

# À quoi jouent aujourd'hui les enfants de Château-d'Œx

Autor(en): **Urech-Meylan, Eva**

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): **51 (1961)**

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1005521>

## **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.

## A quoi jouent aujourd'hui les enfants de Château-d'Œx

par Mme *Eva Urech-Meylan*, Château-d'Œx

Dans la plupart des jeux, on utilise les « comptines » qui servent à désigner celui qui cherchera ou poursuivra. En voici les plus usitées :

- 1° Zig – zag – zoug (à tous âges).
- 2° Une boule rouge roule jusqu'à Paris.  
Combien de kilomètres fait-elle ?  
– Cinq.  
– Un, deux, trois, quatre, cinq.
- 3° Derrière mon petit piano, il est tombé une fleur.  
Elle s'appelle « ixe – para – dix – o – dax ».  
Si tu sais le répéter, tu sortiras.
- 4° Dans une petite église, on ne doit pas parler.  
Dis-moi un chiffre !  
(Celui qui en dit un, perd, mais non celui qui en montre un des doigts).
- 5° Euh !  
La poule a fait des œufs  
Sur la route de Montreux.  
Euh ! la police a dit : euh !
- 6° Couah !  
Les corbeaux sont dans les bois.  
S'il en manque un, c'est toi.
- 7° Quelle heure est-il ? – Midi.  
Qui l'a dit ? – La souris.  
Où est-elle ? – Dans sa chapelle.  
Que fait-elle ? – Des dentelles.  
Pour qui ? – Pour ses petits.  
Que font-ils ? – Pipi.
- 8° Aïau, boyaux, ciseaux, couteaux.  
La vache a fait le veau  
Dans un tonneau  
Tout plein d'eau.
- 9° Une souris verte  
Qui courait dans l'herbe,  
Je l'attrape par la queue,  
Je la montre à ces messieurs.  
Ces messieurs me disent :  
Trempez-la dans l'huile.  
Elle sera pour toi.

10° 1 oie, 2 oies, 3 oies,  
4 oies, 5 oies, 6 oies,  
C'est toi!

11° Un, deux, trois, quatre,  
Cinq, six, sept, huit, neuf,  
Gros bœuf.

\*

### Jeux de l'école enfantine et des enfants de 7 ans

*Le chat et la souris.* – *Colin-maillard.*

*La «couriante»* (ou «courate»): *baissée, perchée, stop, malade.* – «*Couriante*» *stop*: les enfants ne peuvent être touchés s'ils sont arrêtés les bras en croix ou étendus. Un camarade de l'enfant touché peut le libérer; il est alors «destop» ou «destoppé». – «*Couriante*» *malade*: un enfant court après un camarade et le touche. Celui-ci pose la main à la place touchée et court à son tour après un camarade.

*A la pierre.* Les enfants s'alignent au bas d'un escalier; chacun tient un petit caillou dans une main. Le meneur du jeu frappe sur l'un des poings d'un enfant. Si le poing ne contient pas le caillou, l'enfant peut monter d'une marche. L'enfant arrivé le premier au haut de l'escalier a gagné.

*Un, deux, trois ... robinet* ou *Petit poisson rouge.* Un enfant se place face au mur, la tête appuyée sur le bras replié. A une certaine distance, les camarades sont alignés; ils doivent s'approcher de l'enfant sans être vus. L'enfant compte et se retourne au mot «robinet». S'il voit un camarade qui bouge encore, il l'interpelle et celui-ci doit reculer jusque sur la ligne de départ. Celui qui parvient à toucher le dos de l'enfant placé au pied du mur, a gagné et prend sa place.

### Jeux des enfants de 7 à 8 ans

Les «*couriantes*», comme pour les plus petits, mais *à bois, à fer, à couleur, à papier, à quatre pattes.*

Jeux-imitations: le docteur, la garde-malade, le dentiste, le grand-père à lunettes, au marché, à la dînette, au papa et à la maman, aux militaires, aux poupées, à l'école, aux Indiens, aux cow-boys, etc.

Jeux habituels généraux: le volant, à la bûche, à la vache, au renard, au loup; différentes formes de jeux de ballon. Sauts à la grande et à la petite corde. Le hockey, le concours de skis.

### Jeux des enfants de 8 à 9 ans

Jeux d'intérieur: Stop – Cartes: jeux de familles – Monopoly – Puces – Hâte-toi lentement – Nain jaune – Domino, Loto, Halma, Homme noir, etc.

Mêmes jeux d'imitation qu'à 7 ans. Au printemps, sauts à la corde.

## Jeux des enfants de 9 à 10 ans

Enfants de plus en plus remuants, ayant besoin de bouger, de crier.

Les «*couriates*». Une poursuite simple est la «*couriate*» à rien. Dans celle dite *aux animaux*, chaque joueur choisit un nom d'animal et va se cacher. Le chercheur crie un nom; celui qui le porte imite le cri de la bête et, s'il est proche, oriente ainsi le chercheur. Si cela lui est possible, il change de place.

