

Jeux et coutumes de chez nous : [suite]

Autor(en): **Montandon, Charles**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Le nouveau conteur vaudois et romand**

Band (Jahr): **89 (1962)**

Heft 4

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-232754>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Jeux et coutumes de chez nous

par Charles MONTANDON

III



S'il est un jeu ancien et populaire qui se maintient chez les gosses de nos campagnes, c'est bien celui des nius. Il exige un vaste espace de terre battue, aussi les petits citadins ne peuvent-ils plus guère s'amuser à ce jeu-là.

Les nius ? D'abord, plus on est et mieux ça vaut. C'est qu'il s'agit d'une vraie lutte de maquignons, et malheur au débutant naïf et maladroit qui vient se fourrer dans ce guêpier : en un instant, sans avoir rien compris à ce qui lui arrive, il est pillé, ruiné sans vergogne. Le niu est chez nos bouèbes une véritable monnaie d'échange. Signe de richesse, d'honorabilité, d'adresse, il provoque de terribles envies ; et la considération portée par les filles aux garçons est pour beaucoup fonction du nombre de nius. Sachet de nius, sachet d'écus !

Le niu ? C'est ce que le dictionnaire appelle « bille », mais en terre cuite. Il y en a de plusieurs sortes : les beaux colorés, bleu sombre ou rouge vif, qu'on achète au magasin, mais l'habit ne fait pas le moine et ceux-là sont facilement éclaffés ; les plus solides sont encore, comme chez les lapins, les petits gris, avec ceux faits de terre glaise : on les cuisait dans le four du vieux fourneau à bois. Le niu est le sujet passif du jeu, le sujet actif étant la bille ; il y a la bille courante, qui est une bille d'auto, moyenne, brillante ; mais il y a aussi la bille de camion, nommée *bombier*, lourde, immense, terne ; c'est l'arme des mauvais garçons, des charoupes et des crétses, la terreur des nius malingres et des *agates*, frêles, jolies et douces créatures réservées aux filles.

C'est avec le *bombier* qu'on joue à la *picaille*, dite aussi *plombette* : deux joueurs, l'un envoie son engin tomber verticalement sur celui du copain, qui gicle violemment à plusieurs mètres, et ainsi à chacun son tour, malheur aux billes peu solides. La *plombette* (même famille qu'en français « à plomb » et « surplomber ») est un jeu rapide, foudroyant, qui se joue en courant, le long du chemin menant à l'école...

Mais revenons à nos nius : on peut y jouer à *de bon* (les gains étant définitivement acquis) ou à *de crouille* (les gains étant restitués en fin de partie). Le terrain de bataille se compose du jeu, rond ou triangulaire, dessiné sur le sol avec le tranchant de la socque ; et de la *ligne*, tracée de la même façon

à quatre ou cinq pas. Chaque village possède plusieurs endroits traditionnellement réservés à cet usage. Chaque joueur pose un *niu* dans le jeu. Et l'on commence à jouer depuis ce dernier en direction de la ligne, avec les billes. C'est la première bagarre, celle pour le rang : celui qui joue le dernier est le plus avantage. Et c'est alors que furent les cris de *dèrr* ! Celui qui l'a poussé le premier a le privilège de jouer le dernier, et ainsi de suite jusqu'au malchanceux réduit à prendre le départ le premier. Le *dèrr* ne court en effet aucun risque, mais a toutes les chances, car là intervient le rôle de la *cuite* : est *cuit* celui dont la bille, déjà engagée, est touchée par celle du joueur suivant. Celui qui est *cuit* est relégué au dernier rang pour la suite, et celui qui l'a *cuit* passe au premier, à condition qu'il ne soit pas *cuit* à son tour ! On est également *cuit* lorsque, au retour, la bille reste prise à l'intérieur du jeu.

Car c'est maintenant la nouvelle phase qui conduit de la ligne au jeu. Joue le premier celui dont la bille a *cuit* autrui ou est arrivée le plus près de la ligne ; lorsque deux concurrents sont à égalité, le plus prompt crie « égaux, *dèrr* ! » et tous deux vont rejouer. Lorsqu'il s'agit d'aller de la ligne au jeu, le *primss* (premier, latin *primus* ?) est privilégié par rapport aux suivants — le *deuss*, le *troiss*, et ainsi jusqu'au *dèrr* — car il se trouve devant un jeu encore plein de *nious* qu'il peut rafler. Le *niu* qui, touché par la bille, sort du jeu, est acquis au propriétaire de la bille. Le rôle de la ligne est donc d'attribuer à chacun son rang dans l'ordre du jeu.

Puis, autour du jeu, chacun joue à son tour, cherchant soit à sortir des *nious* du jeu, soit à *cuire* un camarade : celui-ci est alors éliminé de la partie, et si le nombre des *nious* encore en jeu

correspond au nombre de joueurs restants, celui qui a *cuit* peut crier : « Cuit, on se partage ! » chacun ramasse son *niu* et la partie est finie (l'expression vaudoise « ramasser ses *nious* » a le sens général de récolter ce qu'on a semé). Mais s'il n'y a plus assez de *nious* ou si le *cuiteur* veut tenter seul sa chance, il continue à jouer ; en effet, tant qu'à chaque coup l'on sort un *niu* ou l'on *cuit* un copain, on a droit à un nouveau coup, comme au « Hâte-toi lentement » après avoir fait un « douze ».

