



LES CAHIERS DU C.R.I.W.E.

Centre de Recherche et d'Information du Wallon à l'Ecole

Rue Surllet 20 — 4020 LIEGE

Tél:04/342 69 97 — e-mail: ucw@skynet.be



Djeûs d'èfants èt d'grandès djins



RÉGION WALLONNE

Avec le soutien de la Région Wallonne, de la Communauté Française Wallonie — Bruxelles, de Liège Province Culture et de l'Union Culturelle Wallonne.

I N T R O D U C T I O N

La jeunesse montre à l'égard des jeux une indifférence que les maîtres d'école déplorent avec raison. Le jeu est une nécessité pour l'enfant ; il constitue pour lui à la fois une récréation et un dérivatif ; il est une véritable éducation.

Depuis la nuit des temps, dans toutes les sociétés du monde, les enfants jouent, usant dans toutes les langues, dans tous les dialectes, d'un vocabulaire spécifique. Terminologie populaire par excellence, le lexique diffère d'un endroit à l'autre selon la mentalité, les coutumes, l'environnement.

Il est utile de recueillir et d'étudier cette terminologie proprement wallonne du jeu car elle est en train de sombrer dans l'oubli. Déjà dans la bouche des enfants d'aujourd'hui, il n'en reste guère de traces. De plus, la réalité ludique actuelle est bien différente de celle de nos grands-parents. Ainsi, dans le monde entier, les jeux électroniques ont remplacé les bons vieux jeux.

"Jouez, jouez beaucoup, mais surtout, jouez bien, afin que votre coeur soit content, que votre esprit soit dispos et que vos charmants visages soient des miroirs de santé..." (1)*

LES CAHIERS DU C.R.I.W.E.
RUE SURLET 20
4020 LIÈGE
04/342.69.97

Ce "Cahier du CRIWE" a été réalisé avec l'aimable collaboration du Musée de la Vie Wallonne - Liège.

(1*) G. DOCX, *Les jeux scolaires*, Namur 1894, p. 2.

MONITEUR BELGE - 15 mars 1983

EXECUTIFS - COMMUNAUTE FRANCAISE

2 février 1983 - Décret relatif à l'étude, à l'Ecole, des dialectes de la Wallonie.

Le Conseil de la Communauté française a adopté et Nous, Exécutif, sanctionnons ce qui suit :

Article 1er - Dans l'enseignement primaire et secondaire, le recours à un des dialectes de Wallonie est autorisé chaque fois que les enseignants pourront en tirer profit pour leur enseignement, notamment pour l'étude de la langue française.

Article 2 - Dans l'enseignement primaire, l'autorisation de la Direction générale est requise pour inscrire cette activité dans la limite d'une heure par semaine, le pouvoir organisateur doit demander l'autorisation requise à l'alinéa 1er du présent article, via l'inspection cantonale. Pour l'enseignement de l'Etat cette autorisation sera demandée par le chef d'établissement, via l'inspection. Le pouvoir organisateur ou le chef d'établissement désireux de le faire doit fournir un contenu structuré de cet enseignement.

Dans l'enseignement secondaire, l'enseignement d'un dialecte ainsi que de la littérature et des arts populaires locaux, peut prendre place dans le cadre des activités complémentaires et des activités para- et extra-scolaires.

Article 3 - Le présent décret entre en vigueur le jour de sa publication au Moniteur belge.

Promulguons le présent décret, ordonnons qu'il soit publié au Moniteur belge.

Bruxelles, le 2 février 1983.

Si une mise était en jeu, on dit que le perdant *a tot*
pièndou - a tout perdu -, *il èst cût*
- il est cuit -, *il èst*
ploumé - il est plumé -.

Les punitions :

La plus courante est de *passer lès baguètes* - passer les baguettes -. Le vaincu passe entre les deux rangs des vainqueurs qui lui administrent des taloches. Il existe bien sûr d'autres types de punition envisagées lors de la description des jeux auxquels elles font suite.

2. NOMS ET QUALIFICATIFS ATTRIBUES AUX JOUEURS

A. Le mauvais joueur

- le tricheur - *li frawti(g)neû*.
tricher - *lé dès frawes*.
- Celui qui joue de mauvais tours à ses camarades est *on cwèrèû d'misères* - "un chercheur de misères" (querelleur).
- Celui qui s'entête dans ses erreurs est appelé :
li mava tièstou - la mauvaise tête -.
- Le menteur - *li mintèû*.
- Le rapporteur - *li racuzète, li racuze-pote, li racuze-potèye*.
- Le poltron (particulièrement méprisé) est dit : *on couyon*.

A cette liste nous pouvons ajouter certaines expressions relatives aux défauts physiques ou intellectuels.

- *li lourdà* - le lourdeau,
- *li luskèt* - celui qui louche c'est-à-dire celui qui ne voit pas très clair,
- *l'ènocint* - l'innocent, celui qui est bête -,
- *li d'mèy-dolûs* - "le demi-doux", l'imbécile -,
- *li d'mèy-kouhî* - "le demi-toqué".

En général, le mauvais joueur est aussi le mauvais perdant
- *li ci ki n'sèt nin piède*.

Tous ces comportements provoquent des injures de la part des autres joueurs :

- *harlake !* - vantard ! -
- *màssi rossè !* - sale roux ! -
- *vas'à l'djote !* - va au chou, va te promener ! -
etc... et d'autres pires encore,...

B. Le joueur adroit ou chanceux

- *li bon djouwèû* - le bon joueur -,
- *li pus fwènt* - le plus fort -,

- li pus malin - le plus malin - ,
- li pus rîzé
- c'è-st-on tchanceleus - c'est un chançard -





▲
pik'ter



▲
L'aspagne à p'tit deût

▲
L'aspagne



enfants jouant aux *mâyes*.



billes, *mâyes*

1. JEUX D'ADRESSE : I DJOUWER À MÂYES : JOUER AUX BILLES

Jeu aussi ancien que l'humanité. Les jeux pratiqués avec des billes sont innombrables : la bloquette, le pot, la pyramide, le serpent, la tapette, les villes, la poursuite, la trime....
Je m'en tiendrai à trois jeux parmi les plus connus.

LE TIRER :

C'est le plus simple. Un des joueurs met une bille par terre, les autres joueurs lancent leurs billes contre cet enjeu, qu'ils gagnent s'ils réussissent à le toucher. Le propriétaire de l'enjeu garde pour lui toutes les billes qui ont manqué le but.

