

REPUBLIQUE DU SENEGAL  
un peuple – un but – une foi  
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR

UNIVERSITE CHEIKH ANTA DIOP DE DAKAR



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



**MEMOIRE DE MAÎTRISE**  
**ES-SCIENCES ET TECHNIQUES DE L'ACTIVITE**  
**PHYSIQUE ET DU SPORT**  
**(STAPS)**

**THEME**

**LES JEUX TRADITIONNELS DIOLA : VALEURS  
EDUCATIVES ET SOCIOCULTURELLES (ETUDE  
MENEES DANS LE DEPARTEMENT DE OUSSOUYE)**

**Présenté et soutenu par :**  
**M. Clovis Hougna DIEDHIU**

**Sous la direction de :**  
**M. Khaly SAMBE**  
Professeur à l'INSEPS de  
DAKAR

**Année universitaire 2008-2009**

# DEDICACES

Je dédie ce travail de recherche :

A mes parents Edouard Diédhiou et Hortence Bassène. Ce travail est le fruit de vos longues années de sacrifices. Vous avez toujours œuvré pour ma réussite dans mes études ainsi que pour mon bonheur. Je vous exprime plus que jamais ma profonde reconnaissance et mon amour ;

A mes frères : Simon, Paul, Hubert, Antoine pour toute l'affection familiale que vous ne cessez de m'apporter ;

A leurs épouses : Mame Rosalie Diatta, Emma Diatta, Nina Diabone ;

A toute la famille DIEDHIOU et BASSENE ;

A mes oncles et tantes : Alphonse Diédhiou, Augustave K. Bassène, Jean Bernard Bassène, Damas Bassène, Anne Marie Diédhiou, Lucienne Bassène, Simone Bassène ;

A mon prédécesseur Mamadou Lamine Goudiaby, toi qui a été toujours présent pour me conseiller, me soutenir intellectuellement et moralement. Ce travail est le tien ;

A mes tuteurs Philomène Diatta et Florence Sambou pour toute la générosité et la gentillesse qu'elles ne cessent de m'apporter ;

A mon ami et camarade de promotion Lucien Sambou ;

A mes amis (es) Léonard Djibalène, Désiré Assine, Noël Diatta, Xavier Diatta, Raoul Tabar, Armand Tabar, Louis Etienne Diatta, Omar Sylla Bah, Cheikh Tidiane Diédhiou, Moustapha Diatta, Faustin Diatta, Jean Bernard Diatta, Eugène Diatta, Voltaire Diédhiou, Casimir Djihounouck, Joël Diédhiou, Ismaïla Diédhiou, Jean Luc Coly, Hilaire Bassène, Ephygénie Diatta, Marianne Bassène, Jacqueline Bassène, Rosalie Sibébe Manga, Aïssatou Coly, Ndèye Sira Cissé, Adama Emilie Diouf et tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce document ;

A mes cousins et cousines : Désiré Diédhiou, Albert Diédhiou, Chérif Diédhiou, Martin Diédhiou, Félix Diédhiou, Casimir Diédhiou, Arthur Diédhiou, Saliou Diédhiou, Henri Diatta, Gérard Diatta, Etienne Diatta, Dominique Diatta, Inssa Diatta, Alexandre Bassène, Raoul C. Bassène, Maxent Bassène, Philippe Assine, Constance Diédhiou, Sabine Diédhiou, Marie Bernard Diédhiou, Djinégonde Diédhiou, Marie Christine djihounouck, Thérèse Diatta, Justine Diatta, Elisabeth Diatta, Juliette Diatta, Régine Assine ;

A ma cousine feu Marie Michelle Diédhiou, pour la sincérité et la parenté qu'elle ne cessait de me prouver, que la terre lui soit légère ;

A mes neveux et nièces : Gildas Diédhiou, Edouard Diédhiou, Emmanuel Diédhiou, David Diatta, Dembel Diatta, Aristide Bassène, Jean Luc Diédhiou, Ange Bernard Malou, Anne Sophie Diédhiou, Marie Bernard Diédhiou, Inès Diédhiou, Rosine Diédhiou, Victorine Diédhiou ;

A tous les étudiants (es) de Essaout,

A tous les camarades de promotion pour la bonne entente qui nous a lié tout au long de la formation ;

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

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

# REMERCIEMENTS

Au terme du présent travail, nous présentons tous nos sincères remerciements et réaffirmons notre profonde gratitude :

A DIEU le père tout puissant et miséricordieux ;

A la Sainte Viège et à Jésus Christ notre Seigneur ;

A papa et maman qui m'ont insufflé tout le sens de la vie et des valeurs ;

A mon directeur de Mémoire Khaly SAMBE. Vous qui avez accepté sans hésitation, malgré vos lourdes responsabilités, d'être mon directeur de Mémoire. Je vous ai sollicité à tout moment et votre disponibilité et votre générosité ne m'ont jamais fait défaut. Merci pour le temps que vous avez consacré à mon écoute et l'instruction que j'ai reçu de vous ;

A tous ceux, qui ont accepté de donner leur savoir pour la réalisation de ce Mémoire : Edouard Diédhiou, Pascal kanka Diatta, Gnioula Diatta, Aïssou Diatta, Adjionbil Bassène, Isidore Djihounouck, Emmanuel Djihounouck, Prudence Djihounouck, Nancy Djihounouck, Michel Sambou, Moussa Diédhiou, Nihélou Diatta, Djihorimo Diatta, Lathyre Diatta, Djihognimbo Diatta, Michel Diatta, Assine Djiobril Diatta, Nokoffé Djibalène, Ampa djivente etc.

A Boubacar Diédhiou et Jean Marie Diatta pour l'aide qu'ils m'ont apportée ;

A Alain Coly qui a bien voulu me faire les dessins pour illustrer de manière plus claire les jeux ;

A Grégoire pour m'avoir facilité la tâche dans la documentation ;

A mes amis (es) et voisins (es) de Fass avec qui nous avons partagé le même immeuble pendant cinq ans ; je veux nommer Isaïe Senghor, Alain Djihounouck, tante Berthe Diatta, Hélène Marie Assine, Henriette Manga, Rokhaya Diallo, Olga Georgette Djihounouck pour la bonne qualité de nos rapports ainsi que la bonne collaboration que nous avons toujours eue.

# RESUME

Les jeux traditionnels ont une signification très importante, dans le Kassa, en s'inscrivant dans une dynamique qui prend en compte tous les aspects de la vie sociale et particulièrement le champ de l'éducation psychomotrice.

C'est cette préoccupation que vise à restituer cette étude dont l'objectif général est de faire comprendre aux lecteurs les valeurs éducatives et socioculturelles que véhiculent les jeux traditionnels dans cet espace social.

Cet objectif général renvoie à des objectifs spécifiques :

- Recueillir des informations sur les valeurs éducatives et socioculturelles des jeux présentés.

- De montrer, à travers l'étude, les valeurs et les caractéristiques sociales, culturelles et religieuses de nos jeux traditionnels.

- De montrer la pertinence d'introduire ces jeux comme moyen d'éducation dans l'éducation des jeunes en milieu Kassa.

Pour atteindre ces objectifs, nous avons utilisé : des questionnaires, des entretiens et avons aussi observé des jeux traditionnels d'enfants au niveau des villages environnants.

Il ressort de cette étude que :

- le jeu traditionnel perd progressivement sa place dans l'éducation des jeunes en milieu Kassa ;

- Un grand pan de la culture Kassa est confiné dans ces jeux traditionnels ;

- Ces jeux révèlent un important dispositif psychomoteur à mettre au profil des jeunes.

Ces résultats débouchent, enfin, sur la nécessité de préserver ces jeux traditionnels pour espérer les voir introduits à une large échelle dans l'éducation des jeunes en milieu Kassa.

# SOMMAIRE

DEDICACE.....	1
REMERCIEMENTS.....	3
RESUME.....	4
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>9</b>
<b>PREMIERE PARTIE :</b>	
<b>GENERALITE <i>CHAPITRE I</i> : LES JEUX TRADITIONNELS DANS LE</b>	
<b>MONDE.....</b>	<b>11</b>
I- CADRE THEORIQUE.....	12
II- LES JEUX TRADITIONNELS DANS LE MONDE.....	12
<b><i>CHAPITRE II</i> : LES JEUX TRADITIONNELS EN MILIEU DIOLA.....</b>	<b>12</b>
<b>DEUXIEME PARTIE : ETUDE DE QUELQUES JEUX A PARTIR DE NOS ENQUETES DE</b>	
<b>TERRAIN.....</b>	<b>18</b>
<b><i>CHAPITRE I</i> : METHODOLOGIE.....</b>	<b>18</b>
I- CADRE DE L'ETUDE.....	20
II- SITUATION GEOGRAPHIQUE ET POPULATION DU DEPARTEMENT DE	
OUSSOUYE.....	20
II-1- Milieu naturel.....	20
II-2- Le cadre humain.....	20
III-LES TYPES DE JEUX ETUDIES.....	20
III-1-Bref aperçu des jeux traditionnels dans le kassa.....	20
III-2- LES JEUX D'ENFANTS.....	25
III-2-1- Jikuujen.....	25
III-2-2- Eganganbulé .....	25
III-2-3- Butaj li mal .....	26
III-2-4- Emiboo.....	26
III-2-5- Etékoo.....	26
III-2-6- Eḡésó li mal.....	27
III-2-7- Eliññoó.....	27
III-3 LES JEUX D'ADULTES.....	28
III-3-1- La lutte inter-villageoise.....	28
III-3-2- Hùmabal.....	30

III-3-3- Kamanjen.....	30
III-3-4 Hulang ou Ewagen.....	31
IV-METHODOLOGIE ET RECUEIL DE DONNEES.....	32
IV-1- Population étudiée.....	32
IV-2- Collecte et traitement de données.....	33
<b>CHAPITRE II : ENQUETES REALISEES SUR LE TERRAIN.....</b>	<b>33</b>
<b>I / PRESENTATION DE QUELQUES JEUX DIOLA DANS LE DEPARTEMENT</b>	
D'OUSSOUYE.....	36
A- LE EHAAKOO.....	36
1) Origine et cadre d'exécution du jeu.....	36
2) Description de Ehaakoo.....	36
3) Le terrain.....	37
4) Le matériel.....	37
5) Le nombre de joueurs.....	40
6) Le but du jeu.....	40
7) Le gain de la partie.....	40
8) La durée de la partie.....	41
9) Les règles .....	41
10) Le tirage.....	42
B- LE EGILO.....	44
1) Origine et cadre d'exécution du jeu.....	44
Description du Egilo.. .....	44
2) L'espace.....	45
3) Le matériel.....	45
4) Le bâton.....	45
5) La balle.....	45
6) Les instruments .....	47
7) Le nombre de joueurs .....	47
8) Le but du jeu.....	47
9) Le gain de la partie .....	47
10) La durée de la partie .....	47
11) Les règles .....	48
12) Le tirage.....	48

C- LE EMINOO.....	50
1) Origine et cadre d'organisation .....	50
2) Description du Eminoo.....	50
3) L'espace du jeu .....	50
4) Le matériel .....	50
5) Le nombre de joueurs .....	53
6) Le but .....	53
7) Le gain de la partie .....	53
8) Les règles.....	54
D- LE EFULO.....	56
1) Origine et cadre d'exécution.....	56
2) La description du Efulo.....	56
3) L'espace du jeu .....	56
4) Le matériel.....	57
5) Les instruments de pointage .....	59
6) Le nombre de joueurs.....	59
7) Le but du jeu .....	59
8) La durée de la partie .....	59
9) Les règles .....	60
10) Le tirage.....	60
E- LE JAAM.....	62
1) Origine et cadre d'exécution .....	62
2) Description du jaam .....	62
3) Espace du jeu.....	62
4) Le nombre de joueurs.....	63
5) Le but.....	63
6) Les règles .....	63
CHAPITRE III : ANALYSE ET EXPLOITATION DE LEURS VALEURS EDUCATIVES ET SOCIOCULTURELLES.....	65
I-LES FONCTIONS DES ACTIVITES PHYSIQUES.....	66
I-1- Au plan physique .....	66
I-2- L'endurance .....	67
I-3- La résistance .....	68

I-4- La force.....	68
I-5 La vitesse .....	69
I-6- L'adresse .....	70
II-LES FONCTIONS SOCIALES ET CULTURELLES DES JEUX TRADITIONNELS DANS LE KASSA (DEPARTEMENT D'OUSSOUYE).....	70
CONCLUSION.....	75
ANNEXES.....	80

# INTRODUCTION

« L'historien nous assure aussi loin qu'il remonte dans le temps, il y avait des traces, des vestiges qui attestaient de la permanence des jeux et activités physiques traditionnels »<sup>1</sup>

En effet, toutes les cultures possèdent dans le domaine corporel une tradition lointaine. Ceci montre à quel point le besoin se fait sentir chez l'homme, de se divertir.

Avec l'évolution du monde, l'homme inventa des jeux et activités physiques modernes. La pratique de ces derniers entraînera une disparition progressive des jeux et activités physiques dites traditionnelles.

C'est ainsi que dans notre pays « on a l'impression qu'à part la lutte traditionnelle, aucune autre activité physique ne subsiste ». Constate Thomas Simon SENGHOR, pour s'interroger : « nos activités ludiques ont – elles cédé la place aux activités physiques modernes qui ne cessent de proliférer ».

Par ailleurs, « nos arènes sont transformées en terrain de football, les soirées dansantes remplacent le « sabar » (danse traditionnelle) et le « bugueurebu ».

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 »<sup>2</sup>.

Pour réfléchir sur tout cela, nous avons choisi, comme espace de travail, le département d'Oussouye, situé à 40 km de la ville de Ziguinchor.

Nous le faisons à partir de l'étude des valeurs éducatives et socioculturelles des jeux traditionnels diola. Cette étude est un exemple tiré de la diversité des activités ludiques que compte le département d'Oussouye : EHAAKOO, EGILOO, EMIBOO, KATAJ, BUTUTUKENO, BU!UKOO, EGANGAMBULE, ...

A travers ces jeux nous manifestons notre intérêt pour les pratiques corporelles au Sénégal, partie intégrante du patrimoine culturel.

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

-Il s'agit de contribuer à lutter contre la déperdition des acquis de notre patrimoine ;

-D'encourager la réflexion et la recherche sur la pratique corporelle au Sénégal ;

---

<sup>1</sup> PETROV, R. (1984): Lutte libre et lutte gréco-romaine, ed. Fila, Lousane, P.20.

<sup>2</sup> Senghor, T.S(1998), mémoire de maîtrise : Ethnographie d'une activité ludique traditionnelle « EHAAKO », UCAD, Dakar-INSEPS, P1

-D'essayer de faire comprendre au niveau psychosocial l'importance d'utiliser les jeux et activités physiques traditionnels en matière d'éducation populaire et sportive pour atteindre toutes les couches sociales ;

-De montrer, à travers, l'étude de quelques jeux traditionnels, les valeurs et les caractéristiques sociales, culturelles et religieuses de nos jeux traditionnels.

Pour mener ce travail, nous allons dans :

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

-Une seconde partie, montrer quelques jeux et activités physiques traditionnels du département d'Oussouye.

-Une troisième partie, présenter quelques jeux et activités physiques traditionnels du département d'Oussouye.

-Et une quatrième partie, analyser et exploiter les valeurs éducatives et socioculturelles des jeux et activités physiques traditionnels.

Comme méthode d'investigation nous allons procéder par un interrogatoire organisé autour de trois items liés à l'existence de la pratique et aux problèmes des jeux par une observation directe.

Le premier item est relatif à la connaissance des jeux traditionnels. Le deuxième item est relatif à la motivation et à l'attitude par rapport aux jeux traditionnels. Le troisième item, enfin, est relatif au moyen de leur promotion.

**PREMIERE  
PARTIE :  
*GENERALITE*  
CHAPITRE I : LES  
JEUX  
TRADITIONNELS**

## **I - CADRE THEORIQUE**

Il est difficile de préciser à quelle époque l'être humain a commencé à jouer. En effet, une remontée dans le temps atteste de la permanence des jeux et activités physiques traditionnelles. L'étude des valeurs éducatives et socioculturelles des jeux traditionnels joola commence par un bref aperçu de la pratique des jeux traditionnels dans le monde.

## **II - LES JEUX TRADITIONNELS DANS LE MONDE**

La pratique des jeux et activités physiques traditionnels n'est pas récente. Toutes les cultures possèdent une tradition ludique lointaine qui se justifie comme un besoin naturel dans la vie de l'être humain. Ces jeux considérés comme une transmission de valeurs culturelles des personnes âgées vers les plus jeunes, étaient perfectionnés par les générations futures en y ajoutant d'autres exercices.

- En Grèce, les jeux et activités physiques occupèrent une place importante à tel point que « artistes, écrivains, philosophes trouvèrent dans les jeux du stade des sources d'inspiration digne de leur génie »<sup>3</sup>. La pratique des jeux et activités physiques traditionnels dans la Grèce Antique était une éducation de base. Elle était orientée vers la formation du caractère c'est-à-dire la formation civile et militaire des jeunes grecs qui pratiquaient des jeux similaires à la préparation à la guerre (course à pieds, lutte, tir à l'arc, javelot, fronde, escrime, marche, le cheval et la chasse). L'éducation physique contribuait largement à édifier la civilisation grecque dans la mesure où elle occupait une place importante dans la formation des citoyens. L'Etat assumait l'organisation et la direction de l'enseignement ou de l'entraînement.

- A Rome, Thomas Simon SENGHOR<sup>4</sup>, précise dans son mémoire que malgré l'influence de la civilisation hellénique, les exercices physiques étaient orientés spécialement vers l'art militaire. Ils n'y restèrent pas pour longtemps avec l'acquisition par le peuple du goût des spectacles, qui ouvrit, une brèche aux jeux du cirque. Mais chaque époque a traversé des moments de réjouissance autour des activités ludiques suivant le type social.

---

<sup>3</sup> Momento Larousse cité par Thomas S. Senghor (1998), Mémoire de Maîtrise : Ethnographie d'une activité ludique traditionnelle « EHAAGO » UCAD, Dakar, INSEPS p. 4

<sup>4</sup> Thomas Simon Senghor(1998), Mémoire de Maîtrise : Ethnographie d'une activité ludique traditionnelle « EHAAGO » ucad Dakar INSEPS p.4

- En Egypte, la pratique des jeux et activités physiques reposait sur la beauté. Les égyptiens pratiquaient le plus les exercices qui contenaient des mouvements élégants et harmonieux telles que la gymnastique et autres. Les pyramides et les tombeaux des anciens rois montrent des dessins d'exercices en séries qu'on appelle ordinairement lutte mais qui sont plutôt des jeux, des exercices d'assouplissement, des tours d'adresse et de force. Les jeux et activités physiques étaient également une éducation de base pour les jeunes égyptiens car ils avaient à se défendre contre des tribus noires de son continent.

- En Chine, les exercices physiques étaient orientés spécialement vers l'âge de quinze à dix neuf ans. Mais l'enseignement et les exercices variaient suivant les saisons.

- En Inde, la pratique des jeux et activités physiques était imposée par les besoins et la sécurité de leur vie. Les jeunes indiens pratiquaient la lutte depuis les temps préhistoriques. La natation faisait partie des jeux les plus pratiqués, car le jeune indien devait plonger dans la Gange, fleuve sacré, à des temps désignés.

- Le moyen-âge a connu une fleuraison de jeux traditionnels tels que le tir à l'arc, la course de chevaux, tournoi, joute, la lutte... Cette époque sera aussi orientée par le christianisme qui dominait toute la vie politique et intellectuelle. Ainsi le moyen-âge a vécu un divorce entre l'esprit et le corps dans le domaine des jeux et activités physiques : c'est-à-dire que l'église interdit la pratique des exercices physiques à ses adeptes pour leur orienter plutôt à la méditation. Cette dernière suppose que les jeux sont incompatibles à la croyance.

L'avènement de la renaissance entraîna un renouement de rapports entre l'esprit et le corps. Les jeux et activités physiques commencent à se moderniser. Les exercices brutaux pratiqués au moyen-âge cèdent la place à des jeux plus subtils où l'adresse remplace progressivement la force. Cette période a connu de petites modifications qui vont entraîner une transformation des méthodes d'éducation.

-Au XVIII siècle, l'humanité fut marquée par le début des transformations sportives. Dans le domaine du sport l'accent était plutôt mis sur la codification des jeux et activités physiques traditionnels. Ainsi, des rencontres internationales se sont organisées et ont fait des activités ludiques des jeux de compétition un phénomène moderne sur la scène interplanétaire.

C'est à cette époque, que certains jeux traditionnels se sont « sportivisés » et répondent à la définition du sport de Pierre Larousse, qui définit en 1875 le sport

comme une « série d'amusements, d'exercices et de simples plaisirs, » C'est-à-dire « tous les divertissements qui mettent à l'épreuve les aptitudes diverses de l'homme, le courage, l'adresse, la souplesse »<sup>5</sup>.

Cette « sportivisation » a subi d'importantes transformations du fait des progrès scientifiques, économiques, culturelles et sociaux en Europe. Ce qui fait que le sport est considéré comme un jeu, puis un jeu organisé et enfin une institution. La plupart des définitions envisagent le sport comme un jeu.

