

## JEUX D'ENFANTS A FÈS

### II

#### 10° Jeu de *ia frida*.

Le nombre des joueurs est arbitraire mais supérieur à trois. Chacun d'eux pose ses deux babouches sur une même ligne à l'intervalle d'un pas, dans un ordre quelconque.

C'est le sort qui indique l'ordre des joueurs (V. i<sup>s</sup> jeu).

1<sup>er</sup> *exercice*. Le premier joueur fait trois fois le tour de la rangée de babouches en sautant à cloche-pied.

2<sup>e</sup> *exercice*. Il continue à sauter à cloche-pied en passant entre chaque babouche, à l'aller et au retour en suivant ainsi une ligne doublement sinueuse.

3<sup>e</sup> *exercice*. Cela fait il saute, sur les babouches l'une après l'autre, toujours à cloche-pied. Cet exercice ne se fait que dans un sens.

Si le joueur réussit à exécuter les deux premiers exercices sans toucher une babouche et le troisième en les touchant toutes, il a le droit d'en prendre une. Il laisse alors sa place au deuxième joueur. Dans le cas contraire, il s'arrête dès qu'il a commis une faute et laisse sa place au suivant. La série des joueurs épuisée, on recommence par le premier et dans le même ordre que précédemment.

On continue à jouer ainsi jusqu'à ce que toutes les babouches soient retirées. A ce moment, les joueurs qui n'ont pu récupérer que leurs propres chaussures sont mis de côté. Ceux qui ont retiré plus de deux babouches montent sur le dos de ceux qui n'en ont plus qu'une ou pas du tout et se font porter. Ce faisant, ils ne ménagent pas les coups à leurs montures.

i. On n'emploie le terme *fr'idd* avec le sens *deJirJa* ~ unité d'une paire, que dans ce jeu.]

tl° Jeu de a *râis a râis'* (Eh ! chef! Eh" chef!)

Les joueurs très nombreux se mettent en ligne, côte à côte, en se tenant par la main. A chaque extrémité, se trouve un grand qu'on appelle, à un bout de la chaîne, *m lallém*—patron et à l'autre bout, *sâna\** = ouvrier.

Le dialogue suivant s'engage entre ces deux personnages :

**LE PATRON** '*a râis a râis*. Eh! chef! Eh! chef!

**L'OUVRIER**: *æâmn=âm*. Voilà! Voilà!

**LE PATRON** : *shâl m'n hobxçt jbi\''nnâr'*. Combien y a-t-il de pains dans le foyer du four?

**L'OUVRIER**: *s''ttau s''ttin*. Soixante-dix.

**LE PATRON**: *skûn di hrdqha*. Qui les a brûlés?

**L'OUVRIER** *ddh'Irn''si''m*. Ce musulman-là.

Ce disant, l'ouvrier désigne le joueur qui est auprès du patron. Puis, entraînant avec lui toute la chaîne des joueurs, il passe d'abord devant ceux-ci, ensuite sous l'arc formé par les bras tendus du patron et de son voisin ; toute la chaîne le suit en chantant ; « *tâi tâi tâi...* » et se remet en place comme précédemment. Le premier joueur placé à côté du patron tourne donc le dos et a les bras croisés l'un sur l'autre.

On recommence ainsi en faisant tourner successivement tous les joueurs. Il ne reste donc que le patron et l'ouvrier dans la position initiale. Alors les deux compères se mettent à tirer sur les bras de leurs voisins de toutes leurs forces et entament le dialogue suivant :

**LE PATRON\*** '*dnd'k H tudl' shih* As-tu une corde solide ?

**L'OUVRIER** : *%bédnsûf*. Tire et je verrai.

On tire si fort que les joueurs ne peuvent plus se tenir par la main. Ils se détachent et se mettent à courir après l'ouvrier qui

1. Sur ce mot, cf. Marçais, *Textes à/ Tanger*, p. **JOJ**. On remarquera qu'à Coostantine, *rdis* est spécialement « patron de four public ». D'après le jeu qui nous occupe, on pourrait croire qu'à Fès, il en est de même. Or cette acception de *rdis* n'existe pas à Fès. Peut-être le jeu est-il étranger ; peut-être aussi date-t-il d'une époque à laquelle *râis* avait le sens dont nous parlons. A Fès *rdis* désigne encore « Je maître ŪC la maison ».

