

Jeux d'enfants dans une colonie de vacances

Autor(en): **Brodard, F.-X.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari**

Band (Jahr): **46 (1956)**

PDF erstellt am: **28.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1005596>

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 d'enfants dans une Colonie de vacances

par F.-X. Brodard, Estavayer-le-Lac

Témoin, d'année en année, depuis vingt et un ans, des jeux d'enfants pratiqués à la Colonie de vacances de la paroisse d'Estavayer-le-Lac, il m'a paru intéressant d'en dire ici un mot. C'est là en effet une section du folklore enfantin à laquelle on s'est intéressé déjà. Je serais heureux que ces lignes suggèrent à des lecteurs la bonne idée de donner à notre revue la liste des jeux d'autres Colonies de vacances, à titre de comparaison et surtout de complément.

L'enfant – le garçon surtout – a un sens merveilleux d'adaptation et une imagination créatrice extraordinaire en fait de jeux.

Je ne parlerai ici que pour mémoire des jeux organisés par les surveillants : courses avec pistes et messages, dont le succès ne s'est jamais démenti ; du système d'organisation par groupes qui s'en vont faire leur goûter dans les forêts et le lit des torrents où ils créent des foyers, des tables et des bancs en pierres sèches ; des barrages qu'ils font pour former des bassins d'accumulation que viendra détruire le premier orage.

Je ne parlerai pas du jeu de numéros ; ni de celui des gendarmes et des voleurs ; ni, cela va sans dire, du football. Mon propos est de citer les jeux que les enfants inventent eux-mêmes, ou qui, apportés par l'un d'entre eux, connaissent une vogue assez grande durant toute la Colonie, et reparaissent d'année en année ... ou, pour certains, ne reparaissent plus.

Jeux de garçons

Hélices. Parlons tout d'abord des jeux créés par les garçons. La première année de la Colonie, nous étions en location dans une ferme, devant laquelle se trouvait momentanément un tas de bûches de bois de sapin fort belles : beaucoup n'avaient pas un nœud, mais étaient d'une régularité de veines tentante. L'un des surveillants eut l'idée de tailler dans une de ces bûches, une hélice, qu'il fixa à un bout de bâton. Ce fut le signal d'une industrie nouvelle pour nos garçons : pas un qui, en peu de jours, n'eût son hélice ! au grand dam du tas de bûches. Plus que cela : pour que l'hélice tournât mieux, on s'avisait d'un roulement sur billes d'un genre assez particulier : on plaça derrière l'hélice un bouton de pantalon ou de tricot, voire deux, dos à dos. On en mit aussi un devant pour empêcher l'hélice de partir, et pour que le bois frottât moins contre le clou. Et l'on faisait des concours, pour voir laquelle tournait le plus vite, le plus facilement, etc.

Comme l'instinct de propriété est inné au cœur de l'homme, beaucoup marquaient sur leur hélice leurs initiales, accompagnées d'une croix fédérale, voire du drapeau suisse dessiné au mieux des possibilités.

On perfectionna et l'on fit – en bois – des avions avec une hélice, évidem-

ment, et même avec trois hélices, le train d'atterrissage étant symbolisé par deux clous. Durant plusieurs années, cette mode revint. Elle a disparu depuis trois ou quatre ans à peine faute de bois apte à la fabrication.

Bâtons. Dès la première année de la Colonie, une marotte qui n'a jamais manqué de sévir, c'est celle des bâtons. Chaque garçon n'a rien de plus pressé que de se couper un bâton de coudrier dans les haies vives ou les taillis. On lui fait ensuite subir toutes sortes de traitements. Certains y gravent leurs initiales, bien sûr, ou aussi des motifs décoratifs: anneaux d'écorce enlevés, marques diverses, etc. On en aigüise un bout. On ne sait pas faire un pas sans bâton. Puis l'ancien vous lasse, on en coupe un autre, et l'on recommence, on se chicane, on se chipe parfois mutuellement ces objets précieux!