J. Huizinga définit le jeu comme « une activité volontaire accomplie dans les limites fixées de temps et de lieu, selon des règles librement consenties mais néanmoins impérieuses, pourvue d'une fin en soi, qui s'accompagne de sentiments, de tensions et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante »<sup>6</sup>. Il montre que le jeu est une activité, certes libre, mais qui connaît des règles et des lois précises, qui sont dotées d'un objectif clair.

Roger Caillois propose une définition du jeu en insistant sur d'autres dimensions du jeu, notamment son caractère gratuit, son aspect non productif et enfin son caractère incertain : « Il y a déplacement de propriété, mais non production de bien » (...) « Le jeu est une dépense pure de temps, d'ingéniosité, d'habileté, d'énergie et d'argent destiné à financer des équipements ou des accessoires de jeu, des frais d'organisations »<sup>7</sup>.

Caillois R distingue quatre catégories de jeux :

-Les jeux de compétition rassemblant des épreuves sportives ; tels que la boxe, le football, le handball...

-Les jeux de hasard fondés sur la loterie, sur la chance. Ce sont des jeux où la compétition et le hasard se combinent.

-Les jeux de simulacre : l'exemple du théâtre, des jeux où un individu fait feinte d'être un autre avec un déguisement.

-Les jeux de vestige fondés sur l'angoisse, la crainte, la frayeur, l'imprudence.

---

<sup>5</sup> Larousse, P., 1875.

<sup>6</sup> Huizinga, J., Homo Ludens, London Routledge and Kegan, 1949.

<sup>7</sup> Caillois, R., Les jeux et les hommes, Paris, PUF, 1967, p.36

**CHAPITRE II : LES  
JEUX  
TRADITIONNELS EN  
MILIEU DIOLA**

Dans la société joola, la pratique des jeux traditionnels occupe une place importante.

Il n'est pas rare de retrouver ainsi dans divers villages des jeux similaires, mais aux règles adaptées selon les mentalités du village d'accueil (les jeux varient d'un milieu à un autre et même à l'intérieur d'un même milieu).

Il existe une différence d'appellation selon les villages ou les quartiers.

Chez le joola le jeu est une activité physique à laquelle tout jeune apte, doit se livrer.

Il donne vie et animation aux villages, mais participe à la formation de l'enfant. Raison pour laquelle, un jeune bien portant qui ne participe pas à la pratique de ces jeux, est mal vu par la société et considéré comme « éson » c'est-à-dire un jeune qui n'est pas éveillé.

Selon le joola le jeu reste en tout état de cause l'élément fondateur de la personne humaine dans sa vision du monde ; le patrimoine ludique reste le témoin vivant de l'histoire sociale et socioculturelle de l'homme face à son environnement et sa manière d'appivoiser le monde ou le milieu dans lequel elle évolue.

Le jeu est un fait qui vise à aider l'individu à s'adapter à son milieu, à son groupe et à faire face à ses besoins.

A travers la pratique des jeux traditionnels, l'enfant exprime ses qualités intellectuelles, physiques, gestuelles, mais exprime également son courage, sa bravoure ...

La société juge l'enfant à travers la pratique des jeux ; chez les joolas, le jeu traduit une occasion de distraction après les heures de travail. Une telle définition est synonyme 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 »<sup>8</sup>.

Dans la société joola, le jeu est une activité physique qui s'oppose au travail.

C'est pour cela que presque tous les jeux se déroulent dans l'après midi après les heures de travail.

Une telle conception du jeu n'est pas distincte de celle du loisir qui, de l'avis de DUMAZEDIER, est « un ensemble d'occupations auxquelles l'individu s'adonne de son

---

<sup>8</sup> Dictionnaire universel, 4ème ed, A.U.F, Hachette EDICEF 58, p.64

gré soit pour se reposer, soit pour se divertir après s'être libéré de ses obligations professionnelles, familiales et sociales »<sup>9</sup>.

Le jeu présente deux formes : les jeux d'enfants et les jeux d'adultes.

La première montre un aspect d'amusement, composée d'une série d'activités ludiques, considérée comme des jeux de bas âge.

La seconde résulte de la compétition avec des règles codifiées : exemple la lutte traditionnelle, les jeux de balle...

La pratique des jeux traditionnels s'effectue par tranche d'âge ; ainsi suivant l'évolution de l'homme, on abandonne certains jeux pour s'adapter à d'autres. Mais le joola kassa associe d'autres jeux à la danse.

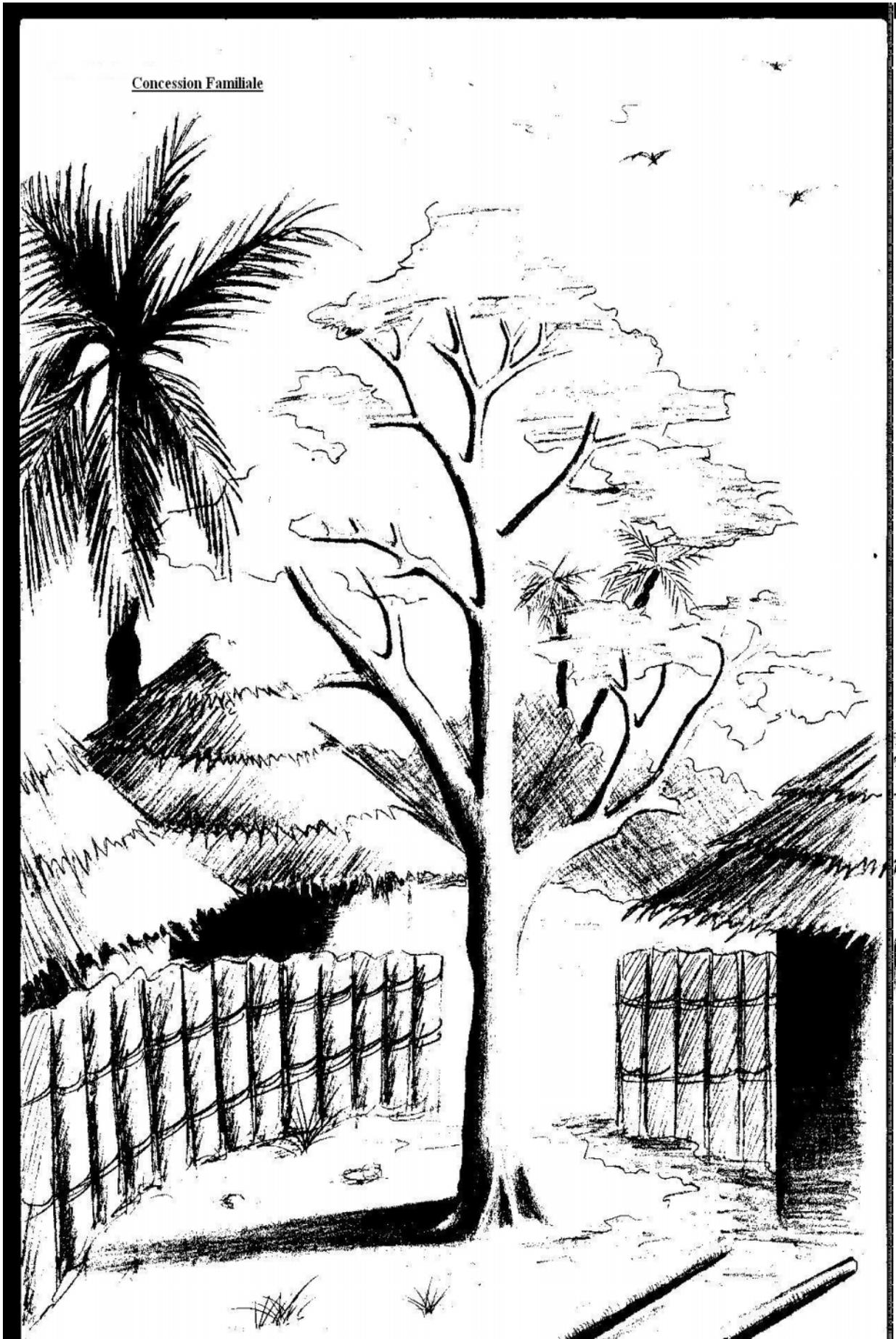
---

<sup>9</sup> Dumazedier, J., Vers une civilisation des loisirs, Paris, Seuil, 1962,

**DEUXIEME PARTIE :**  
***ETUDE DE QUELQUES***  
***JEUX A PARTIR DE NOS***  
***ENQUETES DE TERRAIN***

**CHAPITRE I :**  
**METHODOLOGIE**

Concession Familiale



## **I - CADRE DE L'ETUDE**

Notre étude est réalisée dans un cadre déterminé, celui du département d'Oussouye (le Kassa). Le cadre de l'étude tente de faire une présentation de la zone en tenant compte des caractères physiques et humains ainsi que la méthodologie mise en œuvre pour l'étude.

## **II - SITUATION GEOGRAPHIQUE ET POPULATION DU DEPARTEMENT DE OUSSOUYE**

Le département d'Oussouye est situé en Basse Casamance au sud du Sénégal. Il compte environ trois cent trente neuf mille deux cent trente deux (339232) habitants dont trente mille quatre cent vingt deux (279527) diola soit 82,40% de sa population, suivi des wolof mille sept cent cinquante quatre (16283) habitants soit 4,8% de sa population, des Haal pulaar mille sept cent quarante huit (15943) habitants soit 4,7% de sa population. Par ailleurs les autres minorités représentent vingt sept mille quatre cent soixante dix neuf (27479) soit 8,1% de sa population.

Oussouye est situé entre 12°20 et 12°30 de l'attitude nord, 16°30 et 16°40 de longitude ouest à environ 15 km au nord de la Guinée Bissau. Le département couvre une superficie de 891km<sup>2</sup> soit 3,2% de la superficie du bassin de la Casamance. Il est limité à l'Est par le marigot de Kamabeul, à l'Ouest par l'océan Atlantique, au nord par le fleuve Casamance et au sud par la Guinée Bissau.

Administrativement, le département d'Oussouye est composé de deux arrondissements : Kabrousse et Loudia Ouolof. Chacun de ces arrondissements est composé de deux communautés rurales : Kabrousse (Diembéring et Santiaba Manjack), Loudia Ouolof (Mlomp et Oukout).

Traditionnellement, le département d'Oussouye se confond avec les limites du Kassa. Il est composé de sous- groupes : Esulalu, huluf, Eyuun, See!ek, Ejamaat, Batoqaat (les habitants des îles). Il reste le département le plus petit du Sénégal. Dans tout le département il n'y a que Oussouye ville qui est lotis en 1968.

### **II-1- MILIEU NATUREL**

- **climat**

Le climat chaud et humide est caractérisé par un régime, des pluies relativement abondantes de Mai à Octobre et une saison sèche le reste de l'année. La pluviométrie varie de 700 à 1250 mm. On y rencontre des vents de secteur, Nord-est au Sud-ouest sec

de Novembre à Mai et humide de Mai à Novembre. L'humidité varie de 50% en janvier-février à 80% en juillet-octobre.

- **Relief et Ressources Pédologiques**

Le relief est généralement plat avec des plateaux ne dépassant pas 50 m. Les principaux types de sols sont constitués par :

- Les sols hydro morphes à Gley aptes à la riziculture et au maraîchage ;
- Les sols acidifiés salés (anciennes mangroves) ;
- Les sols ferrugineux tropicaux et ferralitiques sableux propices aux cultures sèches ;

La population agricole couvre la majeure partie du département d'Oussouye, zone très basse avec des vasières, des tannes acides et des îlots de plateaux sableux. La culture du riz aquatique (repiqué) est l'activité principale des paysans et occupe en moyen 40% des superficies cultivées.

- **Ressources et Potentialités**

Les principales ressources sont constituées par :

- Le climat doux et agréable sur un littoral très ensoleillé offrant des plages parmi les plus belles du pays.

- La végétation luxuriante, traversée par des belons bordés de mangroves quelques peu dégradés traduit un paysage typique.

- Sur le delta du fleuve Casamance, une série d'îles se succèdent et présentent un paysage touristique caractéristique (îles du kassa).

- Le parc national de la basse Casamance au cœur de la forêt entre Oussouye et Cap Skiring (75 km de Ziguinchor) s'étend sur 5000 ha. Il constitue un produit touristique attractif et abrite une faune (200 espèces) riche et variée.

- Les sites et monuments historiques formés par les vestiges de la société traditionnelle et les témoins de l'histoire coloniale, politique et religieuse.

- Le tourisme de découverte qui bénéficie de l'originalité architecturale de l'habitat : case à l'étage en banco de Mlomp et des grands fromagers dans tous les villages du département.

Toutes ces ressources font que le département constitue une destination riche en découverte. L'importance de la capacité d'hébergement augmente les possibilités touristiques du département.

- **Capacité d'hébergement**

Le département compte de nombreux établissements touristiques très différenciés sur le plan de leurs dimensions, nature et statut juridique. On peut distinguer par ordre d'importance : les villages de vacances situés principalement dans la zone du Cap-Skiring ; les hôtels de tourisme toujours au Cap et les campements villageois privés ou étatiques, dispersés sur tout le département notamment, Oussouye Commune, Cap-Skiring, Diembéring, Kabrousse, etc.

## **II-2- LE CARDRE HUMAIN**

Les joola sont une ethnie habitant le sud du Sénégal dans la vallée inférieure de la Casamance délimitée au Nord par la Gambie, au Sud par la Guinée Bissau, à l'Ouest par l'Océan Atlantique et à l'Est par le marigot Soungrougrou. D'autres ethnies tels que les Manjacks, les Mankagnes, les Balantes, les Peuls... peuplent cette contrée.

Les joola habitent plus particulièrement dans le département de Bignona, Ziguinchor et Oussouye. Ils vivent principalement de l'agriculture, de l'élevage et de pêche. Ethnie laborieuse, les joola aiment l'émulation saine à tout point de vue : la lutte, les travaux des champs, la chasse, la richesse en bétail. A l'opposé, ils ont horreur de la paresse, du vol, ou de toute autre étiquette dépréciative.

Sur le plan ethnologique, les joola sont constitués de plusieurs sous-groupes. Nous notons les grands sous-groupes suivants : Buluf, Fogny, Karoon, Kalunay (département de Bignona), Baynuk, Huluun, Bayoot, Seleki, Banjaal (département de Ziguinchor), et le Kassa (département d'Oussouye).

Sur le plan linguistique, ces sous-groupes communiquent. Cependant nous notons des variantes dialectales.

Quant aux croyances, le Christianisme et l'Islam ont été un coup sévère à la religion traditionnelle. Mais celle-ci subsiste encore vivement dans les sous-groupes Karoon, bayoot et Kassa (milieux où les traditions sont encore très vivaces).

Le département d'Oussouye qui nous concerne, se confond avec les limites du kassa. Il est constitué de petits sous-groupes ; Eyuun, Seehlek, Esulalu, Ejamaat et Huluf. Cette diversité de sous-groupes impose nécessairement des différences de pratiques, complémentaires, qui constituent la richesse culturelle du département d'Oussouye.

Attaché à sa culture, le Kassa peut être considéré comme l'un des plus traditionnels départements de la région, parce que profondément lié à sa tradition qu'il garde jalousement.

A cela il faut ajouter les éléments historiques suivants :

-Le département d'Oussouye représente un symbole de résistance pendant la période coloniale notamment avec une héroïne dénommée Aline Sitoé Diatta.

-L'île de Carabane ancienne capitale coloniale avec ses maisons de type coloniale construites en pierre.

-Les rites et les cérémonies traditionnelles (circoncision, funérailles) ainsi que les diverses manifestations culturelles et les forêts sacrées constituent des richesses à découvrir.

En dépit des nécessités économiques et sociales du monde moderne, ce département s'acquitte régulièrement de son devoir à l'égard des prescriptions et pratiques ancestrales, dont les jeux traditionnels.

### **III- LES TYPES DE JEUX ETUDIÉS**

#### **III-1- Bref aperçu des jeux traditionnels dans le *kassa***

Le *kassa*<sup>10</sup> présente plusieurs jeux traditionnels qui s'insèrent dans les activités quotidiennes de ses habitants. Les jeux soutiennent et animent la vie. Ils se pratiquent à plusieurs occasions comme les rencontres entre villages, entre quartiers, les cérémonies religieuses, les séances d'animations...Moteur et expression de l'activité sociale et culturelle, ils conduisent l'homme de l'instinct à l'inspiration à travers un ensemble de processus et de systèmes de jeu, d'impulsion et de contrôle. Ce sont des occasions à travers lesquelles on exprime ses qualités intellectuelles, physiques, gestuelles...Le jeu traduit la pensée en acte et reflète toutes les émotions et tous les besoins depuis les mouvements les plus simples aux plus complexes.

Dans la société joola *kassa*, le jeu traduit une occasion de distraction à des moments distincts de travail. Raison pour laquelle, les jeux se pratiquent le plus souvent les après-midi, après les durs travaux. Les habitants du *kassa*, considèrent le jeu comme une activité de loisir qui s'oppose au travail.

Ainsi le dictionnaire universel définit le jeu comme étant « un divertissement, une activité intellectuelle ou gestuelle qui n'a d'autre fin que l'amusement de celui qui s'y livre »<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> *Kassa* : ensemble des communautés rurales du département d'Oussouye et une partie de Bignona, notamment les îles de Niomoune.

<sup>11</sup> Dictionnaire universel, 4ème ed, A.U.F, Hachette EDICEF 58, p.642

Chez les kassa, le jeu est une activité qui n'a pas de limite d'âge. Mais en revanche, il se pratique par tranche d'âge et en fonction de l'aptitude de l'individu. Comme l'a si bien dit MBODJI. G « en Afrique, le jeu occupe en général toute la vie des enfants, mais ce n'est pas une activité didactique et les enfants ne jouent pratiquement jamais avec les adultes ». <sup>12</sup>

Nous sommes alors obligés de parler aussi des jeux auxquels s'adonnent les adultes car « les sociétés sénégalaises étaient divisées en classes d'âges et c'est essentiellement dans ces classes d'âges que se pratiquait le jeu et où s'effectuait l'éducation » <sup>13</sup>

En plus, les jeux diffèrent selon le sexe, la classe d'âge, la situation matrimoniale... Car il existe des jeux réservés aux femmes, aux hommes et jeunes en fonction du type de jeu organisé. Généralement, les *kassas* allient la danse à certains jeux.

---

<sup>12-13</sup> MBODJI, G. (1981). Place des activités ludomotrices de tradition dans l'éducation des conduites à l'école élémentaire Sénégalaise, Thèse pour le Doctorat 3<sup>ème</sup> cycle, Université de Toulouse, le Mirail.

## III-2- LES JEUX D'ENFANTS

Au regard de nos besoins face à la nature, l'homme est obligé d'assouplir certaines parties de son corps. Ainsi dès la naissance, l'enfant commence à jouer. Il joue d'abord avec certaines parties de son corps (mains, pieds ...), puis avec son corps entier. Suivant son évolution, il s'adapte à son milieu et découvre certains jeux et activités physiques. Ces derniers jouent des fonctions multiples sur le vécu de l'enfant. Ainsi dans le kassa, plusieurs jeux sont pratiqués par les enfants. Nous pouvons en relever quelques uns.

### III-2-1- Jikuujen

C'est un jeu de coquillages. Il se fait à l'image de la lutte traditionnelle joola. Un jeu qui oppose deux équipes. Les équipes sont munies de toutes catégories de coquillages : les petits, les moyens et les grands.

Les petits coquillages représentent les enfants sur l'arène lors d'une lutte traditionnelle, et conservent le nom de « *kumpana'* ». Les moyens représentent les « *sintomb* » et les grands les « *kujanj* » ou « *ku!oc* ». C'est un jeu qui se fait par grade. Le nombre de coquillages est illimité. Chaque équipe vient avec un panier rempli de coquillages. Les coquillages sont bien repérés. Un joueur est désigné dans chaque équipe. A chaque fois, on amène un coquillage des deux côtés que le joueur met ensemble et les jette en haut. Si un coquillage se renverse c'est l'équipe adverse qui marque un point. Et si les deux se renversent le combat est alors nul. Quand une équipe marque un point, elle a le droit de jubiler, de chanter et de danser. Le jeu des gros coquillages se déroule en dernière position. Ces derniers sont percés, à la partie crochue, où ils mettent une plume. La présence de la plume empêche le coquillage de se renverser. Le renversement de ces genres de coquillages est une défaite amère pour l'équipe possédante. A la fin de la rencontre, l'équipe qui totalise plus de points remporte la partie.

### III-2-2- Eganganbulé

C'est un jeu de rapport de force. Il oppose deux équipes. Il peut regrouper que des garçons comme il peut regrouper que des filles ou bien un mélange de garçons et de filles dans chaque équipe. Les deux équipes sont séparées par une ligne. Les joueurs de chaque équipe se placent en file indienne c'est-à-dire les uns derrière les autres. Chaque joueur prend sa garde et tient son coéquipier au niveau du bassin, les mains croisées. L'emplacement des joueurs se fait du plus fort au plus faible. C'est d'abord les joueurs

qui sont devant qui s'affrontent et par l'aide du bloc équipe, chaque équipe cherche à amener le maximum de ses adversaires dans sa zone. Un joueur revient à l'équipe adverse dès qu'il met le pied dans la zone adverse. Dans ce cas, il devient adversaire de sa propre équipe et continue de jouer. Dans ce jeu, c'est la saisie, le contrôle et la prise de garde qui sont importants.

