

JEUX D'ENFANTS A CHEFCHAOUEN (MAROC)

FRANCISCO MOSCOSO*

1. Introduction

Le matériel sur lequel est basé cet article correspond à un travail de terrain réalisé dans la ville de Chefchaouen¹ (Nord du Maroc) pendant le mois de mars 2000, au cours d'un des mes séjours consacré à recueillir des informations sur le dialecte de cette ville pour la réalisation de ma thèse doctorale. Mon principal informateur pour les jeux est un enfant, âgé de dix ans, appelé Mohammed, fils d'une des familles que je connais à Chefchaouen. Un jour, alors que j'attendais que ses parents rentrent à la maison pour les saluer et profitant qu'il se trouvait dans la rue avec ses camarades, j'ai commencé à parler avec lui sur les jeux que les enfants font dans la rue. De manière attentive, lui et ses copains ont commencé à m'expliquer, même à mettre en scène, quelques jeux, les plus typiques qu'ils ont l'habitude de jouer.

La ville de Chefchaouen se trouve dans la région connue sous le nom de *Jebala*, au Nord du Maroc, à 100 kilomètres, environ, au sud de Ceuta. Cette ville est située dans la région qui correspondait à l'ancien Protectorat espagnol. Chefchaouen fut fondée au milieu du XV^{ème} siècle au moment de la construction d'une *rābiṭa* pour faire face aux attaques des portugais à l'époque des *Banū Waṭṭās*. Ensuite, la ville se format grâce aux différents contingents d'immigrés venus d'al-Andalus entre le XV^{ème} et le XVI^{ème} siècle. Ses constructions et le plan de la ville rappellent beaucoup les villages montagnards de l'Andalousie actuelle.

Le dialecte parlé à Chefchaouen est de type préhilalien, c'est à dire, datant d'avant le XI^{ème} siècle, première période d'arabisation au Nord de l'Afrique. Il a aussi des traits de type montagnard. C'est un parlé dans lequel nous pouvons trouver une influence du berbère, langue parlée dans une bonne partie du Rif². Du point de vue phonétique, on peut souligner quelques traits: spirantisation des consonnes dentales /t/, /d/ et /ḏ/, de la labiale /b/ et la palatale /k/; chez les vieilles femmes, lesquelles conservent le dialecte ancien, le *qāf* est réalisé [ʔ] (occlusive glottale sourde) et le *rā'* en tant qu'uvulaire [ʁ]; et l'assourdissement de la consonne /ḏ/, donnant /ṭ/. Morphologiquement, je relèverais l'utilisation, chez les vieilles femmes aussi, du préverbe *lā-* pour la troisième personne masculine du singulier et du pluriel commun pour les deux genres, *dā-* ou *lā-* pour la troisième personne féminine du singulier,

* Área de Estudios Árabes e Islámicos. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Cádiz. Avda. Gómez Ulla s/n. 11003 Cádiz. e-mail: francisco.moscoso@uca.es

¹ En arabe *Šəfšāwən*. Sur l'histoire de Chefchaouen, cf. Hoenerbach/ Kolenda, "Šəfšāwən".

² Sur le dialecte de cette ville, cf. Natividad, "Le dialecte de Chefchaouen" et Natividad/Rahmouni, "Textos árabes de Chefchaouen".

dā- pour la deuxième personne singulier et pluriel communs pour les deux genres et *nā-* pour la première personne singulier et pluriel communs pour les deux genres. Tandis que chez les hommes, le préverbe utilisé est celui de la *koiné* marocaine *kā-*.

