

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Empirische Kulturwissenschaft Schweiz
Band: 21 (1917-1918)

Artikel: Jeux et divertissements du Val de Bagnes
Autor: Gabbud, Maurice
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-111941>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 14.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Jeux et divertissements du Val de Bagnes.

Par MAURICE GABBUD, Lourtier (Valais).

(Suite).¹⁾

Lucifer. C'est une sorte de jeu de guignol. Le joueur confectionnait préalablement deux mannequins hideux remplis de paille et dans les bras desquels on passait des baguettes afin de les tenir tendus. Parfois on en ornait le front de cornes de bélier. Le manœuvrant — ordinairement un spécialiste en son genre — se dissimulait sous des couvertures et mettait habilement en action ses pantins, en faisant heurter les bras et entrechoquer les cornes, de façon à faire effet, me dit-on, sur les jeunes spectateurs timides pour qui ce jeu était une représentation des scènes infernales. Ce jeu de *lucifer* que le premier venu ne pouvait organiser a été abandonné depuis longtemps.

Le jeu du *barbier* débute par un grossier simulacre de l'opération ordinaire du coiffeur. Dispute obligée de ce dernier et de son client s'ensuit. Puis échange de coups, où le *rasé* est mis par terre. Tous les assistants sont réquisitionnés par le barbier pour souffler au postérieur de la victime afin de lui faire reprendre ses sens.

Le *porter-moudre* (patois *porta mœùdre*). L'un des joueurs, le meunier, s'assied et pose les pieds sur une planche qu'il remue bruyamment. Un second partenaire s'approche de lui portant un fardeau qui doit être un sac de froment, de seigle ou toute autre substance propre à la mouture. Un dialogue s'engage alors entre le client et le *meunier*, qui tout en faisant du bruit avec sa planche sous ses pieds, simule une extrême surdité. Il répondra très mal aux questions du client, comprendra par exemple qu'il s'agit de fèves ou de haricots quand on lui parlera d'orge et d'avoine ou vice-versa. Le succès du jeu est assuré par l'habileté de l'improvisation des réponses du meunier, par ses réparties inattendues, susceptibles de provoquer le fou-rire des auditeurs.

Jeu de la tisserande, avec un *joueur* et un nombre variable de *joués*, tous cachés sous des couvertures. Le traître les

¹⁾ Cf. *Archives* 19, 161 sq.

frappe et les dupe à la fois en se plaignant le premier d'avoir été frappé.

Tours d'adresse et prouesses gymnastiques diverses occupaient une partie des veillées d'autrefois, au village, et au mazot de Fully, comme au mayen et à l'alpage.

L'exercice gymnastique dit de la *Roue* se faisait en pirouettant autour d'un solide bâton suspendu sur les épaules de deux bénévoles camarades.

Jeu de la Clef. Un bâton est disposé transversalement sous le plafond. Un clou y est planté et une clef est accrochée au clou. Au bâton est attachée une corde dont le bout pend à terre. Tout près de l'extrémité on pratique une boucle à la corde. Le joueur passe un pied dans cette boucle et de l'autre pied il vise à décrocher la clef en se tenant par la corde. Ce jeu est dangereux pour celui qui s'y livre, s'il n'a pas déjà acquis beaucoup d'habileté par des exercices prolongés.

On s'exerce parfois, en se mettant à genoux sur le bord d'un banc, à se courber au point de pouvoir happer sur le plancher un bouton ou d'autres menus objets, puis à se ramener lentement dans la position primitive. Ce procédé qui demande entre autres choses beaucoup de souplesse n'est pas à la portée de chacun.

Le jeu du *Coucou* est un exercice gymnastique très difficile à accomplir. Il met fortement à contribution les poumons. L'opérateur est comme suspendu sur un escabeau avec lequel il ne peut prendre contact qu'au moyen de la paume des mains. Les genoux ne doivent pas effleurer la chaise. Dans cette précaire position, le joueur doit tout en se maintenant en équilibre, imprimer à son corps un mouvement cadencé et se baisser en avant à cinq reprises successives, proférer chaque fois un cri imitant le chant du coucou. Beaucoup n'y parviennent pas.

Le jeu de la *botte* (nom patois du soulier) doit avoir complètement disparu. Les joueurs font cercle, assis et les genoux relevés, à une certaine distance les uns des autres. Un camarade, le souffre-douleur momentané, est assis au milieu du cercle. Un soulier circule rapidement en tous sens sous les genoux des joueurs. Chacun d'eux, s'il juge le moment opportun, s'en saisit et en frappe prestement le joueur du milieu, qui doit faire front de tous côtés. Lui-même vise

à s'emparer du soulier par surprise en l'arrachant des mains d'un joueur qui est alors forcé de le remplacer au centre.

Le *bot' à l'âno* (littéralement *botte à l'âne* ou *botter l'âne*) est aussi d'ordre gymnastique. L'unique joueur s'efforce de se tenir en équilibre, assis sur un bâton dont les extrémités reposent sur deux chaises. Sur ces chaises, à droite et à gauche du joueur, sont placés quatre souliers que le joueur muni d'un autre bâton doit faire tomber successivement l'un après l'autre en passant le bâton de droite à gauche ou réciproquement, mais à la condition que le transfert se fasse par dessous les jambes et non par dessus et que pour finir le bâton se trouve dans la main droite du joueur. Si ce dernier satisfait à toutes ces conditions, il gagne le pari ou l'enjeu s'il y a lieu.

Le jeu du *batintay* (nom patois du foulon et plus spécialement de l'arbre de la roue qui y est installée) ou de la *cloche* est un amusement pour adultes, auquel prennent part deux joueurs qui, liés dos à dos par leurs mains entrelacées derrière eux, se livrent à un jeu de balançoire.

Tirer au doigt. C'est un amusement à deux, très goûté des dernières générations. Chacun des partenaires recourbe le majeur, l'accroche derrière celui de l'adversaire et l'on tire avec force jusqu'à ce que le plus faible cède.

Le *robaté* est un exercice gymnastique rustique. L'opérateur imite le *robaté*, le rouleau compresseur qui écrase les fruits à cidre au pressoir. Il se roule en pivotant sur son postérieur et ne reposant par ailleurs que sur la pointe des talons. Les plus habiles se meuvent ainsi rapidement et avec aisance.

On s'exerce aussi à *enfiler une aiguille assis sur une bouteille*, en ne posant à terre que l'extrémité d'un talon. C'est, paraît-il, assez difficile de se tenir en équilibre et d'immobiliser la bouteille.

Le jeu de la *morra*, d'origine italienne, a été probablement importé dans notre contrée par des Valdôtains avec lesquels la population de Bagnes a entretenu, durant de nombreuses générations, des relations commerciales assez suivies, maintenant bien abandonnées. La *morra* était très en vogue jusqu'à une époque récente, mais elle a été mise peu à peu au rancart à mesure que l'ont délaissée les meilleurs amateurs qui s'y étaient fait une réputation d'habileté.

De nombreux emplacements de *jeux de quille* que l'on voit dans la plupart de nos villages, à la porte des auberges, attestent la faveur dont jouit le jeu de quilles *à la pose*, le seul connu chez nous, avec le *rondeau*, jeu se pratiquant sur une planche ronde ou carrée avec des quilles minuscules. C'est le délassement favori des adultes les après-midi des dimanches, pendant la bonne saison.

II. Jeux en plein air, jeux manuels et de société amusements divers des enfants.

Le *χλάβο*¹⁾ (étymologie?) est le jeu de course par excellence de la contrée. Les joueurs, des enfants ou des adolescents, sont en nombre indéterminé, mais le plus souvent nombreux. Un poursuivant est désigné qui a pour tâche d'atteindre ses partenaires lesquels s'efforcent de s'y soustraire en parcourant un territoire plus ou moins étendu, mais ordinairement bien délimité appelé *camp*. Si l'importance numérique des joueurs l'exige, on désigne plus d'un poursuivant. Le signal de la poursuite est donné par le cri simultané de *χλό foui vya* (loin). Si un *poursuivi* est à bout de souffle et serré de trop près, il peut demander un instant de repos, quand la chose a été prévue au début du jeu, mais seulement un nombre de fois déterminé, afin de parer aux abus.

