

UNIVERSITE CHEIKH ANTA DIOP



**INSTITUT NATIONAL SUPERIEUR DE L'EDUCATION
POPULAIRE ET DU SPORT
(INSEPS)**

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

**THEME :
ETHNOGRAPHIE DE DEUX ACTIVITES
LUDIQUES : le « SADJILOR » ET le « SAGHOR »
A KARTIACK**

Présenté par :

M. Atabou Coly

Sous la direction de :

M. Abdou Wahid Kane

Année académique 2004-2005

Dédicaces

A DIEU le père tout puissant et miséricordieux

A MOHAMET notre prophète

A mon père

Qui m'a soutenu moralement et financièrement. Tu as cultivé en moi le sens de la vie et tu m'as aidé à ne pas tomber dans les mailles du fatalisme.

Tu ne cesses jamais de me répéter que la réussite est au bout de l'effort. Merci pour tout ce que tu as fait pour notre éducation et notre réussite.

A ma mère

Qui n'a jamais cessé de déployer des efforts rien que pour mon bonheur. Tu m'as inculqué les valeurs morales du travail et le courage. Tu es une mère exemplaire.

A mes frères et sœurs : Oulimatou (Acoly), Yacine, Banna, Awa, Idrissa, Amidou, Doudou, Youssouf, Mamy

A toute la famille COLY et SAMBOU

A mes tantes :

Feue Astou Coly, Ndeye Fatou Mané, Kadidiata Sambou, Ndeye Badji, Banna Sagna, Diariétou Diédhiou

A mes oncles:

Omar bill Coly, Moustapha Sadio, Omar Sambou, Kalilou Coly

A mes deux grand-mères:

Aminata Aressa Sadio et Awa Sambou

A mes amis :

Alpha Seyni Mané, Omar Ndiaye Sonko, Daouda Diassy, Abas Sadio, Yaya Diatta, Bacari Charles Mané, Arona Sonko, Babacar Samb, Eladj Moussa Samb, Maturin Sadio, David Cabo, Youssouf Badji, Alassane Dianor Mané, Cheikh Sidiya Diémé, Amadou Niane, Mahoudo

A mes cousins et cousines :

Ousmane nappe Sonko, Abdoulaye Sonko, Younouss Sambou, Abdou Sambou, Adama Badji, Mamadou Sané Diatta, Ndeye Fatoumata Sambou, Fatou Bintou Diatta, Oumy Diatta, Henriette Tine, Mariama Diatta, Oulimatou Diatta, Amicollé Sambou, Ghislaine (Mamy) Diatta

A tous les étudiants de l'amicale de KARTIACK et à tous les kartiackois

A toute ma promotion de l'INSEPS :

Mamadou Ndoeye, Papa Moussa Sané, Malang SIFO Sambou, Djiby Dieye, Mouhamet Gueye, Jacques Seck, Bernard Ndione, Doudou Sarr, Pascal Séne, Makhtar Mbodj, Omar Ngom, Ngor Niakh, Daouda Fall, Omar Sylla, Cheikh Fall, Malick Hanne, Mamadou Maréme Gning, Ibrahima Samboucoye Coly, Florence Coréa, Alimatou Sow, Soukeye Ndaw Fall)

A tous les étudiants de l'INSEPS (professorat et inspectorat)

A l'administration, aux professeurs et à tous les employés de l'INSEPS

A feu Abdoul Khadre Mbodj (un de mes promotionnaires) **et Moussa Gueye** (un de mes professeurs à l'INSEPS), que la terre, vous, soit légère

A Augustine Faye et toutes les filles de l'INSEPS

A mes FANS :

Sadia Goudjabi, Sadibou Sambou, Mamadou L Assagna Goudjabi, Aliou Diédhiou, Abou Sarr, Jean Toupane, Nicolas Gomis, Abass Diatta, Moussa Kanouté, Mamadou Diallo, Abou Bakri Dieng, Abdoulaye Gueye, Ismaïla Diouf, Nestor Kanform, Thierno Diallo, Malick Fall

REMERCIEMENTS

A Monsieur Abdoul W. Kane :

Qui m'a éclairé dans le choix et l'agencement de ce mémoire. En qui j'ai découvert un homme de culture, accueillant, disponible, engagé. Vous avez dirigé ce travail avec rigueur et abnégation. Merci pour tout le temps que vous avez consacré à mon écoute et l'instruction que j'ai reçue de vous.

A tous ceux, qui ont accepté de donner leur savoir pour la réalisation de ce mémoire :

Assoula Mané, Sountougoune Sadio, Amidou Soulou Sadio, Daouda Bambay Coly, Madia Sambou, Sidiya Diédhiou, Bossé Diatta, Soutouma Badji, Thierno Diatta, Sana Goudjabi, Bourama Coly, Alpha Diédhiou etc.....

A Ousseynou Goudjabi mon dessinateur qui a bien voulu me faire les dessins pour illustrer de manière beaucoup plus claire les jeux.

A Marguerite Badji qui a accepté de me corriger ce travail.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	1
PREMIERE PARTIE : Présentation du milieu et Méthodologie	
I – Présentation du milieu.....	4
I-1) Plan historique.....	4
I-2) Plan géographique.....	5
II) Méthodologie.....	5
II-1) Instruments de collectes des données.....	5
II-2) Population étudiée.....	5
II-3)Collecte et Traitement des données.....	7
DEUXIEME PARTIE : Description des jeux	
I) Bref aperçu des jeux à KARTIACK	8
I-1) Jeux d’enfants.....	8
I-2) Jeux d’adulte.....	10
II) Présentation des jeux	10
II-1) Le « SADIJOR ».....	10
II-1-1) description.....	11
II-1-2) L’espace.....	12
II-1-3) Le Matériel.....	12
II-1-4) La partie.....	13
II-1-5) Le but du jeu.....	13
II-1-1-6) Les Règles.....	14
II-1-1-7) Les Chants.....	15

II-2) « LE SAGHOR ».....	16
II-2-1) Description.....	16
II-2-2) L'espace	17
II-2-3) Le Matériel.....	17
II-2-4) La partie.....	18.
II-2-5) Le but du jeu.....	19.
II-2-6) Les règles.....	19
II-3) FONCTION DES ACTIVITES.....	20
II-3-1) Plan physique.....	21
a) L'endurance	21
b) La résistance	22
c) La force	22
d) La vitesse.....	23
e) L'adresse.....	23
II-3-2) Plan social.....	24
II-3-3) Plan culturel.....	25

TROISIEME PARTIE : PERSPECTIVES.....

I-) Facteur de régression des jeux traditionnels à KARTIACK.....	28
I-1) La colonisation.....	28
I-2) L'exode rural.....	30
I-3) les activités physiques et les loisirs modernes.....	31.
a)le football	31
b) les soirées dansantes.....	32
II-) Décadence des jeux traditionnels, du sadjilor et du saghor.....	33
II-1) problème matériel.....	33
II-2) Manque de document.....	34

III) Promotion de la pratique du sadjilor et du saghor.....	35
III-1) Politique d’enculturation.....	36
III-2) Relancer la pratique du SADJILOR et du SAGHOR.....	36

CONCLUSION.....	40
-----------------	----

BIBLIOGRAPHIE

ANNEXE

INTRODUCTION

INTRODUCTION

Avec l'émergence des jeux et activités physiques modernes, nous assistons à une tendance: la déstructuration et la disparition progressive et certaine des jeux et activités physiques traditionnels. En effet, selon beaucoup de chercheurs, les difficultés que rencontrent nos activités ludiques traditionnelles relèvent de plusieurs facteurs.

Selon Pierre Parlebas, la diffusion et l'extension du sport moderne sont l'un des facteurs du déclin des activités ludiques traditionnelles. Ce constat, il le souligne dans la « dissipation sportive » en disant que « le développement actuel du sport s'accompagne inéluctablement de la marginalisation, sinon de l'élimination des autres formes de motricités ludiques. Devant la superbe réussite du sport, les tenants des autres cultures en viennent souvent à dévaloriser eux-mêmes leurs propres pratiques »¹.

Le professeur Gora Mbodj juge comme facteur d'aliénation « les exercices de gymnastique proposés à l'enfant et la sportivisation introduite au niveau scolaire »².

C'est ainsi que dans notre pays, « on a l'impression, qu'à part la lutte traditionnelle sénégalaise, aucune autre activité physique ne subsiste » constate T.S Senghor, pour s'interroger : « nos activités ludiques ont-elles cédé la place aux activités physiques modernes qui ne cessent de proliférer ? » ; pour enfin conclure : « nos arènes sont transformées en terrain de football, les soirées dansantes remplacent le sabar (danse traditionnelle) et le bougueurebu (danse traditionnelle). Qu'est devenue notre tradition ? A-t-elle cessé d'exister ou a-t-elle subi des transformations ? Le nouveau menace l'ancien et l'immédiat met le temps en péril. »³

¹Parlebas, P.(1985), la dissipation sportive, culture et technique, n°13, ed CRCT, 69 bis, rue Charles Laffitte, P

² Mbodj, G.(1981), place des activités ludomotrices de tradition dans l'éducation des conduites à l'école élémentaire sénégalaise, thèse pour le doctorat de 3eme cycle, université Toulouse, le Mirail

³ Senghor, T. S (1998), mémoire de maîtrise : Ethnographie d'une activité traditionnelle « EHAAGO », UCAD, dakar-INSEPS, p1

Nous avons choisi le village de KARTIACK, situé à 32 kilomètres de Bignona, un département de la région de Ziguinchor, pour étudier cette question : la situation et le devenir de nos activités ludiques traditionnelles.

Nous le faisons à partir de l'étude ethnographique du « sadjilor » et du « saghor » deux activités ludiques traditionnelles tirées de la diversité des jeux dont dispose le terroir.

