ⵜⵓⵔⴰⵔⵉⵏⵜ
TOURARINE

Ou les merveilles d'une enfance oasienne



Abdeljebbar ABBASS

Présentation
Hassane BENAMARA

ⵜⵓⵕⴰⵔⵉⵏ

TOURARINE

ou les merveilles d'une enfance oasienne



ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ

TOURARINE

ou les merveilles d'une enfance oasienne

Par Abdeljebbar ABBASS, alias Pali

Présentation : Hassane BENAMARA

Publications de l'Institut Royal de la Culture Amazighe
Centre des Etudes Artistiques, des Expressions Littéraires et de la Production Audiovisuelle
Série: Collectes, N° 33

Titre
ⵜⵓⵔⵓⵔⵉⵏ
TOURARINE
Ou les merveilles d'une enfance oasienne

Abdeljebbar ABBASS

Présentation :
Hassane BENAMARA

Editeur
Institut Royal de la Culture Amazighe

Préparation à l'édition
Driss AZDOUD

Dépôt légal
2022 MO 4837

ISBN
978-9920-739-81-8

Imprimerie
Editions & Impressions Bouregreg - Rabat

Copyright
IRCAM

PRESENTATION

Un livre consacré aux jeux des enfants du sud-est marocain ! Quoi de plus enchanteur et de plus envoûtant qu'une telle initiative ? Le monde merveilleux de l'enfance est peuplé de leurs jouets et animé de leurs jeux. Et quand un artiste le colore d'une touche d'humour, on touche à l'enchantement! C'est bien cela l'esprit de ce livre qui se considère avant tout comme une œuvre d'art et non comme un recensement scientifique ou didactique, de toute façon impossible, tant les jeux de cette région sont nombreux. L'artiste auteur de ce livre a conservé son âme d'enfant et elle s'exprime des années après sous forme de traits, d'ombres, de lumières, de couleurs, de caricatures et de dessins. C'est avec aisance qu'il mêle insouciance, innocence et humour.

Vous allez donc feuilleter le catalogue d'une galerie d'art qui ressuscite les souvenirs d'enfance des jeux que vous avez certainement pratiqués dans vos chères oasis du sud si vous en êtes originaires. Il est certain que, même à l'heure de la société de consommation, de la généralisation de la télévision et d'internet, vous conservez les souvenirs des temps heureux où ces jeux enjolivaient votre vie.

Ces jeux préparaient à l'âge adulte, à ses combats et au dur labeur. Par ces jeux on acquérait vigueur, agilité, souplesse et adresse. On supportait la fatigue et on s'endurcissait. On s'initiait à la vie en groupe, aux détours de la stratégie et du flair en imitant le monde des adultes pour se préparer à un avenir de responsabilité. Les jeux nous apprenaient tout simplement la vie avec ses malheurs et ses bonheurs. C'étaient les jeux d'une enfance insouciante, inconsciente et surtout innocente...

Aujourd'hui, des jeux d'un autre temps et d'une autre logique arrivent dans nos foyers et séduisent nos enfants. Ils n'ont pas de patrie et risquent de créer des addictions ce qui conduit à des comportements où la vie réelle a moins de valeur que celle développée dans ces mondes virtuels. Ces jeux incitent à délaisser le développement physique ce qui peut générer des enfants obèses.

L'artiste Abdeljebbar ABBASS, très connu par son patronyme amazighe Pali ou par le pseudonyme Palicatures (amalgame de Pali et caricatures), offre un monde graphique original inspiré par les traditions de sa terre natale. On peut ainsi espérer que les jeunes générations échapperont à une amnésie ravageuse et à un formatage spirituel.

La touche de l'artiste Pali, magique, simple, expressive, crée des univers d'enfance riches de mystères, d'aventures et de découvertes. Un monde où n'évoluent pas de petits bonshommes de bandes dessinées conçus dans des studios aux technologies sophistiquées mais une réalité vécue à tout instant. Grâce à ses touches subtiles, ses tonalités gaies, vives et éclatantes comme la vie des enfants, Pali nous immerge dans ce monde merveilleux, ce monde où tout était possible, où le rêve et la réalité se côtoyaient sans se dissocier, sans s'exclure.

Qu'est ce qu'une enfance sans jeu ? Le jeu est la première université tant regrettée à l'âge adulte. C'est bien le paradis perdu tant chanté par les poètes, les aèdes et les romanciers ! Ce livre n'est donc rien d'autre qu'une poésie de l'enfance au rythme des touches de l'artiste Pali.

Ce recueil comporte des jeux qui étaient, pour certains, connus et pratiqués autrefois. Mais ils n'existent plus que dans la mémoire des gens. D'autres sont encore attestés et pratiqués sous des formes anciennes ou avec certaines évolutions. Il s'agit de jeux glanés au sud-est du Maroc, dans les ksour de la ville de Figuig, des jeux qui attestent à la fois de la particularité de cette ville, de son identité, de son ancrage dans le temps mais aussi de son ouverture sur le monde. Quoi de plus envoûtant que de savoir que Socrate, l'érudit et le philosophe grec du Ve siècle avant J.-C., avait joué aux osselets, un jeu qui demeure encore connu à Figuig sous le nom de - tilqqa ! Marelle, saute-mouton, cache-cache et tant d'autres

jeux sont attestés ailleurs dans le monde loin de Figuig. Mais, dans cette ville, ils ont été adaptés avec le temps et ont acquis des couleurs locales attestant à la fois du lien de la ville avec son voisinage immédiat en Afrique du nord et les pays méditerranéens et de sa capacité d'adaptation. Des jeux typiques à l'oasis sont aussi attestés : ccit n iysan dite aussi tiddat ou tiddas est un exemple de jeu retraçant une réalité oasienne car ce jeu est une sorte de guerre où un joueur tente de contrôler les sources d'eau de son adversaire.

