

REPUBLIQUE DU SENEGAL

Un peuple – Un but – Une foi

.....

UNIVERSITE CHEIKH ANTA DIOP DE DAKAR



INSTITUT NATIONAL SUPERIEUR DE
L'EDUCATION POPULAIRE ET DU SPORT
(I.N.S.E.P.S.)

MEMOIRE DE MAITRISE
ES SCIENCES ET TECHNIQUES
DE L'ACTIVITE PHYSIQUE ET DU SPORT

THEME :

**ETHNOGRAPHIE D'UNE ACTIVITE LUDIQUE :
« EHOBAL » A MLOMP DANS LE KASSA**

Présenté par :

M. Abdoulaye Senghor

Sous la direction de :

M. Lansana Badji

Maître assistant en STAPS à l'INSEPS

ANNEE ACADEMIQUE 2006-2007

DEDICACES

A DIEU le TOUT PUISSANT et MISERCORDIEUX.

A notre Prophète MOUHAMED

A mon père feu Babacar SENGHOR, merci pour tout ce que tu as fait pour notre éducation que la terre te soit légère et que DIEU t'accorde le Paradis.

A Ma très chère mère Diariatou DIATTA qui n'a jamais cessé de déployer des efforts rien que pour mon bonheur.

A ma sœur Mariama SENGHOR.

A mon frère Souleymane SENGHOR

A ma nièce Ndeye Fama DIALLO

A feu Abdoulaye COLY, merci pour l'éducation que j'aie reçue de toi, que la terre te soit légère et que Dieu t'accorde le Paradis.

A toute la famille COLY, Igna, Awa, Zacharia, Mamadou, dit Mô, Ndeye Binta Guilane, Omar, Djibril, Alima Sopia Ameth, Modou Gnima, Thio, Ami, Mariama.

A papa Babacar SENGHOR

A Seynabou LÔ

A mon tuteur Ismaila COLY et à toute la famille : Oulimata DIEDHIOU, Pape COLY, Boubacar, Adama, Khadidiatou, et Omar

A Mame Diarra, Fary et Khady.

A mon oncle Agoustou DIATTA et à toute la famille.

A mes tantes Aïssatou DIATTA et SABO

A Djibril FAYE pour l'amitié et la fraternité qui nous lient

A mes camarades de promotion particulièrement Jules Pascal SENGHOR, Mariama TOURE, Adama SECK, Seynabou PAYE, Pathé SANE.

A tous les étudiants de l'INSEPS, particulièrement Moussa KANOUTE,
Ababacar SECK, Lansana BADJI, jumior, Siaka Araba MANGA, Aba
DIATTA,

A tout le personnel administratif et technique de l'INSEPS.

A Diop NIANG, le photographe de l'INSEPS.

A mes amis Aliou SARR, Bakary MANGA, El H. Bobo DIALLO, Sadio
MANE, Ismaila WEBER.

A feus Daouda Coly et Samba COLY (mes amis qui nous ont quitté) que la terre
leur soit légère

REMERCIEMENTS

Louange à **ALLAH**, le très **MISERICORDIEUX**, le tout **MISERICORDIEUX**.

Paix et SALUT sur le prophète **MOUHAMED**.

A Monsieur Lansana BADJI ; qui m'a aidé dans le choix et l'agencement de ce mémoire. Vous avez accepté malgré les contraintes professionnelles, de diriger avec rigueur et méthode ce travail.

A Monsieur **ABDOUL WAHID KANE**, professeur à l'INSEPS.

A Monsieur **Ousmane SANE** professeur à l'INSEPS.

A Monsieur **Jean FAYE** professeur à l'INSEPS.

A mon défunt frère **Emmanuel SENGHOR**, qui a été mon guide auprès des sujets interviewés sur ce thème : que la terre lui soit légère.

A **Malick SENE** qui m'a aidé à saisir ce document.

A **Mbade NGOM** pour la lecture et correction de ce document.

A **Cheikh GUEYE** , **Isma GADJI**, **Ibou FAYE**

A tous ceux qui de près ou de loin ont participé à la réalisation.

PLAN

Introduction	1
Résumé	3
Chapitre I : Jeux et activités physiques dans le monde, au Sénégal et à Mlomp	5
I-1-Jeux et activité dans le monde.....	6
I-2 Jeux et activités physiques au Sénégal.....	8
I-3- Jeux et activités physiques à Mlomp.....	9
I-3-1 Jeux d'enfant.....	10
I-3-1-a-Jeux de mouvement.....	11
I-3-1-b- Jeux d'adresse.....	12
I-3-2 Jeux d'adulte.....	13
Chapitre II : Fonction des jeux et activités physique.	15
II-1-Revue de la littérature.....	16
II-1-1-Au plan physique.....	16
II-1-1-a-L'andurance.....	17
II-1-1-b-La résistance.....	17
II-1-1-c-La vitesse.....	18
II-1-1-d-La force.....	18
II-1-2- Au plan social.....	19
II-1-3- Au plan psychologique.....	20
II-2 Présentation du jeu EHOBAL.....	21
II-2-1- Présentation du jeu.....	21
II-2-2 L'espace du jeu.....	22
II-2-3- La partie.....	22
II-2-4- Le but du jeu.....	23
II-2-5- Les règles.....	23
II-2-6- Les chants.....	23
Chapitre III : Les facteurs de régression des jeux et activités physiques à Mlomp	26
III-1- L'école	27
III-2- L'exode rural	28
III-3- Les activités physiques et loisirs modernes ...	29
III-3-1- Le football.....	30
III-3-2-La musique moderne.....	31

Chapitre IV Méthodologie	32
IV-1- Cadre du travail.....	33
IV-1-1-Au pan physique.....	33
IV-1-2- Au plan humain.....	34
IV-2-La population d'étude.....	35
IV-3-Instrument de collecte.....	35
Chapitre V : Présentation et commentaire des résultats	37
V-1-Présentation des résultats.....	38
V-2-Commentaire des résultats.....	39
Chapitre VI- Perspectives	42
VI-1- Promotion pour la pratique éhobal.....	43
VI-2-Politique d'enculturation.....	43
VI- Conseil pédagogique.....	44
CONCLUSION	45

RESUME

L'expansion des jeux et sports modernes, la croissance démographique de plus en plus forte entraînent un déclin progressif et certain des jeux et activités traditionnels. Parlant de jeux et activités physiques au Sénégal, nous n'avons l'impression qu'à part la lutte traditionnelle, aucun autre jeu traditionnel n'existe. Des auteurs comme P.PARLEBAS affirme que le développement et l'expansion du sport moderne sont les facteurs qui ont provoqué le déclin des activités ludiques.

Pour mieux cerner cette régression des jeux, nous nous sommes intéressés à une activité traditionnelle « éhobal », un jeu de la société diola kassa.

Notre objectif est non seulement de participer à la relance, mais aussi à la préservation des jeux et activités traditionnels qui sont en déclin.

C'est ainsi que nous avons divisé notre travail en six chapitres :

-Dans le premier chapitre nous avons fait la présentation des jeux et activités physiques dans le monde et au Sénégal :

-Dans le deuxième chapitre nous avons présenté la fonction des jeux et activités :

-Dans le troisième chapitre nous avons présenté les facteurs de régression des jeux et activités physiques :

-Dans le quatrième nous avons fait la méthodologie :

-Dans cinquième nous avons la présentation et le commentaire des résultats :

En fin nous avons dégagé quelques perspectives.

Nous avons utilisé comme méthode de recherche, des entretiens organisés et centrés notre objet d'étude. Nous avons utilisé en outre un guide dans le but de faciliter les échanges de dialogue et un dictaphone comme moyen de collecte des données. Ainsi au terme de notre enquête nous avons réussi à interviewé soixante et neuf personnes dont quarante et sept à Mlomp, neuf à Ziguinchor

treize à Dakar. Les réponses obtenues des sujets interviewés, dans le cas des régressions des jeux traditionnels sont conformes à la réalité sur le terrain ; ce qui rend notre enquête fiable. Ces sujets préconisent comme solution la perpétuation des pratiques de jeux.

À notre niveau nous avons dégagé quelques solutions pédagogiques à l'égard des possibilités d'insertion des jeux traditionnels dans le système éducatif.

INTRODUCTION

Le développement des jeux et sports modernes l'urbanisation de plus en plus forte des populations entraînent la disparition progressive et certaine des jeux et activités physiques traditionnels.

Pour P. Parlebas, le développement et l'extension du sport moderne sont l'un des facteurs du déclin des activités ludiques traditionnelles. Cette idée est soulignée dans la « dissipation sportive » en disant que « le développement actuel du sport s'accompagne inévitablement de la marginalisation, sinon l'élimination des autres formes de pratiques ludiques ».

Pour Gora MBODJ, « les exercices de gymnastique proposés à l'enfant et la sportivisation introduite au niveau scolaire sont les facteurs d'aliénation. »

En parlant de jeux et surtout d'activités physiques au Sénégal selon T S SENGHOR « nous avons l'impression qu'à part la lutte traditionnelle, aucune autre activité physique traditionnelle n'existe. » Ce qui le pousse à s'interroger ; « les jeux modernes n'ont-ils pas pris la place de nos activités ludiques. » Ce qui fait que certaines places publiques sont transformées en terrain de football, des danses traditionnelles ont cédé leur place aux soirées dansantes que nous connaissons aujourd'hui. Exemple la danse de « ékonkone » a laissé sa place à la soirée musicale, les places publiques sont transformées en terrain de football. Sous ce rapport certains jeux de la communauté rurale de Mlomp selon notre constat tels éhobal, éhaako sont en voie de disparition.

Pour mieux cerner cette régression des jeux, nous allons nous intéresser à une activité traditionnelle : « éhobal », un jeu de la société diola kassa. Il est une des nombreuses activités physiques traditionnelles que compte le kassa, un territoire de la basse Casamance dans le département d'Oussouye.

Notre objectif est de participer à la relance et à la préservation des jeux et activités traditionnels qui sont en voie de disparition.

En outre, nous voudrions montrer en faisant une étude comparative avec les jeux modernes, que les jeux et activités physiques traditionnelles développent des qualités physiques au même titre que les jeux dits modernes.

Pour se faire nous allons :

Dans le premier chapitre faire la présentation des jeux et activités physiques dans le monde, au Sénégal et à Mlomp ;

Dans le deuxième chapitre nous présenterons la fonction des jeux et activités physiques ;

Dans le troisième nous présenterons les facteurs de régression des jeux et activités physiques ;

Dans le quatrième nous présenterons la méthodologie ;

Dans le cinquième nous ferons la présentation et le commentaire des résultats ;

En fin dans le sixième nous ferons état des perspectives.

De ce fait comme méthode d'investigation ou de recherche nous allons procéder à des entretiens organisés autour des interrogations centrées sur notre objet d'étude. Nous chercherons un guide (personne choisie) pour faciliter les échanges de communication et un dictaphone comme moyen de collecte des données.

CHAPITRE I

JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES DANS LE MONDE AU SENEGAL ET À MLOMP

JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES DANS LE MONDE AU SENEGAL ET À MLOMP

La pratique des jeux et activités physiques remonte au plus loin dans le temps. Toute culture possède une tradition ludique qui se présente comme un phénomène permanent et naturel dans la vie des hommes. C'est ainsi que partout dans le monde, y compris au Sénégal et particulièrement à Mlomp, le jeu occupe une place non négligeable dans la société.

I-1. Présentation des jeux et activités physiques dans le monde :

Selon le Momento Larousse (1949), « les jeux et activités physiques en Grèce occupèrent une place très importante si bien que les artistes, les écrivains, les philosophes trouvèrent dans les jeux du stade des sources d'inspiration dignes de leur génie. »

Les jeux et activités physiques étaient à la base de l'éducation et de la formation civile et militaire des jeunes grecs qui pratiquaient les exercices de course, de lutte, de saut, de danse, de lancer et des jeux de ball.

Les jeux étaient chez les Achéens un divertissement à l'égard du sacré.

- Le Moyen – Age a vu lui aussi se développer les jeux et arts traditionnels telles la course de chevaux, la lutte, la crosse.

- Au douzième siècle l'église interdit les exercices physiques pour inviter les chrétiens à la méditation plutôt qu'à l'action. Le corps est méprisé et l'éducation intellectuelle supposée incompatible avec la culture physique. Parallèlement l'apparition de la poudre à canon fait disparaître la cavalerie. Le corps à corps n'étant plus nécessaire on note la décadence des exercices physiques. Ainsi les exercices passent d'une culture de nobles guerriers à une culture de scribes.

- La Renaissance qui est un vaste mouvement artistique et intellectuel, prend naissance en Italie durant la seconde moitié du quinzième siècle. Ce mouvement va se répandre à travers toute l'Europe durant seizième siècle pour prendre fin au début du dix septième siècle. C'est ainsi que les exercices brutaux du Moyen Age cèdent la place à des jeux plus subtiles où l'adresse remplace progressivement la force.

- Le dix septième siècle est une période tragique marquée par de nombreuses crises politique religieuses et économiques. A cette période la noblesse se détourne des activités physiques pour s'intéresser aux jeux de l'esprit. Beaucoup d'auteurs s'accordent à dire que c'est au dix septième siècle que les exercices physiques se sont pratiqués le moins.

- Le dix huitième siècle est marqué dans sa première moitié par une continuation de la tendance du dix septième siècle, à savoir que la pratique des exercices physiques vont en diminuant.

Aussi, les adeptes des théories nouvelles en ce qui concerne les exercices physiques se font plus nombreux. Il faut admettre que beaucoup de jeux se sont présentés en nous comme une tradition, or la tradition est selon le Robert « une manière de penser de faire, d'agir qui est un héritage du passé. »

De ce fait les jeux se sont perçus aujourd'hui comme un produit de nos sociétés modernes et sont victimes d'une situation économique et sociale et ce cas n'épargne guère le Sénégal et particulièrement le Mlomp.

