمية القطاع السياحي والنهوض به بالإضافة إلى ذلك تلعب دورا إيجابيا في تفعيل السياحة الرياضية، و تساعد من الجانب الإقتصادي و الإجتماعي بالترويج للمنتوج المحلي العائلات الفقيرة في كسب رزقهم من عائدات الصناعات التقليدية المصنعة محليا.

من هذا المنطلق، تسعى الشبكة المغربية للألعاب والرياضات التقليدية بدورها إلى تنمية السياحة الرياضية من خلال تنظيم تظاهرات و ملتقيات على مستوى دول المغرب العربي.

الخاتمة

تمنياتنا المضي قدما و المواصلة في نهج التقاليد بدون تأثير بأي شكل من أشكال هيمنة التكنولوجيا على الموروث الحضاري الإنساني الذي تم تسجيله منذ بداية بناء المجتمعات.

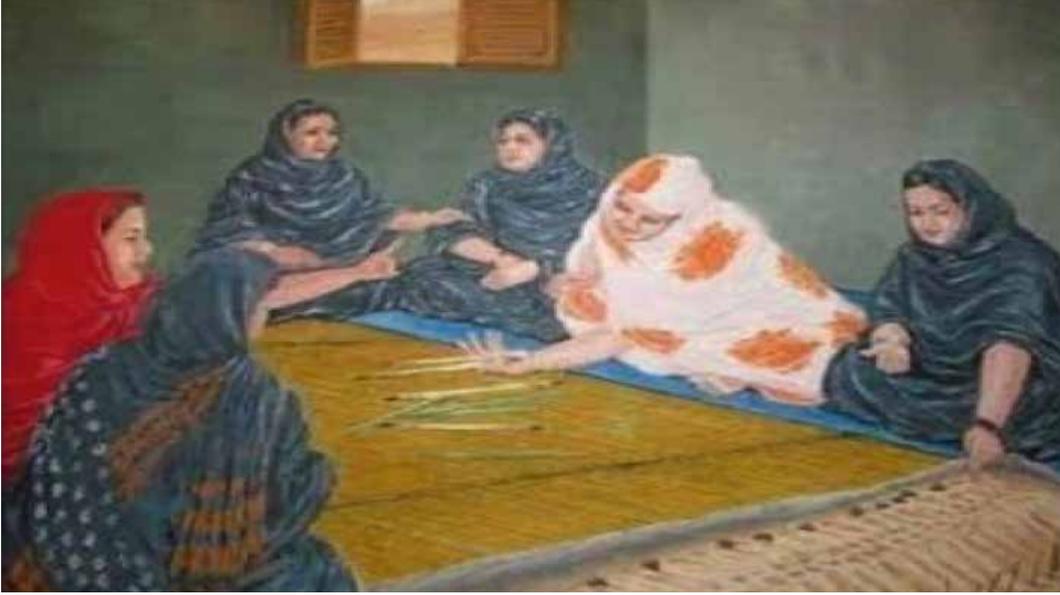
من الممكن مشاهدة حدوث تغييرات في النشاطات الإجتماعية مما يؤدي إلى تزعزع في نمط الألعاب و الرياضات التقليدية و الذي مرده إلى التطور السريع الذي يهيمن على الأحداث كلما رغبتنا في الرجوع إلى الماضي الأصيل.

إن ثقافة الألعاب التقليدية تكتسب حسب كل منطقة ولكن تصرفات البشر لم تتمكن من الجمع بين كل ما هو تقليدي و متطور، فقط عندما تؤدي بنا الصورة إلى الرجوع للعب بما اخترعه أجدادنا و آبائنا للترفيه و المتعة و كذا تنمية الإرادة القوية لإثبات هويتنا بالرياضة والألعاب التقليدية.