### **III-2-3- Bùtaj li mal**

La fin d'une partie de pêche est animée par ce que l'on appelle **bùtaj li mal** c'est-à-dire la lutte dans l'eau. Cet entraînement se passe au marigot ou à la rivière et il est pratiqué le plus souvent par les enfants avant de rejoindre leur domicile. Les grands le pratiquent aussi, après une culture, au cours de la baignade. Cette lutte a ses règles propres, du fait des risques de noyade mais aussi des difficultés ou des facilités de certaines positions. On n'a pas droit, dans cette lutte, d'immobiliser l'adversaire dans l'eau et de l'étouffer. La victoire d'un lutteur sur un autre est généralement admise quand il le soulève et le laisse tomber.

La pratique de certains jeux tels que le **Etékoo, Eñésoo li mal, Eganganbulé** et le **Bùtaj li mal** n'est pas uniquement destinée aux enfants. L'homme suivant son évolution franchit des étapes. C'est ainsi qu'il abandonne d'autres jeux pour s'adapter à d'autres suivant son stade d'évolution.

### **III-2-4- Emiboo**

C'est un jeu de cache-cache. Il se pratique pendant la nuit. Un enfant est désigné parmi le groupe pour effectuer le service. Ce dernier met son front contre un arbre ou contre un mur d'une maison. N'ayant pas le droit d'ouvrir les yeux, ses camarades partent se cacher sur un espace limité (circonscrit). Par des cris venant du côté de celui qui effectue le service de même que ses camarades qui sont cachés, il saura s'ils sont prêts pour qu'il aille à leur recherche.

Tout joueur qui parvient à toucher à l'arbre ou à la partie du mur de la maison où l'enfant a effectué le service marque un point et attend le tour suivant. Par contre, s'il est touché par celui qui effectuait le service, il prend la relève. S'ils parviennent tous à s'échapper il reprend le service. Il n'est relevé du service que quand il parvient à toucher un parmi ses camarades. C'est un jeu dont le physique, la vitesse, l'endurance, la vigilance, l'ouïe occupent une place importante. Le jeu est pratiqué chez les filles dans la journée.

### III-2-5- Etékoo

C'est un jeu aquatique pratiqué par les garçons. Le jeu se déroule sur un espace limité et peu profond. Quelqu'un est désigné par le groupe, parfois on désigne un volontaire pour le démarrage du jeu. Ce dernier est soulevé par l'ensemble du groupe, puis il est jeté le plus loin possible. Après, le groupe se disperse et le jeu commence. Le chargé d'effectuer le service part à la recherche de ses camarades ; s'il prend quelqu'un, ce dernier subit le même sort. Mais avant que celui-ci ne prenne la relève, il faut qu'il soit touché par un autre membre du groupe. Dans ce cas, si le chargé d'effectuer le service attrape quelqu'un, ce dernier devra essayer de s'échapper avant que les secouristes arrivent. Si à l'approche de ces derniers, la personne attrapée échappe, le chargé d'effectuer le service a le droit d'attraper un parmi eux. C'est pour cela qu'il est conseillé de bien maîtriser la personne pour ne pas qu'elle s'échappe. La force, la vitesse, le physique, l'endurance sont mis en jeu dans ce genre d'amusement.

### III-2-6- Eñésoo li mal

A la différence du **Emiboo** qui se pratique à l'air libre, le **Eñésoo li mal** se pratique dans l'eau. Il relève des mêmes caractéristiques que le **Emiboo**. C'est un jeu qui se pratique au niveau des mares. Un bâton de trois à quatre mètres voire même plus est piqué au milieu. C'est de là où s'effectuent les services. Le joueur chargé d'effectuer le service va au milieu et les autres se placent aux alentours de la mare. Personne n'a le droit de sortir de l'espace du jeu. Au signal, ce dernier va à la recherche de ses camarades. Tout joueur qui touche le bâton, marque un point et attend la partie suivante. Mais si l'homme de service touche un parmi ses camarades c'est ce dernier qui prend la relève. S'ils parviennent tous à s'échapper, il reprend le service. Il n'est remplacé du service que quand il touche quelqu'un du groupe. Le jeu se passe uniquement dans l'eau. Il n'est autorisé aucun joueur de monter sur les rebords de la mare, sauf s'il veut quitter le jeu. Le but recherché dans ce jeu c'est l'apprentissage de la natation et la résistance sous l'eau. Il est plus facile de surprendre son ami si la recherche s'effectue en plongeant dans l'eau. Mais il ya plusieurs possibilités de recherches :

- plonger et choisir la direction de sa cible.
- plonger et ne pas bouger afin de surprendre ceux qui voudront toucher le bâton.
- plonger et faire semblant de suivre une direction afin de tromper la vigilance de ses camarades.

### III-2-7- Eliñño

C'est un jeu de tire à l'arc. Les enfants en revenant de la brousse se hasardent à organiser un concours de tire à l'arc, pour voir celui qui pourra envoyer sa flèche le plus loin possible. Ils tracent une ligne et le passage se fait un par un. Dans ce type de jeu, il existe des flèches spéciales pour cette pratique. Le jeu se pratique au niveau des plaines, des rizières pour éviter de perdre leurs flèches mais aussi pour éviter des accidents. Dans ce jeu nous avons la présence de la force physique et la technique de tire. Ce jeu n'est qu'un apprentissage pour atteindre un animal ou un ennemi à distance. Dans la tradition joola kassa, l'arc était un instrument de pêche, de chasse et de guerre. Une pêche qui se pratiquait sur les rivières pendant la montée de l'eau.

### III-3- LES JEUX D'ADULTES

Les jeux d'adultes ont un véritable support d'animation culturelle. Ils attirent un public nombreux vers les lieux de pratique ( *kayeen*, *kayinay*, *hukuj* ou *hùtaj*). Le spectacle étant gratuit et organisé en plein air, même les rencontres entre villages drainent un public nombreux d'amateurs venant des autres villages environnants. Les jeux unissent les populations du kassa dans la paix et la joie. Nous retiendrons par exemple la lutte traditionnelle ( *kataj* ), organisée sous différentes formes mais également le *Ehaakoo*, le *Egiloo*, le *Eminnoo*, ...

La lutte joola-kassa ne puise pas sa richesse uniquement dans ses techniques, son style mais aussi dans le fait qu'elle est intégrée dans l'organisation sociale, culturelle et religieuse en général. La lutte est un jeu, un sport auquel tout jeune apte doit se livrer. Elle donne vie et animation aux villageois et rompt avec l'ennui et la monotonie du quotidien ; c'est le vrai passe-temps des jeunes : *hùfuléto*.

Elle comprend des formes d'organisation différentes suivant les événements et elle se pratique à plusieurs occasions : le *hùmabal*, le *kamanen*, le *hulang* ou *Ewagen*.

#### III-3-1- La lutte inter-villageoise

Les rencontres de la lutte entre villages se décident à l'occasion de ce que l'on appelle le *hùnel* : rassemblement des jeunes lutteurs sur la place de danse nommée : *hue'embélé* ou *hukonkon*. Là ils battent le grand tam-tam « *e'embélé* » et les petits tam-tams d'accompagnement « *sindan* », chantent les chansons de *ékonkon* et on sonne le « *kasiin* »<sup>14</sup> en attendant qu'ils soient au complet. Après les chants, ils se concertent

---

<sup>14</sup> *Kasiin* : corne d'antilope.

pour le choix du village à défier et des émissaires appelés « **kuhonkoola** » qui sont chargés d'aller lancer le défi. L'émissaire ( **ahonkoola** ou **ahognoola** ) peut être un encadreur « **ahaaka** » ou un jeune garçon. Seuls prennent part au rassemblement les jeunes qui ont atteint l'âge de lutter dans la cour des grands.

Après le choix du village à défier et des **kuhonkoolas** on désigne parmi le groupe les garçons les plus jeunes pour annoncer la nouvelle à tout le village.

Le lendemain matin, de bonne heure, le **ahonkoola** se rend au terrain de lutte ( **hutaj** ) du village à défier dans la plus grande discrétion. Il défie le village en question en lançant le cri de lutte et en sonnant le **kasiin**. Les villageois qui entendent le cri, répondent par le même cri et accourent au terrain de lutte pour s'informer du village visiteur. Le **ahonkoola** y restera jusqu'à l'arrivée de son village. Il ne pourra quitter le terrain de lutte que lorsque la lutte des enfants commencera. Il ne doit non plus accepter quoi que ce soit du village adverse. Le jour de lutte, encadreur, lutteurs et jeunes filles préparent leurs divers ornements et leurs costumes de lutte. Le départ pour la lutte a lieu, en général, vers neuf ou dix heures après le petit déjeuner ou après le repas de midi, selon la distance qui sépare les deux villages. Il s'annonce par les sons des mêmes instruments : **é'embélé, kasiin...**

Lors de ces rencontres entre villages les lutteurs luttent par grade. Le grade du lutteur joola kassa se reconnaît par la coiffure et par le costume. Ainsi, nous pouvons noter les grades suivants : **Alay** ou **Alac**, **Kanfana**, **intomb**, **Hu!oc** appelé **hunanj** dans d'autres villages. Dans ce genre de rencontres les filles ne luttent pas. En pays joola kassa, ces séances de lutte sont suivies d'une danse appelée **ékonkon**, organisée par le village visiteur, plus quelques uns du village hôte qui leur tiennent compagnie. Le **ékonkon** est le ballet final de la rencontre de lutte dans son ensemble. Dans cette danse, les lutteurs se placent par grade. On exécute les chansons des lutteurs du village visiteur, sous la direction d'un maître de chœur (**àkita**) chargé de lancer le chant. Le rythme est donné par le grand tam-tam **é'embélé** accompagné au moins de deux **sindan**. Il est accompagné par la cadence des instruments : les grelots des danseurs, les massues ( **sigol** ), les coupe-coupe (**sihan**), les épées (**sikundu**) des encadreur avec lesquels ils battent la mesure. Les filles sont de la partie et participent activement à la danse.

La fin du **ékonkon** est donnée par un encadreur ou un lutteur d'un certain grade du village hôte. C'est à la fin de cette danse que se font les invitations. Chaque encadreur et lutteur du village hôte invite son ou ses amis chez lui. Les jeunes filles de leur côté,

après leur danse nommée **huyokoñ** ; danse au cours de laquelle, elles exécutent des chansons dédiées à leurs amants, reçoivent elles aussi les invitations de leurs amies du village d'accueil.

Le **ékonkon** est une façon, pour les lutteurs, d'exprimer leur joie et d'adresser leurs remerciements au village qui a bien voulu les recevoir.

Ces invitations sont l'occasion de nouer et de consolider les liens d'amitié et de parenté entre les communautés des deux villages. Elles permettent aussi de cultiver le sens de la paix.

### III-3-2- Le **hùmabal**

Le **hùmabal** est la fête organisée et célébrée annuellement par le Roi du village d'Oussouye, principal chef religieux. Cette fête clôture les travaux champêtres et rizicoles (cultures et repiquage du riz). Elle s'organise au mois d'octobre.

Le **hùmabal** draine vers Oussouye, capitale religieuse et politique du kassa, une grande affluence venant de toute la région du kassa.

C'est la fête de la nouvelle année en pays joola kassa. Un long cérémonial de prières et de rites dans le bois sacré du Roi conduit au premier jour de la fête proprement dite, c'est-à-dire le **bàhiisen** : célébration traditionnelle pendant laquelle on demande à Dieu d'assister au **hùmabal** prochain. Le **bàhiisen** donne l'occasion à chacun de mettre en valeur les fruits de son travail dans une sorte d'exposition. C'est au cours du **bàhiisen**, également, que l'on dénonce publiquement et officiellement tous ceux qui ont enfreint les lois et règles sociales héritées des ancêtres.

Autrefois, la lutte de **hùmabal** était organisée six jours successifs (de quatorze heures à dix-huit heures). Le sixième jour était réservé à la lutte des jeunes filles, seule occasion où elles peuvent s'adonner publiquement à ce sport. La lutte de **hùmabal** se déroule aujourd'hui durant deux jours successifs, le second jour est consacré à la lutte des jeunes filles juste après la séance des garçons. Cette lutte est caractérisée par une simplification du cérémonial : costumes sans ornements, pas de distinction de grades et le lutteur a la liberté de défier l'adversaire de son choix sans distinction de classes, à l'exception des **kujanj**. Il n'y a pas de **ékonkon**. Après la séance, les jeunes garçons et filles forment un cortège triomphal pour rentrer chez eux.

### III-3-3- LE KAMANEN

Il existe deux **kamanen** : celui de Mlomp (le premier à se tenir) et ensuite celui de kagnout. Cette fête n'est organisée que par le sous groupe **Esulalu**. Le centre du

**kamanjen** se trouve dans le quartier de **Haer** à Mlomp. Le **kamanjen** se déroule vers la fin du mois de février, donc après les moissons. Il est célébré en guise de remerciement à DIEU pour les bonnes récoltes. La lutte de **kamanjen** ne dure qu'un seul jour, de même que les cérémonies religieuses. Les combats se déroulent d'abord le matin sur les différentes places du village ; ensuite, dans l'après midi au terrain de lutte. Les grandes rencontres de lutte sont en quelques sortes « les jeux olympiques » des joola kassa. Chaque village, à ces occasions, cherche à se distinguer par les succès de ses lutteurs. C'est aussi l'occasion, pour la population, de se retrouver ensemble, de vivre leur culture, de vérifier les échanges et de renforcer la communion des membres du groupe, contribuant ainsi à l'unité et à la solidarité de la société joola kassa.

### III-3-4- HULANG OU EWAGEN

Le **hulang** ou le **éwagen** est la cérémonie de fondation des sanctuaires nommés **Bùsundum** et **Bankulen**. La fête a lieu à l'occasion de l'ordination du prêtre du sanctuaire. Cette ordination on l'appelle **kaban Bùsundum** ou **kaban Bankulen**.

Le nouveau prêtre est tenu d'organiser une grande rencontre de lutte à laquelle est convié tout le kassa. La séance est ouverte par le grand prêtre qui fait le tour du terrain (**hutaj**) suivi de deux femmes qui portent chacune un canari plein d'eau. Cette eau est ensuite aspergée tout autour du terrain. C'est ce que l'on appelle **bagiilen**, pour apaiser toute tension et conjurer les risques de conflit. La lutte se déroule suivant les mêmes règles que celles d'une simple rencontre de lutte entre villages. Cependant on lutte avec le respect des grades. Les **kunanj** ont leur séance à part après celle des **kumpana** et des **sintomb**. La lutte de **hulang** se déroule durant deux jours successifs et on assiste à une grande affluence tant au niveau des lutteurs que du public.

## IV- METHODOLOGIE ET RECEUIL DES DONNEES

Nous avons choisi l'enquête par interrogatoire comme méthode de travail parce que la plupart de nos interlocuteurs sont analphabètes.

L'enquête par interrogatoire comprend deux parties :

-Dans une première partie ; nous avons cherché les renseignements sur l'existence des jeux traditionnels ;

-Dans une seconde partie ; nous avons orienté notre recherche vers la connaissance des valeurs éducatives et socioculturelles des jeux traditionnels.

Cette démarche repose sur un entretien direct qui cherche à répertorier les jeux traditionnels, déterminer leurs fonctions et identifier les problèmes auxquels ils sont confrontés. De ce fait, nous avons mené notre enquête en diola pour faciliter l'expression des interlocuteurs.

### IV-1- POPULATION ETUDIEE

Dans notre enquête, nous n'avons pas tenu compte de la variable sexe, dans la mesure où l'objet de notre recherche était de recueillir l'opinion, l'image, la perception que les sujets ont des jeux traditionnels. La population cible de notre recherche représente un ensemble de catégorie de personnes originaires du département d'Oussouye.

Ces différentes personnes vivent présentement pour la plupart en milieu rural (*Esulalu, huluf, Eyuun, See!ek, Ejaamat*) et en milieu urbain (Dakar). Cette population est composée de paysans, d'élèves et quelques instituteurs d'écoles primaires en campagne, de travailleurs à Dakar mais aussi des fonctionnaires et de retraités vivants à Dakar ou dans les villages. Pour l'ensemble de la population une enquête par interrogation a été élaborée. C'est ainsi qu'un total de quatre vingt cinq (85) individus a été interrogé et réparti comme suit :

-En milieu rural, soixante (60) personnes ont été interrogées dont quarante (40) âgées de plus de soixante (60) ans; dix (10) âgées de quarante (40) à soixante (60) ans et dix (10) élèves.

-En milieu urbain, vingt cinq (25) personnes ont été interrogées dont dix (10) étudiants et quinze (15) fonctionnaires d'une tranche d'âge comprise entre cinquante (50) et soixante (60) ans dont cinq (5) à la retraite.

## **IV-2- COLLECTE ET TRAITEMENT DES DONNEES**

Pour donner une certaine confiance à nos interlocuteurs deux méthodes ont été utilisées : des rencontres individuelles et des causeries collectives avec une orientation de la discussion vers les centres d'intérêt. Nous avons procédé par une enquête par interrogatoire.

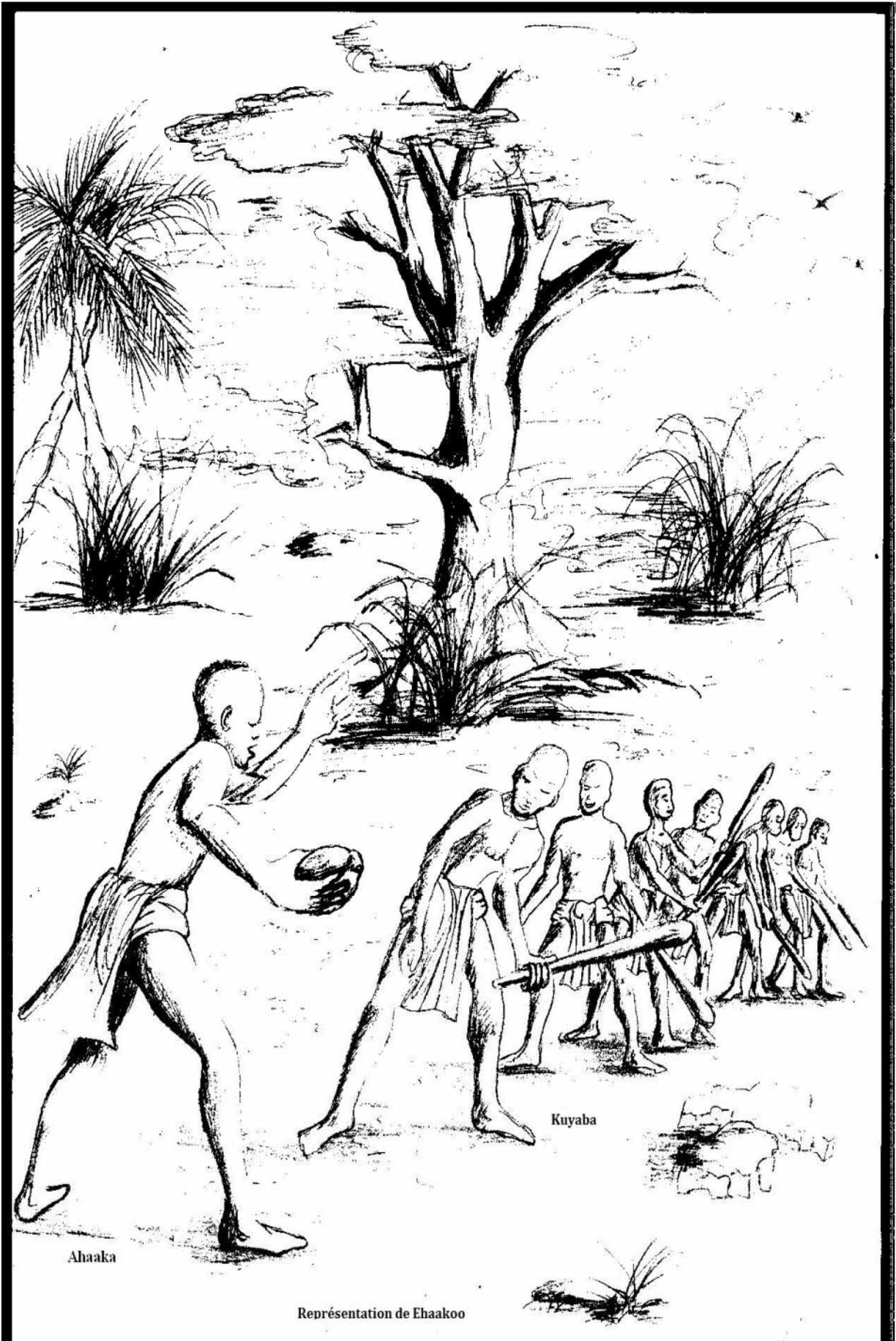
Au niveau de chaque question, nous avons écouté puis transcrit les réponses et nous les avons regroupées selon les centres d'intérêt. Notre travail n'a pas été facile. Le constat est que dans le département d'Oussouye, la plupart de nos interlocuteurs sont analphabètes. Ils avaient du mal à nous comprendre dans la mesure où nos interrogatoires étaient mélangés avec du français bien entendu que c'était en diola.

Ajoutons à cela l'indisponibilité de certains sujets préoccupés par les travaux champêtres ce qui a été également un frein dans la progression de l'enquête.

En milieu urbain, nous sommes confrontés aux problèmes de transport liés à l'enclavement et à l'éloignement de certains quartiers de résidence de nos interlocuteurs.

Malgré ces difficultés, notre enquête nous a permis de recueillir un certain nombre de données dont l'explication fait l'objet de la représentation qui suit.

