

JEU ET ÉLEVAGE
VOCABULAIRE D'ÉLEVAGE
UTILISÉ DANS UN JEU DE QUADRILLAGE
PAR LES TOUAREGS
(IULLEMMEDEN KEL DINNIK) (*)

Par Edmond BERNUS
(O.R.S.T.O.M., Paris)

Ce jeu est pratiqué par de très nombreuses populations africaines, soudanaises, sahéliennes ou sahariennes. Fitzgerald (1942, in Beart 1955) cite ce jeu chez les Dakarkari du nord de la Nigéria sous le nom de *dara*. Th. Monod (1950) nous donne plusieurs appellations: « tamasheq: *dra*; haoussa: *dili*; bambara: *bozo*; sonraï: *wali*; peul Macina: *kyoti* ». Ch. Beart (1955) cite encore le nom de *taourou* ou *tabourou*, chez les Bariba du nord Dahomey, et de *wali* chez les mêmes Bariba et les Dendi.

Nous avons pu observer ce jeu chez les Touaregs et nous avons noté le nom *dara* chez les Iullemeden — et *karad* chez les Kel Ahaggar, c'est-à-dire, trois, en référence à l'alignement de trois pions nécessaires à l'enlèvement d'un pion adverse, comme l'a signalé Foucauld dans son dictionnaire (1951-52, t. II, p. 868).

Le *dara* se joue dans le sable où le quadrillage s'inscrit sans difficulté.

1. Les règles

Les règles de ce jeu sont bien connues. Dans le cas le plus courant les joueurs marquent trente trous dans le sol (6x5) et chaque adversaire dispose de douze pions. Signalons toutefois que Foucauld (1951-52) décrit ce jeu sur « un casier de 42 cases avec 36 pions, dont 18 sont d'une couleur, et 18 d'une autre », et Nicolas (1950 p. 182) cite le *dara* chez les Iullemeden Kel Dinnik comme un « jeu de 12 cases, avec variantes: il y a 42 trous souvent (7x6), 18 pions. Les femmes établissent leur cadre avec 8 cases seulement ». Les règles ont été clairement énoncées par Th. Monod (1950) dans le

(*) La transcription adoptée, très simplifiée, obéit aux quelques règles suivantes:

<i>u</i> : ou, comme dans <i>lourd</i>	<i>e</i> : comme le é, É français.
<i>w</i> : comme dans l'anglais <i>water</i>	Et pour les sons qui n'ont pas d'équivalent en français:
<i>g</i> : toujours dur, comme dans un gâteau	<i>kh</i> : comme dans l'allemand <i>achtung</i>
<i>s</i> : toujours sifflant, même entre deux voyelles	<i>gh</i> : r guttural
<i>sh</i> : comme dans <i>chat</i>	<i>q</i> : occlusive vélaire
<i>a</i> : e muet	