Le jeu des *lièvres*, que semble affectionner davantage la dernière génération, me paraît être d'importation récente et tend à se substituer au *χλάβο*. Les participants, aussi nombreux que possible, se divisent d'abord en deux bandes qui ne sont pas nécessairement égales: les *chiens* et les *lièvres*, les premiers préposés à la poursuite des seconds dans un *camp* (territoire) déterminé. Au fur et à mesure que les *lièvres* sont pris, ils deviennent *chiens* ou *chasseurs*, également et secondent les premiers poursuivants jusqu'à la prise du dernier joueur.

Un jeu de course analogue, mais où le rôle du poursuivant alterne entre tous les joueurs, jusqu'à épuisement, et où cette corvée incombe à chaque partenaire dès qu'il a été atteint par le poursuivant précédent, se jouait quelquefois dans mes jeunes années. Chaque joueur se défie de tous ses compagnons, car le plus souvent il ignore quel est le pour-

¹⁾ Appelé *a χlyáva*, dans le Bas-Valais. — Le poursuivant s'il parvient à saisir un des partenaires fuyant devant lui crie *Tâdé* (à Saint-Maurice).

suisant momentanément. Je n'ai pu retrouver le nom local de ce jeu, mais on m'apprend que dans la région de Saint-Maurice on appelle un amusement semblable *jouer a pata* (à patte?).

Le jeu de *cache-cache* est très commun. C'est pour ainsi dire un amusement classique qu'affectionnent filles et garçons. Il est très répandu dans de nombreuses contrées sous les noms les plus divers. Il existe même une certaine confusion au sujet de ces dénominations. Blavignac, consacre à ce jeu, la majeure partie de l'*Emprô genevois* (Genève 1879). Le jeu lui-même porte différents noms français ou dialectaux selon les régions et aussi selon les auteurs qui s'en sont occupés. Les termes de *cache-cache* et de *cligne-musette* seraient les plus usités en français. Rabelais l'appelle *cutte-cache*, chaque province française et chaque région suisse possède un vocable particulier. Bien plus, le jeu est désigné différemment dans la seule vallée de Bagnes. Tandis que les villages inférieurs disent *jouer à touche-barre* (*a totse bârra*) comme les régions voisines du Bas-Valais,¹⁾ à Lourtier c'est le *χlonye-katse* (litt. cligne-cache). Le terme pour *emprôger* est dans ce dernier endroit *pïnkâ*, du nom du premier mot de la ritournelle, la plus connue usitée à cet effet. Ailleurs on a aussi *garneyè*. Le joueur désigné par l'emprô, pour la garde du but à atteindre — l'angle d'un bâtiment, une colonne ou un point saillant quelconque, appelé à Lourtier *kontse*²⁾ (la *conche* ou la *conque*) — ferme les yeux et se met à compter à haute voix jusqu'à un nombre déterminé 50, 70 ou 100. Pendant ce temps, la bande des joueurs s'éparpille en quête d'une cachette. Dès qu'ils se croient en sûreté, ils poussent des «*coui*» provocateurs. De son côté le chercheur se met en chasse en disant: *C'est cuit*, quelquefois il ajoute: *Si ce n'est pas cuit, c'est rôti*. La poursuite s'organise vivement. Sitôt qu'un des joueurs est débusqué de sa cachette, le découvreur va vite frapper la *kontse* en criant *Kontse pour N*. (le nom du partenaire découvert) ou dans certains de nos villages *Touche barre pour N*. Le premier joueur découvert est astreint à tenir le jeu prochain. Mais en attendant le premier poursuivant doit continuer la besogne jusqu'à ce que tous les joueurs

¹⁾ L'expression *jouer aux tôches*, à *totche* est donnée par Blavignac pour le pays de Gex et le Valais. — ²⁾ On désigne par ce mot féminin de *kontse*, une pierre creusée circulairement au pressoir, où l'on verse les pommes à cidre que broie une meule de pierre, le *robaté*.

soient pris. Si quelque joueur veinard parvient à dépister le chercheur ou à atteindre le but avant ce dernier, en l'affirmant par un retentissant *kontse pour moi* triomphal, il est réputé gagnant. Si tous les partenaires ont cette chance, ce qui est bien rare, le chercheur malchanceux est tenu de reprendre la même corvée dans un jeu nouveau. Les joueurs dont le sort est fixé et qui sont momentanément désœuvrés se solidarisent contre le chercheur avec leur camarades qui restent encore à découvrir. Ils les avertissent par des expressions conventionnelles, entre autres par le terme intraduisible *Tsamenané pron! pron!* (profond! profond!) Il est loisible au chercheur de renoncer à des recherches trop laborieuses pour découvrir des joueurs introuvables.

Le *tsamenané* (mot intraduisible) est une ancienne sorte de cache-cache, déjà abandonnée au temps de ma jeunesse. Un camarade plus âgé m'en a fait une description quelque peu confuse et imprécise. Deux joueurs devaient faire la garde autour du but, la *kontse*. Les autres joueurs vont se cacher tous ensemble, sous la conduite d'un chef de file — ce en quoi le jeu diffère du *cache-cache* usuel. — Ce guide sort seul de sa cachette, afin d'épier prudemment les allées et venues des gardiens du but à la recherche des joueurs cachés. S'il se fait prendre, cette prise entraîne celle de tous les joueurs, mais s'il peut arriver au but dans les meilleures conditions, c'est au bénéfice collectif de la bande. L'expression *tsamenané pron pron*, est un avertissement lancé par le chef de file à ses compagnons que les chercheurs se rapprochent d'eux et qu'ils doivent se tenir sur leurs gardes.

D'après, ce que m'expliquent des jeunes, le jeu plutôt récent dit de la *bête noire*, ne s'écarterait guère du précédent et serait comme lui une variété de cache-cache.

Un peu différente du *xlonye katse*, la *xlonye* est un jeu plus local. Plusieurs localités voisines, en tout cas, ne le connaissent pas. Il se joue pour l'ordinaire autour d'un bâtiment dont tous les abords sont libres. Le but, *kontse* ou *xlonye*, est à proximité. Le gardien en est désigné par le tirage au sort ou par l'emprô. Il a aussi pour tâche de poursuivre et d'atteindre ses co-partenaires. Le premier qui lui est tombé entre les mains le remplacera pour la fois prochaine.

Le *patafou* est le nom local du colin-maillard.¹⁾ Il se

¹⁾ Jouer *a sesu*, au colin maillard à Evionnaz (Bas-Valais).

joue principalement par les garçons en chambre ou au grand air. Ce mot de *patafou* s'applique aussi au rôle central du jeu qui se pratique de la même façon que celle indiquée par les manuels de jeux scolaires. La racine du mot *patafou*, et celle de son congénère *patifou*, terme familier pour farceur, se rapprocherait de celle de bouffon.

Une variante du *patafou* c'est la *main chaude*. Elle en diffère peu. Le principal joueur reste immobile, les yeux bandés et à genoux. Les partenaires viennent le frapper successivement. Il doit deviner la personne qui le frappe pour se faire remplacer par elle.

Je ne m'arrêterai pas au jeu des *barres*, très en vogue chez nous, mais presque complètement identique à ce que prescrivent les manuels. Avant la vulgarisation des jeux de *balle* (de *boule*), un autre jeu, disparu depuis, était volontiers le passe-temps préféré de la jeunesse et même des adultes. C'est le jeu du *tsara*. Ce *tsara* est une boule en bois qu'on place sur une planchette inclinée. Un joueur projette l'objet en l'air avec un bâton. Ses partenaires, munis de lattes ou de planchettes, tâchent de barrer la route au projectile. Celui qui peut l'atteindre gagne la partie et c'est à lui que revient l'honneur de lancer le *tsara*.

Le jeu si répandu de la *truie* est connu et pratiqué dans tout le Valais, dans beaucoup de régions de la Suisse, en Savoie, et même en Bretagne et en Angleterre, m'affirme M. van Gennep.

Un joueur est le gardien de la *truie*, représentée par un morceau de bois informe ou une pierre. Il tâche de la faire entrer dans un grand creux qui lui est destiné. Tous les autres joueurs munis de bâtons et d'un petit creux tâchent de l'en empêcher et de la rejeter au loin. Mais ils doivent être eux-mêmes continuellement sur la défensive, car si le gardien de la truie peut occuper par surprise avec son bâton un des petits creux inoccupés, celui qui a perdu ainsi son creux change de rôle et devient le gardien de la *truie*. Pour parer à ce danger, chacun des joueurs doit se hâter de replacer le bâton dans son creux après chaque tentative faite pour éloigner la truie du sien. Il arrive aussi que deux joueurs voulant échanger leurs places, *débarrent* leurs creux, très rapidement pour que l'un d'eux ne soit pas victime d'un hardi coup de main du gardien de la truie.

