

JEUX D'ENFANTS A FÈS

Nous ne donnons ici que le début d'une simple description de jeux d'enfants, sans aucun commentaire folklorique. Quoique les jeux ne soient pas (très nombreux à Fès, nous en retrouvons certainement d'autres, celui des osselets, de la toupie, de la marelle. . . . Nous n'avons pas encore eu l'occasion de remarquer de jeux rituels car nous nous sommes contenté jusqu'à présent de voir jouer les enfants du Collège. Nous donnerons ultérieurement d'autres jeux des enfants de Fès.

i* Jeu de *diafy jâmya* (la poule aveugle).

Ce jeu n'est autre que celui de Colin-maillard. On tire au son *ijAmlçiiân* p. >ursjvoir qui sera le pitron *ikiîn fyuv hnjAl-Itm*. A cet effet, trois enfants parmi les plus grands se réunissent, élèvent la main droite en lui faisant toucher celle des deux autres, puis la retirent violemment et placent de chaque côté du nez l'index et le majeur écartés en tournant soit la paume, soit le dos de la main contre le visage. Il arrive donc que deux d'entre eux ont la paume dans une position identique : le troisième est colin-maillard. Si tous les trois ont **fait** le même geste, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un enfant dans une position différente de celle des deux autres. On appelle *mjàllem* = patron celui qui est désigné par le son, c'est-à-dire, ici, le premier colin-maillard.

Le *mjàllem* rabat le capuchon de sa jellaba sur sa figure. Ce capuchon est d'ailleurs très vaste et descend aisément jusqu'au cou. L'enfant ne peut donc rien voir. Il essaie de saisir ses camarades. Quand il est parvenu à en attraper un, c'est ce dernier qui fait la poule aveugle, *ijdmil d'a'a jâmya*.

i. De la situation. A rapprocher des **nprctdooi • jémk** la *iUn* — Mrs *h an*, « on surfit u réputation s. Remarque que les enfants recherchent le rôle de colin-maillard et que celui qui le tort désigné est appelé *mjéOtm*, patron.

Le tricheur *yeSidi* surpris au moment où il saisit quelqu'un de ses camarades continue à rester le visage caché jusqu'à ce qu'il ait pris sans tromperie un des joueurs.

Si le jeu de la poule aveugle a Heu à l'intérieur de la maison, filles et garçons jouent ensemble. S'il a lieu dans la rue, tes garçons seuls jouent, car il est d'usage à Fès qu'une fillette, quel que soit son âge, ne doit pas prendre ses ébats hors de la maison.

2" Jeu de (*db Vili* ' (les fèves sont cuites).

On joue à (*db Vili* de deux façons, en se cachant *bfebbtya* ou en courant *b'sshfg*.

Le premier jeu est exactement notre cache-cache ou cligne-musette. Les enfants, en nombre indéterminé, se réunissent dans la rue, ou de préférence dans une mosquée, pendant l'absence du gardien, rarement à la maison. L'un d'entre eux se désigne lui-même pour « (aire cuire les fèves — *ifiyib Ijiili* ». Il se tourne contre le mur, met la figure dans les mains, pendant que ses camarades se cachent où ils peuvent. De temps à autre, il crie : a les fèves sont cuites ? = (*db Iflli ?* », à quoi les autres joueurs répondent : pas encore = *maçrfii* • * tant qu'ils ne sont pas tous cichés. Lorsqu'ils sont tous dissimulés, ils s'écrient : « Elles sont cuites — \âb ». Alors celui qui « fait cuire les fèves » se retourne et cherche à surprendre un de ses camarades dans sa cachette. S'il y réussit, celui qui est pris le remplace ; sinon, il recommence comme précédemment. Les enfants profitent du moment où il cherche à surprendre l'un d'eux pour retourner vers le but ; arrivés là, ils crachent sur le mur : ils ne seront pas pris cette fois-là.

La deuxième façon de jouer à (*ab IfâJi* est la suivante : Celui qui fait cuire les fèves s'adosse au mur, ses camarades étant en face de lui à une dizaine de mètres : il compte alors jusqu'à dix de la façon suivante : *wâffd*, *\inni*, *fêltet*, *tfdro*, *tujdro*, *ytra*), *bfffi*, 'o, *jdira*.

A pjinc a-t-il fini, qu'il s'élançe après ses camarades *tsbr^jdlihum*. Ceux-ci s'enfuient l toute jambe et essaient de revenir au mur, là où était celui qui fait cuire. Si ce dernier en saisit un, il

i. Po-r fit. On n'emploie cette forme que dans le {tu en quenkxi.