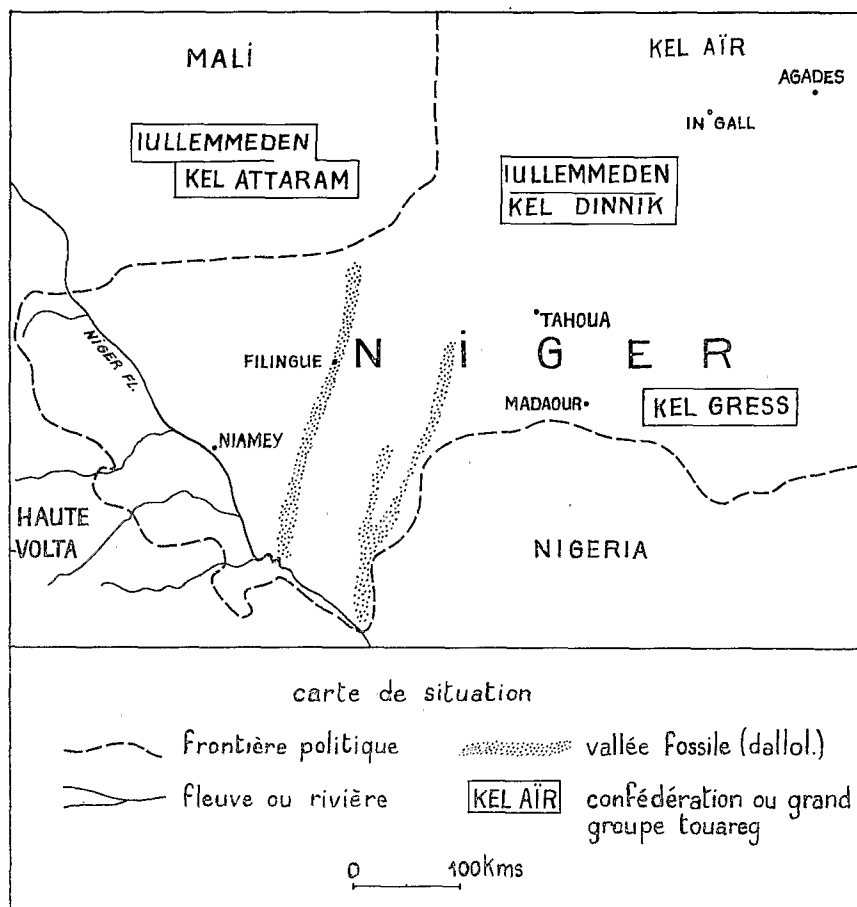
17 MAI 1976

O. R. S. T. O. M.

Ex 1

Collection de Référence

n° 8163 Geogr.



cas d'un jeu à 30 cases. La partie comporte deux phases: 1) le placement des pions, 2) le jeu proprement dit.

« *Premier temps*: chaque joueur à tour de rôle, sans qu'il y ait de règle fixe pour le choix du débutant, place un à un, ses douze pions à son gré, sans avoir le droit de constituer des séries de 3, dès ce premier temps.

« *Deuxième temps*: avec des pions se déplaçant orthogonalement (dans tous les sens, en avant, en arrière et même de côté) d'une case à la fois, chaque joueur s'efforce de constituer des séries de 3 points alignés, chaque alignement réussi lui conférant le droit d'enlever du jeu un pion à l'adversaire:

« — celui qui a débuté pour le placement commence aussi la deuxième partie du jeu,
 « — il est interdit d'aligner plus de 3 pions,

« — si, au cours du jeu, un joueur venait à former simultanément d'un seul mouvement 2 alignements, il ne pourrait compter comme valable qu'un seul des deux et ne prendra qu'un pion à l'adversaire ».

Dans l'Ahaggar, chaque case s'appelle *ehen*, c'est-à-dire tente (Foucauld, 1951-52); chez les Iullemmedən Kel Dinnik, elle reçoit le nom d'*anu*, plur. *inwan*, le puits. Les pions le plus souvent sont formés de 12 crottes de chameaux (1) (*aghəreg* pl. *ighəragən*) et de 12 bâtonnets (*egəres* pl. *igeresən*) ou à défaut de 12 cailloux. Les observations qui vont suivre, tant sur le déroulement des parties que sur le vocabulaire ont été faites chez les Iullemmedən Kel Dinnik.

2. Le déroulement de la partie

Les joueurs du *dəra* sont en général des jeunes gens ou des jeunes hommes: jamais des femmes. Celles-ci jouent à part sans se mêler aux hommes. Les parties ont souvent lieu pendant la journée à l'ombre des arbres près du campement ou parfois sous les



1. Joueurs et spectateurs.

(1) Il s'agit, bien entendu, du dromadaire que l'on a coutume, improprement, d'appeler chameau en Afrique.

tentes lorsque l'ombre naturelle fait défaut. Les deux joueurs sont entourés d'une nombreuse assistance, qui non seulement commente les coups, mais conseille les joueurs; parfois même un spectateur déplace un pion en se substituant à un des joueurs (cf. photo 1). L'atmosphère est toujours passionnée, et les quolibets fusent de toutes parts: les joueurs, presque toujours, font des paris et mettent en jeu de petites sommes d'argent, ou des vêtements. Souvent le vaincu est remplacé par un nouveau joueur défiant le vainqueur.

La *première phase* du jeu, la mise en place des pions, se déroule rapidement chaque joueur lançant alternativement avec vigueur son pion dans la case choisie; parfois cependant, un joueur garde la main en l'air, suspendue au-dessus du damier, avant de porter son choix sur une case: c'est un geste arrêté, en suspens avant la décision finale (cf. photo 2).



2. Main suspendue du joueur de droite avant le choix de la case : son adversaire, à gauche, est déjà en position d'attente (première phase du jeu). On remarque le damier à 30 cases (6×5)

La *deuxième phase*, si la première n'a pas déjà mis en place le vainqueur, s'effectue plus lentement, avec circonspection. Les joueurs, à tour de rôle, prennent un pion et tapotent la case vide, le temps de la réflexion. Ce mouvement alternatif de la main se prolonge tant que le joueur hésite et se termine presque toujours brutalement par le jet du pion dans la case choisie. C'est la respiration haletante avant la brusque chute. C'est la manière visible de tenir en suspens les spectateurs (cf. photo 3).