« إذا ضاع تراث الأمة ضاع ماضيها، حاضرها و مستقبلها »

لعبة السيق

لعبة شعبية متواجدة في كل دول المغرب العربي تحمل نفس الإسم بطريقة اللعب و أدوات مختلفة من بلد إلى آخر، تمارس من طرف الجنسين (ذكور و إناث) ترفيهها عن النفس في أوقات الفراغ و خاصة خلال المناسبات، عدد اللاعبين: تمارس فرديا أو جماعيا.



لعبة الخربقة

لعبة شعبية متواجدة على مستوى كل دول المغرب العربي خاصة المناطق الجنوبية تحمل نفس التسمية بطريقة اللعب و الأدوات مختلفة من بلد إلى آخر، تمارس من طرف الكهول بكثرة والشباب في أوقات الفراغ و في المناسبات للترفيه عن النفس و ملء أوقات الفراغ.



L'APPORT DES JEUX ET SPORTS DU PATRIMOINE EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE ET DU TOURISME CULTUREL DURABLE

D^r Ezzeddine BOUZID

Biographie

Bouzid Ezzeddine a obtenu son diplôme de professeur d'EPS au CNEPS d'Alger, son doctorat en sciences humaines et sociales à l'université Paris-Sorbonne en 2000 et un diplôme HDR à l'université de Carthage en 2008, il est Président fondateur de l'ATSJSP (2007-2018), il a adapté l'enseignement des jeux du patrimoine selon les spécificités des modules de formations universitaires dans le domaine éducatif, culturel, touristique, thérapeutique et environnemental. ainsi, il est membre fondateur et vice-Président de l'Association Internationale des Jeux et Sports Traditionnels.

1 - Présentation

Le tourisme culturel est un phénomène social et économique de fond dans le monde contemporain. Il représenterait de 8 % à 20 % des parts du marché touristique. Cette part a nettement augmenté ces dernières années avec la création d'offres commerciales spécifiquement ciblées sur des destinations culturelles. Actuellement, tous les pays dans le monde jouent la carte du tourisme culturel en s'appuyant sur leurs patrimoines matériels et immatériels pour attirer les touristes et les visiteurs.

La pertinence de notre projet se démarque à travers sa démarche ludo-éducative et inclusive. Elle capitalise le patrimoine culturel ludique pour le développement économique, culturel et touristique. Aussi, elle se démarque à travers la création des projets pour l'amélioration du revenu budgétaire des jeunes diplômés en situation de chômage de longue durée.

Selon l'ethnologue Marc Augé (2003), « nous serions entrés dans une troisième révolution en matière de tourisme et de loisirs¹ ». Actuellement, on observe que le retour au patrimoine, à « l'authentique », restitue au goût du jour les pratiques traditionnelles. En effet, on constate, à travers l'augmentation du nombre de musées, l'organisation de fêtes et des rencontres régionales et internationales, au cours desquelles certains jeux sportifs traditionnels (JST) régionaux sont exploités comme vecteur de croissance touristique, un symbole de l'identité des peuples. Cette instrumentalisation des jeux festifs est révélatrice des enjeux touristiques liés aux cultures territoriales et représente une valeur ajoutée.

2 - Définitions des concepts utilisés

Il est nécessaire de rappeler des définitions se rapportant aux 3 concepts : tourisme durable, tourisme culturel et tourisme créatif.

2.1 - Le tourisme durable

Il décrit généralement toutes les formes de tourisme alternatif qui respectent, préservent et mettent durablement en valeur les ressources patrimoniales (naturelles, culturelles et sociales) d'un territoire à l'attention des touristes accueillis, de manière à minimiser les impacts négatifs qu'ils pourraient générer.

1. Mickaël Vigne et Christian Dorvillé : *Les jeux traditionnels du Nord, entre tradition ludique culturelle et modernité sportive*, article, socio-logos, revue de l'association, Avril 2009, p. 17).

2. 2 - Le tourisme culturel

C'est un phénomène social et économique de fond dans le monde contemporain. Il désigne une forme de tourisme, dont l'objectif est de faire découvrir le patrimoine culturel, le mode de vie d'une région ainsi que ses habitants. Ce type de tourisme englobe la visite de sites naturels, le tourisme architectural, mais aussi le tourisme religieux, les déplacements effectués pour assister à des festivals et autres manifestations culturelles, le tourisme gastronomique, la visite de musées, de monuments, de galeries d'art et la participation aux événements ludiques traditionnels.