LA TAPETTE :

Le jeu est fondé sur le rebond des billes que les joueurs lancent contre le mur sur lequel elles vont frapper. En revenant, la bille devra heurter une ou plusieurs billes qui servent d'enjeu. Un enjeu touché par une bille appartient à celui qui a lancé cette bille. Au contraire, les billes perdues appartiennent au propriétaire de l'enjeu.

LA POURSUITE :

Elle se joue à deux. Un premier joueur lance une bille; son adversaire la vise avec une autre bille. S'il la touche, il marque 10 points et continue à jouer. S'il manque, l'autre joueur marque 10 points et joue à son tour. La partie se termine au premier qui a obtenu 100 points.

Vocabulaire - expressions :

li mâte - la (petite) bille ordinairement en terre cuite (billes de jeu d'enfants) - ;

- une bille en verre : *mâte di vetîle*, (1*)

- une bille en verre strié : *mâte d'agate*.

dji lê a natchiké (natchik'té) sès mâyes : je lui ai gagné toutes ses billes -.

l'aspagne - l'empan - pour mesurer la distance entre deux billes.

li boulèye - mise des joueurs au jeu de billes.

li mâte m'a hipé - la bille m'a échappé.

pèter - toucher de sa bille celle de l'adversaire.

on hène al bèle - on lance à la belle - (chacun lance sa bille pour déterminer l'ordre des joueurs).

li ligne - *li tape* - la ligne de départ.

acropiou (acropou) - position accroupie pour commencer à jouer.

histoke ! - cri lancé quand la bille a heurté un obstacle.

hiner l' pogn - avancer le poing en lançant la bille.

pik'ter - caler sa bille.

(1*) *la bille* - *mâte* - en wallon est du genre masculin :
"on *mâte di vetîle*" - une bille de verre.

Djeûs d'Efants èt d'grandès Djins.

Dji djowe Bs mâyes.
+++++

Eune.
Dja on mâye, c'est d'a meune.

Deûs.
T'as on mâye, c' èst-on djeû.

Treûs.
Ci qui gangne, c'èst l'mèyeû.

Qwate.
Atakans vite èt rade.

Cinq.
On n'pout nin fé dès flingues.

Sîh.
On va souwer 'ne tchimîhe.

Sèt.
I-n-a 'ne pitite crahète.

ût.
Flute ! Dj'va piker al vûde.

Noûf.
Dji djowe, vo'nnè là l'proûve,
Pu mâ qu'on pîd di stouve...
Min, tot compte fêt, èdon,
Dj'inméve ot'tant dè piède.
A dîh, dji féve bèrwète:
Dji n'sé compter pus lon !



Georges SIMONIS

NOTES.

Fé dès flingues : commettre des fautes.

Souwer 'ne tchimîhe : littéralement: suer une chemise.
Se mettre tout en nage.

Crahète : pierre minuscule.

Piker : projeter la bille d'une brusque détente du pouce faisant ressort contre le majeur.

Al vûde : en vain.

Pu mâ qu'on pîd di stouve : littéralement : plus mal qu'un pied de poêle. Comme un pied.

Fé bèrwète : échouer.

II AL BRÏSE : JEU DU BÂTONNET

Ce jeu est avant tout un jeu de garçons. A l'heure actuelle, ce jeu a complètement disparu.

Ce jeu doit son nom au projectile utilisé : *li brïse* - petit bâton - *di delin kwès* - de bois dur - d'une vingtaine de centimètres de long et taillé en pointe aux deux bouts. A l'aide d'un autre bâton plus long, on frappe sur l'un des bouts du bâtonnet de manière à l'envoyer en l'air, et, dans un second temps, on le rattrape au vol pour le lancer le plus loin possible.

On kouhève so l' bêtchète èt l' brïse rispitéve èt falève aveur li toûr, quand 'lle èstèut hinèye, dèl rapicî et dèl fé voler l' pus lon possible.

- on frappait sur le bout et le bâtonnet rebondissait et il fallait avoir le tour, quand il était lancé, de le rattrapper et de le faire voler le plus loin possible -.

REMARQUE :

IL Y AVAIT DEUX FAÇONS DE FAIRE VOLER LE BÂTONNET :

à pus lon - le plus loin possible -,
li mèsse è rond - le maître dans le rond -, le plus près possible d'un cercle tracé au préalable, celui qui réussissait, devenait "le maître dans le rond".



Façon de lancer la brïse



onions.

III AS CAS : AUX OSSELETS

Jeu pour filles et garçons qui nécessite trois ou quatre joueurs et cinq osselets

TYPES D'OSSELETS :

1. dès p'tits-ohès d' poyes
2. dès ohès d'plds d' pourceès
3. Lès os'lèts d' fiér ou d' kelève (artificiels)
4. dès p'tits caywès } plus courants
5. dès p'titès pînes }

Je crois intéressant de reproduire la description du jeu telle qu'elle a été fournie par un témoin en réponse à une question de Melle Anne MAGNEE.

" On prendève onk è s' min, on l' tapève è l'êr èt falève
prinde in-ôte so l' tins ki l'ôte èsteût è l'êr, èt rattraper li
ci ki touméve.

Et pwis, on 'nn' aveût deûs, on lès tapève è l'êr èt falève
prinde in-ôte disk'à tins ki ci seûye fini.

Adonpwis, on ratakéve: on tapève onk è l'êr èt pwis falève ènnè
r'prinde deûs d'on còp. Mins çou k'èsteût mālâhèye, c'èsteût
k'is-èstît onk tot près d' l'ôte èt on riskève d'ènnè prinde
treûs. Adon, on tapève onk è l'êr èt so l' tins, on sayive di
séparer lès-ôtes, deûs d'on costé, deûs d' l'ôte.

Pwis on féve avou treûs, pwis avou cwate èssonle.

Après, on lès tapève tos' è l'êr, on lès r'çuvève so l' d'ri
dèl min, on l'zès r'tapève è l'êr èt falève lès r'prinde tos
lès cink'.

Adonpwis, on tapève onk è l'êr èt on mètève onk inte sès deûts,
on l' tapève è l'êr, èt falève li rattraper; èt pwis i falève
ènnè mète deûs, pwis treûs, pwis cwate inte sès deûts, lès taper
è l'êr; èt lès rattraper èssonle(A.W.)."