A travers le « sadjilor » et le « saghor » nous manifestons notre intérêt pour les pratiques corporelles au Sénégal, partie intégrante du patrimoine culturel.

La pertinence du choix de l'étude de ces deux jeux traditionnels se justifie à plusieurs niveaux :

- Il s'agit pour nous de contribuer à la lutte contre l'oubli des acquis de notre patrimoine

- D'encourager la réflexion et la recherche sur les pratiques corporelles au Sénégal.

- Mais aussi, de montrer à travers le « sadjilor » et le « saghor » les valeurs et les caractéristiques sociales et culturelles de nos jeux.

Pour mener ce travail, nous allons dans :

- Une première partie, entreprendre une présentation historique et géographique du milieu et établir notre méthodologie.

Une seconde partie, montrer quelques jeux à KARTIACK avant de passer à l'étude descriptive et analytique du « sadjilor » et de « saghor ».

- Et une troisième partie, poser les problèmes des jeux et activités traditionnels à partir du « sadjilor » et du « saghor » et ensuite essayer de dégager quelques perspectives.

Comme méthode d'investigation, nous procéderons à une interview organisée autour de questions portant sur :

- Les jeux traditionnels en général

- Le « sadjilor » et le « saghor » en particulier, au regard de leur configuration et de leur évolution dans le contexte actuel.

PREMIERE PARTIE :

présentation du milieu et méthodologie

I- Présentation du milieu

I-1- plan historique

KARTIACK est un village qui a un passé glorieux. Avant l'ère coloniale, KARTIACK n'était peuplé que de diola. C'était un peuple animiste qui ne vivait que d'agriculture et de l'extraction du vin de palme « kawawack ». À cette période il n'y avait pas de hiérarchisation sociale. Les kartiackois vivaient d'une manière solidaire. Le village n'avait pas un chef proprement dit mais chaque quartier avait un « AREUMBEU » (un meneur).

En outre, KARTIACK était un village de guerriers et menait des guerres contre beaucoup d'ennemis. De ce fait, il a anéanti plusieurs villages environnants tels que : karing-édjil, oubeubeu, djimande etc.

Après ces guerres, le village de KARTIACK a lutté contre le peuple mandingue qui voulait répandre la religion musulmane. C'est à la suite de cet épisode qu'il fut envahi, par les ressortissants de Karone, un village environnant, qui voulait s'emparer de sa richesse. La plus importante guerre qu'a subi KARTIACK, fut celle contre le colon français. C'est la seule où il a subi une défaite car pour toutes les autres, le peuple de KARTIACK en sortait victorieux.

KARTIACK est aussi un carrefour commercial ; cela explique aujourd'hui la présence de mandingues et de peuls. Ces derniers occupent le quartier Escale. De nos jours, KARTIACK, est peuplé de diolas, la grande majorité, de mandingues et de peuls. C'est un village où musulmans et chrétiens vivent ensemble.

Cette brève partie nous a permis d'avoir un aperçu du passé de KARTIACK. Nous allons procéder à la présentation géographique.

I-1-2) PLAN GEOGRAPHIQUE

KARTIACK appartient à La Casamance située au sud –ouest du Sénégal entre la Gambie et la Guinée Bissau. Cette région est irriguée par le fleuve Casamance qui le parcourt sur 300 kilomètres d'Ouest en Est, de l'océan Atlantique à la région de Kolda. La Casamance naturelle est divisée en trois sous régions : la haute Casamance est à dominance peule, quant à la moyenne Casamance, essentiellement peuplée de manding, a une végétation plus dense et la Basse Casamance peuplée de Diola. Cette dernière est 100% agricole et bénéficie d'une abondante pluviosité de juin à octobre et d'une atmosphère légèrement humide grâce à l'alizé marin .Elle a une végétation luxuriante. On y rencontre des fromagers, des caïlcédrats, des lianes, des palmeraies, des arbres fruitiers et des rizières à perte de vue .La Basse Casamance est constituée de la région de Ziguinchor avec ses deux départements : Bignona et Oussouye.

Le village de KARTIACK est situé à 32 kilomètres, à l'ouest de Bignona .Il appartient à l'arrondissement de Tendouck et à la communauté rurale du même nom. C'était un village isolé par une forêt dense, ce qui expliquait son enclavement. Mais de nos jours, avec le développement des moyens de transports et la mise en place de réseaux routiers, KARTIACK est facile d'accès. Il a un climat subguinéen, maritime avec des températures allant de 20° à 30° environ. Les précipitations sont en moyenne supérieures à 1000 millimètres par an. KARTIACK est un village où la principale activité économique est l'agriculture. En effet, la vie économique du village est basée sur l'agriculture, avec la culture du riz, de l'arachide, du mil etc. C'est dire que « nous sommes ici dans une région marécageuse, difficile et les diolas ont pu, au fil du temps, réaliser un mariage entre la terre et l'eau. Toute la vie sociale, économique et religieuse est dominée par le riz qui est la

nourriture de base, bien avant que ce produit ne devienne la nourriture de tout le Sénégal »⁴.

KARTIACK est constitué de six quartiers : Djaniack, Dionghott, Diatoumboune, Eléoule, Batighaloune et Escale. Chaque quartier est divisé en sous quartiers qui portent chacun le nom d'une famille. Les différents noms de famille sont : DIEDHIOU, DIATTA, SAMBOU, SONKO, COLY, BADJI, GOUDIABY, SADIO, MANE, TANDIANG, DIALLO, BA etc.

Chaque famille possède ses terres (forets, rizières, terrains) et ses eaux (marigots, rivières) qui sont l'héritage de ses ancêtres. Les places publiques (arènes ...) et les lieux de cultes (bois sacré ...) font l'objet d'une surveillance et d'un entretien.

II Méthodologie

II-1 Instrument de collecte des données

Nous avons utilisé l'interview comme méthode de travail. Notre interview repose sur des questions ayant trait aux jeux et activités physiques traditionnels en général, au « Sadjilor » au « Saghor » en particulier, leurs problèmes et enfin les solutions pour les relancer.

II-2 Population Etudiée

La population étudiée est constituée de personnes âgées d'au moins 49 ans et de sexe masculin, originaires de KARTIACK. Ces différentes personnes vivent présentement pour la plupart en milieu rural au sein du village mais aussi en milieu urbain (Dakar).

⁴ FALL, M. (1986) : SENEGAL, l'Etat Abdou Diouf ou le temps des incertitudes (points de vue), ed. L'harmattan, paris.

C'est une population composée de paysans, de travailleurs à Dakar mais aussi de fonctionnaires et de retraités vivant à Dakar ou au village. C'est ainsi qu'un total de soixante quinze (75) personnes ont été contactées et réparties comme suit :

- A Diatoumboune, treize (13) personnes âgées de cinquante (50) à soixante-dix ans.
- A Dionghotte, treize (13) personnes âgées de quarante-neuf (49) à soixante dix (70) ans.
- A Dianiak, treize personnes âgées de cinquante (50) à quatre-vingt neuf (89) ans.
- A Batyghouloune, treize (13) personnes âgées de quarante neuf (49) à soixante onze (71) ans
- A Eléoule, treize (13) personnes âgées de quarante-neuf (49) quatre-vingt sept (87) ans.

- En milieu urbain (Dakar), dix (10) personnes âgées de quarante neuf (49) ans à cinquante huit (58) ans.

II-3 Collecte et traitement des données

Pour donner une certaine confiance à nos interlocuteurs deux approches ont été utilisées : des rencontres individuelles et des causeries collectives. Nous avons utilisé un magnétophone pour enregistrer les entretiens.

Au niveau de chaque question, nous avons écouté puis transcrit les réponses et nous les avons regroupées selon des centres d'intérêts.

DEUXIEME PARTIE:

description des jeux

I- Bref aperçu du jeu à KARTIACK

Chez les kartiackois, le jeu traduit une occasion de distraction à des moments distincts de travail. Ce sont des occasions à travers lesquelles on exprime ses qualités intellectuelles, physiques, gestuelles...

Une telle définition du jeu est différente de celle du Dictionnaire universel pour qui : « le jeu est un divertissement, une activité intellectuelle ou gestuelle qui n'a d'autre fin que l'amusement de celui qui s'y livre »⁵.

Dans la société kartiackoise, le jeu est une activité de loisir qui s'oppose au travail. C'est une activité qui est pratiquée dès le bas âge jusqu'à l'âge adulte. Et l'individu, suivant son évolution, abandonne certains jeux pour s'adapter à d'autres. Mais le kartiackois allie la danse à ces jeux.

I-1 Jeux d'enfants

Dès la naissance, l'enfant est exposé aux jeux. Il joue d'abord avec une partie de son corps (pied, mains...), puis il joue avec son corps entier (se traîner par terre, marcher, courir, sauter...). Cette activité physique joue un rôle important dans l'évolution de l'enfant et existe dans toutes les sociétés.

Ainsi, à KARTIACK, plusieurs jeux sont pratiqués par les enfants.

Nous pouvons en relever quelques uns :

-Le « Adjolé » : est un jeu de cache-cache qui se joue le plus souvent la nuit. Le gardien (choisi) pose le front sur un témoin (arbre, mur...) pendant que les autres joueurs vont se cacher. Puis, à un certain moment il part à leur recherche. Si un joueur est trouvé et touché, il remplace le gardien. Pour être libre, il faut venir toucher le témoin avant que le gardien ne vous touche. Si à deux ou trois reprises, aucun joueur n'est pris, le gardien est réprimandé et remplacé par un autre.

