Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 5 (1915)

Heft: 10-11

Artikel: Jeux valaisans

Autor: Gabbud, Maurice

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1005030

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: 16.02.2026

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

Jeux valaisans.

Par Maurice Gabbud, Lourtier.

1. Le Jeu de la Chèvre.

Ce jeu est pratiqué à ma connaissance dans la région de Saint-Maurice. Il est inconnu à Bagnes.

La pièce centrale du jeu est une *chèvre* de bois, faite de la triple fourche d'une forte branche, dont les trois bouts disposés en triangle reposant sur le sol tiennent la chèvre debout. Les joueurs, chacun un bâton à la main sont disposés sur un rang, le *camp*. Sur le camp opposé on dresse la chèvre. Qui sera le gardien (c'est-à-dire le perdant momentané)? Chaque partenaire jette son bâton: celui qui l'aura lancé le plus loin de la *chèvre* est astreint à la corvée. A tour de rôle les joueurs lancent leur bâton à la chèvre pour la faire tomber. Que ce but soit rempli ou non, le joueur doit reprendre son bâton où qu'il soit et rentrer au camp si possible. Si la chèvre est tombée le gardien doit d'abord la relever. Ce n'est que quand la chèvre est sur pied que le gardien peut poursuivre utilement les lanceurs de bâtons entre les camps, et s'il en atteint un avec le sien, ce partenaire attrapé le remplace. Si les bâtons tombent entre les pieds de la chèvre restée de bout, leurs propriétaires tâchent de les ravoir sans se faire toucher par le gardien et sans faire tomber la chèvre. Pour ceux qui culbuteraient cette dernière par mégarde c'est partie perdue.

2. Le Jeu des Couteaux ou du Couteau.

Le célèbre écrivain suisse romand, Edouard Rod, dans son roman valaisan «*Là-Haut*» fait allusion à un jeu des *couteaux* qui avec celui de la *truie* constitue un des délassements préférés des enfants de notre pays. Ce jeux des *couteaux* que je crois inconnu au val de Bagnes, se joue effectivement dans les localités du Bas-Valais.

Nombre de joueurs indéterminé, mais il est préférable que ce nombre soit plutôt restreint. Un couteau de poche à lame bien pointue constitue la pièce du jeu. A tour de rôle les partenaires projettent en l'air ce couteau de neuf façons différentes et successives, et chaque fois le couteau doit retomber, la lame fichée en terre, pour que le coup compte.

1. *A la main*, en lançant le couteau de la main ouverte.
2. *Aux quatre doigts*, entre le pouce et les quatre doigts.

3. *Aux trois doigts*, entre le pouce et trois doigts (l'auriculaire excepté).
4. *Aux deux doigts*, entre le pouce et deux doigts (l'auriculaire et l'annulaire non compris).
5. *A un doigt* entre le pouce et un seul doigt l'index.
6. *A la flèche*, en saisissant l'extrémité de la lame par la pointe des doigts.
7. *Au poing*, en projetant le couteau sur le poing fermé.
8. *A la dent*, en saisissant la lame entre les dents.
9. Enfin *à la corne*, en lançant le couteau retenu entre les doigts, deux devant et deux derrière, la main renversée.

Le premier joueur s'il a accompli avec succès cette série d'exercices sort du jeu gagnant et les autres joueurs lui succèdent selon un ordre préalablement déterminé. Mais si un joueur échoue dans une épreuve, et c'est ce qui arrive le plus fréquemment, il est remplacé incontinent par son suivant et doit attendre que son tour revienne. Qui reste ainsi en panne à la fin est le perdant et doit en subir les conséquences.

Alors toujours avec le même instrument du jeu, on coupe une bûche, de la longueur voulue par le partenaire malheureux, l'épaisseur d'un, de deux ou de trois *doigts*. La bûche est fichée en terre et chaque partenaire gagnant la frappe pour l'enfoncer dans le sol du manche du couteau d'un nombre de coups égal à la quantité de *doigts* de longueur de la bûche. Il arrive souvent que cette dernière est complètement enfoncée dans le sol à la fin de cette opération. Alors le joueur perdant doit arracher la bûche avec les dents ce qui est fréquemment très mal commode. Il y frotte durement le nez et le *museau*, provoquant l'hilarité des camarades. Le patient a la seule ressource pour ravoir la bûche de dégager la terre autour toujours avec le couteau pour lui permettre de planter comme des pinces les dents dans le bois.

