

Jeux traditionnels de Jerba (Tunisie)

par Jenina AKKARI-WERIEMMI

Malgré l'impact du tourisme ainsi que de l'émigration sur la vie socio-économique de Jerba, notre île reste sans aucun doute un véritable conservatoire des us et coutumes ancestraux, des costumes traditionnels (1) et, bien entendu, mais avec une moindre persistance, des jeux.

Si, en effet, les us et les coutumes ainsi que le vêtement sont de nos jours encore bien conservés, il n'en est pas malheureusement toujours de même des jeux populaires qui deviennent de plus en plus rares dans l'île et de moins en moins connus des jeunes et des moins jeunes. On commence à en perdre le souvenir.

C'est dans le but de mieux aider la mémoire collective à en conserver une image exacte que nous proposons de décrire ici avec quelque précision certains des jeux traditionnels les plus populaires et encore les plus joués par les jeunes et les moins jeunes de nos insulaires. Nous nous limiterons à trois qui nous paraissent les plus intéressants à bien des égards: le *balagouf*, le *ya Jday* et enfin le jeu dit *Sig et douggane*.

I. LE BALAGOUF

Ce jeu est connu ailleurs en Tunisie sous le nom de *khamisa hjirât* (2) ou *khamisa k'idât* (3), ou encore *al-k'ab* ou *al-khimasa* (4), *al-ummirat* ou *al-krid* (5). Il se joue avec cinq cailloux bien choisis pour leur calibre et leur poli. Le cinquième est toujours un peu plus gros et plus arrondi que les quatre autres : il sert de "chef de file" et est souvent tenu à la

(1) J. AKKARI-MERIEMMI, "La *khejba* à Houmt al-Arbah", dans *Cahiers des Arts et Traditions Populaires*, N° IX (1988), p. 151-157; "L'habitat traditionnel de Jerba", dans *IBLA*, n° 139 (1977/1), p. 67-75. Cf aussi l'ouvrage collectif *Les costumes traditionnels en Tunisie*, Tunis, MTE, 1979.

(2) Au nord-ouest de la Tunisie, particulièrement à Mateur.

(3) Région de Tunis.

(4) Au Sahel, à Moknine sous le premier nom, à Monastir sous le second.

(5) Le premier à Kairouan, le second à Douz dans le Sud tunisien.

main au cours du jeu. Nous l'appellerons le meneur.

Nous ignorons, malgré nos recherches, le sens et l'origine du mot *balagouf*, inconnu partout ailleurs. Mais le jeu lui-même est pratiqué depuis la plus haute antiquité (6). Ses règles diffèrent d'un pays à l'autre et, dans le même pays, d'une région à l'autre (7). Voici donc les spécificités du *balagouf* jerbien.

Le *balagouf* se joue par groupes de deux personnes au moins (8). Avant de commencer (9), les partenaires procèdent au *takbir*. Cet exercice préliminaire consiste à tenir les cinq cailloux bien ramassés dans la paume d'une main, puis, d'un geste habile et agile, à les lancer en l'air rapidement en s'ingéniant à les recevoir sur le dos de la même main. Celui qui recueille le plus de cailloux sur le dos de la main joue le premier, l'ordre de participation au jeu étant fixé par le nombre de cailloux ainsi recueillis au *takbir*. S'il y a des ex-aequo ils refont le *takbir* pour le départage. Le *balagouf* se joue à même le sol à l'intérieur de la maison ou sur le sable à l'ombre d'un arbre.

La règle est de tenir entre le pouce et l'index le caillou "meneur" du jeu, les quatre autres restant groupés dans la paume de la même main. Le joueur lance en l'air le "meneur" et laisse en même temps les autres cailloux tomber sur le sol. Puis, à tour de rôle, selon la phase du jeu où l'on en est ainsi que nous le dirons plus loin, on ramasse au sol un, ou deux, ou trois, ou quatre cailloux à la fois en même temps qu'on lance en l'air le meneur, qui doit être rattrapé au vol. S'il tombe, on passe le

(6) C. DAREMBERG et E. SAGLIO, *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines*, t. IV, p. 381-382 s.v. *pente litha* et p. 382, fig. 55; F. ROSENTHAL, "La'ib", dans *EI2*, V, p. 619-620.

(7) Ainsi à Moknine le jeu dit *al-k'ab* ressemble beaucoup au *balagouf*, mais il en diffère en certains détails : ne toucher aucun caillou proche de celui qu'on doit prendre et ce à toutes les phases du jeu, lesquelles s'éloignent notablement des règles du *balagouf*; de même Moknine a une façon spéciale de conclure le jeu appelée *tacsir*, et l'enjeu y consiste en ce que le perdant accepte de réaliser le vœu du gagnant. Nous remercions pour ces précisions notre amie Hayet Thabet, co-bibliothécaire à l'I.N.A.A.

(8) De soi il pourrait fort bien se jouer par une seule personne; en fait, il est le plus souvent joué en groupe. C'est indifféremment un jeu d'adultes ou de grands enfants, soit entre hommes, soit entre femmes. Il est "unisexe" comme on dit et praticable à tous les âges. Cependant les enfants modifient légèrement de leur propre autorité certaines passes assez difficiles.

(9) Il arrive qu'avant de commencer les joueurs posent certaines conditions, par exemple de ne toucher en aucun cas un caillou voisin de celui qu'on doit prendre au sol, même s'il est contigu, sous peine d'être considéré perdant. Vu la difficulté d'y parvenir, on évite souvent de poser cette condition.

jeu au partenaire suivant. De même, celui qui échoue à l'une des phases du jeu, passe celui-ci au suivant. Le joueur qui le premier franchit toutes les étapes victorieusement est le gagnant. Mais le meilleur est celui qui les "brûle" toutes sans défaillance. L'enjeu est tout simplement le plaisir de franchir avec succès aussi rapidement que possible toutes les étapes et donc d'obtenir un bon classement, sinon la première place.

Le jeu se déroule en quatre étapes. Chacune est caractérisée par la position particulière que doit prendre la main gauche pour recevoir les cailloux que la main droite prend au sol, elle aussi selon une règle prescrite. Le jeu progresse, bien entendu, de l'étape la plus facile à la plus difficile. La gradation de la difficulté jaillit précisément des règles qui prescrivent à la main gauche des poses déterminées et des contraintes de plus en plus exigeantes imposées à la main droite pour cueillir les cailloux au sol.

