

folklore

REVUE D'ETHNOGRAPHIE MÉRIDIONALE

Jeux d'Enfants en Languedoc

TOME XXXV

45^e Année — N^o 3 - 4

Automne - Hiver 1982

187 - 188

Numéro Spécial

FOLKLORE

REVUE D'ETHNOGRAPHIE MÉRIDIONALE

fondée par le Colonel Fernand Cros-Mayrevieille

Directeur :

J. CROS-MAYREVIEILLE

Domaine de Mayrevieille

par Carcassonne

Secrétaire Général :

† RENÉ NELLI

Secrétaire :

JEAN GUILAINE

TOME XXXV

45^e Année — N^o 3 - 4

Automne - Hiver 1982

RÉDACTION :

GRUPE AUOIS D'ETUDES FOLKLORIQUES

BP. 263 — 11005 CARCASSONNE CEDEX.

Abonnement Annuel :

— Etranger	55 F.
— France	40 F.
Prix du numéro	15 F.

Applicables à partir du tirage du dernier fascicule de l'année 1982.

Adresser le montant au :

« Groupe Audois d'Etudes Folkloriques »,

Domaine de Mayrevieille, Carcassonne

Compte Chèques Postaux N^o 20.868 Montpellier.

FOLKLORE

TOME XXXV - 45^e Année - N^{os} 3 et 4 - Automne-Hiver 1982

SOMMAIRE

Présentation

Claude ACHARD

Quelques façons de jouer à la marelle.

Marie ROUANET

Le Palais.

Josiane BRU

*« Jeux de Comberouger » :
la collecte d'Antonin Perbosc.*

Marie ROUANET

*Je connaissais le secret
et j'ai fermé le cercle.*

Index des jeux et des termes de jeu.

Présentation

Ce premier numéro spécial sur les jeux d'enfants se place dans le prolongement des *Rencontres* qui, en décembre 1981, à l'initiative du GARAE, réunirent à Carcassonne plusieurs ethnographes du jeu. Lors de cette confrontation, dense, fructueuse et amicale, s'imposa l'idée d'une grande complexité de cet objet malgré la facilité apparente de son approche. S'il est en effet toujours possible de décrire sommairement les « règles » d'un jeu, il est beaucoup plus difficile d'approcher « le jeu en action », puis de mettre en évidence la multiplicité de significations qui engagent toujours plus que l'acte de jouer lui-même. Pourtant l'accord se fit sur la nécessité immédiate de l'enquête, de l'observation aussi large et diversifiée que possible et rendez-vous fut pris pour poursuivre un jour l'analyse à partir des premiers matériaux mis au jour. Dans ce numéro, trois approches sont successivement illustrées, chacune apporte du jeu, des jeux, une connaissance sensiblement différente.

Claude Achard a pris le parti d'interroger systématiquement ses élèves de Pézenas sur un seul de leur jeu, la marelle, en notant minutieusement la variété des formes et des façons de jouer. Il a rassemblé autour de cet ensemble principal une série de marelles venues d'autres horizons. Même s'il est démontré que toutes les formes n'ont pas, loin s'en faut, la même popularité, c'est ici l'extraordinaire inventivité qui frappe. Le groupe enfantin est, en effet, prompt à constituer et à répandre, en les diversifiant, ses traditions de jeu. Elles ne témoignent pas d'une soi-disant spontanéité créatrice mais plutôt d'une exploration méthodique de règles simples et contraignantes

Josiane Bru, pour sa part, publie — avec toutes les exigences d'une édition savante de manuscrit — la collecte d'Antonin Perbosc qui nous offre un panorama des jeux d'enfants de Comberouger (Tarn-et-Garonne) dans les années 1900. Le nombre des jeux pratiqués n'est pas considérable mais, en revanche, leur éventail est très ouvert. Nous pressentons par là que le corpus des jeux d'une communauté enfantine obéit à une règle implicite : il comprend un échantillon de toutes les expériences ludiques possibles. Tout est là, en effet : les épreuves du corps — de l'équilibre au vertige —, l'exploration du hasard, le bricolage de jouets et instruments, le mime qui peut aller jusqu'au théâtre rituel dont on perçoit le lien avec les fêtes calendaires. En ce sens la collecte Perbosc est exemplaire et le travail de Josiane Bru nous incite à retrouver et éditer ces ensembles localisés rassemblés par les ethnographes anciens.

Marie Rouanet a beaucoup apporté à ce numéro. Pas seulement en décrivant « le Palais » et les autres jeux de fillettes de Béziers dans les années 1940-1950 mais, surtout, en replaçant ces jeux dans le contexte de sa propre vie saisie dans l'écriture du souvenir. Trop peu de lecteurs ont salué *Dins de patetas rojas* (I.E.O., 1975), le récit autobiographique qui, déjà, mettait en scène, avec une étonnante nouveauté de ton, une enfance urbaine occitane. A l'égal de Marc Bernard et de Pierre Gaspar qui ont tant découvert sur l'enfance des garçons, Marie Rouanet « révélait », à sa manière, l'enfance des filles. Les deux articles qu'elle propose ici sont de cette veine. La description est toujours organisée du point de vue de la joueuse qui se souvient mais la mémoire est guidée, éclairée, par une évocation plus large, qui fonde l'analyse. Le jeu est inscrit au sein des préoccupations essentielles de l'âge enfantin ; il dialogue avec d'autres univers qui lui semblent étrangers — la religion, par exemple — chaque mot, chaque geste des joueuses portent maints effets de sens. Mais, surtout, Marie Rouanet s'efforce de cerner les émotions graves, inoubliables qui, à cet âge, accompagnent toujours un jeu qui est toujours, à quelque degré, la mise en jeu de soi-même. Aussi avançons-nous pas à pas vers le projet d'une ethnologie du jeu, d'une compréhension plus riche de ce qui, à première vue, semble la plus gratuite des activités humaines.

La Rédaction.

Quelques façons de jouer à la marelle

« *Tintinou a ravagé bien des cœurs dans un âge où d'autres ne savent que jouer à la marelle...* ».

Marie et Raymond ESCHOLIER. *Cantegril.*

« *Agnès, à soixante-cinq ans passés, joue à la marelle dans sa cuisine le soir, pour amuser Marthe, sa petite-fille, qui a dix ans. Imaginer, si l'on peut, les compartiments : Ciel, Purgatoire, Enfer, tracés à la craie sur le plancher et la grand-mère, allant de l'un à l'autre sur un pied, sur l'autre...* ».

Marcel JOUHANDEAU. *Chaminadour.*

« *Là jouyot... à la mourre,*

aux echetz,

au renard,

au marelles,

au vasches... »

RABELAIS. *Gargantua.*

Je dois tout d'abord confesser que j'ai rarement joué à la marelle. L'école Mairan, à Béziers, n'était pas une école mixte et les garçons, s'ils consentaient à se livrer à ce jeu, le faisaient sur la place Suchon ou sur les trottoirs, pour montrer qu'ils avaient autant d'adresse que les filles ; le cas, malgré tout, restait rare. Nous nous réservions pour des jeux moins tranquilles : *les lapins et le chasseur, chat perché, l'épervier, les gendarmes et les voleurs, etc...*

Ces dernières années, j'ai rencontré la marelle de loin en loin, au cours d'enquêtes ; puis j'ai demandé à mes élèves quels étaient leurs jeux pendant leur scolarité primaire ; et la marelle s'est alors imposée avec force. Fait curieux, alors qu'il m'arrive de trouver des dessins de marelles et d'observer des enfants en train d'y jouer dans quelques rues tranquilles ; alors que l'école communale semble toujours le théâtre de marelles passionnées, le collège et le lycée l'ont vu disparaître, comme d'ailleurs toute espèce de jeu. Les enfants, dès la sixième, deviennent ce que nous appelions des « sénateurs » et ne s'abaissent plus à pratiquer ce qu'ils jugent des « jeux de bébés », expression *étonnante* pour quelqu'un qui aimait encore *chat perché* en première — et à l'occasion en classe terminale. La brièveté des récréations, devenues de simples interclasses à caractère administratif, y est sans doute pour quelque chose... et une société où les seuls jeux sont le loto national et le tiercé.

M. et Mme Escholier, pour Paris ; Mme Françoise Escholier-Achard, pour Paris et Nîmes ; M. et Mme Fauché, de Toulouse, à la demande de Daniel Fabre ; M. et Mme Guiraudon, pour Lodève et Montpellier ; Lucie N., pour la Chèze, commune du Mazer-Saint-Voy (Haute-Loire) ; Maria Roanet, pour Maraussan ; M. Mmes Bénac et Dumas, M. Claude Alranq, pour Pézenas, ont bien voulu répondre à mes questions et même interroger pour moi des personnes de leur entourage. Je les en remercie bien vivement. Mes remerciements s'adressent aussi aux enfants du collège Jean Moulin de Pézenas, aux classes de 6^e 9 (1978), 6^e 7 et 5^e 6 (1979), 6^e 10 et 5^e 8 (1980), 6^e 3 et 5^e 5 (1981), 6^e A (1982) ; puissent-ils, à partir de cet exemple, apercevoir l'importance et la gravité des choses futiles.

Ouvrages consultés :

Sous la direction de René Alleau, avec la collaboration de Renaud Matignon, *Dictionnaire de jeux*, cerclé du livre précieux, Claude Tchou, 1964, 555 pages.

Henry René d'Allemagne, *Sports et jeux d'adresse*, Librairie Hachette, Paris, s.d. (1906), 382 pages.

Charles Galtier, *Le trésor des jeux provençaux*, collection de culture provençale, Marcel Petit, éd., Raphèle-les-Arles, 280 pages.

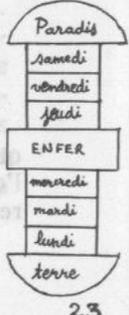
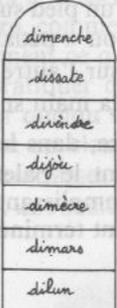
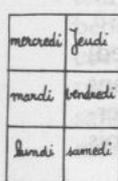
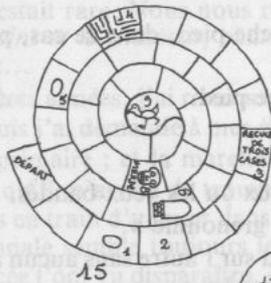
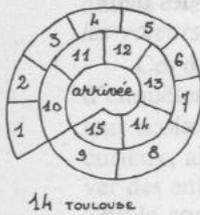
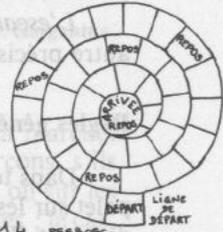
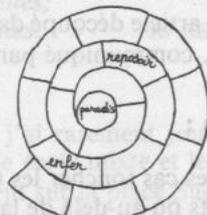
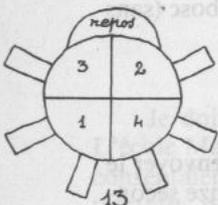
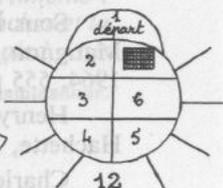
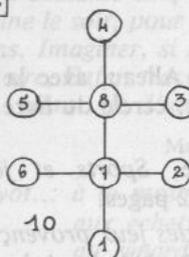
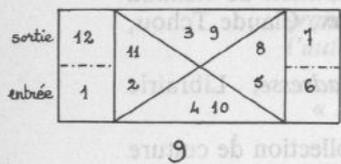
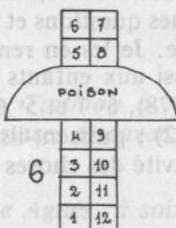
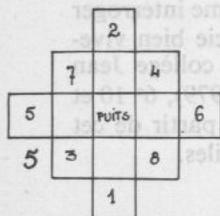
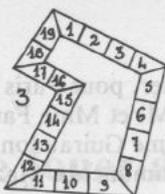
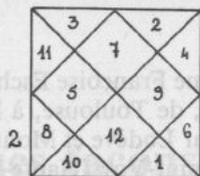
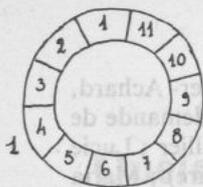
L'escargot, article découpé dans un journal par Antonin Perbosc (sans autre précision), communiqué par Mme Josiane Bru.

Règles générales :

Dans tous les cas toucher les traits qui délimitent la figure, envoyer le palet sur les traits ou au-delà de la case visée, hésiter plus de quinze secondes sont éliminatoires.

- I. - Sauter simplement à cloche-pied, dans ce cas, poser les deux pieds est éliminatoire.
- II. - Pousser un palet à cloche-pied.
- III. - Sauter à pieds-joints.
- IV. - Sauter les pieds croisés.
- V. - Sauter en fermant les yeux ou les yeux bandés.
- VI. - Sauter accroupi ou « en grenouille ».
- VII. - Galoper (sauter d'un pied sur l'autre sans aucun arrêt), appelé aussi « pédaler » ou « pédalo ».
- VIII. - Sauter d'un pied sur l'autre en tournant.
- IX. - Lancer le palet à la main sur une case qui doit être sautée.

Un circuit complet suppose, dans le cas où l'on saute à cloche-pied, que l'on a lancé successivement le palet sur les cases numérotées, dans l'ordre décroissant, et en accomplissant pour chaque numéro un aller-retour. Cet exploit heureusement terminé on atteint un an, deux ans, trois



ans... Le jeu est sans fin, il peut se poursuivre au fil des récréations ; il n'y a guère que la pluie qui puisse l'interrompre.

Description des planches :

1. - *Saint-Fargeau-Ponthierry* (Seine-et-Marne), *marelle*, fille, I, pour chaque case on dit, au premier tour, un nom de fleur ; au deuxième tour, un prénom de garçon ; au troisième un nom de fille ; au quatrième, un nom d'animal. etc.

2. - Galtier, n° 200, *la marelle sens palet*, pp. 168-169.

3. - *Lyon*, *marelle*, fille, II, au premier tour dans les numéros pairs ; au second, dans les numéros impairs ; on ne peut se reposer qu'aux numéros 10 (premier tour) et 9 (second tour).

4. - *Mèze*, *marelle*, fille, II, du début janvier on pousse le palet vers la pointe de février, on saute en février, on pousse le palet vers le début mars, etc. Le circuit terminé, on pose son palet au centre ou encore au milieu d'un mois, si le joueur suivant le touche, il est éliminé. Il s'agit d'un croisement probable avec le jeu : *je déclare la guerre*.

5. - *Mèze*, *marelle*, fille, I, au premier tour ; au deuxième, III ; au troisième IV ; au quatrième V ; au cinquième VI. Si on tombe dans le PUIITS, on attend trois tours.

6. - *La Grande Motte*, *marelle*, garçon, II, lancer le palet dans la case POISON est éliminatoire.

7. - *Saint-Jean d'Alcas* (Aveyron), *marelle*, fille, II, en suivant l'ordre de chiffres, les cases 5 et 10 sont réservées au repos.

Pézenas, *le raisin*, fille, il peut être de forme régulière comme la marelle précédente ; on peut également lui accorder autant de grains qu'on le souhaite. Les numéros sont placés au hasard, II, au premier tour ; IV, au deuxième ; VI, au dernier, toujours en suivant la progression des chiffres.

8. - *Pézenas*, *la banane*, fille, II, au premier tour ; IV, au deuxième ; VI, au dernier.

9. - *Lodève*, *au palet*, M. Guiraudon 75 ans (1982), II, en suivant l'ordre des numéros. « Sur le trottoir, un grand rectangle à diagonales et deux petits rectangles sur les petits côtés étaient tracés dans le ciment. Avec la craie on divisait en deux le petit rectangle de chaque bout. Nous jouions là-dessus parce que nous l'avions trouvé comme ça. C'était un peu en pente d'ailleurs. »

10. - *Maraussan*, *la marelle à croix simple*, Maria Roanet d'après une fillette de huit ans. III, au premier tour ; I, au deuxième ; IV, au troisième ; VII, au quatrième ; VIII, au dernier. Les cinq tours achevés donnent un an.

11. - *Pézenas*, *le circuit*, garçon, II.

12. - *Nézignan-l'Evêque*, *la coccinelle*, fille, IX, puis I, au premier tour ; III, au deuxième ; IV, au troisième ; VII, au dernier. Les pattes de la coccinelle servent à marquer les points, c'est-à-dire « l'âge », de chacun des joueurs.

14. - Galtier, n° 207, *la marello de la cacalaus*, p. 172.

Dictionnaire de jeux, la marelle ronde ou colimaçon, p. 312.

Perbosc, *l'escargot*, (communication de Josiane Bru). Tirage au sort pour désigner le premier. I, avec permission de poser les deux pieds dans les cases REPOS. Un parcours sans faute aller et retour donne le droit de se réserver une « lune » où le joueur peut se reposer alors que les autres doivent la sauter. On peut prêter sa lune à un camarade mais on perd son tour si on oublie d'y poser les deux pieds.

Paris, *le colimaçon*, M. et Mme Escolier, mêmes règles.

Le Mazet-Saint-Voy (Haute-Loire), Lucie, c. 65 ans (1978), *l'escargot*, mêmes règles mais les cases de repos se constituent en cours de jeu par des parcours sans faute.

Lézignan-la-Cèbe, l'escargot, fille, comme au Mazet-Saint-Voy.

Mèze, l'escargot, fille, II, « si on réussit un parcours sans faute, on prend la pierre en main, on tourne le dos à l'escargot, on jette la pierre derrière soi, la case sur laquelle elle tombe vous appartient ; les autres n'ont pas le droit d'y passer alors qu'on a soi-même le droit d'y mettre les deux pieds. »

Toulouse, l'escargot, Brigitte, 23 ans (1982). « On jette le caillou sur un chiffre au choix, I, on ramasse le caillou et on repart jusqu'à l'arrivée ou *camp des prisonniers*. De là on relance le caillou dans une case au choix, si le caillou reste à cheval sur deux cases on reste prisonnier jusqu'à ce qu'un joueur commette une faute. »

15. - *Pézenas, la cane d'or*, Louis Ségura, 11 ans (1981). Composé du jeu de l'oie et de la marelle. « IX, mais il est interdit de lancer la pierre plus de cinq cases au-delà de celle où on se trouve. Si on atteint la case n° I, le nombre de cases sautées est doublé et reporté à la suite sans attendre un autre tour. Case n° 3, on recule de trois cases ; n° 4, labyrinthe, on doit retourner à la case 2 ; n° 5, comme n° 1 ; n° 6, il faut y rester jusqu'au remplacement par un autre joueur ; n° 7, reculer de cinq cases ; n° 8, retourner au départ ; n° 9, on a gagné. » Les règles et le dessin ont été créés par cet enfant pour distraire ses frères et sœur et quelques camarades voisins.

16. - Galtier, n° 206, *la cacalaus*, p. 172.

17. - *Pézenas, l'escargot*, fille ; il possède autant de cases qu'on le souhaite, II, certaines cases choisies arbitrairement sont dites *cases vides*, il faut les sauter. Après un tour sans faute, on devient possesseur d'une case vide que les autres doivent sauter alors qu'on peut soi-même s'y reposer.

La Salvetat, l'escargot, garçon ; toutes les cases sont numérotées, II, seule la dernière donne droit au repos.

Nézignan-l'Évêque, l'escargot, fille, même règles.

Arcachon (Gironde), *l'escargot*, fille, mêmes règles que Pézenas.

Tourbes, l'escargot, fille, idem.

Sommières (Gard), l'escargot, garçon, ibid.

Paris, l'escargot, M. Claude Escolier, mêmes règles que La Salvetat.

18. - Le Mazet-Saint-Voy (Haute-Loire), la marelle, Lucie, c. 65 ans (1978), II, repos le jeudi ; second parcours en V.

19. - Galtier, n° 203, la semana, II, p. 171.

20. - Galtier, n° 202, la setmana, I, p. 171.

21. - Dictionnaire des jeux, la marelle des jours, p. 312.

22. - Toulouse, le paranclé (palet et figure), Mme Arlette Fauché, IX, puis I ; « le Paradis peut devenir le Ciel et le Purgatoire se transformer en deux cases : samedi et dimanche. Le repos permet de poser les deux pieds à terre, de faire le clown pour faire enrager l'adversaire, tout est permis sauf de marcher sur la ligne. »

23. - Grenoble, la marelle, garçon, II, le paradis contient une lune ou bouillon.

24. - d'Allemagne, p. 314, d'après la gravure de Claudius Buzonnet Stella, XVII^e siècle, ce sont de jeunes enfants qui jouent, on peut supposer de très jeunes garçons.

25. - Dictionnaire des jeux, marelle des écoliers, p. 312 ; les cases s'appellent classes, le rectangle divisé par des diagonales constitue des culottes, les quarts de cercle aux angles d'entrée de la première case sont nommés flammes ou marchands de vin, le palet doit les éviter.

26. - d'Allemagne, p. 313, d'après le Kinderspiel de Katz, XVIII^e siècle. De jeunes garçons poussent le palet.

27. - Dictionnaire des jeux, p. 313, d'après une lithographie du XIX^e siècle (Louis-Philippe ou début du second empire). Des lycéens en uniforme essaient leur adresse à cloche-pied.

28. - Galtier, n° 205, la marrello de la capello, p. 172.

29. - Idem, n° 204, lou pourtau, p. 171.

30. - d'Allemagne, p. 317, d'après une lithographie du début du XIX^e siècle (Restauration). Les joueurs sont de jeunes garçons.

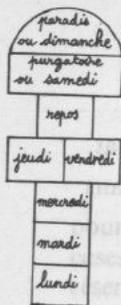
31. - Idem, p. 318, lithographie de Leprince, 1823, il s'agit cette fois de jeunes filles.

32. - Pézenas, marelle, fille, III, en case 1 ; on écarte les jambes d'un saut, de manière à avoir les pieds hors de la case, sans toucher les traits, retour au départ III, en case 2, etc. Les mouvements doivent être très rapides. Papa-maman : pour papa, il faut poser les pieds exactement sur les traits, pour maman, il faut les poser dans les cases.