3 - Le tourisme créatif

Le développement du «tourisme créatif» est une composante du tourisme culturel recouvrant les pratiques artistiques et culturelles des touristes (formation en arts plastiques, en artisanat, en photographie, etc.). Selon la typologie de l'Economiste intelligence Unt5, il y a 3 principaux types de touristes culturels :

3. 1 - Touriste motivé par la culture (5 à 10 % des touristes culturels): fait de son voyage ou de ses vacances comme principal but un tourisme d'éducation ou d'apprentissage ;

3. 2 - Touriste passionné par la culture (15 %) : intéressé par les destinations culturelles connues et réputées, il est peu motivé à revenir au même endroit ;

3. 3 - Touriste intéressé par la culture (5 à 10 %) : profite d'un voyage ou de vacances non culturelles pour visiter des sites culturels et historiques.

4 - Quelles valeurs pouvons-nous ajouter en milieu touristique et culturel?

En Tunisie, depuis plus de 50 ans, une progression du nombre d'individus et d'institutions régionales et nationales utilisent les JST pour en faire un vecteur de croissance touristique en multipliant les démonstrations des jeux traditionnels et en soutenant une politique culturelle liée aux activités de loisirs pour tous.

- Néanmoins, ces initiatives restent très limitées par rapport au fort potentiel de développement que laisse entrevoir le tourisme des jeux et sports traditionnels.

Face à la menace d'une disparition progressive des JST, des mouvements associatifs et gouvernementaux s'investissent activement pour sauvegarder et promouvoir l'ethnomotricité au cours de la pratique des activités ludiques, à laquelle, ethnologues, éducateurs, artistes, anthropologues et historiens tentent de rendre aujourd'hui sa dignité.

En 2011 (date de la révolution en Tunisie), l'ATSJSP² avait lancé une analyse de la situation des JST par rapport aux changements socioculturels et économiques du pays.

Suite aux résultats de l'analyse de l'arbre à problèmes et la définition des nouveaux objectifs à atteindre à court et à long terme, nous avons établi un plan d'action approprié des objectifs spécifiques aux domaines d'interventions suivants :

- Domaine de l'enseignement (primaire, secondaire et universitaire)

2. (ATSJSP) : Association Tunisienne de Sauvegarde des Jeux et Sports du Patrimoine.

- Domaine de la jeunesse (maisons des jeunes rurales et itinéraires...)
- Domaine de l'enfance (clubs d'enfants, jardins d'enfants, SOS villages...)
- Domaine socioculturel (maisons de la culture, bibliothèques, centre de prévention des (PÂ) et à besoins spécifiques
- Domaine du tourisme culturel matériel et immatériel
- Domaine de la santé
- Domaine de l'EPS.

Dans le cadre de la capitalisation des JST, nous avons orienté nos efforts vers des actions pluridisciplinaires, des bonnes pratiques, d'où pourraient émerger le développement économique du tourisme culturel durable et l'intégration sociale des populations ciblées :

5 – Formation des ressources humaines

Depuis l'année de la révolution en Tunisie (2011), l'ATSJST anime des cycles de formation aux jeunes universitaires en situation de chômage de longue durée. C'est une formation qualifiante vers la fonction d'animateurs socioculturels. Elle vise l'intégration sociale et professionnelle des jeunes diplômés vulnérables à la recherche de l'emploi dans le domaine touristique, culturel et de loisir social.



Figure 1 : Jeunes universitaires en situation de formation théorique et pratique sur l'animation des jeux cognitifs et physiques traditionnels (Ph. Ezzeddine 2010)

5. 1 - Innovation des instruments ludiques

Pour diversifier les mécanismes de la promotion des jeux et sports traditionnels, nous avons innové quelques objets de jeux et jouets autochtones. Ainsi, nous avons créé des jeux numériques (Khabga, Dhieb et NAaj, énigmes tunisiennes...) afin de valoriser ces supports ludiques comme produit commercial dans le marché national et international.