Première étape

C'est la plus facile. Elle comporte quatre phases.

Phase a (fig. 1)

Le joueur lance à quatre reprises le "meneur" en l'air, et à chaque jet il ramasse au sol un des quatre cailloux qu'il place dans la main gauche. Puis, groupant les quatre cailloux dans la main droite, il lance de nouveau en l'air le "meneur" en même temps qu'il laisse tomber les quatre cailloux; enfin, un dernier jet du "meneur", et il doit cueillir au sol, toujours de la main droite, les quatre cailloux à la fois. Au moindre échec (ne pas parvenir à saisir un caillou, laisser tomber un caillou, ou manquer la saisie au vol du "meneur"), il passe le jeu au suivant. S'il réussit tous les mouvements, il passe sans plus à la seconde phase.

Phase b (fig. 2)

Le gagnant de la première phase poursuit le jeu en lançant le "meneur" en l'air, tout en libérant sur le sol les quatre cailloux qu'il tient groupés dans la main droite. Il relance le "meneur" et recueille deux cailloux. Un troisième jet du "meneur" lui permet de recueillir les

deux autres cailloux (10) qu'il met dans la main gauche avec les deux précédents. Comme dans la phase (a), une fois regroupés, les cailloux sont placés dans la main droite qui, tout en lançant le "meneur", les pose au sol pour les reprendre tous ensemble simultanément à un nouveau et dernier jet du "meneur".

Phase c (fig. 3)

Au premier jet du meneur, le joueur libère sur le sol les quatre cailloux groupés dans la main. Au second jet, il cueille au sol un seul caillou; au troisième jet, il doit, d'un seul coup, cueillir au sol les trois cailloux restants (11). Après quoi, s'il a réussi, il passe à la phase suivante.

Phase d (fig. 4)

Le joueur, en même temps qu'il lance le "meneur" en l'air, jette au sol les quatre cailloux qu'il tient dans la main droite, puis recueille le "meneur" au vol. Au second jet, il doit en même temps rattraper le meneur en l'air et cueillir les cailloux au sol (12).

Au cours de ces quatre phases de la première étape du jeu, il arrive souvent que les joueurs butent sur une maladresse ou soient victimes d'un geste trop nerveux : chute du "meneur" au sol, ou caillou qu'on ne parvient pas à saisir selon les règles (13). A chaque échec, tout joueur passe le jeu au suivant. Un joueur adroit et entraîné qui réussit sans faute toutes les opérations passe immédiatement à la seconde étape.

- (10) Au premier jet du meneur, les cailloux sont lâchés au hasard. Au 2ème et au 3ème jet, le joueur - selon la convention établie sur ce point au départ du jeu - pour chaque prise de deux cailloux peut choisir entre deux techniques : ou prendre les deux cailloux d'un seul coup, ou les rapprocher l'un de l'autre par touches successives avant de les saisir ensemble.
- (11) La convention dont il est parlé à la note (10) est également ici valable.
- (12) La même convention préalable est toujours valable.
- (13) Cette condition, facultative pour la 1ère étape, est toujours obligatoire pour la 2ème étape et les suivantes : le ou les caillou(x) à saisir doivent l'être d'un seul coup sans qu'on puisse se permettre de les rapprocher par des touches successives. Dans toutes les étapes, d'ailleurs, il est interdit de toucher au ou aux caillou(x) qui ne sont pas concernés par la phase en cours.

2ème étape

Elle comporte également quatre phases analogues à celles de la précédente : tenant le "meneur" entre le pouce et l'index, le jeter en l'air et le recueillir au vol; saisir les cailloux au sol, d'abord un à un, puis deux à deux, puis un seul dans une première prise et trois dans une deuxième, enfin, les quatre ensemble. Mais cette étape diffère de la précédente en trois points précis. Premièrement, il est formellement interdit de toucher au (ou aux) caillou(x) voisin(s) de celui (ou de ceux) qu'on doit cueillir au sol, et ce quelle que soit la position des cailloux et la phase où on en est (14). Deuxièmement, une position précise de la main gauche est prescrite pour cueillir au sol, selon les phases, le ou les cailloux : la main gauche touche le sol selon un plan horizontal en formant avec les cinq doigts rapprochés les uns des autres et légèrement recourbés une sorte d'abside ou d'alcôve (fig. 5, étape II). Troisièmement : aux phases (a) et (c), les partenaires choisissent un des quatre cailloux qui sera obligatoirement le dernier à être poussé vers la paume de la main gauche; ce caillou est désigné sous le nom de *al-umm* (la mère). Au terme de chaque phase, le joueur enlève au sol, d'un seul coup, les quatre cailloux déjà rassemblés dans la paume de la main gauche. A la phase (d) le joueur lâche les cailloux sur le sol en même temps qu'il jette en l'air le "meneur"; puis il ramasse les quatre cailloux dans la paume de la main gauche posée en "alcôve"; enfin, jetant de nouveau le "meneur" en l'air, il enlève d'un seul coup dans sa main gauche les quatre cailloux tandis qu'il récupère une dernière fois au vol le "meneur".

3ème étape

Elle est identique à la seconde, sauf en ce qui concerne la main gauche, qui doit être posée non plus en forme d'alcôve ou d'abside, mais en forme d'arc, la main touchant le sol par l'extrémité du pouce et du médium bien écartelés sur une même ligne dans le prolongement l'un de l'autre en direction opposée, l'index, l'annulaire et l'auriculaire reposant étroitement serrés sur le médium (fig. 6, étape III) (14). La main forme ainsi un arc qu'on essaie d'écarteler au maximum et sous lequel, à

- (14) On peut aussi former l'arc en posant au sol, bien écartés, d'un côté le pouce, de l'autre les quatre autres doigts de la main étroitement serrés l'un contre l'autre.