**CHAPITRE II :  
ENQUETES  
REALISEES SUR  
LE TERRAIN**



Ahaaka

Kuyaba

Représentation de Ehaakoo

# I - Présentation de quelques jeux diola dans le département de Oussouye.

## A- LE EHAAKOO

### 1) Origine et cadre d'exécution du jeu

Le « Ehaako » est un jeu qui ressemble presque au cricket (sport national anglais codifié en 1774) et au baseball (sport américain codifié en 1858). Le « Ehaako » est une activité ludique traditionnelle pratiquée par les habitants du kassa. Il met en confrontation deux équipes, mobilisant ainsi des générations des quartiers et des villages du kassa.

Munis de bâtons « sigol », ils se renvoient à tour de rôle une noix de rônier communément appelée « Ekobott » qu'il faut abattre à coup de bâton.

### 2) Description de « Ehaakoo »

*Ehaakoo* est un jeu traditionnel connu presque dans tout le département d'oussouye mais avec des variantes. C'est un jeu d'affrontement qui oppose deux équipes distinctes appelées « *kayoon* ». Chaque équipe doit avoir un capitaine appelé « *anahan ata kayoon* ». L'arbitre est appelé « *àmuloa* ». C'est un jeu de garçons. Le jeu se fait à l'aide d'une noix de rônier appelé « *ékobot* » et chaque joueur doit avoir un bâton appelé « *égol* ». Les équipes permutent en fonction du jeu. Chaque équipe se place sur une ligne de façon espacée. L'équipe qui reçoit le service est celle des *kuyaba*. L'équipe chargée d'effectuer le service est celle des *kuhaaka*. Le placement de l'équipe des *kuhaaka* dépend de l'espace de jeu. Si l'espace est petit, elle se place derrière celle des receveurs *kuyaba*. S'il s'agit d'un espace vaste elle se place de sorte que les joueurs puissent éviter de recevoir des coups de bâtons. A chaque fois que la balle revient à une équipe, un serveur est désigné dans l'équipe adverse pour effectuer le service.

Les autres sont chargés de ramasser la balle. C'est un jeu qui s'effectue avec beaucoup d'endurance, car les joueurs sont mobiles.

Le serveur doit lancer le « *ékobot* » avec vitesse devant l'équipe receveuse à 5 ou 8 mètres. Quand il s'agit d'un vaste espace le serveur se place du côté gauche par rapport à l'emplacement de l'équipe receveuse. Le prochain service l'équipe va changer de position de telle sorte que le service vienne toujours du côté gauche. Quand il s'agit d'un espace réduit l'équipe receveuse garde une seule position mais avec des déplacements latéraux vers la droite ainsi de suite.

### 3) Le terrain

Généralement les terrains sont sans limites précises. D'habitude, le jeu se déroule sur des espaces qui conservent les noms de : **kayeen**, **kayinay**, **hutaj** et **butin**.

-**kayeen** est un lieu public où se déroulent beaucoup de choses telles que : les réceptions de mariages traditionnels, les danses initiatiques, les cérémonies funéraires et rituelles, les danses d'animation ...

Le **kayeen** joue un rôle important dans le milieu traditionnel joola.

C'est aussi un lieu de rencontre entre les vieux et les enfants à l'heure du repos. C'est un lieu où les enfants acquièrent un certain nombre de valeurs traditionnelles des parents.

-**hutaj** appelé **hukuj** dans d'autres localités est une arène. Elle sert de réception à tous les villages qui entrent en compétition lors d'une séance de lutte .Elle remplit des fois les mêmes conditions que le **kayeen**. Mais l'occupation de l'espace diffère selon le type d'activité pratiquée .La différence entre le **kayeen** et le **hutaj** est que, généralement dans tous les **uwen** (le pluriel de **kayeen**) on y trouve un arbre ce qui n'est pas le cas pour le **hutaj**.

-**kayinay** : c'est un vaste espace qui se trouve avant ou après la rizière .Généralement il se caractérise par un sol pauvre ; ce qui fait que les arbres n'y sont pas aussi développés. Il n'y a que de l'herbe qui meurt en pleine saison sèche. Le sol a presque le même niveau ; ce qui facilite le passage rapide de la balle. Les enfants y pratiquent le **éhaakoo** quand ils y vont à la recherche des troupeaux de vaches vers seize heures et dix sept heures.

### 4) Le matériel

Le matériel est composé principalement des bâtons, de la balle et des instruments de pointage.

-Le bâton « **égol** » ou « **éhaak** » ont la même signification.

Le choix du bâton se fait en fonction de la taille et de la force du joueur .Ces trois (bâton, taille, force) doivent être proportionnels.

-La balle : il a, à peu près, la forme sphérique .Elle est représentée par une noix dure et sèche appelée **ékobot**. Le « **ékobot** » est obtenu à partir d'un fruit de rônier qui n'est pas consommé parce qu'ayant atteint une période où il est appelé **haa!**. Le **haa!** tombe du rônier quand il est mûr. Le **haa!** dans sa globalité a trois parties .Chaque partie est appelée **ékobot**. Et quand cet **ékobot** n'est pas touché il pousse pour donner

naissance à un petit rônier. Le « **ékobot** » est bien taillé de façon arrondie le permettant de bien rouler.

Ces fruits sont consommables en plusieurs étapes selon les saisons.

-Instruments de pointage :

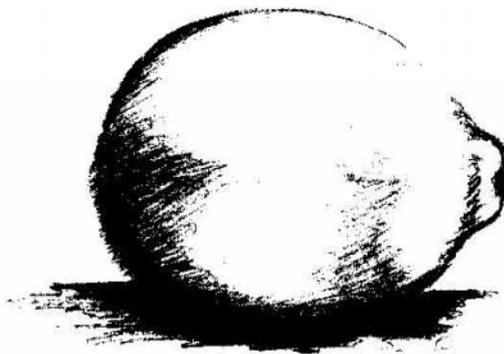
Ils diffèrent selon les localités. A Mlomp comme le souligne Thomas Simon SENGHOR : les points obtenus sont mentionnés à chaque fois qu'une équipe touche la balle, sur les bords d'une jeune branche de rônier.

On se sert d'un objet pointu ou tranchant pour valider le point sous la vigilance des représentants de chaque équipe. Dans d'autres localités comme **huluf**: l'arbitre appelé **àmuloa** est accompagné de deux assistants avec un tas de bâtonnets et à chaque fois qu'une équipe touche la balle ; l'assistant qui représente l'équipe enlève un bâtonnet qu'il met de côté.

On se sert également d'un objet pointu ou tranchant pour valider le point sur du sable bien nivelé sous la vigilance des représentants de chaque équipe. Parfois, on se sert du charbon de bois pour valider le point sur le tronc d'un arbre sous la vigilance des représentants de chaque équipe.



Egole



Ekobot

Le materiel de Ehaakoo

## 5) Nombre de joueurs

La partie comprend deux équipes de dix à quinze joueurs. La disposition des équipes varie selon l'espace de jeu. Si l'espace est petit l'une se place derrière l'autre. Si l'espace est vaste l'une se place de sorte à éviter les coups de bâton. Généralement les joueurs se placent là où la balle va aboutir pour faciliter le ramassage c'est-à-dire si le serveur est du côté gauche de l'équipe adverse, ses partenaires se placent du côté droit de l'équipe. Quand il s'agit d'une compétition les deux équipes doivent être égales. Quand il s'agit d'un jeu simple une supériorité numérique d'un joueur est autorisée en attendant qu'il y ait un nouvel intrus pour compléter l'équipe en infériorité. Lors d'une rencontre inter-quartier il est autorisé de prendre deux à quatre joueurs des autres quartiers. Les joueurs sont séparés par des intervalles de deux à trois mètres. Ils sont habillés d'une tenue traditionnelle, le tors nu.

## 6) But du jeu

Le but, le gain, les règles et même la durée sont les mêmes dans tout le département d'Oussouye aussi bien que l'on se trouve à **Esuk lalu** (Mlomp), à **Huluf** ou à **Ejamaat** (Kabrousse, Effoc, Youtou ) comme l'a si bien décrit Thomas Simon Senghor : pages 30 et 31.

Les joueurs de l'équipe receveuse (**kuyaba**) cherchent à couper le service de l'équipe adverse en essayant d'envoyer la balle le plus loin possible, pour compliquer la tâche au serveur. Dans ce cas, ils prennent leur temps pour mieux se replacer. Si les receveurs touchent la balle (**Ekobot**) , ils continuent de bénéficier du service. S'ils ratent la cible, les joueurs de l'équipe adverse courent le plus rapidement possible en même temps que le serveur pour se placer et attendre le service des autres. D'habitude, chaque équipe désigne un serveur qui peut être remplacé à tout moment. La majeure partie des serveurs sont des joueurs qui ont une force de lancer. Le « **ékobot** » doit toujours rouler à grande vitesse pour compliquer la tâche à l'équipe receveuse. S'il roule à une vitesse moyenne il sera atteint le plus rapidement possible. Le but recherché c'est l'adresse, l'habileté et l'endurance.

## 7) Le gain de la partie

-L'équipe qui totalise plus de points à la fin de la partie est déclarée vainqueur.

-Si une équipe démissionne avant la fin de la partie elle est déclarée vaincue.

-Une équipe est déclarée vaincue si elle ne parvient pas à retrouver la balle renvoyée le plus loin possible dans l'herbe.

## **8) Durée de la partie**

La partie peut prendre fin selon la volonté des protagonistes ; en d'autres termes:

- Lorsque les joueurs se sentent fatigués,
- Lorsque la balle est abimée et qu'il n'y a plus d'autres,
- Lorsque une équipe ne parvient pas à retrouver la balle,
- Lorsque'il fait nuit,
- Lorsque les joueurs trouvent un consensus de mettre fin à la partie.

**NB** : Le jeu se déroule les après-midi au mois d'Avril, Mai, Juin.

## **9) Règles**

- Les équipes doivent être en effectif égal.
- La supériorité numérique d'un joueur est autorisée en attendant l'arrivée d'un autre, s'il s'agit d'un jeu simple.
- Il est permis de s'adjoindre les compétences des joueurs d'un autre quartier en cas de compétition.
- Lorsque la balle est touchée aucun joueur parmi les receveurs n'a le droit de la repousser avec son bâton. Mais il est permis de la repousser plus loin avec le pied, et si un joueur de l'équipe adverse arrive avant qu'elle ne soit repoussée, il a le droit de faire un tacle.
- La balle revient à l'équipe adverse si un joueur la touche avec sa main.
- Si un joueur touche la balle deux fois avec sa main il est exclu du jeu.
- Le jeu se pratique sur un espace où il y a moins de sable pour faciliter la circulation de la balle.
- Le changement d'un joueur se fait sans préavis des adversaires.
- La sortie d'un joueur à la suite d'une blessure ou de tout autre motif entraîne une réduction de l'effectif de l'autre équipe.
- La balle est utilisable si elle répond à la satisfaction des deux équipes. Elle n'est changeable que lorsqu'elle est cassée.
- Un mauvais service n'est pas autorisé : en cas de mauvais service, aucun des joueurs de l'équipe servie ne joue. Mais si un joueur de cette équipe joue le service est validé.

-La frappe de la balle se fait par ordre selon qu'elle soit en face du joueur approprié.

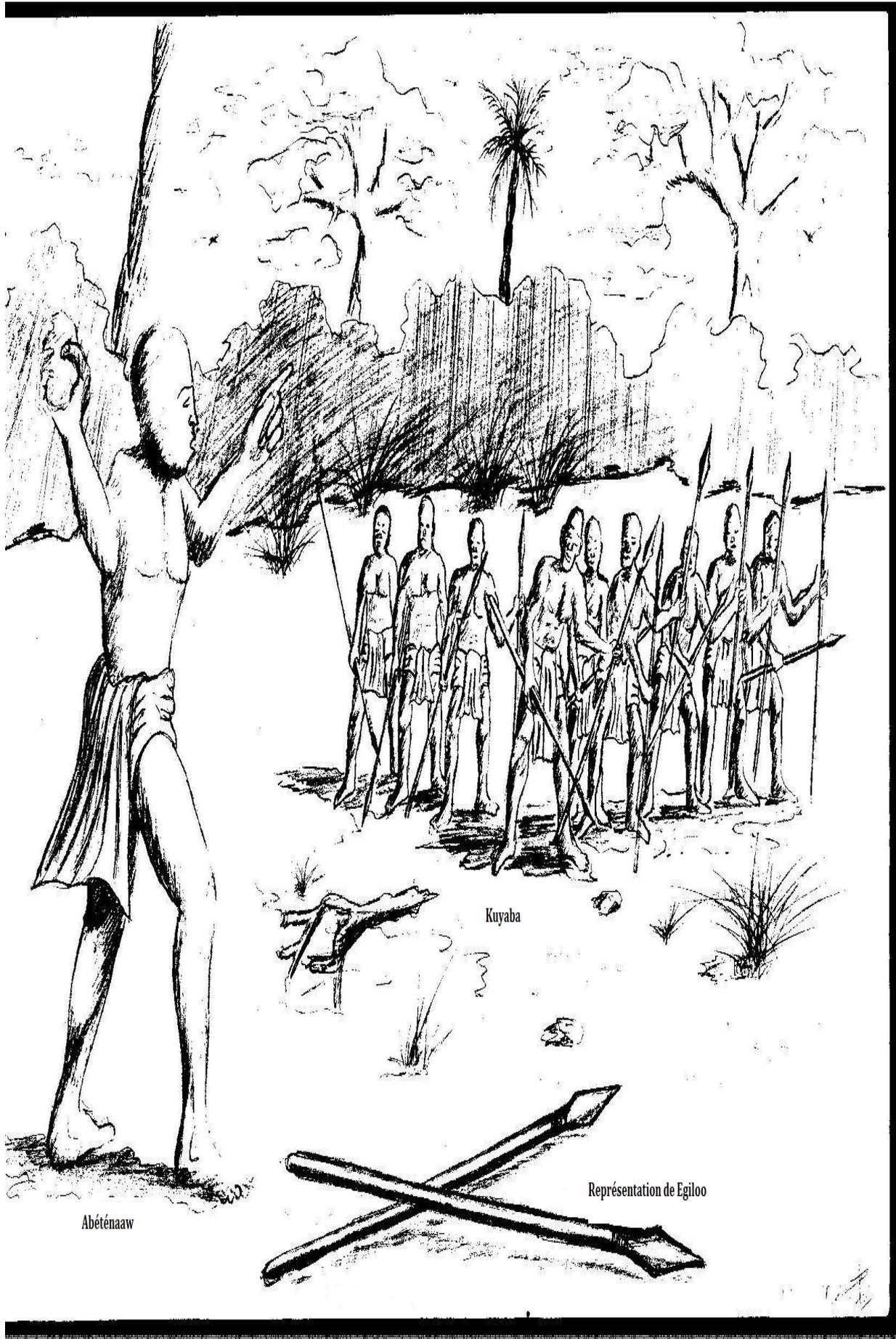
-Il est permis aux receveurs d'aller ramasser leurs bâtons en même temps que les serveurs chargés de ramasser la balle pour effectuer à nouveau le service.

-Le nombre de bâtons par joueur n'est pas limité. Il est possible de changer de bâton à tout moment sans préavis.

### **10) Le tirage pratique**

Tous les joueurs des deux équipes se mettent sur la même ligne de façon confuse ; c'est-à-dire l'un après l'autre, distants de deux à trois mètres. L'arbitre effectue le service, la balle revient à l'équipe du joueur qui la touche le premier quand il s'agit d'une compétition.

Mais quand il s'agit d'un jeu simple les joueurs se mettent en file indienne puis se séparent et procèdent de la même manière que lors d'une compétition.



Abéténaaw

Kuyaba

Représentation de Egiloo

## B- EGILOO

### 1) Origine et cadre d'exécution du jeu

Ressemblant presque au lancer de javelot, dans sa pratique normative et réglementaire d'aujourd'hui, le « *égiloo* » est une activité ludique pratiquée dans le département d'Oussouye. Les habitants du kassa (département d'Oussouye) s'adonnent à ce jeu d'adresse pendant la période des « *sihundak* »<sup>15</sup>. Le jeu consiste à atteindre le « *égigilen* » en mouvement par le « *kabay* » (la lance) ou le « *hujomb* » (un bâton qui a la forme du javelot). Le « *égiloo* » est une activité qui oppose plusieurs individus.

### 2) Description du « Egiloo »

En dehors du « *éhaako* » et de la lutte traditionnelle joola kassa, le « *égiloo* » fait partie des jeux d'affrontement les plus pratiqués par les habitants du kassa. « Edjilo » vient du mot « *égigilen* » qui signifie faire rouler. Il n'est pas très loin du « *éhaakoo* ». La différence se situe sur le plan matériel. C'est un jeu pratiqué par les garçons. Il oppose deux équipes ; ces dernières permutent en fonction du jeu c'est-à-dire l'une des équipes est en place et l'autre attend.

L'équipe chargée de recevoir le service (celle des *kuyaba*), s'aligne en laissant des intervalles. Elle fait face à l'endroit où le « *égigilen* » (la balle) sera lancée par le « *abetenaaw* » (serveur). L'équipe chargée d'effectuer le service est celle des « *kubetena* ».

Le « *égigilen* » est lancé environ à dix mètres des « *kùgiloola* » (les joueurs) de l'équipe en place. Il existe deux sortes de lancers : le premier (*kababalen*) est le plus pratiqué, il consiste à faire rouler le « *égigilen* », le second « *kafumfumoo* », consiste à faire bondir la balle. Le « *égiloo* » est un jeu à travers lequel s'effectuent beaucoup de courses. A chaque fois qu'on atteint la cible, l'équipe en place continue à bénéficier du service et change de position. Elle se replace le plus rapidement possible là où le service a été effectué c'est-à-dire à la place du serveur, et le serveur se replace là où étaient les joueurs.

---

<sup>15</sup> Sihundack : les fruits de rônier

### 3) L'espace

L'espace de jeu est sans limites précises. Le « *égiloo* » se déroule sur des espaces comme : *kayeen, hutaj, kayinay*.

### 4) Le matériel

Le matériel est composé de bâtons, de la balle et des instruments de pointage. Tout ce matériel est fabriqué par les joueurs avant le match. Chacun fabrique son matériel. Cela augmente la motivation de l'individu. D'habitude les lances sont ornées à leurs bouts par une banderole.

### 5) Le bâton

Il y a deux sortes de bâtons : « *kabay* » et « *hujomb* »

***Kabay*** : c'est la lance du joola. Il se distingue facilement du « *hujomb* » de par sa forme. C'est un bâton long de deux à trois mètres, on ajoute à son bout un objet pointu.

***Hujomb*** : c'est le javelot du joola. C'est un bâton qu'on peut comparer à un javelot. La longueur du javelot dépend de l'utilisateur. La longueur et le poids du javelot doivent être proportionnels à la taille et à la force du joueur.

### 6) La balle

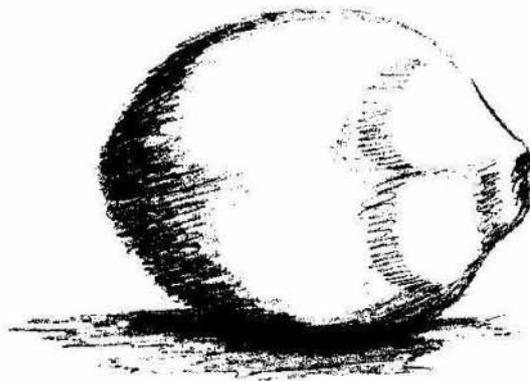
La balle est représentée par le fruit du rônier qu'on a déjà consommé ; il s'appelle « *égigilen* ». Obtenu à partir du régime « *kalin* », il doit être consommé avant qu'il ne soit utilisé à d'autres fins. Le « *éhundak* » qui n'est pas consommé se transforme à un certain temps et devient un « *haa!* ». C'est à partir du « *haa!* » que l'on obtient le « *ékobott* », utilisé pour jouer le « *éhaakoo* ». Si le « *ékobott* » n'est pas utilisé pour ce jeu il se fixe sur terre et donne un fruit. S'il n'est pas consommé il se transforme en un petit rônier qui est encore consommable du nom de « *éleek* ». Ces fruits sont consommables en plusieurs étapes selon les saisons.



Kabay



Hujomb



Egigilen

Le matériel de Egiloo

## **7) Les instruments**

Les points obtenus sont mentionnés à chaque fois qu'une équipe touche la balle, sur le tronc d'un arbre ou sur le sol.

On se sert d'un objet tranchant ou d'un charbon de bois pour valider le point sur un tronc d'arbre, sur le sol ou encore sur du bois mort. Tout cela sous la vigilance des représentants de l'équipe adverse.

On peut aussi se servir d'un ensemble de bâtonnets pour valider le point ; à chaque fois qu'une équipe marque un point on enlève un bâtonnet que l'on met à part.

## **8) Le nombre de joueurs**

Le « *égiloo* » est pratiqué par les hommes (célibataires, mariés...). Les vieux sont présents et ont un statut de spectateurs. Ils identifient les plus habiles qui peuvent être utilisés à d'autres fins (chasse et guerre). Le nombre de joueurs dans une partie de « *égiloo* » n'est pas limité. L'essentiel est qu'il y ait équilibre entre les deux équipes.

Le « *égiloo* » se pratique le plus souvent dans les après midi. Les joueurs de l'équipe en place s'alignent de façon distante, un à deux mètres. Ils sont munis d'une lance chacun et sont habillés d'une tenue traditionnelle.