I -2 PRESENTATION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES AU SENEGAL :

Au Sénégal comme partout ailleurs dans le monde, il existe des jeux et activités physiques traditionnels dans les différents groupes ethniques. Dans cette diversité ethnique on retrouve autant de jeux traditionnels que de groupes.

Cela peut être expliqué par la diversité culturelle, par l'environnement dans lequel on évolue.

Cependant, dans cette diversité de pratique de jeux, on retrouve la lutte qui constitue une activité pratiquée par toutes les couches sociales.

Cette technique de corps qui est la lutte représente aujourd'hui notre sport national et elle est institutionnalisée. C'est l'innovation de la frappe qui est à l'origine de la lutte avec frappe que nous connaissons aujourd'hui.

Cependant, des jeux propres à certaines ethnies sont sans doute restés au fond des contrées les plus reculées du Sénégal comme c'est le cas du « éhobal » dans la communauté rurale de Mlomp.

Ces jeux traditionnels ne se pratiquent plus et nous sommes persuadés que leur abandon total est proche si une action de grande envergure n'est pas menée. Cette situation que traversent les jeux n'épargnera pas la communauté rurale de Mlomp.

I-3 PRESENTATION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES A MLOMP :

Le jeu dans la société diola kassa est une activité de loisir qui est contraire au travail qui est une activité vitale.

Une telle conception du jeu correspond à la définition du dictionnaire le ROBERT des sports selon laquelle «le jeu est une activité gratuite de loisir qui s'oppose au travail sérieux ».

Aussi, selon T. S. SENGHOR « le jeu traduit la volonté de s'exprimer en groupe animé du désir de distraction en des circonstances différentes de celles du travail. Il consiste en une exigence fondamentale de la vie qui correspond à un besoin d'évasion chez l'adulte ».

Ainsi, au fur et à mesure que l'enfant grandit, il dépasse les jeux qu'il a connus dans son enfance et éprouve d'autres plus brutaux et plus complexes qui lui permettent de découvrir d'autres milieux de vie différents du cadre habituel de jeu.

Les jeux et activités physiques diola kassa se présentent sous forme de deux facettes :

- les jeux et activités physiques d'amusement qui regroupent les enfants ;
- les jeux et activités physiques de compétition qui regroupent les adultes.

I -3 -1 / JEUX D'ENFANTS :

Le jeune diola kassa, comme tout enfant du monde a besoin de jouer.

Partir du jeu pour accéder à la connaissance, c'est réalisé comme l'écrit J. Majault « tout au long de son développement, l'enfant cherche à se connaître et se connaissant, il fait une approche de sa place dans l'ordre du monde .par le jeu il se confronte se projette dans l'image de son rôle et tire de cette image les éléments qui l'enrichissent. Lorsqu'il emprunte différentes figures ou situations ludiques, il élargit le champ de ses connaissances. Chaque geste nouveau est pour lui une connaissance ».

L'enfant est auteur et acteur indivisible. Il représente ce qu'il est au moment même et il est ce qu'il représente.

C'est pourquoi élaborer une technique corporelle pour l'enfant peut paraître un paradoxe alors que l'enfant vit dans l'expression spontanée.

Le jeu comme activité fait ressortir trois fonctions déterminées :

- * dépenser un surcroît de force (fonction vitalisant des jeux violents comme la lutte)
- * s'adapter à des conditions nécessaires de l'existence sociale (fonction prés-exercice comme le pilage du riz chez la fille, la chasse, la pêche, le travail des champs chez le garçon).

*en fin, s'évader hors du réel immédiat (fonction cathartique du jeu). Parmi les jeux d'enfant nous pouvons citer quelques uns répartis en deux groupes :

-les jeux de mouvement ;

-les jeux d'adresse

I-3-1-a JEUX DE MOUVEMENTS :

Parmi les jeux de mouvements on peut citer :

-UTIK (petite guerre) ; le jeu commence par des chants et danses en imitation des guerres de jadis. Les joueurs, répartis en deux groupes (par quartier le plus souvent) se munirent de cailloux ou de fruits verts. Tout individu touché est éliminé et devient un prisonnier.

Ce jeu fait ressortir l'adresse, l'endurance, la vitesse et prépare de futurs guerriers pour la défense de leur société.

-EMIBO qui n'est rien d'autre que notre jeu de cache-cache. Un groupe d'enfants se cache soit dans les touffes de bananiers soit dans les branches de manguiers. Les autres camarades sont chargés de les retrouver. Après la découverte les rôles sont inversés.

-ALINNALEH : un enfant est accroupi sur le sol, les autres doivent s'efforcer de venir le frapper avec un bois ou une liane. Mais il est défendu par un surveillant. Le premier enfant que ce dernier parvient à toucher avec le pied devient le nouvel accroupi et l'accroupi le nouveau surveillant et ainsi de suit.

I-3-1/b- JEUX D'ADRESSE :

Parmi les jeux d'adresse, on peut citer :

-BUNGINGO : ce jeu est réservé aux garçons. Il s'agit de jeter un couteau du côté lame sur un tas de sable et si le couteau tient trois fois de suite on change de position : d'abord par les doigts en suite par la paume de la main, après à main fermée et par les dents. Après avoir réussi ces situations, on gagne un point et la main est passée à son adversaire qui doit faire les mêmes gestes. A la fin du jeu, le perdant doit placer la main sur le sol et le vainqueur doit alors frapper dessus avec son poing six fois.

-BALUHO : c'est un jeu où l'on cache l'objet qu'il faut retrouver le plus vite possible. Ce jeu se réclame de l'habileté, de la chance et du flair.

Un bracelet est caché dans un tas de sable. Le garçon ou la fille doit le retrouver avec un ou deux doigts seulement. S'il n'y parvient pas deux fois de suite, il subira une punition analogue à celle infligée dans le jeu de bungingo.

I-3/2 JEUX D'ADULTES

Parmi les jeux d'adulte on peut citer « kataj » (lutte) et « éhaako ».

-KATAJ : c'est un jeu de force et de mouvement. C'est la lutte traditionnelle pratiquée dans le département d'Oussouye et plus particulièrement dans la communauté rurale de Mlomp.

Il existe deux formes de luttes :

-la lutte masculine appelée «émat » ;

-la lutte féminine appelée « ékolomoj ».

D'après les sages du village, la lutte se pratique à deux occasions de l'année :

*la première appelée «kaif » qui se pratique après la culture du riz et qui se situe entre octobre et novembre. Elle se termine après l'ouverture de la lutte des jeunes filles et par une grande rencontre appelée « houpingbo » qui réunit tous les quartiers du village.

*la deuxième occasion est « kamaguen » qui marque la fin des récoltes du riz. Cette occasion, une grande cérémonie traditionnelle est organisée.

A cet effet, pendant six jours, c'est l'occasion pour les garçons de lutter et un moment pour les futurs mariés de mettre fin à leur carrière de lutteur. Elle se passe au mois de février.

Ainsi, la lutte occupe la première place et est le seul jeu traditionnel qui continue d'être pratiquée par les adultes.

*EHAAKO : c'est un jeu traditionnel qui fait appel à plusieurs qualités telles que la force l'adresse, la vitesse, l'endurance. C'est donc un jeu d'affrontement entre garçons et par équipe il est très connue et très apprécié par les villageois de Mlomp et de kadjinol. Ce jeu oppose deux équipes placées l'une derrière l'autre.

L'équipe chargée de recevoir les services est celle des « kouyaba (receveurs) et l'équipe chargée d'effectuer les services est celle des « kouhaaba » (serveurs).

Les joueurs de l'équipe receveuse doivent chercher à couper les services de l'adversaire par une frappe pendant que la balle qui n'est rien d'autre qu'un noyau de fruit appelé «ékobot »,est en mouvement .Ils doivent chercher à l'envoyer le plus loin possible compliquant ainsi la tache aux serveurs chargés d'aller la chercher et de renouveler les services. Si après service la balle est touchée par un des receveurs, ils gagnent un point mais dans le cas contraire ils prennent la place des serveurs et ces derniers deviennent receveurs. A la fin, l'équipe qui a le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

CHAPITRE II

FONCTION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES

FONCTION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES

Les activités physiques traditionnelles renferment de multiples avantages. En effet, elles participent à inculquer les valeurs de la société et à socialiser l'individu. Et de ce fait pour LISTELLO « l'éducation sportive est l'œuvre salubre, car un enfant sans éducation n'est pas bon ».

A cet effet, dans la société diola kassa, la solitude est jugée de façon négative et un individu de telle nature est qualifié de timide, de manque d'éveil (kagnouk) .

En jouant avec ses camarades, il apprend à les connaître et cultive des aptitudes physiques telles que l'endurance, la résistance, la force qui favorisent l'intégration de l'individu au plan social et psychologique.

II -1 REVUE DE LITTERATURE :

II-1-1 Au plan physique :

Le long déplacement de la population à pieds pour aller vers les villages environnants, la répétition des courses dans les jeux et plus particulièrement dans « ehobal » participent à la consolidation et au développement du corps.

En effet, cela permet d'avoir la capacité de s'acquitter des tâches quotidiennement avec vigueur et promptitude, sans fatigue excessive et avec le surplus d'énergie nécessaire.

Des qualités comme l'endurance, la vitesse, la force et la résistance permettent d'avoir un bon développement du corps.

II-1-1-a. L'endurance :

Elle se définit comme la capacité de maintenir le plus longtemps possible une activité physique d'intensité infra maximale. Elle est, pour le petit Larousse, « l'aptitude à résister à la fatigue physique et morale, à la souffrance. »

Aussi, selon Jean Louis Hubiche, Michel Pradet « C'est la capacité ou faculté de réaliser des actions motrices pendant une durée maximale ».

Selon eux, Zatsiorky la caractérise encore comme « la capacité d'effectuer pendant une longue durée une activité d'intensité déterminée sans baisse de son efficacité ».

A cet effet, elle permet aux jeunes pratiquants du jeu « éhobal » de résister le plus longtemps possible, car une partie peut durer plusieurs minutes.

II-I-I-b La résistance :

La résistance est la capacité de continuer à fonctionner dans un état de fatigue pendant une activité. Elle est, pour le petit Larousse, la capacité à fournir un effort court d'intensité maximale.

Le jeu « éhobal » demande beaucoup de résistance. C'est des séries de vitesse dans lesquelles on trouve des changements de direction pour mettre en difficulté son adversaire. Pour cela il faut être très résistant pour s'en sortir.

II-1-I-c La vitesse :

La vitesse est la capacité de se déplacer ou de bouger très rapidement. Selon le Petit Larousse, « la vitesse est la capacité d'une personne qui se déplace en agissant beaucoup en peu de temps. » Aussi selon J.L. Hubiche et M. Pradet « elle est la représentation de la capacité à mettre en œuvre plusieurs paramètres

dont physiques, techniques, psychologiques pendant un court espace de temps tout en les gérant de manière à éviter l'apparition de la fatigue ». C'est la base du jeu éhobal. C'est le facteur fondamental que l'on utilise pour échapper à l'adversaire ou le poursuivre lors d'une partie de jeu.

II-1-I-d. La force :

La force musculaire est définie comme la tension exercée par un muscle ou groupe de muscles face à une résistance donnée.

En d'autres termes, cette force est mise en jeu afin de déplacer, de freiner ou de tenter de repousser une charge. Appliquée à la vitesse, elle est l'aptitude du système neuromusculaire à surmonter des résistances avec la plus grande vitesse de concentration possible.

Cette modalité de force lie la force maximale avec la vitesse du mouvement. C'est une situation que l'on rencontre dans le jeu « éhobal ». Elle permet l'exécution des gestes rapides dans le jeu et aussi d'avoir des appuis solides lors des tentatives de feinte pour tromper ou mettre en difficulté son adversaire.

II-1-2 Plan social :

Les activités physiques traditionnelles jouent un rôle important dans la socialisation de l'individu. En effet l'individu qui a un comportement isolé, qui passe la moitié de son temps seul est qualifié de façon négative par la société. Il doit vivre en groupe car la vie en groupe développe une affectivité très vive. Et faire parti d'un groupe représente une opportunité de développement et d'enrichissement personnel pour l'individu. La collaboration avec ses pairs va engendrer un cadre dynamique d'échange qui sera pour lui un modèle d'enrichissement inégalable. Il se découvre dans la différence et cela va lui permettre de mieux peser sa personnalité.

Par les activités physiques traditionnelles, l'individu intègre le principe de la hiérarchie. En effet il est obligé lors d'un affrontement dans le jeu contre un autre d'accepter l'échec ou la victoire ainsi que, les règles établies c'est à dire dans le fair play.

Dans le jeu, il prend conscience de ses limites, et cela lui permet de développer des stratégies qui permettent de passer des choix judicieux et justes.

Aussi dans le jeu, comme le dit J. Majault « l'enfant en passant par le plaisir de s'exprimer, il rencontre, se socialise et se découvre comme individualité au sein d'un groupe. » De ce fait le jeu nous apparaît fondamental dans cette recherche du jaillissement personnel de l'enfant : Jaillissement fait de spontanéité, de création libre et gratuite.

II-1-3. Plan psychologique :

La pratique de jeux et d'activités physiques implique en effet, d'abandonner le souci de la vie quotidienne et de se livrer à un agir sans autre finalité que lui-même ; l'enfant dans son jeu se met en mouvement spontanément dans l'univers symbolique qu'il projette dans le monde qui l'entoure. A cet effet, d'après Henri Bossu et Claude Chalaguier, « le jeu permet donc d'effectuer le passage du monde de l'action à un monde gratuit où se fait une restructuration des possibilités de mouvement, mais il implique aussi que, quittant le monde de l'action on entre dans celui des symboles ».

