

Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde
Band: 19 (1929)
Heft: 7-9

Artikel: Jeux de "marbres" au Landeron
Autor: Monnerat, Paul
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1004920>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

m) Wenn eine Leiche nicht steif wird oder die Augen offen behält, wenn ein Grab einfällt, wird bald wieder jemand im Hause sterben.

n) Wenn während des Lätens die Stunde schlägt, wenn es bei einem End- oder Leichengeläute oder am Samstagabend, wenn es mit allen Glocken für die armen Seelen läutet, so a'miätig, so teet'alisch lytet, wenn bei einer Leichenfeier während des Amtes unter der Wandlung die Stunde schlägt, oder wenn an allen Altären die hl. Wandlung gleichzeitig eintrifft, stirbt bald wieder jemand in der Gemeinde.

o) Wenn ein „Mehlvogel“ (es scheint der Totenkopf, *acherontia atropos* zu sein) auf einen Menschen herabfällt oder fliegt, so ist dieser Mensch oder eines seiner nächsten Angehörigen innerhalb eines Jahres eine Leiche.

p) Wenn man auf dem Boden zufällig entstandene Kreuzchen, etwa aus Holzsprießen, Strohhalmen usw. findet, so ist das kein gutes Zeichen, es bedeutet Tod, Verdruß, Unglück. Auch das bedeutet Tod, wenn einem ungewollt und unbeabsichtigt, zufällig, etwas schwarzes, z. B. schwarzes Tuch, in die Hände fällt.

q) Wenn einem zu Neujahr am Morgen zuerst ein Geistlicher begegnet, gibts bald eine Leiche im Haus. (80j. Mann von Bauen.)

r) Wenn plötzlich ohne erklärliche Ursache ein Glas, eine Flasche zerspringt, so ist ein Bekannter oder Freund oder Verwandter gestorben oder wird bald sterben.

Totengewand.

„Totägwand bricht a der Wand“, d. h. die hinterlassenen Kleider eines Verstorbenen zerfallen so schnell wie die Leiche im Grab.

Früher haben die Schreiner oft erzählt, sie hätten es lange bevor jemand gestorben sei, dem sie nachher den Totenbaum zimmern mußten, in der Werkstatt hobeln und schreinern gehört.

Jeux de «marbres» au Landeron

par PAUL MONNERAT (Landeron).

Je ne connais pas de jeux d'écoliers plus beaux et plus intéressants que les jeux de marbres que l'on rencontre chez nous dans chaque endroit sous plusieurs formes variées.

Ces jeux sont anciens puisque nos grand-pères jouaient déjà aux marbres, aussi serait-il curieux de savoir quand ils prirent naissance, et qui donc a pu imaginer ces petits objets ronds en pierre, les uns en terre, d'autres en verre, que l'industrie répand partout?

Quand je pense à ces jeux que j'ai connus au Landeron, durant mon enfance, je les trouve pleins d'attraits non seulement par leurs règles mais surtout par les mots rustiques qu'on employait en s'y livrant et dont plusieurs sont encore prononcés aujourd'hui; quelques-uns se sont perdus, parce que les jeux de marbres ont aussi changé de mode.

De mon temps les maîtresses d'école et les ecclésiastiques défendaient sévèrement aux filles de jouer aux marbres, actuellement celles-ci s'y passionnent aussi en se mêlant aux garçons. Pour ce qui est des jeux eux-mêmes, les uns se sont modifiés, les autres ne se pratiquent plus guère.

Je citerai les jeux «du Carré» — «du Nayé» — «du Pot» — «de la Piquette» — «de Main chaude, main froide» — «de pair ou impair!» — auxquels j'ai participé maintes et maintes fois.

Une question de coutume sans doute, les ramenait deux fois par an: au commencement du printemps, puis vers la fin de l'automne, pour durer quelques semaines.

Genres de marbres.

A-t-on toujours employé dans ces jeux plusieurs sortes d'objets ronds, les uns plus grands que d'autres — les premiers, «les agates», servant à «piquer» les seconds, «les marbres»? Je ne puis donner aucun renseignement sur ce point. Des *agates*, des *raisins*, des *cornas*, des *blancs d'œil*, des *cassines*, des *biques* ou *billons*, telles sont les variétés que j'ai maniées.

Les agates, les plus communes, étaient en verre multicolore et de diverses grandeurs. *Les raisins*, par leur couleur à demi transparente et leur grosseur, ressemblaient beaucoup à de gros grains de raisins. — *Les cornas* — plus rares — étaient, comme leur nom l'indique, en cornaline. Elles étaient brunes et toutes d'une même grandeur, pareille à celle des raisins; rien ne pouvait les briser. Quelques-unes portaient une tache blanche, on les appelait pour cela: «*des blancs d'œil*». *Les cassines* étaient faites de terre blanche très dure; *les biques* ou *billons*, en terre lourde vernie, se distinguaient par leur grandeur.