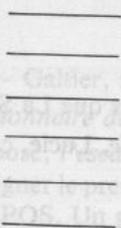
Roujan, marelle, fille, même règles, sauf papa-maman.

33. - Lézignan-la-Cèbe, marelle, fille, mêmes règles que 32 mais il faut éviter de toucher les traits des demi-cercles de chaque côté des cases.

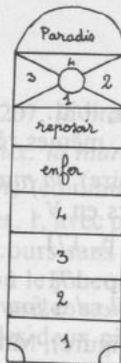
34. - Le Mazet-Saint-Voy, marelle, Lucie, c. 65 ans (1978), II, dans les cases 1, 2, 3, demi-tour en sautant dans les triangles, retour en poussant le palet du pied.



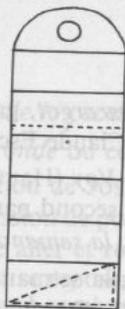
22



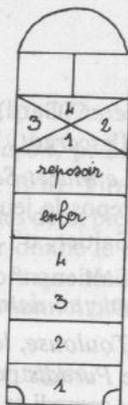
24



25



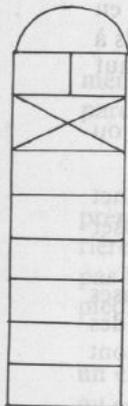
26



27



31



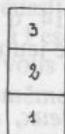
30



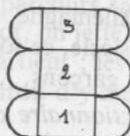
28



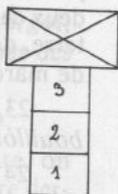
29



32



33



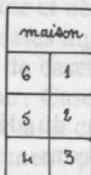
34



35



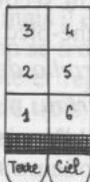
36



38



39



40



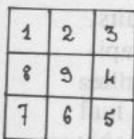
41



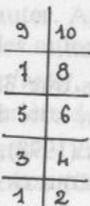
42



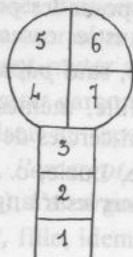
37



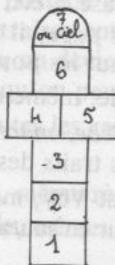
44



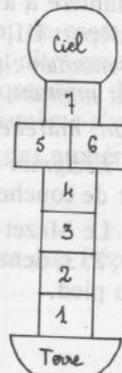
45



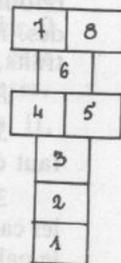
47



48



49



50



46

35. - d'Allemagne, p. 315, *le franc du carreau*, d'après un recueil de 1587. On jetait une pièce de monnaie sur le tracé d'une marelle, elle ne devait toucher aucun des traits. (Cf. le *Dictionnaire des jeux*, p. 311).

36. - *Bouzigues, le carré*, fille, II, au premier tour ; III, au deuxième ; IV, au troisième ; en dernier, il faut faire le parcours en marche arrière.

Pézenas, le carré, fille, mêmes règles sans le dernier parcours.

37. - Galtier, n° 201, *lou carrat*, p. 169.

Lézignan-la-Cèbe, la marelle, fille, II, au 6 on fait le tour du palet et on revient.

Marseille, fille, 7 ans, *la marelle*, chacun a son *palais* (rayé et remplacé par *palet*), mêmes règles.

Mèze, marelle, fille, IX puis I en suivant l'ordre des cases.

Le Monastier (Lozère), la marelle, fille, 21 ans, chacun a son palet, II en sens inverse des aiguilles d'une montre.

Nézignan-l'Evêque, marelle, fille, mêmes règles que Lézignan-la-Cèbe.

Pézenas, au palet, Mme Dumas, 85 ans (1976), II, on fait le tour du palet en case 4. (Mme Bénac nomme ce jeu : *ai palé*, Claude Alranq : *le pavé*).

Roujan, marelle, fille, comme Lézignan-la-Cèbe.

Toulouse, marelle, Mme Arlette Fauché, idem.

38. - *Toulouse, marelle*, Mme Arlette Fauché, ibid. *Maison* correspond à *repos*.

39. - *Le Cap d'Agde, le palais*, garçon, II, premier passage sans s'arrêter au 7 ou *repos*, second passage, on pose les deux pieds et 7.

Pézenas, le palais, fille, mêmes règles.

40. - *Pézenas, le palais*, fille, idem avec la complication des prisons à éviter.

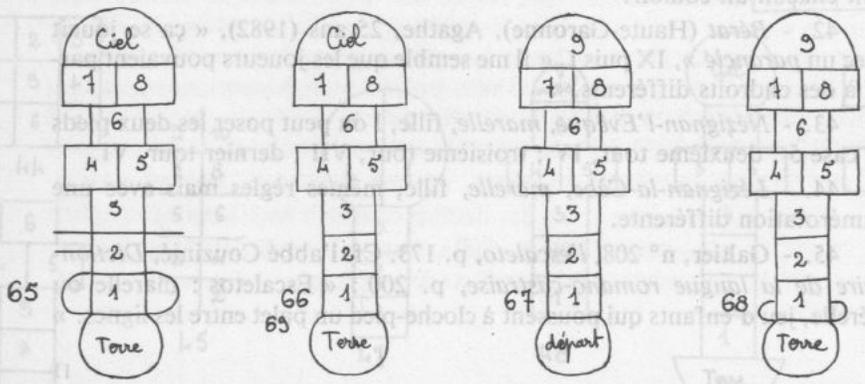
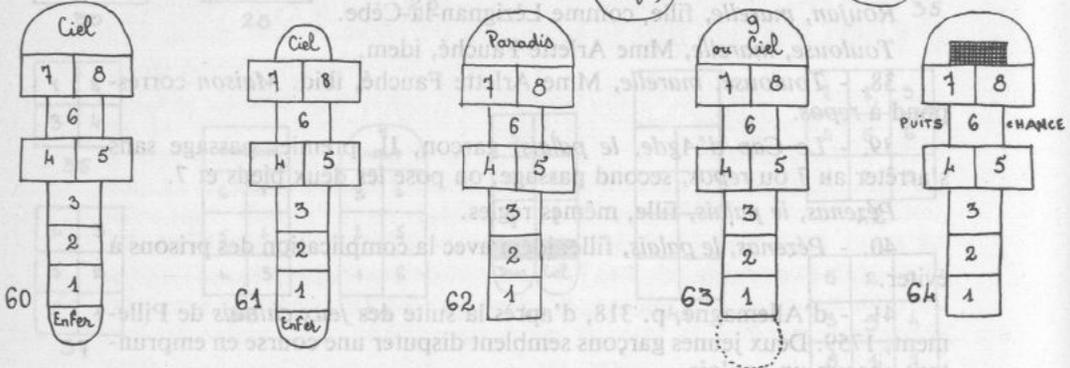
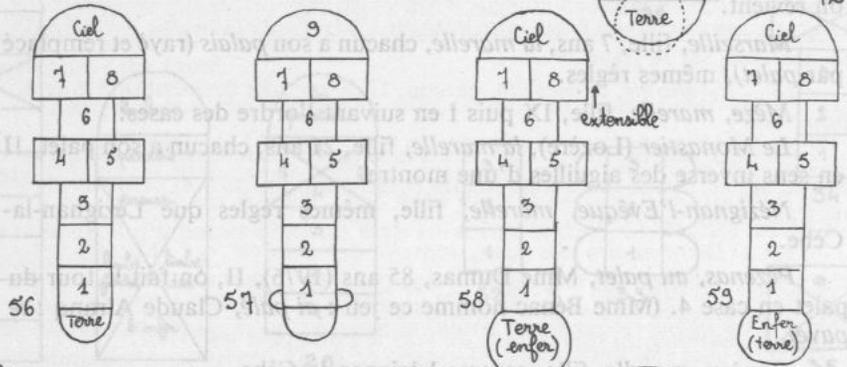
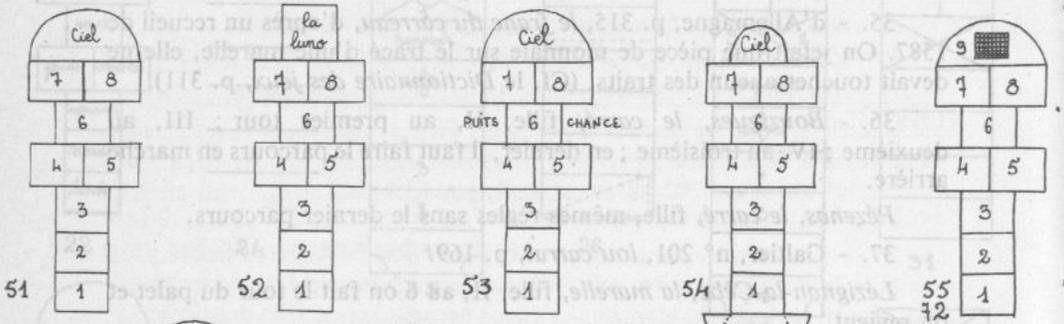
41. - d'Allemagne, p. 318, d'après la suite des *jeux chinois* de Pillement, 1759. Deux jeunes garçons semblent disputer une course en empruntant chacun un couloir.

42. - *Bérat (Haute-Garonne), Agathe*, 25 ans (1982), « ça se jouait avec un *paranclé* », IX puis I, « il me semble que les joueurs pouvaient partir à des endroits différents. »

43. - *Nézignan-l'Evêque, marelle*, fille, I on peut poser les deux pieds en case 5 ; deuxième tour, IV ; troisième tour, VII ; dernier tour, VI.

44. - *Lézignan-la-Cèbe, marelle*, fille, mêmes règles mais avec une numérotation différente.

45. - Galtier, n° 208, *l'escaletto*, p. 173. Cf. l'abbé Couzinié, *Dictionnaire de la langue romano-castraise*, p. 200 : « Escaletos : marelle ou méréelle, jeu d'enfants qui poussent à cloche-pied un palet entre les lignes. »



Campagnan, marelle, fille, même dessin mais avec des cases fermées, IX puis I, du 6 au 10, les yeux fermés.

46. - *Caux, au palais*, fille, IX puis I, on peut poser les deux pieds en 4 et 5.

47. - *Campagnan, la marelle*, fille, IX puis I.

48. - *Castres (Tarn), marelle*, garçon, 21 ans (1982), IX puis I.

Caux, le palais, fille, IX puis I, on pose les deux pieds en 4 et 5, repos en 7 ou *Ciel*.

Pézenas, le palais, fille, comme le précédent.

49. - *Tourbes, le palet*, fille, poser le palet dans la case *terre*, le pousser du pied en case 1, sauter cette case à cloche-pied, I mais en posant les deux pieds en 5 et 6, repos au *ciel*, récupération du palet au retour puis envoi en case 2, etc.

50. - *Caux, le palais*, fille, comme *Caux* au n° 48, mais reposer les deux pieds en 4 et 5 et 7 et 8.

Nézignan-l'Evêque, le palet, fille, même règles.

Pézenas, la marelle, fille, IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8 ; au second tour, II ; au troisième, IV ; au dernier, VII.

51. - *Pézenas*, « son vrai nom est *le palais* », garçon, I avec le droit de poser les deux pieds en 4-5 et 7-8, repos au *ciel*.

52. - *Galtier*, n° 209, *la crous*, p. 173-174, on dit aussi *l'avioun*.

53. - *Caux, le palais*, fille, « il faut dessiner un palais ». IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8. Si au lieu de tomber en 6 la pierre tombe dans le *puits*, on recommence à partir du n° 1, si elle tombe du côté *chance*, on a droit à un autre essai ; repos au *ciel*.

Pézenas, la marelle, fille, mêmes règles.

Cessins (Isère), marelle, garçon, idem sans *puits* ni *chance*.

54. - *Tourbes, marelle*, fille, IX puis I, poser les deux pieds en 4-5 et 7-8, repos au *ciel* comme précédemment mais on peut jouer aussi en poussant le palet du pied de case en case.

55. - *Nézignan-l'Evêque, de la terre au ciel*, fille, IX puis I, poser les deux pieds en 4-5 et 7-8, « si on marche dans la *prison* placée au *ciel* on a perdu et il faut tout recommencer. »

56. - *Roujan, la marelle*, fille, idem, sans *prison* au *ciel*.

Lyon, la marelle, fille, I, le plus rapidement possible, le vainqueur est celui qui met le moins de temps, les autres comptent ou chronomètrent pendant son aller-retour.

Paris, la marelle-avion, Mme Françoise Escholier-Achard, mêmes règles que 54.

Nîmes, même nom, mêmes règles.

Caux, le palais, fille, mêmes règles.

57. - *Pézenas, la marelle*, fille, II, repos en 9.

58. - *Le Monastier* (Lozère), *le palet*, fille, 21 ans (1982), II, « pour rendre le parcours plus difficile on ajoute autant de cases qu'il paraît nécessaire.

Pézenas (école Sainte-Marthe), *le palet*, fille, mêmes règles que 57.

59. - *Bordeaux*, *la marelle*, Juliette Pajer, 21 ans, (1982), la pierre s'appelle un *galet*, II, repos au ciel.

60. - *Lézat* (Ariège), M. Fauché, 54 ans (1982), « ce jeu était joué uniquement par les filles, on l'appelait le *Paraclet* et non la marelle, on prononçait paraclet en appuyant sur le t final. C'était le nom du palet que l'on jetait sur les cases et par extension c'était le nom de la figure composée par l'ensemble des cases ; plus tard ce jeu était appelé *paranclét*, *paraclet* paraissait être alors le mot occitan et *paranclé* le terme français. (En langue d'Oc *ped ranquet* : cloche-pied, mais il a pu y avoir confusion entre le Paraclet et le ciel ou *paradis* que la marelle nous offre sur la terre).

61. - *Castres*, *la marelle*, garçon, 21 ans (1982), II (?).

Tourbes, *la marelle*, fille, II.

62. - *Toulouse*, *la marelle*, Brigitte, 23 ans (1982), II, trois parcours aller-retour, le troisième parcours s'arrête au *paradis*.

Toulouse, *le paranclé* (palet et figure confondus), Arlette Fauché (Ecole communale Saint-Cyprien) II.

Caux, *la palais*, fille, II ou IX puis I.

63. - *Bérat* (Haute-Garonne), *le paranclé*, Agathe, 25 ans, (1982), IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8 ; second parcours sur l'autre pied ; troisième, IV ; quatrième, sans regarder, à l'envers. « Quand on perd, on cède son tour mais on recommence ensuite à partir de l'endroit où l'on avait perdu ».

64. - *Pézenas*, *le palais*, fille, IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8. Pour les cases éloignées, si le caillou tombe à droite, on peut recommencer, sinon on recommence tout depuis le départ ; de même s'il tombe dans la *prison*.

65. - *Montagnac*, *la marelle*, fille, IX puis I ; quand on jette le caillou en 4 ou 5, on peut se placer dans un des demi-cercles placés près de la case I ; pour jeter en 6, 7, 8, on se place près de la ligne A, pour jeter au ciel, près de la ligne B. Si le palet est hors d'atteinte au moment de le récupérer, le joueur peut demander *le facteur*, c'est-à-dire l'intervention d'un autre joueur qui le rattrape.

Villeveyrac, *la marelle*, fille (école libre des amandiers), mêmes règles.

66. - *Paris*, *la marelle-aéroplane* (au moment de la guerre de 14-18), Mme Marie Escholier, II.

67. - *Nézignan-l'Evêque*, *le palet* ou *la marelle*, fille, IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8, repos en 9.

68. - *Pézenas*, *la marelle*, fille, mêmes règles.

Nézignan-l'Evêque, *marelle*, fille, idem.

69. - Roujan, la marelle, fille, ibid.

Mèze, marelle, fille, ibid.

70. - Pézenas, la marelle, fille, ibid., seul le nom *ciel* est remplacé par *paradis*.

Meaux (Seine-et-Marne), la marelle-avion, fille, (école de la Grosse Pierre), II, *puits* et *chance* sont inversés.

Neffiès, la marelle, fille, même dessin sans *puits* ni *chance*, IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8. On « ploumbe » pour désigner qui joue le premier, les perdants donnent un petit cadeau à la gagnante.

72. - Lézignan-la-Cèbe, marelle, fille, IX puis I, tomber dans la *prison* placée au *ciel* oblige à tout recommencer.

Castelnaud-le-Lez, marelle, garçon, IX puis I, on peut se reposer en 9 à condition d'éviter la *prison*.

73. - Bouzigues, la marelle, fille, « on dessine un palais », IX puis I ; second tour, III ; on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8.

Pézenas, la marelle, fille, mêmes règles, les autres circuits sont identiques au premier.

74. - Pézenas, la marelle, fille, IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5 et 7-8, poser un pied en *prison* oblige à tout recommencer. Le palet est lancé jusqu'au *ciel*, mais ne doit pas tomber en *prison*.

75. - Bouzigues, le palais, fille, mêmes règles, pas de *prison* sur la *lune*, mais elle peut être fort étroite.

76. - Montblanc, le palais, fille, II, jusqu'au *paradis* en évitant la *prison*, du *paradis*, il faut jeter la pierre dans la case I et revenir à cloche-pied. Un circuit accompli donne un an.

77. - Pézenas, la marelle, fille, dessin comme 74 mais avec une *prison* avant la première case à éviter à l'aller et surtout au retour ; II.

78. - Saint-Pargoire, marelle, fille, II.

79. - Montagnac, marelle, M. Charles Guiraudon, IX puis I.

80. - Castelnaud-de-Guers, au palais, fille, IX puis I, on ne pose les deux pieds qu'au *ciel*.

81. - Pézenas, la marelle, fille, IX puis I, les cases vides sont des *puits* où il faut éviter de tomber. On ne pose les deux pieds qu'au *ciel*.

82. - Meaux (Seine-et-Marne), la marelle, fille (école de Cornillon), IX puis I, même système avec *puits* et *chance* ; second circuit, III.

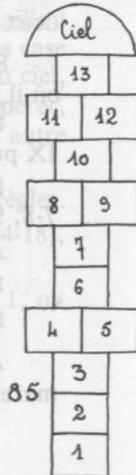
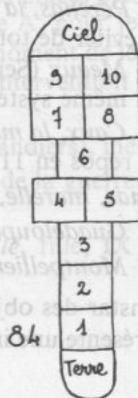
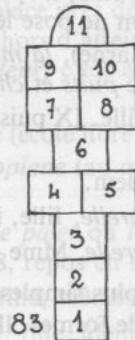
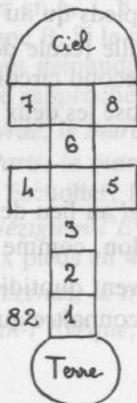
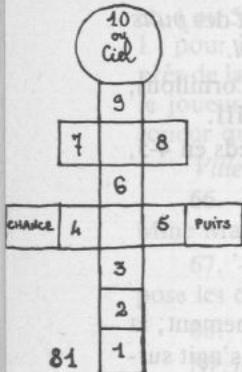
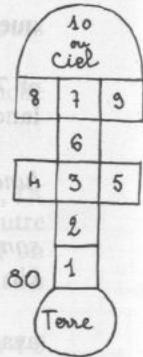
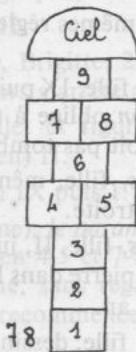
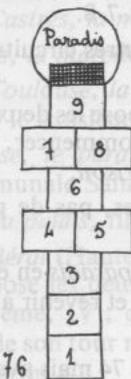
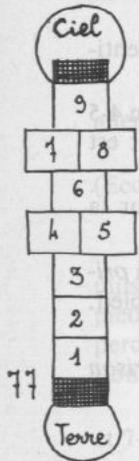
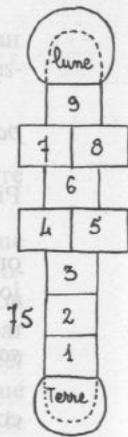
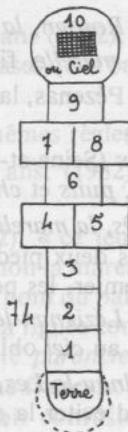
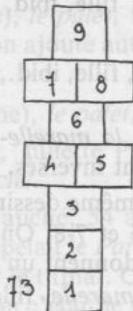
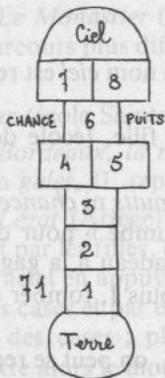
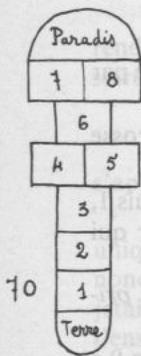
83. - Caux, la marelle, fille, IX puis I, on pose les deux pieds en 4-5, 7-8, 9-10, repos en 11.

Pézenas, marelle, fille, idem.

84. - Guadeloupe, la marelle, fille, ibid. *Ciel* au lieu de 11.

85. - Montpellier, la marelle, Mme Guiraudon, comme 58.

A l'instar des objets les plus simples qui servent quotidiennement, la marelle présente une infinité de formes. Il faut reconnaître qu'il s'agit sur-



tout de différences de détail, imposées par l'usage mais les enfants tiennent à tout cela, à leurs vocables, à leurs règles, à leurs dessins locaux.