Le joueur qui vise tel *niu* dans le jeu peut prendre la position la plus favorable, c'est-à-dire qu'il se déplace, mais toujours à la même distance du jeu : il *prend sa droite* ou *prend sa gauche*. Cette distance du jeu se mesure en *pas* (calculés très exactement) si elle est longue, ou en *crâpies* (prononcer sans détacher le *i*) si elle est courte ; une *crâpie* est une longueur de main, ce mot patois signifiant « patte, grande main ». Le joueur qui lève sa bille avant son tour doit abandonner la partie : il est *pris*.

Ce sympathique jeu possède un vocabulaire inaccessible au profane et dont l'origine est souvent patoise. Qui n'a pas frissonné en voyant sa bille frôlée par une autre, ou le *niu* convoité osciller sur la *raie* du jeu, ne comprendra jamais le sens de *perpètt*, *cognu*, *au pot*, *tire*, *salade*, à *remiser*. Il y a de fameux et détestables *pougneurs* : *pougner* (équivalent de *frouiller* dans d'autres jeux), c'est tricher, avancer tellement la main tenant la bille en direction du jeu que ce n'est plus la bille qui sort le *niu*, mais le *poing* (latin *pugnus*) ou le pouce du joueur. Le pauvre mouton qui, en une heure, a perdu des dizaines de *nious* empochés sans aucun scrupule par d'impitoyables concurrents, s'est fait *roustir*.

Nous avons là un jeu précis, violent, rapide, bruyant, exigeant une constante

adaptation au sol poussiéreux de l'été, à la papette de l'automne, au terrain gelé de l'hiver. Un jeu passionnant et passionné, qui possède son petit homme et assourdit tout le quartier, qui tourne la tête à tous les gamins du village ; on s'oublie, on ne vit que pour les *nious*, on arrive en retard à l'école, en retard pour le dîner, on laisse échapper de ces diaboliques billes sous les meubles, ou lors du catéchisme à l'église, on se bat pour elles... Un jeu qui peut déchaîner d'interminables disputes, voire des débuts de bagarres !

Et, pourtant, ça finit toujours dans le calme : c'est qu'il est rare de trouver un jeu populaire ayant un règlement tacite — et compliqué ! — aussi solide et respecté que celui-là. Le jeu des *nious* est régi par un véritable « droit coutumier », qui doit être vieux comme les pierres. Pas de manuel, pas de régent, et pourtant des règles étonnam-

ment strictes et précises. Ainsi, le *bombier* (trop dangereux pour les *nious* comme pour les agates de verre, le pot de fer contre le pot de terre) est exclu de ce jeu. Inconsciemment, il se dégage un sentiment de justice. Ce sentiment, déjà visible dans un simple jeu d'enfants et d'adolescents, permet à celui qui a perdu la partie de jouer à *la ligne* en qualité de *dèrr*. Il y a là toute une série de règles d'appréciation : favorisant pour la nouvelle partie celui qui a été *cuit* au détriment de celui qui a *cuit*, celui qui a seulement *cuit* au détriment de celui qui a *rousti* et *cuit*.

Mais ce qui plaît peut-être le plus dans le jeu des *nious*, c'est qu'il annonce le printemps. Quand, après neige et gel, vous entendez crier *primss* ou *dèrr* et que vous rencontrez des gamins courant avec un bruit de cailloux entrechoqués dans leurs poches, c'est que le beau temps revient.

SI VOUS ALLEZ...

... à Echallens, où à deux reprises les Amis du patois ont tenu leur assemblée, poussez une pointe jusque vers le château, au pied duquel le Talent passe... sans s'arrêter. Ce château appartient autrefois aux sires de Montbéliard, puis aux Châlons ; il avait été agrandi et rénové au milieu du XV^e siècle. Une terrible tempête ayant sévi sur la contrée en 1445, la tour ronde s'était renversée. Il fallut rebâtir ; on reconstruisit la tour, dont il ne reste plus que la partie inférieure, et on créa un grand corps de logis et des dépendances. Trente ans plus tard, un nouveau malheur fondit sur Echallens. Lors de l'invasion du Pays de Vaud en 1475, quand les châteaux brûlaient les uns après les autres, les Confédérés, malgré la reddition des bourgeois, livrèrent celui d'Echallens aux flammes. Il n'en resta qu'une tour et quelques pans de murs. Au milieu du siècle suivant, il fut réparé pour servir de demeure aux baillis bernois et fribourgeois, qui géraient alternativement ce baillage mixte. Au cours du XVIII^e siècle, Berne et Fribourg firent bâtir le corps du logis au nord de l'enceinte. La tour de l'entrée de la Grand' rue, qui commandait autrefois le pont-levis, a disparu en 1856, en même temps que la porte occidentale du bourg.

Ad. Decollogny.