Le premier joueur qui a gagné 4 parties, est vainqueur d'une grande partie que l'on comptabilise comme une victoire. La revanche suit immédiatement et en général on fixe à l'avance le nombre de grandes parties à atteindre pour être définitivement vainqueur. Chaque partie donne un point, sauf si le vaincu n'a pu prendre aucun pion



3. Le joueur tapote la case, pion en main, avant de choisir une nouvelle case (deuxième phase du jeu).

à son adversaire: dans ce cas le vainqueur marque deux points. Le premier à atteindre 4 points gagne une grande partie. Dans la revanche, on ne tient pas compte des points du vaincu: si la première grande partie a été gagnée par 4 à 3, on ne retient que la victoire globale de celui qui a marqué 4 points. On comptabilise sur le sable les parties gagnées: on note chaque victoire, et lorsque quatre points ont été atteints, on efface la marque, pour ne retenir qu'un trait sur le sable du compte général des grandes parties. Autrement dit, on tient deux comptabilités, une provisoire effacée à chaque compte de 4, et une définitive qui totalise les victoires de chaque joueur lorsqu'il atteint 4 points.

Inscription des points de chaque partie (aləm)		Totalisations des grandes parties (okkoz imənas ou tadrərt)	
joueur a	joueur b	joueur a	joueur b

Fig. 1

3. Le vocabulaire d'élevage

Dans la première phase de la partie, nous l'avons vu, il n'est pas permis de constituer des séries de trois: si un joueur, par mégarde ou dans sa précipitation, aligne trois pions, son adversaire lui dit: « *tiggəzəgh ehan tadagalt-nek* » = tu es entré dans la tente de la belle-mère de toi ». Par là il signifie à son adversaire qu'il fait une chose interdite, puisque pénétrer dans la tente de sa belle-mère est un acte qui va à l'encontre de tous les usages de la bienséance et est considéré comme la rupture d'un interdit moral.

Chaque partie est nommée *aləm*, pl. *imənas*, chameau. Du joueur qui marque le premier, on dit: « *ila aləm* » = il possède un chameau. En cas d'égalité, un à un on dira « *aləm d aləm* » « chameau et chameau ». Une grande partie, gagnée par le premier qui atteint 4 points, est appelée *tadrərt*, ou *okkoz imənas*, quatre chameaux.

Nous avons déjà signalé que la case est dite *anu*, le puits. Lorsqu'un joueur prend un pion à l'adversaire, après avoir aligné 3 des siens, on dit: « *ishwa* » « il a bu ». Par contre, si au cours d'une partie primaire (*aləm*), un joueur n'a pu se saisir d'aucun pion adverse (et dans ce cas le vainqueur marque 2 points), on dit: « *wər ishwa* » « il n'a pas bu » ou « *əghraf* », c'est-à-dire en parlant d'un animal, il ne boit pas quotidiennement » (1).

Au cours d'une partie, lorsqu'on déplace un pion, en réalisant un alignement de 3, la case vide remplie est dite *imi* pl. *imawən*, la bouche.

Lorsqu'un joueur n'a pu empêcher son adversaire d'aligner 3 de ses pions, il lui dit: « *əshishweq-q-aman* » « je t'ai fait boire l'eau », à moins que ce dernier ait pris les devants: « *ikf-i-aman* » « il m'a donné l'eau ».

La position qui permet à un joueur de gagner est souvent constituée par un pion mobile, qui dans chaque mouvement va compléter une série de deux pions. C'est à dire qu'à chaque déplacement il réalise une série de trois et permet de prendre un pion à l'adversaire (cf. fig. 2).

(1) Le nom verbal, désignant cet abreuvement non quotidien est connu en terme d'élevage, *taghrəft*, qui s'oppose à *imeshwit*, abreuvement quotidien.