2. Surate mot, cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 240 sub  $\wedge \sim \wedge >$ .

3. *tudl* 4 Fès, comme Rabat et Tanger, « longue corde de chanvre ». 01. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 37s sub JIji».

se sauve à toutes jambes. Quand les joueurs l'ont attrapé, ils le saisissent d'une main par les vêtements «l'entraînent jusqu'à remplacement du jeu. Tout le long du chemin, on chante le dialogue suivant :

**LES JOUEURS :** *a lĵâd'm fûil(n)~ \*sk<U ?* Eh! la négresse où est l'entrave (du chfvnl)? ""

**L'OUVRIER :** *a sîdi ma riço' O^maître !* je ne l'ai pas vue.

Arrivés à l'emplacement du jeu, les enfants recommencent la partie,

12° Jeu de *•sâmin lhâ^* (l'oncle El Hadjdj).

Les joueurs sont assis en rond, les jambes allongées. L'un d'eux frappe du poing son voisin de droite à l'épaule en imitant le bruit du heurtoir : *dâq dâq*.

— *Shin*. Qui (est là) ? répond l'autre.

— *sâmm "thâ~X hnâ*. L'oncle El Hadjdj est-il ici ?

— *mu'si hnâ*. Il n'y est pas.

— *îla ~a Jj'lli ;0 btid lamdna*. Lorsqu'il viendra, laisse-lui ce ce dépôt.

Ce disant, le joueur se met à faire trembler sa main gauche. Le voisin auquel il s'est adressé pendant le dialogue précédent est obligé d'en faire autant. Ce voisin, tout en faisant trembler sa main, opère avec le joueur qu'il a à sa droite comme on a opéré avec lui. En fait de dépôt, il laisse le tremblement des deux mains. Le troisième joueur ajoute le tremblement de la tête, le quatrième, celui d'une jambe, le cinquième, celui des deux jambes... En fin de compte tout le monde s'agite éperdûment. Si un joueur, fatigué, s'arrête, les autres le frappent et on recommence la partie.

13° Jeu de *Jxjra dârit\** (La petite pierre tourne).

Les joueurs en assez grand nombre s'asseyent en cercle, les jambes repliées, en se serrant le plus possible. Un d'eux reste au

1. Le verbe *ta* n'est pas employé dans le langage courant de Fès ni dans celui de Rabat. On le trouve dans les parlers citadins juifs et dans la poésie en melhoun.

2. Du classique f. o. Cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p 565. Il semble que le *il* de cette racine dialectale ne soit pas aussi emphatique que le *J=>* classique, mais bien un intermédiaire entre le *>* et le *Jp* classique.

milieu. On prend une pierre et on la fait passer sous les djellabas par les manches ou par dessous un pan relevé. Celui qui est au centre épie les mouvements de ses camarades et essaie de saisir la pierre au moment où il croit qu'un joueur la passe à son voisin. Souvent il se méprend à une feinte. Dans ce cas, on le punit en le battant et il continue son rôle. S'il peut prendre la pierre, le joueur qui la passait le remplace et le jeu continue.

14° La main chaude (*J-idd' m'n jôq*).

Les joueurs s'asseyent en cercle. L'un d'eux se place au centre, s'accroupit sur les genoux et les coudes, baisse la tête pour ne rien voir et présente ainsi son dos arrondi. Ses camarades y placent leurs mains en pile dans un ordre arbitraire, puis lui demandent : « *ildd m' n j<jq* = A qui appartient la main de dessus? » S'il répond en désignant exactement le joueur dont la main est en haut de la pile, il est remplacé par ce joueur. Sinon, ses camarades le frappent en cadence en disant : « *kdbo ikadibin us-dqo fsadiqin*. Les menteurs ont menti et les véridiques ont dit vrai ». Pour frapper, chaque joueur met ses mains en croix l'une sur l'autre les paumes en bas.