En maints endroits les noms changent, nous avons vu le *paranclot* ou *paraclet*, l'*escaleta*, la *marrello de la capello*, etc., divers ouvrages fournissent : le *marèl* (1) ou *marrel* (2), la *marèla* (1), le *ped ranquet* (3), l'*escaleta* (4), la *capèla* (1), le *palet* ou la *paléto* (5)... Comme à Caux, Pézenas, Nézignan-l'Evêque, Le Monastier, la marelle se nommait *palet* à Saint-Pons de Mauchiens (6), *lo carrat* ou *lo palet* aux Rives (7), à Mailhac d'Aude, le *palet* ou le *galet* (8) ; à Béziers, Claudine Fabre-Vassas m'indique qu'on distinguait le *palet*, jeu où l'on poussait un caillou du pied, de la *marelle*, où l'on sautait seulement à cloche-pied. Les enfants de notre région ont perdu cette distinction, ils n'assimilent plus le palet à un caillou, à tel point qu'ils écrivent quasiment tous *un palais*, en ajoutant l'explication : « C'est le dessin qui représente un palais ». La même confusion s'est produite lorsqu'on a baptisé la marelle *capèla*, chapelle, les enfants y voyaient la forme d'une croix, donc un plan d'église, d'autant plus facilement qu'il était question d'aller de la Terre au Paradis en passant par l'Enfer ou, du moins, par le Purgatoire. « On sait que des marelles labyrinthes, équivalents de pèlerinages, ornent le pavé de certaines cathédrales » écrit Claude Gaignebet, qui ajoute par ailleurs : « une pensée mythique associait la boiterie ou la démarche asymétrique à l'accès à l'autre monde » (9). Comment ne pas voir désormais dans le jeu de la marelle le simulacre d'un voyage initiatique dans l'au-delà ? Prenez un palet et essayez, il n'est que de bien choisir sa façon de jouer.

Claude ACHARD.

N.B. — Le mot marelle (ou mérelle) vient de l'ancienne langue *méreau*, désignant le palet, galet, caillou, morceau de tuile, etc., dont le nom sera passé par métonymie à la figure tracée au sol.

La marelle ne doit pas être confondue avec les marelles ou marelle assise ou encore marelle à la main, dans laquelle il faut aligner trois haricots ou trois petits cailloux sur une figure ressemblant à un drapeau anglais.

NOTES

(1) Louis Alibert, *Dictionnaire Occitan-Français*, Toulouse, Institut d'Etudes Occitanes, 1977, 701 pages. *marèl*, *marèla*, p. 482, *capèla*, p. 204.

(2) Adelin Moulis, *Dicciunari lengodoucian-francès*, Verniolle (Ariège), 1978, 313 pages, p. 202.

(3) Auguste Fourès, *Les jeux en Lauragais*, Revue des langues romanes, 1891.

(4) Roger Barthe, *Lexique Français-Occitan*, collection des amis de la langue d'Oc, Paris, 1970, 201 pages, *escaleta*, p. 121, cité avec *marèla* et *capèla*.

(5) Gaston Jourdanne, *Folk-Lore de l'Ade*, G.P. Maisonneuve et Larose, Paris, 1899, 2^e édition 1973, tome 1, 131 pages, p. 41.

(6) Témoignage de M. Louis Pauzes.

(7) Témoignage de Mme Bonnafé.

(8) Témoignage de M. Roger Joucla.

(9) Claude Gaignebet, *Le Carnaval*, Paris, Payot, 1974-1979, 175 pages, p. 101. La chapelle de Sainte-Agathe, dans la cathédrale de Mirepoix, présente un labyrinthe de ce genre, au centre attend un diable surmonté du mot MINOTAURE. Cf. l'article de Gratiën Leblanc : *Le labyrinthe de la cathédrale de Mirepoix*, tome XXXVI des Mémoires de la société archéologique du Midi de la France, imp. Lamou, Tarbes, qui le date de 1530 et le compare au labyrinthe de l'album de Villars de Honnecourt.

Le Palais

« A Claude Achard, en contrepoint de son article, dans la tendresse et la clarté qui nous lient. »

Nous avons toujours dit, à Béziers, « jouons au palais », et le « palais » c'était à la fois le jeu lui-même, le dessin sur le sol et le caillou plat ou le pavé avec lequel nous jouions. Jamais je n'ai pensé « palet », peut-être parce qu'on y gagnait des chambres à un moment de la partie, peut-être parce qu'il nous arrivait, quand nous jouions « à la maman », de dessiner ainsi nos maisons sur le sol, d'y mettre la silhouette de tables, de chaises, de lits. Peut-être. En tout cas, lorsque nous disions : « dessine un palais... » c'était bien d'un château qu'il s'agissait, tracé d'un bout de craie sur le ciment ou de la pointe d'une branche dans la terre tassée d'une place.

Qu'il ait la forme d'un rectangle ou celle d'un avion, ou, plus rarement pour nous, celle d'un escargot, il était formé d'une succession de carrés numérotés, dont chacun était senti comme une unité d'habitation possible.

Il allait falloir avancer à travers ces unités dans l'ordre des nombres, dans une position d'équilibre toujours acrobatique : sur un pied ou pieds croisés, en marchant à reculons ou aveugle. Cette marche handicapée cessait dans les cases prévues : ciel, reposoir, chiffre privilégié, et, plus tard, quand elle aurait été acquise, dans la chambre ou la lune.

Il allait falloir ne jamais toucher les traits, si peu que ce soit, du pied, de la main, du bas de la jupe ou de la manche. Le pavé ne devrait jamais s'arrêter sur un trait, il allait glisser au travers d'eux tandis que le corps sauterait au-dessus. Si l'on touche le trait, si l'on « manque » à la règle, on passe son tour pour reprendre à l'endroit où on a fauté, sauf dans le cas de ces fautes qui obligent à reprendre la partie dès le début, qui annulent les victoires, transgressions impardonnables comme « poser un pied en prison ».

Il allait falloir suivre le mot d'ordre prévu pour chaque tour : sans rire, sans parler ou sans bouger. Paradoxe qu'une partie « sans bouger » à ce jeu de mouvement. Sans bouger signifie qu'il faut d'un seul saut soit sauter une case, soit tomber le bout du pied exactement contre le « palais », sans toutefois le toucher.

On allait jouer dans un vrai palais, policé, réglementé d'une stricte étiquette, dans un espace magique, découpé dans l'espace réel, à la mesure

d'un corps d'enfant, numéroté, cohérent, ordonné sous le regard de l'enfant qui l'englobe entièrement, mesuré et enfermant l'incommensurable — terre et ciel — qu'on possède enfin du bout de son pied. Tracé qui reconstitue le monde. Lieu des chronologies : jours de la semaine, mois de l'année, avancée dans son âge à mesure que se déroule le jeu où l'on a successivement un, deux, trois ans. Lieu où l'espace est le temps. lieu des cosmogonies, des interdits, des lois symboliquement tracés d'un trait.

* * *

Il faut entrer dans le palais du monde le plus souvent muni d'un « paraquet », mot qui désigne dans plusieurs endroits du Midi le « palet » qui sert au jeu et le jeu tout entier. On est passé de « pè ranquet », cloche-pied à paraquet, mot qui désigne l'Esprit-Saint. On y est passé très naturellement : la fréquentation de l'Eglise était assidue et ici n'y a-t-il pas le ciel, le purgatoire et l'enfer ? Ce « paraquet » n'était pas exactement un caillou — ou alors il le fallait très plat, morceau d'ardoise ou de schiste micassé — mais plutôt un débris de pavé, trouvé dans le fossé où l'on déversait les gravats ou sur un tas d'ordures. Il le fallait lisse sur une face, un peu moins sur l'autre, c'est pour cela que le morceau de pavé était idéal. Quand il fallait atteindre les cases éloignées, le pavé était utilisé du côté lisse : il glissait mieux et plus longuement. Pour les cases proches où l'élan devait être minutieusement dosé, on préférait le côté râpeux. On gardait le « palais » au fond de sa poche pendant toute la période du jeu : longues récréations des températures douces, longs jeudis matins après le catéchisme, soirées interminables de juin et de juillet, longs moments sur le trottoir après le repas de midi ou du soir tandis que nous parvenaient des bruits de vaisselle ou de voix. Quand la période était passée, on mettait le « palais » de côté au fond d'un tiroir, on le cachait jusqu'à ce que la mère, furieuse en découvrant « toutes ces saletés » précieuses, ne nous les fasse jeter : bouts de craies de couleur parfois minuscules — c'était les seuls que l'on pouvait récupérer dans la rainure du tableau noir sans se faire gronder, si petits que seuls nos doigts d'enfant pouvaient les tenir pour écrire — « papier d'argent » du chocolat, ficelles, « chingom » sales, gris de vieillesse. On ne prêtait pas volontiers son « palais », atout de réussite, mais donnait-on la solution du problème, l'orthographe du mot, la recette, à la ficelle, du « trauc » ou du « piège à main » ?

* * *

Il fallait entrer d'un saut dans le jeu après avoir été désigné par le sort : on « ploumbait » pour connaître l'ordre des joueuses. Il ne fallait pas hésiter plus de quinze secondes et les autres autour les comptaient tout haut : un, deux, trois...

Une fois entré, on suivait l'itinéraire des nombres croissants, puis décroissants. Ce qui croît et décroît met en communication avec le jour et

la nuit, l'alternance quotidienne du soleil qui monte et descend, de la lune qui grandit, rapetisse et disparaît avec l'alternance des saisons. On arpentait le palais selon les rites prévus.

Il est plein de pièges à éviter dont il faut triompher sur un pied, au galop, pieds joints, pieds croisés, yeux bandés, sans rire, sans parler, d'un pied sur l'autre en tournant sur soi-même, accroupie, légère comme un merle ou une pie de la terre au ciel, de la terre à la lune dans un exploit qui tient de l'équilibriste et du coureur de fond. La jupe se soulève lorsque le corps se reçoit sur un pied. Nous le faisons exprès. Nous la faisons s'ouvrir comme une fleur en virevoltant en l'air. Nous aimions avoir du fond à nos robes, biais ou plissage, et dire : « Vois comme elle tourne », découvrant la culotte, la chair ronde ou la cuisse menue, ou la forme de la fesse moulée dans le coton — plus jamais tant de fraîcheur de peau, de vigueur des muscles. Les cheveux volent aussi, se soulèvent et retombent, légers dans la lumière, brillants.

A mesure que l'on franchit les obstacles, les prisons, les flammes, les marchands de vin, l'enfer, le purgatoire, les puits, les prisons, à mesure qu'on va d'épreuve en épreuve, on gagne des ans, on progresse en âge comme dans la vie. On est fier d'avoir un an de plus. Privilège de l'enfance que d'avoir envie de grandir, d'avoir envie d'avancer malgré les puits et l'enfer. Le désir d'arrêter le temps n'est pas de cet âge. Courage de cette avancée pour qui sait qu'au tour d'après — le tour des nombres montants et descendants — à l'an d'après on va retrouver prisons et flammes, pour qui sait qu'une difficulté nouvelle surgira — sans bouger ou accroupis en grenouille — mais qu'il y aura des pauses.

Ces haltes s'appellent : chance, ciel ou reposoir. Ceux de la Fête-Dieu, fleuris, dorés, encensés, où effectivement s'arrêtait la procession, nous avaient familiarisés avec le terme (à l'arrêt, d'une corbeille pendue à notre cou par un ruban, nous tirions des poignées de pétales de fleurs que nous jetions vers le Saint-Soleil. Le jeu du palais était tout simplement en continuité avec la vie religieuse, on passait sans hiatus de l'une à l'autre, en une seconde et pour une seconde le « corpus » et notre propre corps s'identifiaient. Nous n'étions plus devant le reposoir mais dans le reposoir.

Les haltes venaient interrompre la dure avancée car enfin les règles et les difficultés tombaient, pour un temps limité, certes, avant de reprendre le dur collier du jeu, de ses lois impitoyables, et des autres, juges sévères, terribles gardiennes des règles, qui parfois se mettaient à quatre pattes pour bien vérifier de tout près si le pied n'était pas sur la raie. Les haltes sont provisoires, elles sont des hors-jeu, des dimanches, des vacances, des temps carnavalesques de détente et de permission.

La chambre serait, elle aussi, tout à l'heure si on arrivait à l'acquérir, un lieu encore plus privilégié puisqu'il serait à nous, que les autres en seraient exclues.

Avant de pouvoir l'obtenir, il fallait avoir accompli toutes les épreuves d'une année et passer encore à travers la dernière de toutes : faire le chemin

en aveugle, les yeux bandés ou la tête renversée vers le ciel, aller pas à pas, sans marcher sur les lignes, encore une fois, à travers la suite des nombres croissants puis décroissants. On t'a noué un cache-nez sur les yeux, on t'a fait tourner deux ou trois fois sur toi-même pour te déboussolez, on a agité devant toi les doigts en demandant « combien il y en a ? » pour bien vérifier que tu n'y voyais rien, et en plus, au cas où tu mentirais, on te fait renverser la tête en arrière.

Au moment où tu avais, enfin, la dimension du jeu dans le mollet, dans le corps la forme de l'espace, on te trouble tout et on te jette en avant.

Aveugle en dernière épreuve. Comme Oedipe ?

On a mérité la chambre si l'on réussit mais on ne l'a pas encore. Dos au jeu, on écarte les jambes et on fait glisser le « palais » entre elles, comme sous un pont. On y voit bien, cette fois, mais on voit le jeu à l'envers, la perception est transformée. Jambes écartées et le palais qui passe avant d'aller se poser dans le carré qui deviendra sa maison, sa maison par excellence : la chambre ? Sœur Sainte Anna ne se trompait pas sur l'ambiguïté du geste puisqu'elle nous l'interdisait comme indécent. Mais nous ne comprenions pas, nous le faisons pour nous conformer à la règle : notre chambre serait désignée après. Il fallait s'y plier.

Encore heureuse si à cet instant là le palais ne s'arrêtait pas sur la chambre d'une autre ou sur une raie, ôtant tout le bénéfice de l'effort et privant de chambre.

Mais si on l'obtenait, le premier acte était de l'orner de ses initiales. C'est pour cela que l'on avait gardé les craies de couleur dans sa poche, pour dessiner une belle lettre ornée, comme les modèles d'écriture, l'entourer d'un quart de cercle festonné. Et être enfin chez soi.

C'est une chambre de palais, sans mobilier, sans lit — avec juste ce coin de revers de drap, les lettres et le feston — une chambre hors de la vie pour un moment d'éternité. Comme celle des pharaons au centre de la pyramide. On n'est pas dans une vraie maison, mais dans cet ailleurs, de rêve, abstrait et parfait comme le zénith où cessent les contraintes. On est hors des règles, totalement soi, centre autour duquel s'ordonne enfin le monde dangereux, piégé et ritualisé. C'est le lieu de son propre pouvoir alors qu'autour, dans tout le reste du jeu s'exercent le pouvoir des règles et le pouvoir des autres.

A l'abri de sa chambre, derrière le trait qu'il faut toutefois respecter (ni empiéter sur lui, ni même le toucher) on nargue le reste du monde : on fait ce qui a été interdit toute la partie : on rit ostensiblement, on pouffe, en se forçant parfois, en disant : « heureusement que je suis arrivée dans ma chambre, je n'en pouvais plus, après cette grimace que tu as fait tout à l'heure ». On pose lourdement les deux pieds, on soupire très fort de fatigue, montrant que le repos était indispensable. On s'assied même au milieu de l'espace, à ce jeu où tout se passe sur la pointe des pieds, dans la légèreté du saut. On fait le pitre. On gesticule à « sans bouger ». C'est le lieu où est entreposée la liberté.

Il faudra la laisser là et repartir courageusement sur un pied, ou pieds-croisés, ou galopante. « Contrefaisant l'estropié » dit-on.

Non, plutôt estropié par le handicap, mais le niant avec quelle grâce d'oiseau ou d'écureuil !

On repart à la conquête des années. Plus jamais dans la vie on ne dira qu'on a « gagné » un an, le temps viendra vite de la peur de vieillir et « gagner du temps » ce sera aller plus vite, et non introduire en soi la durée avec l'expérience acquise, intégrer le temps, l'avoir inscrit dans son être en rides et meurtrissures.

On joue au fil des temps libres, jusqu'à ce que la pluie vienne effacer ces palais si fragiles tout surchargés d'initiales et de couleurs. Palais de craie pour lesquels il a suffi de décider d'une seule ligne sans épaisseur « c'est le palais », « c'est ma maison » ; d'un demi-cercle : « c'est la terre » d'un autre — un demi-cercle supérieur — « c'est le ciel », d'un petit carré grillagé « c'est la prison ».

Rien n'existe et tout est là, la vie, le cosmos, le sol et le ciel, le monde tout entier et l'au-delà. L'âme, à travers des signes, arpente l'espace, en prend possession, le gagne ou le perd, au cours d'un voyage où le corps la pousse.

Marie ROUANET

Béziers, le 13 Novembre 1982,
jour de l'alignement des planètes.

N.D.L.R. — Quelques atlas linguistiques ont cartographié les noms de la marelle, ainsi J. Séguy, *Atlas linguistique de la Gascogne*, carte n° 1276. On trouvera quelques réflexions sur la signification initiatique de la marelle dans R. Christinger, *Mythologie de la Suisse ancienne*, vol. II, Librairie de l'Université Georg, Genève, pp. 107-117, qui rapproche marelle et labyrinthe ; sur ce dernier voir P. Santarcangeli, *Le livre des labyrinthes. Histoire d'un mythe et d'un symbole*, Gallimard, Paris, Bib. des Idées, 432 p. + fig. L'historien de la religion celtique Jan de Vries a consacré une étude à la marelle dans les Pays-Bas : *Untersuchung über das Hüpfspiel Kinderspiel - Kulttanz*, Folklore Fellows Communications n° 173, Helsinki, 1957, 84 p.

« Jeux de Comberouger » : la collecte d'Antonin Perbosc

Antonin PERBOSC (1861-1944)

Né dans une famille rurale du Bas-Quercy, instituteur pendant près de trente ans dans plusieurs villages de Lomagne puis bibliothécaire à Montauban, Antonin Perbosc est d'abord connu comme poète et, avec son contemporain audois Prosper Estieu, comme rénovateur de la langue et de la graphie occitane.

Au point de convergence de toute son action se trouve une recherche ininterrompue sur la parole et les traditions populaires. Elle fonde à la fois son œuvre littéraire, qu'il conçoit comme répétition d'un discours et d'un savoir séculaires, et sa réforme linguistique, élaborée dans le respect des formes dialectales. Concevant le particulier comme une expression de l'universel et le moyen d'y accéder, il considère l'histoire — celle des individus et du quotidien — et le folklore comme le lieu privilégié d'articulation entre la culture de ses élèves occitanophones et celle que le Ministère de l'Instruction publique lui demande de dispenser : « *Tout enseignement, intellectuel ou moral, commence au village, plante d'abord de solides racines dans le terroir* » (1).

Les racines, c'est d'abord la langue d'oc interdite à l'école et que, par le biais du traditionnisme, il y réintroduit malgré la systématisation de 1882 de la lutte contre « les patois » par Jules Ferry.

Collecter les traditions villageoises est aussi le moyen de les valoriser, d'attacher l'enfant à son terroir en le lui faisant connaître. La culture comme « *ce dans quoi on baigne* » n'est plus dans cette optique le privilège d'une ville ou d'une classe sociale, et Perbosc voit dans l'intérêt croissant pour le folklore l'avancée des idées de décentralisation. Afin de « *permettre aux élèves de se faire une idée aussi exacte que possible de la vie matérielle, intellectuelle et morale des ancêtres qui ont successivement habité leur sol* » (2) et pour développer l'intérêt des enfants pour leur milieu, il organise avec eux un travail collectif de recherche. Les écoliers deviendront, sous sa direction, collecteurs-sauveteurs de leur propre patrimoine.

1900-1908, une expérience originale

En 1900, alors qu'il est depuis quelques années instituteur à Comberouger, Perbosc crée une société scolaire d'un type nouveau : la Société Traditionniste de Comberouger.

Son but est double : l'éducation, comme nous venons de le voir, et l'instruction proprement dite. L'esprit s'éveille et s'habitue à observer,

« les exercices de composition, de comparaison de textes, de traduction, etc. » (3) sont également utiles à l'apprentissage du français, nettement différencié de la langue locale qui est ainsi considérée pour elle-même.

Le second intérêt est ethnographique :

« Il s'agissait de savoir si la nouvelle Société démontrerait par les résultats obtenus que des enfants de 10 à 13 ans peuvent apporter une sérieuse contribution, rendre de réels services à la science traditionniste » (4). Les Statuts, déposés le 15 janvier 1900, résument l'ambitieux programme de la Société et précisent son fonctionnement :

« Article 2... créée dans le but de recueillir dans la commune tout ce qui se rapporte à l'histoire et particulièrement au folklore.

Article 3. Les membres s'engagent uniquement à collaborer à l'œuvre de la société.

Article 4. Les documents de toute sorte fournis par les traditionnistes seront classés et conservés à la Bibliothèque populaire de Comberouger...

Article 5. La société fonctionne sous la direction de l'Instituteur, qui fait partie du bureau avec voix prépondérante. Le bureau comprend un président, un vice-président et un secrétaire. Ces trois derniers membres sont élus pour un an »...

(suit la liste des membres du bureau et des dix-sept autres participants) (5).

Le projet global, tel qu'il est exposé par Perbosc dans son rapport à l'inspecteur d'Académie de Montauban, est de constituer une monographie de la commune de Comberouger, non plus d'après des archives, mais en faisant appel à la mémoire collective.

« La Monographie comprendra quatre parties :

1. Histoire.
2. Géographie.
3. La vie au village.
4. Le folklore local.

Les trois premières parties se composeront d'une nombreuse suite de monographies dont la plupart seront des devoirs d'élèves ou d'anciens élèves écrits d'après un plan préparé par le maître. La quatrième partie comprendra le folklore proprement dit, c'est-à-dire la littérature orale »... (6).

Ce sont les éléments de cette quatrième partie que l'on retrouve dans les manuscrits du fonds Perbosc, à la Bibliothèque Municipale de Toulouse, où la plupart de ses archives ont été déposées. Car la monographie ainsi conçue ne verra jamais le jour, bien que la Société ait fonctionné jusqu'en 1908 et malgré l'ampleur de la collecte.

Le bilan des six premiers mois d'activité est étonnant, en quantité et en qualité :

— Contes populaires : 115 ont été recueillis, dont 41 ont été traduits en français,

- traditions, légendes, croyances : deux légendes et environ soixante croyances populaires,
- « environ trois cents proverbes, locutions proverbiales, périphrases populaires ont été recueillis, traduits et classés par ordre alphabétique » (7), cent énigmes populaires,
- jeux : la collecte est volontairement encore très limitée,
- cinq chansons, en dehors des chansonnettes pour les petits enfants,
- langage des bêtes (pas de précisions),
- « une correspondance interscolaire a été établie entre la Société traditionniste et les élèves des écoles d'Auvillar » (8).