Des jeux parfaitement adaptés à la réalité oasienne, sa végétation et ses techniques agricoles, sa topographie et sa géologie : bassins, palmiers, arbres fruitiers, blé, oignons, oliviers, abricotiers, etc., indissociables de l'argile, des montagnes et des ksour. Ajoutons que les jeux sont à l'image de la société donc forcément sexués. Le compartimentage de la société en homme et femme se voit aussi dans les jeux qui préparent le petit garçon à être homme et la petite fille femme. Néanmoins, bien des jeux qui passent pour féminins à une époque passent pour masculins à une autre et d'autres transgressent même cette frontière sociale.

Hassane BENAMARA

INTRODUCTION

Par ce travail, nous espérons contribuer, même modestement, à la sauvegarde d'un aspect de la culture amazighe, à savoir celui du jeu, un domaine qui nous semble moins abordé par la recherche, du moins dans notre région. Nous le considérons comme recueil de certains jeux tous attestés et pratiqués dans les ksour de Figuig au sud-est marocain vers la frontière avec l'Algérie. Nous les avons mis sur toile pour leur redonner vie, les sauver et les présenter à ceux qui les ont connus et pour qui ils rappellent une enfance ou une jeunesse, à ceux pour qui ils représentent l'enfance d'un parent, à ceux qui en ont entendu parler et à ceux pour qui cela constitue une découverte et un dépaysement. Ces jeux sont ceux qui ont amusé et enchanté notre enfance. Mais, y figurent également ceux que nous n'avons pas pratiqués et qui constituent l'enfance de nos parents et de nos grands-parents.

Nous avons opté pour l'iconique ou le plastique car l'image, dans certains cas, est beaucoup plus parlante, beaucoup plus expressive et beaucoup plus attractive que les mots. Néanmoins, nos dessins ne se veulent pas techniques à l'instar des illustrations de livres scientifiques mais artistiques, lyriques et émotifs. A nos images, nous avons ajouté du texte pour expliciter certains faits qu'elles ne véhiculent pas d'elles-mêmes comme les noms notamment amazighes, les règles du jeu...

Notre recueil ne se considère aucunement comme exhaustif même si nous y avons mentionné la majorité de ce que nous avons pu glaner comme jeux qu'ils soient encore pratiqués ou enfouis dans la mémoire collective. Nous les dessinons et peignons à notre manière et selon un regard qui est le nôtre, un regard sûrement d'adulte avec des réminiscences d'une lointaine enfance. Cependant, certaines pratiques et certains rituels nommés localement, à tort pensons-nous, "jeu",

probablement pour contourner la censure et le soupçon de paganisme qui pèse sur elles, ne figurent pas dans ce travail. Les rites liés à la fécondation comme - brkaccu, les rites de pluie accompagnant les prières rogatoires comme - avnja - tabburja connus ailleurs sous des noms comme - tlvunja, - bllvunja, - vunjaya... sont certaines de ces pratiques à caractère religieux qui ont investi le monde des enfants même s'il ne s'agit pas de jeu à proprement parler. Par ailleurs, une horrible pratique dite tmasant, qui consiste à la mise à mort d'un chien par le feu ou par la lapidation, se perpétue chez les adolescents qui la qualifient de - tuëaët «jeu». Toutefois, nous ne la mentionnons pas dans le présent travail car il s'agirait, croyons nous, de "survie" d'une pratique ancienne liée à l'immolation publique d'animaux et non de jeu proprement dit. Le jeu le plus typique de la vie oasienne est celui dit - tiddat, - tiddas ou - ccit n iysan car il traduit bien la guerre pour le contrôle des sources d'eau et les nombreux conflits qu'a connus la région entre frères pour ce précieux liquide. Nous ne le mentionnons cependant pas dans ce travail car, à lui seul, il mérite un livre entier, tant ses règles sont nombreuses et compliquées. Il en est de même pour le jeu dit - nikkr constitué de deux rangées de sept trous et le jeu dit - tilqqa qui a certaines similitudes avec le jeu connu ailleurs sous le nom «osselets».

Les textes qui accompagnent nos tableaux sont bilingues amazighes-français. Le texte amazighe est transcrit en tifinaghe, alphabet officiel marocain. D'autres inscriptions qui n'atteignent pas le statut de texte y sont mentionnées en alphabet latin en usage chez les berbérisants (voir tableau des signes utilisés).

Dans le parler amazighe de la région qui nous intéresse ici, le mot - tuṛaṛin signifie «jeux» ou «action de jouer», c'est la forme plurielle de - tuṛaṛt qui dérive du verbe - uṛaṛ. Le terme uṛaṛ, pris en tant que verbe, signifie «jouer» mais, pris en tant que substantif, il signifie «fête» et «liesse». C'est une très belle façon de voir le jeu qui ne le dissocie pas de la fête. Que ces images vous amusent, vous enchantent ou vous dépaysent !

Protocole de transcription

Signes	prononcez	exemple
ⵄ	a	ⵄⵖⵓⵔⴰ «route»
ⵓ	ou	ⵜⵄⵎⵓⵔⵜ «terre»
ⵉ	i	ⵉⵏⵉ «dire»
ⵇ	schwa	ⵄⵙⵇⵙⵙ «nouer»
ⵢ	y	ⵉⵢⵓⵙⵏ «les mois»
ⵡ	w - oi	ⵄⵡⵄⵎ «parole»
ⵖ	b	ⵄⵜⵖⵓ «pigeon»
ⵛ	ch	ⵄⵛⵓ «voler»
ⴰ	d	ⵄⵢⴰⵉ «chien»
ⵒ	(ض) ar.	ⵉⵒ «nuit»
ⵀ	f	ⵀⵄⴰ «soif»