⁵ Dictionnaire universel, 4^e ed, A.U.F, Hachette EDICEF 58, P.642

- Le « **Oukott** » : est un jeu de poursuite. Arrivé à l'espace de jeu, l'un des acteurs ramasse un objet (os, déchet sec d'animal) et le jette sur un autre. Ce dernier ramasse l'objet et se met à la poursuite de ses camarades qui se sauvent pour ne pas être touché. S'il ne parvient pas à toucher quelqu'un, il garde l'objet et ses camarades se mettent à se moquer de lui par des chahuts et des chants.

- Le « **Muforé** » : est un jeu de découverte. Il consiste à découvrir celui qui est venu vous frapper. Il oppose deux équipes de 10 à 20 joueurs. Chaque membre d'une équipe se donne un surnom par lequel ses coéquipiers doivent l'appeler. Après le tirage, les joueurs de l'équipe perdante se mettent à genoux les yeux bandés par les joueurs de l'équipe victorieuse. Le capitaine de ces derniers appelle un de ses coéquipiers par son surnom. Celui-ci vient frapper sur la tête de n'importe quel adversaire dont les yeux sont toujours bandés. Puis le capitaine ordonne de laisser les yeux des adversaires. Et le joueur qui est agressé, tente de deviner celui qui l'a frappé. S'il trouve les équipes changent de rôle, au cas contraire, les rôles restent les mêmes.

Cette activité ne se pratique pas seulement par les enfants, elle tient une place importante chez l'adulte. En effet, l'individu durant tout son évolution, passe d'un stade à un autre. C'est ainsi qu'il abandonne certains jeux pour en adopter d'autres suivant son stade d'évolution.

I-2 Jeux d'adultes

Le « **Kayeg** » : est la lutte traditionnelle diola. Elle se pratique à des moments différents du travail. En effet, à la fin des récoltes, les kartiackois s'adonnent à la lutte traditionnelle. Cette activité est uniquement pratiquée à KARTIACK par les hommes. L'organisation des combats se fait d'abord entre générations au sein des quartiers. Puis, on organise des combats inter quartiers. Les meilleurs sont sélectionnés pour des combats entre villages. La lutte occupe une place très importante à KARTIACK. Elle fait partie des activités ludiques traditionnelles les plus pratiquées, tout comme le « Sadjilor » et le « Saghor ».

II Présentation des jeux

II-1 Le « Sadjilor »

Ressemblant presque au lancer de javelot, dans sa pratique normative et réglementaire d'aujourd'hui, le « Sadjilor » est une activité ludique pratiquée à KARTIACK. Les habitants de ce village après la période de travail, s'adonnent à ce jeu d'adresse.

Le jeu consiste à atteindre le « Edjilorey » (la cible) de forme sphérique (de 20 cm de diamètre environ) en mouvement par le « ébail » (lance longue) ou le « synambatindjoni » (lance courte). Le « Sadjilor » est une activité physique qui oppose plusieurs individus mobilisant ainsi des générations de chaque quartier du village.

II-1-2 Description du « Sadjilor »

Le « Sadjilor » fait partie des jeux les plus connus et les plus pratiqués à KARTIACK. C'est un jeu pratiqué par les hommes. Il oppose deux (2) équipes. L'une des équipes est en place et l'autre attend. Les « Koudjiloreu » (joueurs) de l'équipe en place s'alignent en laissant des intervalles. Ils font face à l'endroit où le « Edjilorey » sera lancé par le « Atteckaw » (serveur) de l'équipe adverse (qu'on peut changer à tout moment).

Il y a deux sortes de lancers : la première (élééb) plus courante, consiste à faire rouler le « édjilorey », le second (bourimbébalor) consiste à faire rebondir la cible. Le « édjilorey » est lancé environ à dix (10) mètres des « koudjiloreu » de l'équipe en place, qui doivent respecter la distance. Le « sadjilor » est un jeu à travers lequel s'effectuent beaucoup de courses. Car à chaque fois qu'on atteint le « Edjilorey », l'équipe en place va se placer rapidement là où le « Atteckaw » était. Ce dernier et ses coéquipiers vont du côté où étaient les joueurs de l'équipe en place. Des fois si la cible va à forte allure, le dernier de l'équipe en place la poursuit jusqu'à ce qu'elle ralentisse pour avoir une chance de l'atteindre avant qu'elle ne tombe.

II-1-3 ESPACE du jeu

Le « sadjilor » est une activité qui se pratique dans de grands espaces isolés appelés « Koughorack » et « Elouweu ».

- le « koughorack » est un grand espace pas tellement sablonneux et sans arbuste aux abords des rizières. C'est un endroit où les gens du quartier ou du village se retrouvent pour jouer.

Quant au « Elouweu », il est un vaste espace au sein de chaque quartier du village. C'est un espace réservé aux réunions, aux activités ludiques telles que : la lutte traditionnelle, les danses traditionnelles...

D'autres espaces comme les grandes routes, les espaces vides etc. sont utilisés mais très rarement. Dans une partie de « Sadjilor » l'espace utilisé n'est pas délimité.

II-1-4 Le Matériel

Le matériel est constitué de bâtons et de « Edjilorey ».

A/ Les bâtons : on a deux (2) catégories de bâtons : le long appelé « Ebail » et le court appelé « Synambatindjoni ». Le « Ebail » est fabriqué à partir de longs bâtons qu'on taille sous forme de javelot. Tandis que le « symbatindjoni » est un court bâton d'à peu près soixante (60) centimètres dont les deux bouts sont taillés de façon pointue.

B/ Le « Edjilorey » est une sorte de sphère d'environ vingt (20) centimètres de diamètre. Il est fabriqué à partir de (outick), lianes de quinquéliba scientifiquement appelé **combretum micranthum** qu'on plie pour joindre et attacher les deux (2) bouts. Après on utilise les (oubob) feuilles de rônier pour coudre le « Edjilorey » jusqu'à fermer le cercle formé. Dès fois, en le cousant, on implante au milieu une noix de fruit de rônier (Ekobott) comme

piège rendant difficile sa percée. Tout ce matériel est fabriqué par les pratiquants avant le moment d'une partie.

II-1-5 La partie

Le « sadjilor » est pratiqué par les hommes (célibataires, mariés et n'excluant pas certains vieux). Le nombre de joueurs dans une partie de « Sadjilor » n'est pas limité. L'essentiel est qu'il y ait équilibre entre les deux équipes.

Le « (sadjilor » se joue de la fin des récoltes à l'arrivée des prochaines pluies. Une partie de « sadjilor » commence le plus souvent les après midis. Elle prend fin soit parce qu'il fait nuit, soit par démission de l'une des deux équipes, soit parce que les pratiquants se sentent fatigués ou que le « Edjilorey » est abîmé.

Pour marquer un point, il faut atteindre le « Edjilorey ». Dans ce cas, une équipe est déclarée vainqueur si :

- elle totalise plus de points que l'autre à la fin de la partie.
- l'autre équipe abandonne avant la fin de la partie.
- le « Edjilorey » est abîmé.

II-1-6 Le but

Le but du « sadjilor » est d'atteindre par le « ébail » le « Edjilorey » en mouvement. A travers cela, l'adresse est l'aspect le plus recherché. A partir de ce jeu, on essaye de perfectionner, développer l'adresse des personnes pour leur protection face à d'éventuels dangers (guerre, chasses...). La pratique de « sadjilor » règle la situation.

II-1-7 Les règles

Plusieurs règles régissent une partie du « sadjilor ». Les plus connues sont :

- Assurer l'égalité du nombre de pratiquants dans la constitution des deux équipes.
- Effectuer un bon service du « Edjilorey » c'est-à-dire ne pas lancer la cible en direction des joueurs de l'équipe en place, ne pas la lancer près d'eux, ne pas la lancer de façon inclinante favorisant très tôt sa tombée.
- En cas de mauvais service il ne faut pas lancer. Si l'un d'entre vous lance et n'atteint pas la cible, vous perdez l'avantage du jeu.
- Un point est validé quand on atteint la cible et que le « ébail » reste collé à la cible.
- Il faut atteindre le « Edjilorey » avant qu'il ne tombe.

Ainsi décrit dans son ensemble, le « Sadjilor » est une activité physique accompagnée de chants. Ces chants sont le plus souvent exécutés par les équipes qui mènent la partie en vue de s'encourager mais aussi de décourager et de démotiver l'équipe adverse. En somme, nous avons deux sortes de chants : des chants pour décourager, démotiver, se moquer de l'équipe menée et des chants pour se donner du courage, une certaine motivation. Nous allons vous présenter quelques chants et leurs significations.

II-1-8 Les chants

Premier chant

« Ourihoul Ouyotérr

Kalimbécor di Koukheuloul

Hoo Ohéé Kalimbécor Koka » (traduire)

L'objectif de la chanson est de chahuter l'équipe menée. A travers cette chanson on se moque de l'adversaire. La chanson signifie « on vous a mené jusqu'à la tombée de la nuit ».

Deuxième chant

Djilor ohé

Djilor ohéééé

Djakoum Bone

Moutoff eylole (traduire)

Jouer, jouer ne penser à rien d'autre qu'à la victoire

A travers ce chant, les joueurs de l'équipe en place cherche à se donner du courage, de la volonté et de la motivation. Cela s'explique dans la mesure où chez le diola le chant est source de motivation et d'encouragement. C'est la raison pour laquelle le chant accompagne toutes les activités.

Il y en a beaucoup d'autres mais nous nous limiterons à ces deux exemples. Décrit dans son ensemble, le « Sadjilor » est une activité ludique aussi connue que le « saghor » à KARTIACK.

II-2 Le « saghor » une activité physique intense

Le « saghor » est un jeu qui ressemble presque au hockey. Il a quasiment les mêmes caractéristiques du hockey. Le « Saghor » est une activité ludique traditionnelle pratiquée par les habitants de KARTIACK. Après une période de durs travaux (fin des récoltes) les kartiackois s'adonnent à cette activité.