Illustration du balagouf

1ere Etape



fig.1 phase a : les cailloux enlevés a chaque jet un à un et posés dans la main gauche

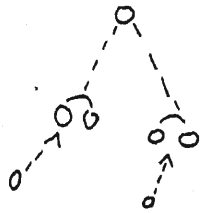


fig 2 les quatre cailloux réunis deux à deux c'est la phase b



fig 3 phase c

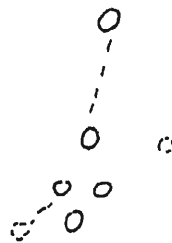


fig 4 phase d

Etape II

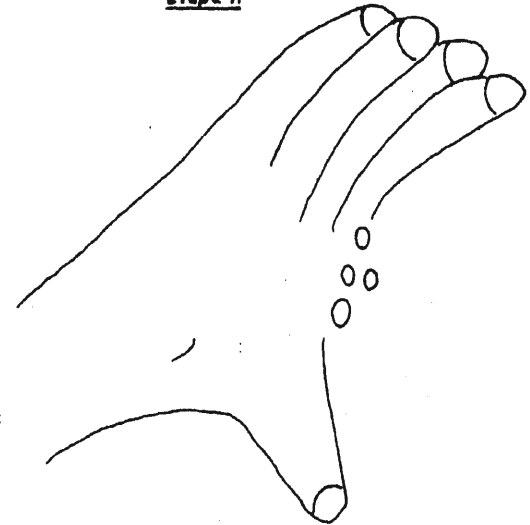


fig.5

Etape III

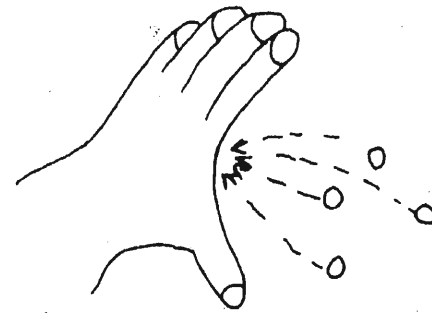


fig.6



Fig. 7. Phase unique

chaque phase de l'étape, doivent passer les quatre cailloux. Pour que chaque caillou soit considéré comme ayant passé l'arc valablement, il doit dépasser la ligne antérieure de ce dernier. On aura soin de ne pas trop éparpiller les quatre cailloux afin de pouvoir aisément les saisir à la fin de chaque phase, d'un seul coup. Aux phases (a) et (c) le caillou "mère" joue toujours son rôle; de même l'interdiction de toucher à un caillou lorsqu'on en saisit un autre est toujours de rigueur, comme à l'étape précédente.

4ème étape

Elle est de loin la plus difficile à réussir. La main gauche est posée au sol en forme de "dôme" s'appuyant sur l'extrémité des 5 doigts assez écartés et assez redressés pour laisser un passage facile aux cailloux (fig. 6, étape IV). Le joueur éparpille au sol les quatre cailloux tout en jetant en l'air le "meneur". Il revient à l'adversaire - et c'est là que gît la difficulté - de désigner pour chaque caillou par lequel des "entre-deux doigts" le joueur doit le faire rentrer sous la main, et cela d'un seul coup, car chacun des cailloux est, dans cette étape, considéré comme un "caillou-mère". Dans la réussite de cette opération il y a, bien sûr, une grande part de hasard, donc aussi de chance ou de malchance. A quatre reprises, à chaque fois qu'il doit pousser un des cailloux sous la main, le joueur jette en l'air le "meneur" et d'un seul geste pousse le caillou concerné sous l'entre-deux doigts choisi par l'adversaire. Une fois tous les cailloux sous la main gauche, il les saisit de la main droite et les enlève du sol soit d'un seul coup soit par prises successives tout en recevant le "meneur" au vol. Cette étape n'a qu'une seule phase et exige plus de maîtrise et de doigté pour placer les cailloux le plus près possible de l'accès prescrit à chacun par l'adversaire et les glisser rapidement et sans à-coups sous le dôme de la main.

Réussir le *balagouf* demande patience, une vraie maîtrise des réflexes, une grande dextérité, de l'attention, bref une habileté et un doigté éprouvés.

II. YA JDAY

Le jeu qu'à Houmt al-Arbâh (15) on appelle *La'bat ya Jday* (16) a tout simplement comme support du sable. On le joue donc à même le sol dans un terrain sablonneux.

(15) Nous présentons ce jeu tel aussi qu'on le joue dans cette localité, au centre ouest de Jerba. Cf. carte de Houmet Essouq au 1/50000.

(16) "Ya Jday" vaut dire littéralement "ô chevreau !". Jday est le terme dialectal pour *al-Gadiya*.

Sur le sable on dessine un grand carré rectangulaire qu'on divise en un nombre impair de cases disposées à la fois en sens vertical et en sens horizontal et qu'on appelle *biût* (17). Toutes sont creusées, sauf celle du centre du damier qui reste pleine (fig. 8. case C).

Ya Jday se joue en deux groupes de deux joueurs, hommes ou femmes, enfants ou adultes indifféremment. On s'arrange toutefois assez souvent - on verra pourquoi - pour être, dans le même groupe, du même sexe.

Chacun des deux groupes dispose d'un même nombre de cases (fig. 8, groupe A, groupe B), et se placent face à face, de part et d'autre du damier. dans chaque groupe, l'un des deux mène le jeu, l'autre le tient par la main et lui sert de compagnon et de témoin.

Le jeu consiste à identifier la ou les cases qu'il a touchées de son index tout en pinçant, à ce moment précis, le petit doigt de la main gauche de son compagnon de jeu qu'il tient dans la sienne (18).