15° .jeu de *Ma qôlt l'h s\*dd rfyittîla qôlt l'k rhi s\*dd*.

(Si je te dis « tire », lâche, et si je te dis a lâche », tire).

Les joueurs sont au moins quatre. Ils choisissent un « patron » *m=âllêm*. Les autres se disent « ouvriers » *fnfç*. Ils se mettent en cercle, chacun tenant des deux mains un pan d'une étoffe ou d'une djellaba qui est tendue au milieu d'eux.

Le patron a une main libre ; il la fait tourner en rond sur la djellaba en passant près de chacune des mains qui la tiennent et en disant : « *îla qôlt l'k i'dd rjt uila qôlt l'k rjH^dd*. Si je te dis « tire », lâche, et si je te dis « lâche ». tire ». En terminant sa phrase sur *S\*dd* ou sur *rhi*, car il peut renverser l'ordre des propositions, il s'arrête devant une main à son choix. Celle-ci doit faire immédiatement le contraire de ce qui est dit, relâcher si,

1. Sur ce mot, cf. Marçais, 7° «/« de *Tanger*, p. 502. *iidi* est féminin à Eès ainsi qu'à Rabat.

par exemple, on a dit *s'dd*, ou tirer si l'on a dit *rfri*. Lorsqu'un ouvrier se trompe, les autres le punissent en lui appliquant un coup de poing chacun dans le dos.

15° Jeu de *a s'kbi iddi ?àiiàt* (Ami, ma main est fatiguée).

Les joueurs, en nombre pair et au moins quatre, se placent en cercle. Chacun d'eux a pour partenaire celui qui se trouve à l'autre extrémité du diamètre.

Un des joueurs prend une charge dans la main, un plateau, une lanterne, ou tout autre objet et dit en s'adressant à son partenaire : « *a s'ihbi iddi* Ami, ma main est fatiguée ». Le partenaire répond : « *ijiu\*àiiàt*. Cours et appelle (au secours) ». L'homme au fardeau continue : « *hùd''\hmèl vm isîlo'*. Cette charge, qui la portera? ». Son camarade désigne un autre joueur en disant : « *flùn isîh* ». Un tel la portera ». Celui qui est ainsi désigné ne doit rien dire : c'est son partenaire qui répond : « *ii'hbi muiiilu*. Mon compagnon ne la portera pas ». Alors l'homme au fardeau lui dit : « *skân isîlo*. Qui la portera? — *flùn isîlo*. C'est un tel » dit l'interlocuteur en désignant un autre joueur. Et l'on continue ainsi.

On peut se tromper dans les trois cas suivants : 1° si on désigne son partenaire pour porter la charge ; 2° si on répond quand on est désigné au lieu de laisser ce soin au partenaire; 3° si on oublie de répondre pour défendre son partenaire désigné. Celui qui se trompe est puni : on l'oblige à prendre la charge et il entame de nouveau le dialogue ci-dessus. La charge s'augmente à chaque erreur. Quand le dernier joueur puni ne peut plus porter tous les objets hétéroclites dont on l'accable, on recommence le jeu.

ié° Jeu de *^râi\* j''ssôq* (Le blé au marché).

Ce jeu est une variante du précédent.

Les joueurs sont au nombre d'au moins trois. Chacun d'eux

1. Sur *sua* f. i, cf. Dozy, *Supplément aux dictionnaires*, I, p. 811 sub J-<sup>^</sup>-i. Ce verbe est actuellement très peu employé à Fès. On remarquera combien le vocabulaire des jeux renferme de mots inusités actuellement et parfois totalement incompris.