## **9) Le but du jeu**

Les joueurs de l'équipe receveuse cherchent à atteindre la balle par un lancer pendant qu'elle est en mouvement. Si l'équipe en place touche la balle elle marque un point ; et continue à bénéficier du service. Si elle ne parvient pas à toucher la cible, elle perd et l'équipe adverse se place le plus rapidement possible.

La pratique de ce jeu sert à un maniement de la lance. En milieu joola kassa, la lance ne se tient pas n'importe comment. Ce jeu nous procure l'adresse, la force, l'endurance, ... Selon le joola, autrefois il n'y avait pas assez de fusils et pour se défendre l'homme était obligé de créer ces jeux similaires à la préparation de la guerre.

## **10) Le gain de la partie**

- L'équipe qui en fin de partie totalise le plus de point.
- Une équipe est déclarée vainqueur lorsque l'équipe adverse démissionne avant la fin de la partie.

## **11) La durée de la partie**

La durée est indéterminée, la partie dure :

- Jusqu'à ce qu'il fait nuit.

- Jusqu'à ce que les équipes se sentent fatiguées.
- Jusqu'à ce que les deux équipes trouvent un consensus de mettre fin à la partie.
- Jusqu'à ce qu'il y a une grande supériorité numérique.
- Jusqu'à ce qu'il y a une équipe qui abandonne.
- Si la balle est abîmée et qu'il n'y eut une autre.

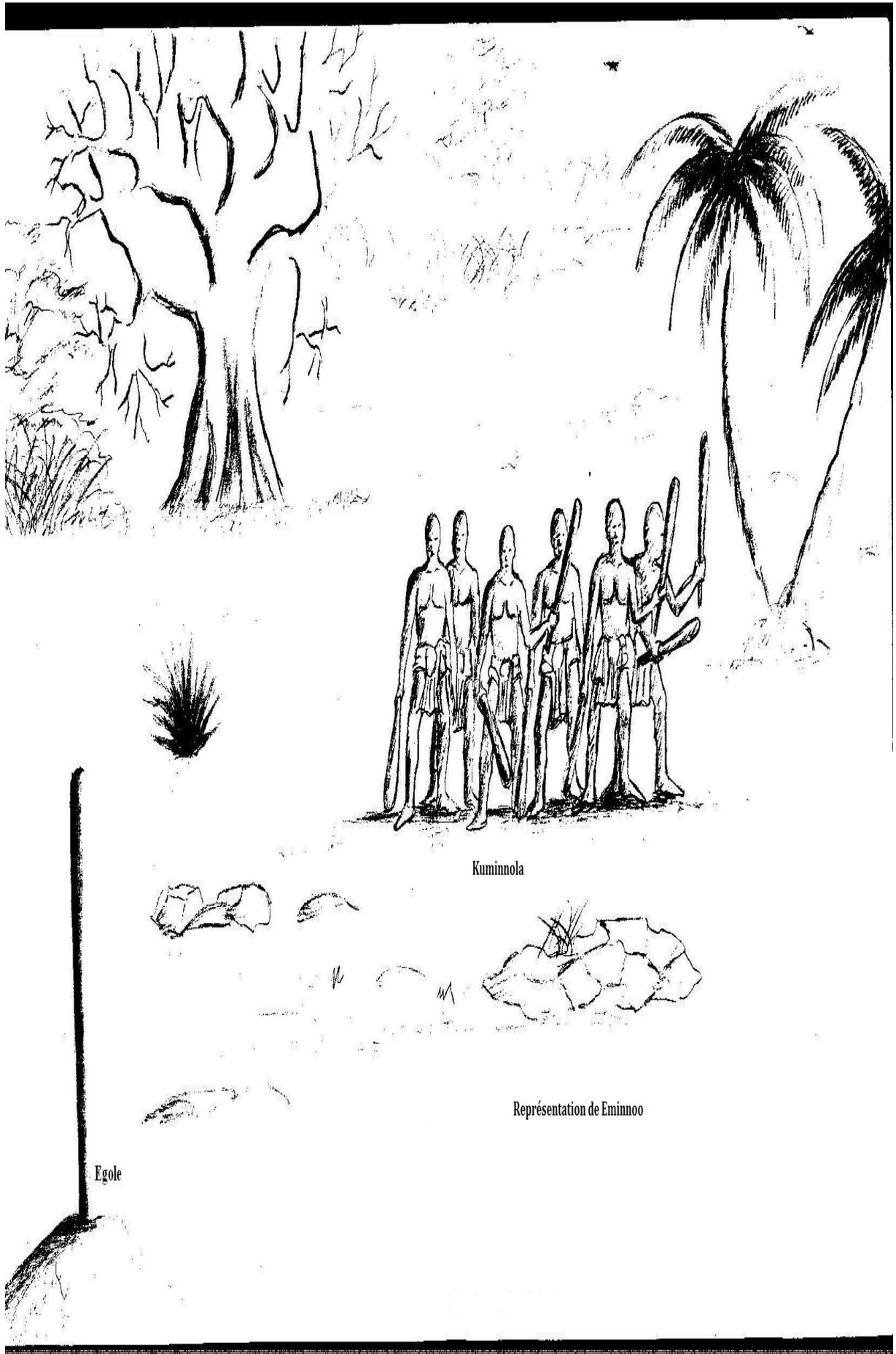
Le jeu se déroule au mois de novembre, décembre, janvier, février.

## 12) Les règles

- Les équipes doivent avoir le même nombre de joueurs.
- Le point n'est validé que si le « **kabay** » pénètre bien la balle.
- Si la balle est touchée aucun autre joueur n'a le droit de la retoucher.
- La balle revient à l'équipe adverse si un joueur la touche avec sa main.
- Le jeu doit se pratiquer sur un espace où il y a peu de sable.
- La sortie d'un joueur d'une équipe entraîne une réduction de l'effectif de l'équipe adverse.
- Un mauvais service ne peut être validé que si un joueur de l'équipe en place joue.
- Les joueurs sont distants de un à deux mètres.
- Le lancer du « **kabay** » se fait selon des dispositions précises, c'est-à-dire que le joueur n'a le droit de lancer le « **kabay** » que si la balle est en face de lui.
- Si la balle dépasse un joueur il n'a plus le droit de lancer.
- Un seul serveur peut effectuer le service durant toute la partie, pourvu qu'il effectue des services de qualité.
- Il est autorisé à l'équipe en place d'aller ramasser leurs javelots au même titre que les serveurs qui partent à la recherche de la balle
- La balle n'est utilisable que si elle répond à la satisfaction des deux équipes.
- Le changement d'un joueur se fait sans préavis de l'équipe adverse.

## 13) Le tirage

Le tirage n'est pas différent de celui du « **éhaakoo** ». Quand il s'agit d'une compétition, toutes les deux équipes se mettent en ligne de façon confuse, c'est-à-dire un joueur après son adversaire. L'arbitre effectue le service, le premier joueur a piqué la balle, celle-ci revient à son équipe. Lorsqu'il s'agit d'un jeu simple, tous les joueurs se mettent en file indienne puis se séparent, l'arbitre désigne à quelle équipe la balle revient, sinon il procède comme nous l'avons expliqué précédemment.



Kuminnola

Représentation de Eminnoo

Egole

## C- LE « EMINNOO »

### 1) Origine et cadre d'exécution du jeu

Le « Eminnoo » est une activité ludique pratiquée dans le kassa. Après les durs travaux (fin des récoltes), les habitants de cette localité s'adonnent à cette épreuve d'adresse.

Sur une distance de 15 à 20 mètres, ils tentent d'abattre un bâton piqué sur un tas de sable par des coups de bâton. C'est une activité qui met en confrontation plusieurs individus, attirant ainsi des générations de chaque quartier de village.

### 2) Description du « Eminnoo »

Ce jeu traditionnel regroupe deux aspects : un aspect individuel et un aspect collectif. Le « *éminnoo* » est pratiqué par les hommes. Le nombre de joueurs dans une partie de « *éminnoo* » est sans limite. Chaque joueur doit avoir au moins un bâton qui conserve le nom de « *égol* » pour le singulier et « *sigol* » pour le pluriel.

Le jeu démarre par une course de vitesse. Deux lignes distantes de quinze centimètres sont tracées. Chaque joueur fait un tas de sable où il pique son bâton à quinze mètres des lignes tracées. Tous les « *sigol* » doivent être sur le même alignement. L'ensemble des joueurs prend départ sur la dernière ligne en face des tas. Le dernier à prendre son bâton rassemble quelques tas de sable et le pointe à l'intérieur. S'il obtient un ou plusieurs bâtons il a le droit de les mettre tous ensemble. Ses adversaires se placent derrière la dernière ligne, ils s'opposent à lui en essayant de faire tomber son bâton avec une frappe. Tout joueur qui possède deux bâtons ou plus doit les jouer. Si les joueurs parviennent à faire tomber le bâton, ce dernier doit continuer à effectuer le service. Et si l'ensemble du groupe rate la cible; chacun va à la recherche de son bâton avec vitesse. Le tour revient au dernier à retrouver son bâton; ainsi de suite.

### 3) L'espace du jeu

Le « *éminnoo* » est une activité qui se pratique dans de grands espaces isolés appelés « *kayeen* » et « *kayinay* »

### 4) Le matériel

Le matériel est composé uniquement de bâtons « *sigol* ». Les « *sigol* » sont fabriqués à partir d'une plante résistante. Les joueurs coupent les petites branches d'un arbre qu'ils utilisent pour la circonstance. La longueur et le poids des « *sigol* » dépendent de l'utilisateur. Chaque joueur fabrique ses « *sigol* » en rapport avec sa force.

D'habitude les « **sigol** » sont fabriqués à partir des « **uhunuk** » scientifiquement appelés éléris sénégalèsis.



Egole



Egole

Le matériel de Eminnoo

## 5) Le nombre de joueurs

Le « *éminnoo* » est pratiqué par les jeunes hommes. Le nombre de joueurs dans une partie de « *éminnoo* » n'est pas limité.

Le « *éminnoo* » se joue à la fin des récoltes jusqu'à l'approche des prochaines pluies. Il est plus pratiqué par les jeunes garçons qui vont à la recherche des troupeaux de vaches dans les « *uyiinay* » les après midi.

L'importance du tas de sable dépend du nombre de joueurs. Le propriétaire du « *égol* » (bâton) piqué ne se place pas sur la même ligne que ses camarades. Il est plus proche de son bâton mais fait tout pour éviter les coups de bâtons de ses camarades.

Au départ tous les joueurs se mettent derrière la dernière ligne. Ils n'ont le droit de se rapprocher de la deuxième ligne que si un joueur frôle le bâton piqué ou s'il est incliné. Quand le bâton s'incline, les joueurs disent « *lassonten yo* » ce qui veut dire que le bâton est en position de faiblesse. Lors de ce jeu, les joueurs s'habillent en tenue traditionnelle.

Le jeu prend fin soit parce qu'il fait nuit, soit par démission du joueur à qui appartient le bâton piqué, soit parce que les joueurs se sentent fatigués, soit parce qu'ils trouvent un consensus de mettre fin à la partie ou le « *égol* » piqué est cassé et il n'y a plus d'autres.

## 6) Le but

Le but du « *éminnoo* » est de faire tomber le « *égol* » piqué. A travers cela, l'adresse est l'aspect le plus recherché. A partir de ce jeu, on essaye de perfectionner, de développer l'adresse des personnes pour leur protection face à d'éventuelles situations (guerre, chasse...). Dans ce jeu, le propriétaire du « *égol* » piqué, continue à effectuer le service si ses adversaires parviennent à faire tomber le « *égol* ». S'ils ratent la cible, ils courent ensemble et celui qui prend son bâton le dernier, le service lui revient. Cependant, personne n'a le droit de prendre le bâton de son camarade. Et si un joueur a deux bâtons il les chercherait en même temps. Quand un joueur a plusieurs bâtons, il les met tous ensemble si le service lui revient. A chaque fois que ses adversaires frappent et si un de ses bâtons tombe, les joueurs ne courent pas. Le propriétaire enlève les bâtons qui ne sont pas tombés et laisse en jeu celui qui est tombé. A ce moment dès qu'ils ratent ils se ruent à la recherche de leurs bâtons.

## 7) Le gain de la partie

Ce jeu est différent des autres ; le gain ne se fait pas sentir. Un point est marqué si:

- le bâton piqué tombe,
- le bâton piqué est cassé,
- le propriétaire du bâton démissionne.

## 8) Les règles

-Le départ se fait derrière la première ligne.  
-Les joueurs n'ont le droit de toucher la deuxième que si le bâton piqué est frôlé ou s'il est incliné.

-Le joueur qui effectue le service n'a pas le droit de mettre des pierres à l'intérieur du tas de sable.

-Un joueur qui possède plusieurs bâtons, peut diminuer quelques uns en plein match sans aviser ses camarades.

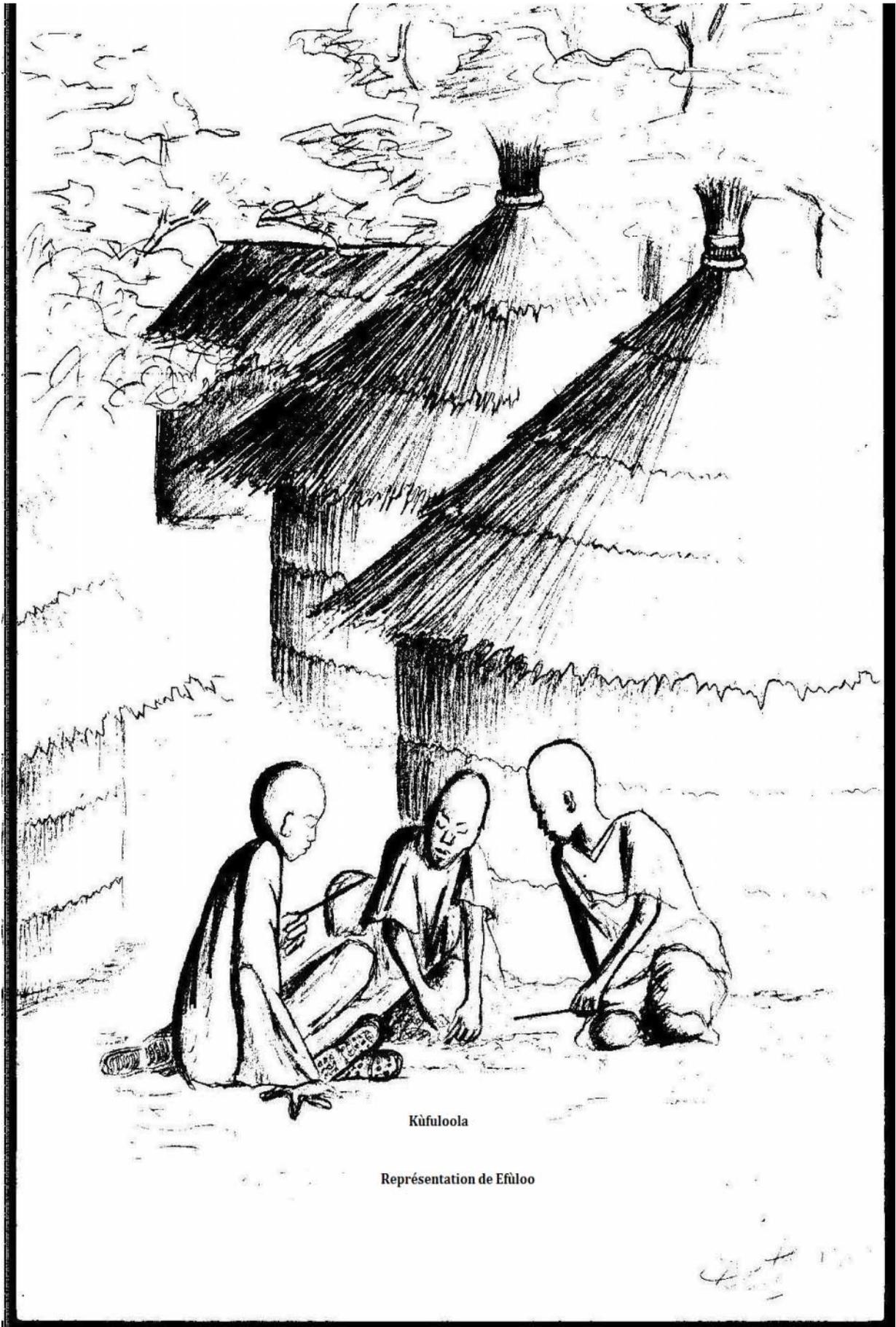
-Le service revient à tout joueur qui arrive après le démarrage de la partie et voulant participer.

-Le joueur qui effectue le service n'a pas le droit de creuser dans le tas de sable pour mettre son bâton. S'il le fait, il est permis que ses adversaires se rapprochent de son bâton piqué pour le faire tomber.

-Un joueur n'a pas le droit de courir avant le dernier tireur. La ruée vers leurs bâtons se fait dès que le bâton quitte la main de ce dernier.

Dans ce jeu, le tirage se fait par une course de vitesse. Le service revient au dernier joueur à prendre son bâton.

Dans son ensemble, le « *éminnoo* » est une activité physique accompagnée de chants. Ces chants sont le plus souvent exécutés par l'ensemble du groupe pour décourager le joueur qui effectue le service.



Kúfuloola

Représentation de Efuloo

## D- LE « EFULOO »

### 1) Origine et cadre d'exécution du jeu

Le « Efuloo » est un jeu de hasard pratiqué par les kassas. Comme les autres jeux, le « éfuloo » se pratique après les moments de travail. C'est un jeu individuel qui met en concurrence huit (8) individus au maximum, mobilisant les jeunes de même génération issus d'une même concession. Munis de bâtonnets, ils tentèrent à tour de rôle de faire sortir un bracelet « huhanjala » qu'ils ont enfui sous le sable. C'est un jeu qui demande beaucoup de vigilance.

### 2) La description du « éfuloo »

Jeu traditionnel qui peut regrouper uniquement des garçons ou uniquement des filles ; comme il peut être mixte. C'est un jeu de hasard avec au minimum six à huit joueurs. C'est un jeu individuel ; chaque joueur se munit au plus d'un bâtonnet. Ils s'assoient autour d'un tas de sable sous la forme d'un sillon et un joueur est désigné pour démarrer le jeu. Le jeu se fait à l'aide d'un bracelet. Le joueur tient le bracelet sous la paume de la main ou avec les deux pousses et l'introduit dans le sable.

L'introduction du bracelet dans le sable se fait en aller-retour. Chaque joueur pique son bâtonnet là où il suppose trouver le bracelet et tire vers lui. Le joueur qui a effectué le service sera le dernier à piquer son bâtonnet. Le joueur qui retrouve le bracelet marque un point et l'ordre du service lui revient. L'ensemble des joueurs s'appelle « *kufuloola* » et celui qui effectue le service s'appelle « *afuloola* ».

### 3) L'espace du jeu

Le « éfuloo » est une activité qui se pratique dans des espaces appelés : « *kayeen* » et « *kañum* ».

L'espace est sans limites. L'occupation de l'espace dépend du nombre de joueurs et de la circonférence du bracelet.

-Le « *kañum* » : c'est la ceinture de la maison. L'entrée de la maison s'appelle « *hank* » et la sortie « *buwenc* » (la véranda). C'est au niveau du « *buwenc* » que les membres de la famille restent le plus souvent. Tout se passe au niveau du « *buwenc* », causeries, réunions de famille, repas...

Le « éfuloo » se pratique le plus souvent au niveau du « *hank* » ou au niveau des autres côtés de la maison.

Le « *kañum* » n'est pas uniquement aménagé pour la pratique du « *éfuloo* ». Il sert de réserve de bois aux femmes durant tout l'hivernage : c'est-à-dire à l'approche des saisons des pluies chaque femme remplit son « *kañum* » de bois. Mais c'est aussi un lieu où les membres de la famille pilent le riz.

#### 4) Le matériel

Le matériel est constitué de bâtonnets et de « *hujanjala* ».

-Le bâtonnet : c'est un court bâton d'à peu près dix(10) centimètres dont un bout est bien taillé. Chaque joueur utilise son bâtonnet pour la recherche du « *hujanjala* ».

-Le « *hujanjala* » (bracelet) est une sphère d'environ quatre centimètres de diamètre. Il est fabriqué à partir de tiges des feuilles de palmiers « *ukiil* » ou de rôniers qu'on plie pour joindre et croiser les deux bouts. Tout ce matériel est fabriqué par les pratiquants au cours d'une partie.



Huhanjala



Hunuk

Le matériel de Efùloo

## 5) Les instruments de pointage

Les points obtenus sont mentionnés à chaque fois qu'un joueur retrouve le bracelet sur sa cuisse.

Il se sert d'un brin de balai ou de son bâtonnet pour valider le point sous le contrôle de ses camarades. Le premier joueur à totaliser six points remporte la partie et le dernier sera sanctionné.

## 6) Le nombre de joueurs

C'est un groupe de six à huit joueurs maximum en position assise. Ils gardent la même position quelle que soit la position de la personne à qui revient le service. C'est seule la position du tas de sable qui change en fonction de la personne qui introduit le « *houhandiala* » sous le sable.

## 7) Le but du jeu

Le but du « *éfuloo* » est de retrouver la cache du joueur qui a effectué le service. A travers cela, la vigilance est l'aspect le plus recherché. Cependant, le joueur qui a effectué le service sera le dernier à mettre son bâtonnet car on suppose qu'il sait là où il a caché le « *huhanjala* » (bracelet). Si un joueur parvient à retrouver le « *huhanjala* » il marque un point et bénéficie du service.