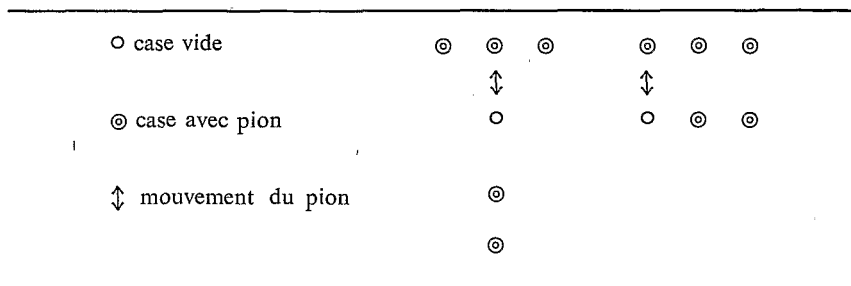


Fig. 2

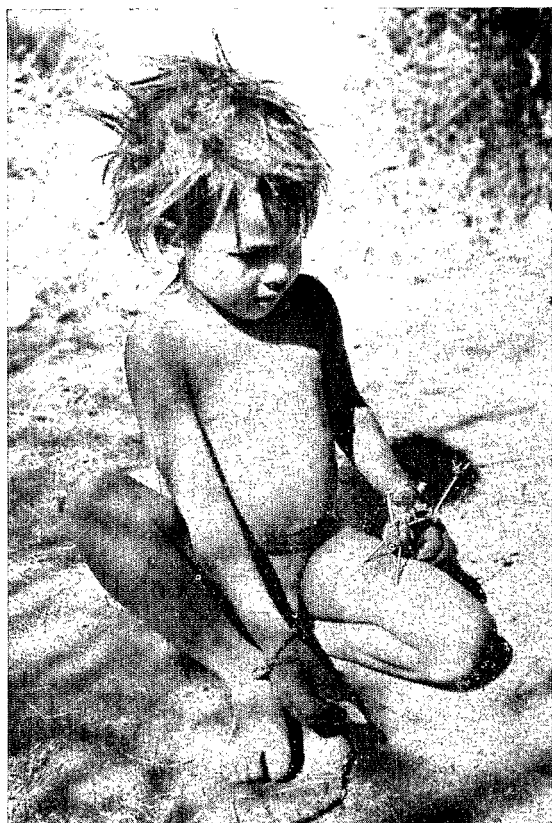
Le pion qui navigue d'une case à l'autre est dit *tebagawt*, la jument, et le mouvement alternatif est appelé *asri tebagawt*, fais galoper la jument (1).

L'adversaire cherche dans ce cas à stopper ce mouvement et à placer un pion dans la case vide qui permet ce va-et-vient — on lui dit : « *əghtes tebagawt* » « coupe la jument ». Le verbe *əghtes* signifie couper (avec un couteau, un sabre, etc.) un corps, un membre, une corde, une branche (cf. Foucauld 1951-52, IV, 1791). A l'occasion d'un mariage, le jeune époux accompagné de ses amis et de ses parents, amène un ou plusieurs animaux dans le campement de la jeune mariée: lâchés, on les poursuit et on leur coupe le jarret d'un coup de sabre avant de les immoler. Un tel animal est appelé *taghtəst*. Dans ce sens, cette phrase signifie « coupe le jarret de la jument », ou bien simplement « coupe la route de la jument », version également donnée par Foucauld. Mais s'agissant d'un animal, c'est le premier sens qui s'impose, et qui inclut le second.

Mais lorsqu'aucune parade n'a été possible et que la jument permet de saisir un pion à chaque coup, on dit du perdant « *imeksha* » « il a été mangé ».

Enfin, le jeu est d'autant plus animé que les adversaires ont déposé des enjeux: ceux-ci, nous l'avons vu, peuvent être une petite somme d'argent (100 F CFA), une longue blouse communément appelée boubou (*tekatkat*), ou un voile de tête que chaque adversaire dépose à terre. Cet enjeu, qu'il soit argent ou objet, est dit *ihərwan*, c'est-à-dire le bétail. Lorsqu'un des adversaires est vainqueur d'une grande partie, il prend l'objet mis en compétition: il accorde souvent une revanche (*əmməzagaqqat*) et le perdant dépose un autre enjeu, semblable à celui de son adversaire. Ces parties sont évidemment suivies avec passion, lorsque vêtement, voile de tête, parfois sandales passent d'un joueur à l'autre. Les revanches succèdent aux revanches, les joueurs se remplaçant les uns après les autres, font de ce jeu un spectacle collectif qui peut se prolonger pendant des heures.

(1) Cf. Foucauld (de) : Dictionnaire touareg-français 1951-52, t. IV, p. 1584, *esri* — faire courir à bride rendue un cheval — (laisser galoper) un cheval autant qu'il le veut, la bride lui étant entièrement rendue).