2. Dans tout le nord marocain *Zrà\* désigne le blé. Cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 519, sub *f-j*).

choisit un prix d'accord avec les autres : l'un, par exemple, a un dirhem, l'autre deux, l'autre trois etc.. ce qui se dit: *dirhèm, fm"n u%ùh, félfayâq'*...

Le premier joueur, pris d'une façon arbitraire, dit en s'adressant à un autre : « *zg/â\*' ssôq*. Il y a du blé au marché. — *b'ihdî*. Combien ? répond l'autre ». Le premier donne un prix qui appartient à un troisième joueur. Ce dernier s'écrie : « *pfkdeb*. Tu mens! — *ub~shâl*. A combien donc? répond le premier joueur. Le troisième dit le prix d'un nouveau joueur qui s'écrie à son tour : « *iafkdeb*. Tu mens! ». Et ainsi de suite.

On est puni dans les trois cas suivants : 1° quand On dit son prix au lieu de dire celui d'un camarade; 2° quand on dit le prix de l'interlocuteur qui vous a demandé : « *b"shâl*. A combien donc? » ; 5° quand on répond alors qu'on n'est pas interrogé. Celui qui est puni est obligé de porter un objet jusqu'à ce qu'un autre joueur se trompe," il passe sa charge à ce dernier en y ajoutant quelque chose. Au bout de quelques erreurs, le dernier puni, embarrassé d'une quantité d'objets hétéroclites qu'il ne sait comment tenir, les lâche tous, et le jeu recommence.

#### 17° Jeu de *dçrbâl dçrbdlî\** (les nippes, les nippes).

Les joueurs sont assis en rond simulant un orchestre ; chacun d'eux est supposé jouant d'un instrument: l'un est joueur de trompe *n"ffâr*, l'autre est hautboïste *yeiât*, l'autre, tambour *t'bbâl*, l'autre violoniste *kam~'n~i*, l'autre, guitariste *gnâbri\** etc .

Le chef d'orchestre, le « patron » *m~àllcm*, commence à faire tourner ses mains l'une autour de l'autre en ctiant : « *dçbâl dçrbâl ja dçrbâl dçrbdlî u=<ilîk vbU si>njdlî...* O les nippes, les nippes ; pour toi je vendrais mon pantalon» Les autres l'imitent à l'instant. Tout à coup, il fait semblant de jouer d'un instrument. Immédia-

1. Sur ces mots, cf. Marçais, *Textes de Tanger*, pp. 490 et 497 sub

2. On appelle *dçrbdlî* « un vêtement long, usé, troué et rapiécé ». Cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 294. Ajouter *~ddçrhel* (J-îjJ-' ) " s'habiller en haillons ». On ne voit pas pourquoi le jeu que nous étudions ici a reçu l'appellation qu'il porte.

3. Sur les instruments, v. Host, *Nachrichten von Maroios und Fis*, Tab\* XXXI, p. 260. Sur *fçüdl* et *gbri* cf. Marçais, *Textes de Jauger*, pp. 407 et 44?.

tement rinstrumentiste auquel il fait allusion doit également faire semblant déjouer ; s'il tarde, il reçoit des coups de tout le monde. Le chef d'orchestre change fréquemment d'instrument. Si, un instrumentiste continue à jouer après que le patron a changé d'instrument, on le frappe à coups redoublés pour le rappeler à la réalité.

iS° Jeu des métiers (*mtârqat* "ff'n\*a)

Les joueurs, en nombre variable, choisissent parmi eux un flinn' ou syndic qui se met à l'écart. Les autres se placent en rond et s'attribuent l'une des pirotessions qui sont sous la juridiction immédiate du *mhàifb* ou commissaire des denrées: l'un se dit *b'qqal*, épicier, l'autre *f'hhâm* marchand de charbon, l'autre *q'sSiiS* marchand de fruits secs, l'autre *rdhui*\* meunier, l'autre *g"lhis d-Ib&mmàm* gardien de bain maure, l'autre *^-d/-* boucher, l'autre *fdâAr* marchand de légumes, etc.