Bâtonnets. On fait aussi des bâtonnets aigüisés à un bout, et décorés de la même façon. On s'en sert pour jouer en les fichant dans la terre détrempee. Le joueur suivant tâche de ficher son bâton en terre de façon à faire tomber le bâton qui y est déjà. S'il y réussit, c'est une victoire, s'il échoue, un troisième arrive qui tâchera de faire tomber les deux bâtons à la fois.

Couteau. On joue aussi au couteau de la même façon, mais comme c'est un jeu assez dangereux, on est obligé, chaque année, d'en renouveler l'interdiction.

Arbalètes. On se confectionne, avec les ficelles de ses bagages et du noisetier, des arbalètes, pour lesquelles les haies voisines fournissent des flèches aigüisées. L'idéal est d'avoir le plus de flèches possible, et le mieux aigüisées possible. Le but à atteindre? Tirer n'importe où, et éventuellement voir quelle est l'arbalète qui envoie ses flèches le plus haut. Vu le danger pour les yeux, c'est un jeu qu'on est obligé d'interdire chaque année, au grand regret des garçons ... et aussi des adultes qui les surveillent. Mais, la santé avant tout! Tant pis pour les jolies flèches ornées au couteau, de motifs semblables à ceux qui décorent les bâtons et bâtonnets.

Flok. Ce jeu n'est pas de l'invention des garçons d'Estavayer, mais leur avait été montré par quelqu'un de La Roche, où il était autrefois d'un usage annuel à certaine saison.

Le *flok* est constitué de deux parties: le canon, fait d'un bout de tige de sureau de 10 cm de long. et d'environ 2 cm de diamètre, dont on a enlevé la moelle avec patience, au moyen d'un clou, et *la fuja*, tige en bois ou en fer, qui se place dans le trou du canon dont elle a à peu près la longueur.

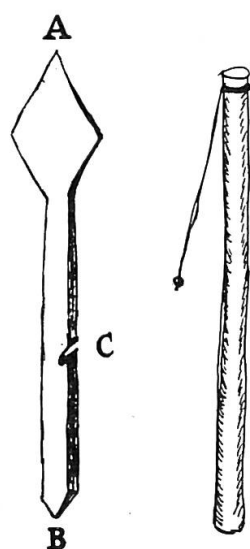
Il y a trois sortes de «flocs»: le *flok à papé*, le *flok à papin*, le *flok à bolqchè*,¹ selon le genre de projectiles qu'ils lancent. Voici le maniement de ce

¹ Notons à titre documentaire, que *le flok à papin* fonctionne au moyen de baies de platanes: il faut évidemment que le trou soit calibré d'après les projectiles. L'inconvénient, c'est que le jus tache fortement les habits. – *Le flok à bolqchè* projette des prunelles, d'où son calibre encore plus grand: il était l'apanage des grands garçons. Le *flok à papé* est évidemment le plus pratique et le moins salissant.

jouet sans danger. On introduit à une extrémité du canon, un bouchon de papier dûment mastiqué ou trempé dans l'eau, et on le fait passer au moyen de *la fuja*, jusqu'à l'autre extrémité où il demeure fixé. Puis on introduit un second bouchon de même nature. A un moment donné, l'air comprimé dans le canon expulse violemment le premier bouchon introduit, en produisant un bruit sec, qui constitue évidemment le but ... et le charme du jeu.

Le *flok* fit fureur: les sureaux du voisinage en pâtirent ... et le papier des toilettes disparaissait comme par enchantement, après qu'eurent disparu aussi tous les papiers de journaux, d'emballage, etc. Mais le jeu n'a plus reparu au bout de quelques années.