Le but de Perbosc, recueillir très rapidement l'ensemble de la tradition orale d'une commune, n'est donc pas utopique si on y associe une partie au moins de la population. Il est le premier émerveillé de la « frénésie laborieuse » des écoliers de Comberouger et de la quantité de documents et informations recueillis. Il l'est aussi par leur intuition et leur compréhension, ainsi que par la rigueur de leur travail de collecte. Ainsi, dans les notes du Lambon (9), s'étonne-t-il des dons des enfants pour la « science traditionniste », en particulier de ceux de Maria Jouglar et Marie Tournié qu'il cite comme d'extraordinaires conteuses. Tout en leur laissant une grande autonomie, il veille scrupuleusement au traitement des témoignages recueillis. Car c'est un véritable travail scientifique qu'exige Perbosc de ses jeunes collaborateurs. Leur recommandant de noter en parler local, quelle que soit l'orthographe employée mais avec la plus grande fidélité, les textes qu'ils jugent dignes d'être notés sans les modifier ; il leur montre l'importance de la plus petite pièce, accordant autant d'importance aux récits informes ou parcellaires qu'aux plus cohérents.

* * *

Une documentation à partir de sources écrites double constamment durant la vie de Perbosc, l'enquête orale directe ou celle qu'ont menée ses élèves. Dans ses archives, les articles des Bulletins de sociétés savantes et des coupures de presse parfois minuscules, issues de journaux locaux voisinent avec des informations transcrites ou copiées de sa main. Regroupés par thèmes ou classés par ordre alphabétique, ils forment des dossiers d'importance variable sur tous les sujets, en particulier les pratiques et savoirs populaires, l'histoire et la littérature orales.

Ainsi un mini-dossier sur les jeux figure dans un carton consacré au folklore (10). Il comprend, outre une chronique du « journal de Toulouse » en 1921 sur la langue écrite des vagabonds, quatre coupures non datées probablement extraites de La Dépêche et signées Louis Monitor concernant :

- trois descriptions de jeux :
 - colin-maillard assis,
 - le nouveau corbillon,
 - l'escargot, variante du jeu de marelle ;

- deux recettes pour la fabrication de « jouets » :
 une sorte de kaléidoscope,
 un verre magique.

Madame Suzanne Cézerac, petite fille d'Antonin Perbosc, m'a confié récemment un autre petit dossier sur les jeux, je l'en remercie vivement. On y trouve, classés par ordre alphabétique du mot principal, des « jeux scientifiques » imprimés, du type de ceux que je viens de décrire, et des manuscrits qui complètent le Ms 1454 mais décrivent des jeux qui ont été recueillis par d'autres que Perbosc ou sont issus de sources écrites. En voici le détail :

1. Les imprimés :

- Deux planches pédagogiques, éditées par Delagrave à Paris : des « dominos géographiques » représentant chacun un fragment de fleuve (ici la Garonne et la Seine) et de ses affluents, Les planches servent de guide pour l'assemblage des dominos,

- des coupures de journaux, essentiellement du *Pélerin* : jeux « plus ou moins mathématiques » selon Perbosc, énigmes ou expériences de physique amusante,

- une brochure sur la « règle des jeux de manille ».

2. Les manuscrits concernant des jeux occitans, recueillis par d'autres que Perbosc :

- « *Crabo es tu crabo* » copié dans Godolin (Goudouli, éd. Noulet) et trois variantes de ce jeu copiées dans *Mélusine*, recueillies à Poitiers et en Bigorre : Il s'agit de rythmer une formulette en traçant des lignes verticales dans la cendre ou en faisant de petits trous dans la terre. Le texte indique à la fin le nombre de barres et de trous et les spectateurs n'ont qu'à vérifier l'exactitude du résultat annoncé.

- une formulette du jeu de billes appelé *Tapet* et une variante du jeu de saute-mouton communiquées par E. Auréjac (voir en 4.3.1. et en 2.1.).

- « *Fa teta lou lapinou* » : un jeu qui consiste à serrer le poignet d'un camarade avec le pouce et l'index, en pinçant la peau, et un dialogue mimé de l'agenais, communiqué par le Docteur Couyba, que les joueurs disent en se pinçant le nez,

- un chant ou saynète mimée : « *las Milhauquetos* »,

- quelques lignes, d'une écriture qui m'est inconnue, sur la fabrication d'une lanterne éphémère avec la première peau du cerisier placée en cornet au bout d'un bâton,

- deux références à des ouvrages sur les jeux d'enfants :

Kuhff (Ph.) : *Les enfantines du bon pays de France*, et

Maspons y Labros (Francisco) : *Jochs de la Infancia*.

Le Manuscrit

Le manuscrit 1454 du fonds Perbosc de la Bibliothèque Municipale de Toulouse est intitulé : « RECUEIL DE JEUX, EN FRANÇAIS ET EN

OC ». Il comporte 81 feuillets. Au f° 2 sont notées trois formulettes « *pour désigner le patient : au chat-perché, colin maillard...* » recueillies dans le Tarn (1870) et l'Hérault (1888) et les formules d'un jeu de saute-mouton (Hérault, 1888). Au f° 3 se trouve une table de vingt jeux recueillis en 1900-1901. A la fin du document (ff° 69 à 81) sont rassemblées des règles du jeu de Tric-Trac dont un vieux manuscrit difficilement déchiffrable et dont l'origine n'est pas mentionnée, et un manuscrit de la main de Perbosc.

Les feuillets 4 à 68 sont consacrés à la collecte de Comberouger. Deux types de documents y sont mêlés, classés par ordre alphabétique de leur titre :

1. Des pages de cahiers d'écolier, le plus souvent de format 22,5 x 7,5, ou des fragments de feuilles, écrites par des enfants. Ce sont des rédactions dont la longueur varie de quelques lignes à deux pages. Le nom de l'élève et la date de composition (de 1900 à 1902) figurent le plus souvent en haut de page, suivis de la mention « *Rédaction* » ou « *description d'un jeu* ». Elles sont parfois rédigées comme des lettres et commencent alors par « *Mon cher ami* » (ff. 66 et 68 par exemple). Peut-être ont-elles un moment été destinées aux écoliers d'Auvillar avec qui correspondaient les enfants de Comberouger.

Certaines de ces réactions sont très claires, dans l'exposé comme la présentation matérielle. D'autres, moins précises, raturées et d'une écriture moins assurée, sont les devoirs des plus jeunes (11). Huit d'entre elles sont en langue d'oc.

La graphie n'est pas codifiée et l'on a parfois peine à décrypter les textes des plus inexpérimentés (ex. « *le pongeo usait* », f° 37) qui coupent ou relient arbitrairement les mots, omettent ou inversent des phases de jeu alors que d'autres font, en français comme en oc, un récit cohérent, employant pour la langue d'oc l'orthographe du français corrigée des quelques éléments de la graphie classique en voie d'élaboration que Perbosc utilisait déjà à cette époque, tel le *h* pour exprimer la mouillure (f° 20 : *murralho, countunho, parelh...*). Le vocabulaire des jeux est toujours fidèlement noté, parfois repris à la fin de la rédaction (ff. 9-10) en oc ou dans un français truffé d'occitan.

2. Des feuillets plus petits (17,5 x 11, format de cahiers d'écoliers plus anciens), de la main de Perbosc.

Le nom de l'informateur et la date sont parfois mentionnés. Les règles de jeu sont rédigées en français et les dialogues transcrits en oc, dans une graphie codifiée où l'accent tonique est marqué par un accent grave, le son ou transcrit *ö* et le son *Z* par *Z* alors que le *S* n'est jamais doublé.

Il faudrait étudier de très près l'évolution de la graphie de Perbosc pour savoir si ces textes ont été transcrits à Comberouger même, un peu avant 1908, ou recopiés plus tard et à partir de quels documents (12). On doit cependant noter que cette période d'intense collecte ethnographique suit une période non moins active de recherche philologique, pendant laquelle Perbosc jetait les bases de la graphie qui rendra à la langue d'oc son aspect de « vraie langue ».

LES JEUX DE COMBEROUGER

En ce qui concerne les jeux populaires, « nous nous sommes bornés jusqu'ici à la nomenclature des jeux et à la notation d'une collection de rondes, formulettes d'élimination et formulettes diverses » (13), écrit encore Perbosc dans son rapport à l'Inspecteur d'Académie, après six mois d'existence de la Société Traditionniste.

Nous laisserons de côté le manuscrit 1471 où sont rassemblées ces comptines et nous en tiendrons ici à l'inventaire du 1454, plus particulièrement consacré aux jeux et qui ne contient que les formulettes mentionnées plus haut et une comptine, « Pounhoun-Pounhoun », recueillie par un élève de Comberouger, P. Delibes (ff. 40-41). Cinq dialogues mimés sont également transcrits, mêlés aux jeux proprement dits.

Nous distinguerons cinq types de jeux :

1. Dialogues et scènes mimées.
2. Jeux sportifs ou acrobatiques.
3. Rondes et jeux sages.
4. Utilisation de jouets.
5. Fabrication d'un sifflet.

1. LES DIALOGUES ET SCÈNES MIMÉES

1.1. *Las Aucas*

Deux petites filles veulent acheter des oies (petites filles accroupies) à une troisième appelée « *Madamo la Torto batuzo* », ou « *Torto bouatuzo* » (tortue batteuse ou tortue boîteuse), et demande avec quoi elle les nourrit.

(2 versions : f. 63 d'après Marc Buzon, donne le dialogue seul alors qu'au f. 5 Perbosc décrit également la scène.)

1.2. « *Plantar higuers* »

On demande à un enfant s'il aime les figes. Quelle que soit sa réponse, on lui tire les oreilles, mais d'une façon différente.

(2 versions : f. 23, d'après Marie Druilhe, 1902, et f. 22. Les deux phases du dialogue sont simplement inversées. La graphie du f. 22 est plus récente.)

1.3. *Le jardinier*

Deux enfants jouent respectivement le rôle du jardinier et du curé. Les autres sont les légumes du jardin. Un dialogue s'engage entre les enfants. Les légumes sont éliminés s'ils pèchent : « en tutoyant le curé ; en désignant, dans une réponse, un des joueurs mis hors de jeu ; en désignant un

personnage non représenté parmi les joueurs ». Le jardinier indique ce que l'on doit faire pour retirer son gage.

(3 versions : ff. 27-28, description du jeu et dialogue par Perbosc, avec traduction française du dialogue ; ff. 30 et 31, rédactions en oc de J.M. Soulié et P. Artigaud.)

1.4. *Le Pepi Vielh*

L'un des joueurs tient le rôle du *pepi vielh*, les autres sont les enfants. Perbosc donne ici deux formes traditionnelles du dialogue qui s'engage :

1.4.1. *La Meseto* : les « enfants » demandent au grand-père de les emmener à la messe et promettent de ne pas péter. En un lieu figurant l'église, le grand-père récite une prière burlesque (en français ou en oc) alors que les enfants font « *Prr ! prr ! prr !* » avec leurs lèvres. Il les poursuit en les injuriant :

(2 versions du dialogue occitan avec la traduction en français, ff. 34, 35 et 36).

1.4.2. *Las Bròquetos* : le dialogue est une sorte de randonnée à la fin de laquelle le *pepi vielh* poursuit à coups de bâton les enfants qui se réjouissent que l'agnelet du vieux ait chié sous son lit (« *cagat debat le lhèit* »).

(*Dialogue occitan et traduction française, f. 36*).

1.5. *Le renard vendu*

L'ensemble des documents sur le jeu du Renard Vendu est exceptionnel : onze « rédactions » portant le nom de l'élève. Trois d'entre elles sont datées du 23 mars 1901.

Le seul texte en oc, d'une dizaine de lignes, indique la règle du jeu (f. 45). Les autres reproduisent seulement le dialogue en français qui s'engage entre les joueurs.

— La règle du jeu :

Un joueur, muni d'un verre plein d'eau et d'un mouchoir, est le marchand. Il a un morceau de bois entre les dents pour être « *blesses* » (bègue ? or l'A.L.G. indique *kèk*, jamais *bles*). Il engage le dialogue avec les autres joueurs en leur proposant d'acheter du renard, et le relance après chaque intervention en criant : « *Chorro ! Chorro ! Chorro !* »

Les acheteurs ne doivent pas demander deux fois le même morceau : « *cau pas repetar so que l'on a dit autroment* » (le que *passaja le Renard*) *passa le mocador mulhat pels pots (dou que pèca)*. (Les indications placées entre parenthèses sont ajoutées par Perbosc, ainsi que les corrections graphiques), ou, comme l'écrit B. Bimouat (f. 51) : « Et puis on y fiche de l'eau sur les yeux ».

— Le dialogue :

Nous avons tenté de reproduire dans le tableau ci-joint les phases du dialogue, Les pièces vendues (gésier, lard), réelles ou fictives, sont les

mêmes à de rares exceptions près et classées dans un ordre presque identique, de la queue à la peau. Les arguments de vente sont essentiellement la fraîcheur, citée dix-huit fois, de l'animal tué (7 cas) ou reçu récemment, le fait qu'il soit gras (7 cas), beau, tendre et jeune (4 cas). Les raisons d'acheter sont assez semblables : le renard, dépecé comme un porc (14), sera utilisé en partie de façon traditionnelle (jambons au sel, fiel pour soigner les mains crevassées...) en partie de façon facétieuse (fiel à la casserole...) et carnavalesque (fiel à la casserole...). Le dialogue est, comme on le voit dans le tableau, très codifié (les cases blanches signifient que la phase correspondante du dialogue ne présente pas de particularité. On a mis entre parenthèses l'indication d'ordre dans le dialogue d'une séquence lorsque celle-ci est déplacée par rapport à un « plan type » : celui de M. Buzon, M. Druilhe, A. Bedouch et M. Jouglar). (Voir tableau pages 32-33).

2. JEUX SPORTIFS OU ACROBATIQUES

2.1. Saute-Mouton

Alors que le dialogue du jeu de saute-mouton recueilli à Graissessac en 1888 est entièrement en oc (copie de Perbosc, f. 2 v°), celui-ci passe très vite au français. Il est intitulé « *jouer a Primo* » parce que le premier joueur qui saute dit « Primo ». Lorsque tous ont sauté le mouton, ils doivent obéir à un ordre de ce dernier. Devient mouton à son tour celui qui contrevient par erreur à la demande de celui-ci.

(F. 4 v°).

Le manuscrit de Mme Cézerac contient quatre lignes, communiquée par E. Auréjac, de Villefranche-de-Rouergue, sur un jeu de saute-mouton appelé « *O fabo* » : on reste à cheval sur le ou les patients, jusqu'à ce qu'ils fléchissent ou s'avouent vaincus en criant « *fabo* ».

2.2. A Carnabal

Un groupe de joueurs accroupis forme un cercle : c'est « Carnaval ». L'autre groupe, en nombre égal, fait cercle autour. Un joueur sera le veilleur et essaiera d'attraper un des joueurs du cercle extérieur lorsque ceux-ci essaieront de sauter sur ceux du cercle intérieur. S'il y parvient, les deux groupes changent de place et de rôle.

(f° 4 r°, écriture d'enfant, quelques ratures.)

2.3. Als quatre pipots

Perbosc décrit ce jeu des « quatre barrils » et cite quatre vers des Poésies Gasconnes de Pey de Garros qui y font allusion. Ce jeu consiste, pour deux joueurs enlacés comme dans le jeu de Pet en Gueule, à rouler sur une table formée de deux autres joueurs baissés comme pour le saute-mouton et placés côte à côte en sens inverse.

(f° 43, brouillon de Perbosc, raturé et en abrégé mais parfaitement lisible.)

2.4. Al coupat (au coupé)

Un joueur ou une joueuse est le coupé : il lui faut attraper ses camarades qui deviennent alors ses alliés et l'aident à saisir d'autres joueurs, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

(f° 4, écriture raturée, la suite se trouve au f. 17.

f. 15, écriture d'enfant, noté et corrigé par Perbosc.)

Une variante de ce jeu, dans les années soixante en Albigeois, s'appelait « à l'épervier ».

2.5. « Le pongeo usait »

Ce court manuscrit est le plus malaisé à lire. Il est possible d'interpréter ce nom de jeu comme « le ponche huseth », c'est-à-dire pointe-fuseau ou pique-fuseau.

Les joueurs se déplacent les mains attachées entre les jambes. « *Quan se foutou per terro gna un que da mou (dambé) !'usait (huseth) urgo (hurga) enta au cuou* » : quand ils tombent un joueur les pique au derrière avec le bâton pointu.

Photocopie du manuscrit

Le pongeo usait.

*En de ai ada pongeo usait se caou
estaga las mas cartremiai las cambas
ai tengue un usai a las man ou n se
vuto dambé pais quan se foutou per terro
gna un que da mou !'usait urgo en trauc
cuou.*

3. RONDES ET JEUX SAGES

3.1. La poule et le renard

Un texte en oc de Jule Fontanié décrit partiellement ce jeu. Les joueurs se tiennent par la main en formant une ronde alors que passent deux d'entr'eux qui figurent respectivement le renard et la poule. Quand la poule passe, les joueurs du rond qui représentent le « jouquer » (le juchoir », s'accroupissent alors qu'ils se lèvent lorsque passe le renard. Les rôles changent « quand le Renard s'a minjat la Poulo ».

(f. 42, 1/2 page très raturée avec corrections de Perbosc.)

	M. BUZON (f. 44)	M. DRUILHE ^F 46	Antonia ^F (48) BEDOUCH	Jules FONTANIE ^F (49)	V. LACROIX (f. 50)	B. BIMOU
QUEUE il faut commencer par la queue.	Mais vous savez. il faut commencer par la queue	il faut commencer par la queue	Mais v.savez il faut com. par la queue	Mais vous qu'il faut commencer d'abord parla queue	Il faut com queue
TETE	voyez comme il est frais		Voyez comme il est frais	Voyez comme il est frais	Voyez comme il est frais	Voyez comme
ROGNONS				Il est gras.regardez comme il pisse	Allons brave homme il faux que vous m'achetiez les rognons	
LARD			il est bien frais	Il est bien frais	Acheté-moi le lard mon brave ? *il me faut le lard pour faire la soupe	
FIEL		il est bien frais		nous venons de le tuer il est frais	Quem'acheté-vous l'homme voulez-vous le fiel il est très bon voyez comme il est frais !	
FOIE	*Je veux le foie pour faire la soupe			Il est frais ? Envolez-vous?	Donnez-moi le foie pour mettre à la soupe	
CUISSES	voyez comme il est gras *Moi je veux les cuisses pour mettre saler les jambons			voyez comme il pisse	la graisse s'en va il est tôt d'en acheté Je veux les cuisses	
ESIER				(en 12) Il y en a plus }		
CHINE						
CÔTES		voyez comme il est frais *côtes pour mettre à la broche		il est bien frais		
COEUR				il s'avance		
ATTES				il s'achève		les patés donné vous dites vous cinq sous
EAU						ET PUIS L'EAU S'EN

✓ La séquence correspondante du plan type n'existe pas

§ Cette séquence est déplacée par rapport au plan type (i.e. au plan majoritairement suivi)

BIMOAT (f.51)	M. GISCARD (f.52)	Maria JOUGLAR (f.53)	Gaston LABERNADE (f.54)	Marie TOURNIE (f.55)
au commencer par la	mais vous savez il faut commercer par la queue	Mais vous savez il faut commencer par la queue	mais il faut commencer par la queue	Mais vous savez. il faut commencer par la queue
comme il est frais!	voy. c. il est frais !	voy. c. il est frais !	tout frais tué hier soir *étant dérangée je vous achète la tête pour me faire du bouillon et la langue pour mettre au pot }	voy. comme il est frais
		il est tué de ce matin	voy. c. il est gras, il est tué de ce matin	Il est fameux pour son âge
		Il est très gras *lard pour faire la soupe	voy. c. il est frais *lard pour mettre au sel }	c'est un bel animal quand même
	voy. c. il est tendre	Il est gros et très gras pour son âge ! *fiel pour faire cuire dimanche au soir	voy. c. il est joli et gras *Moi. ayant des crevasses par les mains. je vous achète le fiel pour les frotter }	jamais eu de maladie *fiel très bon à la casserole
		Il est très beau * le foie pour le faire rôtir	*n'ayant pas tué du cochon cette année. je vous achète le foie	Tué de ce matin * foie. le morceau que je préfère
		Il est bien tendre, il n'a que deux mois ! *les cuisses pour faire du bouillon à ma mère qui est malade	renard jeune. tué de ce matin * pour mettre en saussice	L'aimez-vous le renard ? Excellent aliment. * Cela se conserve bien salé
	(12)	Il est tout jeune	Renard nouveau que j'ai reçu ce matin et qui est plus gras que tous les autres	jamais eu de maladie (ESTOMAC)
	(Je veux légine)			Renard de bonne qualité
		*les côtes pour mettre à la broche	*les côtes pour mettre à la broche le jour de Carnaval	ne me le refusez donc pas -(plaisir) il est beau (2 x)
	Il va être fini *Donnez-moi je vous prie les OREILLES	*coeur pour mettre à la casserole		*donnez-moi le coeur, Il a l'air d'être bien frais }
attis combien man e vous cinq sous comme e vous cinq sous à sous.	Je veux le CORP			
ON Y FICHE DE LES YEUX		*la peau pour faire une paire de souliers à mon frère	Voici du renard frais *la peau pour la faire tanner	Qui veut le dernier morceau ? *la peau... Elle est très forte pour faire une paire de souliers
		(daté du 23 mars 1901)	(daté du 23 mars 1901)	(daté du 23 mars 1901)

3.2. Le pot de chambre

Ont été conservées, pour décrire ce jeu, les rédactions : de Marie Tournié et Marie Druilhe. Il rappelle exactement le jeu des « quatre coins » tel qu'on le pratiquait dans l'Albigeois vers 1960. Quatre joueuses se placent aux sommets d'un carré. Un cinquième est au milieu, au « pot de chambre », et doit profiter des déplacements des autres pour occuper à son tour l'un des coins pendant que sa camarade, délogée se place au « pot ».