L'un des joueurs se lève et va confier à l'oreille de l'amin une phrase qu'il a choisie et qui est une des recommandations que peut faire le *mhdtt'b* à un homme de la profession qu'il s'est attribuée. Par exemple, si le joueur se dit charbonnier, il dira :

1. Sur ce mot, cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 223 sub *z5-«*.
2. C'est pour Fès la prononciation dialectale ordinaire de ' -
- V. d'autres prononciations dialectales in Marçais, *Textes de Tanger*, p. 260

3. Sur ce mot. cf. Marçais, *Texte de Tanger*, p. 233, sub *ⵓ*. Nous traduisons comme cet auteur par « épicier » ; il faut noter cependant qu'à Fès et à Rabat, le *b'qqdl* ns vend que de l'huile, du beurre, du miel et du savon. Le marchand de sucre, de bougies et d'épices est appelé *\*atta'r*. Dans tout le Maroc occidental, la profession de *b'qqdl* est monopolisée par les gens du Sous.

4. *fjùm* =z charbon est moins employé que *fdhâr* ou *bjdd*. Le nom de métier est toujours *lihdm*.

5. *q'Udi* u'apparait à Fès qu'avec le sens de « marchand de fruits secs (*fâkid*) ». A Rabat, il signifie « brocanteur ». Dans la vallée inférieure de l'Ouergha, *q'tuds* cambrioleur dans les douars (Cf. E Biarnay, Vol=uri et receleurs, in Arch. Berbères, V. II; fasc. 2, p. 14s). En Algérie *^LLi* = chiffonnier. *q:ÏH* à Fès, comme ailleurs, a le sens de « moillier » : Sur ce vocable intéressant, cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 427 et Dozy, *Supplément aux dictionnaires II*, p. 347.

6. A Rabat *tahoni*.

7. Pour *^tjîL*.

*fqâb* "Wskûl\*. Perce le plateau de la balance! (débouche les trous du plateau de la balance pour que le poussier *shâq'* tombe et ne compte pas dans la marchandise achetée). L'amin garde cette phrase pour lui et le joueur retourne vers ses amis. Alors ceux-ci passent devant ce joueur à tour de rôle, lui frappent légèrement la paume de la main avec l'extrémité d'une ceinture de cuir *mđmma* et lui disent: « *mbârka m-s^uda ss\*rtsa*. Que ton métier soit béni! ». Cela fait, ils repassent une deuxième fois dans le même ordre et chacun essaie en arrivant à lui de trouver la phrase que ce joueur a dite à l'amin ; toutes les recommandations possibles du *mhât'tb* à un charbonnier par exemple sont passées en revue : l'un dira : « *ma\bU' si sshâq m?a lfhdm*. Ne vends pas le poussier avec le charbon », l'autre: « *hç& "lk~shûl*. Secoue le plateau de la balance », l'autre: « *maforâq Si lhâmmof\*flhânuſ*. Ne torréfie pas les pois chiches dans la boutique » etc. Chaque joueur ne dit qu'une phrase. S'il ne trouve pas celle qui a été confiée à l'amin, il donne à l'ouvrier qui est en jeu un coup de ceinture sur la main et passe la ceinture au suivant. S'il trouve la phrase, il ne donne pas de coup, mais la partie recommence, et c'est à lui à aller confier à l'amin une recommandation relative à son métier.

L'amin, comme on le voit joue un rôle effacé.

### 190 Jeu de la bague (*feâb rijdfm*).

Le nombre des joueurs est arbitraire mais supérieur à trois. L'un des joueur prend une bague, la place dans la main ouverte puis la lance en l'air et la rattrape sur le dos de la main. A l'aide

1. *k^ikûl* à Fcs, désigne la sébille du mendiant et le plateau de balance creux en bois en usage chez les marchands de fruits secs, les marchands de farine et les marchands de charbon. Chaque matin en entrant dans sa bouiique, un commerçant, quel qu'il soit, dit cette phrase de bon augure : « *nermi lk'Skûl -idla râbbi*. je jette le *k'Sh'il* pour l'amour de Dieu. » Sur ce mot, cf. Dozy. bp. cit.

