

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

Herausgeber: Société suisse des traditions populaires

Band: 34 (1944)

Heft: 2

Artikel: Quelques jeux d'enfants recueillis à Provence (Vaud)

Autor: Egloff, W.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1005801>

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: 22.01.2025

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

Quelques jeux d'enfants recueillis à Provence (Vaud).

Par W. Egloff, St-Gall.

Le roi. Un certain nombre de garçons posent par terre leur coiffure «à la renverse». Celui à qui appartient la première casquette de la file est le roi. Il a dans sa casquette une balle qu'il lance dans une des autres coiffures. Le propriétaire de celle-ci saisit la balle et tâche d'atteindre le roi ou un autre joueur placé entre lui et le roi. Celui qui est touché se place à la fin de la file; le joueur qui a réussi de la sorte avance d'une place dans la direction du roi. S'il ne touche personne, il est obligé de se mettre lui-même à la fin de la file. S'il attrape le roi, celui-ci est destitué et aura la dernière place. La balle et le titre de roi passent alors au second joueur.

La «galine». On plantait debout une pierre assez grosse: la «galine». Sur cette pierre, on en posait une plus petite: le «moineau». Les joueurs se trouvaient derrière une ligne de démarcation, à 5 ou 6 mètres de la «galine». Un des joueurs gardait la «galine»; les autres lançaient des pavés contre ce but et tâchaient de faire tomber le «moineau» et la «galine». Si la pierre atteinte tombait, le gardien allait vite la redresser et remplacer le «moineau», pendant que les joueurs couraient chercher leurs pavés. Dans l'espace entre la «galine» et la ligne de démarcation, le gardien avait le droit d'attraper ses camarades, à condition que la «galine» fût bel et bien dressée et surmontée du «moineau». Celui qui était touché était obligé de se faire gardien, tandis que l'ancien gardien se mêlait aux autres joueurs. [Voir aussi Pierrehumbert, s. *galine*. D'après les matériaux du Glossaire des patois de la Suisse romande, «jouer à la *galina*» se dit surtout dans le Jura vaudois, neuchâtelois et bernois].

La «gouenne». Dans un pré, on faisait des trous arrangés en cercle autour d'un trou central dans lequel il y avait une pierre. Cette pierre était confiée à la garde d'un joueur. Les autres joueurs, armés de bâtons, se plaçaient chacun derrière un des creux du cercle. Celui du milieu lançait la pierre dans un trou de la périphérie, dont le gardien tâchait de défendre l'entrée au moyen de son bâton. Il lui était interdit de toucher la pierre de la main ou du pied. S'il ne réussissait pas à arrêter la pierre, il avait à prendre la place du milieu et à lancer à son tour la pierre qu'on avait ramenée dans le creux central. [Voir aussi Pierrehumbert, s. *gouène*. Le «Glossaire» atteste «jouer à la *gouna*, à la *gouèna* (= truie)» dans les cantons de Vaud, de Fribourg et de Neuchâtel].

Jouer à « agon — besson ». C'est un vieux jeu d'enfants. Les deux partenaires, nous les nommons Paul et Jean, cachent chacun des haricots dans leur poche. Le premier, Paul, prend un certain nombre de ses haricots dans la main et la tend à Jean en disant: « agon » (invitation au jeu). Jean lui répondra alors: « besson » (acceptation du jeu proposé). Paul demandera ensuite: « combin? » et Jean de répondre: « euvre » (ouvre). Paul dira alors: « pas la peine », s'il cache moins de cinq haricots dans la main, et c'est à Jean d'indiquer un chiffre entre zéro et cinq; là-dessus Paul ouvre la main pour montrer le nombre exact des haricots qu'il avait saisis. Jean devra payer en haricots la différence entre le nombre qu'il avait supposé et le chiffre exact. Si par hasard il trouve le nombre juste, il reçoit tout le contenu de la main de son ami. Le jeu passe alors à Jean. Si le nombre des haricots dans la main du joueur dépasse cinq, il est obligé de l'ouvrir un petit moment quand l'autre lui dit: « euvre », et il répondra en même temps: « la peine ». Le partenaire du jeu estime vite le nombre des haricots et le jeu se termine de la même façon. [Même jeu et même terminologie dans le district voisin de Boudry (Neuchâtel): voir Pierrehumbert, s. *agon*, et « Glossaire » I, 183].

L'hirondelle. On bandait les yeux à un joueur qui se plaçait au milieu d'un pré, les jambes bien écartées. Les autres joueurs prenaient leurs mouchoirs où ils avaient fait un nœud à l'un des bouts. Ils les lançaient à travers les jambes écartées de « l'aveugle ». Au moment où tous les mouchoirs étaient jetés, celui-ci se mettait à les chercher à tâtons en rampant par terre. S'il en trouvait un, on le libérait de la bande et le propriétaire du mouchoir trouvé se plaçait au milieu pour se faire bander les yeux.

Pour choisir celui qui doit commencer un jeu, pour « emprumer », on se sert d'une ritournelle: « uni, unelle, baribon, baribelle, cani, canelle, trouc »¹⁾. Celui sur qui tombe la syllabe « trouc » est désigné pour commencer le jeu. [Cette forme d'empro paraît caractéristique aux Alpes vaudoises et au Jura: voir E. Bodmer, « Empros », p. 15, n^o 97; Arch. trad. pop. 25, 284].

Une autre manière de déterminer le premier est la suivante: on récite, en attribuant une syllabe à chaque joueur, la phrase qui suit: « Combien de clous faut-il pour ferrer un cheval? » Celui sur qui tombe la syllabe *ch'val*, dira un chiffre quelconque, par exemple quatre; on compte alors jusqu'à quatre en attribuant de nouveau un chiffre à chaque joueur de la ronde. Celui qui sera désigné par le numéro quatre doit commencer le jeu. [Très répandu; voir Bodmer, p. 1, n^o 1].

¹⁾ Accents très marqués sur les syllabes *-i*, *-elle*, *-on*.