En revanche, si les joueurs ne parviennent pas à retrouver le « *huhanjala* » le serveur pique son bâtonnet et le fait sortir. Dans ce cas, il continue à bénéficier du service. Le jeu s'arrête à six (6) points. La recherche du « *huhanjala* » ne se fait pas par ordre. Dès qu'un joueur soupçonne la cache du serveur, il met son bâtonnet le plus rapidement possible. Tout joueur qui parvient à retrouver le « *huhanjala* » marque un point. Le premier à obtenir ses six points fait un service gratuit à ses adversaires et le joueur qui marque le point va bénéficier du service. Le classement se fait du premier au dernier. Le dernier va recevoir six coups de la part de chaque joueur sur la main qu'il pose sur le sable qu'ils ont tous rassemblé. Après la sanction la partie reprend.

## 8) La durée de la partie

La durée est indéterminée. Le jeu prend fin soit parce que :

- les joueurs sont fatigués ;
- les joueurs trouvent un consensus de mettre fin à la partie ;
- le jeu dépasse son cadre ; c'est-à-dire lorsqu'on note une haine entre les joueurs ;
- il fait nuit ;

Le jeu se déroule aussi bien dans la matinée que dans l'après midi. C'est un jeu qui se pratique pendant la saison sèche vu que durant la saison des pluies le sable est mouillé mais aussi les « *uuñm* » sont remplis de fagots de bois.

Le gain de la partie se fait du premier au dernier. Un joueur est déclaré vainqueur s'il est le premier à obtenir ses six points et ainsi de suite. Le sanctionné c'est-à-dire le dernier est désigné pour reprendre le service.

## 9) les règles

-Tout joueur qui se place dernier doit se soumettre à la sanction quel que soit son état (fort ou faible).

-Le joueur qui effectue le service n'a pas le droit de mettre son bâtonnet le premier.

-Un joueur n'a le droit de piquer son bâtonnet qu'une seule fois. Une deuxième fois est autorisée si les joueurs y compris le serveur ratent la cible.

-Si par coïncidence deux joueurs soupçonnent la cache du serveur, le premier à mettre son bâtonnet est celui qui marque le point.

-Si un joueur, en effectuant son service le « *huhanjala* », sort ; il a le droit de rejouer s'il utilise le terme « *akanga* ».

-Si un autre joueur prononce ce mot le premier le « *huhanjala* » lui revient mais sans marquer de point.

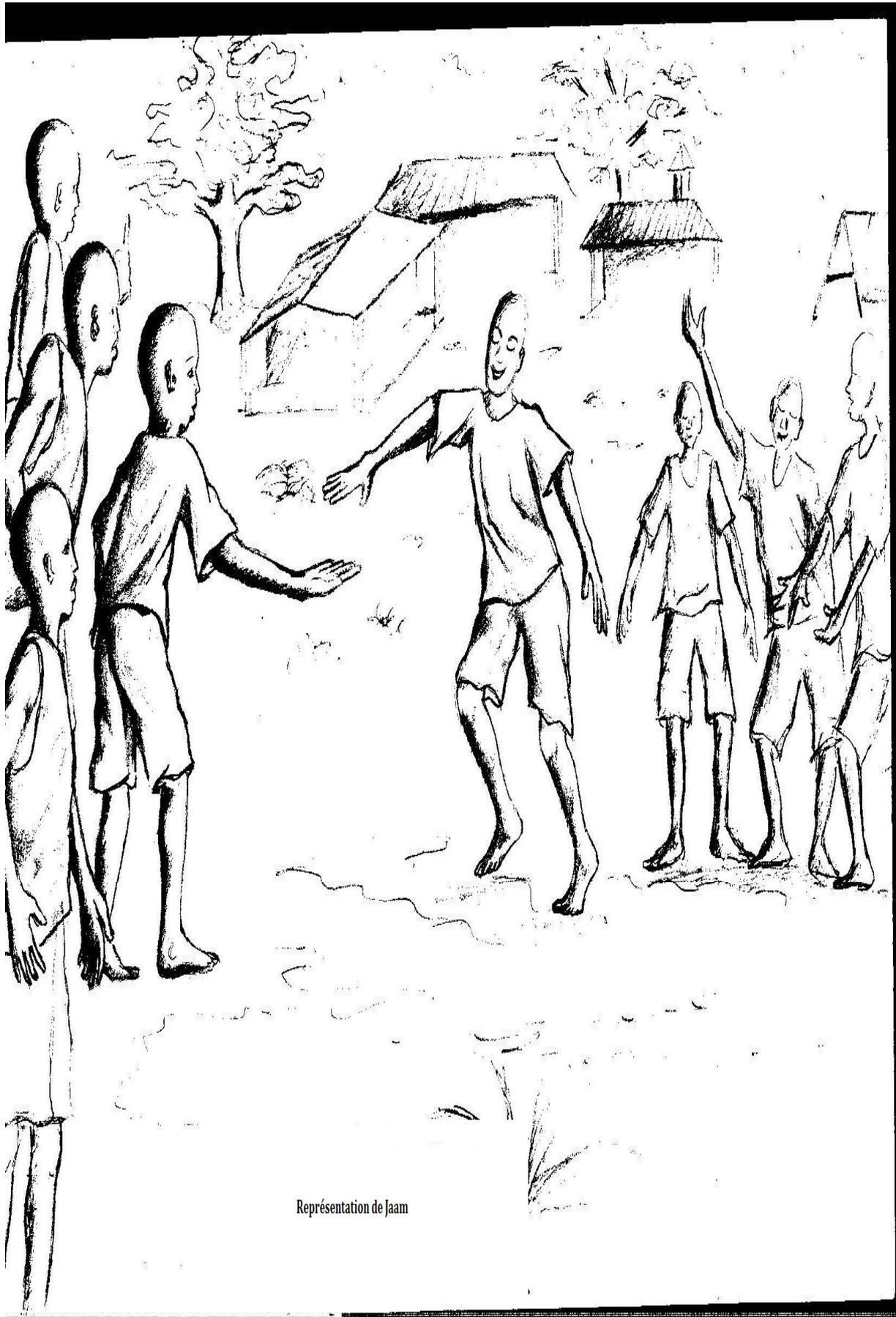
-En revanche, il y a un terme contraire au terme « *Akanga* » : « *husisi* » qui veut dire que tout joueur qui, en effectuant son service fait sortir son bracelet, n'a pas le droit de reprendre. Dans ce cas, le premier à mettre son bâton est celui qui marque le point.

-Si un joueur veut démissionner avant la fin de la partie, il a le droit de frapper en dernier, la moitié des coups prévus ou selon la situation, ne frappe pas.

-Si un joueur démissionne au milieu de la partie c'est lui qui sera sanctionné. Tout joueur a le droit de frapper les six (6) coups.

## 10) Le tirage

Le service revient à la personne qui propose la pratique du « *Efuloo* » parmi le groupe. En revanche si la personne qui propose n'a pas de « *huhanjala* » et que, dans le groupe il y a quelqu'un qui en dispose, le service lui revient.



Représentation de Jaam

## **E- LE « JAAM »**

### **1) Origine et cadre d'exécution**

Ressemblant presque à l'athlétisme (course de vitesse), dans sa pratique normative et réglementaire d'aujourd'hui et à un exercice de football du nom de « *chameau-chamois* », le « *jaam* » est une activité ludique pratiquée dans quelques villages du kassa.

Après les durs travaux, certains villages du kassa s'adonnent à ce jeu de course de vitesse. Le dit jeu consiste à une exclusion entre athlètes d'équipes jusqu'à la fin de la partie. C'est une activité qui oppose deux équipes, mobilisant ainsi des générations des quartiers des villages. Chaque équipe est accompagnée par ses propres supporters.

### **2) Description du « Jaam »**

Le « *jaam* » est un jeu connu dans quelques villages du département d'Oussouye. C'est un jeu de vitesse pratiqué par les garçons. Il oppose deux équipes (équipe **A** et équipe **B**) de même effectif. Trois lignes supposées distantes de quinze (15) à vingt (20) mètres ou plus sont mises en jeu. Chaque équipe se place sur une ligne extérieure. Les athlètes de chaque équipe se plaçant de façon espacée, chacun fait face à son adversaire. Cependant, la ligne du milieu n'est utilisable que lorsque le jeu démarre. Un athlète désigné par l'équipe **A** quitte sa zone et vient se placer sur la ligne centrale. L'équipe **A** est considérée comme celle qui effectue le service. Sans tenir compte de la disposition des athlètes de sa propre équipe, un athlète de l'équipe **B** s'engage et part à sa rencontre. L'équipe **B** est celle qui reçoit le service. L'athlète de l'équipe **A** effectue le service en tendant la main à son adversaire, ce dernier n'a le droit de la toucher que trois fois. La dernière touche est le signal du départ. L'athlète de l'équipe **A** cherche à toucher son adversaire avant qu'il ne franchisse la ligne de sa zone. Si l'athlète de l'équipe **B** est touché il est exclu du jeu. Dans le cas contraire, s'il échappe l'exclusion revient à l'athlète de l'équipe **A**. Les équipes permutent le service.

### **3) Espace du jeu**

Le « *jaam* » est une activité physique qui se pratique dans les grands espaces publics : « *kayeen* ».

D'autres espaces comme les grandes routes, les espaces vides etc. sont utilisés mais très rarement. Dans une partie de « *jaam* » l'espace est limité. La mesure entre les

lignes du milieu et les lignes extérieures se fait au même nombre de pas et par la même personne. L'intervalle entre ces trois lignes doit être relativement égal.

Dans une partie de « *jaam* » il n'y a pas d'instruments de pointage. La présence d'un superviseur dans une partie de « *jaam* » n'est pas aussi nécessaire si les athlètes respectent le verdict. Une équipe marque un point si un athlète de l'équipe adverse est exclu du jeu. Les athlètes exclus sont sous la surveillance des représentants de chaque équipe.

#### **4) Nombre de joueurs**

Le nombre d'athlètes dans une partie de « *jaam* » n'est pas limité. L'essentiel est qu'il y ait équilibre entre les deux équipes. Les athlètes de chaque équipe s'alignent en laissant des intervalles. La rencontre des deux athlètes peut s'effectuer n'importe où sur la ligne du milieu. Le « *diaam* » se joue après les récoltes jusqu'à l'arrivée des prochaines pluies. La partie de « *diaam* » se joue le plus souvent dans les après midi.

Dans une partie de « *jaam* » la durée n'est pas déterminée. Elle prend fin soit parce que :

- Il fait nuit ;
- Une des deux équipes démissionne ;
- Les pratiquants se sentent fatigués ou ils trouvent un consensus pour mettre fin à la partie.

#### **5) Le but du jeu**

Le but du « *jaam* » est de toucher l'athlète de l'équipe **B** en le poursuivant avant qu'il ne franchisse la ligne de sa zone. Ce dernier cherche à s'échapper de son adversaire. A travers cela, la vitesse est l'aspect le plus recherché. Avec ce jeu on essaye de perfectionner, de développer la vitesse des pratiquants pour d'éventuels besoins (chasse, le jeu de « *éminnoo* » dont la vitesse est aspect favori...). L'équipe **A** marque un point si son athlète touche l'adversaire dans sa propre zone avant qu'il ne franchisse la ligne de sortie. Dans ce cas son adversaire est exclu du jeu.

Dans le cas contraire, c'est-à-dire si son adversaire franchit la ligne de sa zone avant qu'il ne soit touché, l'équipe **B** marque un point et l'athlète de l'équipe **A** est exclu de la partie.

Pour marquer un point il faut soit toucher son adversaire, soit lui échapper. Une équipe est déclarée vainqueur si :

- Elle totalise moins de joueurs exclus.

-L'autre équipe abandonne avant la fin de la partie.

-Une équipe possède de grands coureurs et que les athlètes de l'équipe adverse refusent de les affronter.

## 6) Les règles

Plusieurs règles régissent une partie de « *jaam* ». Les plus connues sont :

-Assurer l'égalité du nombre de pratiquants dans la constitution des deux équipes ;

-La main de l'athlète de l'équipe qui effectue le service doit être bien tendue ;

-Le tacle est autorisé ;

-L'athlète de l'équipe **A** n'a pas le droit de contourner pour rentrer dans la zone de l'équipe **B**. Seul l'athlète de l'équipe **B** a le droit d'accéder dans la zone de l'équipe **A** ;

-L'athlète poursuivi peut courir en zigzag pour compliquer la tâche à son adversaire ;

-Il faut toucher l'adversaire de façon claire de sorte qu'il n'y ait pas de discussion ;

-Le remplacement d'un athlète se fait sans préavis de l'équipe adverse ;

-La distance qui sépare les trois(3) lignes n'est utilisable que si elle répond à la satisfaction des deux équipes ;

-Assurer l'égalité de la distance entre les trois lignes ;

-Les trois lignes sont retracées à tout moment pour ne pas perdre les repères ;

-La sortie d'un joueur de l'équipe **A** entraîne une réduction automatique de l'effectif de l'équipe **B** ;

-Tous les athlètes doivent participer à la partie, quelle que soit leur qualité physique ;

-Une équipe n'a pas le droit de présenter un seul athlète tout au long de la partie.

# **CHAPITR III : ANALYSE ET EXPLOITATION DES VALEURS EDUCATIVES ET SOCIOCULTURELLES DES JEUX TRADITONNELS**

## **I- LES FONCTIONS DES ACTIVITES PHYSIQUES**

Les jeux traditionnels dans le kassa, jouent un rôle important dans l'apprentissage et la socialisation de l'individu, sachant qu'ils n'épargnent pas certains risques. Ils constituent un moyen d'éducation, de socialisation, de découverte. Ils contribuent à véhiculer, à inculquer des valeurs sociales et culturelles dans le but de la formation de l'individu. Dans cette même idée, Khaly SAMBE avance les propos selon lesquels « le jeu est une activité qui présente, chez l'enfant un besoin essentiel, car il est source de progrès, mais aussi, un moyen de socialisation permettant un bon développement de la personnalité »<sup>16</sup>

Pour dire que les jeux traditionnels sont des activités physiques qui préparent l'être humain à la découverte de son potentiel, à un déploiement de sa personnalité.

Dans le kassa, le jeu est une des activités physiques les plus étudiées dans la croissance de l'enfant, de la naissance à l'adolescence. Sa texture, sa quantité et le type de jeux adaptés dépendent de l'âge de l'enfant et de ses capacités anatomiques et physiologiques. Le poids de l'enfant, qui est en lien avec la qualité et la quantité des jeux qui lui sont donnés, détermine bien la qualité de prise en charge pour les parents.

De nos jours, le début de la diversification des jeux survient entre 5 à 10 ans, mais pendant toute l'enfance, il est primordial que le produit des jeux reste en quantité importante pour favoriser l'apport du physique, de l'endurance, de la résistance, de la force, de la vitesse, de l'adresse, de l'équilibre et de la coordination.

Le jeu de l'enfant, doit, bien sûr, répondre à ses besoins : les jeux vont varier en fonction de l'âge, du poids, du sexe, de l'activité de l'enfant. Le jeu est aussi un facteur d'éveil, un moment d'échange, de communication, de communion, de regroupement d'individus en permettant leur rapprochement et leur interaction. Jouer dans une atmosphère sereine, favorise les découvertes et l'apprentissage de l'enfant.

### **I-1- AU PLAN PHYSIQUE**

Sur le plan physique, la majeure partie des jeux traditionnels contribuent au développement de l'endurance, de la résistance, de la force, de la vitesse, de l'adresse, de l'équilibre et de la coordination à partir de la mise en jeu de tout le corps. Le « Ehaakoo,

---

<sup>16</sup> Khaly Sambe, Les jeux traditionnels : Leur implication dans l'éducation des jeunes sénégalais (étude et perspectives), Thèse de doctorat 3ème cycle, UCAD, 2004, p.6

Egiloo, Eminnoo et Jaam » sont des exemples type. Ces qualités sont définies par CAZORLA et DUDAL comme « l'ensemble des facteurs morphologiques, biologiques, mécaniques, psychologiques dont l'interaction réciproque avec le milieu détermine l'action motrice »<sup>17</sup>.

Les pratiquants du « Ehaakoo, Egiloo, Eminnoo, jaam » effectuent des courses, des lancers et des frappes. Ces jeux préparent les pratiquants à faire face à d'éventuels dangers, mais aussi à faire face aux durs travaux du kassa.

## **I-2- L'endurance**

Selon Khaly SAMBE l'endurance « est la faculté de maintenir pendant longtemps une activité sans diminuer son efficacité »<sup>18</sup>. Il poursuit en disant : on développe l'endurance en élevant le niveau de consommation d'oxygène et en améliorant la vitesse de développement des possibilités respiratoires.

Il faut préciser cependant que, dans le kassa la majeure partie des jeux traditionnels s'étendent sur une durée relativement courte. Le « Ehaakoo, le Egiloo, le Eminno » s'effectuent à forte intensité lors des pratiques. Il s'agit, pour les pratiquants, d'effectuer un grand nombre de courses, de frappes et de lancers sur des distances moyennes et longues grâce aux changements de positions des receveurs quand il s'agit d'un espace vaste mais aussi des déplacements latéraux vers la droite des receveurs quand il s'agit d'un espace restreint.

L'endurance permet aux pratiquants de résister le plus longtemps possible dans une partie de Ehaakoo, Egiloo, Eminnoo. Elle est d'une importance capitale pour l'acquisition de la victoire. Selon R.Thomas dans les aptitudes motrices « l'endurance est la capacité d'effectuer un effort prolongé »<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> Cazorla et Dudal cités par Atabou Coly (2005), Mémoire de maîtrise : Ethnologie de deux activités ludiques : « Sadjilor » et « Saghor » à Kardiack UCAD DAKAR INSEPS p.21

<sup>18</sup>- Khaly Sambe, Les jeux traditionnels : Leur implication dans l'éducation des jeunes sénégalais (étude et perspective), Thèse de doctorat 3ème cycle, UCAD, 2004 p. 196

<sup>19</sup> R. Thomas cité par Mamadou Lamine Goudiaby(2007), Mémoire de Maîtrise : Typologie des danses traditionnelles à Diatock, UCAD DAKAR INSEPS p.37

### I-3- La résistance

La résistance est définie comme « la possibilité d'accomplir un travail maximum dans un temps relativement court. Pour travailler la résistance, on joue sur l'intensité, le volume de travail et la formation de récupération »<sup>20</sup>.

La résistance est également une qualité fondamentale. Car la plupart des jeux traditionnels du kassa nécessitent un déploiement d'effort. Les pratiquants effectuent un changement de rythme, produisent des repos momentanés et développent aussi la vitesse.

Selon Khaly SAMBE le rythme « est l'organisation des phénomènes se déroulant selon des séquences répétées dans un temps et dans l'espace. Il joue un rôle déterminant dans la synchronisation du geste »<sup>21</sup>.

Dans une partie de « Ehaakoo et Egiloo » se produisent des repos momentanés, le temps pendant lequel les serveurs sont chargés de retrouver la balle renvoyée le plus loin possible par les receveurs (Ehaakoo).

De même que pour le « *Eminnoo* » qui, après une course de vitesse dont le service revient au dernier à retrouver son bâton, les pratiquants observent une légère pose avant d'entamer la partie.

Pour le « *jaam* », un joueur qui effectue un service doit se reposer momentanément avant qu'il n'exécute un second service.

La résistance permet aux pratiquants des jeux énumérés d'exécuter et de répéter différentes séquences dans une partie. Ainsi, les courses, les frappes de balle, les lancers répétés sont des moyens pour développer la résistance.

### I-4- La force

L'accélération rythmique fait appel à la force dans la pratique des jeux traditionnels, dans la mesure où les pratiquants exécutent des lancers, des frappes rapides et rigoureuses pour tenter de renvoyer la balle le plus loin possible. Ces lancers, frappes (mouvements) contribuent au développement de la force. La force est définie comme « les causes de déformations des corps et de la variation de leur vitesse en

---

<sup>20</sup> Khaly Sambe, Les jeux traditionnels : Leur implication dans l'éducation des jeunes sénégalais (étude et perspective, Thèse de doctorat 3ème cycle, UCAD, 2004, p. 196

<sup>21</sup> Khaly Sambe, Les jeux traditionnels : Leur implication dans l'éducation des jeunes sénégalais (étude et perspective), Thèse de doctorat 3ème cycle, UCAD, 2004, p. 196

mettant aussi en évidence les deux genres d'effets : les effets statiques et les effets dynamiques »<sup>22</sup>.

En effet, la façon de pratiquer le « *Eminnoo* » est l'exemple type pour les effets statiques, car le sable assure le maintien au repos du bâton piqué, et les pratiquants déploient d'autres forces qui tentent de déplacer ou de faire tomber le bâton.

Pour les effets dynamiques nous pouvons citer en exemple le « *Ehaakoo* » et le « *Egilloo* » dont la balle en mouvement est freinée ou accélérée par les receveurs.

### **I-5- La vitesse**

L'exécution des mouvements rapides convoque la vitesse dans la pratique des jeux traditionnels. Les pratiquants s'adaptent à des exigences techniques telles que :

- les aptitudes à exploser dans les actions intenses ;
- les aptitudes au changement de rythme interne ;
- les aptitudes à répéter les courses.