Signes	prononcez	exemple
ⵍ	l	ⵉⵍⵉ «être»
ⵎ	m	ⵣⵎⵓ «pouvoir»
ⵏ	n	ⵄⵍⵇ «puits»
ⵕ	(ـقـ) ar.	ⵕⵕⵍ «regarder»
ⵔ	r / (ـرـ) ar.	ⵜⵄⵔⴰⵄ «lavage»
ⵚ	r emphatique	ⵄⵚⵚⵄ «apporter»
ⵙ	s (س) ar.	ⵙⵏ «deux»
ⵟ	(ص) ar.	ⵉⵟⵄⵒⵍ «réptiles»
ⵜ	(ت) ar.	ⵜⵉⵙⵍⵜ «sel»
ⵟ	(ط) ar.	ⵜⵉⵟⵟ «œil»
ⵅ	(خ) ar. / j esp.	ⵉⵅⵀ «tête»

ⴳ	g	ⵜⴰⵔⴳⴰ «canal»	ⵣ	z	ⵜⴰⵣⴷⴰⵢⵜ «palmier»
ⵀ	(ـهـ) ar. / h angl.	ⵀⴰⵢⵢⴰ «souhaiter»	ⵥ	z emphatique	ⵜⵓⵥⵓⵜ «plantation»
ⵃ	(ح) ar.	ⵃⵔⴼ «expulser»	ⵄ	(ع) ar.	ⵄⵍⵎ «avoir»
ⵊ	j	ⵊⴰⵕ «entre»	ⵖ	(غ) ar.	ⴰⵖⵢⵓⵍ «âne»
ⴽ	k	ⴽⴽⵔ «se lever»			

La tension consonantique est rendue par le redoublement de la consonne ou de la semi-consonne concernée - ⴷⴷⵔ (ddr) «vivre».

Les labiovélaires sont notées ⴳⴳ$^{⊔}$ /gg^{w}/ ou ⴽⴽ$^{⊔}$ /kk^{w}/.

ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ

JEUX


PAH
2020

ᕮᙅᓂᓄᐱ

ᐱ ᖅᕄᑫᓄᑫᖅ ᐅ ᕮᙅᓂᓄᐱ ᐊ ᒪᕄᐃᐃᕮ. ᖅᖅᕄᑫᓄᑫᒪ ᖅᖅ ᖅᐃᓄᖅ,ᓄ ᐊ ᖅᒪᓄᑕᕄᐃᕮᐊ ᐃᕮᙅ ᐊ ᐃᒪᓄᑕᕄᐊ, ᐅ ᙅᑕᘐᕮᓄᑕ ᐊ ᔾᕮᙅᑐᓄᑐ ᓄᑕᔾᕄᑫᑐᓄ ᕮᖅᓂ ᓄᔾᐊ ᐊ ᔾᕮᙅᐅᓂᐃ ᐃ ᕄᐃᐊᓄ ᑕᕮ ᐱᐱ ᕄᕮᑐᓄ, ᔾᕄᐅᑐᓄ ᓄᐱ ᘐᘐᕮᑕᐊ ᘔᐱᐱᐃ. ᔾᕮᖅᖅᐅᕮ ᘐᖅᓂ ᕮᙅᐅᓂᐃ ᕮᘔᐱᐱᐃ, ᑕᕄᙀᕄᐱ ᐱᙅ, ᕮᔭᑐᑐ ᕮᐊᐃᕮᐃᕮᐊ ᐃ ᕄᐊᐊᓄ. ᑕᖅᖅᓄ ᕄᐃ ᕮᔭᑕᕮᑐ, ᓄ ᙅᕻᐅ ᕮᕀᕀᕻ ᕄᑕᔾᕄᑫᑐᓄ ᐊᐊᕮᐃᐊ. ᒪᐊᐊ ᕮᖅᐃᘔᐅᐃ ᓄᐱ ᐱ ᒪᐊᐊ ᔾᕮᐅᕮᐊ ᓄᕀᕀᓄᘐ ᐊ ᓄᑕᔾᕄᑫᑐᓄ ᓄᐱ ᐱ ᒪᐊᐊ ᔾᕮᐅᕮᐊ ᓄᕀᕀᓄᘐ ᐊ ᔾᕮᙅᐅᓂᐃ ᐅᕮ ᖅᕄᑫᓄᑫᒪ. ᖅᖅᕄᑫᓄᑫᒪ ᖅᖅ ᑕᕮᐱᐱᐊ ᕮ ᖅᑕᕄᑐᖅ ᕮᓂᐃᑕᐊ ᑫᓄᐃᐃ ᐊᕮᙅ ᓄᘐᑐᐱᓄ, ᕄ ᐃᐃᕮ ᑫᓄᔾ ᕮ ᖅᑕᕄᑐᖅ ᕮᙀᙀᕄᑫᐊ.

Igâad

- igâad, sing. - agâoud «phalange». C’est un jeu pratiqué avec des phalanges de moutons. Il se joue à trois, filles ou garçons, et nécessite quinze os en tout. Les joueurs sont classés par tirage au sort - ilel ou - achirg. Le premier qui entame le jeu lance les quinze os vers le ciel dans l’espoir qu’ils se tiennent en position verticale lorsqu’ils retombent. Il ramasse tous les os qui sont dans cette position et répète le même mouvement. S’il n’arrive pas à avoir au moins un os en position verticale, le joueur suivant le relaie et fait la même opération avec ses osselets. Un joueur doit réussir à tirer au moins cinq os du jeu ; autrement, pour lui, ce sont des points en moins dans son score. Le gagnant est celui qui tire un grand nombre d’os du jeu. Le terrain pour ce jeu doit être un peu sableux et non dur.