(f° 38, Marie Tournié, et f. 39, Marie Druilhe).

3.3. Coutelou-Mourrou

Ce jeu est mixte par excellence, car il sert de prétexte à des attouchements — les gages donnés sont des baisers — entre les joueurs, comme dans certains jeux de veillées. Il consiste pour l'un des joueurs, à feindre de glisser un objet nommé « *coutelou* » (*cotelon*, petit couteau) caché dans ses mains jointes, entre les mains également jointes des autres joueurs, alors qu'il ne le donne qu'à l'un d'entre eux. Un dernier joueur, qui clignait pendant ce temps, doit deviner à qui le *coutelou* a été réellement donné.

(3 versions : A. Perbosc, f. 18, texte en français, dialogues en oc, Marie Tournié, f. 19 et Maria Jouglar, f. 20, rédactions en oc, très lisibles et détaillées.)

Voici la description qu'en donne Marie Tournié (texte intégral, sans modification de graphie) :

« Per e au coutelou-mourrou, les jougaires s'assieton per terro, le loung d'uno muralho ou sus un banc, exeta dus ; d'aqueres dus, nha un que balho le coutelou-mourrou, e l'autre cligno : aco vol dire que cluco les els en de vese pas ach dounon le coutelou-mourrou. »

Enfin le que le balho, les siec toutes un aprep l'autre a i passo dus cops. E en sembran de balha le coutelou-mourrou, qu'es un boussi de boues ou un paper, a toutes, en meten las sios mans dins las des autes, e quand le vol balha a caucun, atau les autes ac conegon pas. Quand le balhaire a fenit dit :

« Coutelou-mourrou, e fenit. »

Le clinhaire arribo, demando le coutelou-mourrou amb'un e dits :

« Mourrou, as le coutelou-mourrou ? »

S'aqueste l'a respon :

— Oui mourrou.

— Lèuote e eime un poutou. »

Alabets aqueste i e un poutet, i balho le coutelou-mourrou, e s'en ba cligna, tandis que l'autre balho le coutelou-mourrou as autes.

Se le jougaire a pas le coutelou-mourrou, quand le que cligno le i demando, respoun :

« Nani mourrou. »

Alabets l'aute i dits :

« Lèuote e serco-lou. »

Alabets le que se lèuo le ba demanda amb'un aute, e coun-tunhoun toujours coumo co, juscòs qu'an troubat le coutelou-mourrou. Alabets le que l'a clinho, e l'aute le douno. » (15)

Maria Jouglar donne un scénario moins précis mais insiste par contre davantage sur la mise en place du jeu : « *so de prume que cau he, es de counta* », la première chose à faire, c'est compter : on désigne donc les deux principaux acteurs au moyen d'une comptine. Elle décrit également la position de celui qui cligne, « *le que cluco* », appuyé contre un mur, les bras autour de la tête et les yeux fermés.

4. JEUX NÉCESSITANT DES OBJETS PRÉCIS OU JOUETS

(balles, billes, bâtons, toupie, boule)

4.1. La Gourre

Simin Palay — nomme *gurre* ce jeu que les enfants de Comberouger appellent le Gourrathe, Gourrater ou le Gouretet.

Les joueurs doivent, au moyen d'une crosse (« un bâton avec une cachorro a un bout du bâton », f. 24) dont un bout est planté en terre, envoyer une boule dans un trou. Il semble que cette boule puisse être remplacée par une toupie (16).

(3 versions : f. 24, Antonia Bedouch, le Gourrathe - f. 25, Francis Jouglar, le Gouretet - f. 26, Gourrater : quelques lignes anonymes d'une écriture d'enfant, texte très clair).

4.2. Jeux de balle

4.2.1. Jeu de Paume : Nous avons deux versions de ce jeu de balle que Perbosc qualifie (en haut, à droite des descriptions des élèves) de « Paume » ou « Paumo ».

Deux équipes de joueurs s'affrontent, en nombre égal : pair, mais illimité (f. 6) ou limité à huit (f. 8). Chaque équipe tente d'éliminer l'autre en « tuant » successivement chacune des joueuses qui la composent.

(M. Jouglar, f. 6 et M. Tournié, f. 8, en français).

4.2.2. Une troisième rédaction décrit comment « faire à la balle avec des berre », c'est-à-dire probablement avec des bérêts, coiffure traditionnelle des garçons dans nos régions, servant de cible.

La description de ce jeu, dont nous n'avons qu'une version, est peu explicite. Il est donc plus prudent d'en donner le texte intégral (F. 7) :

« Un jeu.

Pour faire à la balle avec des berres, on mais des berres atravers un mur. Puis on se mais à distence. Le Premier se lui à la balle tire en cherchant à aller dans un berre, quand la balle va un berre alors celui qui a la balle dans son berre ; alors il atrape la balle et les otres garcon sans von, et selui qui a la balle tire à se qui sanvon si le manque il se marque un gage, et si touche se qui s'en von alors celui qui et touche il atrape la balle bien vite pour toucher un autre et les autres garcon son dans le carré il a un gage. Et quant il na cinq il se met à travers un mur les mains en croix et sil se reserve le dau il ne faut pas lui toucher le dau et si on le touche il se mais à sa place et on lui tire au main au pier au bras à la tête partout mes pas ou c'est réservé le dau. » (17).

4.3. Les billes

4.3.1. Boules, billes, bout.

Six élèves décrivent avec plus ou moins de précision ce jeu dont le vocabulaire paraît très codifié.

On trace un rond sur le sol. A deux mètres de là, on pose une pierre (cochonnet) appelée *bolhos*. Chaque joueur devra ensuite tirer, du rond vers le cochonnet, dans l'ordre prévu par un pré-tirage considérant la distance entre la bille lancée par chacun des joueurs et ce cochonnet. Chacun tire ensuite à tour de rôle. Celui qui fait sortir une bille du rond s'en empare. Le joueur dont une bille est touchée est « mort » et doit mettre toutes ses billes dans le rond. Chaque séquence est désignée par une appellation originale. Une page et demi de vocabulaire (ff. 9 et 10) suit ces explications. Vingt-six expressions ou mots occitans utilisés pour jouer aux billes sont classés par ordre alphabétique et explicités en français. Les autres textes (ff. 11 à 15) sont plus brefs. On y retient seulement la partie de la règle qui permet de déterminer l'ordre des joueurs, mêlée au vocabulaire.

(Ff. 9-10 « Les billes », description en français et vocabulaire ; f. 11, J. Fontanié « au bout » ; f. 14, J. Soulié, 5 mars 1900 ; « boules » ; f. 12, G. Labernade, 4 mars 1901, « les billes » (vocabulaire seul) ; f. 13, Marie Druilhe, 6 mars 1901 ; f. 14, 5 mars 1900, J.M. Soulié ; f. 15, M. Buzon, « Le jeu de boules »).

Au jeu de billes dit *Tapet*, c'est une comptine qui permet de classer les joueurs (Ms 1471 f. 108, rec. par E. Auréjac à Villefranche-de-Rouergue). Dans le manuscrit Cérezac, il s'agit d' « Expressions prononcées au cours d'une partie de tapet » (même formule, même origine, recopié par Perbosco.)

4.3.2. L'épinglet

« On fait un trou près d'un mur et chaque joueur y met une épingle.

Les joueurs cherchent successivement à lancer une bille dans le trou ; si la bille va dans le trou et y reste, le joueur a gagné les épingles. »

(F. 21, une seule version ; écriture d'enfant très ferme, non raturée.)

4.4. La toupie, ou Quilhandro

Cinq récits en français, très inégaux, nous renseignent sur ce jeu. Quatre sont écrits par des garçons, le cinquième est anonyme. Ces « compositions françaises » datent, pour la plupart, du 24 décembre 1901. Deux d'entre elles, ff. 66 et 68, sont rédigées comme des lettres à un « ami ».

La complémentarité des textes est frappante. Le premier décrit la toupie de façon très précise : sa forme, la façon d'accrocher la ficelle qui permet de la lancer, les diverses manières dont tourne la toupie. La règle du jeu consiste à lancer sa toupie dans un rond tracé sur le sol, et à essayer de faire sortir celles des autres hors de ce rond, ce qui permet de se les approprier. Gaston Jourda est moins précis, sauf sur la manière de lancer la toupie, alors que A. Barthet insiste plus sur le clou auquel est fixée la ficelle. Jules Fontanié raconte très précisément comment on peut faire « ronfler » la toupie, ce qui semble être pour tous la façon la plus satisfaisante dont puisse fonctionner cet objet, et décrit sa toupie préférée. Le fait qu'il en ait plusieurs, ainsi probablement que ses camarades, permet de comprendre comment chacun peut s'approprier provisoirement les toupies des autres en les chassant du cercle de jeu.

On remarquera, bien sûr, la ressemblance entre ce jeu et le jeu de billes décrit plus haut. Les toupies, les balles ou les billes sont interchangeables dans certains jeux (cf. le *gourrathe* d'A. Bedouch, f. 24) mais rien ici ne nous permet de conclure à une hiérarchie de ces jouets, bien que le jeu de toupie soit décrit par les écoliers avec un enthousiasme particulier.

(f. 64, anonyme, et f. 65, G. Jourda non datés ; f. 66, A. Barthet, f. 67, F. Jouglar, et f. 68, J. Fontanié, datés du 24 décembre 1901).

5. Comment on fait un sifflet

Six rédactions d'élèves, dont la longueur varie d'une demi page à une page et demie, décrivent le processus de fabrication d'un sifflet au moyen d'une branchette de bois vert. Trois de ces rédactions ont été écrites le 21 mars 1902 par Maria Jouglar, 13 ans, Marie Tournié, 14 ans et Antonia Bédouch, 11 ans. Les autres sont anonymes et non datées mais proviennent sûrement du même lot.

Le plan des descriptions semble être prévu à l'avance dans les six devoirs et si, parfois, une séquence vient à manquer, le déroulement de la rédaction est le même comme on peut le voir dans le tableau ci-joint qui reprend les termes exacts de chaque écolier. Sont indiqués :

— l'époque de fabrication du sifflet,

sifflet AIS IV, 754 ALF 1232
 BI 710 Br 1468 ;
 sifflet AIS IV 752, 753 ALF 1231
 ATF JS2 BI 710 Br 1467
 Mill 469
 Q = 733

avec le manche du couteau et en aidant parfois l'opération de certaines
 formulettes ; on fait un replat à la partie supérieure de l'âme de bois, et
 on remet en place le manchon d'écorce. Tous les sifflets sont de ce type
 en Gascogne (v. planche engins sonores fig I) ; ils ne diffèrent que par
 le bois employé : aulne 791 O, nerprun 664 (sānginā), châtaignier 675 N,
 685, 687 E, 691 O, 771 NO, cognassier 658 NO, 771 NO, cornouiller 650 (sāngūn),
 frêne 692 SO, 695 O, 699 NO, peuplier 643 E, 647 NO, 664, 668 SO, platane 675 N,
 saule 548, 668 SO, s. marsaut 771 NO, sureau 691 O, 692, tilleul 681 N, 698.
 De plus, à 658 NO et 668 SO (pour charivaris) on fait de petits sifflets
 avec une paille de seigle vert où l'on taille une anche en forme de languette.

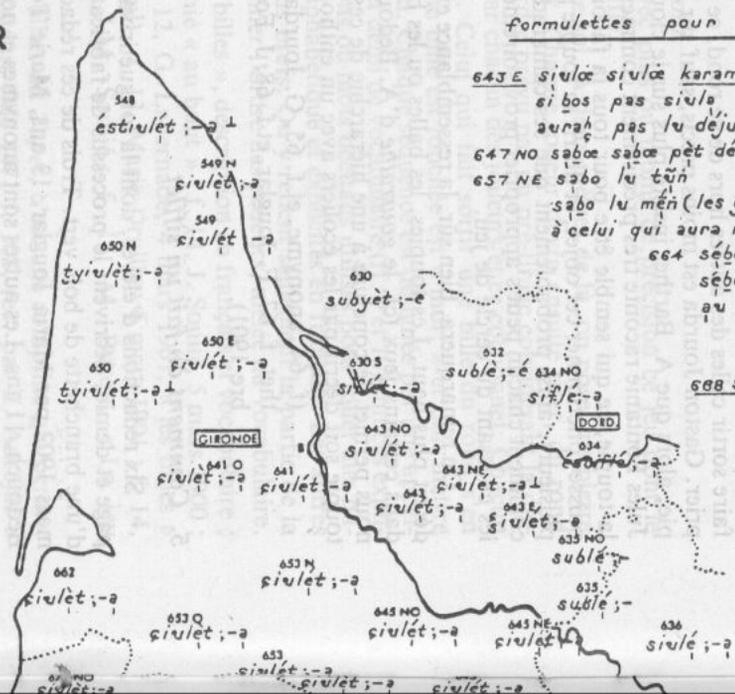
1. SIFFLET
 2. SIFFLER

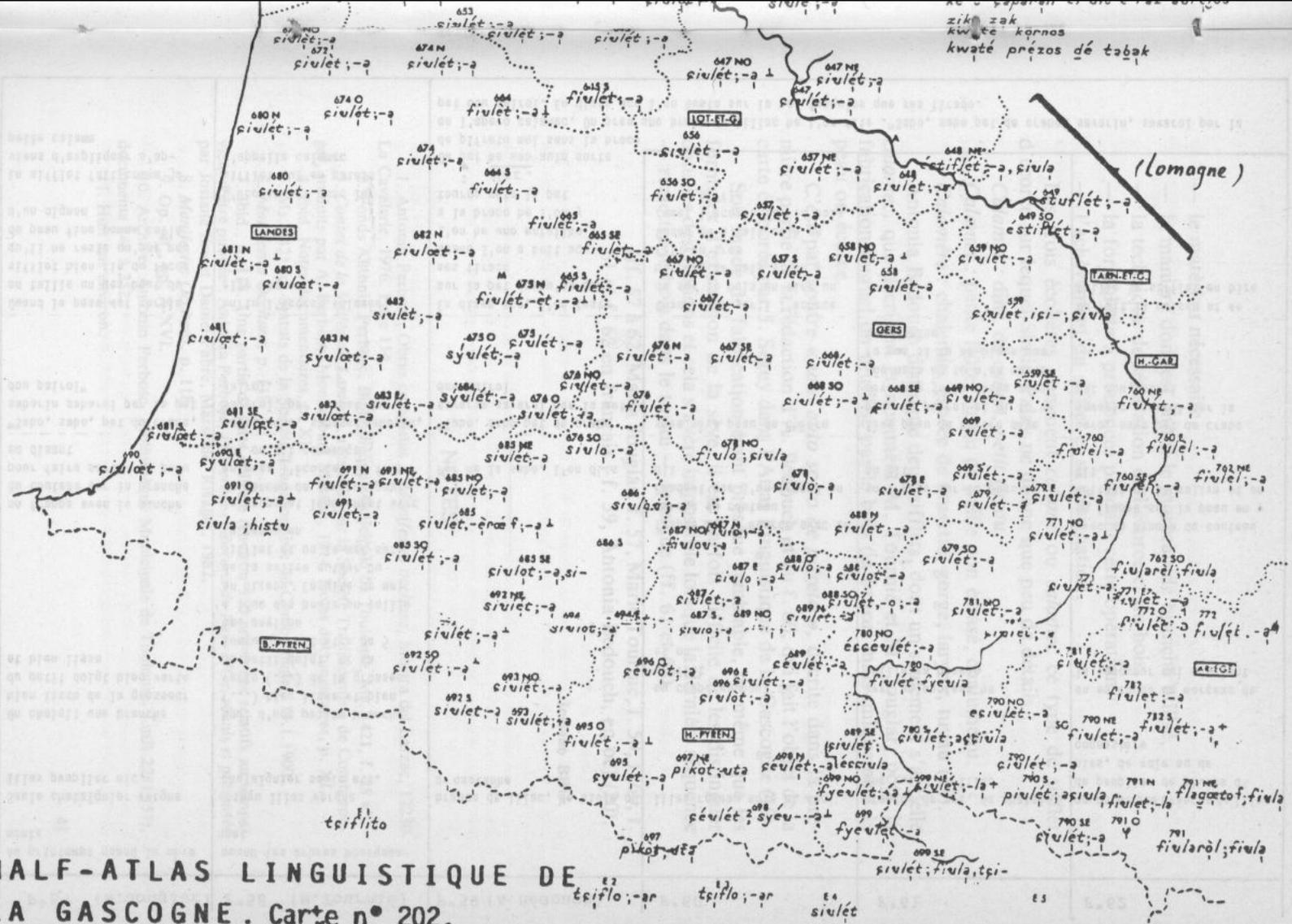
699 NE à roulette ; ordinaire : piulèt
 782 S saporòl : siffet en écorce d'aulne

formulettes pour la sève

- 643 E siulā siulā karamèt ←
 si bos pas siulā
 aurah pas lu déjunā
- 647 NO sabōe sabōe pèt dé krābōe... ←
 657 NE sabō lu tūn
 sabō lu mēn (les garçons jouent
 à celui qui aura réussi le premier)
- 664 sēbōe sēbōe pèt dé krābōe } bis ←
 sēbōe sēbōe pèt dé lup
 au ké pup pup pup pup
 675 N sapōe sapōe sapōe
 pèt dé lup (répété jusqu'au succès)
- 688 SO sabō sabō kalamèt ←
 té déré bīn nawēt
- 692 SO sapa sapa
 kōr dé krāpō
 sapa sou
 kōr dé bou
- 791 O sapa sapa dé nuwēt
 bīnto kwatē ké n aurēt
 sé nu sapos pās
 ké t futārēn ūm batiqū d'urtiqōs
 ké saporān ēi dit é naz aurējos
 zik zak
 kw'ēc karnos

10 siulēt, fir-; siulā ±





NALF-ATLAS LINGUISTIQUE DE
LA GASCOGNE. Carte n° 202.

F°57 (M.Jouglar)	F°58 (M.Tournié)	F°59 (A.Bédouch)	F°60	F°61	F°62
Au printemps quand la sève monte	quand les arbres bourgeonnent				
Saule chataignier vergne lilas peuplier etc.	roseau lilas vergne chataignier saule etc.	branco de lilac, de biule ou de castanhe	lilas roseau sôle et saul	branche de sol, de chataigné (...) de lilac	on coupe une branche de lilac de peuplier de plumes d'oies, de sole ou de cognasière
On choisit une branche bien lisse de la grosseur du petit doigt bien verte et bien lisse	bout d'une petite branche (...) bien lisse et bien verte (...) de la grosseur du petit doigt, et sa longueur doit être de 5 cm. environ A l'un des bouts on taille en biseau. Ensuite on met de la salive outour du sifflet et on le met sur le genou en		on coupe un bout du sifflet et on	avec un couteau on taille en biseau	on en coupe un morceau de la longueur qui convient
on frappe avec le manche du couteau sur la branche pour faire sortir la peau en disant	le frappant légèrement avec un manche de couteau pour enlever l'écorce. En frappant on dit comme ça	Per he la sabo, l'on dits	frappe sur l'écorce avec le manche du couteau Pendant que l'on frappe on dit	on frappe sur la peau et on dit	avec un manche de couteau on frappe sur la peau en y mettant de la salive et on dit
"Sabo, sabo, pet de crabo, sabarin sabarol per la pet dou pairol"	sabo, sabo, sabanetsabarin, sabarol, per la pet dou pairol.	"Sabo, sabo pet de crabo savarin savarol per la pet dou pairol	sève sève peau de chèvre	Sève peau de chèvre sève peau de pairol et si tu ne sève pas je te fiche dans une haie et tu n'en sortira pas si tu ne pique pas ma chemise	Savo, savo pet de crabo savarin savarol per la pet dou pairol
Quand la peau est sortie on taille un des bout du sifflet bien fin du facon qu'il ne reste qu'une peu de peau fine comme celle d'un oignon	Enfin l'écorce enlevée, elle sonne	En dizen aco, l'on tusto sur la pet jusqu'os que ses tiraco Quand l'on a heit aco l'on he uno entailho a la broco he l'on y tourno mete la pet : Var.	Quand on a sorti l'écorce de sur le bois on tire un morceau de bois et on y fait un trou Quand on a fait cela on remet l'écorce sur le bois et on siffle		On fait la caisse et en taille le sifflet en bizo
Le sifflet fait comme je viens d'expliquer s'appelle calame	L'écorce est donc le sifflet qui en patois s'appelle calamec	On pot he uno auto sorto de pifreto mei sans la broco on l'apero calamec. On pren uno broco de lilac he l'on dits "Sabo, sabo pet de crabo, savarin, savarol per la pet dou pairol. En dizen aco l'on tusto sur la pet jusqu'os que sés tirado.			

- le matériau nécessaire,
- la manière dont est choisi le morceau de branche utilisé,
- la technique de séparation de l'écorce et du bois,
- la formulette à prononcer pendant cette opération,
- l'achèvement du sifflet et sa désignation.

Les trois écolières nomment *calamé* ou *calamec* ce type de sifflet d'écorce sur lequel Simin Palay ne donne que peu de détails :

Calamet : dim. de *calam*, *petit tuyau*.

Calamet : petite flûte, tuyau de paille non écrasé, chalumeau.

Calamère : chalemie, espèce de musette, gorge, larynx, tuyau (18).

Antonia Bedouch distingue deux sifflets, dont un seulement s'appelle *calamec*, que décrivent et nomment M. Tournié et M. Jouglar, pour la fabrication duquel on n'utilise pas le bois (la *broca*) mais uniquement la peau ou écorce.

C'est par contre « *uno auto sorto de pifreto* », décrite dans la première partie de la rédaction d'A. Bedouch et au f. 60, qui fait l'objet de la carte élaborée par J. Ségué dans l'Atlas Linguistique de la Gascogne (19).