En outre les jeux et activités physiques jouent un rôle cathartique en milieu urbain, en ce sens comme le souligne Monsieur Diop (professeur à l'INSEPS), « les jeux d'activités physiques constituent une voie par laquelle les individus déversent leur surplus d'énergie pour mieux être dans la société. »

Ces activités permettent alors à l'individu, d'exprimer ainsi ses capacités de réussite, sa vivacité d'intelligence et tout cela constitue un moyen qui l'aide à mieux se comprendre, à mieux gérer son autonomie.

Ainsi toutes ces fonctions participent à l'édifice de l'être humain digne de sa société.

Et d'une fonction à l'autre, l'individu élève son degré de responsabilité et apprécie la place qu'il occupe au sein de groupe d'âge.

II- 2- PRESENTATION DU JEU EHOBAL

Ehobal est un jeu qui ressemble à peu près à la pratique de la course de vitesse par intervalle. C'est une activité ludique traditionnelle pratiquée par les jeunes du kassa. Cette pratique se fait généralement après la culture et la récolte du riz. Ce jeu regroupe deux équipes dont les membres s'affrontent individuellement selon les modalités du jeu.

II- 2-1- DESCRIPTION DU JEU

Ehobal est un jeu traditionnel qui fait partie des jeux de mouvement pratiqués par la jeunesse.

C'est un jeu qui oppose deux équipes distantes de cinquante à quatre vingt mètres l'une face à l'autre. Les deux équipes doivent avoir un nombre égal de participants.

L'équipe A commence le jeu et un enfant du groupe se dirige dans le camp B, tape trois fois dans les mains d'un enfant du groupe adverse et s'enfuit. Alors le camp B part à sa poursuite. S'il est touché dans le dos avant d'avoir rejoint son camp il est prisonnier. Il se place alors dans le camp B à trois pas de la ligne de

démarcation et reste étroitement surveillé. Il peut être délivré par un sujet de son camp qui sans être pris doit lui toucher la main ou le dos. Quand le camp B détient trois prisonniers, il gagne la partie ; mais si tous les membres du groupe A réussissent à s'échapper des tentatives de capture des membres du groupe B, ils gagnent la partie. Après les rôles sont inversés, et c'est le groupe A qui doit cette fois essayer de capturer les joueurs adverses. « Ehobal » malgré sa ressemblance avec le jeu du « gendarme et les voleurs » est typiquement indigène et nous montre cette fois la parenté qui unit tous les enfants du monde.

II-2-2- L'ESPACE DU JEU:

Les jeux et activités ludiques traditionnels tels que la lutte, les danses au tam-tam se pratiquaient dans des espaces réservés à cela. Ehobal quant à lui se pratiquait le plus souvent dans les espaces appelés « kayégnaye » (espace situé près des rizières). Ces espaces sont plus ou moins sablonneux permettant aux joueurs d'évoluer dans des conditions favorables. C'est aussi des espaces plus ou moins grands et désherbés mesurant quatre vingt à cent mètres de long et trente à quarante mètres de large.

II-2-3 LA PARTIE :

Dans une partie de « Ehobal », le nombre de participant n'est pas limite. Mais, il doit être égal de part et d'autre des deux équipes qui le pratiquent. Rappelons que « Ehobal » se joue après les récoltes du riz et plus précisément au moment où les jeunes surveillaient les bœufs au pâturage dans les rizières en fin de journée.

La durée de la partie est indéterminée, mais peut prendre fin suit :

- les bœufs sont entrés dans un jardin d'autrui, et dans ce cas il faut arrêter le jeu et aller vite les faire sortir, de peur d'être sanctionné négativement par les parents, à cause des dégâts commis par les bœufs suite à leur manque de vigilance ;
- les bœufs se sont déplacés très loin et il faut les ramener ;
- Il commence à faire nuit et il faut dans ce cas ramener les bœufs à la maison ;
- La majeure partie des membres d'une équipe est fatiguée

II-2-4-LE BUT DU JEU:

Le but du jeu est de courir aussi vite que possible pour ne pas se faire faire prisonnier. Ce genre de jeu préparait les jeunes aux activités telles que : la chasse, la guerre, la poursuite des bœufs égarés et autres activités qui font appel à la vitesse, à l'endurance et à la résistance de même qu'à l'adresse la coordination et la souplesse.

II-2-5- LES REGLES :

Le jeu « ehobal » est régi par un certain nombre de règles qui sont :

- L'égalité du nombre de joueurs composant les équipes.
- La distance séparant les deux équipes doit être respectée pendant toute la durée du jeu ;
- Le point est marqué si une équipe réussit à faire prisonnier trois membres de l'équipe adverse au cours du jeu au cas contraire c'est l'équipe adverse qui gagne.
- Après chaque victoire, un changement de situation doit se faire. C'est-à-dire l'équipe A prendra la place de l'équipe B qui était chargée de faire des prisonniers.

-On ne doit pas sortir des limites du terrain pendant le jeu. A cet effet celui qui sort est déclaré forfait et le point est accordé à l'équipe adverse.

-L'équipe qui a plus de point est déclarée vainqueur. Par ailleurs, aussi tôt après le jeu des chants de moquerie sont formulés à l'égard de l'équipe perdant.

II-2-6- LES CHANTS DE JEU :

Parmi les chants de jeu appelés en diola « wakidyen », on peut distinguer, les chants de lutte accompagnés par le « kabisa » les chants d'amour accompagnés par le « ékontin », les chants de moquerie.

* **Chant de lutte** : Dyàmyaàn (konkon)

Dyam by-à

Na oo

Kà im bà

Lodi too

Oooé

Traduction

Dyàmbayam kimbà ne tombe jamais (n'est jamais battu lors des luttes) oohé.

• **Chant d'amour** : Omarioo egen (kontin)

Oma-rio

Oe –gen

A su ga da

Ho –no-nol

Oma –rio

Oe- gen

Ooe ekugen bu tog

Traduction :

O Mari –ogen ton amant te parle affectueusement tellement tu es belle et douce.

CHAPITRE III

LES FACTEURS DE REGRESSION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES A MLOMP:

III- LES FACTEURS DE REGRESSION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES A MLOMP:

Les facteurs de régression des jeux traditionnels à Mlomp sont l'école, l'exode rural, et les activités physiques sportives et de loisirs modernes tels que le football et la musique.

Ces facteurs constituent un frein ou un blocage à la perpétuation et à la transmission des pratiques et jeux traditionnels d'une génération à une autre dans la société.

III-1- L'école :

Après leur implantation au Sénégal, pour bien mener leurs actions assimilatrices, les colons français vont agir au niveau de la jeunesse par le biais de l'école.

Selon Pierre Fourgerallas rapporté par A. Coly « le Sénégal par le canal de l'école va être entraîné dans l'orbite culturel et politique française. »

A cet effet, l'école devient le facteur par lequel les colons vont détourner la conscience des jeunes. Aussi, non seulement les enseignements se faisaient en français mais aussi les pratiques physiques étaient d'origine française.

De ce fait l'école va transformer la jeunesse de telle sorte qu'elle opte pour la pratique corporelle occidentale tel que le football au détriment de éhobal, éhaako qui sont relégués au second plan. Ainsi existe-t-il toute une série de jeux importés ou empruntés que les villageois ont donné leur propre connotation tel que :

* « le boynakar » ou jeu de Marel valable pour les hommes et femmes ;

* « le siten » ou feuille de rônier arrangé en hélice tenue sur un bouchon à l'aide d'une épingle et que l'on fait tourner en courant ;

* « ékol » sorte de yoyo formé de noyaux de mangues évidés ;

* « le motokay » déformation du mot français moto avec pour poussoir à deux roues ;

* Le gendarme et le voleur

A partir de ce moment, les activités et jeux traditionnels faisant parti de la vie de groupe et qui développent la sociabilité vont être délaissés par les jeunes de Mlomp. Notre enquête menée à cet effet, montre que les jeux et activités physiques traditionnels sont presque abandonnés en particulier éhobal, sauf la lutte qui résiste et continue d'être pratiquée. En dehors de l'école l'exode rural constitue un autre facteur qui a occasionné l'abandon des jeux traditionnels par les jeunes au profit de ceux de l'occident.

III-2- L'exode rural :

Les contraintes socio-économiques des campagnes ont entraînés le départ de plus en plus massif des populations rurales vers les centres urbains ; ceci à la recherche de meilleures conditions de vie. C'est ainsi qu'à Mlomp, beaucoup de jeunes ont quitté la campagne, qui, à la recherche du travail, d'autres, comme les élève, pour continuer leurs études. A cet effet le départ massif des jeunes de Mlomp occasionne l'entrée en contact avec la culture moderne occidentale. C'est le début d'appropriation des autres cultures et pratiques corporelles modernes au détriment des leurs.

Ainsi une fois en ville ils n'ont pas souvent le temps et l'espace pour pratiquer leurs jeux traditionnels.

En campagne les activités physiques traditionnelles sont dévalorisées délaissées comme c'est le cas de éhaako et éhobal qui fait l'objet de notre étude.

Aujourd'hui, les jeunes trouvent le plaisir dans la pratique des activités modernes tels que le football et la musique.

III-3- Les activités physiques et loisirs modernes :

L'installation des colons au Sénégal a introduit le sport moderne. Depuis ce phénomène ne cesse de se répandre en augmentant sa cote de popularité de part sa mobilisation de participants.

A Mlomp la jeunesse se regroupe pour trouver un terrain de football et s'acheter un ballon et un autre terrain où elle construit un bâtiment appelé foyer des jeunes et y organise des soirées dansantes à la musique occidentale. Ainsi ces loisirs modernes ont contribué à l'abandon progressif des jeux et activités traditionnels.

III-3-1 Le football

Introduit par le colon, le football n'a cessé de gagner de la place dans les pratiques des jeux et activités physiques du village. Dès leur contact avec le ballon, les jeunes de village ont substitué de plus en plus l'espace réservé aux jeux traditionnels au profil du football.

Aujourd'hui, le football constitue l'activité principale qui occupe les jeunes après la culture. Dans chaque village de Mlomp, les jeunes se regroupent et forment une équipe, pour participer au championnat de football de « navétane ». Le football est aujourd'hui un phénomène très populaire et incontournable dans

les activités des jeunes car ces derniers y trouvent un nouveau plaisir. Seule la lutte continue à résister malgré la cote de popularité du football.

Ainsi le football a provoqué, par son développement, l'abandon des jeux traditionnels tels que éhakoo et éhobal en particulier. En plus du football la musique occidentale va marquer son empreinte dans la population jeune.

III-3-2. La musique moderne :

L'action de l'exode rural a entraîné le contact des jeunes avec la musique. En effet, en milieu urbain l'accessibilité à la musique est très facile à cause de la multitude des boites de nuit. En plus la radio et la télévision constituent de puissants facteurs qui facilitent l'entrée en contact avec la musique moderne. Une fois au village les jeunes, pour continuer à vivre le plaisir de la musique, construisent des salles de danse. Dès lors, les soirées dansantes à la musique étrangère se multiplient occupant de plus en plus la place du ékonkon et ékontin. Ce nouveau plaisir obtenu dans la danse de la musique moderne, attire progressivement l'attention des jeunes. De ce fait la danse de ékontin et ékonkon qui étaient jadis les danses favorites vont connaître un délaissement progressif de la part des jeunes au profit de la danse moderne. Aujourd'hui elle est devenue

incontournable comme le football dans les manifestations culturelles et pendant les fêtes.

Ainsi tous ces facteurs que nous venons d'étudier contribuent à la régression des jeux traditionnels à Mlomp.

CHAPITRE IV

METHODOLOGIE

IV METHODOLOGIE

IV -1- CADRE DE TRAVAIL :

L'étude du cadre de travail constitue en une présentation du milieu.

Cette étude nous permet d'avoir un aperçu sur la localité de Mlomp qui concerne notre étude au plan physique et géographique.

IV-1-1- AU PAN PHYSIQUE

La communauté rurale de Mlomp communément appelée « éssouklalou » par les habitants du département d'Oussouye est une contrée lointaine. Elle est située au nord d'Oussouye et s'étend de kadjinole à élinkine.

Son isolement et son enclavement au fond d'une forêt jadis réputée dangereuse la livraient aux méfaits des animaux sauvages comme les hyènes, les boas, les panthères---

Aujourd'hui, avec le développement des moyens de transport, l'aménagement de réseaux, Mlomp peut être relié en trente minutes à partir d'Oussouye.

Mlomp repose sur les promontoires des plateaux s'étendant depuis Oussouye jusqu'à la vallée du fleuve Casamance dans la rive gauche.

-Les sols ferrallitiques rouges des plateaux sont riches et portent une végétation luxuriante.

-Les sols hydro morphes et les sols de mangrove de la vallée sont entièrement aménagés par les diolas pour la construction de grandes digues et de casiers rizicoles.

-Le climat est de type subguinéen maritime avec des températures situées entre vingt et trente degrés environ- Les précipitations sont en moyenne supérieures à mille millimètres par année.

-L'organisation de la structure spatiale villageoise de Mlomp, présente un ensemble de gros villages constitués par kadjinol, kagnoute, éludieuh samatite, élinkine.

Les villages de Mlomp et de kadjinole comptent respectivement les quartiers de haér, kajifolong, jicomol, hassouka, kafone, kaniao.

Chaque quartier s'organise autour de ses sous quartiers et chaque sous quartier autour de grandes familles unies par un nom ; exemple : Sambou, Manga, Diatta, Senghor. Chaque famille possède ses terres, ses rizières qui sont l'héritage de ses ancêtres.

Les places publiques (arènes) font l'objet d'une surveillance et d'un entretien populaire.

