

# Les jeux des petits montagnards des Ormonts avant 1914

Autor(en): **Nicolier, Henri**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari**

Band (Jahr): **50 (1960)**

PDF erstellt am: **24.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1005547>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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 *pilôm* 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'enfuiront 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 (*pityê*), sonner (*soquin.nê*), c'est atteindre un adversaire avec la balle; on dit alors qu'il est «pique» ou «piqué», «sonne» ou «sonné», *pity*, *pityê*, *soquin.n*, *soquin.nê*.

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

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

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

d'assister aux ébats de trois renardeaux jouant avec leur mère tout comme des petits chats.

Les petits des hommes jouent aussi, mais à eux, en général, il faut des jouets, et quels jouets en 1960 ! Il n'est que de parcourir les catalogues-prix courants des grands magasins pour être émerveillé de la richesse, du choix, de la bienfaisance de ces moyens de divertir, d'instruire même nos enfants.

A la montagne, il y a 50 ans, les jouets étaient rares, simples et peu coûteux. On les créait en général soi-même, à peu de frais : poupées en chiffons, dont le visage était fait de quelques traits à l'encre, billes et boutons, vaches et veaux constitués d'un fragment de rameau de plane, les ramillons opposés figurant les cornes, les akènes des poules. Les fèves rouges ou noires étaient des chèvres, et tout cela, placé en ligne sur une rainure du plancher, figurait «ona poïa», une montée à l'alpage ou un remuage.

A partir de 10 à 12 ans, on abandonnait, du moins en bonne saison, ce genre de troupeau pour quelque chose de plus réel : chaque enfant, une cloche ou une sonnette au cou, représentait une armaille quelconque, et, on «remuait». L'armailli et le taureau devaient souvent être désignés par le sort, attendu qu'ils ne portent ni l'un ni l'autre une cloche.

Le jeu le plus intéressant, le plus palpitant parce que certains y étaient d'une adresse étonnante, était bien celui des billes (des *nious*, que nous nommions des marbres). En plaine, les enjeux étaient des *nious*, chez nous, aux Ormonts, des boutons, dont il y avait quatre catégories :

1° L'*amenée*, le bouton de chemise en verre, qui se casse : l'unité.

2° Le bouton de culotte à quatre trous, en carton comprimé. C'était la *redette* qui valait deux amenées.

3° Le bouton de métal des tuniques militaires, bombé ou plat, à surface lisse. C'était le *metau*, estimé généralement deux *redettes*.

4° Quant aux boutons de métal «Gendarmerie vaudoise», «Musique de landwehr», etc., ils étaient hors tarif et pouvaient valoir, suivant la cote du jour, huit à dix *redettes*, trois ou quatre *nious*, deux agates en verre ou une corna (cornaline). Les grands pontifes du jeu, les champions avaient des centaines de boutons, en chaînes, de quoi faire plusieurs fois le tour de leur cou.

On déposait les enjeux sur une pierre plate dite *pelote*. De cette pelote, chaque joueur lançait son agate ou sa cornaline le plus près possible d'un liteau de bois placé par terre à environ deux mètres de la pelote, cela pour établir le rôle des concurrents. Le jeu consistait à atteindre les enjeux ou le projectile d'un partenaire lequel, dans ce dernier cas, perdait son enjeu et était exclu du jeu.

Les projectiles étaient éjectés par simple pression entre le pouce recourbé et l'extrémité de l'index et non comme dans le jeu de boules des Italiens. Atteindre le projectile d'un partenaire, c'était le *piquer* et cela justifiait la perte de son enjeu.

Les règles du jeu étaient pleines de bon sens, de droiture, d'équité. Elles condamnaient la *tsinquenaude* soit l'art de s'approcher indûment du projectile d'un partenaire ou de la pelote. En plaine, ce geste frauduleux s'appelait *pougner*. La *tsinquenaude* et la *pougne* étaient causes de maintes bagarres. Maintenant, à quelque 60 ans de distance, je ne puis m'empêcher d'admirer ce jeu qu'on ne pratique plus du tout dans mon village où, à chaque récréation, les écoliers jouent au ballon (handball surtout, la place de jeu étant trop exiguë pour le football).

Le jeu le plus simple était et reste encore la simple poursuite, la *couratte*. Pour ce jeu comme pour d'autres, il fallait désigner le premier poursuivant. Pour cela l'organisateur disait, en montrant du doigt, successivement, chacun des joueurs : *on valla, dou valla, tre valla, quatalla, felin, felâ, dépi, bordxon, satton, greffion, tirpatta, dalmagne, cinquantion*.

On pratiquait aussi, mais en vase clos, colin-maillard qui, chez nous, était la *capa borgne*, mot suggestif indiquant clairement qu'à moins de précautions extrêmes, l'aveugle était souvent un borgne. Dans notre naïveté, nous faisons force grimaces et contorsions devant lui et lui demandions : Que vois-tu ? à quoi il répondait invariablement : Rien !

Pendant les récréations de l'école, on jouait, en bonne saison, dans un pré voisin du collège, à «A qui ? – A mi !» La classe se partageait en deux camps, l'un composé d'un seul élève désigné par *on valla, dou valla*, etc., l'autre du reste de la classe. Le solitaire criait : A qui ? la bande répondait : A mi ! Et l'on s'efforçait de changer de camp, mais le solitaire s'y opposait suivant ses moyens, guettait l'un ou l'autre des plus mauvais coureurs, leur donnait trois tapes dans le dos et ils devenaient poursuivants pour l'épisode suivant. Le dernier des poursuivis était le poursuivant du début de la passe suivante.

Je pense qu'avant l'interdiction du patois dans les classes du canton, en 1806, le jeu s'appelait : *A kâ ? A mè !*

On pratiquait encore : Deux c'est assez, trois c'est trop ! Les filles tournaient des rondes en chantant : C'est un beau château ... auxquelles les garçons ne prenaient part que pour le plaisir d'embrasser les filles.

Embrassez cell' qu'vous voudrez,  
Moi celle que j'aime. O gai ! O gai !  
O le joli mois de mai.

Entre garçons, on pratiquait le saute-mouton, on luttait à courts bras (à bras le corps) ou à longs bras ; l'hiver, on se «malotait». La malote, c'est la boule de neige.

Au cours des longues soirées d'hiver, on jouait aux cartes : au binocle, à l'homme noir, à l'âne, aussi au *défonce* et au *charret*. Le yass n'était pas connu alors chez nous.