Son mode de fabrication étant presque semblable, de même que les formules d'extraction de la sève, il est parfois difficile de les distinguer dans les descriptions et cela s'avère impossible lorsque la dernière séquence — remettre le bois dans le tuyau — manque (ff. 61 et 62).

(ff. 57 à 62. Maria Jouglar, f. 57, Marie Tournié, f. 58, f. 60, f. 61 et f. 62 en français ; f. 59, Antonia Bedouch, en oc) (20).

Josiane BRU.

NOTES

1. Antonin Perbosc, *Obras completas I, Manifestes occitans*, Mostra del Larzac, 12230 La Cavalerie, 1976. Page 114.
2. Fonds Antonin Perbosc, Bibliothèque Municipale de Toulouse, Ms. 1421, f. 38 v°.
3. *Contes de la Vallée du Lambon*, recueillis par la Société Traditionniste de Comberouger, traduits par A. Perbosc, Montauban, Masson, 1914. Notes documentaires, p. XI.
4. Ibid. Notes documentaires, p. XI.
5. Ms. 1421 sq. Statuts de la Société Traditionniste de Comberouger, 15.1.1900.
6. *Manifestes Occitans*, p. 118.
7. Ibid., p. 118. Une partie de cette collecte (environ 350 proverbes relatifs au temps) vient d'être publiée : Antonin Perbosc, *Proverbes et dictons du Pays d'Oc*, réunis et présentés par Josiane Bru et Daniel Fabre, Marseille, Rivages, 1982.
8. *Manifestes Occitans*, p. 118.
9. Op. cit., pp. X-XVI.
10. Archives Antonin Perbosc, Bibliothèque Municipale de Toulouse. LmB 2281 (57), documents 248 à 252.
11. Huit ans environ.

12. C'est en 1902 que Perbosc décide de noter z la spirale dentale sifflante et s la sourde afin d'éviter de doubler le s. Il ne reviendra pas sur cette décision malgré la mise en place du système Alibert qui notera ces deux sons respectivement s et ss (graphie I.E.O. actuelle).

13. *Manifestes Occitans*, p. 118.

14. Dans la discussion qui a suivi l'exposé de ce jeu aux Rencontres de Carcassonne en décembre 1981, Claudine Fabre-Vassas a fait remarquer que l'animal domestique par excellence, le porc, et un animal symbole du sauvage sont ici confondus, tout comme ils sont liés dans un certain nombre de rituels où l'on tente de protéger les fermes et les maisons contre la sauvagine. Cf. Daniel Fabre et Claudine Fabre-Vassas, *Le testament du Cochon*, in *Via Domitia*, nouvelle série, tome XIV, 1978, numéro spécial Hommage à Jean Séguy, tome II, pp. 121-156.

15. Traduction : « Pour faire au *coutelou-mourrou*, les joueurs s'assoient par terre, le long d'un mur ou sur un banc, sauf deux ; de ces deux, il y en a un qui donne le *coutelou-mourrou*, et l'autre cligne : cela veut dire qu'il ferme les yeux pour ne pas voir à qui on donne le *coutelou-mourrou*.

Enfin celui qui le donne, commence, il va à tous l'un après l'autre et y passe deux fois. Il fait semblant de donner le *coutelou-mourrou*, qui est un morceau de bois ou un papier, à tous, en mettant ses mains entre celles des autres, et quand il veut le donner à quelqu'un, ainsi les autres ne s'en aperçoivent pas. Quand le donneur a fini, il dit :

« *Coutelou-mourrou*, j'ai fini. »

Le cligneur arrive, demande le *coutelou-mourrou* à l'un et dit :

« Mourrou, as-tu le *coutelou-mourrou* ? »

Si celui-ci l'a il répond :

— Oui mourrou.

— Lève-toi et fais-moi un baiser. »

Alors celui-ci lui fait une bise, il lui donne le *coutelou-mourrou*, et s'en va cligner, tandis que l'autre donne le *coutelou-mourrou* aux autres.

Si le joueur n'a pas le *coutelou-mourrou*, quand celui qui cligne le lui demande, il répond :

« Non mourrou. »

Alors l'autre lui dit :

« Lève-toi et cherche-le. »

Alors celui qui se lève va le demander à un autre, et on continue toujours comme ça, jusqu'à ce qu'on ait trouvé le *coutelou-mourrou*. Alors celui qui l'a cligne, et l'autre le donne. »

16. A propos d'une traduction de *Guilhem de Tolosa*, Perbosc donne à Estieu, dans une lettre du 31.12.1907, une description sensiblement différente : « La *Gorra* est un jeu où l'on fait courir, à coups de bâton, un morceau de bois appelé *gorra* ou *gorret* (truic, goret). J'ai traduit : « la *rizalha e la gorra* » par : la *risée* et le *jouet*.

17. Monsieur E. Glize, de Mont-de-Marsan, nous dit avoir joué à un jeu semblable dans les bergeries des Landes vers 1947, lorsque, partant résiner, il fallait se mettre à l'abri du mauvais temps. Voici la description qu'il donne de ce jeu complexe alors appelé *Lo capeth* (le bérêt) :

« Ce jeu se joue à chacun pour soi, jusqu'à six ou huit personnes.

On place les bérêts au pied du mur, la partie qui touche le mur un peu surélevée et la partie qui touche terre un peu aplatie, de façon à former un genre de corbeille pour que la balle puisse rester à l'intérieur, une fois rentrée.

Il faut désigner un tireur : tous les joueurs se mettent en rond, le plus jeune ou le plus âgé tire au sort ; en partant dans le sens des aiguilles d'une montre il incante ceci, en désignant chaque fois un joueur :

« une, done, mitène, miçlau, tastère, bordère, calhau, peire, veire, madame litière, fric, codic, tiren lo dit, quand sie borit. »

Le joueur qui a le *borit* sort du cercle, et ainsi de suite jusqu'au dernier qui, lui, sera le tireur.

Les bérêts étant alignés et jointifs au pied du mur, le tireur envoie la balle-en roulette (en la faisant rouler), de huit mètres environ. Le propriétaire du bérêt dans lequel la balle rentre doit aussitôt bondir sur la balle, faire trois pas, et tirer le joueur (qui se trouve) le plus près ou

[celui] de son choix. Si ce dernier est atteint (ce qui n'est pas évident car tout le monde détale), il est passé à tabac ; c'est-à-dire : il se met contre le mur en position de clugner comme à cache-cache, et tous les autres joueurs se mettent à tour de rôle à dix pas et tirent la balle sur le dos ou les jambes de celui qui est pris. Si pendant le passage à tabac un joueur manque le [joueur] pris avec la balle, il a un gage, si ce gage n'est pas accompli il est éliminé, ou alors il prend la place du [joueur] pris et c'est lui qui est passé à tabac.

[Mais] si le tireur qui a reçu la balle dans son béret manque son but il a un gage, s'il n'accomplit pas son gage il est éliminé.

Le jeu reprend et c'est le joueur qui a été pris et passé à tabac qui tire aux bérets en faisant bien attention de ne pas mettre la balle dans le sien. S'il manque son but il peut tirer trois fois. Au bout de ces trois tirs il a un gage s'il a manqué les bérets. Le jeu une fois engagé la première fois peut continuer en partant du béret du premier tireur en suivant dans le sens ou dans l'autre. »

18. Simin Palay, *Dictionnaire du Béarnais et du Gascon moderne*, Paris, éditions du CNRS, 1974.

19. Jean Ségué, *Atlas Linguistique de la Gascogne*, carte n° 202, Paris, éditions du CNRS, 1956.

20. Une de ces formulettes, recueillie par Gaston Labernade à Comberouger, figure au dos du cf. 35 du Ms. 1471 (comptines) : « *Sabo, sabo, sabarin / Pet de Crabin / Sabo, sabo, sabirol / Pet de pairol* ».

Je connaissais le secret et j'ai fermé le cercle

Ce texte est le prélude d'un ouvrage autobiographique en cours de rédaction, nous n'avons pas voulu isoler la description des jeux de la mise en situation qui précède.

Dans ce Tarn d'où vient mon nom, dans ce pays vert tout sillonné de voies d'eau, je ne possède rien, ni terre, ni maison, les miens n'ont jamais rien possédé, sauf un enclos au cimetière. Je laisserai le temps s'abolir.

Car c'est ainsi que passèrent les pauvres de cette génération, laissant derrière eux de minuscules traces dont cette pierre ou cette plaque d'émail, avec leur humble nom et deux dates :

Carayon Pierre-Etienne
1859-1910.

Les lettres gravées se remplissent de mousse, l'émail s'écaille et révèle le fer qui se rouille, les herbes montent. Pendant le même temps achèvent de s'éparpiller les quelques papiers qui restaient d'eux. Ils s'éparpillent au rythme exact où se défait la tendresse qui les conservait. Il y a des livrets de famille, on y lit la lignée directe, les alliances, les enfants morts en bas-âge, la fréquence des naissances, les veuages, les remariages, parfois les bâtards. On peut, à partir d'eux, sentir quelques-uns de ces sursauts du cœur, de ces larmes qui ont traversé le temps entre les deux dates de la naissance et de la mort. Il y a pour les hommes le livret militaire. Il y a ces espèces de diplômes que l'on distribuait pour la communion solennelle, avec les noms des parrains et des marraines, la date du baptême, celle de la communion, et quelquefois la liste de tous les enfants ayant fait la communion, le même jour.

Un papier semblable était donné pour le « catéchisme de persévérance » et le « renouvellement » quand, l'année suivante, on remettait à la petite fille devenue presque femme une robe trop courte et un peu jaunie. Il y a le « Certificat d'Etudes » souvent encadré, bien calligraphié, plein de beaux dessins, de Républiques répandant le savoir, de piles de livres, de palmes et de rameaux. Il y a des images pieuses de communion, de prières à indulgences, d'ordination, de deuils — où l'on voit dans un médaillon un visage flou et au-dessous quelque citation évangélique. Il y a des photographies, les gens y sont endimanchés, un peu raides et toujours graves car

c'était toujours une affaire sérieuse de se faire prendre en photo — mais plus on recule dans le temps et moins il y en a.

Toutes ces choses ont été serrées dans les tiroirs et les armoires tant qu'ont veillé ceux qui aimaient, ceux qui se souvenaient. Un jour vient où la mémoire est rompue, on commence à fêter ceux des vieux papiers qui paraissent inutiles. Et comme ces gens n'apparaissent ni chez les notaires ni dans les archives, ni dans les compois, ni dans les actes officiels, il ne reste bientôt plus rien que l'enclos au cimetière et plus rien du tout quand on aura mis d'autres morts à leur place. Aussi bien est-ce juste.

Né en 1850, Carayon Pierre-Etienne était entré à la filature de Lacaune à neuf ans. Chez lui, on n'avait pas de champs, on travaillait la terre des autres, ou, comme lui, on devenait ouvrier. Un si petit ouvrier de neuf ans. Il était orphelin de mère et tellement pauvre que le soir, quand il rentrait de l'usine — en hiver il faisait nuit déjà — il dormait dans le bas d'un buffet.

Mais il resta toute sa vie gai et paisible et ne cessa jamais de remercier le Seigneur avec simplicité pour les dons dont il était comblé.

Il était illettré et ne comptait que sur sa mémoire pour savoir à qui appartenaient les paquets de laine qu'apportaient les paysans et le nombre de fils qu'ils voulaient pour leurs écheveaux.

Ma grand-mère m'a beaucoup parlé de lui et j'ai toujours aimé penser à ce doux aïeul dont la tête était pleine de laine.

Il eut deux filles : Marie et Victorine. Le seul destin, pour ces filles d'ouvrier, était le service des autres.

A onze ans, ma grand-mère Marie fut louée pour garder les vaches. Pierre-Etienne l'accompagna chez son patron. Il pleuvait et elle pleurait sous son capuchon.

Elle aurait pu, vers 12 ou 13 ans, devenir « chambriera », servante de ferme, mais elle eut bientôt une autre idée.

A Lacaune, station thermale, des bourgeois du « pays-bas » venaient « prendre les eaux ». Ils arrivaient avec leurs domestiques et ma grand-mère trouvait très enviable le sort de ces femmes de chambre si élégantes avec leurs bonnets blancs et leurs tabliers brodés. Certaines étaient de Lacaune même. Elles revenaient au pays en Juillet ou Août, glorieusement, si joliment habillées, qu'elles paraissaient des demoiselles. Marie raconte comment, par exemples, les filles Crane, qu'on appelait au village « les Crane », simples servantes pourtant, éblouissaient leurs proches et tout le monde avec leurs toilettes, robes et chapeaux, donnés d'ailleurs par leurs patronnes. Leurs parents étaient fiers de marcher dans la rue avec ces élégantes, mais elles, elles en avaient honte et donnaient des sous à leurs petits frères loqueteux et parlant patois pour qu'ils s'éloignent et les laissent continuer leur déambulation de parade.

Ma grand-mère trouva ce statut social préférable à celui de servante de ferme et demanda à ses parents qu'ils lui cherchent une place dans ce pays-bas plus riche où la vie était meilleure.

Ils hésitèrent. Les dangers étaient grands pour de petites jeunes filles. Mais Marie avait été bien élevée, elle partait avec une solide éducation religieuse et la salutaire crainte de Dieu. Ils cédèrent, prirent des renseignements et c'est ainsi que ma grand-mère vint bonne à 13 ans chez un médecin de Murviels, bon catholique et père de famille — ce qui semblait une garantie suffisante.

Marie se maria à Béziers, eut deux enfants : mon père et ma tante Marguerite. Ils furent élevés à Lacaune chez l'ouvrier-fileur.

Quand Pierre-Etienne mourut, tout le monde vint à Béziers. C'était un départ définitif. On n'avait pas de vacances pour revenir au pays, on n'y possédait rien, on n'y avait pas de très proche famille qui pût recevoir les enfants.

Lacaune, « la montagne », devint pour tous des souvenirs. On continua à se tenir au courant des mariages, des événements, des départs, des achats de biens, des décès, des naissances. C'était facile, il y avait à Béziers assez de gens du Tarn pour que continue, de loin, la chronique. On gardait précieusement et avec nostalgie quelques objets — en plus des précieux papiers — : la pendule qui ne cessa pas, jusqu'à la mort de ma grand-mère, de battre le temps — elle la remontait tendrement chaque semaine : Pierre-Etienne, au moment de son mariage, avait échangé sa montre de gilet contre une pendule qui servirait à toute la famille. Elle venait de chez « Alexandre Bon, horloger à Lacaune ». Elle était très ordinaire, mais sonnait le pic et le repic sur deux tons différents — un aigret, l'autre très bas — et le battant de cuivre avait tout vu.

Avec tous les papiers, on gardait deux louis d'or de vingt francs et la coiffe tuyautée de la grand-mère.

Quand, à Béziers, ma grand-mère ou ma grand-tante, ou mon père rencontraient des gens « de là-haut », ils parlaient avec eux, ils étaient tout émus et versaient une larme. Il y avait certains commerçants auxquels on donnait la préférence parce qu'ils vendaient des produits de Lacaune ou en étaient originaires. Mais la vie était là, les enfants, leur mariage, les petits-enfants, le travail quotidien et l'on n'avait pas beaucoup de temps pour se perdre en regrets.

C'est ainsi que je naquis citadine, dans une de ces rues populaires autour de la cathédrale de Béziers. Certaines de mes petites amies avaient gardé une grand-mère au village ou à la montagne. Elles y partaient périodiquement. Moi non. Je ne connus comme nature que celle qui entourait directement Béziers, la pénétrait. Je connus la colonie de vacances, on nous envoyait dans le nord de l'Hérault ou dans le Tarn. Mais ce n'était pas la vie des champs. Par les récits nombreux de ma grand-mère je recevais un peu le pays d'origine. Mais c'était comme une histoire. Je voyais dans ma tête des images où brillaient des mots : la neige, où les gens traçaient de petits chemins, le caillé de brebis fin comme un flan, les prés très verts et leurs ruisselets d'eau vive ; dans celui de Sauvergues, le grand-père de mon père pêchait des truites à la main, il les mettait dans un chaudron, fabri-

quait une petite ligne et donnait à son petit-fils la joie de les pêcher. Mon père avait alors six ou sept ans. J'avais aussi, précieuse et étonnante, l'image de mon arrière-grand-mère revenant des bois en portant dans son tablier de petits loups qu'elle avait ramassés les prenant pour de petits chiens.

C'est ainsi que je vécus en ville. J'ai connu les jardins publics et les placettes, les talus et leurs herbes folles, le canal du midi, l'Orb, les bords de la rivière près de la mer, la plage, les vignes aux portes de la ville, la cour de l'école, la rue et ses trottoirs — les gens tout l'été, sortaient leurs chaises et prenaient le frais tard dans la nuit.

Je fus pauvrement vêtue, de vêtements que l'on passait d'un enfant à un autre plus petit de taille ou plus jeune ; de robes allongées jusqu'à la dernière limite — c'était le faux-ourlet — formées en jupes quand on ne pouvait plus rien « donner aux coutures » ; de manteaux qui, la première année, étaient immenses et la dernière ridiculement étroits, qui, entre temps, avaient été retournés quand le tissu était râpé, avaient été teints quand la couleur n'en pouvait plus ; de tricots détricotés et rettricotés — on mélangeait parfois deux brins de laine de couleurs différentes et on obtenait un ton chiné tout neuf, on teignait la laine d'autres fois dans une baignoire en zinc. Ma mère me faisait tenir les mains écartées pour faire l'écheveau de cette laine détricotée, crêpelée comme une chevelure. Pour utiliser des laines différentes on faisait des rayures, ou des carrés de couleurs alternées, ou des côtes d'une autre laine au bas des manches et au bas du torse. On tâchait d'agrémenter d'un point décoratif, d'un trou-trou ou d'une torsade, on soutenait une bordure d'un feston au crochet. Jusqu'à l'âge de 18 ans je n'ai porté que des culottes tricotées par ma grand-mère, ornées de losanges et bordées d'un picot crocheté. Car on cherchait toujours le « truc » pour rendre le vêtement plus joli. Je me souviens du moment où ma mère sut raccommoder les fonds de pantalons d'hommes en faisant « le cul en rond » et non plus en posant une pièce carrée. Avec ma grand-mère, elles s'extasiaient de l'élégance du raccommodage.

Toutes les chaussettes étaient de fabrication familiale. On m'apprit très petite, à les tricoter, avec quatre aiguilles, à les orner de délicats dessins, à les faire à la forme exacte de ma jambe par de subtiles diminutions et augmentations.

Pauvrement vêtue, je fus aussi pauvrement nourrie de ces nourritures que des générations de femmes avaient su élaborer, car elles devaient compter sou après sou, et je dois dire, ainsi, délicieusement nourrie.

Nous savions tirer parti de tout, surtout des bas-morceaux et de ce qui n'était pas cher. J'ai mangé la moelle épinière roulée en spirale dans la poêle, aussi bonne que la cervelle — on disait « les amourettes » — les testicules de veau que ma grand-mère appelait pudiquement des « ris », des poitrines de mouton où il y a beaucoup d'os et peu de viande mais qui donnent un goût inimitable et corsé aux haricots blancs, des ragoûts de toutes sortes à base de pommes de terre comme avec des « cranquettes », ces petits crabes gris de rocher dont la saveur embaumait tout un plat — il n'y

avait pas grand-chose à manger à vrai dire : avec la pointe du couteau on cueillait un peu de corail, le corps et les branchies on les mâchonnait pour en faire sortir le suc et on recrachait les restes sur le bord de l'assiette. Peu à manger mais comme c'était bon et comme les crabes étaient jolis, tout rouges quand on les avait ébouillantés — seuls les crabes femelles, les « cranquettes » avaient du corail et j'appris très tôt à les différencier des mâles, à les saisir entre le pouce et l'index, pour ne pas être pincée, dans le baquet du poissonnier où ils grouillaient, car on les achetait vivants et dans le sac où on les mettait un par un on les entendait faire leur bruit de bulle et gratter des pattes — comme ils étaient jolis ! et comme la maison sentait bon la mer ! Pour tous les ragoûts on fabriquait pour l'année entière le « tomata » au moment où, à la fin de l'été, les tomates ne coûtaient rien ou presque. On le conservait dans des canettes de bière et il était protégé de l'air par une petite quantité d'huile qui fermait le col de la bouteille. Tout l'art avec le tomata était de « faire la soudure », c'est-à-dire d'arriver avec la provision jusqu'à l'année suivante, jusqu'au moment où les tomates envahiraient à nouveau le marché.

J'ai mangé toutes sortes de confitures de fruits sauvages qui ne coûtaient que le minutieux ramassage et le sucre. Mûres de buisson, azeroles — une sorte de petite pomme, grosse comme une cerise qu'on nomme ici « bouteillou » et qui donne une délicate gelée couleur d'ambre rouge — raisins de grappillage, figes — car, il n'y a pas si longtemps encore, on la donnait, elle n'était même pas vendue un petit prix — arboises de la garrigue répandues sur les chemins avec abondance. De ces confitures on faisait, bien sûr, des tartines, mais on les mangeait aussi avec du « millas », une simple bouillie de maïs qui, froide, était débitée en petits rectangles et frite à la poêle, toute dorée, mangée bouillante. J'en citerais à l'infini de ces astuces pour manger aux moindres frais et rendre savoureuses les choses simples avec de l'ingéniosité et du temps. La « pascade », ou omelette à la farine, permettait de n'utiliser qu'un ou deux œufs pour quatre ou cinq personnes. Avec les farcis — on farcissait tout, la « peau » de veau, un très bas morceau dans la poitrine, les pommes de terre, les poches des poules, les sardines même — on n'utilisait qu'un petit bout de saucisse pour toute une famille. Et de temps en temps, on liquidait les restes de pain, avec l'adorable « pain perdu » qui, du coup, n'était plus du tout perdu, mais transfiguré, pénétré de lait sucré, ensoleillé d'œuf battu.