4. Jeune enfant touareg ayant construit un jouet représentant un chameau, à l'aide de crottes de chameaux et d'épines de *tiboraq* (*Balanites aegyptiaca*)

Conclusion

(Cf. photo 4)

Le *dəra* montre clairement par le vocabulaire utilisé l'intérêt majeur que portent les Touaregs à l'élevage: bétail, chameau, jument, galopade débridée, abreuvement quotidien ou non, puits, eau, sont les principaux termes qui désignent les objets, les parties, les mouvements des pions et les enjeux. Les gestes stéréotypés au cours des deux phases de la partie sont sans aucun doute communs aux autres populations qui pratiquent le *dəra*: encore faudrait-il pousser des analyses dans ce sens. Mais surtout il serait intéressant de noter pour ce jeu connu de populations aussi différentes qu'éleveurs, paysans et pêcheurs, ou que nomades et sédentaires — si chacune d'elles possède un vocabulaire révélant ses préoccupations profondes; par exemple, les paysans ont-ils mis en œuvre des termes relatifs à l'agriculture désignant les céréales, les travaux comme les semis, les sarclages ou les récoltes? Cette petite enquête pose un premier jalon d'une étude culturelle comparée sur un micro-sujet.

VOCABULAIRE TAMASHEQ

- aghəreg* (pl. *ighəragəñ*) : crotte dure (chameau, chèvre) servant, pour celle du chameau, de pion à un des deux joueurs
- aghrəf* : abreuver irrégulièrement (non quotidiennement)
- aghtəs* : couper (avec un couteau, un sabre, etc.) un corps, un membre, une corde, une branche
- akshu* : manger
iməksha : il a été mangé (forme dérivée en m à valeur passive)
- aləm* (pl. *imənas*) :
sens propre : dromadaire, appelé couramment chameau
sens figuré : point d'une petite partie gagnée
- aman* (pl. sans sing.) : eau
- anu* (pl. *inwan*) :
sens propre : puits
sens figuré : case de jeu
- ashu* : boire
- asri* : *sens propre* : faire galoper un cheval
sens figuré : faire effectuer un mouvement alterné continué à un pion appelé « jument »
- dəra* : jeu de quadrillage
- əkfu* : donner
əkfi-aman : *sens propre* : il m'a donné l'eau
sens figuré : il m'a laissé aligner trois pions
- əmməgaqqat* : revanche
- egəres* (pl. *igerəsən*) : bâtonnet servant de pion à un des deux joueurs
- eggəz* : entrer
- ehan* ou *ehən* :
sens propre : tente
sens figuré : case du jeu de quadrillage (dans l'Ahaggar)
- ihəwan* (sing. *eharey*) :
sens propre : bétail
sens figuré : enjeu d'une partie
- imənas* (sing. *aləm*) :
sens propre : dromadaires
sens figuré : points de plusieurs petites parties gagnées
- imi* (pl. *imawən*) :
sens propre : bouche
sens figuré : case vide
- karad* ou *kərad* :
sens propre : trois
sens figuré : nom du jeu de quadrillage donné dans l'Ahaggar
- okkoz* : quatre
- okkoz imənas* :
sens propre : quatre chameaux
sens figuré : grande partie (4 points)
- shəshu* : faire boire (forme factitive du verbe *ashu*)
əshishwaq-q-aman : *sens propre* : je t'ai fait boire l'eau
sens figuré : je n'ai pu empêcher mon adversaire d'aligner trois pions
- tadagalt* : belle-mère
- tadrərt* : grande partie (4 points)

taghræft : abreuvement non quotidien, irrégulier

taghtæst : animal immolé au cours d'un mariage et qu'on abat en lui coupant le jarret au sabre

tebagawt :

sens propre : jument

sens figuré : pion faisant un mouvement alterné ininterrompu

Ouvrages consultés

- Beart Charles. 1955. — Jeux et jouets de l'Ouest africain. *Mémoire IFAN*, n° 42, 2 tomes, Dakar, cf. t. II, p. 453-464.
- Fitzgerald R. T. D. (Lt). 1942. — The Dakarkari peoples of Sokoto province. Nigéria. *Man*, mars-avril 1942, p. 27 (in Beart, t. II, p. 456, note 9).
- Foucauld (de) Charles (Père). 1951-52. — Dictionnaire Touareg-Français, 4 vol. Paris, Imprimerie Nationale, t. II, p. 868.
- Monod Théodore. 1938. — Jeux sahariens: le dra. *Sois prêt*, n° 88, avril 1938, p. 62.
- Monod Théodore. 1950. — Sur quelques jeux africains à quadrillage. *Notes africaines*, n° 45, janv. 1950, p. 11-13.
- Nicolas Francis. 1950. — Tamesna. Les Ioullemmeden de l'Est ou Touareg « Kel Dinnik ». Paris, Imprimerie Nationale.
- Nicolas Francis. 1956. — Textes ethnographiques de la tamajeq des Iullemmeden de l'est, p. 949, 966 (V^e partie). — *Anthropos*, n° 51, cf. LIX, jeu, p. 949-950.