Depuis lors, *les agates* et *les biques* n'ont pas changé, mais je ne vois plus *ni cornas*, *ni cassines*.

Les marbres paraissent encore les mêmes et leur ancien nom patois ne s'est pas perdu. Les Landeronnais les nomment «*des mies*», (*une mie*), puis quelquefois «*des meutzes*». Dans d'autres endroits, on les appelle : «*ballistres, billes, huches, goulettes*».

Au Landeron, «les mies» préférées doivent être en pierre ou en terre lourde et dure. L'industrie lança dans le commerce des marbres en terre légère, pour obtenir probablement une économie sur les frais de port qui renchérisse de beaucoup les premiers. Il y a quelques années, je vis une troupe de joueurs venir manifester devant un magasin où se trouvaient exposées ces «mies» en terre. Croyant que c'était le vendeur qui les fabriquait et qui cette année-là en avait vendu près de 2000 à des novices, ils en brisèrent une quantité devant la vitrine.

Jeu du Carré.

Le plus intéressé à ce jeu s'empressait de tracer avec son soulier un carré de 40 à 50 centimètres de côté, puis une raie assez longue, à trois grandes enjambées de celui-ci, dans n'importe quelle direction.

Le nombre des participants pouvait être de deux, trois, quatre et même cinq. Il suffisait à chacun de poser une mie sur un coin vis-à-vis l'une de l'autre ou en oblique si l'on n'était que deux; un cinquième arrivant faisait une croix au milieu du carré pour sa pose.

Généralement le poseur de la première mie commençait par rouler son agate depuis le carré vers la ligne, et ainsi de suite. En cas de chicane l'on procédait selon l'âge. Toutes les agates arrêtées en deça de la raie se classaient avant celles qui se trouvaient au delà, suivant l'ordre des plus en plus proches. Deux venaient-elles à s'arrêter de front? elles plaçaient leurs joueurs «*égaux*». Ceux-ci les roulaient de nouveau pour savoir qui des deux serait le premier, sans modifier le rang des autres joueurs.

Si une agate touchait une rivale en roulant vers la raie, elle classait son possesseur premier de tous, tandis que celui des joueurs dont l'agate avait été atteinte jouait le dernier. On lui disait «*tu es piqué!*»

Chacun en ramassant son agate criait son tour : *c'est moi le peur! moi le seugue! moi le troisième! moi l'avant der!, moi*

le der! Le premier qui criait: *chasse courbe pour moi! chasse droit pour vous!* imposait d'avance à tous une manière de jouer en ligne droite, se réservant pour lui de faire des courbes. Un autre, par les mots: *tout rôte pour moi!, rien rôte pour vous!* vous empêchait de balayer les obstacles devant votre agate, se permettant le contraire pour lui, ce qui le favorisait. Obéissant à votre tour, vous vous placiez sur la raie pour envoyer votre agate le plus près possible du carré. Si de ce premier coup déjà vous déplaciez une mie, elle était gagnée et votre tour continuait autant de fois que vous empochiez une mie. Quand une mie s'arrêtait dans le carré ou sur l'une de ses lignes, vous deviez la remettre à sa place; puis venait le tour du suivant, ainsi qu'après chaque mie manquée.

Tout joueur, à l'endroit où son agate faisait halte, plaçait son pouce gauche pour étendre sa main dans la direction du marbre le plus proche, c'était «*la tipce*». Les uns pour faire celle-ci préféraient poser d'abord l'auriculaire et porter le pouce en avant. Au bout de cette main étendue, la seconde prenait position pour lancer l'agate à l'aide du pouce et de l'index, sans oser bouger le bras; au moindre mouvement, les surveillants criaient *tu pousses!* d'autres: *tout secousse!* et il fallait recommencer. Les uns se croyaient plus adroits en posant leur agate sur l'ongle du pouce, d'autres sur la première phalange, quelques-uns la pinçant du bout des doigts s'attiraient la dérision.

Parfois la *tipce* pouvait être mesurée en hauteur, quand le joueur pensait pouvoir mieux atteindre un rival; on disait alors «*Je la plombe*»!

Pour mieux réussir à attraper une mie éloignée, le jeu permettait de hausser celle-ci sur une petite pyramide de terre humide, c'était «*une goulevasse*». Une mie chassée allait-elle heurter l'agate d'un joueur? elle revenait à celui-ci qui criait: «*à moi la mie!*» mais elle le mettait hors du jeu, content déjà d'avoir ainsi gagné sa pose.