On m'a rapporté l'amusante méprise d'un naïf montagnard du Bas-Valais, qui étant un jour descendu en ville et entré dans un établissement, y avait remarqué deux notables de la contrée qu'il connaissait bien, jouant au billard. Une fois rentré dans son village, il répétait à tout venant qu'il avait vu M. le juge et M. le capitaine qui jouaient à la truie.

Ce jeu symboliserait-il vaguement, les jeunes porcelets luttant de ruse entre eux pour saisir les mamelles de la truie ?

Les jeux de *balle*, ou de *boule*, comme on dit chez nous, font la joie des écoliers dès les premiers beaux jours de printemps. Dès que la neige a déserté le sol, ils se réunissent sur un terrain spacieux et à pente faible. Si l'instituteur leur accorde une sortie, ils en profitent vite pour organiser un jeu de boule. Pour le jeu commun qui rappelle la *balle au camp* des manuels, les partenaires se divisent en deux camps sensiblement égaux en force et en nombre. Le triage s'opère en disposant les joueurs en une longue file, où l'on sépare les numéros pairs des numéros impairs. Ensuite les deux chefs de bande, décident par le sort le rôle de début de chacun de camps rivaux. Pour cela l'un d'eux empoigne un bâton court ou la palette qui servira à lancer la boule. L'adversaire l'empoigne juste au-dessus, le premier lâche prise en bas et reprend en haut, ainsi de suite de la même manière jusqu'à l'extrémité du bâton. L'heureux partenaire qui en a saisi le fin bout et qui peut faire le moulinet sans le laisser échapper s'en va victorieusement suivi de tout son *camp*, s'aligner front aux adversaires éparpillés dans un espace délimité préalablement, en avant du camp. Avec la palette ou le bâton, le premier joueur projette en l'air, aussi haut que possible, pour son bon renom, la belle boule en caoutchouc aux couleurs voyantes ou une boule plus modeste en laine, de fabrication indigène. Pendant que la boule n'a pas encore atterri, il en profitera pour se rendre en courant au but assigné à l'extrémité du camp et revenir si possible au point de départ sans être atteint par la boule qu'a vite saisie un des joueurs du camp opposé, dès qu'elle a effleuré de sol. S'il craint de ne pouvoir accomplir le trajet sans danger, il attendra prudemment le lancement de la boule par son suivant. Il arrive des fois que plusieurs joueurs ayant lancé la boule ont atteint le but et ne peuvent en revenir. Ils sont veillés à l'œil par l'adversaire. Si dans l'intervalle du point de départ au

point d'arrivée un joueur du camp gagnant est atteint par la boule, cette circonstance entraîne la défaite du camp et le renversement des rôles: les perdants deviennent les gagnants, ils prennent leur place et le jeu continue. Le joueur à qui l'on doit cette victoire est félicité par son camp et il devient pour ainsi dire tête de ligne, dans le rang déterminé des lanceurs de boule. Dans le camp adverse, le malchanceux qui est cause de la défaite en porte le poids. A la prochaine revanche de son camp, il prend place au dernier rang, à moins qu'il ne se soit racheté de sa maladresse, en ayant par son activité été lui-même l'auteur de cette revanche.

D'autres circonstances peuvent entraîner la défaite momentanée d'un camp: le fait de projeter la boule en arrière du camp en la lançant avec la palette; celui de ne pouvoir l'atteindre avec la planchette ou le bâton pour la faire voler en l'air malgré trois essais consécutifs (si le lanceur peut la frapper à la troisième tentative le sort du camp est sauf), enfin les perdants prennent la place enviée si quelqu'un des leurs reçoit la boule dans les mains avant qu'elle ait touché le sol au retour d'un superbe envol. C'est une *paume*. Bien qu'il soit la cause directe de l'échec des siens, le lanceur, dans ce cas, ne se sent pas humilié. Il a montré son habileté et a fait preuve en même temps de générosité pour l'adversaire. C'est presque un acte chevaleresque d'enfant. Ses amis ne lui portent pas rancune, et il garde son bon rang la prochaine fois. A l'adversaire d'en faire autant! Les parties se succèdent pendant un laps de temps déterminé d'avance, mais le plus souvent le jeu se termine par des circonstances fortuites. Le *camp* qui est en bonne posture pour finir s'en prévaut bruyamment.

Le *rond* est un jeu de boule d'introduction récente. Il est plus simple: Joueurs divisés en deux camps sensiblement égaux. Ils se disposent en grand cercle dans une prairie; l'un des groupes constitue l'enceinte infranchissable dans laquelle le groupe opposé se trouve enfermé. D'abord tous les membres du groupe de ceinture doivent se passer la boule de mains en mains, à *la paume*, jusqu'au dernier. Dès ce moment le camp bloqué doit être sur ses gardes car chacun des adversaires qui a reçu la boule entre ses mains en *la paumant*, tâche d'en frapper un des prisonniers qui, s'il est atteint, est éliminé incontinent du jeu. Celui qui ramasse

la boule par terre ne peut pas en frapper de suite un des joueurs, sans la faire *paumer* par un camarade, qui peut la faire paumer à son tour par un troisième et celui-ci par un quatrième joueur, s'ils ne jugent pas opportun ou s'ils craignent de n'être point de taille à lancer la boule dans le cercle avec succès. Parfois les assaillis voient la boule tomber sur eux dans la direction où ils l'attendaient le moins, car à leur insu on fait accomplir à celle-ci de rapides mouvements de circuit. Le jeu s'achève quand tous les prisonniers sont atteints.

C'est une variante du jeu de la balle au rond.

Les exercices de paume rencontrent bien des amateurs chez les enfants. J'ai observé un jeu rappelant d'assez près la *balle au terrain*, expliquée dans l'ouvrage mentionné de Harquevaux et Pelletier. Nos écoliers l'appellent les *trois pas*, parce que les camps ennemis sont à une distance de trois pas l'un de l'autre. Comme aux jeux de boule déjà décrits, pour déterminer au début quel est le camp gagnant, on tire au bâton court. Entre les camps on circule librement, mais chaque partenaire ne peut dépasser le camp adverse dans la poursuite des joueurs de ce dernier. Le jeu commence par la paume entre deux adversaires. Si une première paume est ratée c'est à recommencer. Quand la boule a été paumée, son détenteur se met à la poursuite des adversaires, mais il ne peut dépasser leur camp pour la lancer sur l'un d'eux. Le joueur qui n'atteint personne en lançant la boule est exclu du jeu qui s'achève peu à peu par voie d'élimination. A celui qui a été atteint incombe la tâche de lancer la boule à l'adversaire.

Le jeu fréquent naguère du *Tsarlata* (litt. chanlatte) *Montádi*, serait d'après quelques indigènes, une imitation du travail du charpentier montant péniblement par degré les lourdes pièces d'une charpente. Cette explication ne peut pas me donner entière satisfaction. Il y a deux joueurs. L'un d'eux tient le poing fermé avec le pouce redressé autour duquel se referme le poing de son partenaire avec le pouce également saillant. Le premier recommence avec le second poing, tandis que l'autre désigne avec un doigt de la main libre chacun des doigts ainsi entassés en disant chaque fois *Tsarlata!* L'autre répond *Montádi!* jusqu'au pouce du sommet. Alors un dialogue s'engage:

Celui qui a répété *Tsarlata* interroge:

Qu'y a-t-il dans ce pouce? — De l'or et de l'argent.

Qui l'a mis? — Père et mère.

Qui l'a mangé? — Chien et chat.

A ce mot de *chat* les joueurs se frappent des mains et cherchent à se griffer pendant quelques secondes, puis se calment tout à coup. Le jeu est fini.

