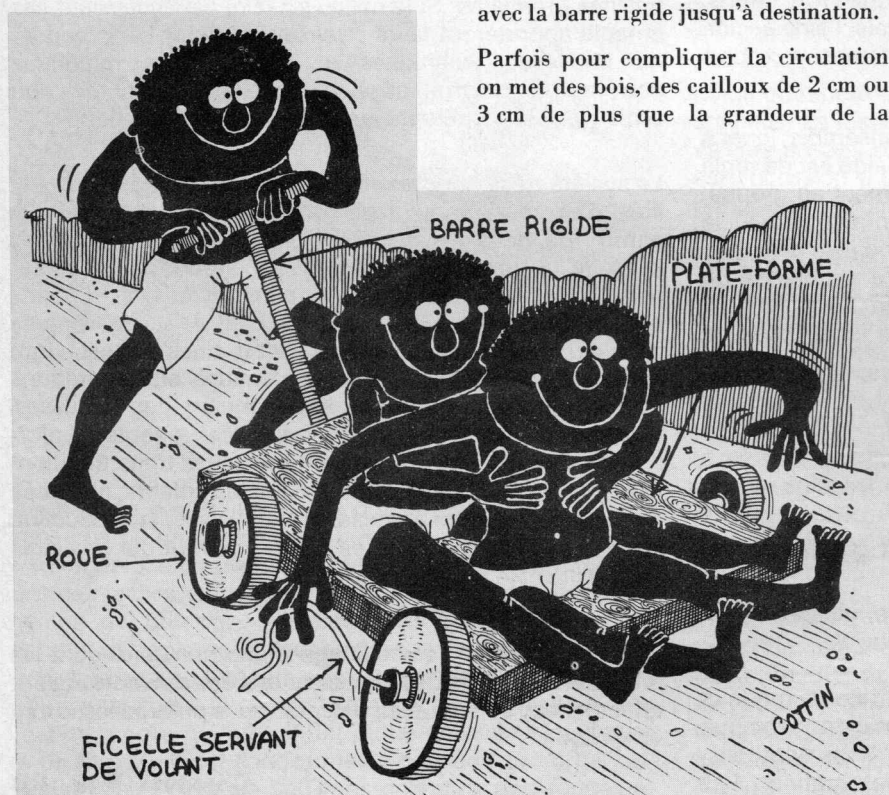


d'un feu à l'autre

Les deux textes qui suivent ont été écrits par des élèves d'une classe de sixième d'une école de Bouaké, Côte d'Ivoire. On leur avait demandé de décrire leurs jeux. Il fallait effectuer un choix mais nous en avons eu bien d'autres, aussi précis et bien écrits. Nous n'avons corrigé que les fautes d'orthographe, du reste peu nombreuses.

la voiture

« Dans mon village quand il y a un jour de repos ou bien si on refuse d'aller au champ, on organise des courses de 6 à 7 enfants. Notre voiture a cette forme-là :



La voiture a quatre roues. Ce sont les fruits d'un arbre appelé en baoulé « Djédoua ». Il y a 2 roues devant et 2 en arrière. Derrière chaque roue on met une pointe pour éviter l'échappement de celle-ci au cours de la course.

(Je signale que les roues ont une forme ondulée.)

« Une plate-forme sur laquelle on s'assoit. Parfois elle peut donner place à 2 enfants.

2 ficelles servent à manier la direction, elles sont attachées aux extrémités de la barre des roues de devant, de façon qu'elles ne touchent pas les roues.

Derrière la plate-forme, on met une barre rigide pour pousser la voiture.