1. Pour Mtfifl.

lai frotte le sommet du crâne : il lui passe le henné sur la tête
ihânni h rapt. C'est lui qui fera cuire.

»• Jeu de la *Ijflra* (la fossette).

C'est un jeu de hasard *IjAb h/nulr* qui se joue avec des sous ou avec des tessons de poterie. Les parents corrigent leurs enfants lorsqu'ils les surprennent à jouer à ce jeu '.

Les enfants, dans la rue, font un trou en demi-cercle, de 10 cm. de dia-nètre, contre un mur. Chacun d'eux met un enjeu d'une pièce de cuivre »KH;HHU M *femulya* •*. Puis on tire au sort pour savoir qui jouera le premier ; le rany do. autres est tiré a la courte paille, *ùJdrhf-ljiUl* : chacun d'eux confectionne un petit morceau de bois portant un *sij*»ne particulier, et un étranger au jeu, que le hasard amène, est prié de mettre ces morceaux de bots dans l'ordre qui lui convient. Les joueurs suivront le même ordre.

Le premier des enfants prend tous les enjeux, s'adosse au mur qui fait face » au trou et essaie de jeter le plus de pièces possible dans ce trou *h/ira*. Celles qui y tombent lui reviennent. *IJ*: deuxième ramasse le reste et fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de pièces.

Si la somme des enjeux n'a pas disparu après que tous les enfants ont joué, on recommence avec ce qui reste dans le même ordre que précédemment jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'enjeux.

Lorsqu'un étranger vient prendre part au jeu alors qu'il est commencé, il donne une pièce et se place le dernier.

On opère de la même façon en remplaçant les pièces par des tessons de poterie. Le joueur qui a beaucoup de tessons en vmd à ses camarades malheureux.

Il existe une autre façon de tirer au sort dans ce jeu. Les enfants jettent ensemble une pièce ou un tesson en l'air. Celui

t. Les jeux de hasard sont interdits par le Coran :

• Le wn, les Jeu» de bavard, les statues et le sort des flèches sont une abomuntion intentée par Satan. Ab»ienex-vous«n

Sevrât de la Table, verset 6a.

a. Pièce de blllon. ai* partie du guerche qui vaut lui-même, ()«. 15.

j. Le» rues de Pessout particulierenicitit étroit».

dont la pièce ou le tesson est tombé sur une face alors que les autres tombent sur l'autre face, est le premier : ses compagnons procèdent ensuite de la même façon pour distinguer le deuxième, puis le troisième, etc.

Autre façon de jouer ; un trait *-idrfa-* est tiré sur le sol à distance arbitraire de la fossette. Les enjeux, pièces ou tessons sont mis en une pile sur ce trait. Le premier joueur essaie de les projeter d'un seul coup dans la fossette avec le pouce retenu un moment par l'index puis lâché brusquement.

La pièce ou les pièces qui tombent dans la fossette reviennent au joueur qui u'a pas le droit de jouer de nouveau - avant le deuxième. Les autres pièces restent éparpillées sur le sol. Le deuxième joueur a un coup pour pousser dans le trou la pièce la plus proche; s'il y réussit, il a droit à un autre coup, chaque réussite donnant droit à un nouveau coup. Le troisième joueur opère de la même façon et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'enjeux.

4" Jeu de la *kûra* (pelote).

C'est le jeu des *flagef* ' = des vauriens. Il ne se joue qu'à bab Guïça et bab cl Hamra \

L'un des joueurs jette la pelote en l'air =* *ijàllîba \uma* ou bien la fait courir sur le sol : *isersba*. Chacun se précipite pour la prendre et la jeter de nouveau.

Ixs hommes laits ne dédaignent pas ce jeu.

S" Jeu de *tjfd-r-qatnmdr* (voleur-joueur).

Les enfants s'asseyent par terre en rond. Celui d'entre eux qui possède la paire.de babouches la plus neuve la retire. On choisit les babouches neuves parce qu'elles retombent toujours, lorsqu'on les jette, sur l'empeigne ou sur la semelle : les vieilles chaussures peuvent au contraire retomber sur le côté. Chaque enfant, à son tour, prend les babouches, les met semelle contre

t. Plut de *plfét-* Ce^{''''} >ppertient aux dialectet de l'es et des villes de la cote. Les lettres indigènes y voient une combinaison des deux synonymes *Joi*— qui signifient : enfant trouvé, Jeune homme qui a mal tourné, homme de basse dasse. Cependant la présence de la voyelle *i* auxmuèc laUae plutôt croire à une origine étrangère.

a. Portes de Pès.

semelle, les saisit de la main droite par l'arrière en les tenant réunies, horizontales, le plan de la semelle perpendiculaire au sol. Il les jette en l'air en les faisant tourner : trois cas peuvent se produire lorsque les babouches retombent : elles sont toutes les deux sur la semelle, l'enfant est alors sultan, *j.ityw*, ou bien toutes les deux sont sur l'empeigne, l'enfant est alors ministre, *u^lr* ou bien une babouche est sur la semelle tandis que l'autre est sur l'empeigne, l'enfant est alors voleur, *itffdr qammdr*.