Ces déplacements sont effectués à grande vitesse. La maîtrise du savoir faire est importante. Les pratiquants réagissent en fonction de l'intensité de la pratique. Dans ce cas, ils doivent avoir une bonne vision et une bonne lecture du jeu. Ils exercent des actions rapides à des périodes relativement courtes. Les actions permettent le développement de la vitesse. Nous avons le « jaam » un exemple type. Le receveur déploie une vitesse maximale pour essayer de toucher son adversaire. Et l'adversaire à son tour, cherche à s'échapper.

Nous pouvons aussi citer le « *Eminnoo* » au cours duquel les pratiquants, dans une courte durée, exécutent la vitesse. Il en est de même pour le « *Ehaakoo* » et le « *Egilloo* », deux jeux qui ne peuvent pas se pratiquer sans vitesse gestuelle. Cette capacité 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 »<sup>23</sup>.

Elle permet aux pratiquants d'avoir une certaine vivacité rythmique en fonction des actions et des mouvements.

---

<sup>22</sup> D. Seck : (2007), Cours de biomécanique, INSEPS/UCAD

<sup>23</sup> Michel, P. (1996), la préparation physique, collection entraînement, INSEP campus olympique, paris, INSEP-PUBLICATION), p.1

## **I-6- L'adresse**

L'adresse est l'élément clé le plus recherché dans la plupart des jeux traditionnels du Kassa. Le « **Ehaakoo, Egiloo, Eminnoo, Efuloo** » sont des exemples types. Les pratiquants effectuent des calculs optico-motrices, la rapidité d'exécution et la coordination des déplacements, en cherchant la cible en faisant appel à l'adresse. Durant toute la partie, ils ajustent leurs lancers et leurs frappes. D'après le Robert (1977) l'adresse se définit comme la « qualité physique d'une personne qui fait les mouvements les mieux adaptés à la réussite de l'opération (jeu, travail, exercice) »<sup>24</sup>

Cette faculté travaille l'adresse des pratiquants. N'oublions pas également que dans le Kassa chaque pratiquant doit fabriquer ses instruments de jeux : ce qui fait appel à l'adresse.

Enfin l'équilibre et la coordination motrice sont des éléments importants pour la réalisation de certains mouvements et actions dans la pratique des jeux traditionnels.

L'équilibre et la coordination motrice sont la base des capacités générales d'apprentissage des gestes sportifs pour la maîtrise des actions et l'adaptation des situations nouvelles. Ils permettent aux pratiquants de faire face à certains dangers telle que la déviation de la balle, des bâtons...Les pratiquants adoptent, de ce fait, une certaine position. Le jeu demande une maîtrise du corps. Pour réaliser certains mouvements les pratiquants sollicitent l'ensemble de leur corps et font appel à l'équilibre, à la coordination motrice et des fois à la souplesse.

## **II- LES FONCTIONS SOCIALES ET CULTURELLES DES JEUX TRADITIONNELS DANS LE KASSA (DEPARTEMENT D'OUSSOUYE)**

Les jeux traditionnels joola kassa ne puisent pas leur richesse uniquement dans leurs techniques et leurs styles, mais aussi dans le fait qu'ils sont intégrés dans l'organisation sociale, culturelle et religieuse en général.

Le jeu est une pratique corporelle qui participe à l'équilibre de la société. Il contribue à véhiculer, à inculquer les valeurs culturelles dans le but de la formation de l'individu. Comme l'a dit Listello: « l'enfant laissé à lui-même et à ses activités n'est pas

---

<sup>24</sup> Le petit Robert 1 (1977), p.27

bon. L'éducation sportive est œuvre salubre d'autorité, de travail, d'émulation, de compétition, l'activité tout en donnant une orientation voulue à cette activité »<sup>25</sup>.

Dans le kassa, le jeu traditionnel est un sport auquel tout jeune, apte, doit se livrer. Il donne vie et animation aux villages et rompt avec l'ennui et monotonie du quotidien. C'est le vrai passe temps des jeunes. Le jeu est un véritable support d'animation culturelle. C'est un moyen de socialisation. La socialisation est définie comme « un ensemble de processus par lesquels un individu intériorise les normes et les valeurs de la société d'appartenance. Consistant en une intériorisation des règles, des lois, des coutumes et des normes d'une société, elle a pour but de permettre à l'individu de posséder un ensemble de connaissances communément partagées, et contribue à ce que l'individu fasse sienne des règles sociales, extérieures à lui en renforçant la solidarité entre les groupes sociaux »<sup>26</sup>.

La pratique des jeux traditionnels joola kassa attire un public nombreux vers les lieux de pratique. Le spectacle étant toujours gratuit et organisé en plein air, même les rencontres entre quartiers ou entre villages, drainent un public nombreux d'animateurs venant des autres quartiers ou villages environnants.

Les jeux traditionnels unissent la population du kassa dans la paix et la joie. Ils créent et facilitent le contact, favorisent et enrichissent la communication, l'échange avec autrui. Les relations sont particulièrement riches à l'occasion des séances de lutte : hommes et femmes, jeunes garçons et jeunes filles se retrouvent sans distinction et peuvent nouer des amitiés et revivre leurs liens de parenté. Car la parenté est un lien sacré chez le joola kassa. Aussi voit-on souvent des vieux intervenir dans les arènes pour empêcher des lutteurs qui ont une parenté de s'affronter.

En tant que facteur d'éducation, les jeux traditionnels permettent l'affirmation du soi. On ne s'étonnera pas que les psychologues aient vu dans le jeu l'un des facteurs les plus importants pour la formation de la personnalité sociale. C'est ainsi que George Herbert Mead « attribue la formation du soi, c'est-à-dire de la personnalité dans ce qu'elle a de conscient et de réfléchi, à un processus social d'interaction et d'intériorisation des

---

<sup>25</sup> Listello cité par Bertrand Durling « crises pédagogiques corporelles ». Collection E.M.-jeu CEMEA, p.144

<sup>26</sup> Boudon, R.,(dir.),Dictionnaire de sociologie, Paris, Larousse, 1997,p.208

rôles d'autrui...Or c'est le jeu qui, dans l'enfance, réalise cet apprentissage des rôles et par conséquent façonne progressivement la base du soi »<sup>27</sup>.

Dans le kassa, le jeune pratiquant doit chercher à triompher face à son adversaire pour l'amour de la gloire et pour l'honneur de sa famille, de son quartier et de son village. Car le jeune joola kassa joue, bien sûr, pour lui-même mais aussi pour sa famille et pour son village dont il détient ses forces. Les jeux traditionnels confèrent aux champions qui ont accompli de brillants exploits dans les différents lieux de pratiques (arènes pour la lutte et « kayeen, kayinay » pour le « Ehaakoo, Egiloo, Eminnoo ... ») gloire et popularité. Cette renommée est un des avantages recherchés par les jeunes pratiquants des jeux traditionnels joola kassa, soucieux d'attirer l'estime et la consolidation de sa communauté et même hors de celle-ci. Les meilleurs pratiquants, sont les plus respectés et aimés par la population de leurs villages. Ils sont loués partout et gagnent la confiance des anciens détenteurs du pouvoir et du savoir occultes. Ils deviennent le modèle et une référence et sont toujours cités en exemple. Aussi, entend-on les vieux, dire : « **kùma!!iyan** », « **kù!ak** » termes qui expriment le courage, l'audace. C'est l'exemple de courage, de l'homme vertueux par excellence qui n'a peur de rien, ni de personne. En situation de chasse, ce sont ces derniers qui sont placés devant.

Raison pour laquelle, en milieu joola kassa, lors des sacrifices dans les « **Ucin** » (fétiches), les vieux prient souvent pour que les nouveaux nés et les futures nés soient des hommes forts et habiles. Il faut, à partir de ce moment, prendre en compte les caractères des phénomènes culturels comme l'a si bien souligné Claud 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 facile 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 »<sup>28</sup>.

Thomas Simon Senghor disait dans son mémoire de maîtrise que :<sup>29</sup> l'histoire du joola kassa est assimilable à celle des peuples forestiers qui développèrent à leur

---

<sup>27</sup> Jérémie – Lorrain (1996) : Encyclopédia Universalis, corpus 13, p.24

<sup>28</sup> Lévi-Strauss, C., cité dans Est-ce ainsi que vivent les hommes ? (1975), Tome2, première et terminales scientifiques, ed. Bordas, paris, 286p, p.71

<sup>29</sup> Thomas S. Senghor (1998), Mémoire de Maîtrise : Ethnographie d'une activité ludique traditionnelle « EHAAKO », UCAD, dakar-INSEPS, p.36

manière des techniques de survie et de sécurité au milieu des bêtes sauvages et calamités naturelles. Longtemps perdu dans un univers profond presque sans issue favorable, le kassa présente un passage dangereux. Ce peuple vivait de produits halieutiques mais aussi de la chasse et de cueillette. Le bâton étant plus accessible, devient très vite un instrument de travail avant d'être un objet de loisir. Il fut utilisé pour la résolution des tâches quotidiennes et reste le compagnon le plus fidèle de l'homme qui le traînait partout dans la nature. Il en fit usage pour se débarrasser des bêtes et de certains reptiles.

Et selon Mauss, les techniques du corps définies : « comme les façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps »<sup>30</sup>.

Les jeux traditionnels occupent une grande place dans l'éducation des jeunes. Le jeune pratiquant doit respecter sa communauté. Il doit également obéir aux normes établies par le groupe de peur de perdre la confiance et l'estime des anciens et, par la même occasion, de perdre ses forces et toutes ses techniques. Le jeune qui ne pratique pas est très mal vu dans le groupe. Il est marginalisé, traité de poltron, étiquette dépréciative dont le joola en général et le kassa en particulier a horreur.

Les jeux traditionnels favorisent aussi le développement du mental de l'individu qui devient plus vif, plus alerte. C'est pourquoi les jeunes s'efforcent d'acquérir et de maîtriser les techniques possibles. Les jeunes et les encadreurs ne manquent pas d'assister à toutes les séances de jeux traditionnels, même à celles auxquelles ils ne participent pas directement. En effet, c'est l'occasion pour eux de voir les autres pratiquer, d'exhiber leurs techniques et astuces, mais aussi de déceler les faiblesses et les techniques de l'adversaire de demain.

Les jeux traditionnels sont aussi un cadre de diverses manifestations artistiques, qui s'explique dans la création de coutumes, les danses, les chants...Les jeux traditionnels permettent la reproduction des traits spécifiques de la culture du kassa. En effet, l'individu avant une partie de jeu apprend à fabriquer des engins qu'il va utiliser pendant le jeu. Il devient un artisan.

Dans la lutte traditionnelle du kassa, les chants « *d'ékonkoon* » s'inspirent de la vie quotidienne des lutteurs. On loue leur bravoure et leur audace aussi bien dans la

---

<sup>30</sup> Mauss, M (1968). « Les techniques du corps » in sociologie et anthropologie, paris, puf, p. 369 (bibliothèque de la sociologie contemporaine)

lutte que dans les travaux des champs. On vante aussi leurs qualités, techniques pour les amener à progresser. Les chants « *d'ékonkoon* » peuvent présenter également un aspect éducatif, ils exposent aussi des critiques sociales. Ils servent parfois à dénoncer l'attitude déplaisante qui peut porter préjudice à la carrière du lutteur.

# CONCLUSION

L'étude des valeurs éducatives et socioculturelles des jeux traditionnels dans le kassa, nous montre que le jeu est un élément fondateur de l'homme.

Le jeu, dans son sens le plus large recouvre plusieurs paramètres : l'union des individus, la consolidation des relations sociales, le développement des qualités physiques, véhiculer et inculquer des valeurs culturelles dans toute la formation de l'individu... C'est ce qui fait qu'on peut lui assigner dans tout système social les principales fonctions suivantes :

**-Communication** : La communication est un échange d'idées entre deux ou plusieurs individus. Selon Amadou Mahtar Mbow « la communication est au cœur de toute sociabilité. Partout où les hommes ont été amenés à nouer des relations suivies, la nature des réseaux de communication qui sont établis entre eux, ainsi que les formes qu'ils ont prises et l'efficacité qu'ils ont atteinte, ont largement déterminé les chances de rapprochement ou d'intégration communautaire, de même que les possibilités de réduire les tensions ou de résoudre les conflits là où ils apparaissent »<sup>31</sup>.

Les jeux traditionnels unissent la population du kassa dans la paix et dans la joie. Ils créent et facilitent le contact, favorisent et enrichissent la communication et l'échange avec autrui. Dans le jeu, la communication occupe une place importante. En effet, toutes les rencontres entre villages et entre quartiers se programment. Sauf les luttes inter-villageoises qui se font par surprise dans certains villages.

Avant toute rencontre, les vieux et les encadreurs de chaque village tiennent des discours moralisateurs qui concernent les pratiquants. Ils leur font comprendre que le jeu n'est qu'un amusement et qu'il est difficile de gagner une partie en ayant les nerfs tendus c'est-à-dire dans la colère. A la fin de chaque partie, encadreurs et pratiquants font des commentaires sur les situations individuelles et collectives et prennent des décisions nécessaires.

**-La socialisation** : nous retrouvons dans l'organisation de ces jeux traditionnels les caractères essentiels de la mentalité du joola kassa : l'attachement à la vie communautaire, le sens de l'hospitalité, du partage et du don. Le raffermissement des liens d'amitié et de parenté, qui se créent grâce à ces jeux, répond à ces vœux, parce qu'ils concourent à l'harmonie du groupe et à la communion entre les différents

---

<sup>31</sup> Amadou Mahtar Mbow (1980) : Voix multiples, un seul monde : Communication et Société aujourd'hui et demain, Nouvelles Editions Africaines, UNESCO p. XI

membres. Par le biais des jeux traditionnels, de simples amitiés se transforment en liens de parenté ; ce qui permet la consolidation des rapports sociaux.

Ces attachements entre individus se consolident mieux quand les pratiquants accèdent à la cour des anciens (la retraite). A la moindre occasion qu'ils se rencontrent, ils commémorent les actions qu'ils vivaient quand ils étaient encore jeunes. Les rencontres entre villages et entre quartiers jouent le rôle de régulateur de tension.

**-La motivation** : elle se fait mieux sentir dans la préparation du matériel de jeu et dans l'organisation des jeunes pratiquants quand ils reçoivent un village ou un quartier visiteur. En effet, l'individu avant une partie de jeu apprend à fabriquer des engins qu'il va utiliser pendant le jeu. Il devient alors un artisan.

Lors de ces rencontres, les jeunes pratiquants défendent les couleurs de leurs villages. Ils se donnent à fond pour mieux se faire distinguer et gagner la confiance des vieux. Du fait de cette motivation, la plupart des jeunes descendent au village lors des grandes vacances pour les jeux qui se pratiquent après la culture du riz.

**-L'éducation** : elle peut être définie comme une action de transmettre des valeurs morales des plus âgés vers les plus jeunes.

Les jeux traditionnels permettent l'affirmation du soi. Dans le kassa, le jeune pratiquant doit chercher à triompher face à son adversaire pour l'amour de la gloire et pour l'honneur de sa famille, de son quartier et de son village. Les jeux occupent une grande place dans l'éducation des jeunes. Le jeune pratiquant doit respecter sa communauté et doit également obéir aux normes établies par le groupe. A chaque rencontre, les encadreurs donnent des directives aux pratiquants. Ils leur montrent comment se comporter devant l'adversaire. D'habitude, les vieux disent qu'on ne peut affronter son adversaire dans la colère.

Dans le kassa, les jeux traditionnels regroupent deux aspects : la préparation à la guerre et à la chasse. Dès la naissance, l'enfant est exposé à un certain nombre de jeux. Au fur et à mesure qu'il grandisse, il abandonne certains jeux et s'adapte à d'autres. Dans chaque étape, l'enfant subit une éducation qui est en rapport avec son âge.

**-Culture** : les jeux traditionnels ont aussi un cadre de diverses manifestations artistiques. Les chants, les danses, les rythmes, la richesse des coutumes montrent que le cadre de ces jeux est le centre d'une activité artistique remarquable. Le jeu permet la reproduction des traits spécifiques de la culture du kassa.

Nous pouvons dire que la pratique des jeux traditionnels en pays joola kassa occupe une place de choix dans la vie sociale et culturelle. En Afrique, l'individu, durant sa jeunesse, s'intègre à sa communauté grâce aux différentes épreuves qu'il doit traverser et parmi celles-ci figurent les jeux, pour le joola kassa. Il doit passer par les durs combats (jeux d'affrontement), pour faire preuve d'un homme plein de courage et d'audace, vertu particulièrement cultivée dans le kassa. L'individu, pour mener une jeunesse bien équilibrée, doit pratiquer ces jeux traditionnels considérés comme des disciplines sportives et récréatives à la fois, instituées par la société.

De nos jours, nous constatons que les jeunes se détournent peu à peu de la tradition au point que les jeux traditionnels ne sont plus vécus comme auparavant. Ainsi, nous avançons progressivement vers une perte des valeurs éducatives et socioculturelles des jeux traditionnels. En effet, selon nos interlocuteurs, le colonialisme, les progrès scientifiques et l'exode rural ont contribué à la disparition des jeux traditionnels dans le kassa.

L'objectif de cette étude est de faire comprendre les valeurs éducatives et socioculturelles que véhiculent les jeux traditionnels mais aussi, de sensibiliser la population pour leur conservation. En effet, les jeux traditionnels permettent la reproduction des traits spécifiques de la culture du kassa, raison pour laquelle nous devons lutter pour leur conservation. Cette étude peut être un outil de recherche sur l'utilité de nos jeux traditionnels et le devenir de certaines pratiques corporelles traditionnelles mais aussi, sur leur intégration dans le milieu scolaire à des fins éducatives et enfin sur leur assainissement pour une éventuelle insertion dans les journées culturelles, les colonies de vacances et autres activités de vacances...Vu les dangers qui guettent les jeux et activités physiques traditionnels, notre souhait serait d'écrire ou de filmer certaines pratiques des différents jeux traditionnels et de les conserver soigneusement pour les futures générations.

## BIBLIOGRAPHIE

**BAILLET, G.D.** : *Les grands thèmes de la sociologie du sport*, Collection « Logiques sociales », éd. L'HARMATTAN, 2001.

**COLY, A**, Mémoire de Maîtrise : *Ethnologie de deux activités ludiques* « sadjilor » et « saghor » à Kardiack, INSEPS UCAD, 2005.

**GOUDIABY, M. L**, Mémoire de Maîtrise : *La typologie des danses à Diatock*, UCAD, DAKAR-INSEPS, 2007.

**LEVIS-STRAUSS, C.**, *Est- ce ainsi que vive les hommes?* tome2, première et terminales scientifiques, éd Bordas, paris, p.286, 1975

**LISTTELLO**, cité par BERTRANT DURING *« crises pédagogiques corporelles »* collection E.M-jeu CEMEA.

**LORRAIN, J.**, *Encyclopédia Universalis*, corpus 13, 1996.

**MANGA, TH.**, Mémoire de fin de cycle : *La lutte en pays joola kassa*, Conservatoire National De Dakar, Division Art Dramatique, Section Animation culturelle, 1981.

**MAUSS, M** 1993 *« les techniques du corps »* in sociologie et anthropologie, paris, P.U.F (bibliographie de la sociologie contemporaine), 1993.

**MBOBJ, G.**, *place des activités ludomotrices de tradition dans l'éducation des conduites à l'école élémentaire sénégalaise*, thèse de doctorat de 3<sup>ème</sup> cycle, Université Toulouse le Mirail, 1981.

**M'BOW, A. M.**, *voix multiples, un seul monde : communication et société aujourd'hui et demain, nouvelles éditions africaines*, UNESCO, 1980.

**PETROV, R.**, *lutte libre et lutte gréco-romaine*, éd. fila Lausanne, 1984.

**PRADET, M** 1996, *la préparation physique collective entraînement*, INSEPS campus olympique Paris (INSEPS-publication), 1984.

**SAMBE, KH.**, *les jeux traditionnels : leur implication dans l'éducation des jeunes sénégalais* (étude et perspectives), thèse de doctorat, UCAD, Dakar, 2004.