Munis de kaoroum (crosse), ils passent un moment à se renvoyer et à courir derrière « yonkoney » (un ballon) qu'il faut faire parvenir au delà de la ligne (route, digue) que défend l'équipe adverse.

Le « saghor » met en confrontation deux équipes, attirant ainsi des générations des quartiers du village. Des défis se lancent entre générations ou entre quartiers. Et lors de ces confrontations, chaque équipe a ses propres koudiouka (supporters).

II-2-1 Description du « saghor »

Comme le « sadjilor », le « saghor » fait aussi partie des jeux les plus pratiqués à KARTIACK.

Le « saghor » est une activité physique d'homme. Il met en confrontation deux (2) équipes. Chacune des équipes défend un espace délimité par une route ou une digue.

Les « koughora » (joueurs) sont éparpillés dans le terrain comme au hockey. Ils sont attaquants, milieux de terrain ou défenseurs. Ils doivent, être mobiles, s'adapter à la situation et pouvoir changer de position quand le jeu l'impose. Le jeu commence au milieu par un duel pour la prise du « yonkoney » (le ballon). Le premier à ramasser « yonkoney » avec son « kaoroum » (crosse) le tape vers le côté adverse.

Il est ensuite aidé par ses coéquipiers à faire progresser le ballon vers la ligne défendue par l'équipe adverse. Cette dernière se défend et renvoie la balle vers le côté opposé.

Le « saghor » est une activité physique où course, vitesse, force, bousculade, frappe s'unissent pour permettre à une équipe de prendre le dessus sur une autre.

II-2-2 ESPACE

Le « saghor » est une activité physique qui se pratique dans de grands espaces. Les espaces les plus utilisés sont :

-Les Rizières : ce sont des espaces destinés à la culture du riz. Mais après la fin des récoltes, les kartiackois les utilisent pour la pratique de certains jeux tel que le « saghor »

- les « koughorack » : ce sont de vastes espaces qui sont tout juste après les quartiers avant les rizières. Ayant de larges dimensions, les espaces sont propices pour la pratique des jeux.

On choisit un point considéré comme étant le milieu, qui sera à égale distance des deux lignes de but. Chacune des lignes est représentée par une route ou par une digue.

II-2-3 Le Matériel

Le matériel est constitué essentiellement du « Kaoroum » (crosse) et du « Yonkoney » (ballon).

-Le « Kaoroum » : ressemble presque à la crosse du hockey. Il est fabriqué à partir d'une feuille de rônier qu'on taille jusqu'à obtenir une sorte de crosse.

Voir schéma

-Le « Yonkoney » : est une balle qui a presque la forme et les dimensions d'une balle de tennis. Il est fabriqué à partir de la sève de « ahimbow » arbre scientifiquement appelé **landolphia heudelotii**. On coupe les lianes de cet arbre et on laisse suinter sa sève sur les cuisses de quelqu'un et on la laisse sécher. Après que cette sève est séchée, on l'enroule jusqu'à obtenir la forme d'une balle de tennis.

Tout ce matériel est fabriqué par les pratiquants avant la partie grâce à leur adresse.

II-2-4 La partie

Le nombre de pratiquants dans chaque équipe n'a pas de limite. Il dépend de l'effectif de ceux qui veulent pratiquer. Les équipes ont le même nombre de « koughora » (joueurs). Les pratiquants sont des hommes (célibataires, mariés, et dès fois même certains vieux).

Le « saghor » est pratiqué après la fin des récoltes, moment généralement réservé aux amusements. Le plus souvent, une partie de « Saghor » se joue les après- midi, temps pendant lequel les personnes sont libres et n'ont pas d'autres préoccupations. Le « Saghor » se joue jusqu'aux prochaines pluies. Une partie de « Saghor » n'a pas de durée fixe. Elle peut prendre fin à n'importe quel moment comme suit :

-Le « Yonkoney » (la balle) a disparu dans les herbes

-Une équipe a abandonné

-Les pratiquants ressentent une certaine fatigue.

La fin d'une partie de « Saghor » est toujours sanctionnée par la victoire, la défaite ou le nul. Une équipe est déclarée victorieuse si :

- elle totalise plus de point que l'autre

- l'équipe adverse abandonne

- Elle a plus de points que l'autre, au moment de l'interruption du jeu pour raison fatigue ou autre
- la balle disparaît au moment où une des équipes totalise plus de points que l'autre
- la nuit tombe et qu'une des équipes totalise plus de points que l'autre.

II-2-5 Le but du jeu

Le but est d'exécuter des passes afin de gagner du terrain et de conserver l'avantage pour essayer ensuite de marquer un point en faisant franchir le « yonkoney » (la balle) à la route ou la digue défendue par l'autre équipe. L'élément recherché est la formation physique des individus pour être prêt en cas de guerre, chasse...

Pour cela il fallait mettre en œuvre une activité physique répondant à toutes les qualités physiques (course, vitesse, endurance, résistance...) et qui permette leur développement.

II-2-6 Les règles

Au plan réglementaire, un certain nombre de lois régissent le « saghor ». Ces lois sont :

- les équipes doivent être à nombre égal ;
- les deux limites seront à égale distance du « ouninnow » (centre) ;
- chaque joueur sera muni d'un ou deux « kaoroum » (crosses) ;
- il faut un « yonkoney » (un ballon) ;
- ne pas prendre le « yonkoney » de la main ;
- il faut prendre le « yonkoney » avec son « kaoroum » ;
- le jeu doit débiter au centre ;
- quand le ballon franchit (Ekakaye) la limite, un point est marqué ;

-l'équipe qui a le plus de points est déclarée vainqueur ;

II-3 Les fonctions des activités

La pratique des activités physiques comporte beaucoup d'avantages et d'inconvénients (blessures). Elle contribue à véhiculer, à inculquer des valeurs sociales et à former l'individu. Comme l'a dit LISTELLO : « l'enfant laissé à lui-même et à ses activités n'est pas bon. L'éducation sportive est œuvre salutaire d'autorité, travail indispensable qui utilise la « forme jouée » pour garder du jeu l'émulation, la compétition, l'activité tout en donnant une orientation voulue à cette activité ».⁶

Dans la société kartiackoise, la solitude est négativement appréciée. C'est-à-dire, un individu solitaire, enfermé, est jugé « alissoutt », c'est-à-dire timide et peu éveillé. Ainsi, le jeu, ayant comme caractéristique le regroupement d'individus, permet leur rapprochement et leur interaction. En résumé, le jeu permet de raffermir les liens entre les individus, favorise leur fraternité.

L'individu acquiert avec ses pairs les codes du milieu. Il apprend à les connaître. Il adhère à une génération dans laquelle il s'impose par le jeu sur le plan physique avec l'endurance, la résistance, l'habileté, la force et la vitesse. Toutes ces qualités physiques permettent l'intégration de l'individu au plan social et au plan culturel.

⁶ LISTELLO cité par **Bertrand During** « crises pédagogiques corporelles ». Collection E.M.-jeu CEMEA, p.144

II-3-1 Au plan Physique

Les qualités physiques, encore appelées capacités physiques par Cazorla et Dudal désignent « l'ensemble des facteurs morphologiques, biomécaniques, psychologiques, dont l'interaction réciproque avec le milieu détermine l'action motrice »⁷.

Les pratiquants du « sadjilor » et du « saghor » effectuant des courses, des lancers, des frappes, développent diverses qualités physiques telles que l'endurance, la résistance, la force, la vitesse, l'adresse. Cela participe également à la consolidation et au développement des pratiquants.

II-3-1-1-L'endurance

A travers le « sadjilor » et le « saghor », les pratiquants effectuent un grand nombre de courses et de lancers sur des distances moyennes et longues durant une partie. Celle-ci, pouvant durer plusieurs heures, permet aux « koudjiloreu » et aux « koughora » de développer l'endurance. Selon Pradet, M. (1996), l'endurance « est définie d'une façon générale comme étant la faculté d'effectuer pendant une durée prolongée, une activité d'intensité donnée sans baisser d'efficacité »⁸. Cette qualité physique a une très grande importance dans une partie de « sadjilor » ou de « saghor ». Elle permet aux pratiquants de résister à l'effort durant toute la partie. Elle est importante pour l'acquisition de la victoire.

6 Cazorla et Dudal cités par Mme DIAGNE Mame Issa Mbissine MBENGUE dans son mémoire de maîtrise: Profil physique et morphologique de footballeurs Sénégalais, 2002-2003, p. 4

7 Pradet, M.(1996),La préparation physique, collection entraînement, INSEP campus olympique paris (1996 INSEP-PUBLICATION), p. 55

II-3-1-2 La résistance

Durant une partie de « Sadjilor » ou de « saghor », les koudjiloreu ou les koughora effectuent des changements de rythme, produisent des repos momentanés et développent ainsi la résistance. Selon Le Guader, J. « elle est la qualité physique qui permet de prolonger un effort intense ou de répéter un effort court et intense »⁹. Dans Le Petit Larousse « elle est la capacité à résister à une épreuve physique ou morale »¹⁰. La résistance permet aux pratiquants du « sadjilor » et du « saghor » d'exécuter et de répéter différents efforts dans une partie. La résistance se développe soit par les courses, les frappes de balle, soit par les lancers répétés.

II-3-1-3 La force

Les pratiquants des deux jeux, quels que soient la taille et le poids des instruments, exécutent des lancers rapides, vifs et propulsent loin l'engin. Ils développent ainsi la force qui selon Pradet, M. « en tant que propriété humaine, est la faculté de vaincre une résistance extérieure ou de s'y opposer grâce à la contraction musculaire »¹¹. Elle est d'une importance capitale dans la pratique du « sadjilor » et du « saghor ». Elle se développe grâce à la répétition des mouvements.