ᓄᒥᕐᒥᒥᓄᓀ

ᐱ ᐧᐦᑫᓄᑫᐧ ᐁ ᐧᐅᐦᐃᓄᓭ. ᐁᐧᐧᐦᑫᓄᑫ ᕀᐧ ᕀ ᑕᑕᒪᓄᑫᑎ ᐁᕀᐱᐱᓄᐁ ᐱᕉ ᐧᐧᒥᕐᒥᒥᓄᓀᐁ ᕀᒥᕻᐦᑫᓄᑫᑫ ᕀᐩᐧᐦᑫᓄᑫᑫ ᐧᐧᕐᕀᒥᓄᐁ ᓄIIᓄ ᐁ ᕀᐧᐱᒪᓄᐁ ᐁ ᑕᑕᓄᑫᑎ, ᑕᑫᓄ ᙏᙏᓄᐧ ᑕᑫᓄ. ᒥᕀ ᓀᐱᐱᐁ ᕀ ᒪᕀ ᐧᐁ ᕀᓀᓀᐦọᓀᐁ, ᓄᐱ ᐁᘁᘁᙏᐁ ᐱ ᒪᓄᒥᒥᓄᓀ ᐁ ᑕᑫᓄᑫᕀᑎ. ᘉᘉᕀᒥᐁ ᐧᐧᒥᐁᐧᓄᐁ. ᑕᑫᓄ ᐱ ᕀᐱᐁᐁ ᕀᓀᐱᐱᙏᓄ ᓄᐱ ᕀᐧᒥᒥᓀ ᓄᒥᐱᐱᐦᘁᐱ (ᓄᕮᐱᕀᘀ) ᐁᐁᓀ ᕀᓀᓭᕮᐱ ᕀ ᐱᕀᐁ ᓄᙏᐦᐦᐢ. ᕀᒥọᐦᑫᓄᑫᐁ ᐧᐧᒥᒥᓀᓀᓀᓄᙏᐁ ᓀ ᒪᐁᐁ ᐱ ᓄᓀᐁ ᐱᐱ ᕀᐧᐧᕀᘀᐁᐁ ᐱ ᓄᙙᓭᐦᐦᘁ. ᐧᘀᐱᐱᓄ ᐧᐦᑫᓄᕮᐧ ᒪᕀ ᐱᐱᒥᕻ ᑕᑫᓄ ᐁ ᐧᓄᓭᐦᐧᓄᐁ ᓄᐱᐱᐦᐦᐢ. ᐧᘀᐱᐱᓄ ᐧᐦᑫᓄᕮᐧ ᐧᐦᒥᒥᓄᙏᐁ ᐁ ᐧᓄᐅᐦᐃᓄᐧᐦ ᐁᐁᓄᐁ ᐧᐦᑫᓄᑫᑫ ᐁ ᐧᐅᐦᐃᓄᓭᐦ ᐁᐁᓄᐁ ᐧᐅᐦᐃᓄᓭᐦ ᐁᐁᕀᐁ ᐁ ᐧᐅᐦᐃᓄᓭᐦ ᐁᐁᕀᐁ. ᒪᐁ ᕀᐅᒪᐁ ᓄᒥᓄᐁ ᐁᕀᐁ ᒪᕀᒥ ᙏᒪᕀᐁᐦ ᐧᕀᕮᕮᓄᒪᕀᐁ ᐁᐁᓀ ᕀᐧᐦᐦᐢᐅᓄᒥᒥᓄ ᐢᐁ ᕀᐅᐅᕀᐁ ᕀ ᑕᓄᐢ.

Amghemmas

Jeu d’équipes qui se pratique dans des bassins d’eau où des joueurs s’amusent à se faire noyer les uns les autres. Les membres des équipes adverses se tiennent debout sur les rebords d’un bassin, les uns face aux autres. Au signal, les nageurs plongent et se dirigent vers le centre du bassin. La lutte commence et chacun d’entre eux tente d’immerger, noyer ou couler un adversaire et de le paralyser un instant. Les joueurs peuvent s’épauler pour attaquer un adversaire résistant ou jugé fort. La partie est gagnée par une équipe si elle arrive à combattre tous les membres de l’équipe adverse. Celui qui boit la tasse ou qui a les yeux rouges est considéré comme non connaisseur.


2012

ⵏⴾⵅⵅⵔ, ⵏⴾⵆⵆⵔ

ⴰ ⵜⵗⵟⵔⵜ ⵏ ⴾⵆⵣⵣⵔⵅⵅ ⵣⵔⵒⵔ. ⵏⵜⵒⵒⵣ ⴰⴾⵔ ⵣⵗⵔ ⵏ ⵔⴾⴰⵏⵏ ⵏ ⵗⵔⵣⵣⵕ ⵔⵆⵏ ⵔⴰ ⵏⵔⵔ ⴾⵆⵔ ⵏⵜⵜⵅⵅ ⴰⴾⵔ ⵟⵟⵔ ⵏ ⵗⵔⵏⵏⴾ. ⵏⵜⵜⵟⵔⵔ ⵗⵜⵟⵗ ⵣⵔⵒ ⴾ ⵆⵔⵔ ⵏⵜⵜⵅⵅ, ⵆⵗⵅⵗⴰ ⵔⴰ ⵏⵣⵅⵔ ⵔⵏⵏ ⵏⵜⵜⵕⵔⵟⵔ, ⵏⵅⵅⵔ ⵏⵔⵣⵣⵏ ⵔⵆⵆ ⵔ ⴰⴰ ⵏⵔⵣⵔ ⵔⵆⵆⵣⵟⵔ. ⵏⵜⵜⵔⵣ ⴾ ⵙ ⵕⵔⴰⴰⵔⵣ ⵏ ⵗⵔⵣⵣⵕ, ⵆⵗⵅⵗⴰ ⵏⵔⵔ ⵔⵏⵏ ⵏⵜⵜⵕⵔⵟⵔ, ⵆⵗⵅⵗⴰ ⵏⵔⵔ ⵔⵏⵏ ⵏⵜⵜⵕⵔⵟⵔ, ⵏⵅⵅⵔ ⵔⵏⵏ ⵔⵙ ⵔⵙ ⵏⵔⵔ ⵏⵜⵜⵕⵔⵟⵔ, ⵆⵗⵅⵗⴰ ⵏⵔⵔ ⵔⵏⵏ