L'explication que je viens de rapporter ci-haut, se fonderait sur l'origine assez douteuse de ces mots énigmatiques: *Tsarlata* qui pourrait être tout autre chose qu'une chanlatte de toit et *Montádi* qu'on prétend décomposer en *monte adi* deux mots patois se traduisant par *monte toujours!* Chaque effort d'un ouvrier hissant la pièce pour lui faire atteindre le bord du toit est suivi d'un soupir et son compagnon l'encourage en lui répétant *montádi*. Si cette interprétation ingénieuse devait être admise, la seconde partie resterait incompréhensible à moins que ce jeu ne soit composé de lambeaux différents provenant de sources diverses, phénomène que l'on peut largement observer pour les chansons et les légendes dites populaires.

Le jeu du *délo* (?) se fait avec un bout de corde attaché autour d'un pieu fiché en terre. Un des joueurs dépose un gage à côté du pieu et tient le bout de la corde en pirouettant autour. Les autres joueurs voltigent à l'entour et cherchent à s'emparer de l'objet déposé. Si l'un d'eux y parvient sans être atteint par le gardien, ce dernier doit se dépouiller de quelque chose qui lui appartienne, d'un de ses vêtements afin de remplacer le gage. Mais si, par contre, l'assaillant se fait prendre, c'est à lui de déposer un gage ordinairement un mouchoir pour commencer. Quand le détenteur de la corde s'ennuie à jouer ce rôle, on le remplace.

Un journal de durée éphémère, le «*Valais romand*», publié par mon compatriote L. Courthion de 1896 à 1898 à Bulle puis à Genève, avait entrepris de décrire une série de jeux de chez nous sous le titre collectif: *Jeux montagnard*. J'en vais donner ici le résumé.

Roi de dépouille (patois: *ray de depole*). Se joue par des adolescents dans les veillées des mayens. Un personnage désigné par l'emprô est roi; un autre *recouvre*, dirige le jeu; les simples joueurs sont assis. Celui qui dirige le jeu appelle les joueurs à tour de rôle, par jour de la semaine, au moyen

de la formule suivante rigoureusement observée par les autres joueurs, sous peine de remplacer le roi à la première inadvertance. Le dialogue se fait en patois.

Le Recouvreur — Lundi lève-toi?

Joueur N° 1 — Oserai-je?

Le Recouvreur — Certainement, que tu oseras.

N° 1 — Maintenant que je suis levé, que faut-il faire?

Le Recouvreur — Va devant le roi.

Même réponse à chacun et même formalités. Une fois le joueur en présence du roi, il commence à le déshabiller. Le *lundi* lui ôtera par exemple sa coiffure; le mardi lui tirera son paletot, le mercredi son gilet, et ainsi de suite. Une fois son opération accomplie, chaque joueur rentre à sa place et s'assied. La règle est de dépouiller le roi jusqu'au bout, mais on ne pousse pas toujours la farce à ce point et le plus souvent, il y a plus d'appréhension de la part des bonasses (à qui l'on cherche de préférence à faire échoir la couronne)¹⁾ que de résultat précis. Lorsqu'il se trouve dans l'assistance une personne inspirant quelque crainte ou quelque délicatesse, on subdivise la besogne de manière à retarder ou même à esquiver le dénouement. Ainsi on ne fera tirer qu'une manche du paletot, déboutonner un seul bouton à la fois, etc.

Roi de Sottise (patois: *ray de sottise*). Jeu de mayen également. L'emprô désigne un roi, et un autre joueur parcourt la ligne des partenaires et recueille à voix basse à l'oreille, les injures et les sottises que chacun débite à l'adresse du roi. Le tour de l'assistance achevé, le *recouvreur* va devant le roi et lui rapporte tout ce qu'il a recueilli sur son compte: Un m'a dit ceci, un autre m'a dit cela, etc. Si le roi devine quel est le joueur qui a débité telle ou telle épithète, ce dernier devient roi et le ci-devant roi rentre dans le rang.

A. Lourtier, le *roi de sottises* est un jeu de cartes (v. plus loin).

Jeu de la Lune (se joue par les enfants sur les places des villages et dans les vergers). Les deux joueurs présumés les plus forts, se placent en face l'un de l'autre, tenant devant eux des deux mains, un bâton. Ils décident secrètement lequel des deux sera le *soleil* ou la *lune*.

Les autres joueurs formant chaîne se tiennent par le pan du paletot ou les plis de la jupe; ils serpentent à l'entour en chantant:

¹⁾ Cf. à ce sujet les jeux décrits dans le premier chapitre de ce travail.

Fi-me on bæutson (fais-moi une petite étable)

Kreya, kreya ma bæutseta (crève, crève ma vieille étable)
 puis la caravane vient passer sous l'arc formé par les mains du soleil et de la lune tenant le même bâton. Au moment où celui qui tient la queue de la chaîne va passer, le soleil et la lune baissent le bâton et le retiennent. Le prisonnier est invité à opter pour l'un des deux astres, pendant que la chaîne qui ne doit rien entendre tournoie à distance en répétant la formule citée. Une fois le captif placé derrière le joueur qui représente l'astre qu'il a choisi à voix basse, la file des joueurs revient passer sous l'arc et elle est de nouveau amputée d'un membre. Dès que la chaîne est épuisée et que tous ceux qui l'ont composée, ont pris place derrière le *soleil* ou derrière la *lune*, chacun sangle de ses mains la ceinture de celui qui le précède et les deux chaînes formées tirent chacune de leur côté et de toutes leurs forces, jusqu'à ce qu'un des chefs de chaîne contraint de lâcher prise tombe en arrière avec toute sa bande.

A Lourtier, je me rapelle avoir joué à un autre jeu de *Soleil* et *Lune*. On découpe un carré de carton, sur le recto on dessine grossièrement ou on écrit simplement le nom du soleil, au verso on en fait autant pour le compte de la lune. Un joueur projette le carton en l'air. Deux rangées de joueurs disposés dos à dos aux côtés du lanceur représentent les uns la *lune*, les autres le *soleil*. Devant eux des deux côtés, à une petite distance, sont les *camps* établis au préalable. Quand le carton tombe du côté du *Soleil*, l'opérateur le proclame à haute voix. Alors toute la rangée de la *Lune* est en fuite vers son camp, qu'il faut atteindre ou dépasser, poursuivie par la colonne du *Soleil*. Si le lanceur a crié *Lune*, le manège se produit en sens inverse. Si avant d'atteindre son *camp*, un joueur est atteint, il est éliminé du jeu. Celui-ci s'achève par voie d'élimination successive quand tous les membres d'une rangée sont mis hors du jeu.

Jeu du Plomb. Est surtout affectionné par les jeunes filles. Un joueur parcourt les rangs et demande à chacun: Voulez-vous acheter du plomb avec moi? (suit la réponse). Combien de livres? réponse. Eh bien, quand le marchand de Lyon, qui m'envoie vendre le plomb viendra recouvrer son argent, vous ne direz ni *oui*, ni *non*, ni *chat*, ni *chatte*, ni *Monsieur*, ni *Madame*, ni trois fois le même mot. Cette

formule répétée à chaque joueur, le marchand de plomb recommence sa tournée en réclamant le paiement; il dira à diverses reprises: Payez-moi! mais on aura soin de suivre ponctuellement les instructions qu'il a lui-même données tout à l'heure. Le joueur qui se fait prendre (et souvent ils finissent tous par l'être) doit donner un objet en gage: mouchoir, couteau, porte-monnaie, etc., après quoi, pour rentrer en sa possession, il sera tenu de faire une pénitence: embrasser une personne qu'on lui désigne à voix basse; aller crier quelque bêtise dehors; appeler au secours et autres fantaisies variées.

Jeux du loup. Il existe deux jeux du loup. L'un plus ancien, que j'ai joué dans le temps, est tombé en désuétude. Filles et garçons s'y livraient cependant autrefois. Des détails précis me manquent. Un joueur, le loup, s'en va à l'aventure, tandis que les autres — la mère et les enfants — préalablement comptés par le voyageur, restent sur place, jusqu'au moment où le *loup* a disparu. Alors la mère en fait vite partir un qui va se cacher quelque part. Quand le loup revient, il compte les joueurs et s'apercevant qu'il en manque un, il se fâche tout rouge et demande à la mère la raison de cette disparition. Celle-ci tâche de s'excuser en prétextant les besoins de la pauvre famille et sa nécessité de vendre un enfant pour se procurer de quoi nourrir les autres. On l'a vendu pour ceci, pour cela, larmoise la *mère* en quête d'inventions pouvant satisfaire le loup. Ce dernier la tarabuste et lui fait promettre de ne pas recommencer. Mais sitôt que le *loup* a tourné les talons, le même manège recommence avec un second enfant, puis avec un troisième, etc. Chaque fois que le loup revient, il constate une nouvelle disparition, et chaque fois les fâcheries du loup, les explications mensongères de la mère, ses promesses aussi peu sincères se renouvellent. A la fin tous les joueurs ont disparu, la mère y comprise. Le loup se met alors en devoir de les chercher et de les fustiger.