3. Jeu du Paradis.

Ce jeu est connu des enfants de la région de Saint-Maurice. Les jeunes gardiens des bestiaux pâturant dans les portions bourgeoisiales le pratiquent volontiers. On fiche en terre une longue branche pourvue de nombreux rameaux que l'on coupe à peu de distance de la tige principale. Chaque joueur se munit préalablement d'une petite branchette qui se bifurque d'un rameau également coupé court.

Le premier joueur projette un couteau en l'air; si en retombant la lame est tournée contre lui, il accroche sa branchette au crochet inférieur de la grande branche. A un second essai heureux, il monte sa branchette d'un degré. Mais si c'est le manche du couteau qui est retourné du côté du joueur, au lieu de la lame, non seulement ce dernier ne peut déplacer sa branchette, mais il est exclu momentanément du jeu, pour faire place au second partenaire, et attendre que son tour revienne. Le joueur heureux qui a pu mener rapidement l'ascension de sa branchette de crochet en crochet jusqu'au sommet de la branche est gagnant. Il a atteint le *paradis*. Le jeu cesse quand tous les partenaires ont pu successivement gravir les étapes qui conduisent au *paradis*.

Zur „Verspottung mangelhafter Kenntnis des Deutschen".

(Schw. Vkde. 5, 44.)

1. Es mag vielleicht interessieren, daß die komische Literatur einen Schriftsteller, Johann Christian Trömer, aufweist, der unter dem Namen Jean Chrétien Toucement als „Deutsch-Franzos" zu Dresden (seit 1728) allerlei „lustige Schriften" in gereimten Alexandrinern und in einem Gemisch von Deutsch und Französisch, wie es Franzosen zu sprechen pflegen, die einige Zeit unter Deutschen gelebt haben, herausgab.[1]) Sein Hauptwerk ist: Ehn lustigk Lebenlauff und artigk avantur, die ehne Deusch Françoß aht in der Welt passir, in 5 Teilen, 3. Auflage, Leipzig 1731. (Der I. Teil ist in Wittenberg 1728 erschienen). Der Deutschfranzos hat einen Franzosen zum Vater, eine Deutsche zur Mutter, wächst als unartiger Bube auf und verübt Schelmenstreiche aller Art, wie denn überhaupt Schwänke und Abenteuer in Eulenspiegel- und Münchhausens-Manier den Hauptinhalt des in 5 Kapitel eingeteilten Buches ausmachen. Der Deutschfranzos reist weit in der Welt herum, kommt nach Leipzig, Nürnberg, Wien u. s. w. und gerät in allerlei komische Situationen. Das Werk enthält auch viel Volkstümliches. So erschreckt er z. B. ein Liebespärchen, indem er sich als Gespenst vermummt; in Leipzig sieht er einem Fischerstechen zu; in Wien schildert er einen Maskenball, und am Schlusse (der Ausgabe von 1732) erzählte er die berühmte Sage vom Schmied von Jüterbogk.[2]) Ganz im Stil Münchhausens ist das folgende Erlebnis: Der Deutschfranzos fährt in einem Kahn auf der Donau, stürzt infolge Umkippens des Schiffchens ins Wasser und hält sich an den Füßen eines Schwans. Diesen packt ein Greif und trägt ihn hoch in die Luft. Da reißt dem Schwan ein Bein aus, und der Deutschfranzos fällt in einen Fischteich, wo man ihn mit dem Netze herausfischt „in der Winden Land". An einem andern Orte ergeht er sich in schlechten Witzen über den kinderbringenden Storch. — Als Probe sei hier jene Stelle herausgehoben, wo ihm bei der Besichtigung der Merk-

[1]) s. Goedeke, Grundr. z. Gesch. d. dt. Dichtg. 4, 24. — [2]) über diese s. Kuhn, Märkische Sagen. Berlin 1843. S. 88 ff. Wünsche, Der Sagenkreis vom geprellten Teufel. Leipzig 1905. S. 88 ff.