Figure 2 : Confection d'une Toupie créée par un artisan Tunisien + Schémas géométriques des jeux cognitifs confectionnés avec la laine de mouton + Création d'un jeu numérique Karbga (Ph. Ezzeddine 2010)

5. 2 – Festival de Douz¹.

Pour la première fois, en décembre 2009, l'association du festival international de la ville de Douz, «porte du grand Sahara», accepte la participation des personnes à besoins spécifiques de pratiquer les jeux traditionnels au cours du festival au Marché «SOUK» de la ville de Douz. L'objectif de cette action consiste à faire découvrir les jeux et les sports traditionnels aux invalides de la région, et essentiellement démontrer aux valides, que les personnes à besoins spécifiques sont aussi capables de jouer, et de s'intégrer dans le programme touristique et culturel de la région d'appartenance (Mrazihs).

1. Le festival de Douz, fondé en 1910, donne l'occasion aux visiteurs de découvrir la « porte du grand Sahara » de l'Afrique du Nord. C'est un festival des coutumes et traditions des habitants nomades du désert, avec musiques, danses, courses de chameaux et de chevaux, lutte de chameaux, chasse au Sloughi, « fantazia », jeu de crosse et d'autres activités à caractère touristique et économique

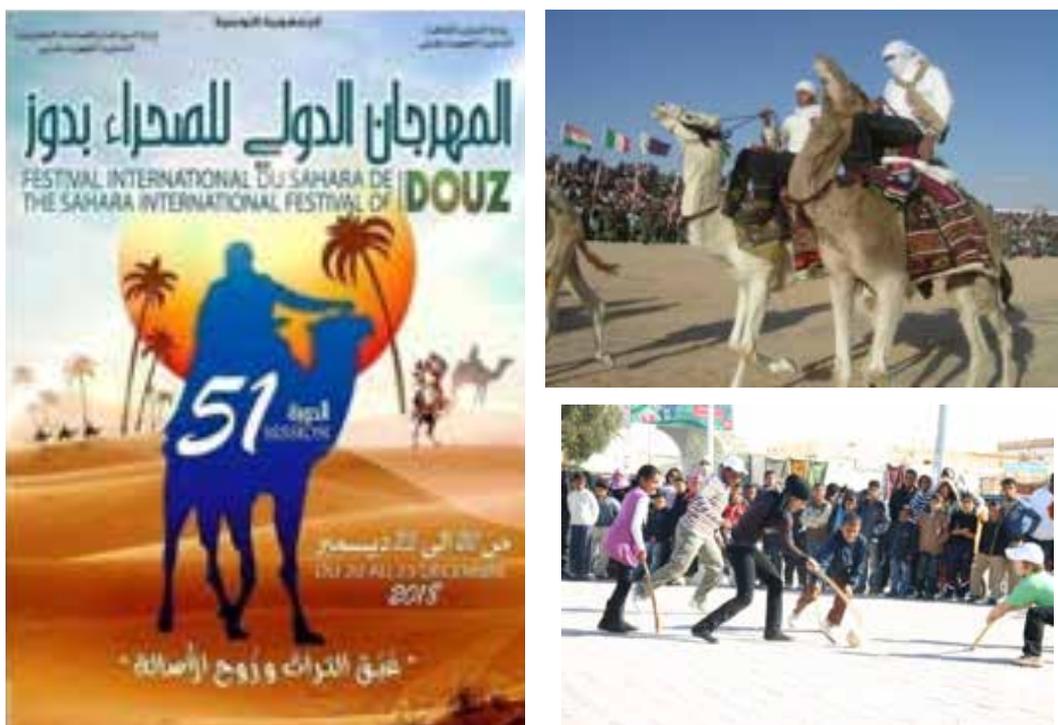


Figure 3 : Espace Heniche du festival 2008 + handicapés jouent dans le Souk de Douz en présence des spectateurs (Ph. Ezzeddine 2009)