Les joueurs lancent les babouches à tour de rôle. Tant que le ministre et le sultan ne sont pas désignés tous les deux par le sort, les voleurs ne sont pas punis. Mais dès que ces personnages existent, les voleurs qui viennent après eux reçoivent des coups de ceinture de cuir, *md'tmuia*, sur la plante des pieds à la discrétion du Sultan.

Lorsque le sort désigne un nouveau Sultan ou un nouveau ministre, le personnage destitué passe sa charge à son successeur en l'accompagnant d'un coup de ceinture.

6* Jeu de *sfb-seN>/l* (saute-mouton).

L'un des enfants se désigne lui-même pour être le monton, car chacun tient à ce rôle. Il se tient courbé, la tête baissée, les jarrets tendus, les mains sur les genoux (et non les genoux pliés et les coudes sur le bas des cuisses). On dit du mouton *yirfer*.

Les partenaires sautent sur le mouton en appliquant les mains sur son dos et en écartant les jambes. Celui qui tombe devient mouton à son tour.

7" Jeu de *Ç-friq nusdra* (la dispersion des chrétiens).

I* nom de ce jeu, réservé aux seuls garçons, leur laisse croire qu'il a été emprunté aux chrétiens.

Les joueurs sont toujours en nombre pair et se divisent en patrons, *mjdUiHtm*, et apprentis, *m'fjâlnin*, chaque patron choisissant son apprenti qui le suit toujours.

Les patrons tirent au sort entre eux pour savoir sur lequel ou sautera. On dit de celui-ci *yirfer*. Il s'assoit sur le sol, son apprenti lui faisant face dans la même position. Tous deux écartent les jambes le plus possible en appliquant la plante des pieds contre celle du partenaire.

— —

C'est par-dessus leurs pieds que tous les autres sauteront. Les autres patrons tirent au sort, toujours à l'aide de la main qui s'applique d'une certaine façon sur le visage pour déterminer l'ordre dans lequel ils sauteront. C-ci fait, ils se mettent en file, chacun d'eux suivi de son apprenti. Alors commence la série des sauts. Si l'un des patrons ou des apprentis touche ceux qui sont assis, il doit s'asseoir à leur place, *yirfer*, avec son partenaire : les joueurs ainsi remplacés se mettent en tête de la file des sauteurs et le jeu continue. Après chaque série, les joueurs reviennent à leur place de départ.

i" série. Au moment de sauter chaque patron dit : « Voici la première = *ha lldnla* », et chaque apprenti réplique : * Ce qu'a dit le patron est licite ~ *bidl maqal imjällem*. Et on saute par-dessus les pieds des joueurs assis.

2 série.* On répète exactement la première série mais en disant : • Voici la seconde *= *ha Ifsdnya* ».

3 série.* On répète exactement la première série, mais en disant les paroles suivantes : le patron : « Troisième, réunissez vos pieds *s fälfa îpmjç re%llkum* » ; le partenaire : Par Dieu, il ne vous ment pas — *wallah ma ikdebjiltkum* ».

4 série.* Les joueurs avis, obéissant à l'injonction de la série précédente, rassemblent leurs pieds, tout en les laissant accolés à ceux du partenaire. Chacun des autres joueurs saute à pieds joints par-dessus les orteils, une fois en avant, une fois en arrière et une autre fois en avant sans s'arrêter. Aucune parole n'est dite.

/ série.* À cloche-pied, *jaraifa*. Chaque joueur saute trois fois comme précédemment mais sur un pied.

6' série. On met un empan, *ijâmlö ibiyir*. L'un des joueurs assis place une main ouverte, les doigts écartés (le plan de cette main étant perpendiculaire au sol), sur les orteils, l'auriculaire touchant les orteils, le pouce en l'air. Chacun saute en toute liberté.

7 série.* On met deux empan *ijdmîç ibrâin*. Le joueur assis qui avait ses deux mains libres, en place une, comme nous l'avons décrit plus haut, par-dessus celle de son partenaire.