IV-1-2-AU PLAN HUMAIN

Par la tradition orale nos ancêtres racontent que les gens du kassa viennent du sud de la Guinée pour atteindre le sud du département d'Oussouye en passant par les rivières guinéennes. Ils suivirent aussi les affluents du fleuve Casamance qui prennent source en guinée.

Les coutumes et la religion animiste du kassa furent introduites par les habitants Manjak, Mankagne de guinée.

Aussi, les vestiges archéologiques visibles près de ces villages protohistoriques (Mlomp, Kagnoute Kadjinol, Samatite, Eloudieuh) de la communauté rurale de Mlomp sont essentiellement constitués d'amas de coquillages.

Selon les anciens, les pots en terre ont été fabriqués à houloup notamment à Jiwante, Edioungou, Esouklalou.

La poterie était une des activités principales réservées aux femmes Mais la concurrence actuelle des récipients en aluminium, en fer (Ebala-magne) en cuivre ou en plastique fabriqués industriellement a provoqué le déclin de la Poterie.

IV-2- LA POPULATION D'ETUDE :

La population d'étude est constituée de personnes âgées d'au moins vingt ans (20)-Certains vivent actuellement au village, d'autres en milieu urbain à Ziguinchor comme à Dakar-

Cette population est constituée de paysans demeurant en milieu rurale, de travailleurs, d'étudiants et de fonctionnaires vivant en milieu urbain-

C'est ainsi que nous avons soixante neuf (69) personnes contactées réparties comme suit :

- *A Djicomol, dix (10) personnes âgées de vingt (20) à soixante quinze (75) ans ;
 - *A Kadjoufolong, dix (10) personnes âgées de trente cinq (35) à quatre vingt (80) ans ;
 - *A Kadjinol, dix (10) personnes âgées de trente quatre (34) à quarante huit (48) ans ;
 - * A Haèr, sept (7) personnes âgées de quarante six à soixante neuf (69) ans ;
 - *A Hassouka, cinq (5) personnes âgées de cinquante (50) à soixante dix (70) ans ;
 - *A Kaniao, six (6) personnes âgées de soixante cinq (65) à quatre vingt (80) ans
- En milieu urbain nous avons :
- *A Ziguinchor, huit (8) personnes âgées de vingt cinq (25) à soixante (60) ans
 - *A Dakar, treize (13) personnes âgées de vingt et un (21) à soixante cinq (65) ans-

IV-3- INSTRUMENT DE COLLECTE :

Nous avons utilisé l'entretien comme méthode d'investigation et comme instrument de collecte de données, nous avons utilisé un dictaphone (MP3). Notre recherche se base sur un guide d'entretien portant sur les jeux et activités physiques traditionnels en général et sur éhobal en particulier à Mlomp ; également sur les facteurs de blocage pour la pratique de ces jeux traditionnels et sur les solutions préconisées pour la relance de ces activités en déclin.

CHAPITRE V

PRESENTATION ET COMMENTAIRE DES RESULTATS

V -PRESENTATION ET COMMENTAIRE DES RESULTATS

V-1- PRESENTATION DES RESULTATS

	Nombre de personnes interviewées	pourcentage
MLOMP	48	68,12
ZIGUICHOR	08	13,04
DAKAR	13	18,84

Au terme de notre investigation 47 personnes sont interviewées à Mlomp, dans les centres urbains Ziguinchor et Dakar respectivement 9 et 13 personnes sont interviewées.

Dans cette présentation nous n'avons pas tenu compte de la variable sexe, en ce sens que l'objectif de notre recherche était de recueillir l'opinion, l'image et la perception que les sujets ont des jeux traditionnels et éhobal en particulier.

Nous avons tenu compte plutôt de la fréquence des réponses obtenues considérée ici comme le sens commun.

Aussi nous avons considéré comme vérité la conformité de ce qui est dit en rapport avec ce qui est sur le terrain en fonction de l'enseignement que nous avons reçu des parents en tant que membre de cette ethnie.

V-2 COMMENTAIRE DES RESULTATS :

Après une étude des réponses obtenues de l'ensemble des entretiens, les personnes interviewées sont tous unanimes pour dire qu'ils ont hérité les jeux traditionnels de leurs ancêtres ; et que ces jeux sont transmis de génération en génération par la pratique. Selon nos sujets, les jeux et activités physiques sont organisés après la culture et la récolte du riz ; donc après les activités utilitaires. Pour eux, les jeux sont organisés en fonction du sexe et en fonction de la saison car pendant la saison des pluies la population de Mlomp ne s'occupe que de la culture du riz. Et là aussi on assiste à une organisation parfaite du travail. C'est à dire que les hommes ont pour rôle de labourer la terre, un travail qui demande de la force ; alors que les femmes ont pour rôle le repiquage du riz qui demande de la patience . Mais pendant cette saison les jeunes garçons s'arrangent toujours pour revenir tôt des rizières pour s'entraîner et préparer le championnat de football des navétanes. Ce n'est qu'en saison sèche que la population a plus de temps libre pour se livrer à des activités de loisirs telle que la lutte qui occupe la première place. Cette dernière est organisée en fonction du sexe et du temps . C'est à dire qu'elle est divisée en deux parties :

-la première se situe entre octobre et novembre après la culture et est appelée « kaif » ; c'est la période de la lutte des jeunes filles ;

-la deuxième occasion est réservée aux garçons et est appelée « kamagnuène », elle se déroule après la récolte du riz.

Pour le sens commun, les jeux et activités physiques ont pour objectifs le divertissement, mais surtout le rapprochement entre les individus. Pour lui, les jeux participent à la socialisation de l'individu, et au tissage des rapports amicaux entre les villages. En effet comme le dit A.COLY « les jeux et activités physiques contribuent à véhiculer, et à inculquer des valeurs sociales et à former l'individu ». De ce fait l'individu doit vivre en groupe car la vie de groupe développe une affectivité très vive.

Parlant de la régression des jeux, jeunes et vieux affirment que les jeux traditionnels sont entrain de disparaître. Pour eux c'est la non perpétuation des pratiques de jeux qui favorise leur disparition progressive.

Les vieux disent que si les jeux et activités physiques traditionnels sont entrain de disparaître progressivement, c'est parce que les jeunes ne s'intéressent plus aux pratiques traditionnelles que leurs ont laissé leur parents, ils préfèrent adopter les pratiques modernes.

Pour le gardien du bois sacré c'est le football qui est à l'origine du désintéressement des pratiques traditionnelles de la part des jeunes. Par contre certaines jeunes (intellectuelles rencontrés en ville) pensent que ce désintéressement est normale car il faut évoluer avec son temps.

Cette régression des jeux souligné par le sens commun confirme notre constat, en ce sens qu'après la culture du riz, c'est l'exode rural vers les centres urbains pour la majeure partie des jeunes qui pour les études, d'autres pour travailler ou aller à la recherche du travail. Ils ne reviennent au village qu'à l'approche d'une nouvelle culture du riz ; et en revenant ils préfèrent continuer à vivre le plaisir vécu en ville.

Par rapport aux solutions pour la relance des jeux traditionnels, vieux et jeunes pensent qu'il faut la pratique de ses jeux. Pour autochtone la solution est que les adultes de sa génération doivent se regrouper pour organiser une ou des parties de pratiques de jeux traditionnels, et à cet effet ils inviteront les jeunes à prendre part.

Pour les jeunes la solution est d'organiser des journées culturelles à l'occasion desquelles des jeux traditionnels seront organisés

Ainsi on peut donc dire que jeunes et vieux tous sont conscients de la régression des jeux et sont soucieux à préconiser des solutions pour leur perpétuation.

CHAPITRE VI

PERSPECTIVES

VI -PERSPECTIVES

VI-1 PROMOTION POUR LA PRATIQUE DE EHOBAL :

La revalorisation des jeux traditionnels passe nécessairement par la pratique.

A cet, au village nous pouvons réactiver les jeux traditionnels en organisant des journées culturelles, lors desquelles nous feront des démonstrations de ces jeux . Nous pouvons aussi à coté du championnat de football des « navétanes », organiser également un championnat de jeux traditionnels où l'équipe vainqueur sera primée.

Et lors de ces journées culturelles, nous inviterons la presse (radio et télévision) pour faire la promotion de ces pratiques de jeux.

VI-2- POLITIQUE D'ENCULTURATION

Cette politique d'enculturation pourra se réaliser par l'organisation des rencontres ou des conférences concernant toutes les pratiques corporelles du Sénégal. Ces rencontres permettront de mettre sur pied des stratégies à suivre pour les pratiques et jeux traditionnels.

Aujourd'hui même s'il existe quelques documents qui parlent de jeux traditionnels, nous sommes convaincus qu'ils sont insuffisants par rapports aux jeux qui restent à découvrir.

Nous encourageons les étudiants et d'autres bonnes volontés à continuer à faire des recensements des jeux traditionnels dans le cadre de mémoire ou de dossier documentaire. Ces documents réalisés seront multipliés et distribués à toutes les bibliothèques scolaires et universitaires du Sénégal.

VI-3- CONSEILS PEDAGOGIQUES

L'exploitation des jeux traditionnels dans le cadre des séances d'éducation physique présente un grand intérêt pédagogique.

En effet, ces derniers peuvent être facilement programmés en toute circonstance. Ils nécessitent pas d'infrastructures spécifiques terrain bitumé, panneaux divers, poteau etc...., bien au contraire une zone plus ou moins sablonneuse vaste et dégagée suffira la plus part du temps. Ils ne réclament pas l'utilisation d'un matériel coûteux, mais seulement de chiffon, pagne, baton, cailloux etc....

La majorité d'entre eux se pratique d'ailleurs sans matériel comme c'est le cas du éhobal.

L'effectif des participants étant souvent assez élevé, ils permettront à un maximum de jeunes de jouer en même temps.

Les règles sont très faciles et très simples, ce qui en facilite l'apprentissage.

CONCLUSION

CONCLUSION

Notre étude du éhobal nous a permis de comprendre l'importance et la pertinence des jeux et activités traditionnels de Mlomp kassa. Elle nous a poussé à activer notre réflexion sur les difficultés auxquelles sont confrontés les jeux traditionnels de Mlomp. Cette étude a permis en outre de, montrer comment nos jeux traditionnels particulièrement éhobal sont entrain de céder de plus en plus la place aux jeux modernes.

L'objectif de cette étude était de faire connaître éhobal et aussi d'essayer de sensibiliser sur les obstacles que rencontrent les jeux et activités traditionnels de Mlomp kassa.

Ces jeux sont le reflet de notre culture. De ce fait nous devons tout faire pour que ces jeux et activités physiques continuent d'être pratiqués à tous les niveaux de manière spontanée et dirigée. Leurs effets sur le plan physique social, intellectuel, doivent être exploités d'avantage, car cela favorisera l'épanouissement complet de l'individu à travers sa valeur culturelle. C'est pourquoi nous avons trouvé nécessaire de tenter de dégager quelques conseils pédagogiques pour tracer une voie qui permettra de revaloriser nos jeux et activités traditionnels.

BIBLIOGRAPHIE

COLY.A. mémoire « ethnographie » de deux activités ludiques «sadjilor »
et « saghor » à kartiak.

LISTELLO : cité par Bernard During crises pédagogiques corporelles :
collection EM jeu CEMEA, p.144.

HUBICHE J.L ET PRADET.M : comprendre l'athlétisme sa pratique
son enseignement p.66.

LE ROBERT (1993)

LE ROBERT DES SPORTS : dictionnaire de la langue des sports
GORGES PETIOT (p.241).

LE PETIT LAROUSSE (1994) :

MBODJ. G. place ludomotrice de tradition dans l'éducation de conduite à
l'école élémentaire Sénégalaise (1981).

MOMENTO LAROUSSE Education physique : jeux et sports copyrights
Paris (1949).

PETER.JL ET THOMSON.M.SC. : Introduction à la théorie de
l'entraînement (bibliothèque de l'INSEPS).

PARLEBA .P. la dissipation sportive, culture et technique n°13, éd CRCT
(1985).

SENGHOR .T.S. mémoire de maîtrise ; ethnographie d'une activité
traditionnelle « EHAAGO » UCAD Dakar INSEPS (1998).

QUESTIONNAIRES POUR LES JEUNES

Questions en rapport avec la connaissance des jeux traditionnels

- 1) pouvez- vous citer des jeux traditionnels que vous connaissez ?
- 2) Connaissez vous le jeu « éhobal » ?
- 3) Si oui essayez de le décrire ?
- 4) A quelle période de l'année le jouiez- vous ?
- 5) A quel moment de la journée ?
- 6) Où se pratiquait –il ?
- 7) Quelle est- son utilité ?
- 8) Y a-t-il un arbitre ?
- 9) Quelle est la durée du jeu ?
- 10) Comment se termine –il ?
- 11) Quelle qualité physique développe –il ?

Questions en rapport avec les problèmes :

- 1) Est- ce – que ce jeu se joue actuellement ?
- 2) Si oui est- ce que de la même manière ?
- 3) Si non à votre avis pourquoi il ne se joue plus ?
- 4) Faut –il maintenir ce jeu traditionnel ?
- 5) En quoi faisant ?

QUESTIONNAIRE POUR LES VIEUX :

I) Questions en rapport avec la connaissance des jeux traditionnels :

- 1) Quels sont les jeux que vous avez pratiqués ?
- 2) Quels sont les jeux les plus connus ?
- 3) Comment se déroulaient –ils ?

II) Questions en rapport avec la connaissance du « éhobal » :

- 1) Connaissez vous le jeu « éhobal » ?
- 2) Quelle est son origine ?
- 3) Avez-vous pratiqué ce jeu ?
- 4) Comment se faisait –il ?
- 5) A quelle période de l'année le pratiquiez vous ?
- 6) A quel moment de la journée ?
- 7) Où se pratiquait il ?
- 8) Quelle est l'importance de ce jeu ?
- 9) Est-ce – que tout le monde le pratiquait ?