On se met d'accord sur le groupe qui ouvrira le jeu. Le premier joueur, tenant le petit doigt de la main de son compagnon (ou de sa compagne) (19) touche de son index une ou plusieurs cases ou *biût* appartenant à son groupe en prononçant la phrase "Yâ Jday gazz al-gamh ummak hađi walla hađi walla hađi" (20) et, à chaque touche sur une ou plusieurs des cases ou *biût*, il pince discrètement le petit doigt de son compagnon ou de sa compagne qui doit se rappeler avec précision la ou les cases touchées par l'index du meneur de jeu lorsque celui-ci l'a pincé, afin d'en témoigner avec précision au moment voulu, c'est-à-dire lorsque le groupe adverse identifiera les cases touchées. Si, de son côté, le groupe adverse se trompe dans la désignation de la ou des cases atteintes, il perd la ou les cases à propos desquelles il s'est trompé et elles sont également remplies de sable et le groupe qui mène le jeu continue. Si au contraire sa réponse est exacte, le groupe meneur de jeu

Illustration du Ya Jday

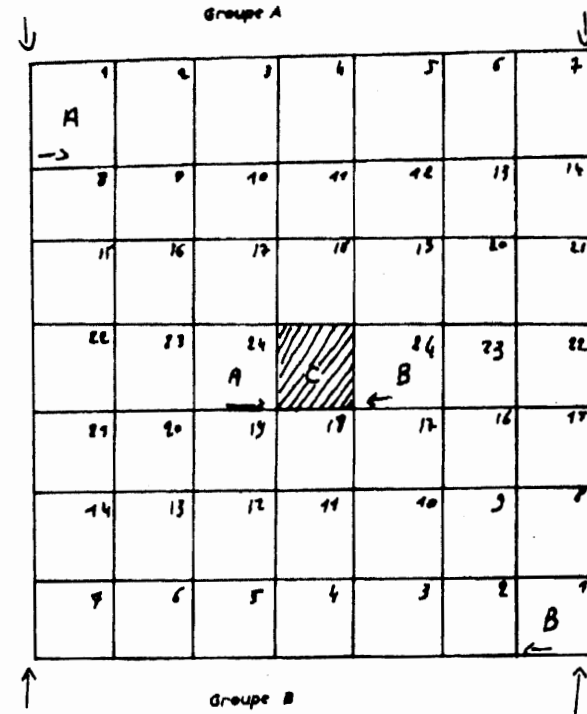


fig 8 case c remplie de sable

A₁ - 24 et B₁ - 24 sont creusées

(17) *Biût*, pluriel de *bît*, pièce, chambre.

(18) A son gré, le joueur, tout en prononçant la phrase et en pinçant son compagnon ou sa compagne, peut toucher de l'index une seule ou plusieurs *biût*.

(19) Certains préfèrent éviter ce contact avec un partenaire de sexe différent. D'autres, bien sûr, ne voient aucun mal à se procurer ce plaisir.

(20) "O chevreau ! mange du blé (et dis-moi si) ta mère est celle-ci ou celle-là", la "mère" étant en l'occurrence la ou les cases touchées. Dans une autre localité de Jerba, près de Houmt Souk, à Taourit, on dit : "Kruch ! ummak ma tagbak" (Hé ! tu ne peux pas reconnaître ta mère !". Termes de plaisanterie qui veulent dire : "allons ! ce n'est pas tellement sorcier d'identifier la case !".

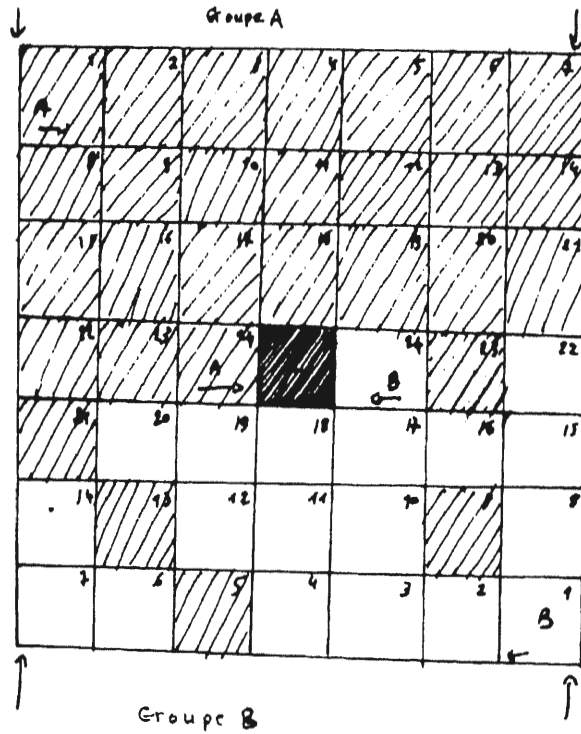


Fig. 9 C: remplie de sable

Toutes les cases hachurées de A₁ à A₂₄ sont perdues
de même B₅ B₆ B₁₃ B₂₁ B₂₃ (à titre d'exemple).

perd la ou les cases qui en sont l'objet et passe le jeu au groupe adverse.

Le groupe gagnant est celui qui parvient le premier à boucher toutes les cases du groupe adverse (cf. fig. 8 et 9).

Nous ignorons l'origine de ce jeu ancestral. Il n'est pas sans intérêt cependant d'évoquer à son propos une similitude entre le tracé du Ya Jday et celui - il est vrai inscrit sur la roche - de la *mengala* (21) ou celui du jeu libyen communément appelé *al-siga* (22).

III. SIG ET DUQQAN (23)

Très populaire et toujours en vogue dans le sud de la Tunisie, ce jeu est presque inconnu dans le reste du pays. Son support est, partout où il se joue, presque le même. Son déroulement diffère en certains détails d'une région à l'autre dans le Sud Tunisien et, dans l'île de Jerba, d'un village à l'autre. Nous en présenterons deux formes : celle qu'on observe à Houmt al-Arbâh, et celle qui est en honneur à Houmt Taourit près d'Houmt Souk (24), deux formes dont le tracé sur le sol est totalement différent et qui servent de type, selon les endroits, dans le reste de l'île.

Le support commun à toutes les formes du *sig* proprement dit est constitué de bâtonnets taillés dans une belle palme fraîchement détachée de l'arbre. La palme est coupée longitudinalement et dans chaque moitié on taille, dans les parties de la palme plus épaisses et où la peau est le mieux conservée, des bâtonnets de 34cm environ de long. A l'aide d'un bon canif, on peut aisément obtenir de bons bâtonnets au revers blanc (côté clair des fibres) et à l'avert vert luisant.