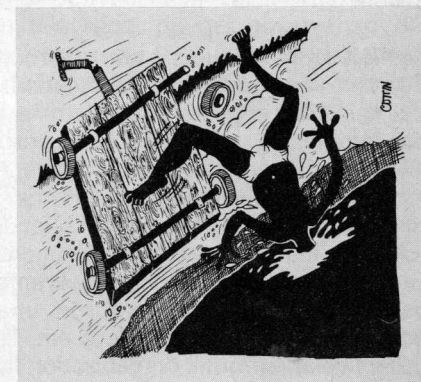
« On pratique ce jeu pour se juger, pour voir qui d'entre nous, sait manier la direction et qui est habile. Le jeu consiste de s'asseoir sur la plate-forme et de pousser par le derrière de celle-ci avec la barre rigide jusqu'à destination.

Parfois pour compliquer la circulation on met des bois, des cailloux de 2 cm ou 3 cm de plus que la grandeur de la

voiture, dans des tournants d'accès difficiles. Au cours du jeu, des inconvénients peuvent intervenir.

Parfois la barre rigide glisse sur la plate-forme et agit sur le coccyx (vertèbres).

« Le jeu ordonne à tous les concurrents de se déshabiller, à part du caleçon, avant de s'asseoir sur la plate-forme. Par faute de négligence, les roues risquent de déchirer l'habit qui traîne derrière soi.



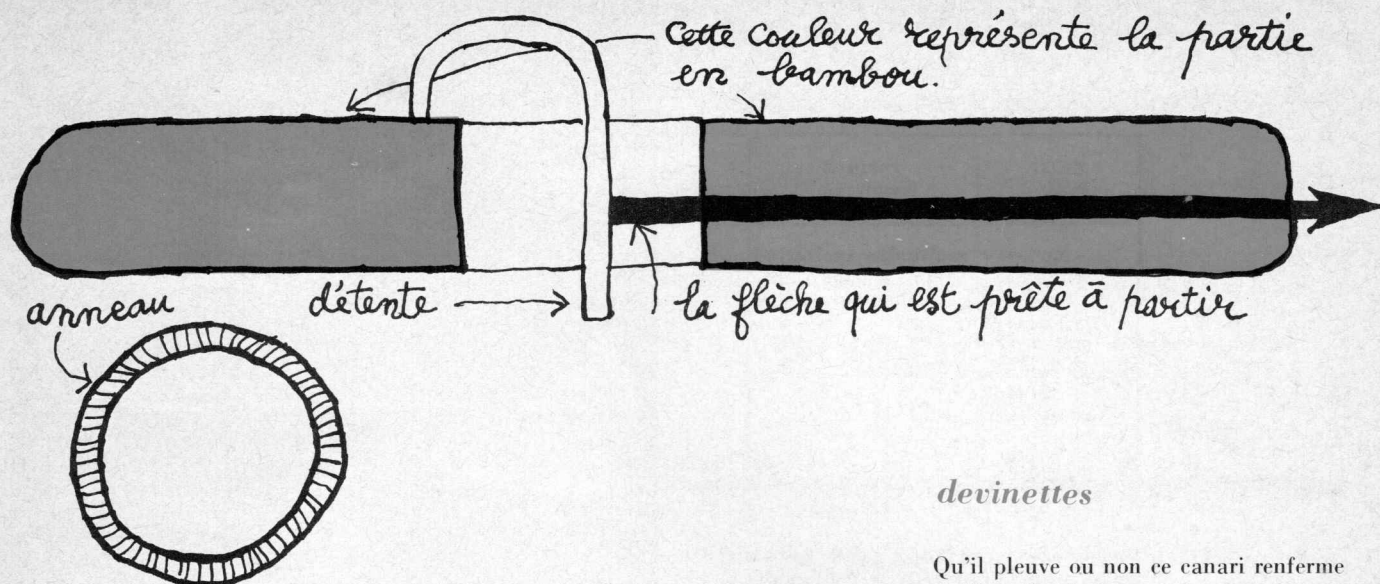
« Par manque d'habileté dans la direction on risque de dérouter. Aussi une fois que la ficelle est coupée on fait une chute ou bien on tombe dans un fossé qui n'est pas du tout agréable.

« Une ou même les 4 roues peuvent se casser parce qu'elles ne sont pas tellement résistantes, et cela provoque l'arrêt soudain.