2. Présentation des jeux

2.1. *būla* (pl. *būlāṭ*)³. Il s'agit du traditionnel jeu de billes. Les joueurs font un petit trou par terre. À une certaine distance, ils jettent leurs billes dans le trou en essayant de les mettre au moyen d'une «adresse» (façon de jeter la bille avec une manière de la placer entre les mains). Le premier qui réussit commence à jouer. Tout d'abord les joueurs jettent leurs billes du trou au moyen de l'«adresse» et les placent le plus loin possible. Celui qui commence et qui se trouve dans le trou, essaye de lancer sa bille sur celle d'un autre joueur pour la frapper. S'il arrive à le faire, son compagnon devra le payer avec une bille et après il lancera la sienne, là où il a frappé la bille, vers le trou pour la placer à nouveau dedans. S'il réussit à le faire, il pourra recommencer et essayer de frapper une autre bille. S'il ne réussit pas il doit laisser le tour à un autre joueur. Celui qui a gagné le plus de billes sera le vainqueur.

2.2. *gūmmāyṭa*⁴ ou *kāškāš*⁵. Un enfant compte jusqu'à vingt avec les yeux fermés ou en regardant vers le mur tandis que ses compagnons se cachent dans les environs. Quand il finit de compter, il essaye de les repérer. S'il voit l'un d'entre eux, il prononce son prénom et il crache; de cette façon il le prend. Il fait de même jusqu'à ce qu'il ait repéré tous les autres.

2.3. *kūbārde*⁶. Un groupe d'enfants fait la queue. Le premier fait une pantomime – celle qu'il veut- et celui qui est derrière doit l'imiter. S'il le fait bien, celui qui se trouve derrière doit le repérer également et ainsi de suite. Si quelqu'un ne réussit pas à faire les mêmes gestes, il est chassé de la queue et ses compagnons le frappent en lui disant *kūbārde*. Le vainqueur est celui qui arrive à imiter tous les gestes sans se tromper et restant seul dans la queue.

³ Cf. DAF 1/356: *būla*, pl. *būlāṭ* “ampoule électrique, poignée de serrure”. Elyaâcoubi (*La influencia léxica*, p. 224) dit que le terme vient de l'espagnol *bola* mais il affirme aussi que selon Brunot (*Emprunts*, p. 375/25) l'origine serait le français *boule*. Cf. aussi Heath, *Code-Switching*, n° C-130. En Espagne ce jeu est connu sous le nom de *canicas*, et on l'appelle *bolas* dans la province de Cádiz.

⁴ Cf. DAF 9/419: *gūmmāyṭa* “jeu de colin-maillard (qui se joue avec un bandeau sur les yeux) [≠ *djāja ṣāmya* qui se joue avec une djellaba mise à l'envers]”. Tant dans notre cas que dans celle qui apparaît dans DAF (*jeu de colin maillard* “juego de la gallinita ciega”) nous trouvons deux caractéristiques qui sont communes: le fait de fermer les yeux et de chercher ou toucher les participants (cf. DAF 9/418: *gāmmāḍ* “fermer les yeux, clore les paupières”). Sur le passage de *d* à *ṭ*, trait typique des dialectes sédentaires et montagnards, cf. Cantineau, *Cours*, p. 31-32 et Colin, “Aperçu linguistique”, art. “Al-Maghrib”, *EL*², vol. V, p. 1195.

⁵ Cf. DAF 10/593: *kāškāš* 1. (*ṣla*) “s'emporter violemment, écumer de rage contre qqn., l'engueuler, devenir furieux contre lui”. 2. “chasser un chien en lui criant «kāšš»”. 3. “exciter qqn.”

⁶ De l'espagnol *cobarde*.

2.4. *lwīta*⁷. Un groupe d'enfants se met en cercle. Chacun a dans sa main un bâton. L'un d'entre eux frappe avec le bâton une boîte métallique en la dirigeant vers un autre. Celui-ci doit faire la même chose en évitant que la boîte tombe et en l'envoyant vers un troisième. Le but de celui qui jette la boîte est d'éviter qu'elle soit frappée par son compagnon avec le bâton et que celle-ci passe près de lui en sortant du cercle imaginaire que le groupe forme, en l'envoyant le plus loin possible. Celui auquel la boîte est passée près de lui sans la frapper devra aller la chercher. En attendant, les autres joueurs essaient de faire un trou avec leurs bâtons dans la place de son compagnon. Quand celui-ci revient, les autres doivent être à leur place. Une fois à sa place, il frappe la boîte et on recommence le jeu. Finalement le joueur qui a le trou le plus grand est celui qui a perdu. Les autres joueurs remplissent son trou d'eau et le font asseoir dedans.