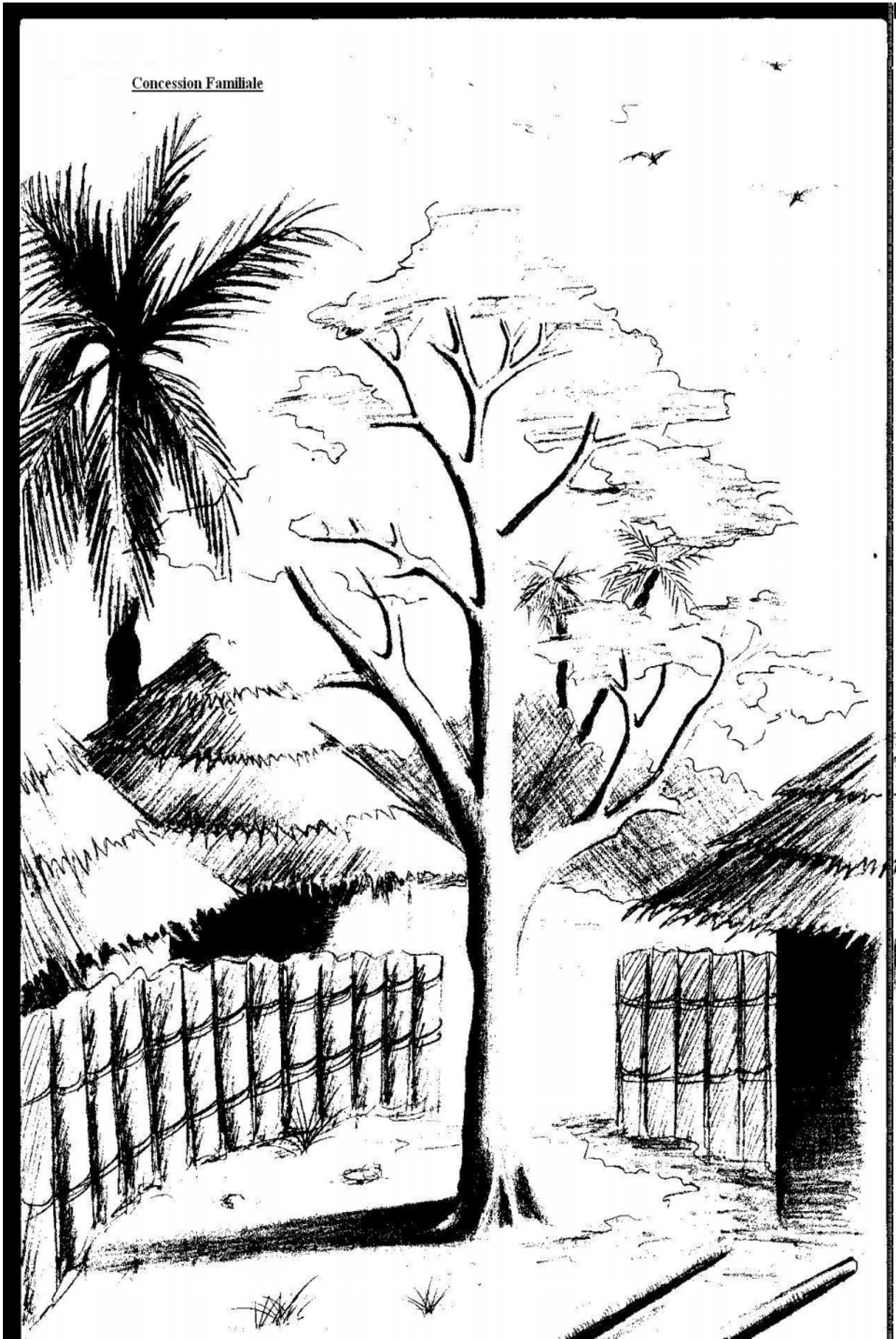
**SENGHOR, TH.S.** Mémoire de maîtrise : *Ethnologie d'une activité traditionnelle « EHAAKOO »*, UCAD, Dakar-INSEPS, 1998.

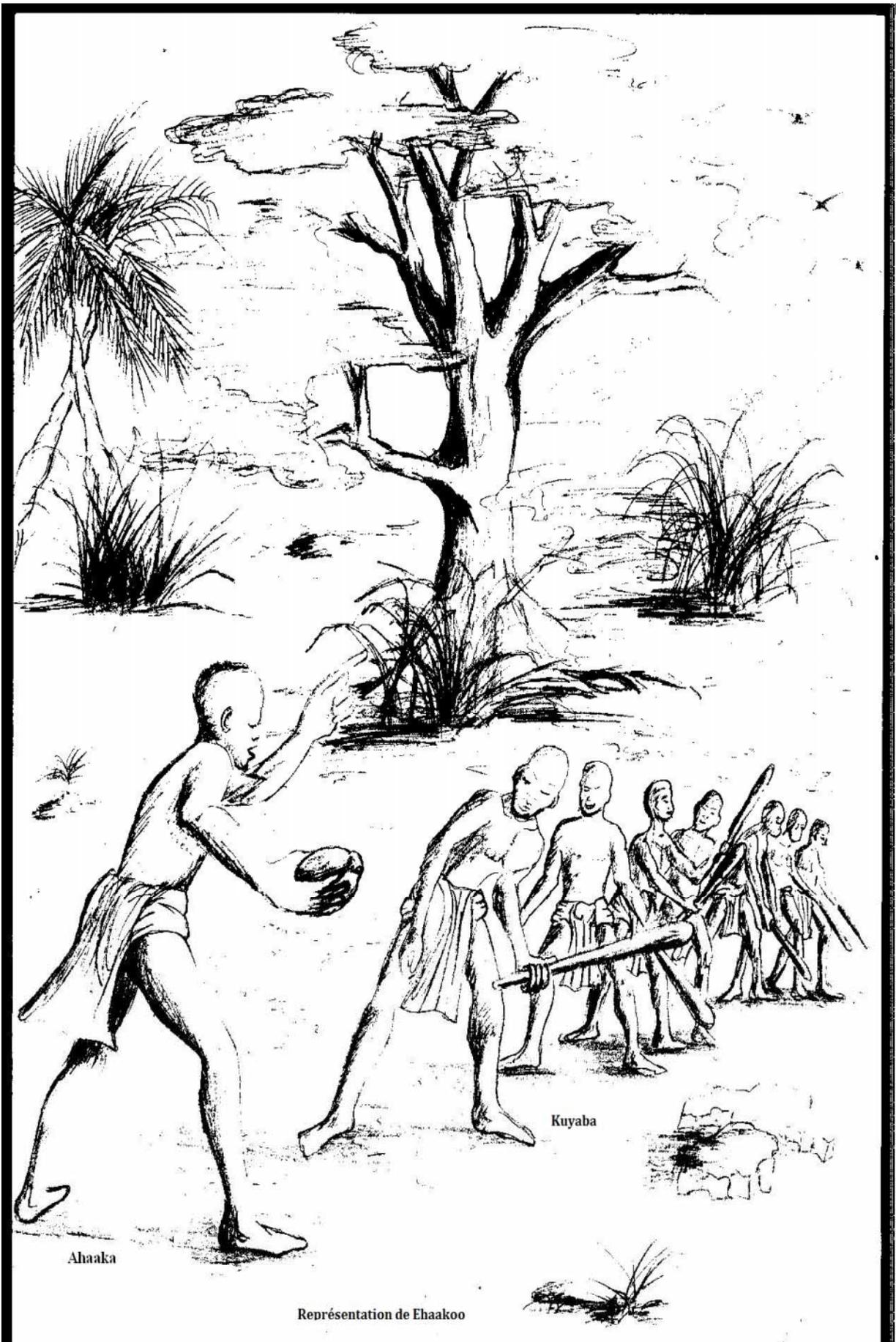
# **ANNEXES**

## Guide d'entretien

- 1) Quels jeux traditionnels avez-vous pratiqués ?
- 2) Quels autres avez-vous connus ?
- 3) Dans quelle circonstance ou occasion se fait chaque jeu ?
- 4) Qui pratiquent ces jeux ?
- 5) Sont-ils pratiqués par tout le monde, par statut matrimonial, par classe d'âge ou par sexe ?
- 6) Quel est le rôle de chacun de ces catégories ?
- 7) Qui est l'initiateur de ces jeux ?
- 8) Comment s'organisent-ils ?
- 9) Que vous procure la pratique du jeu ? De ces jeux ?
- 10) À quelle période se pratique chaque jeu ?
- 11) A quel moment de la journée ?
- 12) Quelle est la durée du jeu ?
- 13) Où est-ce que ces jeux se pratiquent ?
- 14) Existents-ils jusqu'à nos jours ?  
Si non pourquoi ?
- 15) Est-ce qu'ils se pratiquent de la même manière ?  
Si non pourquoi ?
- 16) Selon vous, quels sont les solutions et mécanismes que vous préconisez pour valoriser ces jeux traditionnels et les perspectives ?
- 17) Quelles sont les différentes fonctions ou quelles valeurs morales ou valeurs socioculturelles véhiculent-ils ?

Concession Familiale





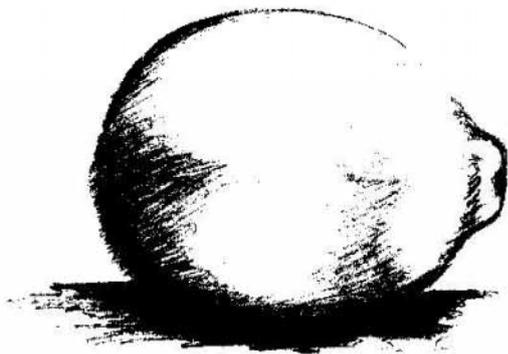
Ahaaka

Kuyaba

Représentation de Ehaakoo



Egole



Ekobot

Le materiel de Ehaakoo



Abéténaaw

Kuyaba

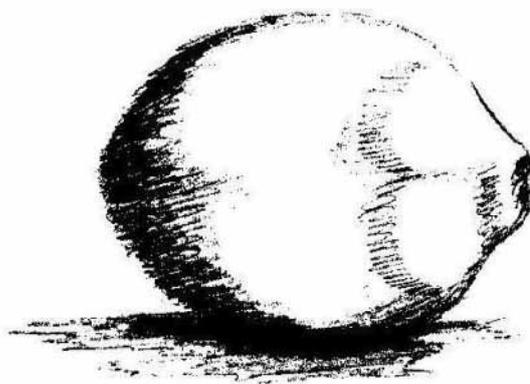
Représentation de Egiloo



Kabay

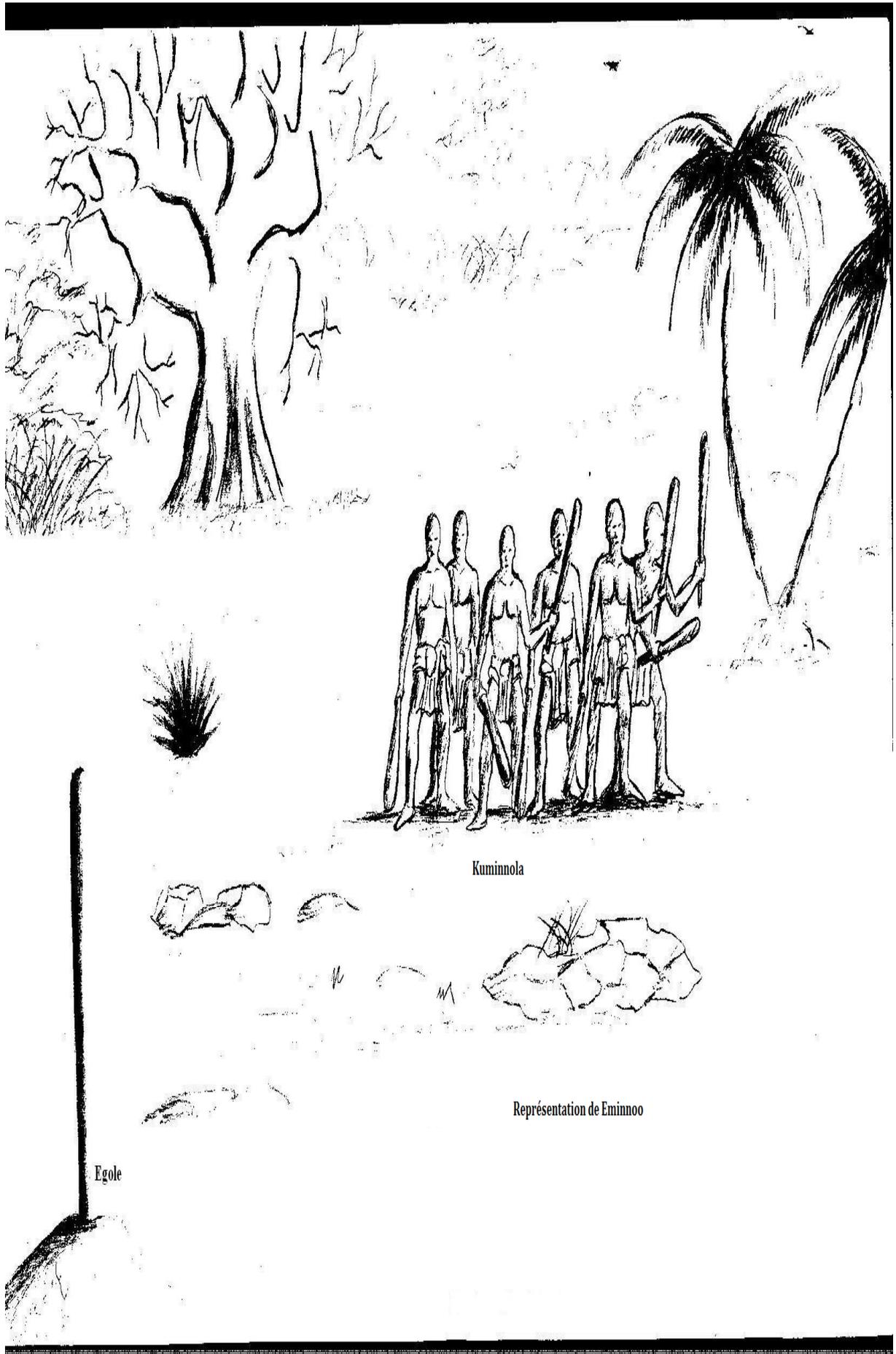


Hujomb



Egigilen

Le matériel de Egiloo



Kuminnola

Représentation de Eminnoo

Egole

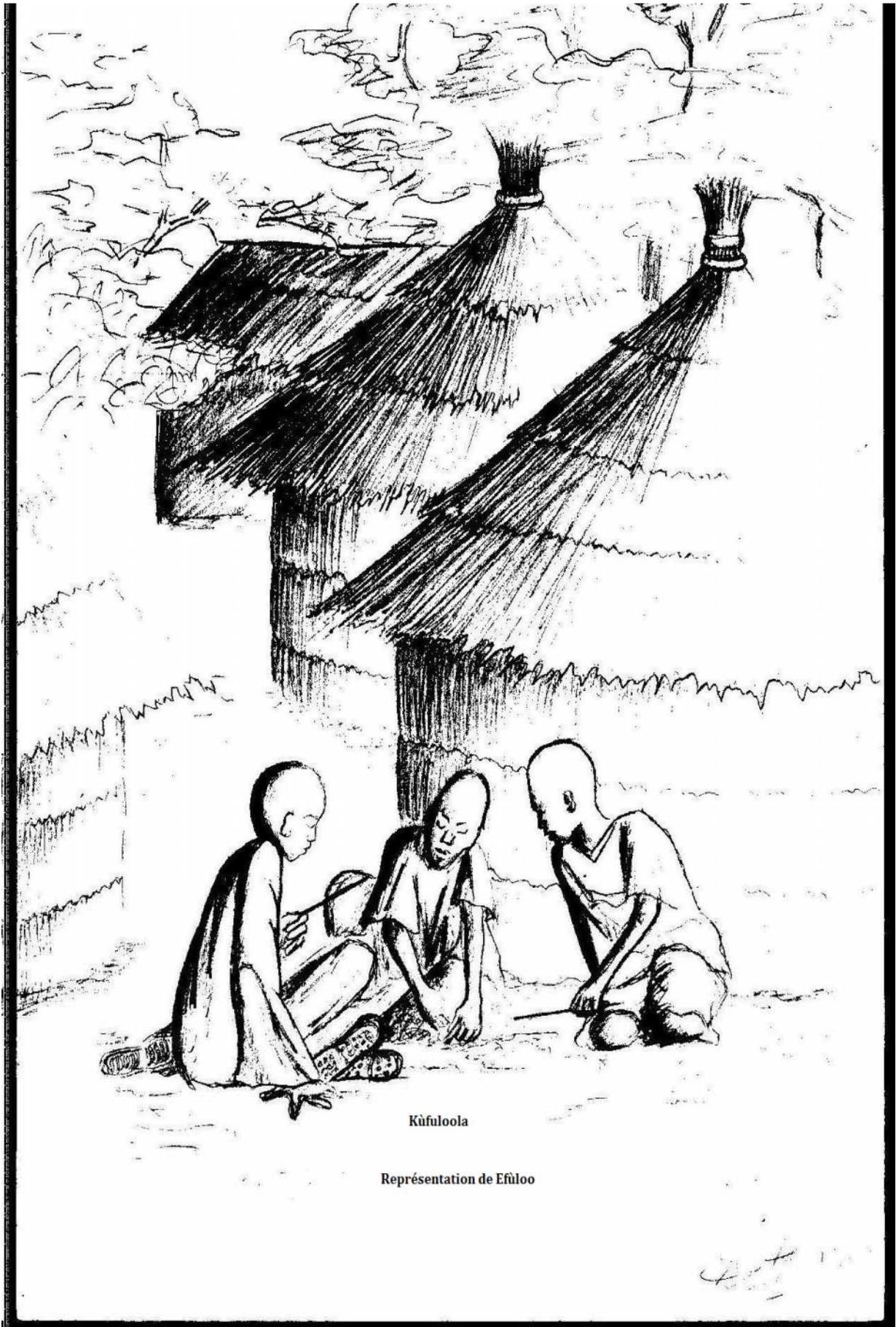


Egole



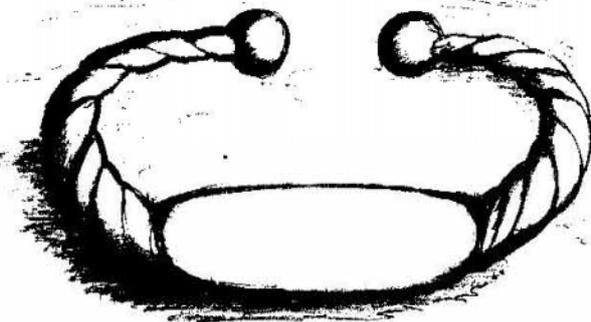
Egole

Le matériel de Eminnoo



Kúfuloola

Représentation de Efuloo

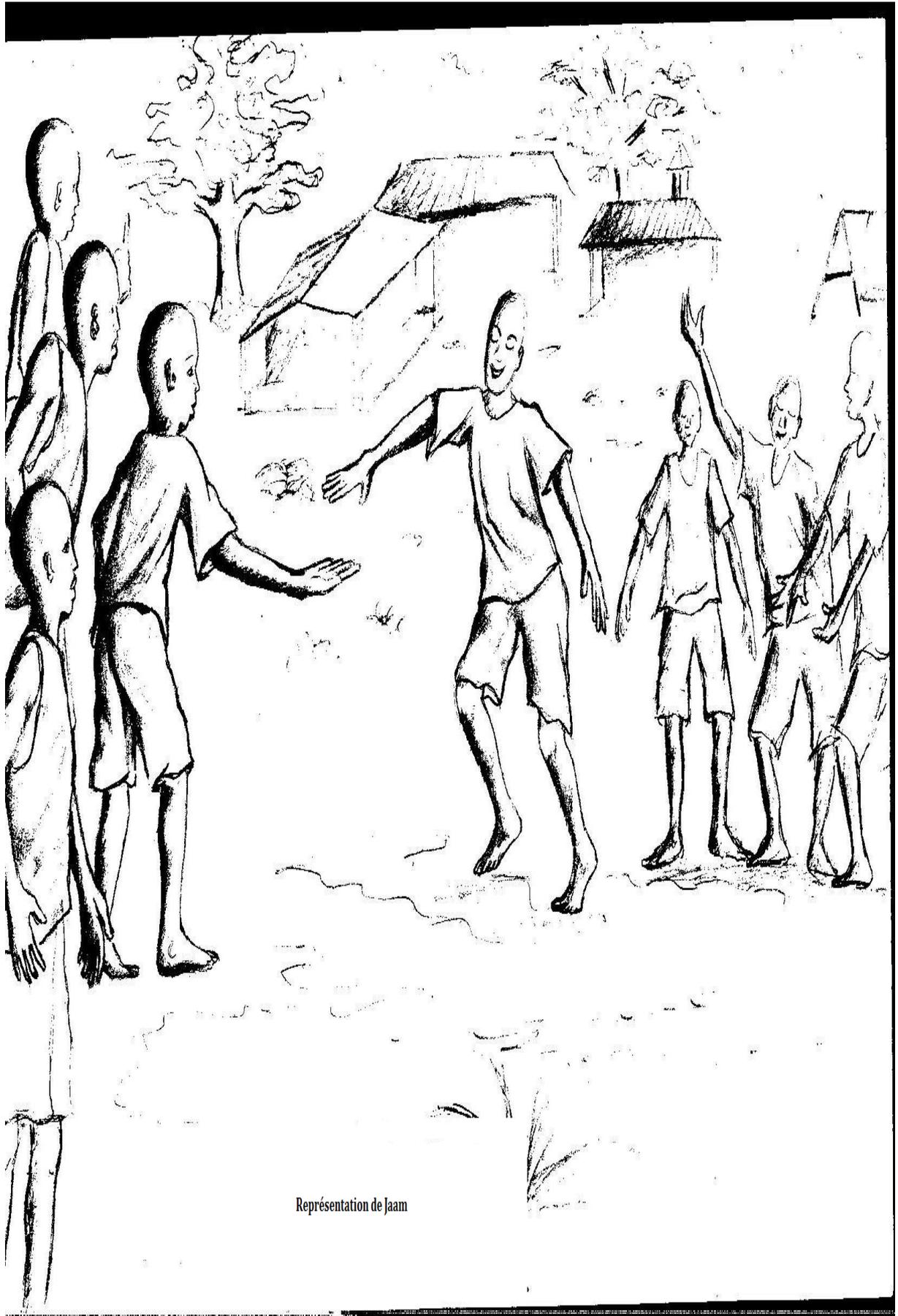


Huhanjala



Hunuk

Le matériel de Efùloo



Représentation de Jaam