"On en prenait un(osselet) en main, on le lançait en l'air et il fallait prendre un autre pendant que le premier était en l'air et rattraper celui-ci.

Et puis, on en avait deux, on les lançait en l'air et il fallait prendre un autre jusqu'à ce que ce soit fini.

Ensuite, on recommençait: on lançait un en l'air et puis, il fallait en reprendre deux d'un coup. Mais ce qui était difficile, c'était qu'ils étaient l'un tout près de l'autre et on risquait d'en prendre trois. Alors on en lançait un en l'air et sur ce temps, on essayait de séparer les autres, deux d'un côté, deux de l'autre.

Puis on faisait la même chose avec trois, puis avec quatre ensemble. Après on les lançait tous en l'air, on les recevait sur le dos de la main, on les relançait en l'air et il fallait les reprendre tous les cinq.

Ensuite, on en lançait un et on en mettait un entre ses doigts, on le lançait en l'air et il fallait le rattraper et puis il fallait en mettre, deux, puis trois, puis quatre entre ses doigts, les lancer en l'air et les rattraper ensemble.„ (1*)

Si le coup est manqué, soit qu'on ne rattrape pas l'osselet lancé, soit qu'on n'en ramasse que deux quand il en faut trois, c'est le suivant qui joue. Le gagnant est celui qui a fait le plus grand nombre de fois toute la série des exercices.

(1*) Anne MAGNEE : *"Le vocabulaire des jeux enfantins, dans le parler d'Alleux"*, mémoire dactylographié, Université de Liège, faculté de philosophie et lettres, 1981. p. 105 - 106.

Œuvre d'une charmante trilogie, quatre jolies chansons enfantines pour ne pas oublier le wallon liégeois

Sympathique rassemblement dans la salle de réception de la Maison de la presse liégeoise. On y a chanté (au propre comme au figuré) la force, la beauté du dialecte wallon. Il y avait là les auteurs, les compositeurs, les personnalités régionales, les enfants qui, dans les écoles, suivent les cours de langue wallonne, participent à des concours, de plus en plus nombreux. C'était l'occasion de présenter la nouvelle réalisation d'un centre de recherche

culièrement éditer un quarante blement gne un c chanson fants, et interprét

si nos tchantîs...?



Si nos Tchantîs : Un livre-disque pour enfants

Editions du Wallon à l'Ecole et du Centre de Recherche et d'Information du Wallon à l'Ecole (C.R.I.W.E.).

si nos tchantîs...?



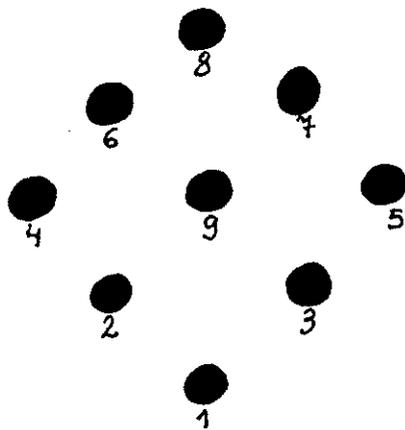
PEUT-ETRE COMMANDE EN VERSANT LA SOMME DE 220 FRANCS (FRAIS DE PORT COMPRIS)
AU COMPTE : 068-0613350-46 DU WALLON A L'ECOLE - LIEGE.



Paroles et musique : Nelly TRIKI
Orchestration : Jean-Marie TROISFONTAINE
Direction musicale : Rosemary MONARD
Interprétation : Madeleine TRIKI
Illustrations : Bernadette TRIKI
Conseillers dialectaux : Charles JOSSERAND
Roger PINON
Coordination : Paul LEFIN.

Réalisé grâce à la collaboration de :

Ministère de l'Education nationale et de la Culture française,
Service des Affaires culturelles de la province de Liège,
Echevinat de l'Instruction publique de la ville de Liège,
R.T.B.F. Liège,
A.S.B.L. Djâsans Walon,
Crédit Communal de Belgique.



- disposition des quilles -

IV LI DJEU D'BÈYES : LE JEU DE QUILLES

Jeu de neuf quilles, rangées "a pids d'fustroù" - en quinconce - sur le quillier ; le joueur, d'une distance déterminée, essaye d'abattre les quilles en lançant la boule - *li boulet us bèyes* - qui doit toucher la planche - *li plantche* - fixée au sol devant les joueurs.

Jeu en équipe ou individuel.

Vocabulaire - expression :

sàmer us bèyes - abuter pour déterminer l'ordre des joueurs.
- lancer sa boule le plus près possible de la ligne de but en vue de déterminer l'ordre des joueurs.

ni fé nole bèye / fé bèrwète - faire coup nul.

fé totes lès bèyes / fé nouf - abattre toutes les quilles.

li fotche (drovi/sèner l' fotche) - intervalle de la première à la deuxième.

*bèyeter (ridrèssi les bèyes - redresser les quilles.
nilèver)*

li bèyeteù - le joueur (l'amateur) de quilles.

basse fotche a dreùte - 3 - 5 - 7 - 8 abattues.

basse fotche a gòche - 2 - 4 - 6 - 8 abattues.

fé l' tchapè - abattre la première quille et les deux du milieu sur le côté arrière.

fé l' dri-min - ne pas prendre la première quille et en abattre d'autres derrière.

li boullè - mise au jeu de quilles. (Parfois somme que chaque joueur paie au "bèyeteù", il est aussi celui qui ramasse les quilles).



ine bèye;