5. 3 - Festival « Moussem TANTAN »

En 2016, notre association était invitée par le Ministère des affaires culturelles de Tunisie pour présenter une exposition documentaire sur les jeux du patrimoine et un atelier d'apprentissage de la culture ludique traditionnelle de Tunisie au festival du « Moussem de Tan-Tan » au sud du Maroc, qui est une fantazia et foire internationale culturelle et commerciale annuelle réunissant plus d'une trentaine de tribus nomades du Sahara, plus précisément du sud marocain et des autres régions du nord-ouest de l'Afrique. Il s'agit d'un témoignage vivant des cultures orales et artistiques sahraouies qui s'est inscrit au patrimoine culturel immatériel en 2008 (proclamation en 2005) par l'Unesco.



Figure 4 : Fantazia des chevaux berbères + les visiteurs Marocains (es) pratiquant des jeux de Tunisie pendant le festival TATAN



5. 4 - Circuit village berbère

À ce propos, nous avons essayé de répondre à la Question : Est-il possible de connaître une culture, une époque historique, une époque de temps ou bien l'histoire d'un pays ... à travers des jeux traditionnels ?

Pour répondre à cette question, nous avons organisé des circuits touristiques et sportifs innovés dans des villages berbères et des sites archéologiques romains, destinés aux divers groupes d'enfants scolarisés, universitaires, adultes et touristes intéressés.



Figure 5 : Ateliers de jeux cognitifs et physiques au village berbère (Zriba Oulya) en 2018

On pense que cette démarche facilite la promotion des JST et en même temps valorise le tourisme culturel matériel et immatériel : Architecture, histoire, art, musique, expression corporelle, jeux physiques et cognitifs....

Ainsi, au cours du circuit touristique du site archéologique berbère ou gréco-romain, nous organisons des ateliers d'apprentissage des jeux traditionnels cognitifs et moteurs, et à la fin du circuit, nous proposons des ateliers d'arts plastiques, de dessin, et de confection d'instruments de jeux et jouets selon la thématique « je crée mon jouet ».



Figure 6 : Des illustrations spécifiques de l'événement « Jawek Tounsi »

6 - Projet « JAWEK TOUNSI¹ »

Depuis 2017, l'agence touristique « Tunisie promo » collabore avec l'ATSJSP pour animer, durant trois jours, un programme d'activités inspirées de la culture immatérielle de Tunisie et aux profils des touristes tunisiens et étrangers résidents des hôtels, motivés par la culture et qui organisent leurs vacances avec comme principal but un tourisme d'éducation. Le programme est composé :

1. JAWEK Tounsi, signifie que l'ambiance des passions de l'hôtel, au cours du séjour, est caractérisée par les traditions culturelles et ludiques tunisiennes

- d’ateliers d’apprentissage de jeux de stratégies cognitives et de jeux physiques autochtones.
- de soirées de musique et de danses traditionnelles de Tunisie,
- d’une restauration basée sur des plats d’une restauration basée sur des plats traditionnels locaux
- de compétitions de jeux traditionnels inter familles à la fin du séjour.

7 - Festival Tocati²

Le festival de jeux traditionnels Tocati, un patrimoine partagé. Ce festival est pour le type de touriste motivé par la culture, qui fait de son voyage ou de ses vacances un principal but un tourisme d’éducation et d’apprentissage. En effet, le festival Tocati constitue une belle occasion de sensibilisation du grand public au patrimoine culturel immatériel et de promouvoir la participation des communautés concernées dans sa sauvegarde. L’objectif fondamental de notre participation à cet événement en 2014 et 2016, consiste à déclencher un dialogue avec les organisations de la société civile en Europe sur la création d’un réseau associatif afin de promouvoir la culture ludique traditionnelle de la Tunisie.