- (21) Cf. art. de G. La Faye dans le *Dictionnaire* de Ch. Daremberg et F. Saglio, Paris, 1904, p. 1403-1405. Cet auteur évoque à ce propos le quadrillage en trous de la grosseur d'une bille d'une table romaine de jeu, inédite, trouvée à Gighis dans le sud-est tunisien. Cf. aussi *Arrayan*, n° 9 (1984) p. 21-62 où il est question d'un jeu tracé en creux sur le rocher comme étant très populaire dans certains pays arabes et africains et appelé Jeu de la Mengala.
- (22) G.W.W. BALCER, "Prehistoric rock carvings in the tripolitanian prédesert", dans *Libyan Studies*, vol 17 (1986), p. 78 et fig. 8 et 9.
- (23) Nous ignorons l'étymologie et l'origine de ce nom. Le terme de *sig* désigne aussi bien les bâtonnets supports du jeu que la position gagnante pour un point de 4 bâtonnets alignés sur le sol, trois d'entre eux étant au vert et un au blanc. Le *duqqan* est la mise o : 4 bâtonnets dont deux au vert et deux au blanc.
- (24) Cf. carte au 1/50000, feuille n° 139 de Houmt Essouk

Les joueurs apprécient surtout les bâtonnets bien lisses au joli revers blanc et à l'avers légèrement bombé et bien luisant. Ils évitent les bâtonnets rugueux et disproportionnés.

Le *sig* et le *duqqân* se joue à même le sol de préférence sablonneux, entre deux partenaires ou plus, hommes, femmes, adultes et grands enfants formant soit des groupes homogènes d'âge ou de sexe soit en groupes mixtes.

Illustration du Sig et Duqqân

Sig et duqqân à Houmt al-Arbâh

1. Calcul des points (voir fig. 10)

Quatre verts valent six points; quatre blancs valent quatre points; trois verts plus un blanc valent un point : c'est le *sig*; trois blancs plus un vert valent trois points : le joueur qui gagne ainsi trois points passe le jeu au suivant : deux verts plus deux blancs valent zéro : c'est le *duqqân*, le joueur passe aussi le jeu au suivant.

Rappelons-le : le vert est la couleur naturelle de la palme sur l'avvers du bâtonnet; le blanc est la couleur des fibres de la palme sur l'envers du bâtonnet. Chaque point, comme on le verra ci-dessous, permet d'avancer ou de reculer d'une case dans la marche du jeu en fonction de sa position par rapport à *bît al-Ghoula*.

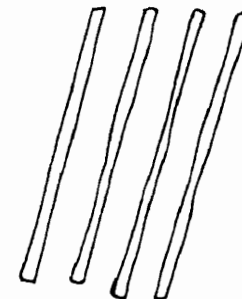
On obtient les points en lançant les bâtonnets en l'air et en les laissant retomber sur le sol. Si un ou plusieurs bâtonnets chevauchent, on les rejoue jusqu'à ce qu'ils retombent bien étalés à distance des autres. Les bâtonnets au sol se présentent soit d'avvers, soit de revers, ce qui permet un compte facile des points après chaque lancement.

2. Les supports du jeu et l'enjeu

En plus des bâtonnets, le support du jeu est constitué d'un damier qu'on trace sur le sable : seize cases réparties en quatre rangées horizontales et en quatre rangées verticales. A la dernière rangée horizontale et à sa gauche, le damier est prolongé par quatre cases (fig. 11). Enfin fait partie intégrante du support du jeu un pion fait d'un petit morceau de charbon qui symbolise la *ghoula*, l'ogresse, et qui en porte le nom. D'autres pions (un morceau de bois, un caillou, une fève, un noyau de datte etc, etc) joueront le rôle du *bû*, du père et chacun des



bâtonnets posés à l'endroit :
on a 4 verts équivalents à 6 points



bâtonnets posés à l'envers :
on a 4 blancs = 4 points



2 verts et 2 blancs :
on a un duqqân.



3 verts et 1 blanc
on a un sig = 1 point

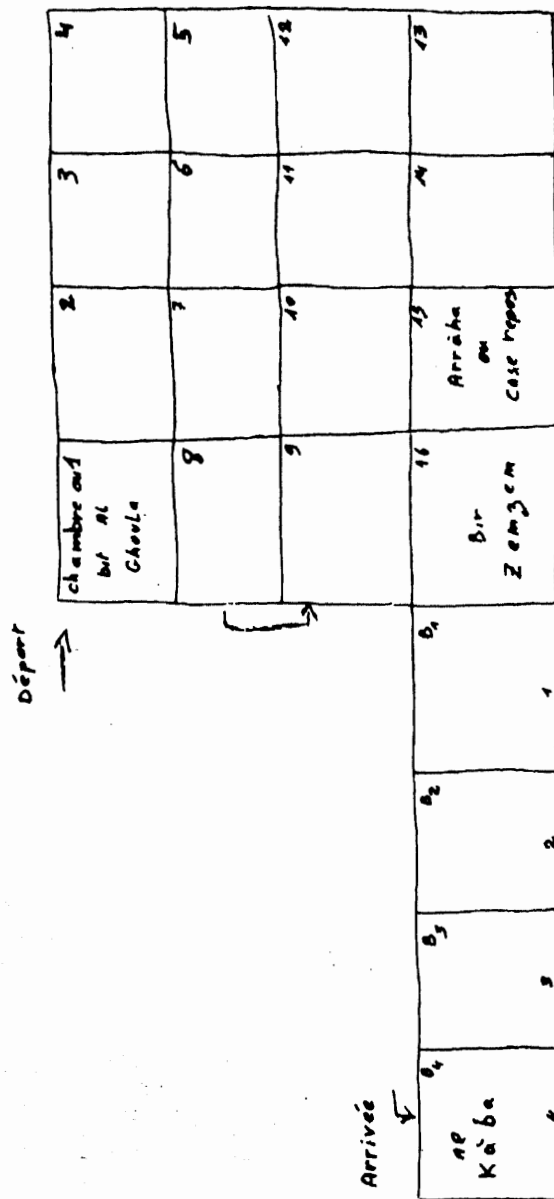


3 blancs et 1 vert = 3 point

fig. 10

Fig. 11 : Sig et Daggat

damier du jeu de Hamû Al Arabah Jerba Les flèches et les numéros indiquent l'itinéraire de la marche du jeu



joueurs choisit le sien. Le *bû* de chaque joueur se déplace sur le damier pour le compte de celui qui l'a choisi à son avantage ou à son désavantage selon les règles du jeu. Le support complet du jeu est donc ainsi composé : le *sig*, c'est-à-dire les bâtonnets, le damier, la *ghoula* ou ogresse, les pions jouant le rôle du père.