REPUBLIQUE DU SENEGAL

Un peuple – Un but – Une foi

.....
UNIVERSITE CHEIKH ANTA DIOP DE DAKAR



INSTITUT NATIONAL SUPERIEUR DE
L'EDUCATION POPULAIRE ET DU SPORT
(I.N.S.E.P.S.)

MEMOIRE DE MAITRISE
ES SCIENCES ET TECHNIQUES
DE L'ACTIVITE PHYSIQUE ET DU SPORT

THEME :

**ETHNOGRAPHIE D'UNE ACTIVITE LUDIQUE :
« EHOBAL » A MLOMP DANS LE KASSA**

Présenté par :

M. Abdoulaye Senghor

Sous la direction de :

M. Lansana Badji

Maître assistant en STAPS à l'INSEPS



A DIEU le TOUT PUISSANT et MISERCORDIEUX.

A notre Prophète MOUHAMED

A mon père feu Babacar SENGHOR, merci pour tout ce que tu as fait pour notre éducation que la terre te soit légère et que DIEU t'accorde le Paradis.

A Ma très chère mère Diariatou DIATTA qui n'a jamais cessé de déployer des efforts rien que pour mon bonheur.

A ma sœur Mariama SENGHOR.

A mon frère Souleymane SENGHOR

A ma nièce Ndeye Fama DIALLO

A feu Abdoulaye COLY, merci pour l'éducation que j'aie reçue de toi, que la terre te soit légère et que Dieu t'accorde le Paradis.

A toute la famille COLY, Igna, Awa, Zacharia, Mamadou, dit Mô, Ndeye Binta Guilane, Omar, Djibril, Alima Sopnia Ameth, Modou Gnima, Thio, Ami, Mariama.

A papa Babacar SENGHOR

A Seynabou LÔ

A mon tuteur Ismaila COLY et à toute la famille : Oulimata DIEDHIOU, Pape COLY, Boubacar, Adama, Khadidiatou, et Omar

A Mame Diarra, Fary et Khady.

A mon oncle Agoustou DIATTA et à toute la famille.

A mes tantes Aïssatou DIATTA et SABO

A Djibril FAYE pour l'amitié et la fraternité qui nous lient

A mes camarades de promotion particulièrement Jules Pascal SENGHOR,
Mariama TOURE, Adama SECK, Seynabou PAYE, Pathé SANE.

A tous les étudiants de l'INSEPS, particulièrement Moussa KANOUTE,
Ababacar SECK, Lansana BADJI, jumior, Siaka Araba MANGA, Aba
DIATTA,

A tout le personnel administratif et technique de l'INSEPS.

A Diop NIANG, le photographe de l'INSEPS.

A mes amis Aliou SARR, Bakary MANGA, El H. Bobo DIALLO, Sadio
MANE, Ismaila WEBER.

A feus Daouda Coly et Samba COLY (mes amis qui nous ont quitté) que la terre
leur soit légère

REMERCIEMENTS

Louange à **ALLAH**, le très **MISERICORDIEUX**, le tout **MISERICORDIEUX**.

Paix et SALUT sur le prophète **MOUHAMED**.

A Monsieur Lansana BADJI ; qui m'a aidé dans le choix et l'agencement de ce mémoire. Vous avez accepté malgré les contraintes professionnelles, de diriger avec rigueur et méthode ce travail.

A Monsieur **ABDOUL WAHID KANE**, professeur à l'INSEPS.

A Monsieur **Ousmane SANE** professeur à l'INSEPS.

A Monsieur **Jean FAYE** professeur à l'INSEPS.

A mon défunt frère **Emmanuel SENGHOR**, qui a été mon guide auprès des sujets interviewés sur ce thème : que la terre lui soit légère.

A **Malick SENE** qui m'a aidé à saisir ce document.

A **Mbade NGOM** pour la lecture et correction de ce document.

A **Cheikh GUEYE** , **Isma GADJI**, **Ibou FAYE**

A tous ceux qui de près ou de loin ont participé à la réalisation.

PLAN

Introduction	1
Résumé	3
Chapitre I : Jeux et activités physiques dans le monde, au Sénégal et à Mlomp	5
I-1-Jeux et activité dans le monde.....	6
I-2 Jeux et activités physiques au Sénégal.....	8
I-3- Jeux et activités physiques à Mlomp.....	9
I-3-1 Jeux d'enfant.....	10
I-3-1-a-Jeux de mouvement.....	11
I-3-1-b- Jeux d'adresse.....	12
I-3-2 Jeux d'adulte.....	13
Chapitre II : Fonction des jeux et activités physique.	15
II-1-Revue de la littérature.....	16
II-1-1-Au plan physique.....	16
II-1-1-a-L'andurance.....	17
II-1-1-b-La résistance.....	17
II-1-1-c-La vitesse.....	18
II-1-1-d-La force.....	18
II-1-2- Au plan social.....	19
II-1-3- Au plan psychologique.....	20
II-2 Présentation du jeu EHOBAL.....	21
II-2-1- Présentation du jeu.....	21
II-2-2 L'espace du jeu.....	22
II-2-3- La partie.....	22
II-2-4- Le but du jeu.....	23
II-2-5- Les règles.....	23
II-2-6- Les chants.....	23
Chapitre III : Les facteurs de régression des jeux et activités physiques à Mlomp	26
III-1- L'école	27
III-2- L'exode rural	28
III-3- Les activités physiques et loisirs modernes ...	29
III-3-1- Le football.....	30
III-3-2-La musique moderne.....	31

Chapitre IV Méthodologie	32
IV-1- Cadre du travail.....	33
IV-1-1-Au pan physique.....	33
IV-1-2- Au plan humain.....	34
IV-2-La population d'étude.....	35
IV-3-Instrument de collecte.....	35
Chapitre V : Présentation et commentaire des résultats	37
V-1-Présentation des résultats.....	38
V-2-Commentaire des résultats.....	39
Chapitre VI- Perspectives	42
VI-1- Promotion pour la pratique éhobal.....	43
VI-2-Politique d'enculturation.....	43
VI- Conseil pédagogique.....	44
CONCLUSION	45

RESUME

L'expansion des jeux et sports modernes, la croissance démographique de plus en plus forte entraînent un déclin progressif et certain des jeux et activités traditionnels. Parlant de jeux et activités physiques au Sénégal, nous n'avons l'impression qu'à part la lutte traditionnelle, aucun autre jeu traditionnel n'existe. Des auteurs comme P.PARLEBAS affirme que le développement et l'expansion du sport moderne sont les facteurs qui ont provoqué le déclin des activités ludiques.

Pour mieux cerner cette régression des jeux, nous nous sommes intéressés à une activité traditionnelle « éhobal », un jeu de la société diola kassa.

Notre objectif est non seulement de participer à la relance, mais aussi à la préservation des jeux et activités traditionnels qui sont en déclin.

C'est ainsi que nous avons divisé notre travail en six chapitres :

-Dans le premier chapitre nous avons fait la présentation des jeux et activités physiques dans le monde et au Sénégal :

-Dans le deuxième chapitre nous avons présenté la fonction des jeux et activités :

-Dans le troisième chapitre nous avons présenté les facteurs de régression des jeux et activités physiques :

-Dans le quatrième nous avons fait la méthodologie :

-Dans cinquième nous avons la présentation et le commentaire des résultats :

En fin nous avons dégagé quelques perspectives.

Nous avons utilisé comme méthode de recherche, des entretiens organisés et centrés notre objet d'étude. Nous avons utilisé en outre un guide dans le but de faciliter les échanges de dialogue et un dictaphone comme moyen de collecte des données. Ainsi au terme de notre enquête nous avons réussi à interviewé soixante et neuf personnes dont quarante et sept à Mlomp, neuf à Ziguinchor

treize à Dakar. Les réponses obtenues des sujets interviewés, dans le cas des régressions des jeux traditionnels sont conformes à la réalité sur le terrain ; ce qui rend notre enquête fiable. Ces sujets préconisent comme solution la perpétuation des pratiques de jeux.

À notre niveau nous avons dégagé quelques solutions pédagogiques à l'égard des possibilités d'insertion des jeux traditionnels dans le système éducatif.

INTRODUCTION

Le développement des jeux et sports modernes l'urbanisation de plus en plus forte des populations entraînent la disparition progressive et certaine des jeux et activités physiques traditionnels.

Pour P. Parlebas, le développement et l'extension du sport moderne sont l'un des facteurs du déclin des activités ludiques traditionnelles. Cette idée est soulignée dans la « dissipation sportive » en disant que « le développement actuel du sport s'accompagne inévitablement de la marginalisation, sinon l'élimination des autres formes de pratiques ludiques ».

Pour Gora MBODJ, « les exercices de gymnastique proposés à l'enfant et la sportivisation introduite au niveau scolaire sont les facteurs d'aliénation. »

En parlant de jeux et surtout d'activités physiques au Sénégal selon T S SENGHOR « nous avons l'impression qu'à part la lutte traditionnelle, aucune autre activité physique traditionnelle n'existe. » Ce qui le pousse à s'interroger ; « les jeux modernes n'ont-ils pas pris la place de nos activités ludiques. » Ce qui fait que certaines places publiques sont transformées en terrain de football, des danses traditionnelles ont cédé leur place aux soirées dansantes que nous connaissons aujourd'hui. Exemple la danse de « ékonkone » a laissé sa place à la soirée musicale, les places publiques sont transformées en terrain de football. Sous ce rapport certains jeux de la communauté rurale de Mlomp selon notre constat tels éhobal, éhaako sont en voie de disparition.

Pour mieux cerner cette régression des jeux, nous allons nous intéresser à une activité traditionnelle : « éhobal », un jeu de la société diola kassa. Il est une des nombreuses activités physiques traditionnelles que compte le kassa, un territoire de la basse Casamance dans le département d'Oussouye.

Notre objectif est de participer à la relance et à la préservation des jeux et activités traditionnels qui sont en voie de disparition.

En outre, nous voudrions montrer en faisant une étude comparative avec les jeux modernes, que les jeux et activités physiques traditionnelles développent des qualités physiques au même titre que les jeux dits modernes.

Pour se faire nous allons :

Dans le premier chapitre faire la présentation des jeux et activités physiques dans le monde, au Sénégal et à Mlomp ;

Dans le deuxième chapitre nous présenterons la fonction des jeux et activités physiques ;

Dans le troisième nous présenterons les facteurs de régression des jeux et activités physiques ;

Dans le quatrième nous présenterons la méthodologie ;

Dans le cinquième nous ferons la présentation et le commentaire des résultats ;

En fin dans le sixième nous ferons état des perspectives.

De ce fait comme méthode d'investigation ou de recherche nous allons procéder à des entretiens organisés autour des interrogations centrées sur notre objet d'étude. Nous chercherons un guide (personne choisie) pour faciliter les échanges de communication et un dictaphone comme moyen de collecte des données.

CHAPITRE I

JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES DANS LE MONDE AU SENEGAL ET À MLOMP

JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES DANS LE MONDE AU SENEGAL ET À MLOMP

La pratique des jeux et activités physiques remonte au plus loin dans le temps. Toute culture possède une tradition ludique qui se présente comme un phénomène permanent et naturel dans la vie des hommes. C'est ainsi que partout dans le monde, y compris au Sénégal et particulièrement à Mlomp, le jeu occupe une place non négligeable dans la société.

I-1. Présentation des jeux et activités physiques dans le monde :

Selon le Momento Larousse (1949), « les jeux et activités physiques en Grèce occupèrent une place très importante si bien que les artistes, les écrivains, les philosophes trouvèrent dans les jeux du stade des sources d'inspiration dignes de leur génie. »

Les jeux et activités physiques étaient à la base de l'éducation et de la formation civile et militaire des jeunes grecs qui pratiquaient les exercices de course, de lutte, de saut, de danse, de lancer et des jeux de ball.

Les jeux étaient chez les Achéens un divertissement à l'égard du sacré.

- Le Moyen – Age a vu lui aussi se développer les jeux et arts traditionnels telles la course de chevaux, la lutte, la crosse.

- Au douzième siècle l'église interdit les exercices physiques pour inviter les chrétiens à la méditation plutôt qu'à l'action. Le corps est méprisé et l'éducation intellectuelle supposée incompatible avec la culture physique. Parallèlement l'apparition de la poudre à canon fait disparaître la cavalerie. Le corps à corps n'étant plus nécessaire on note la décadence des exercices physiques. Ainsi les exercices passent d'une culture de nobles guerriers à une culture de scribes.

- La Renaissance qui est un vaste mouvement artistique et intellectuel, prend naissance en Italie durant la seconde moitié du quinzième siècle. Ce mouvement va se répandre à travers toute l'Europe durant seizième siècle pour prendre fin au début du dix septième siècle. C'est ainsi que les exercices brutaux du Moyen Age cèdent la place à des jeux plus subtiles où l'adresse remplace progressivement la force.

- Le dix septième siècle est une période tragique marquée par de nombreuses crises politique religieuses et économiques. A cette période la noblesse se détourne des activités physiques pour s'intéresser aux jeux de l'esprit. Beaucoup d'auteurs s'accordent à dire que c'est au dix septième siècle que les exercices physiques se sont pratiqués le moins.

- Le dix huitième siècle est marqué dans sa première moitié par une continuation de la tendance du dix septième siècle, à savoir que la pratique des exercices physiques vont en diminuant.

Aussi, les adeptes des théories nouvelles en ce qui concerne les exercices physiques se font plus nombreux. Il faut admettre que beaucoup de jeux se sont présentés en nous comme une tradition, or la tradition est selon le Robert « une manière de penser de faire, d'agir qui est un héritage du passé. »

De ce fait les jeux se sont perçus aujourd'hui comme un produit de nos sociétés modernes et sont victimes d'une situation économique et sociale et ce cas n'épargne guère le Sénégal et particulièrement le Mlomp.