Figure 7 : Ateliers d’animation des jeux cognitifs aux touristes européens lors du festival de Vérone en 2006

2. Le festival se déroule pendant le mois de septembre de chaque année à la ville de Vérone - Italie. Il est inscrit à l’UNESCO sur la liste des meilleures pratiques de sauvegarde du patrimoine mondial.

8 – Projet « UN VOYAGE DANS LE TEMPS »

Le projet consiste à organiser une expérience éducative dans les sites archéologiques de la Tunisie (amphithéâtre d'Eljem) et en Espagne (site archéologique d'Empúries - Catalogne), fondée par une démarche pédagogique ludique.

L'idée du projet consiste à enseigner comment faire la recherche et la compilation de jeux de l'époque gréco-romaine puis, comment traiter l'information à l'école ou au lycée... et enfin, comment mettre en œuvre les jeux récupérés dans les lieux où ils étaient historiquement pratiqués dans les vestiges archéologiques réels des deux pays. Cette procédure présentée aux enfants et aux adultes des deux pays ciblés, facilite la découverte des traits culturels des jeux à l'époque de la civilisation romaine en Tunisie et dans le site archéologique d'Empúries (Catalogne) de l'Espagne. En effet, une visite guidée au Musée de Bardo, pour découvrir les jeux sportifs dans les mosaïques de l'époque Africo-romaine (II - VI siècle), permet aux visiteurs de mieux comprendre la dualité «espace-temps» et construire une chronologie de l'évolution des civilisations et des cultures. Entre-autres, elle implique les visiteurs, les apprenants, à fournir un effort important pour imaginer une reconstitution mentale de la vie ludique de l'antiquité gréco-romaine.



Figure 8 : L'image représente un grand pavement origininaire d'un site, «Baten Zammour», (Musée de Gafsa, du II^e siècle apr. J.-C.). Sur l'image, figure le compte-rendu détaillé d'un spectacle de jeux athlétiques et de pugilat, rappelant les grands concours du monde grec



Figure 9 : Panneau de mosaïque de la fin du II^e siècle apr. J.-C., illustre un duel d'individus aux prises, (Musée du Bardo, inv A. 300)

• Efficacité, faisabilité et pérennité de l'action

Du point de vue sociopolitique, nous supposons que l'ensemble des prestations réalisées, énoncées ci-dessus, en lien avec le développement économique et du tourisme culturel durable, fournit des éléments de réponses aux besoins de l'orientation politique nationale de la Tunisie et du grand Maghreb en général selon les trois pôles suivants :

- **Pôle de la sauvegarde**, la promotion et la transmission du patrimoine :

La problématique de la sauvegarde du patrimoine immatériel culturel et ludique du grand Maghreb ouvre le chemin vers l'accès de la population aux loisirs sociaux traditionnels sans faire rupture à la modernisation du XXI^e siècle. Ainsi, à travers une lecture des différentes prestations réalisées, on suppose que ce projet répond à la politique actuelle des pays du Nord de l'Afrique concernant la question de l'employabilité, du développement économique et de la qualité de vie des citoyens en facilitant leur accès à des activités de divertissements et de santé sociale.

- **Pôle de la distribution** des activités entre partenaires participatifs locaux et internationaux qui va permettre le croisement des regards sur le rôle des jeux et sports traditionnels dans le développement économique et du tourisme culturel durable en faveur des personnes valides et des personnes à besoins spécifiques.

- **Pôle de la création d'emploi** pour les jeunes diplômés de l'enseignement supérieur en situation de chômage. Il nous semble que les prestations énumérées dans ce projet tendent à créer ultérieurement plusieurs pistes d'interventions se rapportant aux marchés de l'emploi dans les domaines suivants :

a – Domaine de l’animation touristique, socioéducative et culturelle : il concerne les institutions formelles et informelles, de l’éducation, de la culture, du tourisme et de la vie quotidienne d’une façon générale.

b – Domaine de l’infrastructure : il concerne l’aménagement des espaces adaptés à la pratique des traditions culturelles ludiques dans les institutions à vocation historique, culturelle et touristique.