L'enjeu est de parvenir à caser le "père" dans *bit al-Ka'ba*, où il deviendra *hâgġ* (pèlerin) et sera ainsi protégé contre la poursuite acharnée de la *ghoula*, la méchante ogresse qui, de la case 1 à la case 15, ne cesse de terroriser les "pères", d'entraver leur avance pour les empêcher d'atteindre la case *Bir Zemzem* où elle perd tout pouvoir. Avant qu'ils aient atteint *Bir Zemzem* les "pères" malchanceux risquent d'être entraînés par la *ghoula* qui leur fait rebrousser chemin en direction de la case départ n° 1, si même - et c'est la pire des aventures - ils ne sont pas enterrés dans la case de l'ogresse : c'est le comble du déshonneur pour le "fils", le joueur qui portera à l'intérieur du groupe la malheureuse connotation de "mauvais fils".

L'intérêt sociologique de ce jeu réside dans le fait que, sans s'en rendre compte, les joueurs passent de l'imaginaire au réel, du symbole au symbolisé : c'est avec tout le sérieux du monde qu'on essaie d'arracher "son père" à la méchante fée, et de lui mériter l'honneur suprême : être introduit dans la *Ka'ba*, ultime vœu de chaque musulman.

3. Marche du jeu

Au départ tous les pions "pères" choisis préalablement par chaque joueur sont groupés dans la première case, le *bit al-ghoula*, où la sorcière les tient prisonniers. A tour de rôle, chacun des joueurs prend les quatre bâtonnets, les jette en l'air et les laisse choir sur le sol. Leur position de chute (à l'avert donc en couleur verte, ou à l'envers donc en couleur blanche) détermine le nombre de points obtenus. Le joueur qui fait un *sig* (3 verts et 1 blanc) commence le jeu en faisant sortir son "père" du *bit al-ghoula*. C'est la condition sine qua non pour pouvoir commencer la partie sans l'aide de la "sorcière" (25). A chaque *sig* qu'il

(25) Le joueur qui ne parvient pas à faire un *sig* voit son "père" rester dans la case 1 avec la "sorcière" jusqu'à ce que cette dernière soit admise (grâce à l'un des gagnants jouant pour elle) à quitter sa chambre, entraînant avec elle tous les pions qui jusque-là n'ont pu sortir. Voir plus loin la marche de la *ghoula*.

obtient, tout joueur avance son "père" d'une case. S'il tombe sur un *tlaṭa*, il gagne trois points et passe le jeu au suivant. S'il tombe sur un *duqqân* il passe, sans gagner de points, le jeu au suivant. Donc : un *duqqân* : pas de point gagné et on passe le jeu; un *stût* : 6 points gagnés et on continue le jeu; un *arba*^c : 4 points gagnés et on continue le jeu; un *tlaṭa* : 3 points gagnés et on passe le jeu. Nous avons déjà indiqué ci-dessus la manière de calculer les points.

Tous les joueurs suivent le même itinéraire de la case 1 à la case B4 (la *Ka'ba*, temple saint de Dieu, ultime but du voyage). Mais il faut pour cela passer par la case 16 ou *Bir zemzem*; il faut aussi réussir la traversée de la case 15 dite *al-raḥa* (case du repos) : tout "père" qui y parvient y reste obligatoirement tant que son joueur n'a pas obtenu sept *sig-s* (donc 7 fois trois verts et un blanc); une fois les sept *sig-s* gagnés, le joueur a le droit de faire passer son "père" de la case *al-raḥa* à la case de *Bir Zemzem* où, après un long et pénible voyage, notre "pèlerin" assouvit sa soif avant de traverser paisiblement et sereinement, sans plus avoir à redouter la "sorcière", chaque fois grâce à un *sig*, les trois étapes (de la case B1 à la case B3) qui lui restent avant d'atteindre le but de son périple : la case B4, *al-Ka'ba*. Le joueur prend alors son "père" devenu *haġġ*, et l'embrasse tendrement en disant "*Haġġit wa maġġit*" (26). Tant que les sept *sig-s* ne sont pas gagnés qui introduisent le père à la case du *Bir Zemzem*, la *ghoula* peut saisir tout "père" en route et le contraindre à la suivre et à rebrousser chemin dans la direction de la case départ. Au joueur donc de faire le nécessaire pour arracher une seconde fois son "père" aux griffes de la méchante *ghoula* en lui faisant gagner les points qui le porteront jusqu'au *Bir Zemzem* et si possible, de là, à l'objectif sacré final : la *ka'ba*.

Lorsque deux pions ou davantage se trouvent dans une même case (sauf dans la case départ, donc dans les cases 2 à 15), le nouvel arrivant fait compagnie aux occupants antérieurs, mais la sortie de la case où plusieurs pions se trouvent ensemble appartient au pion du joueur qui a jusque-là le plus de points.

4. Marche de la *ghoula*

Il arrive que tel ou tel joueur malchanceux ne parvienne point à gagner un *sig*, donc même le *sig* initial qui lui permette de faire sortir

(26) La phrase se comprend aisément : ô père, grâce à Dieu, le voici devenu *haġġ*. Le "*wa maġġit*" vient simplement équilibrer le rythme du dicton.

son "père" du *bît al-ghoula*. Le "père" reste alors prisonnier de la méchante fée, jusqu'à ce que celle-ci l'emène avec elle. Une fois sorti de *bît al-ghoula*, il peut progresser normalement selon les règles du jeu, mais bien entendu il reste toujours exposé aux mauvais procédés de la sorcière toute proche de lui.