A «*tchire le bouc*». Le chercheur dresse trois bûches et s'éloigne à la recherche des joueurs cachés. En son absence, celui qui peut s'approcher sans se faire prendre, descend les bûches d'un coup de pied en criant «Tchire le bouc!»

A la *bûche*. En cercle, autour d'une bûche dressée, les enfants se tirent, se poussent. Celui qui fait tomber la bûche est hors du jeu.

*Aux gendarmes et aux voleurs* qu'ils appellent aussi la «*clouée*».

Jeux de pistes – Jeux avec ballon: aux *paÿs*, aux *tranchées*.

En hiver: construction d'igloos et de forteresses.

Au printemps, c'est la longue corde à sauter qu'on tourne à deux.

On joue toujours à *colin-maillard*, au *chat* et à la *souris*, aux *métiers*, à *grand-père lunette*.

Rondes en faveur: «Le fermier dans son champ» et «Allons au bois quand le loup n'y est pas».

La ronde du Fermier dans son champ:

Le fer-mier dans son champ, le fer-mier dans son champ, o -  
hé o - hé au bord de l'eau, le fer-mier dans son champ.

2. Le fermier prend sa femme ...
3. La femme prend son enfant ...
4. L'enfant prend sa nourrice ...
5. La nourrice prend son chien ...
6. Le chien prend la souris ...
7. La souris prend l' fromage ...
8. Le fromage est battu ...

Au premier verset, le fermier entre dans la ronde qui tourne. Au 2<sup>e</sup> verset, il choisit sa femme qui entre aussi dans la ronde. Au 3<sup>e</sup> verset, la femme choisit l'enfant, etc., etc. Au 8<sup>e</sup> verset, les enfants qui restent pour former la ronde se resserrent et battent le «fromage» entré en dernier dans la ronde.

*En cercle*. Le chef tient une pierre et fait semblant de la laisser tomber sur les pieds des joueurs. C'est à celui qui retire son pied le premier.

*Les soldats de plomb* sont alignés contre un mur ou une barrière. Le chef dit: «Le premier qui sera là-bas, ça ne sera pas à lui. – Le dernier qui sera là-bas, ça sera à lui.» Puis il compte: «5-4-3-2-1. Partez! Feu!» Et c'est à celui qui part, puisque des soldats de plomb ne peuvent pas partir!

En hiver: *le château*. Un monticule de neige est élevé. Un garçon monte dessus. Les camarades essaient de passer par-dessus le château. Celui qui est touché par la sentinelle prend la place de celle-ci.

*Les deux forteresses*. Deux murs de neige sont construits à 8 ou 10 mètres l'un de l'autre. De part et d'autre, on prépare une provision de boules de neige. On attaque et élimine celui qui est touché.

On joue encore à *la petite guerre, au mouchoir; aux pays* ou *aux cantons* avec une balle lancée en criant le nom d'un pays ou d'un canton adopté par l'un des joueurs.

On s'amuse aussi avec des vaches en bois qu'on taille dans les tiges de sapin blanc («vuargne»); voir fig.

Jeux d'intérieur: les mêmes que précédemment, avec, en plus, les poupées, les soldats, le «charret» (marelle de table) et les jeux de géographie.

#### Jeux des enfants de 10 ans

Toujours les «*couriates*» et les «*catches*».

Dans *gendarmes et voleurs*, le voleur attrapé est «cloué». Un autre voleur peut le délivrer: il est «décloué».

Au printemps apparaît la corde à sauter. Voici les principales variantes de cet amusement:

- *Panier*: trois grands cercles, l'enfant saute; trois petits cercles au-dessus de l'enfant accroupi.
- *Vinaigre*: tourner la corde très rapidement.
- *Tonneau*: tourner la corde trois fois dans un sens, trois fois en sens inverse.
- *Couteau*: ramasser un objet en sautant.
- *Bateau*: sauter par-dessus la corde qui est balancée.
- *Alphabet*: sauter en disant l'alphabet. Au «bédé» (lorsqu'on rate un saut), la lettre sur laquelle on est arrêté indique le prénom du futur mari.
- *Les cheveux blancs*: tourner en comptant les années.
- *Serpent*: faire zigzaguer la corde sur le sol.
- *Ciseaux*: sauter en croisant la corde.

*La «cache» à bûche* (trois bûches en faisceau). Un enfant shotte les bûches. Pendant que N. les remet en faisceau, les autres vont se cacher. N. cherche ses camarades. Pendant qu'il s'éloigne, un camarade peut venir éparpiller les bûches et retourner se cacher. N. doit les remettre en place. Le camarade qui est identifié, rentre au camp. Mais si N. se trompe de nom (on change parfois de vêtement), on crie: «Brûlez la soupe!» et le jeu reprend.