2.5. *mlāqaf*⁸. On prend quelques petits cailloux et on les met ensemble par terre. Il s'agit de lancer les cailloux en l'air, un après l'autre. Tandis qu'un caillou se trouve en l'air, on doit en prendre un autre pour le jeter. Quand on a jeté tous les cailloux, on recommence mais cette fois-ci on en prend deux. Après on le fait avec trois et ainsi de suite.

2.6. *pīsu*⁹. On peint une figure sur le sol faite d'une série de carrés numérotés et en forme de croix. On jette un caillou sur le numéro un et on saute sur le deux en marchant à cloche-pied jusqu'au dernier numéro et revenant sur le lieu de la sortie sans marcher sur le premier carré et en prenant le caillou quand on est dans le deuxième carré. Quand on a fait toute la série, on jette le caillou sur le numéro deux et on refait la même opération sans toucher le carré dans lequel se trouve le caillou. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait le tour de tous les carrés avec le caillou. Quand on jette le caillou, celui-ci ne doit pas sortir du carré et le joueur, en sautant, ne doit pas le faire non plus. Si on ne fait pas ainsi, le joueur doit laisser le tour au suivant. Quand il revient, il recommence là où il a échoué. Le vainqueur sera le premier qui arrive à faire la série complète des numéros.

2.7. *pyūla*¹⁰. Un groupe de trois ou quatre enfants se plaçant l'un derrière l'autre, en se baissant, en appuyant la tête entre les jambes et en saisissant la taille de celui qui est devant. Le premier appuie ses mains sur le mur. L'autre groupe saute, l'un après l'autre, sur les dos des enfants du groupe qui est baissé. Il s'agit de résister pendant un temps précis, tant pour le groupe qui a sauté que pour celui qui est baissé. Si ce dernier résiste le temps imposé, il pourra sauter après. Si le premier tombe avant le

⁷ C'est le diminutif de *lāta* (cf. DAF 11/10), de l'espagnol *lata*. Voir aussi Elyaâcoubi, *La influencia léxica*, p. 275, qui affirme que le mot a une origine espagnole, *lata*. Dans aucun des deux ouvrages cités nous avons trouvé le diminutif. Sur la formation du diminutif en arabe marocain, cf. Harrel, *Grammar*, p. 81-85; le trait plus général des diminutifs est la voyelle -ī- après la deuxième consonne; dans les mots où on trouve une voyelle longue comme deuxième consonne, celle-ci devient -w- quand on forme le diminutif: *ḥūṭa* - *ḥwīṭa* "poisson - petit poisson", *bīru* - *bwīru* "bureau - petit bureau" (p. 83).

⁸ Cf. DAF 11/70: *mlāqaf* "jeu d'enfant semblable au jeu d'osselets, mais joué avec des petits cailloux". *lqaf* (*yīlqaf*) "saisir, attraper au vol (une balle, un objet lancé)".

⁹ De l'espagnol *piso* (première personne, présent de l'indicatif du verbe *pisar*). Ce jeu est connu en Espagne comme *juego del tocaté*.

¹⁰ De l'espagnol *piola*.

temps écoulé, il devra se baisser et laisser que les membres de l'autre groupe sautent.