Des mesures doivent être prises pour offrir à l’intérieur desdites institutions des installations et des circuits d’activités ludiques traditionnelles adaptées, sécuritaires.

c – Domaine de la technologie de communication et de multimédia : ce domaine professionnel pourra aider la nouvelle génération à créer des documents didactiques matériels et numériques servant comme moyens pour promouvoir et développer des ressources financières et promouvoir les traditions culturelles ludiques au grand Maghreb.

d – Domaine de la confection des jeux et jouets : il concerne la création des objets de jeux et jouets issus de notre patrimoine artisanal artistique et culturel. Il pourra offrir aux jeunes diplômés en « arts et métiers », en arts plastiques et en « technologie de l’informatique » une grande possibilité pour intervenir dans le domaine du marché de l’emploi. Les productions artisanales des objets et jouets de jeux pourront éventuellement donner lieu à des expositions nomades ou déboucher sur l’implantation permanente d’un musée ou encore développer d’autres lieux d’exposition ainsi former un réseau national et international en matière de musée ludique, ou une ludothèque itinéraire.

e – Domaine de la mise en œuvre des centres d’animation de traditions culturelles ludiques, de lieux dans lesquels les populations dans les pays du Nord de l’Afrique pourront s’identifier à leurs cultures ludiques traditionnelles.

BIBLIOGRAPHIE

Biel Pubill Soler, Lycée de Flix (Ribera d’Ebre), Espagne, <http://bpubill.blogspot.com.es>

Bouzid Ezzeddine, *Les jeux à travers la mémoire tunisienne*, Sfax, Editions SOGIC, 1995 (98 p.).

Bouzid Ezzeddine, *Étude des jeux sportifs d’adultes et d’enfants de deux périodes de l’histoire tunisienne : la période romaine (II^e - VI^e S. ap. J.-C.) et l’époque actuelle (fin du XX^e siècle)*, thèse de doctorat de l’Université Paris 5, 2000.

Calvet Louis-Jean, *Les jeux de la société*, Paris, Editions Payot, 1978, (227 p.).

De Siena, S, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*. Modena, Mucchi Editore, 2009.

Duval Noël, « Les prix du cirque dans l’antiquité tardive », in, *Cirques et courses de chars Rome-Byzance, Catalogue de l’exposition*, Editions IMAGO, Lattes, 1990, p. 135-146.

Ennaifer Mongi, « Le thème des chevaux vainqueurs à travers la série des mosaïques africaines », in : *Mélanges de l'École française de Rome*, tome 95, Paris, M.E.F.R.A., 1983, p. 129-156.

Fittà M., *Giochi e giocattoli nell'antichità, Venecia : Leonardo Arte s.r.l.*, Milano, Elemond Editori Associati, 1997.

Golvin Jean-Claude, *L'amphithéâtre romain : essai sur la théorisation de sa forme et de ses fonctions*, Paris, Editions Boccard, 1988.

Huizinga J., *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial / Emecé Editores, 2000.

Khanoussi Mustapha, « Les spectacles de jeux athlétiques et de pugilat dans l'Afrique romaine », in *Mitteilungen des deutschen archeologischen istituts roemische abteilung, band*, 98, 1991, p. 317.

Lavega P., Olaso S., *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*, Barcelona, Editorial Paidotribo, 1999.

Manson M., *Jouets de toujours : de l'Antiquité à la Révolution*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2001.

Vigne Mickaël, Dorvillé Christian, « Les jeux traditionnels du Nord, entre tradition ludique culturelle et modernité sportive », in *Revue de l'association*, 2009, p. 17.

Parlebas Pierre, *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 1998.

Mahjoubi Ammar, *Les sites romains de Tunisie*, Tunis, Editions S.T.D., 1975.

Parlebas Pierre, *Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice*, Paris, Editions INSEP, 1999, (472 p.).

Parlebas Pierre, « Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII^e siècle », in *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges*, Actes du festival d'histoire de Montbrison, 26 septembre - 4 octobre 1998, Montbrison, novembre 1999, p. 321-354 .