Cette «cache à la bûche» est en faveur jusqu'à l'âge de 13 à 14 ans, moment où les enfants abandonnent la plupart des jeux pour le sport.



Fig. 1. «Armailli» en herbe, avec ses jouets: chalet, clôture, vaches de bois.

#### Jeux des élèves plus âgés (12–15 ans)

«*Cache*» dite *anglaise*. Un joueur dévoué se place contre un mur, une main ouverte dans le dos. Le meneur du jeu dit cette comptine:

La lune est ronde  
Elle a deux yeux, un nez, une bouche.  
Qui met la pipe?

A ce moment, un des joueurs placés en demi-cercle derrière le condamné en sursis, touche rapidement du doigt la main ouverte. A ce contact, le condamné se retourne brusquement, il désigne le joueur qui est censé l'avoir touché et il lui indique une tâche à accomplir (par ex.: aller jusqu'à la fontaine, s'y asperger le visage et revenir). S'il a bien désigné le coupable, c'est ce dernier qui accomplit la tâche; dans le cas contraire, il y va lui-même. Pendant ce temps, tous vont se cacher.

Le jeu des cantons se complique. Le meneur de jeu lance une balle en l'air en criant un des noms de canton que les autres joueurs ont choisis préalablement. Tous s'éloignent le plus rapidement possible, tandis que l'appelé se jette sur la balle; dès qu'il la maîtrise, il crie: «Stop!» Tout le monde s'arrête. Le détenteur de la balle fait trois pas en direction du joueur le plus rapproché

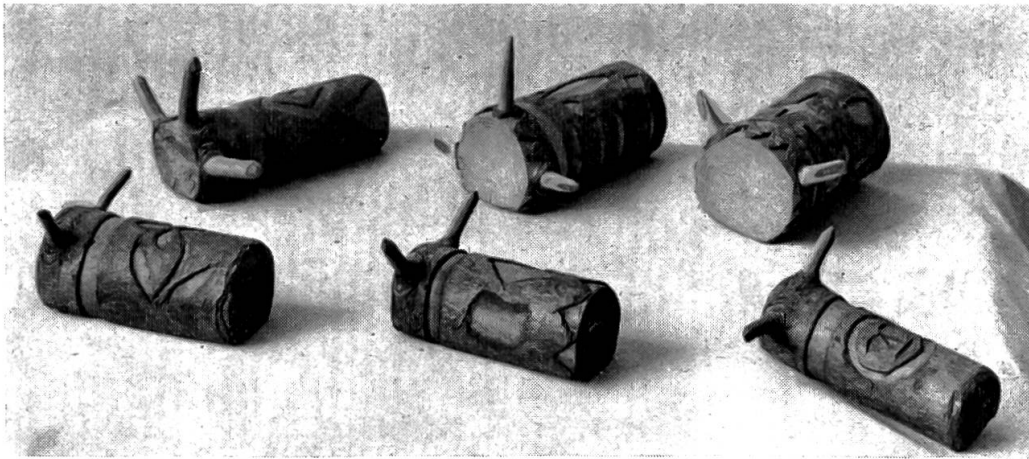


Fig. 2. Jouets représentant des vaches. Longueur 4 à 12 cm.; en sapin blanc.

et essaie de le toucher de la balle. S'il réussit, il est sauf et c'est le joueur touché qui encaisse un point et qui remet en jeu. S'il échoue, il prend un point et remet lui-même en jeu. Les joueurs atteignant cinq points sont éliminés.

On joue encore au *volant*, à la *chasse au renard* qui est le même jeu que gendarmes et voleurs, aux *métiers* en indiquant les lettres extrêmes ou en mimant la fonction.

\*

Le jeu des billes est actuellement abandonné et même inconnu à Château-d'Œx.

Ce sont les filles qui sautent à la corde et qui jouent le plus volontiers au volant. Mais, en général, elles jouent avec les garçons et ne redoutent pas les compétitions.

### A Rougemont, une coutume vivace

par Mme *Clara Henchoz-Mottier*, Château-d'Œx

Rougemont cède à la vogue des téléphériques, des télécabines et des pistes de skis. Malgré cet esprit ouvert au modernisme, les gens de ce beau village alpestre sont attachés corps et âme à plusieurs coutumes et traditions ancestrales. Il en est ainsi des Brandons, cette fête qui se célèbre chaque année le dimanche qui suit le mardi gras ou le mercredi des cendres.

A cette occasion, on n'allume plus les feux sur les montagnes, comme autrefois, mais la population garde jalousement la pratique de confectionner, en grande quantité, pour ce dimanche-là, des sortes de crêpes nommées dans le pays des «merveilles»; ce sont en effet de merveilleuses friandises, si bien nommées.

Quelques maîtresses de maison se groupent chez l'une d'elles et, à la veillée, préparent des corbeilles pleines de ces pâtisseries appétissantes. Tous en dégustent à midi, à trois heures, le soir de la fête, et cela continue