2.8. *rūkāyāz*¹¹. Les joueurs désignent, avec l'aide d'une lime, sur un terrain argileux, un grand carré, divisé en six, huit ou dix petits carrés placés de deux en deux. Le premier joueur jette sa lime sur le carré numéro 1 en l'enfonçant sur le terrain. Il la prend et la jette à nouveau sur le carré numéro 2 en marchant sur le premier carré. Il s'agit de faire toute la série en enfonçant la lime dans tous les carrés sans en manquer aucun. Quand il a complété la série, il recommence mais cette fois-ci en enfonçant la lime sur le carré numéro 2. Quand il termine la série, il la jette sur le numéro trois et ainsi de suite. Le joueur devra laisser le tour à un autre s'il n'enfoncé pas la lime. Quand il récupère son tour, il recommence dans le numéro de la série qu'il avait manquée. Le vainqueur sera celui qui aura complété la série toute entière des carrés.

2.9. *ṣṭānpās*¹². Chaque joueur a un tas d'images. Il s'agit de mettre une image à l'envers par terre, une pour chaque joueur, et les frapper avec la paume de la main pour faire en sorte que les images soient renversées. Celui qui réussit à renverser les images, même une, les prend pour lui.

2.10. *šəffāra*¹³ -*pūlīsīyya*¹⁴. On fait deux groupes. L'un d'eux est celui des voleurs et l'autre des policiers. Tous ont des pistolets pour se défendre. Le jeu a pour but que les policiers capturent les voleurs.

2.11. *ṣālbū*¹⁵. On fait deux groupes. Tous essayent de capturer les membres du groupe adversaire et de les mettre en prison. En même temps, ils essayent de sauver les compagnons qui sont emprisonnés en les touchant avec la main. Quand un membre arrive à toucher un compagnon, il crie *ṣālbū* (je sauve). Le groupe qui a pu mettre tous les membres de l'autre en prison aura gagné.

¹¹ Cf. DAF 5/199: *rkīza* "perche ou poteau fiché en terre; spéc. chacun des deux montants centraux, verticaux, parallèles supportant la poutre faîtière -*ḥammar* -d'une tente bédouine". Pl.: *rkāyāz*.

¹² De l'espagnol *estampa*. Ce jeu est connu en Espagne comme le jeu des *cromos* (chromo). "Representación de una cosa en dibujo, grabado o fotografía, en negro o en colores, impresa en un libro o suelta" (cf. DUE, vol. I, p. 1217). Cf. aussi *cromo* "estampa con un dibujo o fotografía realizada por cualquier procedimiento, que los niños coleccionan para pegarlas en un álbum o para jugar con ellas" (cf. DUE, vol. I, p. 808). "Image lithographique en couleur" (cf. *Le Petit Robert*, p. 420).

¹³ Cf. DAF 7/125 : *šəffār* "voleur". Pl.: *šəffāra*. Sur la formation de ces pluriels, cf. Harrell, *Grammar*, p. 105-107.

¹⁴ Cf. DAF 1/357: *būlīsī* "policier". Pl.: *būlīsīyya* / *bwālās*. Le phonème /p/ (occlusif bilabiale sourd) qui apparaît dans l'article est une variante de /b/. En arabe marocain ce phonème n'existe pas. Donc il s'agit d'un emprunt au français *police* ou bien de l'espagnol *policía*.

¹⁵ De l'espagnol *salvo* (première personne, présent de l'indicatif du verbe *salvar*).

2.12. *ṭrīnbu*¹⁶. C'est le jeu traditionnel de la toupie. On le joue de la même façon qu'en Espagne. Au moyen d'une petite corde, qu'on fait enrouler sur elle, on la jette par terre et on la fait tourner.

3. Conclusions

J'ai donné dans cet article une description de quelques jeux traditionnels des enfants de Chefchaouen. Il est frappant de remarquer le fait que la plupart d'entre eux sont joués aussi en Espagne et ils ont des noms espagnols. Ce phénomène est dû probablement à l'influence espagnole au temps du Protectorat. Je pense que ce modeste travail pourrait servir de base pour la réalisation d'une étude plus ample et sérieuse sur les jeux qui sont communs tantôt en Espagne comme au Maroc et aussi dans toute la Méditerranée. Cette étude doit être faite rapidement car nos enfants sont en train de perdre la pratique de ces jeux en les remplaçant par d'autres.