ⵜⵉⵣⵔⵓⵍⴰⵅ

ⴰ ⵜⵙⵇⴰⵇⵜ, ⵜⵇⵍⵓ ⵉ ⵀⵉⵣⵣⵀⵙⵏ ⵏ ⵛⴰⵓⵉⵣⴽⴰⵍ. ⵑⵔⵔⴰⵇ ⴰⵙ ⴰⵅ ⵔⴰⵛ ⵀⵉⵓⵀⵙⵏ. ⵏⵜⵜⵙⵇⴰⵇ ⵉⵜ ⵙ ⵛⴰⵚⴽⴽ ⵛⵛⴰ ⵚⵏⵏⴰⵍ ⵏ ⵏⵍⵍⴰⵇⵙⵏ, ⵍⴰⵏⴰⵚⵑⵉⵉ ⴰⴰⵚ ⵙⵊⴰⵇ ⵙⴽⴰⵍ ⵏ ⵜⵏⴰⵜⴰ (ⴽⵇⴰⵉ). ⴰⵍⵇⴰⵇ ⴰⵅ ⵜⵜ ⵏⵜⵜⵙⵇⴰⵇ ⴰ ⵜⴰⵛⵙⵓⵜ, ⵏⵇⵇⴰⵍ ⵉⵜ ⵏ ⵍⴰⵛⵛⵙ. ⴰ ⴰⵛⵇⴰⵍ ⴰⵅ ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵜⵉⵇⵏⵍⵜ ⴰⵅ ⵜⵜⴰⵣⵣⵏⵍ ⵉⵛⵚⵙⵇⴰⵇⵍ. ⵏⵏⴰⵍⵜ ⴰⵉⵓ ⵇⵓⵀⴰ ⵏ ⵜⵚⵙⴰⴰⵚ. ⵉⵍⵍ ⵉⵜⵜⵙⵇⴰⵇⵍ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵏⵏ ⴰⵛⵛⵏ ⴰⴰ ⴰⵀⵏ ⵍⵉ ⵙⴰⴰ ⵉⵣⵣⴰⵓ ⵉ ⵜⵙⵇⴰⵇⵜ ⴰ ⵍⴰⵛⵛⵏ ⴰⴰ ⴰⵀⵏ ⴰⵢⵓⵚ ⴰ ⵍⵉⵉ ⵙⴰⴰ ⵉⵍⵍⵍⵜ ⵜⴰⵛⵙⵓⵜ. ⵉⵍⵍ ⵙⴰⴰ ⵉⵋⵋⵀ ⵜⴰⵛⵙⵓⵜ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⵢⵓⵚ ⵣⵣⵉⵓⵏ ⵇⵅⵙⴰⴰ ⵏⵙⴽⵙⴰⴰ ⵏⵀⵓⴽⴰⵜⵏ ⴰⵉⵏ. ⵣⴰⵓ ⴰⵏⴰ ⵙⴰⴰⵍ ⵉ ⵜⵙⵇⴰⵇⵜ, ⵉⵏⵚⵙⵇⴰⵇⵍ ⵜⵜⵏⵜⴰⵀⴰⵔⵍ ⵙ ⵛⵇⴰ ⵏ ⵏⴰⵛ ⴰⵏⴰ ⵚⵚⵏ ⵉ ⵜⵙⵇⴰⵇⵜ ⵍⵙⵏ.

Tiqernaf

Le mot - tiqernaf (sing. taqernift) signifie «raquettes» ou «battes». C’est le nom d’un jeu qui ressemble au base-ball américain. D’ailleurs, il est aussi dit - bisboul. Ce jeu se pratique en équipes dont le nombre de joueurs est indéterminé mais supérieur à trois. Le terrain, souvent une place publique aménagée à cet effet, est un espace sur lequel est tracé un losange qui constitue l’itinéraire des joueurs. Il est délimité de quatre plots appelés - tiyouday situés à une dizaine de mètres les uns des autres selon le terrain où on joue. Au début, les deux équipes adverses procèdent au tirage au sort pour désigner les lanceurs et les récepteurs de balles. Les récepteurs choisissent un des leurs comme passeur dit - aghrey et se dispersent sur le terrain. Avant de commencer une partie, les joueurs s’accordent sur certaines règles qui varient selon l’âge des participants. Un joueur lance la balle qui lui a été présentée par le passeur de l’équipe adverse et court en passant par tous les plots. Si la balle est saisie au vol par un joueur adverse, le lanceur est considéré comme “mort”. Les récepteurs doivent récupérer la balle et la lancer vers le passeur. Quand ce dernier la reçoit, le coureur doit immédiatement s’arrêter sinon, il est considéré comme “mort”. Un joueur dit “mort” ne doit pas jouer. Toutefois, son ami peut le ressusciter - askker s’il arrive à faire le tour des plots en une seule fois sans que la balle ne soit récupérée par l’équipe adverse. Dans ce cas, on parle aussi de - aksir, c’est à dire un point marqué. Si la raquette d’un joueur tombe, on le considère comme “mort” pour toute la partie et impossible à ressusciter. Si un joueur n’arrive pas à lancer sa balle en l’air, il est considéré comme “mort”. Un joueur qui rate la balle que lui lance le passeur trois fois de suite est dit “mort”. Une équipe perd la partie quand l’ensemble de ses joueurs sont «morts» selon le terme en usage. Son statut change alors.