La pralindyète (voir gravure). Encore un jeu qui fut enseigné à nos colons par un adulte de La Roche, et n'a pas survécu. *La pralindyète* est une sorte



La pralindyète
et son fouet

de petite lance en bois de sapin d'environ 25 cm, dont la hampe est munie d'une encoche C dans laquelle on fait passer l'extrémité de la ficelle d'un petit fouet. Pour projeter en l'air *la pralindyète*, le joueur tient de la gauche la lancette par l'extrémité A du losange, et de la droite le petit fouet. D'un mouvement brusque, il lance en l'air *la pralindyète* au moyen du fouet. Plus elle va haut, mieux cela vaut. Le danger est d'avoir des lancettes mal équilibrées, qui tournent en rond au lieu de bien monter. La confection de la *pralindyète* est un art dans lequel ne réussissent guère que les plus grands ... et les papas, mis à contribution. *La pralindyète* est faite en bois de bardeau; on comprend que ce jeu n'ait pas de chance de prospérer dans la ville d'Estavayer ... et disparaisse aussi de plus en plus même en Gruyère, où les maisons en béton remplacent hélas celles en bois.

Cerfs-volants. Il s'agit de sortes de fléchettes en papier plié qu'on jette en l'air et qui retombent gracieusement. Cette année pour la première fois, on les a vues apparaître. Ces jouets sont fabriqués par les enfants à l'école enfantine. Ils ont simplement importé à la Colonie leur science de petits gosses, utilisant pour la fabrication ... le papier des toilettes mises au pillage.

Hirondelles. On a fabriqué aussi cette année des hirondelles en papier, selon le modèle connu de ceux qui fabriquent des jouets en papier plié.

Bonnets de peintres en bâtiment. Pour la première fois cette année, une vraie épidémie de bonnets de peintres en bâtiment a sévi. L'initiateur de ce nouveau jeu est fils d'un peintre en bâtiment, évidemment. Tous les papiers d'emballage ont été transformés en bonnets, que l'on a fini par orner de feuilles de verdure, de dessins, et surtout du nom du propriétaire! Mais comme cela n'avait pas l'air de rimer à grand'chose, on a fondé une «fan-

fare» dont ce bonnet était l'uniforme. Ayant entendu les surveillants donner un «concert» de varinettes, nos garçons en ont fait autant, tout d'abord en «jouant» le pouce à la bouche en guise d'instrument. On leur prêta ensuite les varinettes, et ce fut un concert en règle, avec directeur de leur crû, etc. On joua entre autres la marche funèbre de Chopin ... du moins quelques bribes, et des airs à la mode ainsi que des chants populaires, le tout à une voix. Il n'y a plus papier d'emballage dans la maison. Cela n'est rien encore, mais le pire c'est que tous les garçons n'ont pas un bonnet!

Cabanes. Comme la Colonie se trouve au coin d'un boqueteau, les enfants y font assez souvent des cabanes de feuillage, qui sont parfois l'occasion de chicanes, certains garçons prenant un malin plaisir à détruire ce que d'autres ont fait.

Sauf erreur, ce qui a donné lieu à ces constructions, c'est l'initiative d'un garçon qui faisait ses études chez les RR. PP. missionnaires du Saint-Espirit. Il s'avisait de construire une cabane de «Père missionnaire», qui «évangélisait les païens». Pour corser l'intérêt, un sorcier intervenait, saisissant les «catéchumènes» pour les vouer aux supplices les plus variés, dont le plus ordinaire était d'être cuits – symboliquement – dans une marmite tout aussi symbolique! Tout ceci donnait l'occasion à des jeux de course, de cris, etc. – Il en est resté:

Les sorciers. Quand il fait beau temps, les garçons vont à la forêt ou dans les torrents pour y jouer et y faire le goûter. Ils partent par groupes selon une piste qui, bien suivie les amène à un «sorcier» lequel n'est autre qu'un des surveillants, qui leur pose des questions sur l'histoire sainte, la géographie, l'histoire suisse, etc. C'est là l'occasion de gagner ou de perdre des points pour le groupe.

Cow-boys. Cette année, les garçons se sont constitués en équipe de Cow-boys, faisant la chasse au lasso, et grimpant aux arbres, le tout avec une simple corde.