Autre jeu du loup. On trace un cercle sur le sol et un des joueurs, quelquefois désigné par l'emprô, poursuit ses partenaires. S'il sort du cercle il doit marcher à cloche-pied. Le compagnon atteint doit le remplacer dans ce rôle. C'est un jeu peu en usage.

Le jeu du *renard* représente cet animal pris au piège. Trois joueurs; deux se munissent d'une corde qu'ils passent

chacun sous un pied en tenant dans les mains le bout opposé. Le *renard* s'élançe prestement dans le vide. Mais en ce moment ceux qui tiennent les bouts, lâchent le pied et le renard est infailliblement pris, à moins d'une grande agilité.

Les tout jeunes jouent à la *puce*. Un joueur surveille ses compagnons, les puces qui doivent marcher à *croupetons* (accroupis). Sitôt que l'une d'*elles* se redresse, vite on lui crie *puce* et elle est ainsi prise en faute.

Au jeu du *singe*, connu également des tout jeunes, les joueurs doivent marcher en passant sur des pierres ou du bois sans toucher terre, sous peine d'être poursuivis et atteints par le *singe* et de devenir singes à leur tour.

Au jeu du *gendarme*, ce dernier poursuit des *voleurs*, qui doivent, une fois saisis, confesser leurs délits grands ou petits. On admet des circonstances atténuantes pour relâcher les délinquants les moins coupables. Les autres sont immobilisés au pied du mur, attendant que les joueurs non atteints viennent les délivrer. C'est une variante récente, je crois, du *xlávo* décrit plus haut.

On m'explique un jeu rappelant beaucoup celui de la *Lune* et du *Soleil*, rapporté ci-dessus d'après le *Valais romand*. Il est connu sous les termes de la formulette: *Trois fois trois passera, le dernier restera*, que prononcent deux joueurs dont les mains jointes, tenues en l'air, forment un arc sous lequel passe la file indienne des autres joueurs, liés les uns aux autres. Le dernier qui passe est arrêté et on le questionne sur sa préférence entre deux choses que sont censés représenter secrètement les gardiens (le *beurre* et le *fromage* — le *chocolat* et le *sucre* par exemple). Il répond à voix basse et va prendre place discrètement selon la réponse faite. Le jeu continue jusqu'à ce que la bande mobile ait peu à peu formé deux chaînes, qui s'accrochent pour tirer chacune de leur côté jusqu'à ce que l'une cède et s'effondre par une culbute générale.

Deux c'est assez, trois c'est trop. C'est le nom d'un jeu d'enfants groupés en cercle à double rang. Les deux joueurs du même rang doivent se mettre en course l'un poursuivant l'autre. Sans avertissement le poursuivi va se placer devant un autre rang qui compte ainsi un membre de trop. Le troisième doit alors vite s'esquiver en quête d'une autre place. Quand le poursuivant a atteint un coureur, il peut prendre sa place.

Le jeu du *saute-mouton* est connu et pratiqué des écoliers. Ils l'appellent la *cavalerie*.

L'escarpolette est un amusement importé. Le jeu indigène de la *balançoire* se fait au moyen d'une planche un peu longue, reposant en son milieu sur un point fixe, souvent sur une haie. Aux deux bouts de la planche deux groupes de joueurs lui impriment un mouvement de bascule alternatif, en chantant la ritournelle incompréhensible: *Gougá petit gá* (intraduisible) *tray z-æùre apri dená* (trois heures après-dîner) *désò ráká di Gâ* (sous le raccard des Gard — nom de famille —).

Au printemps, dès que dans notre haute vallée aux neiges abondantes, le soleil a pu assécher quelque endroit bien exposé, vite les écoliers profitent de leurs heures de loisir pour engager une partie de *fèves* ou de *boutons*, en attendant impatiemment que la saison leur permette d'organiser des ébats de plus d'envergure, après la dure réclusion des mois d'hiver, pendant lesquels le traîneau était un des rares délassements les consolant des sombres heures de l'étude.

Pour le jeu de *fèves* on fait d'abord un creux avec le talon du soulier pirouettant sur lui-même. D'un point déterminé chaque partenaire lance sa fève (remplacée parfois si les camarades y consentent par un gros *haricot*) dans le creux ou le plus près possible. Cela fait on constate le rang des joueurs, d'après la plus faible distance de la fève au creux. S'il y a doute ou contestation entre deux joueurs quant à leur rang, la distance est déterminée à l'*empan* (patois *épana*, longueur obtenue en mesurant du bout du pouce à l'extrémité des doigts de la main étendue). En cas de parité, le jeu est à recommencer pour tous ou seulement pour les joueurs directement intéressés. Le premier en rang ramasse ensuite toutes les fèves, s'en va au point de lancement et les jette toutes à la fois dans la direction du creux, ou bien il les apporte dans sa main les yeux fermés et les dépose quand il se croit à proximité du creux. Les fèves tombées dans le creux lui appartiennent d'emblée. Il rapproche les autres vers le même but en les projetant sur la pointe du pouce et de l'index rapprochés. Quand il a accompli cela pour toutes les fèves, c'est au second joueur en rang d'en faire autant. Puis vient le tour du troisième, du quatrième et ainsi de suite jusqu'au dernier, chacun empochant les fèves qu'il a pu

amener au creux. Quand tous les joueurs ont passé, c'est le premier qui recommence à pousser les fèves restantes vers le creux jusqu'à épuisement de ces dernières. Ordinairement toutes les fèves sont déjà ramassées par les premiers joueurs qui accumulent ces objets dans leur gousset.

Le jeu des *boutons* n'est qu'une variante du précédent. Le chançard qui a son bouton le plus rapproché du creux ramasse tous ceux du jeu et les lance en l'air. Ceux qui tombent la queue en l'air lui appartiennent. Les joueurs reprennent les leurs s'il y a lieu. Quelquefois avant de les lancer le joueur crie: *Tête* ou *Queue*. Dans ce cas, il a droit aux boutons qui accusent la position de son choix préalable.

Les *billes* (en bagnard les *marbres*) paraissent détrôner les deux jeux précédents. Le jeu des *marbres* me paraît importé, dans mon village du moins. Chaque joueur jette sa bille vers un creux établi préalablement. Cela fait, chacun s'occupe de sa bille plus ou moins rapprochée du but et la projette pour la faire arriver. Après quoi, selon un ordre déterminé on les lance de nouveau. Le joueur qui est parvenu le premier à faire aboutir le *marbre* au creux un nombre de fois fixé d'avance (usuellement dix fois), est gagnant. Avant de relancer sa bille, un joueur peut la déplacer, mais en conservant la même distance du creux, distance fixée par l'empan. Mais s'il n'a pas le temps d'accomplir cette opération avant que les partenaires crient *Point de bassesse*, il en est empêché.

La *peka* (litt. la pique) est un jeu de bille assez simple. Les partenaires lancent leurs billes à tour de rôle. Si une bille a été touchée sur le sol par une autre bille lancée après elle, son lanceur doit la retirer. Toutes les billes sont *piquées* successivement plus ou moins vite. Le possesseur de la bille restante à la fin est le gagnant.

Un jeu de devinette, bien de chez nous, a sa place ici. Deux joueurs; l'un renferme dans sa main des fèves, des haricots, des boutons ou d'autres menus objets, dont son partenaire doit deviner le nombre après l'échange du dialogue invariable suivant. Le premier tend la main fermée disant: *Pingon?* (litt. feuille filiforme des conifères, soit petite épingle) — *Tynson* (intraduisible) répond l'autre — Combien en veux-tu? — Réponse 5, 6, etc. Si le second joueur a deviné juste, les objets lui appartiennent. Après c'est son tour de donner

à deviner. — Des fois, on le fait sans rien mettre dans la main, mais chaque joueur ne doit pas abuser de cette tolérance, en la répétant trop souvent.

