

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: 44 (1954)

Artikel: Jeux d'enfants de La Roche (Gruyère)

Autor: Brodard, F.-X.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1005667>

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: 05.05.2025

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

Jeux d'enfants de La Roche (Gruyère)

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

1. – *La Rata-bouârna*. – souris borgne (= aveugle)

C'est le jeu classique de colin-maillard qui porte ce nom. Je ne le décrirai donc pas¹.

2. – *La Bâra*. – la «barre»²

On tire tout d'abord au sort en «emprodant», celui qui devra chercher ses camarades. Puis ceux-ci vont se cacher, tandis que celui que le sort désigne se cache, le visage collé au mur ou à la paroi en un endroit prédéterminé. Selon les conventions, il doit compter à haute voix jusqu'à 50, 100 ou tout autre chiffre fixé, puis il se met en chasse pour découvrir les joueurs. Si ceux-ci peuvent arriver et toucher le mur ou l'arbre où s'était caché le chercheur avant lui, ils ont gagné. En touchant l'endroit fatidique, le joueur crie: «*Bâra por mè!*», barre pour moi. Si le chercheur le devance, il crie: «*Bâra po ...*» et ajoute le nom du joueur pris ainsi. Il peut ainsi en «barrer» plusieurs à la fois. Le dernier des joueurs perdants sera chercheur à la partie suivante.

Parfois le chercheur ne parvient pas à trouver tel ou tel joueur bien dissimulé. En ce cas, il se décide à crier: «*Bquna chéyêta!*» bonne sortie, ou *Bâra chéyêta*, barre sortie. Le joueur sort alors avec les honneurs de la guerre. Il ne sera pas chercheur, mais ce sera le dernier des joueurs pris qui remplira cette corvée. Et si le chercheur n'a pris personne, ma foi, ce sera lui qui devra recommencer!

3. – *Lè bârè*. – les barres

C'est un jeu classique. Les joueurs sont groupés en deux équipes rivales disposées parallèlement à quelque dix mètres l'une de l'autre, en ligne droite. Un joueur du camp A s'en va «*ingadjî*» engager ou «allumer les feux», ce qu'il fait en tapant trois coups dans la paume de la main d'un joueur du

¹ *bouârna* signifie ici non «borgne», qui est pourtant le sens actuel unique de cet adjectif patois, mais aveugle. De même dans certaines autres expressions anciennes l'adjectif *bouârno* signifie aveugle, qui est son ancien sens.

Târî kemîn on bouârno tirer comme un aveugle *tqvan bornè*, taon aveugle. On croyait cet insecte aveugle. *lâ krêto-bouârno* le «crate» aveugle, expression plaisante pour dire la gorge (on sait que le «crate» est le petit panier à une anse dont on se sert pour la cueillette des cerises). Pour taquiner un enfant qui, en cueillant des cerises ou des petits fruits, fraises, etc. en mange passablement, on lui dit: *tâ l'è j'a achurâ bêtâyè avô lâ krêto bouârno*. Tu les as assurément mises en bas le crate aveugle, donc mangées.

De même *la bouârna*, la borne (cheminée burgonde) est sombre ... aveugle et non borgne. Il en est enfin de même d'un passage encaissé de chemin dans la forêt où l'on voit peu clair: on l'appelle la *bouârna*.

² A Estavayer on appelle ce jeu «la cache».

camp B. Après quoi il s'esquive prestement pour rejoindre son camp, pour-
 suivi par le joueur auquel il s'était adressé. Si celui-ci le «tape» avant qu'il
 n'ait rejoint son camp, le joueur A est prisonnier, et se place en bordure de
 la ligne B, tendant la main vers les joueurs de son camp. Ceux-ci font des
 sorties, tâchant de reprendre leur camarade, sans se faire prendre eux-
 mêmes par les joueurs de l'autre camp. Si l'un des amis réussit à toucher la
 main du prisonnier et à le ramener dans son camp sans être «tapé» (frappé
 trois fois dans le dos par un adversaire), le prisonnier est délivré. Chaque
 fois qu'un prisonnier est fait ou délivré, le camp vainqueur rengage la
 bataille comme la première fois. Un camp aura la victoire quand il aura
 réussi à faire trois prisonniers et à les garder simultanément. Tant qu'un
 camp n'a qu'un ou deux prisonniers, qu'on a réussi à délivrer, le combat
 continue. C'est un jeu qui plaît beaucoup dans les classes moyennes et su-
 périeures de garçons.