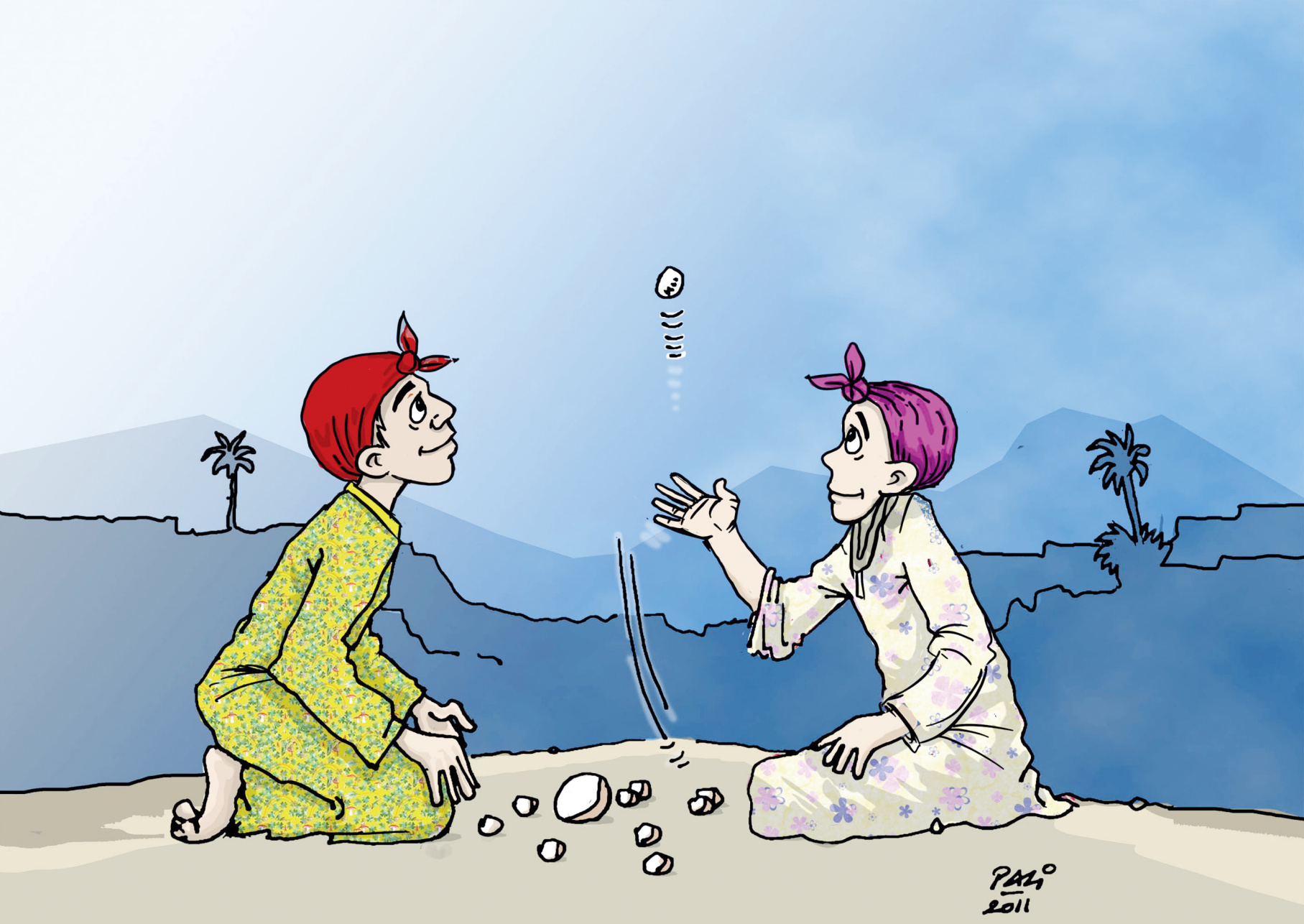


ⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔ, ⵜⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔⵜ ⵏⵉⵅ ⵜⴰⵎⵙⵓⵇⵇⵓⵔⵜ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷⴳ ⵜⵜⵎⵙⵓⵜⴰⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵍ ⵉⵛⵕⵎⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⵍ ⵜⴰⵖⵎⵉⵡⵉⵏ ⵙ ⵜⵛⵓⵔⵜ, ⴰⵎ ⵜⵏⵏ ⵏ ⵜⵜⵉⵏⵉⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵃⵕⵓⵕⵇⵏ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵙⵏ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⴱⵔⵉⴷⵏ ⵏ ⵉⵖⵕⵎⴰⵡⵏ ⵏⵙⵏ ⵏⵉⵅ ⵉ ⵜⵛⵕⴰⴼⵜ. ⵎⵉ ⵙⴰⴷ ⵏⵓⵕⴰⵕ, ⵏⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵍ ⵓⵊⵏⴰ. ⵛⵕⴰ ⴷ ⴰⵎⵢⵓⵕⴰⵕ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰ ⵜⵜ ⵉⵟⵟⴼ. ⵡⵏⵏ ⵜⵜ ⵉⵟⵟⴼⵏ, ⵉⵜⵜⵛⴰⵜ ⵣⵣⵉⵙ ⵡⵉ ⴷⴷ ⵢⵓⵙⵏ ⵡⴰⴷⴷⵡⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜ ⵉⵙⵙⵓⵇⵇⵓⵕ ⵣⵣⵉⵙ. ⵎⵉ ⵜⵓⵜⵏⴽⴽⵔ ⵜⵛⵓⵔⵜ ⵉ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ, ⵜⵜⴰⵣⵣⵍⵏ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜⵜ ⵟⵟⴼⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵏⵜⴽⴽ ⵉⵜ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵄ ⵏⵉⵅ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ. ⵏⵜⵜⴱⴷⴷⴰ ⵎⵉ ⵍⵍⴰⵏ ⵉⵏⵏ ⵉⵇⴼⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⵎⵉ ⵅⵔⵔⵏ.