2. de *sl/q* — mettre en poudre, piler, du sucre par exemple.

3. Sur la vocalisation variée de ce mot, cf. Marçais, *Textes de Tanger*, p. 268. Ajouter, à Rabat, *hâm~s*, chez les ruraux de Rabat, *hûmmos*. A Fès., on appelle *hmâmsi* le marchand de fèves et de pois chiches grillés. Les pois chiches grillés servent à la contrefaçon du café ; on les mange à demi torréfiés avec du sucre.



de petites saccades, il cherche à placer la bague à l'extrémité du majeur, de l'index ou de l'annulaire, le doigt pénétrant dans l'anneau. S'il réussit à mettre la bague au majeur, il est sultan; s'il la met à l'index ou à l'annulaire, il est vizir; s'il laisse tomber la bague, il cesse de jouer et la passe au voisin.

Dès qu'existent un sultan et un vizir, le joueur maladroit est puni : le sultan ordonne au vizir d'infliger à ce joueur un certain nombre de coups sur les pieds ou sur les mains. Tant qu'il n'y a aucun de ces deux personnages, ou qu'il n'y a que l'un deux, les joueurs fautifs restent impunis.

Quand un nouveau sultan ou un nouveau vizir apparaît l'ancien lui donne un bon coup avant de résigner ses fonctions.

#### 20\* Jeu de "bbûm b'ilfdif.

Les joueurs sont au nombre d'au moins trois. Ils s'assoient en cercle à la turque, et chacun d'eux pose le pied droit sur le genou gauche du voisin de droite.

Un des joueurs donne un coup de poing sur l'épaule de son voisin de droite en disant : « "bbûm b'Ifâif\* ». Le voisin en fait autant à son camarade de droite, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait trois fois le lourdes joueurs. On recommence trois autres tours en disant : « "bbûm b'Ifâifuuddârb b'igfdif\* ». Les trois tours suivants sont caractérisés par « "bbûm b'lk'ffi » qui se dit en donnant un coup verticalement pour imiter le coup de hachoir du *kfâifi* marchand de hachis. Aux trois tours suivants, on prononce simplement « "bbi'un » à chaque coup, aux trois autres « "bbûm "bbûm », aux trois autres « "bbûm "bbûm "bbûm » et ainsi de suite.

Tout le long du jeu, celui qui rit reçoit des coups sur le pied

1. *l/iifa* plur. *l/dif* √ ~ colis, paquet. Il faut sans doute rattacher 'bbâm b'ilfdif à *bul'if* = brochette de morceaux de foie entourés d'une crêpe, à cause du triot *k\*J(i q'')* vient plus loin. Dans ce cas, c'est "bbâm *êulfdif* qu'il faudrait entendre.

2. *z'ffdfa* plur. *z/dif* = chiffon, torchon, serpillière. Le verbe correspondant est *i\*ff-f* = essuyer, éponger; masdar : *d"zjif*.

3. Ce n'est que dans le jeu qu'on dit *k\*Jti*. Dans le dialecte, c'est *i'/'/'* = viande hachée rôtie sur une brochette, que l'on dit. Nom de métier *kjdi(i)*. *k'ffa* est un mot turc. Cf. Dozy, *Supplément aux dictionnaires*, II, p. 476.

delà part de son voisin de droite, si ce dernier d'ailleurs ne rit pas lui-même. Les joueurs ne tardent pas à perdre leur sérieux et c'est alors un éclat de rire général pendant que chacun frappe à l'envi le pied de son camarade '.

**L. BRUNOT**

Directeur du Collège musulman de Fès.

**I.** Ce jeu semble ancien car les expressions, rituelles pour ainsi dire, qu'il contient n'ont pas de sens actuellement et sont manifestement très altérées.