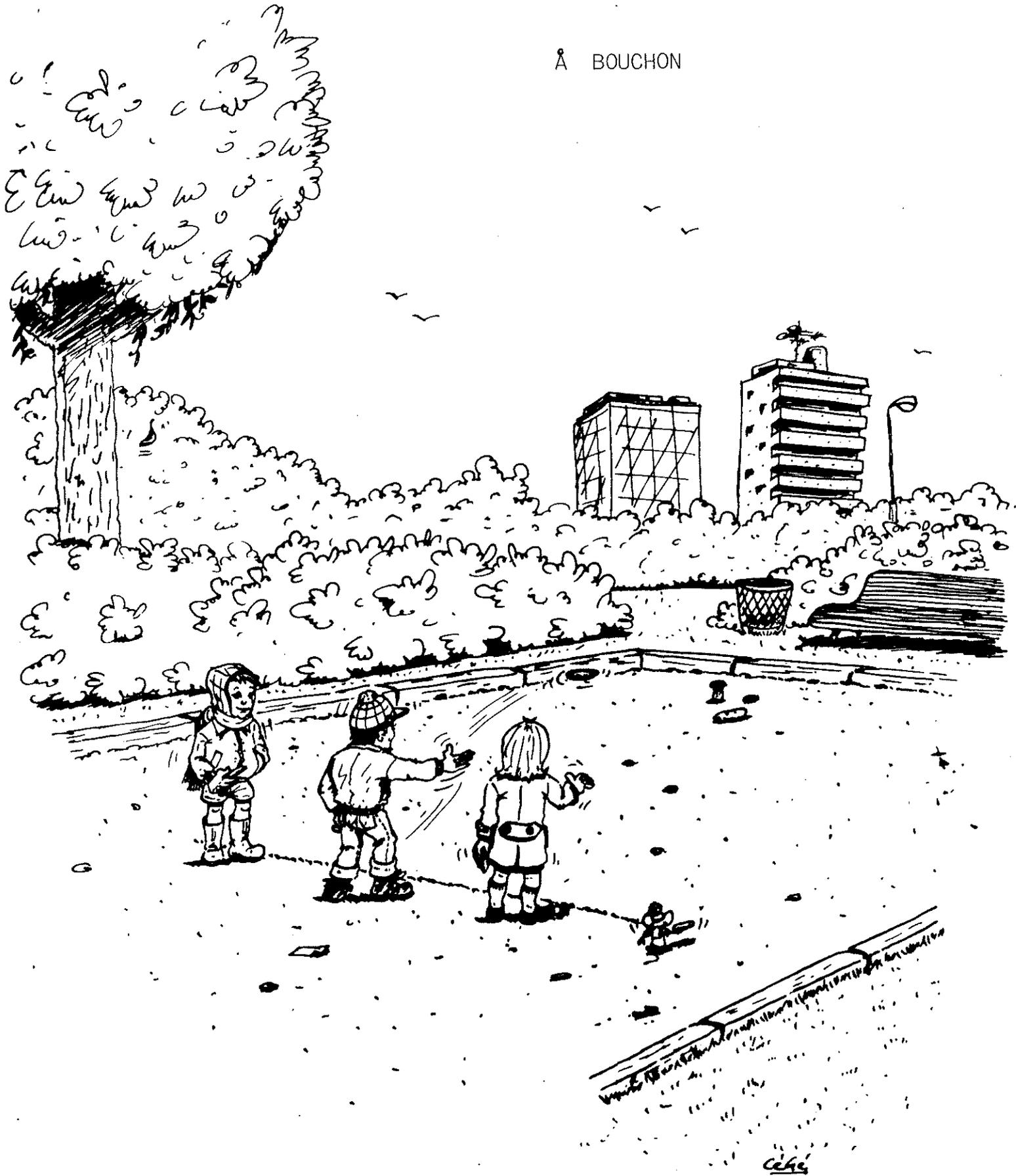
lès nouf bèyes et l' boulet.



on djéù d' bèyes.



À BOUCHON



V À BOUCHON : AU BOUCHON

Le jeu se joue avec un bouchon et deux palets. Sur le bouchon dressé, on place quelques pièces de monnaie ou tout autre enjeu. Le joueur se tient à une certaine distance et jette le premier palet qui doit retomber près du bouchon. Avec le second palet, il vise le bouchon lui-même en s'efforçant de faire tomber l'enjeu plus près du premier palet que du bouchon.

li bouchon - le bouchon (parfois remplacé par un morceau de bois).

dès çans' - des pièces de monnaie.

li mise - la mise, l'enjeu.

sam'ter - trimer, désigner l'ordre des joueurs.

on hinéve po bouhi l'bouchon djus - on lançait pour renverser le bouchon.

i faléve rivièrser l'bouchon - il fallait renverser le bouchon.

l'aspagne - l'empan - pour mesurer la distance entre les pièces de monnaie et les palets.



aspagne.

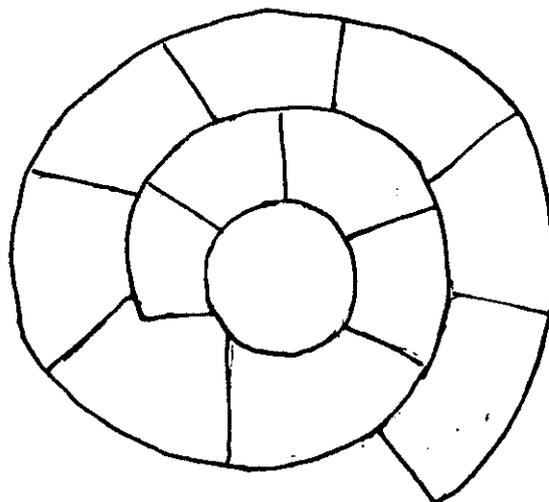
c'est po l'bouchon - c'est pour le bouchon -
(quand l'argent tombe plus près du bouchon
que des palets).

on n'brotche - on recharge - (quand on recommence une nouvelle
partie).

LE CRIWE EST À VOTRE DISPOSITION
POUR TOUTE PRÉPARATION D'ACTIVITÉ
IL DISPOSE D'UN CENTRE DE DOCU-
MENTATION POUR TOUS VOS TRAVAUX
D'ORDRE DIALECTAL. ADRESSEZ-VOUS
À C.R.I.W.E. ~~BD DE LA SAUVENIÈRE~~ 75
4000 ~~LIEGE~~
BUREAUX 401 - 418

3	4
2	5
1	6

Tracé à si câses.



Li rond.