⁹ Le Guyader, J., Préparation physique du sportif, collection APS, p. 69

¹⁰ Le petit Larousse, 1994, p.883

¹¹ Pradet, M.(1996), La préparation physique, collection entraînement, INSEP campus olympique paris (1996 INSEP-PUBLICATION), p. 120

II-3-1-4 La vitesse

Durant une partie de « sadjilor » ou de « saghor », les « koudjiloreu » et les « koughora » exécutent des actions rapides, effectuent des accélérations, des changements de rythme. Ces comportements permettent de développer la vitesse. Cette qualité physique est définie par Michel Pradet comme «la faculté d'effectuer des actions motrices provoquant un déplacement du corps ou d'une de ses parties avec la plus grande rapidité possible et pendant de courtes périodes, ne faisant pas intervenir les notions de fatigue»¹². Elle permet aux pratiquants du « Sadjilor » et du « Saghor » d'avoir une certaine rapidité dans leur exécution d'actions et dans leurs mouvements.

II-3-1-5 L'adresse

Dans une partie de « sadjilor » ou de « saghor », les « koudjiloreu » et les « koughora », effectuent des calculs optico-moteurs, des coordinations de mouvement des membres, ajustent leurs lancers ou leurs frappes, améliorent leur adresse. Cette dernière est définie par le ROBERT (1977) comme la « qualité physique d'une personne qui fait les mouvements les mieux adaptés à la réussite de l'opération (jeu, travail, exercice) »¹³. Cette faculté permet aux Koughora et surtout aux koudjiloreu d'être efficaces et de bien ajuster leur lancer.

Toutes ces qualités physiques énumérées, ont de l'importance pour les pratiquants des deux activités étudiées. Mais dans le « Sadjilor », l'élément clé est l'adresse. Car l'objectif est la recherche d'une certaine habileté. Le « saghor » regroupe quant à lui plusieurs éléments clé à savoir : la force, la vitesse, l'endurance, la résistance et un tout petit peu d'adresse. Car ce jeu

¹² Pradet, M. (1996), la préparation physique, collection entraînement, INSEP campus olympique, paris, (INSEP-PUBLICATION), p. 1

¹³ Le petit Robert 1(1977) p. 27

demande une certaine force pour les bousculades, les frappes pour lancer loin le (yonkoney), une certaine vitesse pour la poursuite de la balle dans les duels. L'endurance et la résistance permettent d'avoir une certaine condition physique pour tenir une partie sans la moindre fatigue.

II-3-2 Plan social

Dans son article (1) sur les techniques du corps, Mauss affirme que « le corps est socialement structuré, façonné d'une part par toute notre activité apparemment la plus naturelle : posture, attitude, mouvement, spontanés et d'autre part, par les faits d'éducation »¹⁴ à travers l'imitation ou l'adaptation au milieu social.

Il faut à partir de ce moment prendre en compte les caractères des phénomènes culturels comme l'a si bien souligné Claude Lévi-Strauss dans *Est-ce ainsi que vivent les hommes*, lorsqu'il affirme « on sait que chez la plupart des peuples primitifs, il est très difficile d'obtenir une justification morale ou une explication rationnelle d'une coutume ou d'une institution : l'indigène, interrogé se contente de répondre que les choses ont toujours été ainsi, que tel fut l'ordre des dieux, ou l'enseignement des ancêtres »¹⁵.

La société kartiackoise, est une société qui vit dans une zone forestière. Pour sa survie et sa sécurité dans cette zone dangereuse, elle développe des techniques. Et selon Mauss, les techniques du corps sont définies : « comme les façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps »¹⁶. Le « ébail », le « kaoroum », avant d'être des instruments de loisir, sont d'abord des instruments de guerre ou de

¹⁴ Mauss, M.(1968), « les techniques du corps » in sociologie et anthropologie, paris, puf, p 366(bibliothèque de la sociologie contemporain)

¹⁵ Lévi-Strauss, C., cité dans *Est-ce ainsi que vivent les hommes ?* (1975), Tome2, première et terminales scientifiques, ed. Bordas, paris, 286p, p. 71

¹⁶ Mauss, M (1968). « Les techniques du corps » in sociologie et anthropologie, paris, puf, p. 369(bibliothèque de la sociologie contemporaine).

chasse car le peuple kartiackois, vivant dans une zone forestière, les utilisait pour se défendre ou pour la chasse. .En termes beaucoup plus appropriés, ce sont des instruments de défense face à un éventuel danger. Il s'en sert pour tuer les animaux et pour se défendre. L'art de lancer, de frapper, de courir etc., se développe et beaucoup de personnes s'y distinguent. Cet art s'étend à la chasse. On apprend ainsi à lancer sur un animal statique ou en mouvement. Mais aussi, on poursuit les animaux ou on fuit face à un danger. Ces différentes façons d'agir se transforment en jeu à travers le « sadjilor » et le « saghor ». Ces deux jeux offrent des modalités d'interactions sociales plus variées et certainement plus élaborées où se rencontrent constamment un aspect majeur : l'opposition et l'union des forces qui s'opposent et qui se concertent. La mise en place d'une situation à travers le jeu permet d'observer chez le pratiquant des attitudes sociales que l'individu vit quotidiennement (rivalité, leadership, coopération etc....).

II-3-3 Plan culturel

La culture est définie comme « un ensemble lié à la manière de penser, de sentir et d'agir plus ou moins formalisée, qui, étant apprise et partagée par une pluralité de personnes sert d'une manière à la fois objective et symbolique à constituer ces personnes en une collectivité particulière et distincte »¹⁷.

Et M. SOW de dire que la culture englobe toute activité humaine, qu'elle soit cognitive ou affective. Il poursuit en disant qu'elle est donc une action vécue par des individus, elle n'est héritée ni biologiquement ni génétiquement, elle est donc acquise et transmise, d'où ses fonctions psychosociales. Et, chaque société inculque ainsi à ses membres les traits

¹⁷ Sow, M.(1985), contribution à l'étude interculturelle du statut du corps en milieu scolaire sénégalais pour une redéfinition des pratiques d'éducation physique, Thèse pour le doctorat de 3eme cycle de sciences de l'éducation, p. 20

spécifiques de sa culture .C'est à travers ces traits qu'ils communiquent, se sentent individuellement ou collectivement membre d'une même identité.

Le « sadjilor » et le « saghor » permettent la reproduction des traits spécifiques de la culture kartiackoise.

En effet, l'individu, avant une partie de jeu apprend, à fabriquer des engins qu'il va utiliser pendant le jeu. Il devient ainsi un artisan.

Dans le « sadjilor », l'individu apprend à lancer un engin sur une cible. Dans ce cas, il doit savoir comment saisir un engin, comment se positionner. La cible étant un peu loin de lui et en mouvement, il effectue des calculs qui lui permettent de bien viser la cible et d'ajuster son engin. Il acquiert ainsi le savoir être et le savoir faire pour l'exécution de bons lancers. Dans une partie de « sadjilor », l'individu en chantant soit pour se motiver soit pour chahuter l'équipe adverse intériorise les éléments folkloriques du village.

Dans le « saghor », l'acteur devant faire progresser ou ramener la balle de tel endroit à tel autre, adopte des comportements collectifs mais aussi exécute des actions rapides. En effet, à travers le jeu, il apprend à être collectif mais aussi à être rapide dans ses actions et dans ses courses. Il apprend également la manière de se placer vis-à-vis de ses partenaires et de ses adversaires et se déplace en fonction de la progression de la balle. Il devient défenseur en même temps attaquant. Dans le jeu, l'individu acquiert et respecte les lois du jeu.

Le « saghor » se pratiquant souvent dans des rizières constituées de digues, exige des sauts pour les franchir. Il met ainsi en situation difficile ses adeptes.

Le « sadjilor » et le « saghor » permettent à l'individu d'avoir une maîtrise de son corps, des engins utilisés dans le jeu. Ils permettent aussi aux pratiquants d'avoir des comportements amicaux c'est-à-dire cultiver le fair-play.

En résumé, le « sadjilor » et le « saghor » inculquent aux pratiquants les valeurs culturelles de la société kartiackoise.

Ayant d'importantes fonctions, le sadjilor et le saghor rencontrent d'énormes difficultés dont les facteurs et solutions seront les thèmes de notre prochaine partie.

TROISIEME PARTIE:

perspectives

I - Facteurs de régression des jeux traditionnels à KARTIACK

La pratique des jeux traditionnels à KARTIACK rencontre d'énormes problèmes. Ces problèmes sont essentiellement d'ordre culturel et matériel. En effet, le colonialisme et les progrès scientifiques transforment nos jeux traditionnels voire entraînent leur disparition.

La pratique de l'activité physique n'est plus naturelle et spontanée comme d'antan. Elle a de nos jours un caractère différent car actuellement tout se fait en fonction du temps et des moyens matériels.

I-1 La colonisation

La colonisation est définie comme l'action de coloniser, c'est-à-dire transformer un pays en un territoire dépendant d'une métropole. Elle est un des facteurs de dévalorisation de nos jeux traditionnels. En fait, après leur installation au Sénégal, les colons français tentent une assimilation administrative, économique et culturelle... c'est pourquoi pour mieux asseoir leur action assimilatrice, les français vont agir surtout au niveau de la jeunesse en utilisant l'école et les moyens d'informations.

Le Sénégal, selon Pierre Fougerolles « va être entraîné dans l'orbite culturelle et politique de la France »¹⁸ par le canal de l'école.