S série.* On met trois empan *ijrfw/p fit Ibdir*.

y série. On met quatre empan, *ijâmlç arbaj Ibdlr*. Dans ces quatre dernières séries, les joueurs assis n'oublient pas de retirer

\. Voir *sapra*. jeu de *Wr'6* ; '«.*••

les mains dès que la file entière a sauté, car l'un des sauteurs aurait alors le droit de leur allonger un coup de pied sur les doigts.

/0* *série*. Les joueurs assis se mettent dos à dos, se saisissent les oreilles mutuellement et se balancent doucement en avant et en arrière : ils font « le tirage du soufflet », *ijâmlç fif Iktr*. Les autres doivent sauter par-dessus leurs têtes.

ti série*. • Le traversin », *Imjûtda*. Celui des deux joueurs assis qui est apprenti se couche et s'allonge sur le sol ; il joue le rôle de traversin, son patron se couche également, perpendiculairement à lui, en appuyant sa tête sur sa poitrine comme sur un oreiller. Seuls les autres patrons sautent ce groupe et vont se placer à une dizaine de mètres de l'autre côté. Leur file entière ayant sauté, le patron couché reste dans sa position et compte jusqu'à dix, puis il se redresse vivement et tâche de saisir un des joueurs. Ceux-ci s'enfuient et tâchent de revenir auprès de l'apprenti couché, où ils seront à l'abri. Si le patron en saisit un, il lui laisse sa place, l'apprenti suivant toujours le sort de son maître, et la partie recommence ; sinon, il s'assoit encore pour la nouvelle partie.

8* Jeu de la MALA.

Ce jeu se joue à trois. Chaque enfant (garçon ou fille) apporte un nombre égal et déterminé de petites pierres, dix par exemple. C'est l'enjeu. Puis on tire au sort. Le premier qui jouera s'appelle patron, *mjâllem* ; le deuxième, ouvrier, *sdnaj* ; le troisième, le bout, *feji* *.

Le patron prend toutes les pierres dans ses mains jointes, les jette en l'air, et retournant vivement la main droite, la paume regardant le sol, il en recueille quelques-unes sur le dos de la main ; les autres s'éparpillent sur le sol.

S'il trouve qu'il en a trop pour réussir à bien jouer, il peut en faire tomber en agitant les doigts et en inclinant la main. Ensuite il lance les pierres qui sont sur le dos de la main et doit les rattraper dans le creux de cette même main. Si une seule

t. On retrouve **Ja** avec ce sens dans l'expression : *fUi ffr fmajd, assieds-toi au bout de l'a-seinblee*. *Tiej* signifie aussi « insupportable », « iropor-tua ». Autre sent à amis.

Pierre tombe i terre, il a tout perdu et passe l'enjeu entier à l'ouvrier.

Puis le patron, s'il a réussi son coup, verse dans la main gauche les pierres qu'il a ressaisies : il en prend vivement une de la main droite, la lance en l'air; pendant l'ascension, il prend vivement une ou plusieurs pierres sur le sol, toujours avec sa main droite, et rattrape la pierre lancée : il met de côté le premier lot et il continue ainsi avec toutes les pierres qu'il a dans la main gauche. Les pierres ainsi rattrapées et celles qu'il a prises sur le sol forment son gain. S'il manque son coup et ne peut ressaisir une des pierres lancées, il perd tout ce qu'il avait déjà de côté et passe tout l'enjeu au suivant, c'est-à-dire à l'ouvrier.

Le patron avant terminé, l'ouvrier prend les pierres qui restent et opère de la même façon. Le fleç fait de même.

On continue à jouer ainsi dans cet ordre, jusqu'à ce que toutes les pierres soient gagnées par les joueurs. Alors on procède à une nouvelle répartition des enjeux. Celui qui a plus de pierres que son enjeu, passe ce qu'il a en excédent à ceux qui n'ont pas rattrapé leur mise, mais en même temps il accompagne le don de chaque pierre d'une tape, *sabota*, sur le dos de la main du joueur malheureux.

9* Jeu de *iydda mlba* (sauterelle salée).

C'est un jeu de petits enfants.

Ils s'asseyent en rond et chacun d'eux pose ses deux mains à plat, côte à côte, en avant, sur le sol ou sur une table basse indigène, de façon que les mains de tous les joueurs se touchent et forment un cercle.

Le plus grand d'entre eux ne met que la main gauche et mène le jeu.