Forts. Les plus petits, exclus de ce jeu, ont fait des postes et des forts dans la forêt. Jeux guerriers, on le voit, avec force cris.

Cheval. Certaines années, les garçons utilisaient la ficelle qu'ils pouvaient avoir, pour faire des attelages. Deux garçons ou plus étaient attelés. Le conducteur était derrière, tenant en mains une bout de bois attaché au bout de la ficelle. On courait ainsi et les chevaux avaient à faire courir leur conducteur, voire à le faire tomber, ou à lui faire faire sur l'herbe une sorte de slalom où il n'avait qu'à se bien tenir pour ne pas aller mesurer le sol!

Eléphant. Cette année, on a même vu des éléphants: un garçon s'accroupit, un autre lui grimpe sur le dos. Derrière eux, un second garçon s'accroupit également, tenant de ses mains celui de devant par la ceinture. Il porte aussi sur son dos un cornac. Le tout constitue un éléphant.

Jeux de filles

Les filles ont, elles aussi, leurs jeux, moins variée et surtout moins turbulents que ceux des garçons.

Magasin. L'un de leurs jeux préférés, c'est le magasin. La marchande vend toutes sortes de marchandises, représentées par n'importe quoi: cailloux, pain de coucou, etc. Les clientes viennent nombreuses, ou parfois aussi téléphonent ... du buisson voisin.

La maman. Elles adorent aussi jouer à la maman. Une maman dont le rôle principal est de sortir en ville, téléphoner à ses connaissances, punir ses enfants désobéissants.

Théâtres. Il y a quelques années, une fillette avait mis sur pied une troupe pour jouer des théâtres, qu'elle composait par oral, et que l'on apprenait ainsi aussi. Cela se jouait en plein bosquet, les arbustes faisant fonction de décor, de chambres, etc. Quand tout était au point, on invitait Melles les surveillantes à venir «voir le théâtre».

Couronnes et bracelets. Un jeu qui revient chaque année est celui qui consiste à confectionner, au moyen de feuilles de coudrier ou de hêtre, reliées les unes aux autres par des aiguilles de sapin, des colliers et des bracelets dont on se pare. Et comme du jour au lendemain cette parure se fane, c'est une excellente excuse pour recommencer.

Gâteaux. Les filles confectionnent aussi parfois des gâteaux dont le fond est une feuille de coudrier, et le dessus du pain de coucou, avec une ou deux fraises, s'il y en a.

Figures géométriques avec du coton. Les filles aiment beaucoup jouer avec une longue aiguillée de laine ou de coton avec laquelle elles confectionnent toutes sortes de figures: tour Eiffel à 2, à 4; tasses et sous-tasse; petit train; nœud magique; barrière à 2, à 4; pantalon du grand-père; tablier de la grand'mère; bas du petit frère, etc. Une partie de ces figures ont été apportées par une fillette de Fribourg. Ce fut pour les autres l'occasion de sortir de leur mémoire tout ce qu'elles savaient dans ce genre. Et depuis, ce jeu revient chaque année.

Le cancan annuel, bisannuel et vivace. Chaque année il arrive un beau jour qu'une fille «voie» dans la forêt «un bandit» lequel, dans ce bosquet grand comme un mouchoir, est simplement un homme du village en habit de travail, qui passe sans se douter de l'émotion qu'il suscite et du rôle qu'on lui attribue! Le charme de tout ceci est que les filles ont peur d'aller dans le bois. Comme elles raffolent d'émotions fortes, vous pensez bien qu'il serait dommage qu'il n'y ait pas de «bandit» dans la forêt!

Il faut ajouter que les garçons eux aussi ont «vu» parfois des hommes – voire des bandits – dans la forêt! Mais cela leur fait moins d'effet, et donnerait plutôt lieu à une chasse à l'homme avec force bravades. On n'est pas pour rien descendants des vieux Suisses belliqueux!