Les enfants se prêtent volontiers au petit jeu suivant si on n'en abuse pas: On saisit un gamin et on lui demande s'il veut des noix. Si la réponse est affirmative, il s'agit de *secouer*, gauler les noix et on se met à lui frotter furieusement les oreilles jusqu'à leur donner une belle couleur pavot, en dépit des cris du patient. Si au contraire, il répond non, il faut arracher les noyers devenus inutiles, et on fait semblant de lui tirer les oreilles comme si on voulait les arracher.

Il serait fastidieux et sans intérêt de décrire minutieusement toutes les manifestations isolées du génie inventif des enfants en quête de jeux, jouets et délassements. Je ferai seulement la constatation que la plupart de leurs jouets trahissent des préoccupations de chasseurs, de militaires, de musiciens et surtout de pâtres en herbe. J'ai dit ailleurs (dans *Joujoux alpicoles*) quels étaient leurs jouets pastoraux et musicaux rustiques. Je me bornerai ici à un résumé.

L'enfant de l'armailli se procurera des *vaches*, c'est obligé. A cet effet il utilise: un morceau de bois fourchu, provenant ordinairement d'une branche de bois feuillu,¹⁾ du bois plus mince sert à confectionner une *chèvre*, les cônes (en français populaire romand les *pives*) des sapins, appelés dans le patois local *vatsoèuva* sont aussi des *vaches* toutes trouvées pour nos gamins. Parfois ils leur adaptent des jambes pour en augmenter la ressemblance. Le diminutif *vatsoèuvon* s'applique aux cônes plus petits du mélèze et du pin sylvestre, représentant dans le monde des petits, du jeune bétail, des chèvres ou des moutons. Il y a probablement un rapport étymologique entre *vache* et *vatsoèuva*. Un bout de branche cylindrique, d'un certain diamètre et muni de *jambes*, ainsi que d'autres objets de plus ou moins de ressemblance sont encore des *vaches*.

La basse-cour de l'enfant est peuplée de poisettes des champs, ce sont pour lui des *poules*.

Avec le printemps et l'ascension de la sève dans les branches, les enfants se fabriquent des jouets musicaux, instruments à bouche, sifflets simples ou doubles, sortes de flûtes,

¹⁾ Semblable au type donné pour Evolène dans la planche II accompagnant le travail de M. Delachaux (Archives 1914) tome XVIII pp. 101—112: *Jouets rustiques suisses*.

róné (litt. grognards) consistant en la tendre écorce d'une branchette, évidée du bois qu'elle recouvrait. Un cor plus compliqué et doué d'une voix plus sonore est une *trompette*. Elle est faite d'une longue lanière d'écorce d'arbre en sève, enroulée en spirale et formant à l'un des bouts un large pavillon ayant pour embouchure un *róné* adapté expressément.

Une simple bûche fendue à l'un des bouts jusqu'à une certaine distance, est un *fusil* entre les mains des tout jeunes. Dans l'écartement pratiqué entre les deux branches de la fourche ainsi formée, on fixe transversalement un morceau de bois, *la balle*, qu'une pression des mains sur les branches de la bûche chasse au loin vers un but déterminé, ce qui ravit de plaisir les graves bonshommes.

Les plus âgés se font fabriquer une arbalète avec laquelle ils lancent au loin des flèches de bois. Ils sont encore en possession d'une *fronde*, composée d'un morceau de cuir formant poche et muni d'une ficelle, pour lancer des pierres.

La *canonnière*, branche de sureau évidée de sa moëlle et munie d'un piston chassant au loin une balle en racine d'iris (plante appelée à Bagnes *racine de chien*) est bien connue ici. Son nom patois est la *dzefa*.

Les bergers passent des heures à construire de minuscules arbres de roue que met en mouvement l'eau d'un ruisseau tombant en cascade sur les branches. Ces jouets s'appellent *batintay*,¹⁾ nom que l'on applique aux foulons, dont les derniers ont disparu récemment dans la vallée.

III. Jeux spéciaux au sexe féminin.

Les quelques jeux d'ici particuliers aux jeunes filles sont des rondes dont le pur indigénat me semble souvent sujet à caution et en général plus suspect que tous les autres de provenance exotique.

Ronde. Deux groupes de jeunes filles sont dans le pré. Le petit groupe se compose de deux personnages et l'autre d'un nombre indéterminé de joueuses.

Le premier groupe s'avance en disant :

Dans mon beau château, Va-t-en ville, va-t-en ville.

Dans mon beau château, Va-t-en ville, ville et beau.

¹⁾ Voir plus haut à propos d'un jeu complètement différent appelé également *batintay*.

A quoi le second groupe répond :

Et le nôtre est encore plus beau, Va-t-en ville, va-t-en ville.

Et le nôtre est encore plus beau, Va-t-en ville, ville et beau.

Les premières :

Nous le détruirons bien, Va-t-en ville, va-t-en ville.

Nous le détruirons bien, Va-t-en ville, ville et beau.

Les secondes :

Comment ferez-vous ? Va-t-en ville, va-t-en ville.

Comment ferez-vous ? Va-t-en ville, ville et beau.

Les premières :

Nous prendrons la plus belle du rond,

Qui s'appelle, qui s'appelle,

Nous prendrons la plus belle du rond,

Qui s'appelle (ici le nom de la désignée).

Les secondes :

Que lui donnerez-vous pour gage ?

Va-t-en ville, va-t-en ville, etc.

Les premières feront des réponses de ce genre :

Nous lui donnerons une belle robe de soie — ou bien

Nous lui donnerons le fils du roi, etc.,

en l'accompagnant du refrain ci-dessus.¹⁾ Si le gage promis est jugé insuffisant ou dérisoire, le groupe ne s'en contentera pas et demandera autre chose.

Et la ritournelle recommence pour chaque joueuse, jusqu'à complète extinction du second groupe,

Ce n'est pas assez, Va-t-en ville, va-t-en ville.

Ce n'est pas assez, etc.

— Prenez-la si vous la voulez. Va-t-en ville, va-t-en ville;

Prenez-la si vous la voulez, etc.

Autre jeu. Deux groupes de jeunes filles se forment à une certaine distance l'un de l'autre, face à face. Elles s'avancent en sautillant et en se rencontrant se font la révérence, puis reculent à la même allure. Elles chantent :

- | | |
|--|---|
| 1. <i>Qui est-ce qui passe ici si tard ?</i>
<i>Romarin, la marjolaine.</i>
<i>Qui est-ce qui passe ici tard ?</i>
<i>Romarin, cédez.</i> | 3. — <i>Que-veut-il ce chevalier ?</i>
<i>Romarin, la marjolaine.</i>
<i>Que veut-il ce chevalier ?</i>
<i>Romarin, cédez.</i> |
| 2. — <i>C'est le chevalier du Roi</i>
<i>Romain, la marjolaine.</i>
<i>C'est le chevalier du Roi</i>
<i>Romarin, cédez.</i> | 4. — <i>Une fille à marier</i>
<i>Romarin, la marjolaine.</i>
<i>Une fille à marier</i>
<i>Romarin, cédez.</i> |

¹⁾ Cf. E. Muret: *Le Château d'Amour, Bulletin du Glossaire* pp. 33—54 et L. Courthion: *Archives* tome I p. 226.

5. *A une heure vous passerez*
Romarin, la marjolaine.
A une heure vous passerez
Romarin, cédez.
6. *Les une heure sont écoulées*
Romarin, la marjolaine.
Les une heure sont écoulées
Romarin, cédez.

Après: 7. *A deux heures vous passerez*
Romarin, la marjolaine,
A deux heures vous passerez
Romarin, cédez!

8. *Les deux heures sont écoulées, etc.*

A trois heures à quatre heures etc. et la formule est répétée jusqu'à la douzième heure.

L'avoine. Voici une sorte de ronde chantée, jointe à la pantomime, popularisée chez les jeunes écolières de mon village de Lourtier par une maîtresse d'école originaire de la région.

Les filles se groupent en cercle, et chantent:

Qui veut ouïr ?
Qui veut savoir ?
Comment on sème l'avoine,

Mon père la sème comme ceci (on se sépare et chacune à part mime le geste du semeur)

Il se repose comme cela (on se croise les bras)

Bat des pieds et bat des mains (accompagné du geste)

Fait un petit tour pour son voisin (avec geste).