Il chante la chanson suivante en touchant successivement du doigt de la main droite les mains du cercle, chaque contact correspond aux temps forts du chant :

dtréJûMdlbd'
fdin Utti uhH

wdJMliuëüréèfi

i, Les accents circonflexes marquent les temps accés tue*.

tUi Htr biatoft
VminiUt fiq nud
m'a t>Nsh Iqrāj if/trfdi
mil> hdd>i l Hjemtl If

O sauterelle niée >

Ou «s tu passé la nuit i courir ?

Dans le jardin Je Salha

Qu'as-tu mangé, qu'a-tu bu ?*

De pommes et (leur) bonne odeur •*

O Dieu I 6 Dieu I •

L'oiseau en pute avec «m dîner.

Avec son foulard fur la tête

Celui qui leut des courges qu'il éclate (qu'il s'ouvre le crftne)

Le propriétaire de celle-ci (main) que lui ferai-je ?

En disant ce vers, celui qui mette le jeu prend par la peau, la main sur laquelle il est arrivé, il lève et répète : « Que vais-je te faire ? — *Dtskjdb le)^él*, dit le patient ou bien des *-ri\|a **. »

L'autre fait semblant de lui saupoudrer la main avec du sucre puis il la lui reprend, toujours par la peau du dos, et la passe sur le front de tous les assistants en disant à chacun : « Pourquoi n'achètes-tu pas un tamis à ta mère ? — *jalâl ma tîrlli üm-nUflt bu ftyAr ?* » A quoi les autres ne répondent rien.

Le patient rentre alors cette main dans l'intérieur de sa jellaba. On recommence le jeu : chaque main sur laquelle finit la chanson rentre sous la jellaba après avoir passé sur le front de tous les joueurs. Lorsqu'il ne reste plus qu'une main, celui qui mené le jeu recommence de la même façon, mais en touchant alternativement cette main et son front : il s'arrange toujours pour terminer la chanson en touchant la main.

Toutes les mains ont disparu sous les jellabjs successivement.

Alors on commence la deuxième partie du jeu.

On retire les mains, on les met l'une sur l'autre de la façon suivante : le p ring est fermé, le pouce en l'air, en entourant le pouce de la main intérieure au-dessous : les enfants ne mettent d'abord qu'une seule main; ils placent ensuite la

t. Cet adjectif dans l'esprit de* indigènes n'a aucune signification spéciale dans la chanson.

s. Ironique Pour se moquer de l'avarice de* Tétouanals, on dit qui]* offrent, en fritt de déjeuner : le thé. la verdure et la bonne odeur : *mfât nul lhtib* vu*

3. On devrait dire *r*ftf< y* ftMtt* A toi qui tranches, 6 toi qui porte* h) secours. Ce sont deux de* quatre vingt-dli-neuf épithète* de Dieu.

4. Noms de gftieaus arabes.

deuxième dans l'ordre où ils ont placé la première. Celui qui mène le jeu ne met qu'une main, celle qui est au-dessus des autres et tient le pouce en l'air. Puis, commençant par le bas, il pose un doigt successivement sur tous les doigts de ses camarades en disant chaque fois : « Cette coupole, de qui ? = *Qjbbef tiwH Ai ?* » A quoi les enfants répondent d'une seule voix : « C'est la coupole de Lahda = *q&bef Lâhda* ». Arrivé au pouce qui termine la pile des mains, il entame le dialogue suivant :

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| D. C'est la coupole de qui celle-ci ? | <i>qfflx f men hddi f</i> |
| R. La coupole du Sultan. | <i>q&bt f folt dn</i> |
| D. Qui s'y trouve ? | <i>bid difiba?</i> |
| R. Les pêches et les grenades. | <i>IbAb uvruman</i> |
| D. Où est ma part ? | <i>fain lkiqqi ?</i> |
| R. La chatte l'a mangée. | <i>ielfo lqd((a</i> |
| D. Où est la chatte ? | <i>fail lqd((a ?</i> |
| R. Sous la haie. | <i>fabi ««r*</i> |
| D. Où est la haie?- | <i>fain &erb?</i> |
| R. Le feu l'a brûlée. | <i>Mrqfo ndr</i> |
| D. Où est le feu ? | <i>fain ndr f</i> |
| R. L'eau l'a éteint. | <i>sldhba'* ImA</i> |
| O. Où est l'eau ? | <i>fail hid?</i> |
| R. Le chameau l'a bue. | <i>iirbo lnuU ?</i> |
| D. Où est le chameau ? | <i>fain **md f</i> |
| R. Le couteau l'a égorgé. | <i>dbdbfo SUWH'I</i> |
| D. Où est le couteau ? | <i>fain sukktn f</i> |
| R. Chez le forgeron. | <i>jaiid tlbadddd</i> |
| D. Où est le forgeron ? | <i>faillbaddddl</i> |
| R. Il est tombé dans le feu. | <i>lib fenndr</i> |

Alors tous les enfants mettent les mains sur les joues, les extrémités des doigts arrivant au bord des paupières, et se mettent à pousser de petits cris imitant ceux des oiseaux.