Mais comment donc la *ghoula* peut-elle sortir de sa case ? C'est bien simple : dès qu'un "père" est parvenu triomphalement à *Bir Zemzem*, son joueur se voit contraint, selon les aléas du jeu, à oeuvrer soit en faveur de son "père", soit en faveur de la *ghoula* : lorsque ce joueur tombe sur un *sig*, il peut faire avancer son "père" d'une case; mais dès qu'il tombe sur un *tlaṭa*, il a oeuvré pour la sorcière qui peut sortir de son antre avec tous ses prisonniers. Les prisonniers ainsi libérés avancent, aux mêmes conditions que les autres pions, dans la direction de la *ka'aba*. La *ghoula* par contre circule dans les deux sens entraînant avec elle ceux des pions qu'elle parvient à atteindre. Si elle recule, elle leur fait perdre des cases, et leur joueur doit les arracher une seconde fois à la "sorcière", en leur faisant gagner des points. La *ghoula* ne peut jamais dépasser la case 15, *al-raḥa*. Dans sa marche, tout lui est compté: les *stût*, les *arba*^c, les *tlaṭa*, le *sig* et même le *duggân*, lequel vaut exceptionnellement pour elle deux points, donc deux cases de gagnées.

Lorsque un des "pères" a atteint le triomphe final, c'est-à-dire la *ka'ba*, son joueur continue à participer au jeu, mais désormais, puisqu'il ne peut plus travailler pour son "père", il travaille pour la "sorcière". Selon les points que font ce ou ces joueurs, la sorcière est mise en mesure de faire reculer les "pères" malheureux et encore à la portée de son atteinte jusqu'à la case départ, où ils sont enterrés. C'est la mise à mort : rien ne peut plus les faire sortir, et c'est donc la fin de la partie pour leurs joueurs. Ils sont perdants. Seuls sont gagnants, le ou les joueurs dont le "père" est devenu *haġġ*.

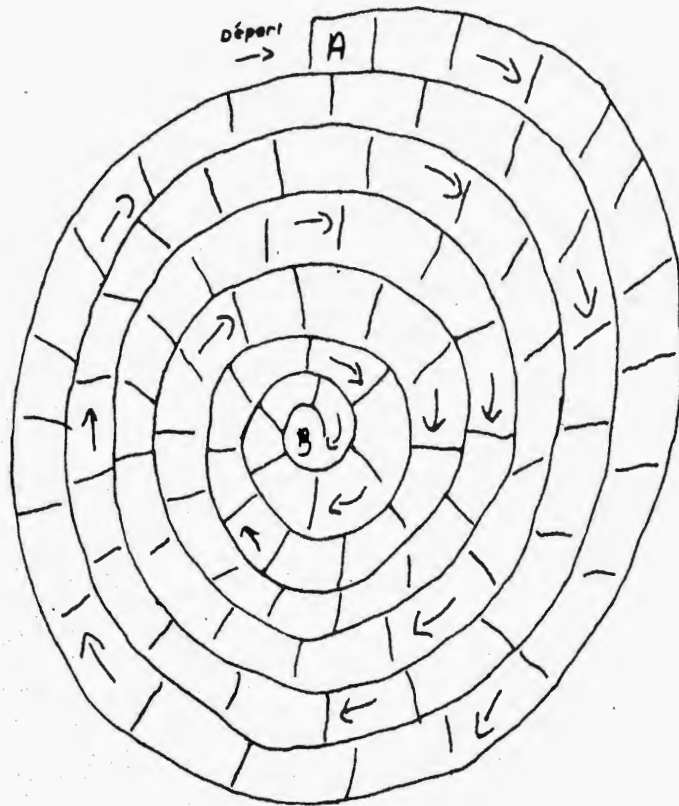
Sig et *dukkân* à Houmt Taurit

Nous nous contenterons de mentionner les points où le jeu se déroule autrement qu'à Houmt al-Arbâh.

1) Le quadrillage des cases se fait non pas en damier (fig. 11), mais en hélice (fig. 12).

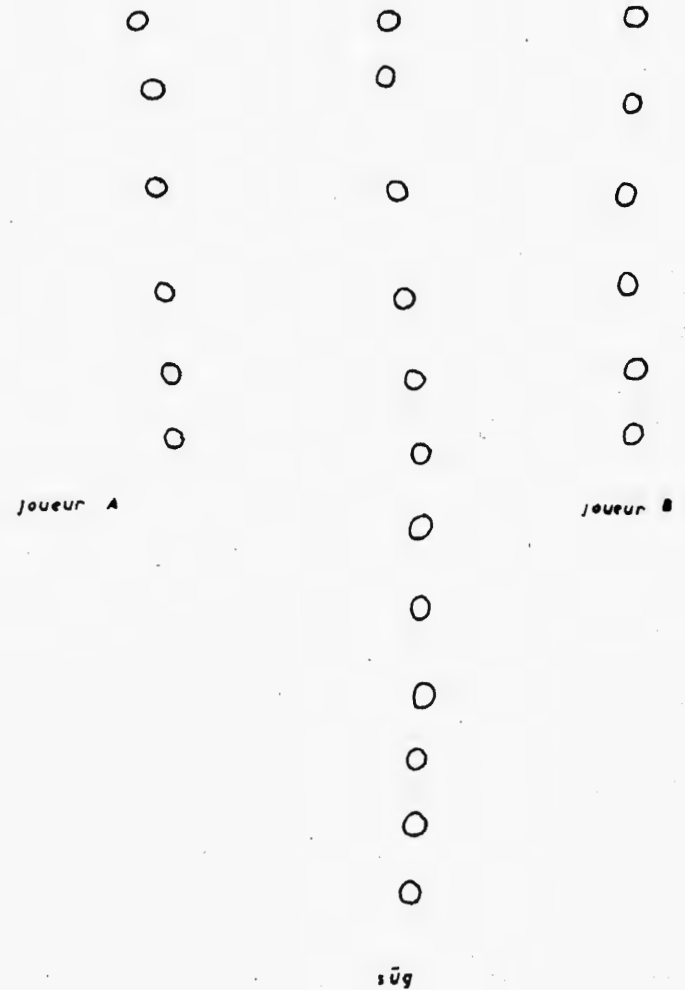
2) Le compte des points pour la sorcière est le même qu'à Houmt al-Arbâh, sauf pour le *duqqân* qui, à Taourit, équivaut à 6 points, rendant donc la marche de la sorcière plus rapide.