2. JEUX A SAUTER : 1 À TAHÈ : LA MARELLE À CLOCHE-PIED

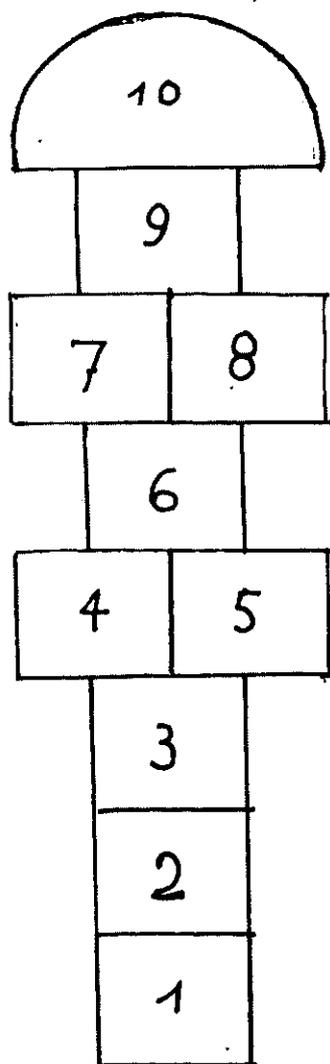
Divertissement de petites filles, ce jeu tire son nom de la pierre qu'on utilise : *ine plate pline* - une pierre plate - (ou encore *on bokèt d'hwès* - un morceau de bois).

Avant de commencer, on trace sur le sol le schéma de la marelle dans la poussière ou avec une craie.

A. LES TRACES DU JEU

On peut classer les diverses marelles suivant le type de tracé.

1. Le tracé *a di câses* - à dix cases - (le plus courant)



Tracé à di câses.

Les cwârés - les carrés - sont numérotés ; la case n° 10, *on grand paraplu* - un grand parapluie -, est appelée : *li paradis* - le paradis -.

Il y a deux manières de jouer :

- a) on jette le *tahè* dans la première case. on saute à cloche-pied - *hèster* -, par dessus pour tomber dans la deuxième case; on continue dans la troisième et ainsi de suite. Lorsque deux cases sont en regard, on pose les deux pieds un dans chacune : on saute à *djons-pîds* - à pieds joints -. Arrivée à la case numéro 10, on se retourne et on refait le chemin en sens inverse. Au numéro 2, toujours sur un pied, on se penche pour ramasser le *tahè* et ensuite on saute hors du tracé. A la part suivante, on lance le *tahè* dans la case numéro 2. Si au moment où l'on envoie le *tahè* dans la case numéro 10, il va trop loin et tombe en dehors du schéma, on dit qu'il est allé à *l'infér* - en enfer -.
- b) Toujours sur un pied, on fait parcourir toute la figure au *tahè*, en le poussant du pied. On commence par la case numéro 1; on continue, par la case numéro 2; etc...

2. Le tracé *a si câses* - à six cases -.

3. Le tracé "*li rond*" - le rond -. (voir les schémas ci-joints)

B. LES FÔTES - les fautes - (à ne pas commettre)

1. Lancer le *tahê* sur une des lignes du tracé : *foû dè cwârè* - hors du carré.

2. Poser les deux pieds quand on ne peut en poser qu'un.

3. *Roter so l' ligne* - marcher sur la ligne.

C'est une autre fille qui joue et remplace "la mauvaise".

Punition : elle consiste en gages (*dès gadjes*) laissés au libre choix des joueurs.



tahê.

À tahê.

=====

Hoûtez-on pô: i m'vint 'n'îdèye.
Puski c' èst-ouÿ li bon vinrdi,
Si nos crôy'tî pôr so l'pavêye
Li vòye qui monne à paradis?

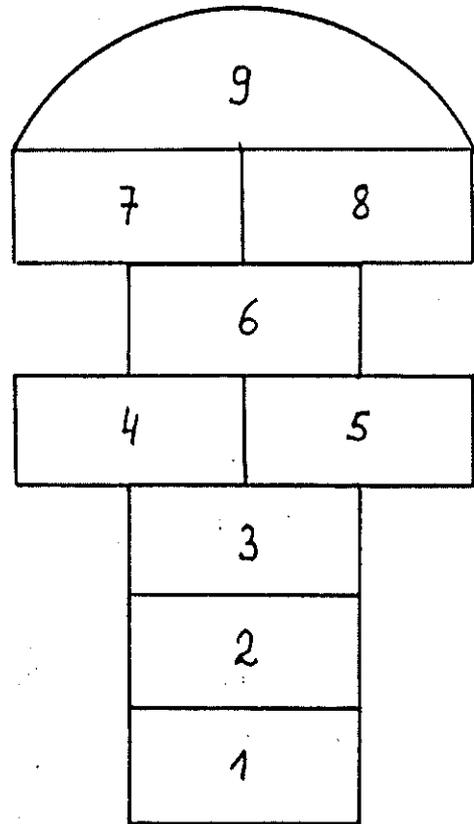
Mins fans astème di n'nin nos piède
Et sclyant bin lès numèrôs.
Là: onk, deûs, treûs, qwate, cinq, sîh, sèt,
ût, nouf? C'est fèt, n's-èstans-st-è hôt.

Asteûr, on pout k'mincî l'afêre.
Tapant l'tahê èt tot hèstant
Nos sây'rans dè l'piter tofér
Come dès djins adrètes qui n's-èstans.

Abàye, Djâk'lène, c'èst twè qu'atake!
Et n'va nin tchèrî bric èt brac.

- Onk.
- Qué cou d'plonk!
- Deûs.
- Vas-î dreût!
- Treûs.
- Ki c'èst streût!
- Qwate.
- Nin trop rade!
- Cinq.
- Hinkèplink.
- Sîh.
- Sins nole brîhe!
- Sèt.
- Dj'a l'pèpète!
- ût.
- Vo m'la cûte!
- Noûf.
- Fin d'èsprouve!

Dji so nantèye! Kéne avinteûre!
Nosse curé nos l'aveût bin dit!
Binamé bon Dju, qu'èlle èst deûre
Li longue vòye di vosse paradi!



Charles JOSSERAND

NOTES.

Tahê : palet dont les fillettes se servent pour jouer à la marelle. Tout en sautant à cloche-pied, elles doivent le pousser successivement dans des cases dessinées sur le sol et numérotées de un à neuf. La dernière case est le paradis (li paradis). Le mot tahê désigne aussi le jeu lui-même.

Li bon vinrdi : Le vendredi-saint.

Crôyater : tracer à la oraie.

Fé astème : prendre garde.

Hèstûl : aller à cloche-pied.

Piter : chasser d'un coup de pied.

Tchèrî bric èt brac : avancer à tort et à travers.

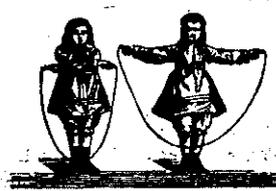
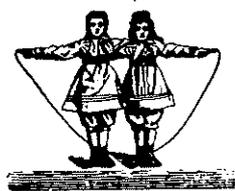
Djâk'lène : Jacqueline.