L. BRUNOT,

Directeur du Collège musulman d* Fes.

i. Le verbe *f*« n'est pas employé dans le dialecte. «éteindre • est un mot de mauvais augure. On dit « arranger • : an ne souille pas sur une bougie pour l'éteindre, os presse la mèche entre les doigts ; on applique une botte d'allumettes ou un éteignoir sur la mèche ; on n'éteint pas le «*hi**r'* en le pion géant dans l'eau, on la couvre de cendre et on le laisse s'éteindre tout seul.

a. *ittn* est du *ftmlnl* à Fés.

UNE LISTE DE SURNOMS POPULAIRES
DES TRIBUS DJEBALAH

I*s noms des tribus du Maroc septentrional, qui, pour la plupart, témoignent dans le groupement de l'existence d'un ancêtre éponyme berbère, arabe, ou tout au moins arabisé, ne donnent pas, en tout cas, à eux seuls, le moyen d'établir une différenciation nette du noyau étranger, ou conquérant, et du noyau autochtone, ou conquis. D'ailleurs, on sait que dès les premiers siècles qui suivirent la venue d'Idris au Maghrib, des afflux d'immigration, souvent renouvelés, contribuèrent encore à amalgamer les éléments distincts qui se trouvaient en présence; d'autre part, le voisinage constant des termes arabes et berbères dans le vocabulaire toponymique, les filiations relevées au hasard des généalogies, ne peuvent permettre ni l'hypothèse de l'existence, plus au moins prolongée, d'îlots ethniques étrangers l'un à l'autre, ni celle d'une régression temporaire et réciproque, au cours des générations, du berbère sur l'arabe ou de l'arabe sur le berbère.

La tradition orale ne laisse guère de doutes sur l'origine berbère de la majorité des tribus Djehâlah ; mais il serait difficile de donner à une classification une apparence exacte. Et il faudrait, d'abord, essayer, par le contrôle des différentes sources écrites disponibles, la vérification de l'origine arabe dont quelques-unes de ces tribus n'ont cessé de se réclamer. Cette revendication fut peut-être formulée primitivement par simple vanité : Ibn Khaldûn, dans ses « Muqaddimat », se rend déjà compte de ces prétentions que le temps n'a pas affaiblies¹.

Il s'est produit dans la masse une classification latérale, devenue maintenant séculaire, d'après laquelle toutes les tribus du nord du Maroc rattachent leur origine à l'une des deux tribus-mères Sanhâdjah ou Ghumârah, chacune cristallisant autour d'elle une partie des blocs ethniques de l'Afrique Mineure, et leur donnant son nom comme vocable générique commun. Au sur-

i. Ibn Ktaaldotto. *PreUfvmims*, traduction de Slane. Péril, iSéj, I, p. »77.

plus, si cette classification a le mérite d'être essentiellement populaire, elle est aussi sujette à l'arbitraire et offre des variantes nombreuses.

Le problème, en somme, ne manque pas d'être compliqué. Il demeure obscur pour les lettrés marocains ; même, il ne les intéresse plus. Il circule, néanmoins, parmi eux, et surtout parmi les « fqihs » campagnards et beaucoup de simples paysans du Djebal, une liste de surnoms des tribus de leur pays. Cette liste est peut-être un classement raisonné à l'origine et transmis par la tradition ; en tout cas, à coup sûr, un essai de classement.

Il y a environ un siècle, dit-on en effet chez les Djebâlah, vivait dans le pays de l'Uarghah un homme dont les uns font un cherif Darqhl des Bani-Zarwâl, les autres, un montagnard de la tribu des Djâiah. Son seul surnom d'Abû-t-tiûr (J-J-U' Boutiour, « l'homme aux oiseaux ») lui a survécu, car la légende veut qu'il ait affublé chacune des tribus du Maroc septentrional d'un nom d'animal, et qu'il ait proclamé sur les marchés de la montagne ces nouvelles dénominations !