4. – *La palôta* – la balle¹

Les joueurs se placent, comme pour les barres, sur deux rangées parallèles,
 à une certaine distance. L'un des joueurs du camp A lance la balle à un par-
 tenaire du camp B puis tous les joueurs du camp A s'enfuient prestement à
 une certaine distance fixée d'avance, de préférence un mur. Celui qui a reçu
 la balle doit viser et atteindre l'un des joueurs du camp adverse. S'il n'y
 réussit pas, il est éliminé. S'il y réussit, c'est au tour de celui qui a été atteint
 de viser et d'atteindre l'un des joueurs de l'autre camp qui s'est promptement
 enfui au mur. Tant qu'un joueur n'a pas été atteint, ou a réussi à atteindre à
 son tour un joueur du camp ennemi, il demeure en jeu. Seul le fait d'être at-
 teint et de rater ensuite un ennemi élimine le maladroit. Le camp gagnant est
 celui qui réussit à mettre le camp adverse hors de combat en éliminant
 tous les joueurs. Si l'un des camps a un joueur de moins, le dernier de ses
 survivants aura deux vies, ce qui signifie que s'il est «tué» (éliminé) une
 première fois, il joue encore une seconde fois. Si cette fois encore il se fait
 éliminer, c'est la défaite pour son camp.

5. – *La Kora aprî* – la poursuite

C'est l'un des jeux les plus connus mais sous les noms les plus divers. A
 La Roche on l'appelle en patois «*la kora-aprî*», le «courir après», c'est à dire
 la poursuite. A Bulle, c'est *la tséna*, ailleurs le *tsago*, à Estavayer la mouche.
 Le joueur désigné par le sort (à coup d'empros) se met à la poursuite de l'un
 des autres joueurs. S'il l'atteint et le frappe (une ou trois fois, selon les con-
 ventions locales ou momentanées) c'est celui-ci qui devient à son tour pour-

¹ A noter que le mot *palôta* (pelote) est commun au patois de La Roche et au dialecte
 singinois «*palâta*».

suivant. Il n'y a pas de raison que le jeu cesse. Il dure tant que dure la récréation ... ou que les enfants n'ont pas proposé un autre jeu¹.

6. – *L'antsakeva* – Donner le tour «cul par-dessus tête»

On se place tête contre terre en s'arqueboutant avec les deux mains et l'on donne ainsi le tour «cul par dessus tête» selon l'expression de Mme de Sévigné.

7. – *La pèri dré* – le «poirier droit»

C'est ce qu'on appelle en allemand le Stand (à Estavayer le «Stanz»). On se place tête contre terre, en s'arqueboutant au sol des deux mains, et l'on dresse les pieds en l'air. Certains enfants arrivent même à marcher sur les mains, ce qui provoque toujours une grande admiration chez les camarades.

8. – *Tərî ou dé* – tirer au doigt.

On croche le majeur de sa main droite avec le majeur de la droite du partenaire, et chacun tire de son côté. Celui qui lâche a perdu. On est très fier d'être fort dans ce jeu, même autrefois parmi les adultes. J'avais un oncle imbattable à ce sport, et il n'en était pas peu fier!

9. *Tərî ou rêtsinya-tsa* – tirer au «rechigne-chat»

On prend une corde d'une certaine longueur (2 m 50 environ que l'on noue en forme de cercle. Les deux joueurs se mettent à genoux en face l'un de l'autre, mains appuyées au sol. On les emprisonne l'un et l'autre dans la corde en la leur passant sur la nuque. Chacun des deux se met alors à tirer de toute sa force pour tâcher d'entraîner l'autre et le faire céder. Les assistants se divertissent mieux encore que les champions! Les adultes pratiquaient aussi ce jeu. Mais le football l'a fait oublier comme bien d'autres.

Mort du «devin» des Brenets

Par *Edouard Helfer*, Lausanne

Sous ce titre, la «Tribune de Genève» du 8 février 1952 publie les lignes qui suivent:

«On apprend le décès survenu aux Brenets de M. Henri Bosquet, entrepreneur, âgé de 70 ans. Le défunt était plus connu sous le sobriquet du «Père Bosquet», car il s'était spécialisé ces dernières années dans la divination du destin des innombrables personnes qui venaient, de toute la Suisse et même de l'étranger, lui rendre visite à sa demeure de «Crête-dessus».

¹ A Estavayer, quand un joueur est fatigué ou veut interrompre un instant, il dit: «Enserre». On n'a pas le droit de le poursuivre tant qu'il n'a pas dit ensuite «Desserre».