A l'école, l'enseignement se fait en français avec un contenu, des méthodes et une pratique physique propre à la société française.

C'est un lieu de déculturation et d'aliénation qui éloigne le jeune de son milieu et des personnes âgées qui devaient lui octroyer un enseignement traditionnel. La colonisation combat l'éducation traditionnelle

¹⁸ Fougerolles, P, cité par Moussa Gueye dans son mémoire Essai d'intégration de jeux traditionnels dans l'enseignement des activités physiques et sportives au niveau du secteur moyen général et technique, 1979-1980 ,p. 3

sénégalaise. Elle véhicule une civilisation technicienne qui écrase la personnalité sénégalaise. L'école a créé une personne qui opte pour la pratique corporelle occidentale au détriment de celle traditionnelle qui est reléguée au second rang. Ces jeux traditionnels révélés comme étant des activités de groupe, développant la sociabilité, connaissent un certain délaissement de la part des kartiackois. Une enquête menée à KARTIACK, montre que les jeux traditionnels ont en général presque disparu en particulier le «sadjilor» et le «saghor». Cela s'explique par l'enseignement des activités physiques et des jeux occidentaux à l'école. Cela renforce également l'assimilation et la maîtrise des jeux étrangers et l'abandon de nos jeux traditionnels. Mais la dévalorisation des jeux traditionnels s'explique aussi par le fait qu'à KARTIACK, les études secondaires se font soit à Bignona soit à Ziguinchor. Dans ces endroits la pratique de ces jeux surtout le «Sadjilor» et le «Saghor» connaît une certaine difficulté. Cela est dû au manque de temps ou à l'attraction des jeunes par les jeux et activités physiques modernes.

En définitive, nous nous accordons sur les observations formulées par le professeur Mama Sow dans sa thèse :

- « L'école en tant que structure héritée du colonialisme, valorise surtout des modèles du corps inspirés par la culture occidentale et liés à des formes de vie socio-économiques spécifiques.

-les individus scolarisés ont tendance à dévaloriser les codes et pratiques corporels traditionnels et à retenir des pratiques corporelles modernes ».

Cette difficulté que connaissent le «sadjilor» et le «saghor» est une des conséquences de l'exode rural.

I-2 L'exode rural

La croissance urbaine est révélatrice aujourd'hui de contraintes socio économiques des campagnes qui se manifestent par le départ de plus en plus massif des populations rurales vers les centres urbains. En effet, l'exode rural a entraîné, comme dans la plupart des pays, l'augmentation rapide des effectifs urbains au détriment des milieux ruraux. C'est ainsi qu'à KARTIACK un grand nombre de jeunes sont allés vers les villes à la recherche de meilleures conditions de vie.

Ce départ massif des kartiackois a des conséquences négatives pour la pratique des jeux traditionnels. C'est ainsi que les jeux traditionnels en général en particulier le « sadjilor » et le « saghor » sont de moins en moins ou presque pas pratiqués. Cela s'explique par le peu de temps qu'ont les jeunes en ville. En effet, en ville, les jeunes sont trop pris par leur travail ou par leurs études. L'autre facteur est que de nos jours, les jeunes sont beaucoup plus attirés par les jeux et activités modernes. Ils n'ont plus la volonté et la motivation pour la pratique des jeux et activités physiques traditionnels. Mais aussi, avec la pluralité des ethnies en milieu urbain, les jeunes ont un complexe de pratiquer leurs jeux traditionnels.

Ces problèmes que rencontrent les jeux dans les villes, se retrouvent au niveau des campagnes. C'est ainsi qu'à KARTIACK, le « sadjilor » et le « saghor » se trouvent ainsi dévalorisés, délaissés par les kartiackois qui trouvent du plaisir pour la pratique des jeux et activités dits modernes.

I-3 les loisirs et les activités physiques Modernes :

C'est vers les années 1920 que les militaires et marins étrangers introduisirent les sports dits modernes au Sénégal. Depuis lors, le sport n'a cessé de s'étendre jusqu'à mobiliser une masse importante de

pratiquants. Dans les villages les plus reculés, les jeunes s'organisent pour avoir un terrain, s'acheter un ballon de football, mettre en place une équipe. En outre, ils s'organisent pour payer des jeux de cartes. De nos jours, les soirées dansantes attirent aussi beaucoup de personnes qui méprisent la danse traditionnelle (le Bougueurebu ou le Sabar ou le koumpo).

I-3-1 Le Football :

De nos jours, le football est l'activité sportive la plus pratiquée par les jeunes Sénégalais en général, en particulier les jeunes Kartiackois.

Le jeune Kartiackois est mis très tôt en contact avec le ballon rond par ses parents. En effet les parents achètent des ballons à leur enfant. Ainsi, il joue avec ses pairs soit avec un ballon, un bidon, une orange.... considérée comme un ballon. Le football est aujourd'hui à KARTIACK un sport incontournable. Il mobilise la quasi-totalité de la population kartiackoise. Les jeunes, après les périodes de travail, passent tout leur temps à jouer au football et laissent en rade les jeux traditionnels. C'est ainsi, qu'ils organisent des matchs inter générations, inter quartiers et inter villages (navétane sous le nom de bouloudji. Un tournoi, qui regroupe les villages de boulof ou de l'arrondissement de Tendouck). Devant cette situation, le « sadjilor » et le « Saghor » ont cédé la place au football. C'est ainsi, qu'on note un certain recul dans leur pratique au sein du village. Cela s'est illustré lors des journées culturelles du village organisées en 1997. Lors de ces journées, les matchs de football ont attiré beaucoup de monde tandis que les jeux traditionnels ont vu peu de personnes. Il n'y avait que des vieux. Ainsi, le football constitue un obstacle à l'émergence de nos jeux traditionnels. Mais, d'autres facteurs

participent aussi à cette dévalorisation de nos jeux traditionnels tels que les soirées dansantes.

I-3-2 Les soirées dansantes

Pour faire face aux contraintes socio-économiques, une importante population rurale se rue vers les centres urbains. Cette population est constituée en majorité de jeunes. Ces derniers, arrivés à ces lieux, entrent en contact avec les loisirs modernes tels que les soirées dansantes. Ces jeunes étant en contact avec la musique moderne s'organisent pour construire des salles de danse. En effet, avec ces nouvelles fréquentations, ils éprouvent une forte sensation à l'égard de la musique moderne, au détriment de la danse du « Kumpo », des danses de circoncision, des sifflements de flutte ou de cornes qui sont de moins en moins pratiqués. Actuellement à KARTIACK, les jeunes préfèrent organiser plus des soirées dansantes plutôt que des manifestations traditionnelles. C'est ainsi qu'un jour sur deux une soirée dansante est organisée. Ce phénomène ne se limite pas au village. Des sorties sont organisées en direction des villages voisins. Et lors de ces sorties, l'activité principale est l'organisation d'une soirée dansante. Elle permet de tisser des liens d'amitié avec les jeunes de ces villages mais aussi de se procurer de l'argent. Les soirées dansantes ont beaucoup contribué à la dévalorisation et à la régression de nos pratiques traditionnelles. Et cela est la conséquence de l'exode rural mais aussi du manque de documents manuscrits et des problèmes de matériel

II- Décadence des jeux

De nos jours, la pratique des jeux traditionnels est de moins en moins valorisée. Ce phénomène est dû à plusieurs causes. En effet le déclin progressif des jeux traditionnels au profit de ceux dits modernes et médiatisés, est dû à l'émergence de technologies moderne et à la vétusté du matériel. Parmi les causes qui rendent le « sadjilor » et le « saghor » difficile on a : l'espace, les règles, le matériel et le manque de documents écrits

L'espace, les règles, le matériel et le manque de document écrits.

II-1 Problèmes matériels

Les facteurs responsables de la décadence du « sadjilor » et du « saghor » sont : l'espace, le matériel et les règles. En effet, le plaisir et la motivation que les individus avaient pour la pratique des deux jeux traditionnels, disparaît au profit des jeux dits modernes qui sont plus accessibles. Parlebas écrit que « la technologie moderne a envahi le sport au vu et au su de tous. L'évolution des techniques sportives a été spectaculaire dans les dernières décennies»¹⁹.

Ces transformations ont permis la valorisation des pratiques corporelles des pays développés et le déclin de celles des pays en voie de développement. Il est évident que, le « sadjilor » et le « saghor » ayant un matériel archaïque ne peuvent soutenir la concurrence. Ainsi, seules les activités traditionnelles (lutte traditionnelle sénégalaise), qui ont connu des mutations, parviennent à exister à coté des grands jeux sportifs.

¹⁹ Parlebas, P., La dissipation sportive. Culture technique, n° 13 ed. CRCT 69 bis, rue Charles Laffitte, p. 20.

Pour sauvegarder la pratique de ces jeux, il nous faut les transformer, les rendre plus accessibles et les transcrire.

II-2 Le manque de documents.

Contrairement à l'occident, le jeune africain connaît son passé à travers la tradition orale. C'est un discours qui est fait par les griots ou les vieillards considérés comme les détenteurs du savoir. C'est ainsi que dans notre pays (Sénégal) mais surtout à KARTIACK, la mémoire d'une époque donnée est transmise de génération en génération par les vieillards. Cette transmission orale de notre tradition a fortement contribué à la dévalorisation ou à la disparition de nos jeux traditionnels. En effet, beaucoup de vieillards rendent l'âme avec le taux de mortalité élevé à KARTIACK. La disparition de ces détenteurs du savoir a des inconvénients sur la pratique corporelle car en partant ils amènent avec eux leur connaissance. Cela confirme les propos de Hampâthé Bâ qui affirmait « quand un vieillard meurt, c'est toute une bibliothèque qui brûle. »²⁰

La disparition de la plupart de nos jeux traditionnels est due au manque de documents écrits. En effet à KARTIACK, tous les jeux sont connus à travers les récits, les discours des vieillards.