Voici la liste d'Abû t-tiûr, telle que j'ai pu la relever dans la tribu des Slâs :

Maşmûdah	سرو	chat sauvage
Ahl Srif	صربان	porc-épic
Bani-Issaf	ذيب	chacal
Bani-Gurfat	جرانة	grenouille
Sumâtah	قمويحي	pigeon-mâle
Djebal-Habib	حمامة	colombe
Bani-Mşûwar	بليطة	guêpier
Sahel	الكر	tortue
Bani-'Aruş	حصارة	âne
Bani-Lait	فار	rat
Khmâs	قرود	singe
Ghazwah	ميشة خميلة	buse
Bani-Ahmad	طيرابشه	crabe
Bani-Mastarah	حلقوف	sanglier
Bani-Mazgildah	حمام	âne

Seppah	دجاج	poule
Fichtâlah	موكدة	chouette
Ulâd 'Isâ	ذيب	chacal
Chragah	نعلب	renard
Bani-Uriâgil	بغل	mulet
Slâs	كوزبط	courlis
Djâfah	حوب	poisson
Bani-Zarwâl	سفساد	merle
Kâtmah	معل	pou
Hââinah	صربش	mésange (?)
Bani-Hassân	معل احمر	fourni rouge.

A ma connaissance, on ne trouve nulle part cette liste dans les ouvrages européens relatifs au Maroc septentrional. L'informateur de Mouliéros devait l'ignorer, puisqu'elle ne figure pas dans l'« Exploration des Djebala » du « Maroc Inconnu ». Seul, M. Michaux-Bellière la signale dans l'un de ses ouvrages et y retient simplement les surnoms suivants :

Ville d'al Qâst	بلاج	cigogne
Ahl Srtf	ضربان	porc-épic
Rhûnah	نعلب	chien
Maşmûdah	سرو	chat sauvage *
Sarşâr	بيطرو	grive
Bani-Issaf	ذيب	chacal
Sumâtalî	معل	pou
Bani-Gurfaç	جرانه	grenouille
Bani-Zekkar	ربعد (?)	colporteur

Enfin, M. S. Biarnay, dont les travaux sur le Maroc sont si précieux, avait relevé la liste d'Abû-t-pur durant son séjour à Tanger, d'après différents informateurs. Il a bien voulu me com-

t. B. Mtehaux-BelUire, *Qat'atf tribu dt momlûfms dt la ifcitm du HaH*, ftp. *Arditvu hiurtxaiia*, vol. XVII, Paris, 1911, pp. 7 et 8.

* 3 . M. Micbaus-Belkins tnuht j ^ » par écureuil.

muniquer les notes qu'il avait prises à cette époque. J'y ai

Fahş	فرون	cornes
Andjrah	نور	bœuf
Ghumârah	عروج	(nom d'oiseau)
Uadrâs	عودة	jument
Bani Iddir	قصر	écorce
Gharbiyah	يو نزاز	(nom d'oiseau)
Khluş	سليكي	lévrier
Fahşiyah	بقرة	vache
Bani-Huzmâr	نكوت	coucou
Bani-Sa'ld	باز	épervier
et les variantes suivantes :		
Bani-Hassân	بقرة	vache
Bani-Zekkar	يهود	juifs
Ahl Srif	طير الحمر	faucon
Bani-'Arş	حطابطة	hirondelle
Bani-Uriâgil	زرزور	étourneau
Hatz	دجاج الماء	poule d'eau
Bani-Zarwâl	غراب	corbeau

On m'a donné de ces surnoms diverses explications. Ils serviraient, par exemple, à fixer dans la mémoire populaire le trait saillant du caractère des gens qu'ils désignent. On dit encore, d'une façon analogue, des gens de Fis qu'ils sont des *JL| yJk* (fausse-aigrette ou pique-bœuf), parce qu'ils sont reconnaissables dans tout le Maroc à la blancheur particulière de leur teint.

D'après une autre version, la plus courante, — c'est celle que leurs informateurs ont donnée à MM. Biarnay et Michaux-Bellaire, — tous les noms d'animaux de consommation licite (halil) s'appliqueraient aux tribus de la confédération (leff) des Ghu-

i. *Le Buhdens Ihis* des naturalistes, d'après Doutte, *En TrOu*, Puis, 1914, P 1-

marah ; ceux de consommation illicite (harara), aux tribus de la confédération des Sanhâdjah ; plus exactement, « tout ce qui peut être mangé serait Ghumarah, à l'exception des poissons ou Djalah et y compris les crabes, ou Bani-Ahmad, les Ghumarah ayant été mangés, selon la tradition, et conquis par les étrangers Sanhâdjah, voilés du lithâm et venus de Lamtûnah ».