I -2 PRESENTATION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES AU SENEGAL :

Au Sénégal comme partout ailleurs dans le monde, il existe des jeux et activités physiques traditionnels dans les différents groupes ethniques. Dans cette diversité ethnique on retrouve autant de jeux traditionnels que de groupes.

Cela peut être expliqué par la diversité culturelle, par l'environnement dans lequel on évolue.

Cependant, dans cette diversité de pratique de jeux, on retrouve la lutte qui constitue une activité pratiquée par toutes les couches sociales.

Cette technique de corps qui est la lutte représente aujourd'hui notre sport national et elle est institutionnalisée. C'est l'innovation de la frappe qui est à l'origine de la lutte avec frappe que nous connaissons aujourd'hui.

Cependant, des jeux propres à certaines ethnies sont sans doute restés au fond des contrées les plus reculées du Sénégal comme c'est le cas du « éhobal » dans la communauté rurale de Mlomp.

Ces jeux traditionnels ne se pratiquent plus et nous sommes persuadés que leur abandon total est proche si une action de grande envergure n'est pas menée. Cette situation que traversent les jeux n'épargnera pas la communauté rurale de Mlomp.

I-3 PRESENTATION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES A MLOMP :

Le jeu dans la société diola kassa est une activité de loisir qui est contraire au travail qui est une activité vitale.

Une telle conception du jeu correspond à la définition du dictionnaire le ROBERT des sports selon laquelle «le jeu est une activité gratuite de loisir qui s'oppose au travail sérieux ».

Aussi, selon T. S. SENGHOR « le jeu traduit la volonté de s'exprimer en groupe animé du désir de distraction en des circonstances différentes de celles du travail. Il consiste en une exigence fondamentale de la vie qui correspond à un besoin d'évasion chez l'adulte ».

Ainsi, au fur et à mesure que l'enfant grandit, il dépasse les jeux qu'il a connus dans son enfance et éprouve d'autres plus brutaux et plus complexes qui lui permettent de découvrir d'autres milieux de vie différents du cadre habituel de jeu.

Les jeux et activités physiques diola kassa se présentent sous forme de deux facettes :

- les jeux et activités physiques d'amusement qui regroupent les enfants ;
- les jeux et activités physiques de compétition qui regroupent les adultes.

I -3 -1 / JEUX D'ENFANTS :

Le jeune diola kassa, comme tout enfant du monde a besoin de jouer.

Partir du jeu pour accéder à la connaissance, c'est réalisé comme l'écrit J. Majault « tout au long de son développement, l'enfant cherche à se connaître et se connaissant, il fait une approche de sa place dans l'ordre du monde .par le jeu il se confronte se projette dans l'image de son rôle et tire de cette image les éléments qui l'enrichissent. Lorsqu'il emprunte différentes figures ou situations ludiques, il élargit le champ de ses connaissances. Chaque geste nouveau est pour lui une connaissance ».

L'enfant est auteur et acteur indivisible. Il représente ce qu'il est au moment même et il est ce qu'il représente.

C'est pourquoi élaborer une technique corporelle pour l'enfant peut paraître un paradoxe alors que l'enfant vit dans l'expression spontanée.

Le jeu comme activité fait ressortir trois fonctions déterminées :

- * dépenser un surcroît de force (fonction vitalisant des jeux violents comme la lutte)
- * s'adapter à des conditions nécessaires de l'existence sociale (fonction prés-exercice comme le pilage du riz chez la fille, la chasse, la pêche, le travail des champs chez le garçon).

*en fin, s'évader hors du réel immédiat (fonction cathartique du jeu). Parmi les jeux d'enfant nous pouvons citer quelques uns répartis en deux groupes :

-les jeux de mouvement ;

-les jeux d'adresse

I-3-1-a JEUX DE MOUVEMENTS :

Parmi les jeux de mouvements on peut citer :

-UTIK (petite guerre) ; le jeu commence par des chants et danses en imitation des guerres de jadis. Les joueurs, répartis en deux groupes (par quartier le plus souvent) se munirent de cailloux ou de fruits verts. Tout individu touché est éliminé et devient un prisonnier.

Ce jeu fait ressortir l'adresse, l'endurance, la vitesse et prépare de futurs guerriers pour la défense de leur société.

-EMIBO qui n'est rien d'autre que notre jeu de cache-cache. Un groupe d'enfants se cache soit dans les touffes de bananiers soit dans les branches de manguiers. Les autres camarades sont chargés de les retrouver. Après la découverte les rôles sont inversés.

-ALINNALEH : un enfant est accroupi sur le sol, les autres doivent s'efforcer de venir le frapper avec un bois ou une liane. Mais il est défendu par un surveillant. Le premier enfant que ce dernier parvient à toucher avec le pied devient le nouvel accroupi et l'accroupi le nouveau surveillant et ainsi de suit.

I-3-1/b- JEUX D'ADRESSE :

Parmi les jeux d'adresse, on peut citer :

-BUNGINGO : ce jeu est réservé aux garçons. Il s'agit de jeter un couteau du côté lame sur un tas de sable et si le couteau tient trois fois de suite on change de position : d'abord par les doigts en suite par la paume de la main, après à main fermée et par les dents. Après avoir réussi ces situations, on gagne un point et la main est passée à son adversaire qui doit faire les mêmes gestes. A la fin du jeu, le perdant doit placer la main sur le sol et le vainqueur doit alors frapper dessus avec son poing six fois.

-BALUHO : c'est un jeu où l'on cache l'objet qu'il faut retrouver le plus vite possible. Ce jeu se réclame de l'habileté, de la chance et du flair.

Un bracelet est caché dans un tas de sable. Le garçon ou la fille doit le retrouver avec un ou deux doigts seulement. S'il n'y parvient pas deux fois de suite, il subira une punition analogue à celle infligée dans le jeu de bungingo.

I-3/2 JEUX D'ADULTES

Parmi les jeux d'adulte on peut citer « kataj » (lutte) et « éhaako ».

-KATAJ : c'est un jeu de force et de mouvement. C'est la lutte traditionnelle pratiquée dans le département d'Oussouye et plus particulièrement dans la communauté rurale de Mlomp.

Il existe deux formes de luttes :

-la lutte masculine appelée «émat » ;

-la lutte féminine appelée « ékolomoj ».

D'après les sages du village, la lutte se pratique à deux occasions de l'année :

*la première appelée «kaif » qui se pratique après la culture du riz et qui se situe entre octobre et novembre. Elle se termine après l'ouverture de la lutte des jeunes filles et par une grande rencontre appelée « houpingbo » qui réunit tous les quartiers du village.

*la deuxième occasion est « kamaguen » qui marque la fin des récoltes du riz. Cette occasion, une grande cérémonie traditionnelle est organisée.

A cet effet, pendant six jours, c'est l'occasion pour les garçons de lutter et un moment pour les futurs mariés de mettre fin à leur carrière de lutteur. Elle se passe au mois de février.

Ainsi, la lutte occupe la première place et est le seul jeu traditionnel qui continue d'être pratiquée par les adultes.

*EHAAKO : c'est un jeu traditionnel qui fait appel à plusieurs qualités telles que la force l'adresse, la vitesse, l'endurance. C'est donc un jeu d'affrontement entre garçons et par équipe il est très connue et très apprécié par les villageois de Mlomp et de kadjinol. Ce jeu oppose deux équipes placées l'une derrière l'autre.

L'équipe chargée de recevoir les services est celle des « kouyaba (receveurs) et l'équipe chargée d'effectuer les services est celle des « kouhaaba » (serveurs).

Les joueurs de l'équipe receveuse doivent chercher à couper les services de l'adversaire par une frappe pendant que la balle qui n'est rien d'autre qu'un noyau de fruit appelé «ékobot »,est en mouvement .Ils doivent chercher à l'envoyer le plus loin possible compliquant ainsi la tache aux serveurs chargés d'aller la chercher et de renouveler les services. Si après service la balle est touchée par un des receveurs, ils gagnent un point mais dans le cas contraire ils prennent la place des serveurs et ces derniers deviennent receveurs. A la fin, l'équipe qui a le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

CHAPITRE II

FONCTION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES

FONCTION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES

Les activités physiques traditionnelles renferment de multiples avantages. En effet, elles participent à inculquer les valeurs de la société et à socialiser l'individu. Et de ce fait pour LISTELLO « l'éducation sportive est l'œuvre salubre, car un enfant sans éducation n'est pas bon ».

A cet effet, dans la société diola kassa, la solitude est jugée de façon négative et un individu de telle nature est qualifié de timide, de manque d'éveil (kagnouk) .

En jouant avec ses camarades, il apprend à les connaître et cultive des aptitudes physiques telles que l'endurance, la résistance, la force qui favorisent l'intégration de l'individu au plan social et psychologique.

II -1 REVUE DE LITTERATURE :

II-1-1 Au plan physique :

Le long déplacement de la population à pieds pour aller vers les villages environnants, la répétition des courses dans les jeux et plus particulièrement dans « ehobal » participent à la consolidation et au développement du corps.

En effet, cela permet d'avoir la capacité de s'acquitter des tâches quotidiennement avec vigueur et promptitude, sans fatigue excessive et avec le surplus d'énergie nécessaire.

Des qualités comme l'endurance, la vitesse, la force et la résistance permettent d'avoir un bon développement du corps.

II-1-1-a. L'endurance :

Elle se définit comme la capacité de maintenir le plus longtemps possible une activité physique d'intensité infra maximale. Elle est, pour le petit Larousse, « l'aptitude à résister à la fatigue physique et morale, à la souffrance. »

Aussi, selon Jean Louis Hubiche, Michel Pradet « C'est la capacité ou faculté de réaliser des actions motrices pendant une durée maximale ».

Selon eux, Zatsiorky la caractérise encore comme « la capacité d'effectuer pendant une longue durée une activité d'intensité déterminée sans baisse de son efficacité ».

A cet effet, elle permet aux jeunes pratiquants du jeu « éhobal » de résister le plus longtemps possible, car une partie peut durer plusieurs minutes.

II-I-I-b La résistance :

La résistance est la capacité de continuer à fonctionner dans un état de fatigue pendant une activité. Elle est, pour le petit Larousse, la capacité à fournir un effort court d'intensité maximale.

Le jeu « éhobal » demande beaucoup de résistance. C'est des séries de vitesse dans lesquelles on trouve des changements de direction pour mettre en difficulté son adversaire. Pour cela il faut être très résistant pour s'en sortir.

II-1-I-c La vitesse :

La vitesse est la capacité de se déplacer ou de bouger très rapidement. Selon le Petit Larousse, « la vitesse est la capacité d'une personne qui se déplace en agissant beaucoup en peu de temps. » Aussi selon J.L. Hubiche et M. Pradet « elle est la représentation de la capacité à mettre en œuvre plusieurs paramètres

dont physiques, techniques, psychologiques pendant un court espace de temps tout en les gérant de manière à éviter l'apparition de la fatigue ». C'est la base du jeu éhobal. C'est le facteur fondamental que l'on utilise pour échapper à l'adversaire ou le poursuivre lors d'une partie de jeu.

II-1-I-d. La force :

La force musculaire est définie comme la tension exercée par un muscle ou groupe de muscles face à une résistance donnée.

En d'autres termes, cette force est mise en jeu afin de déplacer, de freiner ou de tenter de repousser une charge. Appliquée à la vitesse, elle est l'aptitude du système neuromusculaire à surmonter des résistances avec la plus grande vitesse de concentration possible.

Cette modalité de force lie la force maximale avec la vitesse du mouvement. C'est une situation que l'on rencontre dans le jeu « éhobal ». Elle permet l'exécution des gestes rapides dans le jeu et aussi d'avoir des appuis solides lors des tentatives de feinte pour tromper ou mettre en difficulté son adversaire.

II-1-2 Plan social :

Les activités physiques traditionnelles jouent un rôle important dans la socialisation de l'individu. En effet l'individu qui a un comportement isolé, qui passe la moitié de son temps seul est qualifié de façon négative par la société. Il doit vivre en groupe car la vie en groupe développe une affectivité très vive. Et faire parti d'un groupe représente une opportunité de développement et d'enrichissement personnel pour l'individu. La collaboration avec ses pairs va engendrer un cadre dynamique d'échange qui sera pour lui un modèle d'enrichissement inégalable. Il se découvre dans la différence et cela va lui permettre de mieux peser sa personnalité.

Par les activités physiques traditionnelles, l'individu intègre le principe de la hiérarchie. En effet il est obligé lors d'un affrontement dans le jeu contre un autre d'accepter l'échec ou la victoire ainsi que, les règles établies c'est à dire dans le fair play.

Dans le jeu, il prend conscience de ses limites, et cela lui permet de développer des stratégies qui permettent de passer des choix judicieux et justes.

Aussi dans le jeu, comme le dit J. Majault « l'enfant en passant par le plaisir de s'exprimer, il rencontre, se socialise et se découvre comme individualité au sein d'un groupe. » De ce fait le jeu nous apparaît fondamental dans cette recherche du jaillissement personnel de l'enfant : Jaillissement fait de spontanéité, de création libre et gratuite.

II-1-3. Plan psychologique :

La pratique de jeux et d'activités physiques implique en effet, d'abandonner le souci de la vie quotidienne et de se livrer à un agir sans autre finalité que lui-même ; l'enfant dans son jeu se met en mouvement spontanément dans l'univers symbolique qu'il projette dans le monde qui l'entoure. A cet effet, d'après Henri Bossu et Claude Chalaguier, « le jeu permet donc d'effectuer le passage du monde de l'action à un monde gratuit où se fait une restructuration des possibilités de mouvement, mais il implique aussi que, quittant le monde de l'action on entre dans celui des symboles ».