Avec le manque de documents écrits, beaucoup de nos jeux sont délaissés voire sont disparus parce qu'on ignore leurs pratiques. En ce qui concerne le « sadjilor » et le « saghor », jusque là, on a pas de documents écrits qui décrivent et expliquent leurs pratiques. Et Parlebas dit « quand

²⁰ Amadou HamPathé Bâ, cité par Pierre Parlebas, La dissipation sportive, culture et technique, n° 13, ed. CRCT, 69 bis, rue Charles Laffitte, p. 35

des jeux traditionnels disparaissent, c'est la culture ludique de l'humanité qui est affectée.»²¹

Face à ces problèmes qui favorisent le déclin progressif de nos jeux traditionnels, des idées sont émises pour relancer leur pratique.

III- Promotion de la pratique du sadjilor et du saghor

La revalorisation des jeux traditionnels, du « saghor » et du « sadjilor » passe nécessairement par la pratique. Elle doit être l'œuvre d'une politique d'enculturation dans la mesure où il s'agit de sauvegarder notre patrimoine culturel. Pour promouvoir le « sadjilor » et le « saghor », on doit les pratiquer en révisant leur matériel et leurs règles.

III-1 Une politique d'enculturation

Cette politique d'enculturation se fera d'abord par l'organisation de colloques nationaux sur toutes les pratiques corporelles traditionnelles du Sénégal. En effet, lors de ces colloques, des spécialistes vont tenter de dégager des stratégies à mener pour revaloriser la pratique de nos jeux traditionnels. On aura donc à faire un recensement de tous les jeux traditionnels au niveau régional, départemental mais surtout ethnique, afin de les étudier, de faire une sélection et dégager quelques objectifs généraux et opérationnels pour leur pratique. Après un tel travail, on aura à mettre sur documents manuscrits, tous les jeux recensés. Et cela contribuera à l'enrichissement de notre patrimoine culturel.

Le gouvernement doit encourager la pratique des jeux traditionnels dans toute l'étendue territoriale. Il faut faire renaître notre culture par une

²¹ Parlebas, P., dissipation sportive, revue culture et technique n° 13, ed. CRCT, 69 bis, rue Charles Laffitte, p. 35

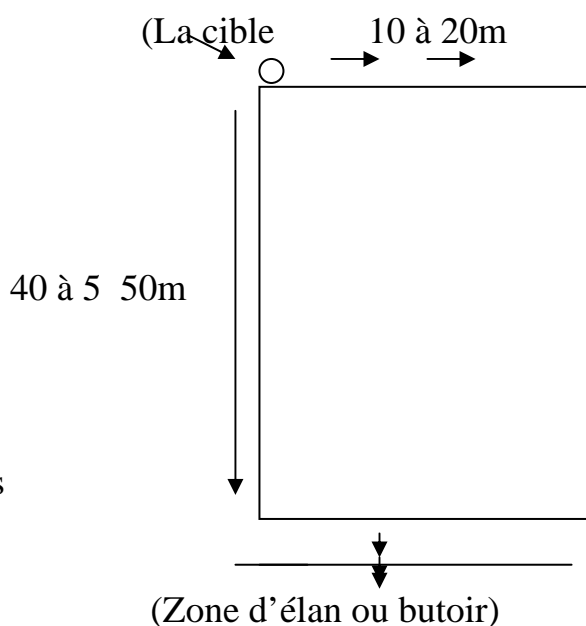
politique d'enculturation. Cela doit répondre aux objectifs et critères dégagés par les colloques. Ce travail doit s'étendre jusqu'aux villages les plus reculés du Sénégal. A KARTIACK, nous allons travailler dans ce sens. Nous aurons donc à organiser des journées culturelles lors desquelles, toutes les pratiques et techniques corporelles seront démontrées et expliquées. Le gouvernement doit encourager et appuyer ces manifestations dans le but de joindre les différentes parties du pays.

III-2 Relancer la pratique du « sadjilor » et du « saghor »

Pour la promotion de la pratique de « sadjilor » et de « saghor », il ne nécessite pas de faire de grandes réflexions. Il suffit tout simplement de donner âme à leur pratique et surtout d'amener quelques mutations.

Pour le « sadjilor » par exemple au lieu qu'il soit un jeu collectif, il peut devenir un jeu individuel et prendra quelques caractéristiques du tir à l'arc.

-l'espace utilisé sera délimité et aura comme dimension 40 à 50m de long et 10 à 20m de large avec une zone d'élan de 1,5m de largeur.



-la cible sera toujours en mouvement.
Elle sera en carton, avec une forme
Sphérique et comportera cinq couleurs
Différentes : jaune, Rouge, bleu,

Noir et blanc du centre vers la Périphérie. Chaque zone sera chiffrée. Les valeurs iront de dix (intérieur du cercle jaune) à 1(extérieur du cercle blanc).

-les lances seront des javelots.

-l'épreuve comportera une phase de qualification, une phase éliminatoire et une finale.

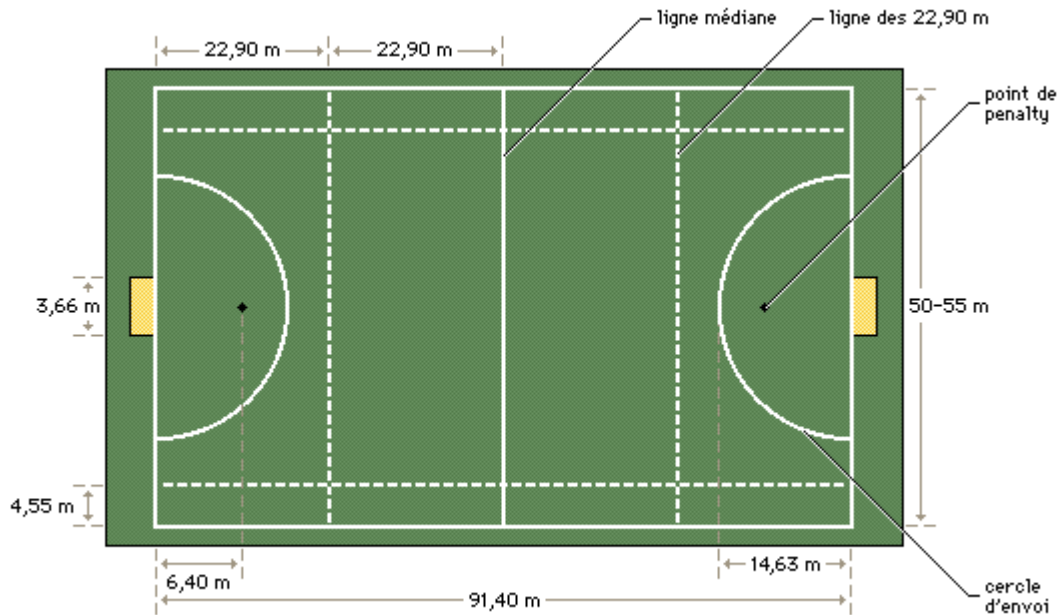
-les concurrents qui totaliseront les meilleurs scores après 4 à 6 essais participeront à la finale.

-c'est un jeu qui sera pratiqué par les deux sexes (hommes et femmes).

Pour le « saghor » on fera de même :

Il sera pratiqué dans un stade avec un terrain délimité entouré d'un mur ou d'une grille qui sépare les joueurs des supporters. Conformément à la pratique du hockey, le « saghor » imitera les caractéristiques de ce jeu. Il se pratiquera comme le hockey : en plein air (avec 11 joueurs par équipe), en salle (avec des équipes de 5, 6 ou 7 joueurs).

Le « saghor » se pratiquera dans un terrain qui aura les mêmes dimensions que celles du hockey sur gazon.



© Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Plan d'un terrain de hockey sur gazon

Le matériel sera constitué de crosse et de balle. La crosse sera adaptée à la taille du joueur et elle doit peser entre 340 et 790g. La palette, obligatoirement en bois, ne doit pas dépasser 10cm de long, le côté gauche sera plat et les bords arrondis. Son diamètre doit lui permettre de passer à travers un anneau de 5cm de diamètre. La palette doit peser environ 160g et avoir une circonférence de 23cm.

- Une partie durera 70 minutes comme au Hockey. Elle sera dirigée par deux arbitres surveillant chacun une moitié de terrain, ils resteront à l'extérieur de la zone de jeu
- Les femmes adhéreront également à ce jeu.

CONCLUSION

CONCLUSION

L'étude du « sadjilor » et du « saghor » nous a permis de mieux saisir l'importance des jeux et activités physiques traditionnels et d'activer la réflexion sur les difficultés auxquelles ils sont confrontés.

L'étude de ces deux jeux montre également comment à KARTIACK les pratiques corporelles reflètent la manière d'être et l'esprit communautaire dans lequel se trouve une gamme de valeurs sociales.

Ce caractère éminemment social de l'activité physique est souligné par Marcel MAUSS. Selon Parlebas, Mauss montre que « les techniques corporelles en générale et les techniques sportives en particulier dépendent des habitudes sociales, des apprentissages acquis, des phénomènes de prestiges et de mode, « acte technique, acte physique, acte magico religieux sont confondus par l'agent.»²² Affirme Marcel Mauss.

L'objectif de cette étude était de faire connaître le « sadjilor » et le « saghor » mais aussi, essayer de sensibiliser sur la problématique des jeux et activités physiques traditionnels. En effet, ces jeux sont un fidèle reflet de notre culture. A ce titre, nous devons tout faire pour que cette activité de l'enfant ou de l'adulte continue d'être pratiquée à tous les niveaux de manière spontanée ou dirigée.