Assouqqour

On l’appelle - assouqqour, tassouqqourt ou tamssouqqourt. C’est un jeu où les protagonistes se frappent les uns les autres souvent sur le dos ou les cuisses de façon à faire mal avec une balle de la taille de celle de tennis. Le terrain n’est autre que les ruelles des ksour ou les places publiques. On commence le jeu en jetant la balle vers le ciel. Chaque joueur tente de s’en saisir. Celui qui arrive à l’attraper la lance dans la direction de son voisin ou de quelqu’un à qui il veut faire mal. Quand la balle rebondit sur un joueur, les autres tentent de la récupérer. Le jeu peut se pratiquer entre équipes ou individuellement. Il s’arrête quand des joueurs démissionnent ou avouent leur défaite.


PAZ
2011

ⴰⵅⵜⴰⴻ

ⵍⵣⵣⴰⵔ ⴰⵙ ⴰⵅⵜⴰⴻ ⵍⵉⵅ ⵜⵉⵎⵣⵣⴰ, ⵍⵉⵅ ⵊⵊⵜ, ⵍⵉⵅ ⴰⴽⵛⵛⵉⵇ. ⴷ ⵜⵙⵇⴰⵇⵜ ⵏ ⵉⵇⵎⵅⵅⵉⵏⵏ. ⵍⵜⵜⵙⵇⴰⵇ ⵉⵜ ⵙ ⵙⵍⵍ ⵍⵉⵅ ⵙⵊⴰⵇ. ⵉⵍⵍ ⵉⵜⵜⵙⵇⴰⵇⵍ ⵜⴷⴷⵎⵅⵏ, ⴽⵙⵎⵛⴰ, ⵜⵙⵄⴰ ⵏ ⵜⵎⵣⵣⴰ ; ⵍⵣⵣⴰⵔ ⴰⵙⵍⵜ ⵊⵊⵜ. ⵏⵉⵇⵜ, ⵍⵣⵣⴰⵔ ⴰⵙ ⵜⴰⵎⵣⵣⵙⵜ, ⵜⵎⴰⵜⴰ «ⴽⵇⴰⴻ», ⵍⵣⵣⴰⵇ ⴰⵙⵍⵜ ⴰⵍⴽⵙ. ⵜⵣⴰⵜⵙⵜ ⵍⴷⴷⵅⵙⵙⴰ ⵎ ⵙⵊⵍⴰ, ⵍⵣⵣⴰⵔ ⴰⵙ ⴰⵎⵣⵣⵙ ⴷ ⵙⵣⴰⵜⵙ ⴰⵛⵣⵣⵙⴰⵍ ⵅⵅⵠ ⵍⵜⵜⵅⵉⵜⵙ ⵉⵉⵠ ⵍⵜⵜⵇⴻⴻⵅⴰ, ⵍⵣⵣⴰⵔ ⴰⵙ ⵜⴰⵙⵣⵉⵣⵜ. ⴰⵛⵅⵡⴰⵔ, ⵍⵜⴽⴽ ⵏⴰⴷⵏ ⵙ ⵜⵎⵣⵣⴰ ⵏ ⵡⵉ ⵙⵍⵍⴰ, ⵛⵙⴽⵙⴷ ⵏⵉⵙ ⵜⴰⵙⵣⵉⵣⵜ ⵙⵎⴰ ⴰⵛⵛⵍ ⴰⵎⴰ ⵍⴰⵅ ⵡⵉ ⵙⵣⵅⵅⴰⵙ. ⵡ ⵉⵅⵅⴰⵙⵍ ⵉⴷⴷⵅⵙⵙⴰ ⴰⵎⵣⵣⵙ ⵍⵍⵙ ⵎ ⵙⵍⵍⴰ, ⵛⵙⴽⵙⴷ ⵏⵉⵙ ⵏ ⵏⴰⵙⵣⵉⵣⵜ ⵙⵎⴰ ⴰⵎⵣⵣⵙ ⵏ ⵜⴰⵙⵣⵉⵣⵜ. ⴷⵅⵅⵍ ⵜⴰⵙⵣⵉⵣⵜ ⵙⵣⵣⵛ ⵜⵜⵙⵙⵅ ⵜⵉⵎⵣⵣⴰ ⵙ ⵙⵅⵙⵙⵙ ⵏⵉⵙ ⵎ ⵙⵍⵍⴰ. ⵍⵜⵜⴰ, ⵅⵙⵙⵙ ⴰⴷ ⵅⵙⵉⵙ ⵙⵎⴰ ⴰⵎ ⵅⵙⴷⵙⵙⵛ ⵜⵉⵍⵉⵣⵍⵍⵉ ⵉⵎⵎⴰⵍ ⵉ ⵜⵛⵙⵙⵜ. ⵡ ⵉⵢⵎⵙⵍ ⴷ ⵡⵍⵍ ⵅⵉⵙⵉⵍ, ⵣⴰⵃ ⵜⴰⵍⵅⴽⴰⵇⵙⵜ, ⵜⵙⵃⴰ ⵏ ⵜⵎⵣⵣⴰ ⵍⵙ.