En outre les jeux et activités physiques jouent un rôle cathartique en milieu urbain, en ce sens comme le souligne Monsieur Diop (professeur à l'INSEPS), « les jeux d'activités physiques constituent une voie par laquelle les individus déversent leur surplus d'énergie pour mieux être dans la société. »

Ces activités permettent alors à l'individu, d'exprimer ainsi ses capacités de réussite, sa vivacité d'intelligence et tout cela constitue un moyen qui l'aide à mieux se comprendre, à mieux gérer son autonomie.

Ainsi toutes ces fonctions participent à l'édifice de l'être humain digne de sa société.

Et d'une fonction à l'autre, l'individu élève son degré de responsabilité et apprécie la place qu'il occupe au sein de groupe d'âge.

II- 2- PRESENTATION DU JEU EHOBAL

Ehobal est un jeu qui ressemble à peu près à la pratique de la course de vitesse par intervalle. C'est une activité ludique traditionnelle pratiquée par les jeunes du kassa. Cette pratique se fait généralement après la culture et la récolte du riz. Ce jeu regroupe deux équipes dont les membres s'affrontent individuellement selon les modalités du jeu.

II- 2-1- DESCRIPTION DU JEU

Ehobal est un jeu traditionnel qui fait partie des jeux de mouvement pratiqués par la jeunesse.

C'est un jeu qui oppose deux équipes distantes de cinquante à quatre vingt mètres l'une face à l'autre. Les deux équipes doivent avoir un nombre égal de participants.

L'équipe A commence le jeu et un enfant du groupe se dirige dans le camp B, tape trois fois dans les mains d'un enfant du groupe adverse et s'enfuit. Alors le camp B part à sa poursuite. S'il est touché dans le dos avant d'avoir rejoint son camp il est prisonnier. Il se place alors dans le camp B à trois pas de la ligne de

démarcation et reste étroitement surveillé. Il peut être délivré par un sujet de son camp qui sans être pris doit lui toucher la main ou le dos. Quand le camp B détient trois prisonniers, il gagne la partie ; mais si tous les membres du groupe A réussissent à s'échapper des tentatives de capture des membres du groupe B, ils gagnent la partie. Après les rôles sont inversés, et c'est le groupe A qui doit cette fois essayer de capturer les joueurs adverses. « Ehobal » malgré sa ressemblance avec le jeu du « gendarme et les voleurs » est typiquement indigène et nous montre cette fois la parenté qui unit tous les enfants du monde.

II-2-2- L'ESPACE DU JEU:

Les jeux et activités ludiques traditionnels tels que la lutte, les danses au tam-tam se pratiquaient dans des espaces réservés à cela. Ehobal quant à lui se pratiquait le plus souvent dans les espaces appelés « kayégnaye » (espace situé près des rizières). Ces espaces sont plus ou moins sablonneux permettant aux joueurs d'évoluer dans des conditions favorables. C'est aussi des espaces plus ou moins grands et désherbés mesurant quatre vingt à cent mètres de long et trente à quarante mètres de large.

II-2-3 LA PARTIE :

Dans une partie de « Ehobal », le nombre de participant n'est pas limite. Mais, il doit être égal de part et d'autre des deux équipes qui le pratiquent. Rappelons que « Ehobal » se joue après les récoltes du riz et plus précisément au moment où les jeunes surveillaient les bœufs au pâturage dans les rizières en fin de journée.

La durée de la partie est indéterminée, mais peut prendre fin suit :

- les bœufs sont entrés dans un jardin d'autrui, et dans ce cas il faut arrêter le jeu et aller vite les faire sortir, de peur d'être sanctionné négativement par les parents, à cause des dégâts commis par les bœufs suite à leur manque de vigilance ;
- les bœufs se sont déplacés très loin et il faut les ramener ;
- Il commence à faire nuit et il faut dans ce cas ramener les bœufs à la maison ;
- La majeure partie des membres d'une équipe est fatiguée

II-2-4-LE BUT DU JEU:

Le but du jeu est de courir aussi vite que possible pour ne pas se faire faire prisonnier. Ce genre de jeu préparait les jeunes aux activités telles que : la chasse, la guerre, la poursuite des bœufs égarés et autres activités qui font appel à la vitesse, à l'endurance et à la résistance de même qu'à l'adresse la coordination et la souplesse.

II-2-5- LES REGLES :

Le jeu « ehobal » est régi par un certain nombre de règles qui sont :

- L'égalité du nombre de joueurs composant les équipes.
- La distance séparant les deux équipes doit être respectée pendant toute la durée du jeu ;
- Le point est marqué si une équipe réussit à faire prisonnier trois membres de l'équipe adverse au cours du jeu au cas contraire c'est l'équipe adverse qui gagne.
- Après chaque victoire, un changement de situation doit se faire. C'est-à-dire l'équipe A prendra la place de l'équipe B qui était chargée de faire des prisonniers.

-On ne doit pas sortir des limites du terrain pendant le jeu. A cet effet celui qui sort est déclaré forfait et le point est accordé à l'équipe adverse.

-L'équipe qui a plus de point est déclarée vainqueur. Par ailleurs, aussi tôt après le jeu des chants de moquerie sont formulés à l'égard de l'équipe perdant.

II-2-6- LES CHANTS DE JEU :

Parmi les chants de jeu appelés en diola « wakidyen », on peut distinguer, les chants de lutte accompagnés par le « kabisa » les chants d'amour accompagnés par le « ékontin », les chants de moquerie.

* **Chant de lutte** : Dyàmyaàn (konkon)

Dyam by-à

Na oo

Kà im bà

Lodi too

Oooé

Traduction

Dyàmbayam kimbà ne tombe jamais (n'est jamais battu lors des luttes) oohé.

• **Chant d'amour** : Omarioo egen (kontin)

Oma-rio

Oe –gen

A su ga da

Ho –no-nol

Oma –rio

Oe- gen

Ooe ekugen bu tog

Traduction :

O Mari –ogen ton amant te parle affectueusement tellement tu es belle et douce.

CHAPITRE III

LES FACTEURS DE REGRESSION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES A MLOMP:

III- LES FACTEURS DE REGRESSION DES JEUX ET ACTIVITES PHYSIQUES A MLOMP:

Les facteurs de régression des jeux traditionnels à Mlomp sont l'école, l'exode rural, et les activités physiques sportives et de loisirs modernes tels que le football et la musique.

Ces facteurs constituent un frein ou un blocage à la perpétuation et à la transmission des pratiques et jeux traditionnels d'une génération à une autre dans la société.

III-1- L'école :

Après leur implantation au Sénégal, pour bien mener leurs actions assimilatrices, les colons français vont agir au niveau de la jeunesse par le biais de l'école.

Selon Pierre Fourgerallas rapporté par A. Coly « le Sénégal par le canal de l'école va être entraîné dans l'orbite culturel et politique française. »

A cet effet, l'école devient le facteur par lequel les colons vont détourner la conscience des jeunes. Aussi, non seulement les enseignements se faisaient en français mais aussi les pratiques physiques étaient d'origine française.

De ce fait l'école va transformer la jeunesse de telle sorte qu'elle opte pour la pratique corporelle occidentale tel que le football au détriment de éhobal, éhaako qui sont relégués au second plan. Ainsi existe-t-il toute une série de jeux importés ou empruntés que les villageois ont donné leur propre connotation tel que :

* « le boynakar » ou jeu de Marel valable pour les hommes et femmes ;

* « le siten » ou feuille de rônier arrangé en hélice tenue sur un bouchon à l'aide d'une épingle et que l'on fait tourner en courant ;

* « ékol » sorte de yoyo formé de noyaux de mangues évidés ;

* « le motokay » déformation du mot français moto avec pour poussoir à deux roues ;

* Le gendarme et le voleur

A partir de ce moment, les activités et jeux traditionnels faisant parti de la vie de groupe et qui développent la sociabilité vont être délaissés par les jeunes de Mlomp. Notre enquête menée à cet effet, montre que les jeux et activités physiques traditionnels sont presque abandonnés en particulier éhobal, sauf la lutte qui résiste et continue d'être pratiquée. En dehors de l'école l'exode rural constitue un autre facteur qui a occasionné l'abandon des jeux traditionnels par les jeunes au profit de ceux de l'occident.

III-2- L'exode rural :

Les contraintes socio-économiques des campagnes ont entraînés le départ de plus en plus massif des populations rurales vers les centres urbains ; ceci à la recherche de meilleures conditions de vie. C'est ainsi qu'à Mlomp, beaucoup de jeunes ont quitté la campagne, qui, à la recherche du travail, d'autres, comme les élève, pour continuer leurs études. A cet effet le départ massif des jeunes de Mlomp occasionne l'entrée en contact avec la culture moderne occidentale. C'est le début d'appropriation des autres cultures et pratiques corporelles modernes au détriment des leurs.

Ainsi une fois en ville ils n'ont pas souvent le temps et l'espace pour pratiquer leurs jeux traditionnels.

En campagne les activités physiques traditionnelles sont dévalorisées délaissées comme c'est le cas de éhaako et éhobal qui fait l'objet de notre étude.

Aujourd'hui, les jeunes trouvent le plaisir dans la pratique des activités modernes tels que le football et la musique.

III-3- Les activités physiques et loisirs modernes :

L'installation des colons au Sénégal a introduit le sport moderne. Depuis ce phénomène ne cesse de se répandre en augmentant sa cote de popularité de part sa mobilisation de participants.

A Mlomp la jeunesse se regroupe pour trouver un terrain de football et s'acheter un ballon et un autre terrain où elle construit un bâtiment appelé foyer des jeunes et y organise des soirées dansantes à la musique occidentale. Ainsi ces loisirs modernes ont contribué à l'abandon progressif des jeux et activités traditionnels.

III-3-1 Le football

Introduit par le colon, le football n'a cessé de gagner de la place dans les pratiques des jeux et activités physiques du village. Dès leur contact avec le ballon, les jeunes de village ont substitué de plus en plus l'espace réservé aux jeux traditionnels au profil du football.

Aujourd'hui, le football constitue l'activité principale qui occupe les jeunes après la culture. Dans chaque village de Mlomp, les jeunes se regroupent et forment une équipe, pour participer au championnat de football de « navétane ». Le football est aujourd'hui un phénomène très populaire et incontournable dans

les activités des jeunes car ces derniers y trouvent un nouveau plaisir. Seule la lutte continue à résister malgré la cote de popularité du football.

Ainsi le football a provoqué, par son développement, l'abandon des jeux traditionnels tels que éhakoo et éhobal en particulier. En plus du football la musique occidentale va marquer son empreinte dans la population jeune.

III-3-2. La musique moderne :

L'action de l'exode rural a entraîné le contact des jeunes avec la musique. En effet, en milieu urbain l'accessibilité à la musique est très facile à cause de la multitude des boites de nuit. En plus la radio et la télévision constituent de puissants facteurs qui facilitent l'entrée en contact avec la musique moderne. Une fois au village les jeunes, pour continuer à vivre le plaisir de la musique, construisent des salles de danse. Dès lors, les soirées dansantes à la musique étrangère se multiplient occupant de plus en plus la place du ékonkon et ékontin. Ce nouveau plaisir obtenu dans la danse de la musique moderne, attire progressivement l'attention des jeunes. De ce fait la danse de ékontin et ékonkon qui étaient jadis les danses favorites vont connaître un délaissement progressif de la part des jeunes au profit de la danse moderne. Aujourd'hui elle est devenue

incontournable comme le football dans les manifestations culturelles et pendant les fêtes.

Ainsi tous ces facteurs que nous venons d'étudier contribuent à la régression des jeux traditionnels à Mlomp.

CHAPITRE IV

METHODOLOGIE

IV METHODOLOGIE

IV -1- CADRE DE TRAVAIL :

L'étude du cadre de travail constitue en une présentation du milieu.

Cette étude nous permet d'avoir un aperçu sur la localité de Mlomp qui concerne notre étude au plan physique et géographique.

IV-1-1- AU PAN PHYSIQUE

La communauté rurale de Mlomp communément appelée « éssouklalou » par les habitants du département d'Oussouye est une contrée lointaine. Elle est située au nord d'Oussouye et s'étend de kadjinole à élinkine.

Son isolement et son enclavement au fond d'une forêt jadis réputée dangereuse la livraient aux méfaits des animaux sauvages comme les hyènes, les boas, les panthères---

Aujourd'hui, avec le développement des moyens de transport, l'aménagement de réseaux, Mlomp peut être relié en trente minutes à partir d'Oussouye.

Mlomp repose sur les promontoires des plateaux s'étendant depuis Oussouye jusqu'à la vallée du fleuve Casamance dans la rive gauche.

-Les sols ferrallitiques rouges des plateaux sont riches et portent une végétation luxuriante.

-Les sols hydro morphes et les sols de mangrove de la vallée sont entièrement aménagés par les diolas pour la construction de grandes digues et de casiers rizicoles.

-Le climat est de type subguinéen maritime avec des températures situées entre vingt et trente degrés environ- Les précipitations sont en moyenne supérieures à mille millimètres par année.

-L'organisation de la structure spatiale villageoise de Mlomp, présente un ensemble de gros villages constitués par kadjinol, kagnoute, éludieuh samatite, élinkine.

Les villages de Mlomp et de kadjinole comptent respectivement les quartiers de haér, kajifolong, jicomol, hassouka, kafone, kaniao.

Chaque quartier s'organise autour de ses sous quartiers et chaque sous quartier autour de grandes familles unies par un nom ; exemple : Sambou, Manga, Diatta, Senghor. Chaque famille possède ses terres, ses rizières qui sont l'héritage de ses ancêtres.

Les places publiques (arènes) font l'objet d'une surveillance et d'un entretien populaire.

IV-1-2-AU PLAN HUMAIN

Par la tradition orale nos ancêtres racontent que les gens du kassa viennent du sud de la Guinée pour atteindre le sud du département d'Oussouye en passant par les rivières guinéennes. Ils suivirent aussi les affluents du fleuve Casamance qui prennent source en guinée.