On se reforme en cercle:

Qui veut ouïr ?
Qui veut savoir ?
Comment on coupe l'avoine,

Mon père la coupe comme ceci (geste du fauchage à la faucille)

Il se repose comme cela (gestes)

Bat des pieds et bat des mains

Fait un petit tour pour son voisin.

Le jeu continue avec les mêmes gestes et paroles, chaque fois avec une seule variante. Les voici:

Qui veut ouïr ?
Qui veut savoir ?

3 *Comment on porte l'avoine* (imitation du portefaix).

4 *Comment on bat l'avoine* (geste du batteur en grange).

5 *Comment on moule l'avoine* (imitation du mouvement circulatoire de la meule).

6 *Comment on mange l'avoine* (geste du mangeur).

— *Jeu d'un autre genre* dit de la *Vierge* (ou *Notre-Dame*) et du *Diabole*, ou aussi *jeu des fleurs*; il n'est joué que par les jeunes filles.

Deux partenaires, représentant la *Vierge* et le *Diabole* se retirent à l'écart. Une troisième distribue à chacune des com-

pagnes restantes un nom de fleur différent. Ceci fait, la *Vierge* arrive et simule le geste de frapper à la porte *Ta, ta, ta*. La *nomenclatrice* répond :

— *Qui va là ? — La Sainte Vierge. — Que veut-elle ? — Des fleurs. — Lesquelles ? — Des violettes (ou des primevères, etc.)*

Si une des joueuses répond au nom de la fleur désignée, elle doit suivre la chercheuse ; au cas contraire, celle-ci s'en retourne à sa place. C'est ensuite le tour du *diable*, qui se présente de la même façon et avec lequel s'engage le même dialogue. La vierge et le diable vont et viennent ensuite à tour de rôle jusqu'à l'épuisement du jeu.

— Une jeune fille de Lourtier me fait la description suivante d'un jeu dit de la *Cloche*, particulier aux fillettes, mais auquel les garçons, en tout cas les plus petits, participent quelquefois.

Une partenaire s'en va un peu à l'écart, laissant aux autres le temps de se grouper autour de la principale d'entre elles qui se couvre la tête de son tablier. Alors la première partenaire, la *poule*, arrive et interpelle la joueuse aux yeux bandés.

— *Bonjour, Monsieur le Coq !*

— *Bonjour, Madame la Poule.*

— *Avez-vous une poule à vendre ?*

— *Non pas seulement la queue d'une !*

— *Ah ! si je prends mon pistolet, ma « pistoline », j'en piquerai bien une.*

Cela dit, une des partenaires est entraînée par la poule et le même manège se répète pour un second, un troisième joueur jusqu'à épuisement de leur rang.

Alors le *Coq* resté seul se met à *chanter* :

Quand la cloche sonnera, tout le monde pleurera.

Quand la cloche sonnera, tout le monde rira.

Quand la cloche sonnera, tout le monde partira.

Et sur ces mots il se met à la poursuite des camarades fuyant à toutes jambes et de tous les côtés.

— Voici un petit jeu-farce joué ordinairement *par les filles*, connu sous le nom singulier de *Confrérie de saint Augutsin* ; je ne peux garantir s'il est autochtone. Deux partenaires qui *savent* le jeu s'entendent pour duper innocemment une compagne naïve. Elles s'asseyent sur deux chaises rapprochées et sur lesquelles on a disposé un tapis ou une bande d'étoffe. La novice est invitée à s'asseoir entre ses deux aînées, qui inopinément se lèvent en même temps, et ma foi, vous savez

ce qui arrive à ceux qui vont s'asseoir entre deux chaises : la culbute!

— *Jeu de la Souris*. — Un groupe de jeunes filles placées en cercle. Ce sont les membres passifs du jeu. Deux partenaires sont au milieu du cercle : une grande et une petite. La première adresse la parole à la seconde.

— *Que fais-tu là, petite souris? — Je mange des herbettes!*

— *Et si le jardinier te voyait? — Je me sauverais bien vite!*

A ces mots elle prend la poudre d'escampette, passant et repassant sous les bras entrelacés des autres joueuses, tandis que son interlocutrice la poursuit jusqu'à ce qu'elle peut l'atteindre.

— Lambeau d'une ronde féminine, tout ce que j'ai pu recueillir d'un ancien jeu probablement disparu.

Passé par ici et passe par là,

Foulons l'herbe elle reviendra, etc.

Un peu plus anciennement la ronde bien connue : *Sur le pont d'Avignon tout le monde danse en rond*, était en vogue.

Où faut-il rechercher, dans ce domaine spécial, quelque chose de vraiment indigène?

IV. *Jeux intellectuels.*

Je passerai ci-dessous, en une brève revue, quelques jeux de famille ou de veillée, accessibles aux petits comme aux grands et rappelant à certains égards le jeu des *dames*, les *dominos*, le jeu de *loto*, etc, passe-temps importés, mais qui me paraissent ne se populariser que lentement, du moins dans le monde des joueurs locaux.

Le *marolet* (*marouet* à Lourtier, forme dialectale) se joue sur un échiquier improvisé (figure 1), entre deux partenaires ayant chacun entre les mains trois pions se distinguant bien de ceux de l'adversaire. Ici on se sert ordinairement de boutons. Par exemple le joueur A. est muni de boutons *noirs* et le joueur B. de boutons *blancs*. Le jeu débute par la disposition des six pions sur ce rudimentaire échiquier, à tour de rôle par les deux adversaires. L'un et l'autre des deux joueurs a soin de viser que son concurrent ne puisse placer ses pions en ligne droite, ni qu'il y parvienne en cours de jeu, car c'est la condition de la victoire de son compagnon et de sa propre défaite.

Le jeu appelé ici le *moulin*, le même qui, dans la Gruyère, est connu sous le nom de *cramalet*, repose sur la

même base que le précédent, mais est plus compliqué, grâce à un échiquier différent (fig. 2). Deux partenaires aussi, mais chacun avec 9 pions. Même lutte d'attention réciproque pour chercher d'un côté et empêcher d'autre part d'aligner trois pions de front. Y réussir c'est *faire un moulin*. On dit aussi *faire charret*. Les pions ne peuvent, dans la manœuvre, être déplacés qu'en ligne directe et seulement d'un point d'intersection des lignes à un autre point à la fois. Après avoir fait un moulin, on a le droit d'enlever un pion à l'adversaire, mais pas de ceux qui sont déjà disposés en moulin. Quand un des joueurs est réduit à trois pions, sa malchance est compensée par le privilège de pouvoir les placer où il l'entend. Réduit à moins de trois pions il est déclaré vaincu. Dans les *mazots* des vigneron bagnards, à Fully, on voit en maints endroits le jeu du *moulin* tracé sur la table.

L'ouvrage cité de Harquevaux et Pelletier (p. 216) sous le nom de *Marelle assise* donne la description de jeux presque identiques.

Voici encore un autre jeu de marelle d'importation récente. On le désigne sous le nom de *forteresse*. L'échiquier est ici composé de cinq *marolets* simples disposés en croix (fig. 3). L'un des deux joueurs est muni de deux pions seulement, les *défenseurs de la forteresse* représentée par le marolet d'en haut, qui ont pour tâche d'en empêcher l'accès aux *soldats* assaillants représentés par d'autres pions, ordinairement plus petits, et en nombre suffisant pour occuper tous les points du marolet d'en bas et les points de base des marolets de la ligne médiane. Au lieu de soldats il est question quelquefois de *loups* (les deux premiers pions) et de *moutons* que les premiers cherchent à dévorer. Si l'un des petits pions se trouve isolé et juste à côté d'un grand pion, ce dernier le prend de la même façon qu'au jeu des dames. Si le joueur qui fait manœuvrer les petits pions peut en amener un assez grand nombre pour en remplir le *marolet* supérieur de son échiquier, il est en droit de proclamer la bataille gagnée.

Nous ne jouerons pas aux cartes. Je me bornerai à faire ici une énumération sommaire des jeux connus et pratiqués au val de Bagnes en y ajoutant quelques brefs commentaires à propos de certains d'entre eux. N'ayant probablement à parler que de jeux de cartes qui ne sont pas propres à la

contrée que j'ai entrepris d'étudier à ce point de vue, mais qui au contraire sont répandus souvent dans de nombreuses régions, parfois sous des noms différents, je n'ai pas cru utile d'en donner de longs exposés superflus et fastidieux, faisant généralement double emploi avec les traités spéciaux.