Recommandations



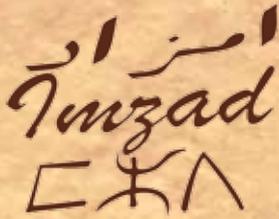
RECOMMANDATIONS

Sous le parrainage du Ministre de la Jeunesse et des Sports et du Ministre du Tourisme et de l'Artisanat et avec la participation des autorités locales de la Wilaya de Tamanrasset, l'Association « Sauver l'Imzad » a organisé un colloque international portant sur le thème : « Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable », du 07 au 12 janvier 2019 à Dar El Imzad-Tamanrasset. La rencontre scientifique qui a vu la participation de pas moins de vingt communicants, spécialistes, de cinq nationalités différentes, a débordé le cadre de la thématique du colloque pour évoquer aussi les jeux traditionnels. Après avoir témoigné à l'unanimité de la réussite de l'évènement et adressé les plus vifs remerciements et les plus sincères félicitations aux organisateurs, avec à leur tête Madame Farida SELLAL, présidente de l'Association « Sauver l'Imzad ». À l'issue des travaux et après un riche débat, les participants à ce colloque international ont adopté les recommandations ci-dessous :

1. Recenser et inventorier les jeux et sports traditionnels.
2. Identifier et classer tous les jeux et sports traditionnels en vue de les déposer au niveau national ou régional.
3. Établir des fiches descriptives précises pour chaque jeu et sport traditionnel.
4. Constituer une banque de données en l'actualisant régulièrement.
5. Formation spécialisée d'éducateurs dans la pratique des jeux et sports traditionnels.
6. Intégration des jeux et sports traditionnels dans le programme du système éducatif national.
7. Entreprendre une proposition de filière universitaire dans la formation de professeurs dans le domaine des jeux et sports traditionnels.
8. Création d'un fond national de soutien permettant la pérennité et le développement des jeux et sports traditionnels.
9. Organisation d'ateliers universitaires et institutionnels pour l'approfondissement des connaissances académiques sur les jeux et sports traditionnels.
10. À partir d'un exemple concret, l'exemple de « Tachkoumt » a été proposé pour une étude approfondie et constituer son dossier en vue d'être proposé à l'UNESCO pour son éventuelle inscription au patrimoine mondial de l'humanité.
11. Partant du constat qu'un tourisme culturel ne saurait être durable, le colloque recommande la prise en compte des jeux et sports traditionnels dans les programmes de promotion culturels et touristiques.

ASSOCIATION SAUVER L'IMZAD

Route de l'Assekrem, Tamanrasset, Algérie

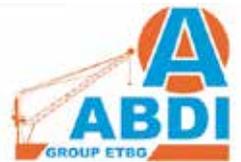


Colloque international
Les pratiques sportives traditionnelles et
tourisme culturel durable
Du 07 au 12 janvier 2019

L'Association Sauver l'IMZAD remercie tous ceux qui ont de près ou de loin participé à la réussite du colloque international sur les pratiques sportives traditionnelles et le tourisme culturel durable. Le succès de cette rencontre et de ses activités socio-culturelles qui l'ont accompagnées, va sans nul doute entraîner des retombées considérables sur le patrimoine culturel des jeux traditionnels et le développement du tourisme durable tant au niveau national qu'international.

Nos sincères remerciements vont particulièrement à :

- Monsieur le Ministre de la Jeunesse et des Sports,
- Monsieur le Ministre du Tourisme et de l'Artisanat,
- Monsieur le Wali et l'ensemble des autorités locales de Tamanrasset,
- L'ensemble des amis de l'Association, qui ont aimablement sponsorisé cet événement majeur, notamment :



Merci

La présidente de l'Association « Sauver l'Imzad »

الجزاد
Imzad
ⵎⴰⴳⵣ

ASSOCIATION « SAUVER L'IMZAD »

Dar El Imzad, route de l'Assekrem, Tamanrasset, Algérie.

www.imzadanzad.com

E-Mail : dassine@gmail.com