C'est donc joyeusement que je vécus pauvrement dans les quartiers pauvres de ma ville, car une économie sans bavure dirigeait la maison, on arrivait toujours à la fin du mois parce qu'on ne se permettait aucune folie d'aucune sorte. L'argent était réparti dans des enveloppes et il n'en sortait que pour l'usage prévu : loyer, électricité, eau, mutuelle — la nôtre s'appelait « les enfants du Tarn » — habillement, nourriture. Jamais il n'était détourné de ce qui devait nous assurer le strict quotidien. On se faisait une gloire d'être propres, raccommodés avec soin (1), les souliers bien cirés, de

(1) Pas d'épingle, pas de « bougne », ces reprises hâtives qui se contentaient, avec quelques points, de rapprocher les bords du trou, mais au contraire des pièces bien posées, reprises où l'on reconstituait chaîne et trame, en saut, avec l'aiguille comme navette.

ne rien devoir à personne, comme Pierre-Etienne dont j'ai entendu dire souvent qu'il mourut sans laisser de dettes.

Pauvrement vêtue, pauvrement nourrie, aimée des miens avec ce qu'il fallait de taloches et de tendresse, vivant dans une famille où on s'aimait bien, sans aucun problème de santé, sans autre ambition que la gloire de travailler bien et d'être capable de travailler dur, que de savoir, habilement, joindre les deux bouts, j'ai passé mon temps à jouer. A jouer à ce qui ne coûtait pas un sou. Rien n'est venu me distraire de la marelle, des osselets, des ficelles, de la corde à sauter. J'ai joué merveilleusement bien au-delà de l'enfance, avec les alternatives rituelles des saisons et des lieux. Et malgré la bande de couleur dont ma robe était rallongée, malgré ces souliers que l'on découpait au bout pour qu'ils ne blessent pas le pied devenu trop grand, malgré ce goûter où il y avait plus de pain que de garniture, j'étais, sur les trottoirs, dans la rue, dans la cour de l'école, sur les places, en promenade le jeudi, délicieusement livrée au jeu.

Le soir je rentrais vers la lumière, vers la chaleur de la cuisinière de fonte, j'étais un journal sur la table de la cuisine et je faisais mes devoirs.

* * *

Je parlerai aujourd'hui, seulement de certains jeux où il n'y avait pas de règles précises à suivre — comme à la marelle ou aux osselets — mais où tout le plaisir tenait dans le pouvoir sur le hasard qu'il fallait tromper ou se concilier. S'y exerçaient aussi les pouvoirs de ceux qui savaient ou des plus forts — et l'autorité dans un groupe d'enfants s'établissait suivant des codes mystérieux : il s'y mêlait le prestige des statuts sociaux des parents, certes, mais évalués par des esprits enfantins, la personnalité, la beauté, mais encore une fois mesurés par nous et pas tout à fait, pas exactement du moins à la manière des adultes. Si le père possédait une voiture par exemple, ou le grand-frère, c'était un élément de pouvoir, mais une de nos camarades, chef incontesté du quartier, était arrivée à nous faire admirer la profession de sa mère, plongeuse, dans le plus grand restaurant de la ville il est vrai. « Moi, ma mère, chez *Ragueneau*... » Il arrivait à briller sur cette pauvre femme des cristaux et de l'argenterie. Les cheveux blonds étaient prisés comme chez les adultes, mais « faire le pont » ou « le grand écart » nous importait fort alors que les adultes ignoraient complètement cette qualité.

Entre sept et treize ans, nous nous jouions avec délectation du hasard. C'était le genre de jeux que je préférais. Beaucoup, mais pas tous, concernaient « les garçons ».

Les garçons, en ville où ni les écoles ni les patronages n'étaient mixtes, nous ne les fréquentions pour ainsi dire jamais. Il y avait bien les frères de quelques amies ou les copains des frères pour celles qui en avaient. Il y avait bien les voisins de palier ou de maison, les fils des commerçants, les enfants d'amies de la famille, les cousins, autant de petits garçons avec lesquels nous avions l'occasion, parfois, de parler. Mais, en fait, c'était peu

de choses et ils étaient presque de pures abstractions même s'ils nous préoccupaient beaucoup. Presque toutes nous avions un « bon-ami », un « fiancé » ou, du moins, une préférence.

Nous en faisons mystère, nous en faisons secret auprès de nos parents, de notre maîtresse comme auprès de tous les adultes qui, sinon, nous auraient traitées de « garçonnières », c'est-à-dire de dévergondées. Nous en faisons aussi mystère entre nous, ne révélant qu'à notre amie intime — celle avec qui les sentiments étaient « à la vie et à la mort » — les rêves de notre cœur.

Nous écrivions l'initiale chérie dans le creux de notre main. Si nous capturions un « ange » — ces fruits d'un chardon qui passent légers et soyeux dans la lumière tout l'été, suivant les invisibles chemins de l'air comme les bulles — c'est à lui que nous l'envoyions pour qu'il lui porte notre pensée — et nous étions si désolées quand il refusait de s'envoler —. Lorsque nous trouvions un fil sur nos vêtements — c'était fréquent quand j'étais enfant où nous faisons toutes, à la maison comme à l'école, des travaux de couture — nous l'enroulions autour du doigt en récitant l'alphabet — une lettre pour chaque tour — avec assez de tricherie pour arriver à l'initiale bien-aimée — une des astuces les plus fréquentes était de prendre le pouce au lieu du petit doigt quand on voyait le fil trop long —. C'est cette même initiale que nous nous plaisions à lire dans les brisures du limbe de la feuille de lierre portée tout un jour et toute une nuit entre la peau et la chemise. C'était lui, le fiancé, dont le nom arrivait toujours à un moment donné dans « il ou elle », aux métiers muets, à Marchipotel, ou au jeu du ciel et de l'enfer.

Il y avait un « il ou elle » permis et même conseillé par les maîtresses, les religieuses ou les demoiselles du patronnage. Il s'agissait de poser des questions et de deviner habilement le personnage caché. Les adultes adoraient ça, surtout quand on choisissait une figure historique. Ça permettait presque des révisions.

Ce n'était pas celui-là que nous aimions. Dans le nôtre, il n'y avait aucune connaissance scolaire à déployer. Le groupe de fillettes faisait « sortir » une d'entre elles et choisissait une personne. Là, ce n'était jamais Jeanne d'Arc, on prenait quelqu'un ou aimé ou détesté de celle qui était sortie.

Parmi les personnes aimées, il y avait soit le bon-ami, soit l'amie de cœur — le plus souvent un garçon, mais le jeu était très valable entre filles —. Pour les personnes détestées, l'éventail était plus vaste. Cela pouvait être l'innocent du quartier — nous avions dans le nôtre un mongolien qui tricotait, jouait à la poupée et pour cela recherchait notre compagnie ; nous nous le fuyions, nous ne voulions qu'il touche nos affaires parce qu'il bavait et laissait couler sa morve. Cela pouvait-être un clochard. Nous avions, dans Béziers, Villeneuve et sa compagne Odette. Elle montrait son sein pour une pièce.

— Odette ! montre ton tétou.

- Donne-moi cinq francs.
- Tiens !
- Fais-voir la pièce, pose-la là.
- Vois.
- Alors, tè, regarde celui-là, parce que l'autre, Villeneuve tout le temps il fait que de me le toucher.

Nous avions aussi Jésus ; on l'avait baptisé ainsi parce que sans cesse il s'adressait au Seigneur comme s'il avait été auprès de lui. Il lui confiait sa musette et son litre. — « Jésus, disait-il, je vais pisser, garde-moi mes affaires ». Les femmes ne l'aimaient pas car, lorsqu'il était trop saouïl il ne reboutonnait pas sa braguette et montrait « toute sa marchandise ».

En dehors des clochards il y avait quelques adultes particulièrement répugnants ou désagréables. La mère Ader, une femme obèse qui trônait sur son balcon tout le jour, passait son temps à faire « la bouillaque » et répandait en même temps qu'une odeur épouvantable les pires médisances. La Sauvagnac qui habitait une maison spacieuse avec une tour et qu'on appelait pour cela « la châtelaine ». Elle nous invectivait, nous chassait du trottoir devant sa porte, nous poursuivait même avec une bûche, et celle-là, elle était maigre et courait à toute vitesse ! il était difficile parfois d'échapper à ses coups. Le vieux Tadi qui possédait une paire de patins à roulettes et attirait les petites filles chez lui. On sonnait :

- Monsieur Tadi, vous voulez me prêter les patins.
- Monte, je vais te les fixer.

Et il en profitait pour passer la main entre nos cuisses. Il était blême, sa main tremblait. Il nous inspirait un profond dégoût. Ses agissements, que nous évoquions entre nous étaient un secret plus grand que tous les autres secrets.

Le groupe, donc, choisissait quelqu'un. On faisait alors entrer celle qui s'était éloignée. Elle posait une seule question, la première :

- « Il » ou « Elle » ?

On répondait et à partir de là c'était le groupe qui posait les questions.

- Mangerais-tu dans son assiette ?

Pour répondre, elle n'avait aucune indication. Elle devait épier les visages, les mimiques, les coups d'œil et répondre en conséquence. Les autres, bien entendu, ne cherchaient qu'à la tromper : les gestes, les commentaires voulaient entraîner la joueuse dans des réponses contraires à ses désirs : en gros, lui faire dire qu'elle mangerait dans les assiettes répugnantes et ne mangerait pas dans celle de son chéri.

- Boirais-tu dans son verre ?
- Oui.

Quand on avait choisi le bon-ami, on faisait des grimaces de dégoût, on pinçait les lèvres et la joueuse devait observer, voir si les autres en faisaient trop, tenir compte de cette partie-là et de la précédente car, en

général, on variait, on ne choisissait pas, en principe, deux fois la même personne — à moins de vouloir tromper —. Celle qui était sortie calculait : bon, la fois d'avant, elles ont pris Marcel, le mongolien, je suis tranquille, ou bien : il y a longtemps qu'on ne m'a pas mis mon chéri, c'est peut-être pour cette fois.

— Coucherais-tu avec lui ?

— Non.

Si on avait choisi la mère Ader, on disait d'un air de regret : tu vas être triste.

Si elle répondait oui, et qu'on ait choisi son bon-ami, on se bouchait le nez. On affirmait : « tu n'es pas dégoûtée ! » On aurait bien aimé, lorsqu'elle répondait dans son propre sens, qu'elle rectifiât le tir aux réponses suivantes :

— Irais-tu aux cabinets avec lui ?

La question était moins grivoise qu'il n'y paraît, car l'amie de cœur était celle qui « tenait la porte » quand nous allions aux cabinets pour éviter que quelqu'un de peu amical ne l'ouvre, brutalement et par plaisanterie, et ne révèle la fillette accroupie, sa culotte aux genoux. Entre amies, donc « on se tenait la porte ». C'était une sorte de devoir sacré et on avait vu des ruptures pour une trahison à ce moment-là. — « Je te suis fâchée, à mort » —.

A cette question, on ne répondait « oui » que si on était sûr de soi — autant qu'on pouvait l'être.

— Couronne d'or, d'argent, de laurier ou d'épines ?

— D'épines, si on croyait qu'elles avaient choisi Tadi.

— D'or pour l'être aimé.

— De laurier si on ne voulait pas trop se mouiller.

— Si il ou elle mourait combien mouillerais-tu de mouchoirs à son enterrement ?

— Zéro — ou « une douzaine » —.

— Combien mouillerais-tu de draps de lit ?

— Aucun.

— Tombeau de pierre, de terre ou de marbre ?

La terre c'était l'horreur. Le marbre le tombeau d'amour.

C'était la dernière question. Pour le plaisir, pour la taquinerie, on faisait encore quelques remarques : « C'est trop beau pour lui » ou « Tu l'aimes pas beaucoup ».

Puis venait le moment de la révélation. On faisait encore un peu durer l'attente en annonçant d'abord :

— Ses initiales sont L.C.

C'était alors pour la joueuse, le triomphe ou la confusion. Il arrivait qu'on en parlât tout l'après-midi. Surtout si on l'avait trompée. On lui

disait : « E bé, ton bon ami, tu tiens pas à lui, tu as pas seulement mouillé un mouchoir » ou « T'es pas dégoûtée, t'as bu dans le verre de Marcel, t'es une sale ! » On faisait semblant de s'écarter d'elle, on se bouchait le nez : « Pouah ! Tu as couché avec la mère Ader. Cochonne ! » « Tu es allée aux cabinets avec Tadi. Ça nous étonne pas. T'es une salope. »

C'était merveilleux. L'autre, confuse, ne pouvait rien dire. Si elle protestait, les autres étaient catégoriques : « Tu l'as dit ». Elle ne pouvait qu'attendre sa revanche, en faisant « bisquer » une autre, un jour. « Il » ou « Elle » reste pour moi, un moment de plaisir extrême, tendu, tout en finesse. J'en garde le souvenir d'une jubilation cruelle.

En principe c'était un jeu de hasard, une vraie roulette. En fait, on ne cherchait qu'à le tromper, qu'à en être le maître.

* * *

Quelque chose d'un peu semblable se jouait dans le déroulement des métiers muets. Ce n'est pas, ici, le jeu lui-même qui m'intéresse, encore qu'il y ait beaucoup à dire sur lui, car il tient du théâtre et s'apparente à ces « pièces » que nous nous donnions les unes devant les autres. Ce qui m'occupe ici ce sont deux moments privilégiés du jeu. Le premier ne revenait pas à chaque fois. Il fallait qu'il y ait des fillettes qui « sachent ». Je rappelle brièvement le principe d'un groupe. Nous les appellerons les actrices ou les mimes. Elles s'éloignent et décident ensemble d'un métier. Elles reviennent devant le groupe et miment ce métier, sans parler. Elles ont annoncé en commençant la première et la dernière lettre : B...r (pour boulanger). Une des spectatrices crie : « Boulanger ! »

— C'est ça.

— Dans quoi veux-tu ? demandent-elles.

— Noms de villes (ou de filles, ou de fleurs, ou de pays).

Les actrices s'éloignent. Elles choisissent chacune un nom de ville.

Elles reviennent :

— Paris ou Rome. ?

— Paris.

— Avec moi.

Et le nouveau groupe d'actrices repart pour mimer un nouveau métier.

Le premier moment qui m'intéresse se situe à l'instant du choix du métier. Il arrivait que deux fillettes « connaisseur » choisissent ce métier mythique : « antipetitserpentigraphe ». Personne ne savait ce que c'était. Personne ne savait si cela existait vraiment et rien n'aurait été changé si on nous avait démontré à coup de dictionnaire qu'il ne correspondait à aucune réalité. De toutes façons nous ne serions pas allées le demander, nous ne serions pas allées jusqu'au dictionnaire — dans les maisons en général, il n'y en avait pas. Chez moi, il en existait un, sans couverture, tout corné, inaccessible — il lui manquait plein de pages et j'allais y chercher en cachette quand l'occasion se présentait, ce qui était rare, « cul, quiquette, enceinte ». Quant à celui de l'école nous ne l'ouvrons que surveillées. De

toutes manières, « antipetitserpentigraphe » n'a jamais été contesté au nom d'aucune logique. La fraternité de celles qui savaient, le protégeait, affirmait son existence. C'était merveilleux d'être dans le secret de ce mot étonnant. Si merveilleux que nous ne cherchions pas à le décortiquer, à faire de l'étymologie. Notre mystère n'avait rien de savant, ni de scolaire. Il était pure jubilation sans raison. J'en sens encore en cet instant la saveur. Je ne me souviens pas d'avoir tenté de m'expliquer quoi que ce soit à partir de « petit » ou même de « serpent » (1). Il n'y avait rien d'autre à faire que d'être ou non, dans la magie.

On arrivait :

— A... e.

Et on en restait là.

Les spectatrices demandaient :

— Et les gestes ?

Nous répondions :

— Y en a pas.

Alors, parfois, du sein du groupe des spectatrices se levait une fillette :

— Antipetitserpentigraphe !

— Tu as deviné.

Si deux criaient ensemble, les actrices départageaient — toujours malhonnêtement — :

— C'est toi qui l'as dit la première.

Les autres étaient perplexes. « Qu'est-ce qu'elle a dit ? » « C'est quoi, ça ? » Mais rien n'était révélé. Le secret était bien gardé.

Si personne ne criait : antipetitserpentigraphe ! les deux actrices repartaient et revenaient mimer autre chose.

Aucun mot au monde ne m'a plus enchantée que celui-là. Je ne me souviens pas du moment exact où je suis entrée dans le mystère mais je me souviens d'avant et d'après.

Avant, comme les autres, je suis passée de l'envie, de la jalousie, à l'humble prière : « Dis-moi ce qu'elles ont dit tout à l'heure », aux tentatives pour acheter celles qui savaient : servilité — « je te porte ton cartable » — mensonges à son profit : « Moi, je l'ai vu, c'est Josette qui a raison » — offrande de trésors : hostie des nougats, gomme des cerisiers, jujubes, images pieuses avec de la poudre d'or, boîtes de saccharine, friandises si rares chez les fillettes pauvres.

Après, je me souviens de toutes les années où je fus avec délectation dans le secret où seule l'amitié « à la vie, à la mort » aurait pu me faire livrer ce magique mot de passe. Cette amie avec laquelle on se tenait par le cou, avec laquelle on parlait bas, avec laquelle on partageait les bonbons et

(1) Je puis jurer « sur la tête de Dieu » qu'à l'âge adulte, je suis allée plus de vingt fois chercher dans des dictionnaires divers pour voir, malgré tout, si par hasard, « ça n'existerait pas ». Chaque fois, en particulier, que je tombais sur un nouveau dictionnaire.

les secrets. Avec ma cousine, nous demandions les tranches de pain l'une après l'autre et nous les partagions par le milieu.

— Mais, prenez-en une chacune ! disait notre grand-mère.

— Non, non, on préfère se les partager.

Quand l'une des spectatrices avait découvert le métier, on posait la question rituelle :

— Dans quoi veux-tu ?

Cet autre moment des métiers n'était pas le moindre, il était même, mis à part le mirifique antipetitserpentigraphe, la meilleure phase du jeu.

Si un adulte traînait par là, surtout une religieuse, on était forcé de répondre : noms de fruits, noms de villes, noms de fleurs. Mais quel intérêt ?

Il arrivait, parfois, qu'une fillette particulièrement prude, particulièrement pieuse, réponde, même en l'absence de témoins : noms d'arbres. Il existait de ces sortes de saintes, spécialistes de la récitation du chapelet, des mille « Je vous salue » le jour du 15 août, — on demandait 3 grâces et la Vierge en accordait deux sur les 3 — des neuvaines, des messes en semaine, de ces fillettes « vouées au bleu et au blanc », qu'on n'habillait jamais d'une autre couleur à cause d'une grâce obtenue.

Mais, la plupart du temps, nous disions : noms de garçons.

L'enjeu, à partir de là, était double. Il y avait le prénom aimé, le plaisir de le prononcer, mais tout aussi fort, le fait de s'isoler avec l'une ou l'autre des fillettes pour choisir un métier et le mimer. Du côté de celles qui avaient été les actrices, chacune désirait continuer à mimer, ce qui était, dans le jeu, la position la plus enviable.

On était à peu près sûr que si, dans le choix proposé, se trouvait le prénom du bon-ami, c'est ce dernier qui serait choisi. Alors, c'était un peu la guerre pour savoir qui le prendrait. Souvent, c'était la première qui parlait, mais si l'une des deux fillettes était un « chef », une de ces « commandantes » dont on ne discutait pas les ordres, c'était elle qui décidait : « Moi, je prends Georges. Toi Yvan ». Et l'autre se soumettait.

Il arrivait qu'une seule des deux soit au courant du nom du fiancé, alors là, c'était facile.

Il arrivait aussi — parfois — que celle qui avait deviné soit complice avec l'une ou l'autre des actrices et dans leurs conciliabules, avant et ailleurs, elles avaient décidé que par exemple le premier prénom annoncé serait le sien et qu'ainsi elles pourraient sortir ensemble. Alors là, il était possible de faire la généreuse et de laisser le nom du bon-ami à l'autre, puisque, comme prévu, sa camarade prendrait le premier, fût-ce un nom farfelu ne correspondant à aucun petit garçon de l'entourage.

En voyant que, sans hésitation, le choix était différent de celui de la logique, les autres se doutaient de la supercherie et accusaient : « Vous étiez de mèche ». « Non, non et non » affirmaient les menteuses. Et il n'y avait pas de preuves.

Des ruses cruelles étaient mises en place, si les deux mimes étaient bien amies et donc d'accord pour jouer un mauvais tour. Elles proposaient au choix deux garçons antipathiques. Le nom de son chéri n'apparaissant pas, l'autre ne savait plus que choisir.

Parfois, celle qui avait deviné le métier était une de ces fillettes mal aimées avec lesquelles personne ne veut « sortir ». Elles existaient, comme existaient celles dont l'amitié était recherchée par toutes.

« Prends Michel, disait l'une des actrices, parce c'est ce qu'elle va prendre et moi, je ne veux pas sortir avec elle. Elle m'agace. Elle veut toujours être mon amie ».

Celle qui choisissait tombait dans le piège et disait « Michel » et on la voyait partir à regrets avec celle qu'elle n'aimait pas.

Là, l'habileté de celle qui devait choisir s'exerçait. Elle pouvait très bien connaître son discrédit et tromper toutes les prévisions, en disant justement le contraire de ce qu'on attendait d'elle. Elle gagnait : elle partait triomphalement avec la fillette de son choix, même si pour cela elle avait été obligée de renier le prénom adoré.

On pouvait compliquer le jeu en proposant non pas deux mais trois prénoms. L'un d'eux était « le pot ». Sur ce point, le groupe de joueuses s'entendait à l'avance :

— Il y a un « pot » ?

— Oui ou non.

Si, en choisissant, la fillette tombait sur le pot, elle restait à sa place et les deux autres repartaient pour mimer un nouveau métier.