D'après une troisième explication, l'attribution d'un oiseau serait caractéristique de l'origine Ghumarah ; celle d'un autre animal, de l'origine Sanhâdjah.

On peut, à l'aide de ces deux dernières clefs, tirer pour les tribus du Djebel un tableau d'attributions ethniques. Qu'elles soient exactes ou non, ces attributions constituent en tout cas la classification qu'a adopté le folk-lore local ; je n'ai trouvé que de rares variantes dans les listes classées à l'aide des surnoms d'Abu-t-tiûr, que j'ai pu transcrire sous la dictée de mes divers informateurs. Ils m'ont même affirmé que depuis plusieurs siècles, il y a toujours eu, sinon lutte constante, au moins inimitié ou antipathie marquée entre les tribus de chacun des deux groupes.

A vrai dire, ce classement moderne diffère sensiblement de celui qu'on pourrait établir d'après les témoignages d'Ibri Khal-dûn, qui d'ailleurs se contredit parfois au cours de son long ouvrage. Ainsi, un passage de l'historien, cité par Mouliéras se trouve en désaccord partiel avec la tradition orale :

• On trouve dans la partie du Maghrib qui s'étend entre les * monts de Dcren et les monts du Kif qui bordent la Méditerranée et qu'habitent des peuplades Ghumarah, d'autres tribus « Sanhâdjah établies sur des collines, dans des vallées et dans des plaines. Elles se logent dans des maisons de pisé. Parmi ces tribus Sanhâdjah, on peut citer les Fichtalah, les Machtah, les Bani-Uriâgil, les Bani-Hainld, les liiii-Mazgildah, les Bani-'Amrin, les Bani-Darkûl les Bani-Urtaxzar \ les Malwânah, les Bani-WâmûJ. Elles occupent le pays de l'Uarghah et d'Amargû *,

1. Moulicras, *Lâ MW* многн. t. II, Para, 1899, p. 41\$.

a. Les Bonl-DjrkiU, fraction d.» Bani-Zarwâl, et non la fraction des Khmas.

). Il s'agit probablement d'Uiuagh, fraction des Slis sur la rive droite de l'UarghJh.

4. Il s'agit du pays Chrâgah PichtAlah, sur la rive gauche de l'Uarghah. Dans le Djebel Amarga, au centre de la tribu des Fichtilah, se trouvent les ruines* d'une forteresse almoravide et la xawiyah du saint Mutai BûchtW-Khammâr. Cf. autiste Levt, *Mûlm Bicbl-d-Khammdr*, »int marocain ou XVU ticU, ap. RnvrJe *rHittoin An* Reiiigious, 1917.

• travaillent au tissage des étoffes ou cultivent la terre. C'est la « raison pour laquelle on les appelle Sanhâdjat-al-baiz »

Quoi qu'il en soit, il faut, à notre sens, admettre *a priori* comme le plus souvent valables les assertions de l'historien, et ne pas leur refuser la valeur que leur donne la date de leur émission. Alors, on doit considérer comme erronés les groupements ethniques fournis par la liste d'Abû-t-tiûr, tout au moins en partie. Mais ils sont consacrés par la voie séculaire, et il faut, semble-t-il, ne rechercher que dans la transmission la raison de cette anomalie.

Or, nous avons pu, en interrogeant différents indigènes de culture plus ou moins développée, acquérir la conviction que, pour rattacher une tribu au groupe original, ils faisaient mentalement appel à son surnom populaire ; mécaniquement, à l'aide de ce surnom, ils la classent aussitôt comme tribu Ghumarah ou tribu Sanhadjah.

Telle est probablement la raison de la divergence. Au reste, elle importe peu. Il ne but retenir de l'apparente communauté des classements que la coïncidence curieuse. Peut-être, lorsque le folk-lore marocain sera plus complètement étudié, pourra-t-on dégager une signification plus lointaine des dénominations des Djcbâlah. Pour l'instant, il serait osé de dire, sans preuves sérieuses, que les populations autochtones de l'Afrique Mineure n'ont pas échappé à la loi totémique primitive \ et que les noms d'animaux des tribus du Maroc septentrional sont la trace de l'existence de tabous à peu près effacés, et seuls conservés dans la légende, sous une forme originale et populaire.

Qal'ah des Slls, 15 janvier 1917.

ÉVAKISTB Livi.

1. Ibn Khaldûn, *KiLA* ai 'fter, *Itiitoir* dss B-vUm*, éd. de Sumc, t.I, Alger, 1847. P- 37 } du teste arabe,
a. Cf. Doutté, *of. cit.*, pp. 7 et 8.