Comme je l'ai dit au début de ce travail, le *yasse*, d'origine suisse allemande, importé dans notre vallée depuis un petit nombre d'années seulement, se vulgarise rapidement et est en passe d'y supplanter le *binocle* et même la *bourre*, qui a passionné maintes générations de joueurs.

Le *mariage* est le proche parent du *binocle*. En guise de passe-temps, la jeunesse s'adonne fréquemment au *bâtard-forcé*. Le *bâtard roèuté* (litt. fouiller) est un amusement favori des tout petits. Le *bâtard caché*, le *menteur*, l'*âne* (où l'on hue joyeusement le joueur malchanceux qui a réclamé la carte représentant cet animal); le *magnin* (litt. le rétameur) appelé le *fou* dans d'autres régions; le *roi des sottises*, dans lequel certains joueurs sont astreints à déclamer, en pleine société, de désopilantes bêtises, souvent un peu vertes, ce sont là les jeux les plus courants des soirées.

La *banque* et le *bouc*, analogues l'un à l'autre, ne peuvent se jouer sans des enjeux. Ceux-ci sont parfois représentés par des allumettes.

Les récréations diverses à l'aide de cartes à jouer ou d'autres objets, les problèmes d'arithmétique amusante, les devinettes et joyusetés de tous genres ne se comptent ni ne se racontent. Les questions-énigmes qui circulent nombreuses et qui accusent souvent des jeux de mots ou des traits d'esprit heureux et imprévus, ont été, en partie, consignées antérieurement dans les *Archives* (1908. tome XII pp. 219—222). Je me dispense d'en reparler ici.

Conclusion.

En mettant le point final à ce travail, je ne saurais omettre de présenter des excuses au lecteur pour ses déficiences. Ainsi que je l'ai dit en commençant, malgré tout mon zèle à faire les recherches, il est très probable que des choses intéressantes qui auraient fait bonne figure dans le cadre ci-dessus, m'aient échappé. Toutes nos traditions, les jeux y compris, glissent sur un terrain mouvant, et bien des délasséments très prisés encore à une époque relativement

récente, ont dû disparaître complètement et ne laisser même aucun souvenir dans la mémoire du peuple. D'autre part, il convient de relever dans ce domaine un état anarchique: quantité de jeux ne connaissent pas de règles précises et accusent nombre de variantes locales ou individuelles qui se confondent ou se mélangent avec d'autres jeux, de sorte qu'il est bien difficile de faire un compte-rendu quelque peu complet et d'apporter dans beaucoup de descriptions une rigoureuse précision. L'invasion du modernisme universel nous apporte tous les jours des jeux nouveaux, de sorte qu'à l'heure qu'il est, il arrive parfois qu'on est dans l'embarras pour discerner ce qui porte la marque d'un indigénat relatif de ce qui nous est arrivé récemment du dehors, bien moins intéressant.

La classification adoptée peut, à certains égards, ne pas paraître bien judicieuse, je l'avoue, mais c'était difficile d'en choisir une meilleure. Tel quel, cependant, j'ose me flatter que mon travail aura quand même sa petite utilité. Il prouvera tout au moins qu'en dépit du *struggle for life*, du pesant joug économique qui tient les habitants de nos hautes vallées valaisannes rivés à la glèbe et qui entrave par une lourde compression l'essor de la vie intellectuelle, on sait, sinon se livrer aux fines distractions de l'esprit, du moins s'amuser et s'égayer au val de Bagnes.

Sources consultées et ouvrages comparés:

- J. B. BERTRAND: Le Valais, Etude sur son développement intellectuel à travers les âges. Sion 1909.
- LOUIS COURTHION: Le Peuple du Valais. Genève 1903.
- BLAVIGNAC: L'Emprô genevois. Genève 1879.
- LOUISE ODIN: Glossaire du Patois de Blonay (MÉMOIRES et Documents de la Société d'histoire de la Suisse romande). Lausanne 1910.
- L. HARQUEVAUX et L. PELLETIER: 200 jeux d'enfants. Paris, Hachette.
- O. CRUCIANI: Manuel de jeux scolaires.
- Collection du journal, *Le Valais romand*, Nos. 29, 40 et 41 (1897).
- QUESTIONNAIRES du Glossaire romand, Nos. 137 à 142.
-

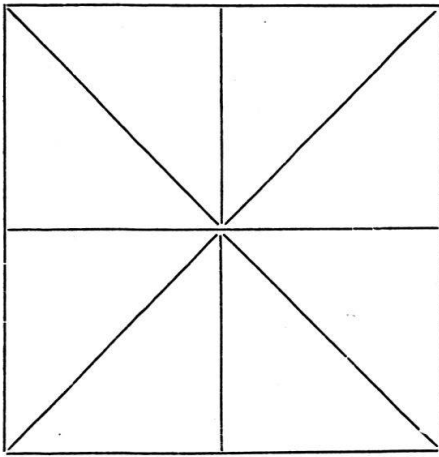


Figure 1 — Marolet simple
(2 partenaires : chacun 3 pions)

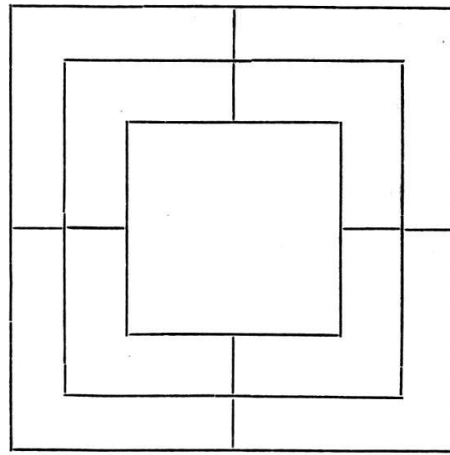


Figure 2 — Le Moulin
(2 partenaires : chacun 8 ou 9 pions)

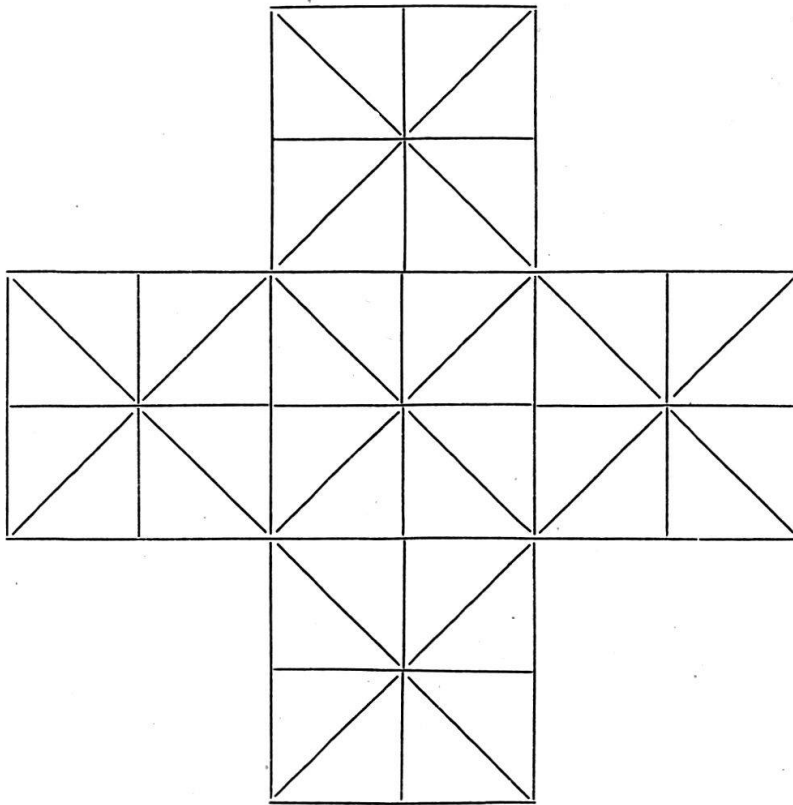


Figure 3 — La «Forteresse»
(2 partenaires : le premier 2 pions, le second 13 pions au maximum)