

<b>Zeitschrift:</b>	Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari
<b>Herausgeber:</b>	Société suisse des traditions populaires
<b>Band:</b>	50 (1960)
<b>Artikel:</b>	La balle au carré = Lè pilom a kare
<b>Autor:</b>	Surdez, Jules
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-1005546">https://doi.org/10.5169/seals-1005546</a>

### 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:** 15.01.2026

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

deux illustrations représentant l'une le sommet de la Berra sous la neige (voilant les ruines d'une maison) et l'autre un village de montagne, avec, dominant l'église et les maisons, un chalet. Cet ensemble original décorait une maison du village de La Roche lors de la première messe du R. P. Gabriel Bapst, actuellement missionnaire dans la région des Grands Lacs.

Nous les donnons comme d'intéressants documents folkloriques récents (juillet 1955). La décoration est confiée à la jeunesse du village, ou plutôt de la paroisse. Le ski-club local de la Berra ne pouvait manquer, on s'en doute, de représenter la Berra sous la neige.

F.-X. B.

### La balle au carré

(*Lè pilóm ā karè*)

par *Jules Surdez*, Berne

Les jeux de la balle, du ballon ou de la pelote<sup>1</sup> sont pour la plupart très anciens et comportent toutes sortes de variétés: balle au mur, au camp, au pot, au chasseur, au tamis, à la cruche, à la corbeille, etc. sans parler de ceux importés d'Amérique ou d'Angleterre. Le jeu de la balle au carré est celui qui a le plus longtemps passionné la jeunesse masculine jurassienne. Depuis un demi-siècle, le football l'a peu à peu supplanté ainsi que le *tchouaré*<sup>2</sup> ou jeu de barres, jadis si populaire.

On y joue avec une balle en étoffe rembourrée et brodée, de six centimètres de diamètre. Ce jeu nécessite un emplacement carré, de 12 à 15 mètres de côté, au centre d'un terrain assez étendu. Les quatre angles<sup>3</sup> en sont marqués par un creux, une pierre, ou une baguette fichée en terre.

Deux groupes adverses de quatre joueurs prennent part à ce jeu. On désigne à pile ou face<sup>4</sup> le groupe qui occupera les quatre coins<sup>5</sup>. L'autre prendra place à l'intérieur du carré<sup>6</sup>.

Les quatre vigies extérieures se lancent à volonté la balle, de gauche à droite, de droite à gauche, ou obliquement de deux angles opposés. Les quatre captifs évoluent de manière à se trouver toujours le plus loin possible de celui qui, ayant reçu la balle, pourrait avoir l'intention de la leur

<sup>1</sup> *pilóm* s.f. (St-Ursanne); *pilón* s.f. (Les Bois), pelote, balle, ballon.

<sup>2</sup> *tchouaré* s.m., vilaine mine, jeu de barres; *fèr in pá tchouaré*, faire une très laide mine; *tchouer* s.f., lieux d'aisances.

<sup>3</sup> *kár* s.m., *kóquin.ná* s.m., angle, coin; à Epauvillers, *la kóquin.ná dé pát* est le quartier des laides.

<sup>4</sup> *an krou ou pil*, en croix ou pile, à pile ou face.

<sup>5</sup> et <sup>6</sup> Les joueurs placés à l'extérieur sont «dessus» (*dcbu*); ceux qui sont à l'intérieur sont «dessous» (*dədə*, *ddə*).

jeter<sup>1</sup>. Le joueur qui manque son coup est mis hors de jeu<sup>2</sup> jusqu'à la fin de la partie. Le maladroit par contre, qui n'a pu retenir la balle, n'encourt d'autre sanction que les sourires narquois du camp adverse<sup>3</sup> ou les marques de désappointement de ses partenaires<sup>4</sup>.

Lorsque les joueurs placés aux angles ont atteint successivement avec la *pilóm* ceux qui sont relégués à l'intérieur du carré, une autre partie peut recommencer au cours de laquelle tous occuperont de nouveau les mêmes postes. Ils ne changeront de camp que si les quatre vigies ont été éliminées pour cause de maladresse.

Quand il ne reste plus qu'un combattant dans le camp extérieur, il a le droit de « traquer » les joueurs qui ont pu se maintenir dans le camp intérieur. Il court librement d'un coin à l'autre jusqu'au moment jugé propice pour « piquer » un fuyard. S'il le manque, la partie est terminée et les joueurs changent de camp. Il n'en est pas de même si le traqueur réussit à mettre hors de combat le dernier adversaire traqué.

La partie de balle au carré ne s'animera et ne deviendra vraiment passionnante que lorsqu'un des joueurs internés ayant été « piqué » il poursuivra avec ses camarades le « piqueur » et ses amis qui s'environt au loin à toutes jambes. Les poursuivants s'échelonneront au besoin pour se passer la balle ramassée et s'efforcer d'atteindre un des fuyards. Si l'un de ceux-ci est frappé, c'est lui-même et ses amis qui poursuivront les autres. Cela peut durer parfois longtemps et mener assez loin avec des alternatives, pour chaque camp, de défaite ou de victoire. La partie ne s'achèvera que lorsqu'un des joueurs aura manqué son coup.

Ce jeu est, après celui de football, un de ceux qui exige le plus de souffle, de vigueur et d'adresse.

## Les jeux des petits montagnards des Ormonts avant 1914

par *Henri Nicolier, La Forclaz*

Tous les vertébrés supérieurs jouent dans leur enfance et leur adolescence, voire à l'âge viril. Quant aux poissons, aux oiseaux, aux reptiles, aux insectes, jouent-ils ? Mystère.

Les veaux, les cabris, les agneaux, les chatons, les porcelets cabriolent, se poursuivent, se roulent, se culbutent, se mordillent dans leur joie de vivre. Les animaux sauvages eux-mêmes jouent entre eux, et il m'a été donné

<sup>1</sup> Piquer (*pityè*), sonner (*squin.nè*), c'est atteindre un adversaire avec la balle; on dit alors qu'il est « pique » ou « piqué », « sonné » ou « sonné », *pity*, *pityè*, *squin.n*, *squin.nè*.

<sup>2</sup> *fá*, hors, dehors, ou *krav*, *kravè*, « crève », crevé.

<sup>3</sup> *sé d l'ātra san*, les adversaires, ceux de l'autre parti.

<sup>4</sup> *kemrād*, *èmj*, *sé d sè san*, ceux de son parti, les partenaires.