Les agates pouvant être piquées à la place des mies, les joueurs se trouvaient par là éliminés. Aussi un joueur adroit ne manquait pas l'occasion de viser une piqueuse; s'il réussissait il disait: «*ramasse toi, tu es foutu!*» si non, «*je l'ai loupée!*» Par contre une tradition vous autorisait à ramasser votre agate sitôt qu'elle arrivait trop en vue d'une voisine; d'autres fois, lorsqu'elle s'éloignait trop des mies on disait: «*Je me ramasse!*»

Ce droit vous permettait de vous placer ensuite dans n'importe qu'elle position autour du carré, mais toujours à la même distance que la raie.

Parfois vous vous trouviez en face « *d'une guille* » ceci quand une agate, assez près d'un marbre, offrait un champ de mire. Un bon joueur était un *guilleur*, une bonne agate *une guilleuse*.

Je la touche! signifiait un arrêt tout près d'une mie; dans ce cas vous osiez déplacer votre agate soit derrière celle-ci, soit en face d'un *guilleur*, pour lui causer de l'embarras. Presque toujours ce dernier évitait le marbre pour « plomber » l'agate.

Le mot *stocque!* permettait à un joueur de laisser son agate à la place où elle était arrêtée par un obstacle, sinon c'était *houze!* Les perdants ne se gênaient pas de crier à tout instant au gagnant, *locque! locque! locque!* (pour manque), croyant pas là lui porter malchance. Enfin les gagnants étaient *des rimceleurs*, les perdants *des rimcelés*.

Un *rimcelé* qui n'avait plus de mie pouvait poser son agate pour un certain nombre de coups, c'est-à-dire pour plusieurs tours de jeu, suivant sa valeur.

Une seconde partie recommençait toujours par les *rimceleurs*, les perdans criant: *derdes mies!* je n'ai rien eu.

Aujourd'hui le carré n'est guère plus grand qu'une enveloppe et les marbres sont posés en tas au milieu.

Jeu du Nayé.

Un rectangle de 40 sur 20 centimètres environ remplaçait le carré. Sur une ligne que l'on traçait au milieu dans toute sa longueur, les joueurs, suivant leur nombre, posaient chacun deux ou trois mies un peu espacées les unes des autres.

Les biques étaient préférés pour ce jeu, car les marbres ne pouvaient être piqués et sortis du rectangle que depuis la raie. Il était permis de les prendre de flanc.

Jeu du Pot.

Quelques tours de talon suffirent pour former un creux évasé de 5 à 6 centimètres de profondeur.

Une raie à la même distance que pour le carré et le nayé doit servir également pour établir l'ordre. Pour ce jeu on n'emploie que des agates de m'importe quelle sorte; plus il y a de joueurs, plus il devient captivant, bien qu'il ne rapporte que des points.

Après l'arrivée des agates autour du pot, la règle consiste à les envoyer au fond de celui-ci à l'aide de *la tipce*. Si d'un seul coup vous ne réussissez pas, vient le tour du voisin; si oui, vous faites encore *la tipce* depuis le bord, pour essayer de piquer la plus proche des autres agates; en cas de réussite vous vous replacez dans le pot et ainsi de suite sans que vous soyez obligé de piquer toujours la même agate. Chaque entrée dans le creux compte pour 10 points et la partie recommence quand le premier arrive à 200 ou à 500 suivant le chiffre fixé. Ce jeu, qui n'est pas des moins intéressants, se pratique aujourd'hui comme autrefois.

A la Piquette.

Cet amusement ne demande que deux joueurs. Ceux-ci ne font que lancer agate contre agate, depuis un point donné, tout en cheminant, en allant ou en revenant de l'école.

Main chaude, main froide.

Je place mes deux mains derrière le dos pour passer une mie de l'une à l'autre, puis je les présente fermées au gageur qui en les touchant dira tour à tour «*main chaude, main froide — si tu l'as? donne me la?*» Ici j'ouvre la main, si la mie s'y trouve je la perds, si non j'en gagne une, et je recommence pour changer de rôle au coup perdant.

A pair! ou impair!

Je plonge une main dans une poche pour la présenter bientôt fermée contenant deux, sinon trois marbres. Si le mot pair, ou impair que prononce le partenaire tombe juste, celui-ci gagne les mies, sinon il en perd autant.

Tels sont les jeux de marbres que j'ai pratiqués; leurs règles traditionnelles m'ont semblé assez intéressantes pour être sauvées de l'oubli.