Fig. 12



Le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre le départ se fait en A, l'arrivée en B

Fig 13



3) Les joueurs gagnants peuvent s'entendre soit pour jouer séparément avec la sorcière, soit pour jouer ensemble contre le perdant. Dans le second cas, le pauvre perdant doit, indépendamment de la marche de la sorcière, faire reculer son "père" d'autant de cases que de points gagnés par chacun de ses adversaires. Une troisième possibilité existe : les gagnants (ceux dont les pères sont déjà en B4, donc pèlerins, *ḥaḡḡ-s*), peuvent convenir entre eux de ceux qui joueront en faveur de la sorcière, et de ceux qui joueront contre le perdant.

4) Le "père" qui est rétrogradé jusqu'à la case départ A (fig. 12) est déclaré *maḡlūb*, vaincu. On le barbouille de noir, comme la sorcière dont le pion est de charbon. Son visage *mḥantas* (sale, impur) symbolise le déshonneur du fils (le joueur) qui n'a pu aider son "père" à réaliser le vœu suprême : boire à la source divine et visiter le lieu saint de la *Ka'ba*.

5) Les bâtonnets sont appelés *klāb* (chiens) et non plus *bū* (père) (27).

A part ces différences, la mise en route, le déroulement et la conclusion du jeu sont identiques à la pratique en vigueur à Houmt al-Arbāḥ.

CONCLUSION

Dans les deux villages, Houmt al-Arbāḥ et Houmt Taourit, le *sig* se joue en réunions de famille ou de voisinage au cours de fêtes religieuses, et même parfois à l'occasion de fêtes profanes (28).

N'oublions pas de noter que le *sig* est aussi très connu sur le continent dans les oasis du Sud-Ouest telles que Tozeur, Degache, Nefta etc. A Degache, le tracé se présente sous forme de creux alignés dans le sable en trois rangées de 6, puis de 12, puis de 6 trous (cf. fig. 13). Ces trois rangées, qu'elles soient disposées en forme d'hélice, en damier, ou parallèles, évoquent les trous effectués, à diverses époques archéologiques et historiques, dans les bancs rocheux qu'on peut observer en

(27) Bizarre appellation des pions pour un voyage aussi sacré ! Glissement ou clivage de la mémoire collective ? En tout cas, dans cette conception du jeu, le centre d'intérêt et l'objectif principal ne sont plus de parvenir à la *ka'ba*, mais bien d'éviter les atteintes de la sorcière.

(28) A Taourit, le *sig* est plutôt joué lors de la *ʿašūra*, fête commémorative de la mort d'al-Ḥusayn, gendre du Prophète (cf. *Encycl. de l'Islam* s.v. *ʿAlī et Ḥusayn*). Ailleurs, on le joue également lors de l'*Aid al-kabīr* et de l'*Aid al-Sḡīr*.

certains sites archéologiques de quelques pays du Golfe, trace, selon certains chercheurs, de jeux connus jadis sous le nom de *Ḥalūsā* à Qatar, d'al-A'ila et al-*Ḥawila* au Koweït. Même observation en certains sites africains où le jeu évoqué serait al-*Manqala* (29).

Pour en revenir au *sig* tel que connu en Tunisie, on le joue notamment, bien sûr, dans les oasis où abonde le palmier. La conception sacrée de l'enjeu qu'on relève particulièrement à Houmt al-Arbāḥ (le pèlerinage) rappelle l'aspect sacré du palmier, l'arbre béni qui, selon le Coran, a nourri de ses dattes la Vierge Marie lors de son accouchement (30).

Pour en terminer avec ces divers rapprochements, attirons enfin l'attention sur le fait, qu'au Soudan, un jeu populaire, dit "jeu de la hyène", se rapproche étroitement du *sig* jerbien, avec ses cases, son puits, sa case départ où loge, non plus la sorcière, mais la hyène; avec aussi l'usage de bâtonnets dont la position permet de déterminer les points (31).

En définitive, le *sig* se présente donc comme un jeu à caractère à la fois profane et sacré : la sorcière ou ogresse représente l'imaginaire populaire des contes de fée, la case *ka'ba* vers laquelle tentent de progresser, malgré tous les obstacles, les pions "pères" pèlerins introduit le sacré dans l'innocente distraction populaire. Relevons aussi cette présence au jeu de l'amour filial (le joueur qui fait tout ce qu'il peut pour son pion "père" afin de le faire accéder à la *ka'ba*).

Le *sig* et *dukkān*, ce jeu si traditionnel à Jerba, fait partie intégrante du climat socio-religieux d'une île qui fut le berceau du conservatisme religieux (le *ḥārīgisme*) et patriarcal (le père, chef incontesté de la famille et symbole de son union).

Si maintenant, pour terminer, nous jetons un nouveau regard d'ensemble sur le *balagouf*, le *Ya Jday* et le *Sig* et *Duqqān*, nous pouvons rejoindre, dans le climat de mythe qu'ils créent, les moeurs pacifiques et paisibles des joueurs jerbien qui n'ont besoin, pour se distraire intelligemment, que de ce que leur offre la nature environnante. Le jeu et ses éléments s'offrent d'eux-mêmes. Leur langage permet aux joueurs de se situer dans le légendaire (la sorcière-ogresse), dans le climat familial (le *bū* du *sig*, l'*ūmm* du *balagouf* et du *Ya Jday*), dans le cadre pastoral (le *Jday*) et enfin dans une atmosphère de sacré et de

(29) Cf. La revue *al-Rayān*, n° 9 (1984), p. 21-22 et 62; n° 8 (1983) fig. 19.

(30) Cf. *Coran*; sourate *Myriam*.

(31) Cf. *La Presse*, 5 déc. 1987, p. 1V.

religieux (le pèlerinage, le Bir Zemzem et la Ka'ba). Divertissements simples et sains où l'on apprend, dans un climat de patience et de joyeuse compétition, à se maîtriser. L'architecture est de plein air, écologiquement saine et moralement pure. L'espace ludique est ouvert à tous et permet à chacun d'y trouver son bien : vaincre pacifiquement un "adversaire" avec patience et maîtrise de soi (*Ya Jday* et *Balagouf*), dominer l'esprit du mal (la sorcière-ogresse), mettre toute son application au service d'une grande cause (le pèlerinage du père).