Quand on est fatigué chacun prend une autre voiture fabriquée par lui-même pour aller chercher de l'eau au marigot pour que, au retour du champ ses parents ne le grondent pas. On peut la conduire seul ou en remorquant un ami. Voici la forme de cette deuxième voiture :

« On met la barre rigide sur l'épaule pour conduire. Un seau est accroché sur la barre à l'aide d'une pointe enfoncée dans celle-ci. C'est un jeu très aussi amusant quand on s'ennuit. »

(En fait c'est la réinvention de la brouette).



kpakpatui

« Le jeu se pratique en brousse comme au village mais sur un vaste terrain.

« Deux groupes de joueurs se forment. Chacun a en mains un fusil qu'il a fabriqué avec du bambou. Ces fusils sont pareils aux vrais fusils. La différence est qu'ils sont faits de bambou, la détente en bois taillé et flexible, le canon en herbe. Les cartouches pour nous, ce sont des flèches bien taillées en écorce de bambou sec. Les bruits que produisent nos fusils sont : « kpaaoh, kpaaah, kpaaah... » qui d'ailleurs

donne le nom au jeu. Nous faisons glisser la flèche dans le canon, d'un brusque mouvement d'appui et de relâchement de la détente, puis la flèche part d'un coup contre l'anneau. L'anneau est fait de feuilles d'ananas qu'on enroule en un petit cerceau (sous forme d'un petit cerceau).

L'emplacement du jeu : il consiste à former deux équipes distancées d'environ vingt mètres. L'anneau est roulé d'un groupe à l'autre par l'un des joueurs. L'anneau une fois roulé est attaqué par le groupe opposé. Ici, il est question d'adresse, de vivacité et de rapidité. Ainsi, celui qui réussit à piquer premièrement l'anneau reste figé et trace un trait à l'endroit où il s'est arrêté pour tirer. L'autre camp vient à son tour pour se comparer à notre chasseur. Malheur à celui qui manque l'anneau car sa flèche est confisquée par celui qui l'a percée le premier. Et ainsi le vainqueur confisque toutes les flèches qui n'ont pas atteint l'anneau.

Plaisir : le meilleur est acclamé par son groupe. Ensuite, il a beaucoup de flèches et n'a plus besoin d'en tailler.

« Avantage : on s'entraîne ainsi à la chasse. Le vainqueur garde ses flèches en souvenir.

« La règle du jeu : aucun joueur n'a le droit de flécher l'anneau qu'un autre l'a déjà piqué ; mais attendre l'autorisation de celui qui a piqué premièrement l'anneau. »



devinettes

Qu'il pleuve ou non ce canari renferme de l'eau : le citron.

Il est plus haut assis que debout : le chien.

Au passage d'un village je salue les hommes mais ceux qui sont les morts me répondent : les feuilles mortes craquent sous mes pieds.

Il possède plusieurs couleurs et vient nous voir quand il pleut : l'arc-en-ciel.

Mes portes s'amuse toujours ensemble : Les paupières.

(Côte d'Ivoire, pays baoulé).

Les devinettes sont utilisées au cours de jeux compétitifs pour les jeunes. Elles ne sont éducatives que par rapport à leur fonction dans la vie sociale. En effet, leur contenu ne semble pas stimuler ou instruire à proprement parler. Les devinettes et les réponses sont apprises comme un tout et il est plus important de connaître le texte que de décrypter la réponse. Mais elles constituent la connaissance d'un langage formel qui est, en un sens, équivalent de puissance magique. Les individus affirment leur statut en se joignant à des groupes sociaux et y assurent leur appartenance par la connaissance de certaines formules. Elles se pratiquent plus entre deux groupes d'enfants que d'un enfant à un autre. Elles sont une sorte de contrepartie juvénile des formules que chacun doit connaître pour les rites de passage.

(Extrait de John Blacking - The social value of Venda riddles. African studies 20, 1, 1961, 1-32.)