BIBLIOGRAPHIE

AB; *Les Archives Berbères*.

DAF; cf. PRÉMARE, *Dictionnaire*.

DUE; cf. MOLINER, *Diccionario*.

EDNA; *Estudios de Dialectología Norteafricana y Andalusí*.

BRUNOT, L.; "Jeux d'enfants à Fès". En: *AB* 2 (1917), pp. 321-330.

BRUNOT, L.; "Jeux d'enfants à Fès (II)". En: *AB* 3 (1918), pp. 311-320.

BRUNOT, L.; "Emprunts dialectaux arabes à la langue française dans les cités marocaines depuis 1912". En: *Hespéris* 36 (1949), pp. 347-430.

CANTINEAU, J.; *Cours de phonétique arabe*. Paris, Librairie C. Klincksieck, 1960.

COLIN, G. S.; "Aperçu linguistique". En: "Al-Maghrib", *Et*², vol V, pp. 1193-1198.

ELYAACOUBI, M.; *La influencia léxica del árabe andalusí y del español moderno en el árabe dialectal marroquí*. [Tesis doctoral]. Departamento de Estudios Árabes e Islámicos de la Universidad Autónoma de Madrid, 1996.

HARRELL, R. S.; *A short reference grammar of Moroccan Arabic*. Washington D. C., Georgetown University, 1962.

HEATH, J.; *From Code-switching to Borrowing: foreign and diglossic mixing in Moroccan Arabic*. Library of Arabic Linguistics, 9. London and New York, Routledge and Kegan Paul International, 1989.

HOENERBACH, W./KOLENDA, J.; "Šefšāwen (Xauen). Geschichte und Topographie einer marokkanischen Stadt". Teil I: "Grundzüge". En: *Die Welt des Islams* 14 (1973), pp. 1-46.

HOENERBACH, W./KOLENDA, J.; "Šefšāwen (Xauen). Geschichte und Topographie einer marokkanischen Stadt". Teil II: "Xauen in der Gegenwart". En: *Die Welt des Islams* 16 (1975), pp. 104-165.

Le Petit Robert (Dictionnaire de la Langue française). Paris, Dictionnaires Le Robert, 2000.

¹⁶ Cf. *DAF* 8/302: *ṭrīnbu* "toupie". Pl.: *ṭrīnbūyāṭ*. Elyaacoubi (*La influencia léxica*, p. 340) dit que son origine est le mot espagnol *trompo*. Voir aussi Heath, *Code-Switching*, n° C-772 et Marçais, *Tanger*, 371.

- MARÇAIS, W.; *Textes arabes de Tanger. (Transcription, traduction annotée, glossaire)*. Paris, Ernest Leroux, 1911.
- MOLINER, M.; *Diccionario de uso del español*. Vol. I et II. Madrid, Gredos, 1998.
- NATIVIDAD, E./RAHMOUNI, A.; "Textos árabes de Chefchaouen: Transcripción, traducción y glosario". En: *EDNA* 1 (1996), pp. 139-155.
- NATIVIDAD, E.; "Le dialecte de Chefchaouen". En: *Peuplement et Arabisation*, pp. 109-120.
- Peuplement et arabisation au Maghreb occidental. (Dialectologie et histoire)*. Actes réunis et préparés par J. Aguadé, P. Cressier et A. Vicente. Madrid-Zaragoza, Casa de Velásquez - Universidad de Zaragoza, 1998.
- PRÉMARE, A. L. de; *Dictionnaire arabe-français. (Établi sur la base de fichiers, ouvrages, enquêtes, manuscrits, études et documents divers par A. L. de Prémare et collaborateurs)*. Vols. I-XII, Paris 1993-1999.