Leur richesse, leur variété, leurs effets sur le plan physique, social, culturel, intellectuel ou moral, font que ces jeux doivent être davantage exploités car favorisant l'épanouissement complet de l'individu à travers nos valeurs culturelles traditionnelles. Ils développent une adaptabilité et une maîtrise corporelle qui sont les conditions essentielles à l'autonomie et à la liberté.

Cette étude peut être un outil de recherche sur :

- l'avenir de nos jeux et activités physiques traditionnels,
- L'évolution de certaines techniques corporelles,

²² Parlebas, P., la dissipation sportive, revue culturelle et technique n° 13, P. 19

- L'utilisation des jeux et activités physiques traditionnels à des fins éducatives et compétitives.

L'étude a montré comment le « Sadjilor » et le « Saghor » ont cédé la place aux activités physiques modernes et à caractère sportif comme le football.

Les différentes fonctions et les solutions faites pour promouvoir la pratique du « sadjilor » et du « saghor » devraient permettre aux individus de retrouver la valeur des jeux malgré les problèmes. Et en cela, une question brûlante ne peut être évitée: Est-ce que la pratique de nos jeux et activités physiques traditionnels parviendra à se ranger à côté du sport ? Ce n'est pas, à notre avis, pour demain, donc nous sommes appelés à nous y mettre à temps.

Bibliographie

Parlebas, P. (1985), la dissipation sportive, culture et technique, n° 13, ed CRCT, 69 bis rue Charles Laffitte.

Mbodj, G. (1981), place des activités ludomotrices de tradition dans l'éducation des conduites à l'école élémentaire sénégalaise, thèse pour le Doctorat de 3° cycle.

Senghor, T. S. (1998) mémoire de maîtrise : Ethnographie d'une activité traditionnelle : EHA AKO, UCAD, Dakar- INSEPS.

Fall, M. (1986), Sénégal, l'état d'Abdou Diouf ou le temps des incertitudes (points de vue), ed l'harmattan, Paris.

Dictionnaire Universel, 4° ed AUF, Hachette EDICEF 58,

LISTTELLO, cité par **Bertrand Du ring** « crises pédagogiques corporelles ». Collection E. M- jeu CEMEA,

Cazorla, et Dudal cités par **Mme DIAGNE Mame Issa Mbissine Mbengue** (2002-2003) dans son mémoire de maîtrise : profil physique et morphologique de footballeur sénégalais, UCAD Dakar - INSEPS

Pradet, M. (1996), la préparation physique collective entraînement, INSEPS campus olympique Paris (INSEPS- publication)

Le guyader, J., préparation physique du sportif, collection A.P.S

Le petit Robert 1 (1997)

Mauss, M. (1996), « les techniques du corps » in sociologie et anthropologie, paris, P.U.F, Bibliographie de la sociologie contemporaine).

Lévis - Strauss, C., cité dans Est –ce **ainsi** que vivent les hommes ? (1975), tome 2, première et terminales scientifiques, ed Bordas, paris, 286 p,

Sow, M. (1985), contribution à l'étude interculturelle du statut du corps en milieu scolaire sénégalais pour une redéfinition des pratiques d'éducation physique, thèse pour le doctorat de 3° cycle de science de l'éducation, université Toulouse le mirail.

Fougeyrollas, P., cité par **Moussa Gueye** (1979-1980) dans son mémoire de maîtrise : Essai d'intégration de jeux traditionnels dans l'enseignement des activités physiques et sportives au niveau du secteur moyen général et technique.

Guide de présentation d'un mémoire de maîtrise en sciences et techniques des activités physiques et sportives (STAPS), Année universitaire 2004-2005.

ANNEXE

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 ?

Question en rapport avec la connaissance de « Sadjilor » et « Saghor ».

4. Avez-vous pratiqué ces deux jeux ?
5. Comment se faisaient ils ?

Description temporaire des jeux

6. A quelle période les faisiez vous ?
7. A quel moment de la journée ?

Description de lieu ?

8. Où se pratiquaient ces jeux ?

Description des jeux dans ses règles.

9. Qui sont les acteurs ? Nombre de pratiquant, le rôle des autres ?
10. Opposait –il deux équipes ou dualité ?

Questions en rapport aux problèmes

11. Existe-ils jusqu'à nos jours ?
Si oui pourquoi ?
Si oui mais est ce de la même sorte ?
Si non pourquoi ?
12. Quelles solutions préconisez-vous pour les relancer ?

PERSONNES CONTACTEES

EN MILIEU RURALE (KARTIACK)

A DIANIACK

1. Ndemba MANE	71 ans	ancien militaire
2. Youba MANE	70 ans	cultivateur
3. Assoula MANE	69 ans	cultivateur
4. Lansana COLY	70 ans	cultivateur
5. Ibrahima SADIO	50 ans	cultivateur
6. Abdoulaye SADIO	60 ans	ouvrier
7. Ambroise COLY	64 ans	cultivateur
8. Pierre SADIO	89 ans	cultivateur
9. Louis SADIO	85 ans	chef de village
10.Sountougoune SADIO	71 ans	cultivateur
11.Aleumeuty SADIO	70 ans	ancien mécanicien
12.Ibrahima MANE	77 ans	cultivateur
13.Séckou SADIO	87 ans	ancien combattant

En même temps détient le bois sacré de la famille SADIO

A BATIGHALOUNE

1. Amidou SADIO	71 ans	ouvrier
2. Daouda Bambaye COLY	56 ans	instituteur
3. Kadialy SADIO	51 ans	guérisseur traditionnel
4. Ousmane SADIO	53 ans	maçon
5. Amadou Kaonore SADIO	51 ans	cultivateur
6. Kadialy BADJI	53 ans	cultivateur
7. Arouna BADJI	56 ans	cultivateur
8. Ansoumana COLY	49 ans	surveillant au C.E.M.
9. Bourama COLY	51 ans	cultivateur
10. Yankoba COLY	50 ans	agent des services D'hygiène
11. Momodou SADIO	66 ans	cultivateur
12. Ibrahima BADJI	63 ans	Ouvrier retraité
13. Matar Sobèle COLY	51 ans	agent d'apiculture

A ELEOULE

- | | | | |
|------------|-------------------------|---------------|---|
| 1. | Youssouph SAMBOU | 71 ans | politicien |
| 2. | Abdou SONKO | 49 ans | pêcheur |
| 3. | Kandé SAMBOU | 55 ans | cultivateur |
| 4. | Oumar SAMBOU | 57 ans | cultivateur |
| 5. | Madia SAMBOU | 87 ans | cultivateur |
| 6. | Adiatte SAMBOU | 85 ans | cultivateur |
| 7. | Sidya DIEDHIOU | 59 ans | chef Imam d'Eléoule |
| 8. | Bolé SAMBOU | 57 ans | cultivateur |
| 9. | Daouda SAMBOU | 59 ans | cultivateur |
| 10. | Batang SAMBOU | 49 ans | gérant télé centre
D'Eléoule |
| 11. | Sarany DIEDHIOU | 52 ans | chef de quartier |
| 12. | Bambaco DIEDHIOU | 50 ans | Surveillant au C.E.M. |
| 13. | Abdou DIEDHIOU | 57 ans | cultivateur |

A DIATOUMBOUNE

- | | | |
|------------------------------|---------------|--------------------------------|
| 1. Bossé DIATTA | 60 ans | infirmier en retraite |
| 2. Alpha DIATTA | 56 ans | vétérinaire en retraite |
| 3. Soutouma BADJI | 60 ans | cultivateur |
| 4. Djacondia BADJI | 70 ans | guérisseur |
| 5. Saghar DIATTA | 67 ans | policier en retraite |
| 6. Ahongomène DIATTA | 62 ans | guérisseur |
| 7. Ismaïla DIATTA | 63 ans | cultivateur |
| 8. Sékouna DIEDHIOU | 52 ans | cultivateur |
| 9. Bassirou DIEDHIOU | 50 ans | maçon |
| 10.Sansi DIATTA | 55 ans | enseignant |
| 11.Alphousseyny SONKO | 63 ans | enseignant en retraite |
| 12.Siaka SONKO | 68 ans | cultivateur |
| 13.Alpha GOUDIABY | 52 ans | cultivateur |

A DIONGHOTT

1.	Thierno DIATTA	70 ans	cultivateur
2.	Bakary BADJI	51 ans	enseignant
3.	Lansana DIATTA	64 ans	cultivateur
4.	Landing oulouff DIATTA retraite	69 ans	ouvrier en
5.	Mamadou DIATTA	54 ans	maçon
6.	Sana GOUDIABY	67 ans	berger
7.	Lang Pathé GOUDIABY	70 ans	cultivateur
8.	Manlafy GOUDIABY	55 ans	cultivateur
9.	Lamine BADJI	65 ans	chef de quartier
10.	Omar MANE	65 ans	cultivateur
11.	Bassirou GOUDIABY	57 ans	pêcheur
12.	Samsidine GOUDIABY	52 ans	cultivateur
13.	Daouda GOUDIABY	49 ans	cultivateur

EN MILIEU URBAIN (DAKAR)

1.	Bourama COLY	49 ans	navigateur en retraite
2.	Bocar SAMBOU	52 ans	ouvrier
3.	Ibou COLY	55 ans	policier
4.	Bakary MANE	56 ans	chauffeur
5.	Alpha MANE	49 ans	topographe
6.	Salif GOUDIABY	50 ans	militaire en retraite
7.	Alpha DIEDHIOU	58 ans	maître d'arabe
8.	Mamina SONKO	50 ans	entrepreneur
9.	Almamy SADIO	51 ans	gendarme
10.	Lansana COLY	51 ans	policier