Hinkèplink : clopin-cloquant.

Brihe : fougue.

Avu l'pèpète : avoir la frousse

Èsse cût(e) : littéralement : être cuit(e); c'est-à-dire être perdu.



II LI CWÈDE : LA CORDE

GENERALITES :

Djouwen al cwède - jouer à la corde -

Potchi al cwède - sauter à la corde -

Li p'tite cwède - la petite corde -

Dénomination du jeu lorsque c'est la sauteuse elle-même qui tourne la corde entre les mains.

Al grande cwède - à la grande corde -

Dénomination du jeu lorsque deux fillettes tournent la corde pendant que saute une autre ou plusieurs autres.

Intren èl cwède - entrer dans la corde -

On saute dans la corde qui tourne déjà à vide,
eûne - deûs - treûs ... avant de s'élancer.

La corde pouvait être tout simplement *ine vile cwède* - une vieille corde - ou *ine cwède avou dès pougnèyes di kwès* - une corde avec des poignées en bois, qu'on trouvait dans le commerce.

fé tic-tic - tourner la corde très vite

1. JEU DE LA PETITE CORDE :

Jouer à tic-tic- sans s'arrêter.

figure : la fillette saute, puis brusquement, elle réunit les deux bouts de la corde dans une seule main et la fait tourner *sol costé* - sur le côté - avant de sauter normalement. (voir figure).

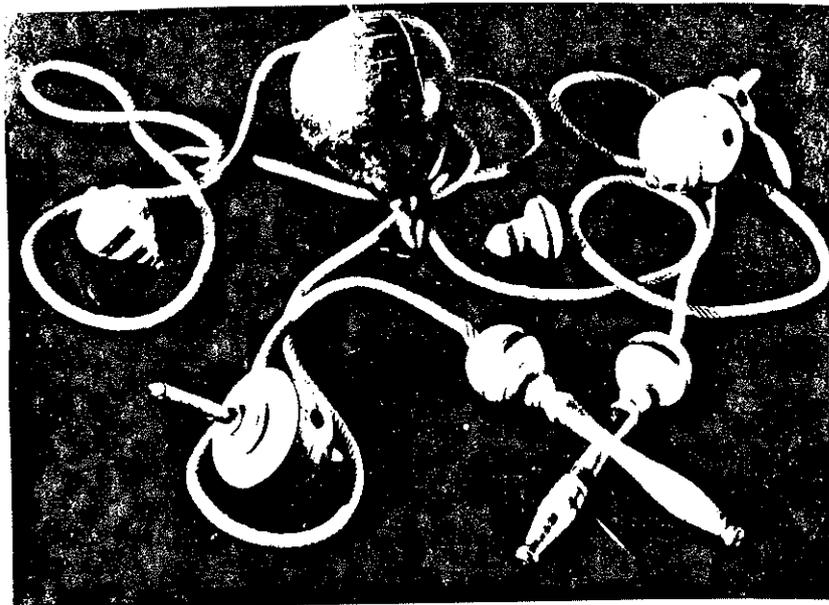
2. JEU DE LA GRANDE CORDE :

- a) On se contente parfois de *compter lès toûrs* - compter les tours -. La fillette qui en fait le plus grand nombre a gagné.
- b) On s'amuse aussi à deviner différentes choses comme par exemple : *si on alève si marier* - si on allait se marier -. On pose la question et on fait suivre la réponse par une succession de "oui - non" sur une cadence rapide. La réponse est le mot cité au moment où la fillette *lèt lôte* - fait faute - lorsqu'elle retombe sur la corde.
- c) *A potchi è pus hôt* - à sauter au plus haut -. Deux enfants tiennent la corde du bout des doigts, tendue entre eux. Chaque joueur doit sauter au-dessus sans l'accrocher. Lorsque tout le monde a franchi, on hausse la corde de quelques centimètres et on repart. Chaque joueur qui commet une faute est éliminé. (Jeu pour filles et garçons).

- d) Il s'agit de baisser la tête et passer sous la corde :
on touènnève deùs toùns al copète dèl tièsse - on tournait
deux tours au-dessus de la tête -
Voici d'ailleurs un type de comptine adapté à ce jeu (1*)

UN PERRO-QUET QUI A-VAIT LA COLI HI-QUE/ IL FINIS-
-SAIT D'AVOIR MANGÉ SA CHI HI-QUE/ DO RÉ MI FA
SOL LA SI DO/ DO SI LA SOL FA MI RÉ DO (J.H.) (2)

- c) La fillette saute et chante. La fillette citée à la
dernière phrase doit se précipiter dans la corde pendant
que la précédente en sort. (2*)



(1*) d'après Anne MAGNEE, o. e., page 116.

(2*) idem. page 114.

♩ = 108

KI ÈST-C' DON Ç' BÈ VA-LÈT-LÀ / C'ÈST L' GALANT D'À / C'ÈST L' GALANT D'À /
 KI ÈST Ç' DON Ç' BÈ VA-LÈT-LÀ / C'ÈST L' GALANT D'À / MA-RIA (A.S.)

Traduction: Qui est donc ce beau garçon-là?

C'est le bon ami de

C'est le bon ami de

Qui est donc ce beau garçon là?

C'est le bon ami de Maria.

La fillette citée à la dernière phrase doit se précipiter dans la corde pendant que celle qui y était, en sort.