Les coutumes et la religion animiste du kassa furent introduites par les habitants Manjak, Mankagne de guinée.

Aussi, les vestiges archéologiques visibles près de ces villages protohistoriques (Mlomp, Kagnoute Kadjinol, Samatite, Eloudieuh) de la communauté rurale de Mlomp sont essentiellement constitués d'amas de coquillages.

Selon les anciens, les pots en terre ont été fabriqués à houloup notamment à Jiwante, Edioungou, Esouklalou.

La poterie était une des activités principales réservées aux femmes Mais la concurrence actuelle des récipients en aluminium, en fer (Ebala-magne) en cuivre ou en plastique fabriqués industriellement a provoqué le déclin de la Poterie.

IV-2- LA POPULATION D'ETUDE :

La population d'étude est constituée de personnes âgées d'au moins vingt ans (20)-Certains vivent actuellement au village, d'autres en milieu urbain à Ziguinchor comme à Dakar-

Cette population est constituée de paysans demeurant en milieu rurale, de travailleurs, d'étudiants et de fonctionnaires vivant en milieu urbain-

C'est ainsi que nous avons soixante neuf (69) personnes contactées réparties comme suit :

- *A Djicomol, dix (10) personnes âgées de vingt (20) à soixante quinze (75) ans ;
 - *A Kadjoufolong, dix (10) personnes âgées de trente cinq (35) à quatre vingt (80) ans ;
 - *A Kadjinol, dix (10) personnes âgées de trente quatre (34) à quarante huit (48) ans ;
 - * A Haèr, sept (7) personnes âgées de quarante six à soixante neuf (69) ans ;
 - *A Hassouka, cinq (5) personnes âgées de cinquante (50) à soixante dix (70) ans ;
 - *A Kaniao, six (6) personnes âgées de soixante cinq (65) à quatre vingt (80) ans
- En milieu urbain nous avons :
- *A Ziguinchor, huit (8) personnes âgées de vingt cinq (25) à soixante (60) ans
 - *A Dakar, treize (13) personnes âgées de vingt et un (21) à soixante cinq (65) ans-

IV-3- INSTRUMENT DE COLLECTE :

Nous avons utilisé l'entretien comme méthode d'investigation et comme instrument de collecte de données, nous avons utilisé un dictaphone (MP3). Notre recherche se base sur un guide d'entretien portant sur les jeux et activités physiques traditionnels en général et sur éhobal en particulier à Mlomp ; également sur les facteurs de blocage pour la pratique de ces jeux traditionnels et sur les solutions préconisées pour la relance de ces activités en déclin.

CHAPITRE V

PRESENTATION ET COMMENTAIRE DES RESULTATS

V -PRESENTATION ET COMMENTAIRE DES RESULTATS

V-1- PRESENTATION DES RESULTATS

	Nombre de personnes interviewées	pourcentage
MLOMP	47	68,12
ZIGUICHOR	09	13,04
DAKAR	13	18,84

Au terme de notre investigation 47 personnes sont interviewées à Mlomp, dans les centres urbains Ziguinchor et Dakar respectivement 9 et 13 personnes sont interviewées.

Dans cette présentation nous n'avons pas tenu compte de la variable sexe, en ce sens que l'objectif de notre recherche était de recueillir l'opinion, l'image et la perception que les sujets ont des jeux traditionnels et éhobal en particulier.

Nous avons tenu compte plutôt de la fréquence des réponses obtenues considérée ici comme le sens commun.

Aussi nous avons considéré comme vérité la conformité de ce qui est dit en rapport avec ce qui est sur le terrain en fonction de l'enseignement que nous avons reçu des parents en tant que membre de cette ethnie.

V-2 COMMENTAIRE DES RESULTATS :

Après une étude des réponses obtenues de l'ensemble des entretiens, les personnes interviewées sont tous unanimes pour dire qu'ils ont hérité les jeux traditionnels de leurs ancêtres ; et que ces jeux sont transmis de génération en génération par la pratique. Selon nos sujets, les jeux et activités physiques sont organisés après la culture et la récolte du riz ; donc après les activités utilitaires. Pour eux, les jeux sont organisés en fonction du sexe et en fonction de la saison car pendant la saison des pluies la population de Mlomp ne s'occupe que de la culture du riz. Et là aussi on assiste à une organisation parfaite du travail. C'est à dire que les hommes ont pour rôle de labourer la terre, un travail qui demande de la force ; alors que les femmes ont pour rôle le repiquage du riz qui demande de la patience . Mais pendant cette saison les jeunes garçons s'arrangent toujours pour revenir tôt des rizières pour s'entraîner et préparer le championnat de football des navétanes. Ce n'est qu'en saison sèche que la population a plus de temps libre pour se livrer à des activités de loisirs telle que la lutte qui occupe la première place. Cette dernière est organisée en fonction du sexe et du temps . C'est à dire qu'elle est divisée en deux parties :

-la première se situe entre octobre et novembre après la culture et est appelée « kaif » ; c'est la période de la lutte des jeunes filles ;

-la deuxième occasion est réservée aux garçons et est appelée « kamagnuène », elle se déroule après la récolte du riz.

Pour le sens commun, les jeux et activités physiques ont pour objectifs le divertissement, mais surtout le rapprochement entre les individus. Pour lui, les jeux participent à la socialisation de l'individu, et au tissage des rapports amicaux entre les villages. En effet comme le dit A.COLY « les jeux et activités physiques contribuent à véhiculer, et à inculquer des valeurs sociales et à former l'individu ». De ce fait l'individu doit vivre en groupe car la vie de groupe développe une affectivité très vive.

Parlant de la régression des jeux, jeunes et vieux affirment que les jeux traditionnels sont entrain de disparaître. Pour eux c'est la non perpétuation des pratiques de jeux qui favorise leur disparition progressive.

Les vieux disent que si les jeux et activités physiques traditionnels sont entrain de disparaître progressivement, c'est parce que les jeunes ne s'intéressent plus aux pratiques traditionnelles que leurs ont laissé leur parents, ils préfèrent adopter les pratiques modernes.

Pour Esei (le gardien du bois sacré) c'est le football qui est à l'origine du désintéressement des pratiques traditionnelles de la part des jeunes. Par contre certaines jeunes (intellectuelles rencontrés en ville) pensent que ce désintéressement est normale car il faut évoluer avec son temps.

Cette régression des jeux souligné par le sens commun confirme notre constat, en ce sens qu'après la culture du riz, c'est l'exode rural vers les centres urbains pour la majeure partie des jeunes qui pour les études, d'autres pour travailler ou aller à la recherche du travail. Ils ne reviennent au village qu'à l'approche d'une nouvelle culture du riz ; et en revenant ils préfèrent continuer à vivre le plaisir vécu en ville.

Par rapport aux solutions pour la relance des jeux traditionnels, vieux et jeunes pensent qu'il faut la pratique de ses jeux. Pour Efreme Manga, (autochtone) la solution est que les adultes de sa génération doivent se regrouper pour organiser une ou des parties de pratiques de jeux traditionnels, et à cet effet ils inviteront les jeunes à prendre part.

Pour les jeunes la solution est d'organiser des journées culturelles à l'occasion desquelles des jeux traditionnels seront organisés

Ainsi on peut donc dire que jeunes et vieux tous sont conscients de la régression des jeux et sont soucieux à préconiser des solutions pour leur perpétuation.

CHAPITRE VI

PERSPECTIVES

VI -PERSPECTIVES

VI-1 PROMOTION POUR LA PRATIQUE DE EHOBAL :

La revalorisation des jeux traditionnels passe nécessairement par la pratique.

A cet, au village nous pouvons réactiver les jeux traditionnels en organisant des journées culturelles, lors desquelles nous feront des démonstrations de ces jeux . Nous pouvons aussi à coté du championnat de football des « navétanes », organiser également un championnat de jeux traditionnels où l'équipe vainqueur sera primée.

Et lors de ces journées culturelles, nous inviterons la presse (radio et télévision) pour faire la promotion de ces pratiques de jeux.

VI-2- POLITIQUE D'ENCULTURATION

Cette politique d'enculturation pourra se réaliser par l'organisation des rencontres ou des conférences concernant toutes les pratiques corporelles du Sénégal. Ces rencontres permettront de mettre sur pied des stratégies à suivre pour les pratiques et jeux traditionnels.

Aujourd'hui même s'il existe quelques documents qui parlent de jeux traditionnels, nous sommes convaincus qu'ils sont insuffisants par rapports aux jeux qui restent à découvrir.

Nous encourageons les étudiants et d'autres bonnes volontés à continuer à faire des recensements des jeux traditionnels dans le cadre de mémoire ou de dossier documentaire. Ces documents réalisés seront multipliés et distribués à toutes les bibliothèques scolaires et universitaires du Sénégal.

VI-3- CONSEILS PEDAGOGIQUES

L'exploitation des jeux traditionnels dans le cadre des séances d'éducation physique présente un grand intérêt pédagogique.

En effet, ces derniers peuvent être facilement programmés en toute circonstance. Ils nécessitent pas d'infrastructures spécifiques terrain bitumé, panneaux divers, poteau etc...., bien au contraire une zone plus ou moins sablonneuse vaste et dégagée suffira la plus part du temps. Ils ne réclament pas l'utilisation d'un matériel coûteux, mais seulement de chiffon, pagne, baton, cailloux etc....

La majorité d'entre eux se pratique d'ailleurs sans matériel comme c'est le cas du éhobal.

L'effectif des participants étant souvent assez élevé, ils permettront à un maximum de jeunes de jouer en même temps.

Les règles sont très faciles et très simples, ce qui en facilite l'apprentissage.

CONCLUSION

CONCLUSION

Notre étude du éhobal nous a permis de comprendre l'importance et la pertinence des jeux et activités traditionnels de Mlomp kassa. Elle nous a poussé à activer notre réflexion sur les difficultés auxquelles sont confrontés les jeux traditionnels de Mlomp. Cette étude a permis en outre de, montrer comment nos jeux traditionnels particulièrement éhobal sont entrain de céder de plus en plus la place aux jeux modernes.

L'objectif de cette étude était de faire connaître éhobal et aussi d'essayer de sensibiliser sur les obstacles que rencontrent les jeux et activités traditionnels de Mlomp kassa.

Ces jeux sont le reflet de notre culture. De ce fait nous devons tout faire pour que ces jeux et activités physiques continuent d'être pratiqués à tous les niveaux de manière spontanée et dirigée. Leurs effets sur le plan physique social, intellectuel, doivent être exploités d'avantage, car cela favorisera l'épanouissement complet de l'individu à travers sa valeur culturelle. C'est pourquoi nous avons trouvé nécessaire de tenter de dégager quelques conseils pédagogiques pour tracer une voie qui permettra de revaloriser nos jeux et activités traditionnels.

BIBLIOGRAPHIE

COLY.A. mémoire « ethnographie » de deux activités ludiques «sadjilor »
et « saghor » à kartiak.

LISTELLO : cité par Bernard During crises pédagogiques corporelles :
collection EM jeu CEMEA, p.144.

HUBICHE J.L ET PRADET.M : comprendre l'athlétisme sa pratique
son enseignement p.66.et

LE ROBERT (1993)

LE ROBERT DES SPORTS : dictionnaire de la langue des sports
GORGES PETIOT (p.241).

LE PETIT LAROUSSE (1994) :

MBODJ. G. place ludomotrice de traduction dans l'éducation de conduite à
l'école élémentaire Sénégalaise (1981).

MOMENTO LAROUSSE Education physique : jeux et sports copyrights
Paris (1949).

PETER.JL ET THOMSON.M.SC. : Introduction à la théorie de
l'entraînement (bibliothèque de l'INSEPS).

PARLEBAS .P. la dissipation sportive, culture et technique n°13, éd CRCT
(1985).

SENGHOR .T.S. mémoire de maîtrise ; ethnographie d'une activité
traditionnelle « EHAAGO » UCAD Dakar INSEPS (1998).

QUESTIONNAIRES POUR LES JEUNES

Questions en rapport avec la connaissance des jeux traditionnels

- 12) pouvez- vous citer des jeux traditionnels que vous connaissez ?
- 13) Connaissez vous le jeu « éhobal » ?
- 14) Si oui essayez de le décrire ?
- 15) A quelle période de l'année le jouiez- vous ?
- 16) A quel moment de la journée ?
- 17) Où se pratiquait –il ?
- 18) Quelle est- son utilité ?
- 19) Y a-t-il un arbitre ?
- 20) Quelle est la durée du jeu ?
- 21) Comment se termine –il ?
- 22) Quelle qualité physique développe –il ?

Questions en rapport avec les problèmes :

- 6) Est- ce – que ce jeu se joue actuellement ?
- 7) Si oui est- ce que de la même manière ?
- 8) Si non à votre avis pourquoi il ne se joue plus ?
- 9) Faut –il maintenir ce jeu traditionnel ?
- 10) En quoi faisant ?

QUESTIONNAIRE POUR LES VIEUX :

I) Questions en rapport avec la connaissance des jeux traditionnels :

- 4) Quels sont les jeux que vous avez pratiqués ?
- 5) Quels sont les jeux les plus connus ?
- 6) Comment se déroulaient –ils ?

II) Questions en rapport avec la connaissance du « éhobal » :

- 10) Connaissez vous le jeu « éhobal » ?
- 11) Quelle est son origine ?
- 12) Avez-vous pratiqué ce jeu ?
- 13) Comment se faisait –il ?
- 14) A quelle période de l'année le pratiquiez vous ?
- 15) A quel moment de la journée ?
- 16) Où se pratiquait il ?
- 17) Quelle est l'importance de ce jeu ?
- 18) Est-ce – que tout le monde le pratiquait ?