Je me souviens que nous n'aimions guère qu'il y ait un pot — sauf quand nous étions actrices ! — Les mimes pouvaient évidemment, mettre au pot le nom du chéri. Mais c'était si habituel, si gros, que l'autre se méfiait toujours. Elles pouvaient, aussi, tricher trop facilement, décider que n'importe quoi que dise la spectatrice gagnante elles diraient : au pot ! Mais, dès la seconde fois, l'assemblée protestait, accusait de tricherie et en général elles arrêtaient là, sauf si l'une des fillettes était de ces meneuses incontestées qui peuvent tout se permettre.

Le jeu n'était pas moins subtil, lorsqu'au lieu de « noms de garçons » celle qui avait deviné le métier demandait « nom de filles », car l'amitié, les fâcheries, les jalousies étaient aussi importantes que « les garçons » et nos maîtresses n'aimaient pas que nous demandions cela.

Elles craignaient les mises à l'index, les souffre-douleur, les quarantaines, les amitiés particulières et pour nous dissuader disaient : « Ce n'est pas chrétien ».

Nous aimions donc aussi demander cela : « noms de filles ». On y testait les amitiés, les différences parfois menues, on proposait des choix cruels et impossibles et là, comme nous vivions ensemble à l'école ou dans le quartier, les réponses avaient une incidence directe sur la vie de groupe, occasionnant des ruptures — « Je te suis fâchée à mort » — ou des amitiés

nouvelles — « Annie " se fait " avec Marthe maintenant » — « Jeannette a laissé tomber Marie » —. C'était l'occasion de réciter :

« Amie, fâchée
Le trou
du cul
bouché. »

C'était celles qui observaient les changements de préférences qui chantaient cela. C'était une sorte de jugement, une manière de dire : Oh ! elles nous embêtent avec amie amie ou fâchée fâchée. Et puis, quel refrain délectable qui, avec d'autres du même genre, nous permettaient de nous enchanter entre nous de mots comme « cul » et « péter ».

De côté X on a 4 languette * * * les soulève et on glisse ses doigts comme cela est indiqué. On obtient un bec à 4 pointes que l'on tient face à

Un autre de nos jeux concernait les garçons, ces « hommes » mythiques si abstraits et si présents : c'était Marchipotel. On se « faisait faire » marchipotel — « Tu me fais marchipotel ? » Il était bien plus difficile d'y tricher, d'y tromper le hasard.

Chacune des lettres de ce mot barbare signifiait quelque chose :

M	ariage	P	assion
A	mitié	O	ubli
R	egrets	T	iédeur
C	aresses	E	moi
H	aine	L	ettre
I	llusions.		

Celle qui « nous le faisait » commençait par écrire : MARCHIPOTEL en gros sur une feuille, puis une liste de 11 noms de garçons choisis par la demandante :

- Dis un nombre.
- Huit, répondait, par exemple, celle qui verrait se répartir, illusion, caresses et mariage entre tous ces petits garçons.

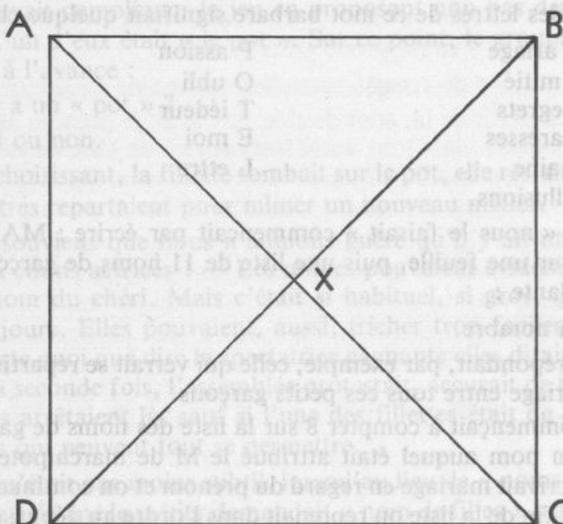
Et l'on commençait à compter 8 sur la liste des noms de garçons. On tombait sur un nom auquel était attribué le M de marchipotel, donc le mariage. On écrivait mariage en regard du prénom et on continuait. Quand on arrivait à la fin de la liste on reprenait dans l'ordre au début, en sautant le prénom qui était pourvu. Et ainsi de suite, on savait à qui allaient amitié, haine, passion, illusions.

On pouvait recevoir des caresses de quelqu'un qu'on n'aimait pas et de l'oubli d'un garçon aimé. On en était toute triste tout le jour. Ou, au contraire, on était toute excitée à l'idée de recevoir une lettre — en fait, il s'agissait d'un billet plié en quatre, tout petit, que parfois un garçon faisait passer. C'était rare, sauf pour les « garçonnières », mal surveillées dans leurs familles, ou pour celles ayant des frères, donc l'occasion de rencontrer des garçons. Qu'y avait-il dessus ? « Je pense à toi... » « Je te rêve la nuit » « Veux-tu avoir un fiancé ? » « Amour, toujours ».

Même lorsqu'il était peu probable que l'on reçoive un billet doux, cette annonce à Marchipotel nous mettait dans la joie.

Il était possible de tricher en préparant à l'avance la liste des garçons et le nombre. Mais celle qui « nous faisait » marchipotel pouvait nous demander les noms, établir elle-même la liste à l'abri de sa main et demander le nombre après. Là alors, il fallait s'en remettre au pur hasard. C'était bien dommage, nous n'aimions pas cela. Nous refusions. C'était l'occasion de controverses, de disputes, d'injures. Le plus souvent, il était possible de tricher, au moins sur le premier mot mariage. Il nous importait beaucoup car nous imaginions, toujours, avec notre bon-ami, une maison, des enfants, donc le mariage.

Avant de parler du « petit jeu du ciel et de l'enfer » qui se prêtait à toutes les malhonnêtetés de celle qui le tenait sur le bout de ses doigts, apprenons à le fabriquer à partir d'un carré de papier.



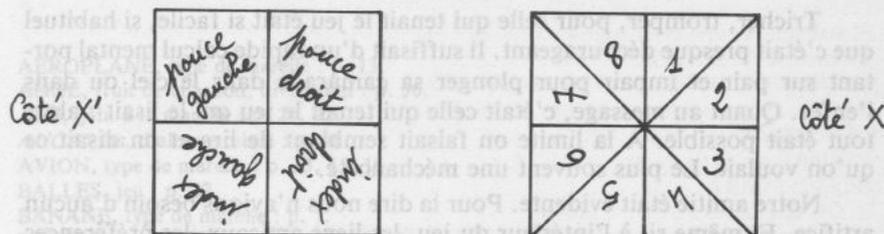
D'un côté appeler X le point de rencontre des diagonales, de l'autre l'appeler X'.

Bien marquer les diagonales — arêtes du côté X —. Tourner le carré du côté X'.

Ramener les pointes A, B, C, D vers le point X'. On obtient un carré plus petit.

Le mettre face à soi du côté X. Ramener les 4 pointes du carré plus petit en X.

Le petit jeu est prêt.



Du côté X' on a 4 languettes. On les soulève et on glisse ses doigts comme cela est indiqué. On obtient un bec à 4 pointes que l'on tient face à soi sur les deux pouces et les deux index. Réunir ces quatre doigts en bouquet. Les quatre pointes sont rapprochées. Ecarter les deux pouces toujours joints. Fermer. Ecarter index droit et pouce droit joints d'index gauche et pouce gauche joints. Refermer. Ouvrir-fermer. Chaque fois qu'on ouvre on découvre quatre nombres, et quatre autres la prochaine fois. Colorier en bleu une des ouvertures : c'est le ciel — en rouge une autre : c'est l'enfer.

Sous chaque nombre mettez un message. Répartissez ainsi quatre choses gentilles et quatre choses méchantes, dans le genre : « Tu pues », « Tous les garçons t'aiment », « Pierre t'aime », « Tu es laide ».

L'une de nous se fabriquait un petit jeu. Nous n'avions pas toujours une feuille blanche à notre disposition. Ce n'était pas une rareté absolue mais une chose qui n'était pas tout à fait simple. Il fallait l'arracher du cahier, la quémander aux parents. Nous nous approchions d'une camarade après avoir rempli le jeu de messages de notre invention.

— Tu joues ?

— Oui.

— Combien tu veux ?

— Sept.

Celle qui tenait le jeu faisait ouvrir-fermer, 7 fois et découvrait une couleur.

— Tu iras au ciel quand c'était bleu.

— Tu iras en enfer quand c'était rouge.

C'était important pour nous. Nous vivions très près des choses de la religion et étions glacées à l'idée d'aller en enfer et exaltées à la pensée d'aller au ciel.

Bien entendu, les religieuses nous disaient que ce jeu était sacrilège, mais cela ne nous empêchait pas d'y jouer. Après le ciel et l'enfer ce n'était pas fini, on avait découvert quatre nombres.

— Lequel tu veux ?

— Le cinq.

Et on lui lisait le petit message inscrit sous le nombre.

Tricher, tromper, pour celle qui tenait le jeu était si facile, si habituel que c'était presque décourageant. Il suffisait d'un rapide calcul mental portant sur pair et impair pour plonger sa camarade dans le ciel ou dans l'enfer. Quant au message, c'était celle qui tenait le jeu qui le lisait : alors tout était possible. A la limite on faisait semblant de lire et on disait ce qu'on voulait. Le plus souvent une méchanceté.

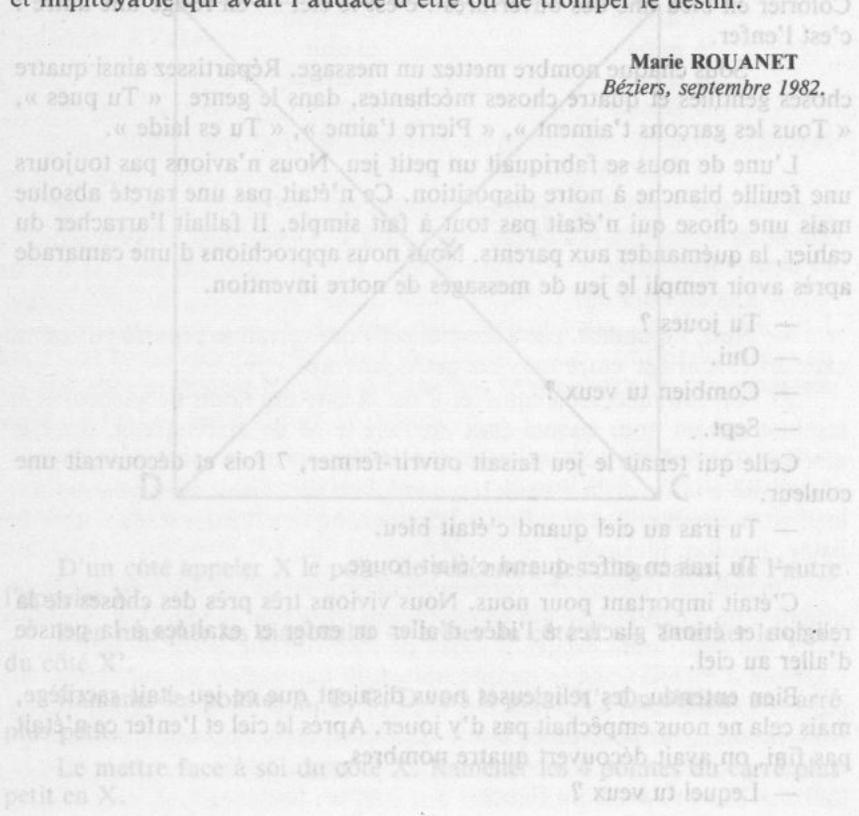
Notre amitié était évidente. Pour la dire nous n'avions besoin d'aucun artifice. Et même si, à l'intérieur du jeu, les liens amicaux, les préférences jouaient, ils ne servaient en fait qu'à nous protéger du jeu qui par essence était dangereux.

Le plaisir consistait surtout à faire tomber dans les pièges, de ficeler l'autre dans un faux hasard. De l'autre côté, on essayait d'éviter les rêts tendus, on triomphait parfois, toujours au nom du hasard.

Jamais, qu'il s'agisse de « Il ou elle », des métiers muets, de Marchipotel ou du jeu du ciel et de l'enfer nous n'avons avoué ce que tout le monde savait : cette activité mentale déployée, vigilante, infiniment subtile et impitoyable qui avait l'audace d'être ou de tromper le destin.

Marie ROUANET

Béziers, septembre 1982.



INDEX

- AÉROPLANE**, type de marelle : p. 13.
- ANGE**, fruit de chardon, divination : p. 50.
- ANS**, gain à la marelle : p. 20, 22.
- AUCAS las**, dialogue mimé : p. 28.
- AVION**, type de marelle : p. 13, 15, 18.
- BALLES**, jeu : p. 37.
- BANANE**, type de marelle : p. 7.
- BERETS** jeu des, balle : p. 35, 36, 42, 43.
- BILLES** jeu de : p. 36, 37.
- BOUILLON**, symbole de marelle : p. 9.
- BROQUETOS las**, dialogue mimé : p. 29.
- CACALAU**, type de marelle, colimaçon : p. 8.
- CAILLOU**, instrument à la marelle : p. 8, 14, 17, 18, 19.
- CALAME, CALAMEC**, sifflet : p. 41.
- CANE D'OR**, type de marelle : p. 8.
- CAPELLO**, type de marelle : p. 9, 17.
- CARAT lou**, type de marelle : p. 11.
- CARNABAL a**, jeu sportif : p. 30.
- CARRE le**, type de marelle : p. 11.
- CHAMBRE**, symbole de marelle : p. 18, 20, 21.
- CHANCE**, symbole de marelle : p. 14, 15 ; p. 12 figures 53 et 64 ; p. 16 figures 71 et 81 ; p. 20.
- CHAT-PERCHÉ**, jeu : p. 4, 27.
- CIEL**, symbole de marelle : p. 9, 13, 14, 15 ; p. 10 figures 40, 48, 49 ; p. 12 figures 51, 53, 54, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 65, 66, 69 ; p. 16 figures 71, 74, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85 ; p. 18, 19, 20.
- CIEL ET ENFER**, jeu du, et de l' : p. 23, 58, 60.
- CIRCUIT**, type de marelle : p. 7.
- CLASSES**, symbole de marelle : p. 9.
- CLOCHE-PIED**, règle de marelle : p. 5, 9, 13, 17.
- COCCINELLE**, type de marelle : p. 7.
- COLIMAÇON**, type de marelle : p. 8.
- COLIN-MAILLARD**, jeu : p. 25, 27.
- COMPTINES** : p. 28.
- CORDE A SAUTER**, jeu : p. 49.
- COUPAT al**, jeu sportif, épervier : p. 31.
- COUTELOU-MOURROU**, devinette : p. 34, 35, 42.
- CRABO ES TU CRABO**, jeu : p. 26.
- CROUS**, type de marelle : p. 13.
- CULOTTES**, symbole de marelle : p. 9.
- DIALOGUE MIME**, jeu : p. 26, 28.
- DIMANCHE**, symbole de marelle : p. 9.
- DOMINOS**, géographiques, jeu : p. 26.
- ENFER**, symbole de marelle : p. 6 figures 14, 21, 23 ; p. 10 figures 25 et 27 ; p. 12 figures 58, 59, 61 ; p. 17, 20.
- ENSARRI**, symbole de marelle : p. 10 figure 28.
- EPERVIER à l'**, jeu sportif : p. 4, 31.
- EPINGLET**, jeu de billes : p. 36, 37.
- ESCALETA**, type de marelle : p. 17.
- ESCARGOT**, type de marelle : p. 5, 8, 9, 18, 25.

INDEX

- FACTEUR, règle de marelle : p. 14.
FA TETA LOU LAPINOÛ, jeu mimé : p. 26.
FIL, deviner avec un : p. 50.
FLAMMES, symboles de marelle : p. 9, 20.
FORMULETTES : p. 28.
FRANC DU CARREAU, type de marelle : p. 11.
GALET, instrument de marelle : p. 14, 15, 17.
GENDARMES ET VOLEURS, jeu : p. 4.
GOURRE *la*, jeu de boules : p. 35, 42.
GRAND ÉCART : p. 49.
IL OU ELLE, jeu : p. 50, 51, 60.
INFER, symbole de marelle, enfer : p. 10 figure 28.
JARDINIER *le*, dialogue mimé : p. 28.
JE DÉCLARE LA GUERRE, jeu : p. 7.
JEU DE L'OEIE : p. 8.
JOURS, symbole de marelle : p. 6 figures 18, 19, 20, 21, 22, 23 ; p. 19.
KALÉIDOSCOPE : p. 26.
LANTERNE, en peau de cerisier, jouet : p. 26.
LAPINS ET CHASSEUR, jeu : p. 4.
LIERRE, deviner avec une feuille de : p. 50.
LIMBE, symbole de marelle : p. 10 figure 28.
LOTO, national, jeu de hasard : p. 4.
LUNE, symbole de marelle : p. 10 figure 28 ; p. 18.
MAISON, symbole de marelle : p. 10 figure 38 ; p. 11.
MANILLE, jeu de cartes : p. 26.
MARCHANDS DE VIN, symbole de marelle : p. 9, 20.
MARCHIPOTEL, jeu : p. 50, 57, 58, 60.
MAREL, nom du jeu de marelle : p. 17.
MARELA, nom du jeu de marelle : p. 17.
MARELLE, jeu : p. 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 17, 48, 49.
MARREL, nom du jeu de marelle : p. 17.
MESETO, dialogue mimé : p. 29.
MÊTIERS MUETS *les*, jeu : p. 50, 53, 60.
MILHAUQUETOS *las*, saynète mimée : p. 26.
MOIS, symbole de marelle : p. 19.
NOUVEAU CORBILLON, jeu : p. 25.
OSSELETS, jeu : p. 49.
PALAIS, nom du jeu de marelle : p. 11, 13, 14, 15, 17, 18, 20 ; instrument à la marelle : p. 11, 18, 19, 21.
PALE *ai*, nom du jeu de marelle : p. 11..
PALET, nom du jeu de marelle : p. 7, 11, 13, 14, 17, 18, 19 ; instrument à la marelle : p. 5, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 17.
PALET, nom du jeu de marelle : p. 17.
PALETO, nom du jeu de marelle : p. 17.
PAPA-MAMAN, règle de marelle : p. 9.
PARACLET, nom du jeu de marelle : p. 14, 17 ; instrument à la marelle : p. 19.
PARADIS, symbole de marelle : p. 6 figures 14, 22, 23 ; p. 9 ; p. 10 figures 25, 28 ; p. 12 figure 62 ; p. 14, 15 ; p. 16 figures 70 et 76 ; p. 17.
PARANCLE, nom du jeu de marelle : p. 9, 14 ; instrument à la marelle : p. 9, 11.
PARANCLET, nom du jeu de marelle : p. 17.
PATINS A ROULETTES, jouet : p. 51.
PAUME jeu de, balle : p. 35.
PAVÉ, nom du jeu de marelle : p. 11 ; instrument à la marelle : p. 18.
PÉDALO, PÉDALIER, règle de marelle : p. 5.

- PED-RANQUET*, règle de marelle, cloche-pied : p. 14, 17, 19.
PEPI-VIELH, dialogue mimé : p. 29.
 PIÈCE, de monnaie, instrument à la marelle : p. 11.
 PIERRE, instrument à la marelle : p. 8, 13, 14, 15.
PIFRETO, sifflet : p. 41.
PLANTAR HIGUERS, dialogue mimé : p. 28.
PLOUMBER, règle de marelle : p. 15, 19.
 POISON, symbole de marelle : p. 6 figure 6 ; p. 7.
PONGEO USAIT, jeu sportif : p. 31.
 PONT faire le, jeu : p. 49.
 POT DE CHAMBRE, jeu : p. 34.
 POULE ET RENARD, la et le, ronde : p. 31.
 POUPÉE, et innocent : p. 50.
POURTAU, nom du jeu de marelle : p. 9 ; symbole de marelle : p. 10 figure 29.
 PRISON, symbole de marelle : p. 13, 14, 15, 18, 20.
 PRISONNIERS, camp des, symbole de marelle : p. 8.
 PUIITS, symbole de marelle : p. 6 figure 5 ; p. 7 ; p. 12 figures 53 et 64 ; p. 14, 15 ; p. 16 figures 71 et 81 ; p. 20.
 PURGATOIRE, symbole de marelle : p. 9 ; p. 10 figure 22 ; p. 17, 20.
QUATRE PIPOTS als, jeu sportif : p. 30.
QUILHANDRO, toupie : p. 37.
 RAISIN, type de marelle : p. 7.
 RENARD VENDU le, dialogue mimé : p. 29.
 REPOS, symbole de marelle : p. 6 figure 13 ; p. 7 ; p. 10 figures 22 et 39 ; p. 11, 13, 14.
 REPOSOIR, symbole de marelle : p. 6 figure 14 ; p. 10 figures 25 et 27 ; p. 18, 20.
 RONDES : p. 28.
 SAMEDI, symbole de marelle : p. 9.
 SAUTE-MOUTONS, jeu : p. 26, 27, 30.
SEMANO, SETMANA, type de marelle : p. 9.
 SIFFLET, fabrication d'un : p. 37, 38, 39, 40, 41.
TAPET, formulette, jeu de billes : p. 26.
 TERRE, symbole de marelle : p. 6 figure 23 ; p. 10 figures 40 et 49 ; p. 12 figures 54, 55, 56, 58, 59, 65, 66, 68, 69 ; p. 13 ; p. 16 figures 70, 71, 72, 74, 75, 77, 79, 80, 82, 84 ; p. 17, 19.
 TIERCE, jeu de hasard : p. 4.
 TRIC-TRAC, jeu : p. 27.
 VERRE MAGIQUE, jeu : p. 26.

Jean-Marie BOSCH.

France : 40 Ffr
 Etranger : 55 Ffr

PÉPÉ-AMOUX, règle de marelle : p. 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

**IMPRIMERIE
GABELLE**

La rédaction de la revue, vous présente
ses meilleurs vœux pour 1983
et se permet d'attirer votre attention
sur les nouveaux prix de l'abonnement

France :	40 Frs
Etranger :	55 Frs