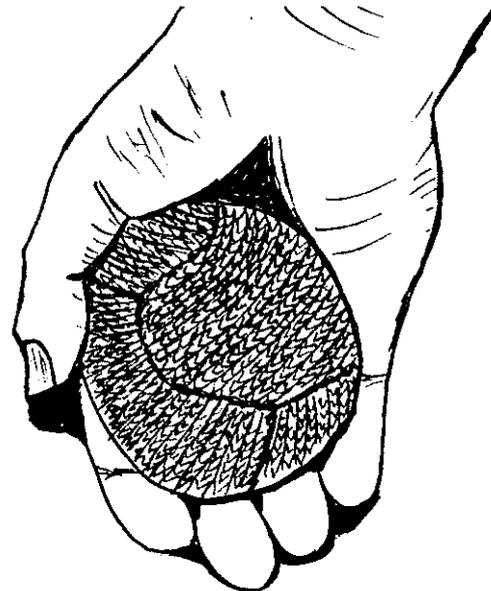
De la même manière, dans le jeu suivant, la petite fille appelée vient remplacer sa compagne:

♩ = 69

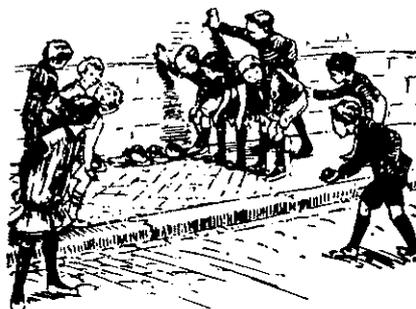
J'AP- PELLE A MON SE- COURS UNE DE-
 -MOI -SEL- LE QUI S'AP- PELLE (PRÉNOM DE LA FILLETTE) (A.S., M.V.) (A)

3. JEU D'ADRESSE ET DE POURSUITE : AL CALOTE : À LA CASQUETTE
("LA BALLE AU POT")

Ce jeu pour filles ou garçons, allie adresse et poursuite. On aligne, contre le mur, *lès calotes* - les casquettes - des participants. Les joueurs se placent à trois mètres du mur. A tour de rôle, ils tâchent de lancer dans la casquette d'un de leurs adversaires, une petite balle - *ine bale* - *ine boule di clicotes* - une boule de chiffons ou *ine boule di mousse* - une boule de mousse -. Mais parfois, on utilise une balle spéciale nommée *on stô* réalisée *avou ine vile tchüsse* - une vieille chaussette.



Lorsqu'un joueur a atteint une casquette, son propriétaire doit courir, prendre la balle et la lancer après les autres joueurs qui s'enfuient. S'il ne touche personne, on dépose *ine crakète* - une petite pierre - dans sa casquette. Par contre, s'il attrape quelqu'un, c'est celui-ci qui reçoit une pierre. Au bout d'un certain nombre de pierres, on fait *passer lès baguètes (1*)* - les baguettes - au joueur maladroit.



djeù dèl calote.

(1*) voir plus haut page 4

4. JEU DE PRISE OÙ LES JOUEURS SONT RÉPARTIS EN DEUX CAMPS :

À JANDARMES - VOLEÛRS : AUX GENDARMES - VOLEURS

Les gendarmes et les voleurs sont désignés soit par une comptine, soit par tirage au sort; c'est-à-dire qu'au commencement du jeu, on tire au sort qui fera partie du camp des voleurs et ceux du camp des gendarmes.

Pour cela, un joueur se cache les yeux en reposant la tête sur les genoux d'un autre. Celui-ci frappe à petits coups sur le dos du patient en criant "*roum dou doum so li stokè, djambe di (1) kwès n'èst nin d'ohè, ki èst-ce lu ?*" le patient répond : *voleür ou kin jandarme* suivant sa fantaisie et ainsi se forment deux camps. Les voleurs se sauvent alors et les gendarmes les poursuivent. Lorsqu'un voleur est pris, il est mis *èl prizon* - dans la prison -. Celle-ci est un coin du terrain de jeu, délimité par des traits de craie. Le rôle des voleurs, toujours en liberté, est d'*aler fé sorti* - d'aller faire sortir - les prisonniers en profitant d'une distraction momentanée des gendarmes.

REMARQUES :

1. Le voleur touché reste en prison la main tendue vers les joueurs; si un de ceux-ci parvient sans se faire prendre à toucher la main du prisonnier, celui-ci est délivré.
2. Il n'existe aucun refuge où les joueurs-voleurs peuvent être à l'abri des gendarmes.
 - si plusieurs voleurs sont touchés, ils forment une chaîne et si un joueur parvient à toucher un de la chaîne alors tous sont délivrés.
 - les gendarmes finissent par gagner. Alors on inverse les rôles ou bien on retire au sort.

(1) *li stokè* - la petite souche -.

JANDARME - VOLEÛR

ROUM-DOU-DOUM SO LI STOKÊ,
DJAMBE DI BWÈS N'ÈST NIN D'OHÊ
KÎ ÈST-CE LU ?

- VOLEÛR.

ROUM-DOU-DOUM SO LI STOKÊ,
DJAMBE DI BWÈS N'ÈST NIN D'OHÊ,
KÎ ÈST-CE LU ?

- JANDARME. (1)

A L'VOLE LÈS ÈFANTS S'PORTCHÈSSÈT
ONKE L'ÔTE, SIN TROP ' SÈPI POKWÈ,
PACE QUI C'ÈST L'DJEÛ QU'ÈL VOUT-ST-INSI.
PACE QUI L'HAZÂRD LÈS-A TCHÛSI,
PO-Z-ÈSSE JANDARME OU BIN VOLEÛR.

E L'VÈYE C'ÈST CO L'MINME AVINTEÛRE :
LI DÈSTINÈYE N'ÈST QU'ON SOT DJEÛ,
QU'ON SEÛYE ROTURÎ OU BORDJEÛS.
ET S-N'A-T-I NOUK KI SÂREÛT DÎRE
KÈNE MÂDRÈYE MIN S'AMÛSE À FÎR
SI VÎREÛSEMINT SO LI STOKÊ,
ADON NOS-AC'SÈGNE FÊT-A-FÊT,
PO NOSSE BONE OU NOSSE MÂLE AWEÛR,
A L'PÂRTÈYE DI JANDARME-VOLEÛR.

CHARLES JOSSERAND

(1) A DJEÛ D'JANDARME-VOLEÛR, ONK DÈS-ÈFANTS BOUHE SO LÈS RINS D'INE ÔTE QU'ÈST-ABAHOU, TOT RÈCITANT AN CADANCE ÇOU K'ÈST SCRÎ CHAL. ÇWANT-I D'MANDE "KI ÈST-CE LU ?" IL AC'SÈGNE ONK DI SÈS CAMARÂDES, ÈT L'CISSE K'ÈST-ABAHOU DEÛT RÈSPONDE, SIN R'LOUKÎ "JANDARME" OU BIN "VOLEÛR". SI VITE QUI TOT L'MONDE A R'ÇÛ S'NO, LÈS JANDARMES CORÈT APRÈS LÈS VOLEÛRS PO SAYÎ D'LÈS RATRAPER.

5. JEU DE SOCIÉTÉ (AVEC UN BANDEAU) : À CÂCÂ : COLIN MAILLARD

QUELQUEFOIS : CÂKÊ

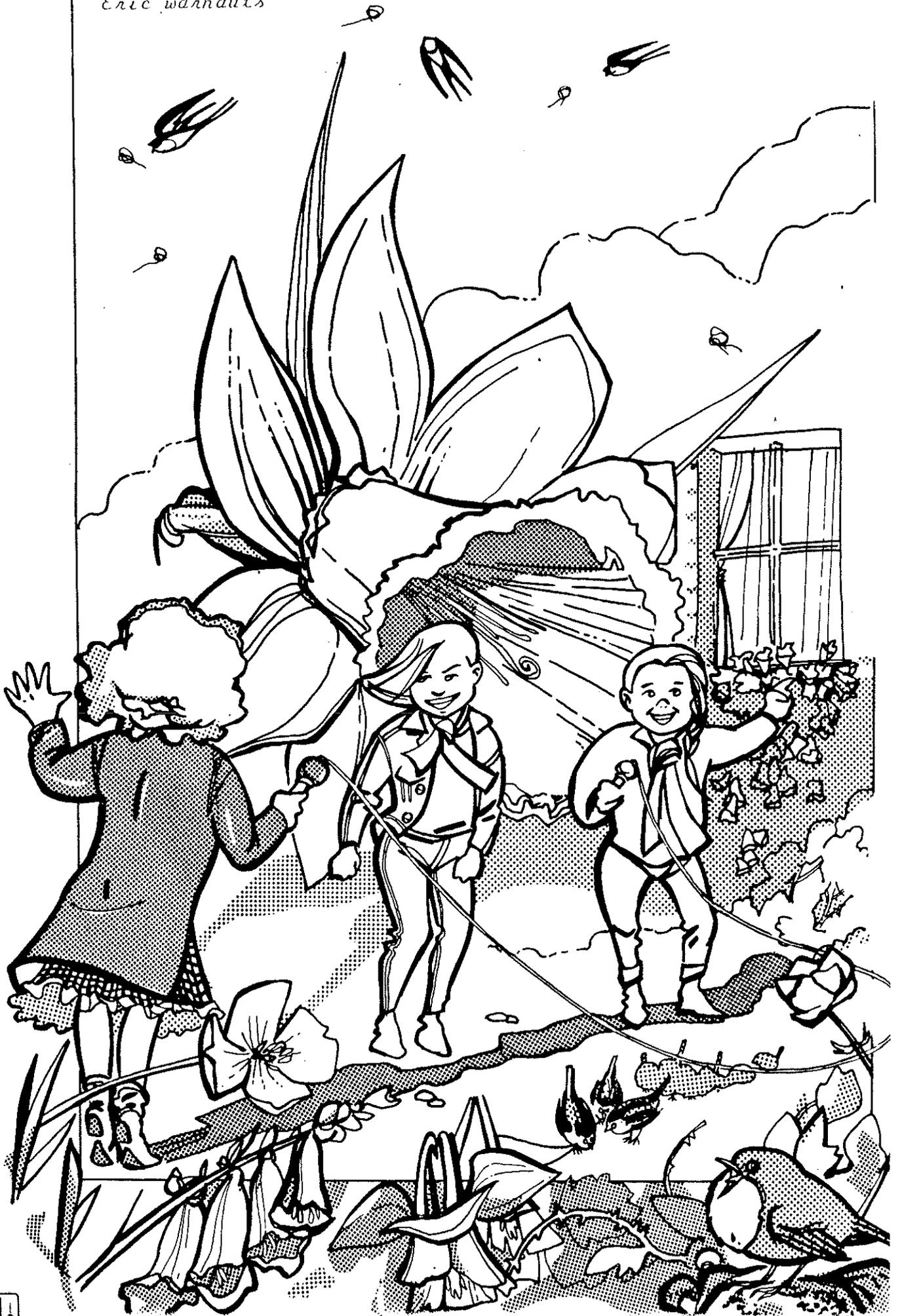
On met un bandeau - *on bandô* - sur les yeux du trimeur. Pour s'assurer qu'il n'y voit plus rien, on lui montre 1, 2 ou 3 doigts en lui demandant *kikin èst-ce ? - combien est-ce ? -*. S'il ne peut fournir une réponse exacte, on considère qu'il est bien aveugle (→ *djouwen a l'aveûle*). Ensuite, on lui fait faire *treûs toûrs* - trois tours -, sur lui-même afin de l'égarer.

Les autres joueurs se dispersent. Une fois arrêtés, ils ne peuvent plus bouger. Le "Colin" doit tâcher de toucher l'un des joueurs et de le reconnaître. S'il devine juste, il est remplacé par ce joueur; sinon, le maître du jeu lui annonce qu'il s'est trompé et la recherche continue.

Si "Colin" approche d'un obstacle dangereux, on l'avertit en criant : "casse-cou". - *hal dès pîds* - littéralement : halte les pieds - n'avancez pas -.



Eric wannauts



INTRODUCTION	P.	1
EXTRAIT DU MONITEUR BELGE	P.	2
GÉNÉRALITÉS	P.	3
1. AUTOUR DU JEU	P.	3
2. NOMS ET QUALIFICATIFS ATTRIBUÉS AUX JOUEURS	P.	4
1. JEUX D'ADRESSÉ : I DJOUWER À MÂYES	P.	7
DJEÛS D'ÈFANTS ÈT D'GRANDÈS DJINS (TEXTE)	P.	8
II AL BRÎSE	P.	9
III ÀS CAS	P.	11
SI NOS TCHANTÎS (PUBLICITÉ)	P.	13
IV LI DJEÛ D'BÈYES	P.	15
V À BOUCHON	P.	17
2. JEUX À SAUTER : I À TAHÊ	P.	19
À TAHÊ (TEXTE)	P.	21
II LI CWÈDE	P.	23
3. JEU D'ADRESSE ET DE POURSUITE : AL CALOTE	P.	26
4. JEU DE PRISE OÙ LES JOUEURS SONT RÉPARTIS EN DEUX CAMPS : À JANDARMES - VOLEÛRS	P.	27
JANDARMES - VOLEÛRS (TEXTE)	P.	28
5. JEU DE SOCIÉTÉ (AVEC UN BANDEAU)	P.	29