Akhbadh

Il est dit aussi - tileqqa, jjet ou akssir. C’est un jeu d’enfant qui se pratique à deux ou à plusieurs. Les joueurs participent avec leurs pièces souvent en pierres rondes au nombre de neuf, dites - jjet. Une pièce est dite - taleqqout et trois pièces sont dites - ankou. La petite pièce qu’on lance vers le ciel se dit - aleqqou «daron» et la grande, destinée à éparpiller le tas, est dite - tarqiqt. On commence le jeu en formant un tas avec l’ensemble des pièces des joueurs et on procède au tirage au sort pour désigner le joueur qui commence. Ce dernier lance son daron en l’air et prend la grande pièce tout en recevant la pièce jetée en l’air avec une seule main sans que ni l’une ni l’autre ne tombent. Ensuite, il écrase le tas avec la grande pierre et commence à ramasser les petites pièces, toujours en jetant son daron vers le haut et en faisant attention à ne pas remuer les autres qui sont par terre. Il faut tirer du jeu au moins ses neuf pièces. La différence dans la pratique de ce jeu entre garçons et filles réside dans la façon d’éparpiller le tas : par coup sec - afitess ou en balayant l’ensemble des pièces par la grande pierre - ahlaw.



ⴰⵅⵉⵙⵉⵏ

ⵜⵙⵇⴰⵇⵜ ⵏ ⵙⵅⵉⵙⵉⵏ, ⵜⵇⵍⵍⵄ ⵣ ⵛⴰⵔ ⵍⵣⵛ ⵆⵆⴰⵙⵏ ⵣⵇⵙⵛⵔⵏ «ⵉⵏⵙ ⵃⵏⵛⵣⵏⵙⵙⵙⵙ». ⵏⵜⵜⵙⵇⴰⵇ ⵣⵜⵜ ⵙ ⵏⵍⵍⵍⵣ ⵏ ⵜⵣⵔⵏⵣ. ⵣⵃⵏⵏ ⵙⵣⵅⵅ ⵣⵏⵏ ⵣⵜⵜⵙⵇⴰⵇⵏ ⴰⵃ ⵣⵀⵀⵙⵙ ⵣⵛⴰⵏ ⵏⵙⵙ, ⵍⵏⵏⵣⵉⵏ ⵣⵜⵜⵎⵎⴰ ⵏⵍⵍⵣ ⴰⵉ ⴰⵎⵅⵏ ⵙⵅⵅ ⵇⴰⵉⵉⵉ. ⵛⵙⵅⵙⵃ ⴰⵃ ⵣⵉⵉⵉⵣ ⵙⵜⵜⵙⵇⴰⵇⵜ ⵙⵜⵜⵙⵇⴰⵇⵏ



ⵄⵅⵔⵅⵗⵛ

ⵋⵏ ⵋⵜⵜⵗⵟⵔⵟ ⵄⵚⵗ ⵏ ⵜⵗⵟⵔⵟⵜ, ⵣⵣⵄⵅⵏ ⵄⵅⵗⵛ ⵄⵆⵆⵄⵔ ⵏ ⵗⵖⵔⵋⵏ, ⵋⵔⵏ ⵏⵋⵔ ⵅⵗⵍⵔ 10 ⵏ ⵍⵍⵡⵚⵚⵄⵜ. ⵋ ⵜⵗⵟⵔⵟⵜ ⵗ, ⵜⵜⵅⵔⵔⵄⵏ ⵜⵄⵍⵣⵣⵗⵜ ⵍ ⵗⵊⵍⵄ ⵄⵍ ⵅⵔⵔⵡⵡ ⵆⵄⵔⵟⵡ ⵋⵍⵍⵄⵏ ⵋ ⵜⵅⵗⵛⵜ ⵖⵍⵄ ⵄⵍⵄ ⵜⵗⵆⵄⵣⵗⵜ. ⵆⵜⵜⵄ ⵜⵗⵆⵄ ⵜⵍⵣⵣⵗⵜ, ⵄⵏ ⵋⵖⵏⵄ ⵡⵍⵍ ⵚⵗⵟⵔⵟⵏ ; ⵖⵄⵏ ⵋⵏⵏ ⵡⵍⵍⵋⵋⵏ ⵄⵏ ⵚⵗⵟⵔⵆ. ⵆⵋ ⵏⵏ ⵋⵖⵖⵗⵅⵤ ⵛⵟⵄ ⵏ ⵚⵋⵏⵏⵗ ⵛⵟⵄ ⵖⵅⵗⵛⵜ, ⵖⵄⵏ ⵋⵣⵣⵋⵆ ⵋⵜⵜⵅⵟⵟⵚ ⵜⵄⵍⵣⵣⵗⵜ ⵍⵍⵖ ⵏ ⵗⵊⵍⵄ ⵄⵍ ⵋⵜⵜⵖⵖⵚ ⵆⵄⵔ ⵏⵏ ⵋⵖⵖⵗⵅⵤ ⵖⵍⵄ ⵄⵍⵄ ⵜⵗⵆⵄ ⵋⵍⵍⵄⵏ ⵍⵆⵅ ⵖⵍⵄ ⵄⵍⵄ ⵋⵍⵣⵖ ⵋ ⵜⵋⵍⵍ ⵋⵍⵍⵄⵏ ⵋⵏⵏⵋⵔ ⵍⵍ. ⵆⵋ ⵏ ⵗⵍⵚⵟⵗⵛ, ⵡⵍⵍ ⵚⵋⵖⵖⵏ ⵗⵊⵄⵟ ⵄ ⵏⵏⵡⵡ ⵄⵍ ⵏⵏ ⵋⵤⵍⵍⵄⵖⵏ.

Akherkhouch

Pour ce jeu, les joueurs s’assoient autour d’un trou - akhouch creusé à même le sol. Ils y mettent leurs pièces constituées de dix noyaux de dattes pour chacun d’eux. Le jeu consiste à faire sortir ces noyaux du trou à l’aide d’une main en lançant en l’air une pierre dite - taleqqout «daron» et en la récupérant sans qu’elle ne tombe. Si la pierre tombe, le jeu est perdu et on cède le tour à l’autre joueur. Après avoir sorti un ensemble de noyaux, il faut les prendre un à un, toujours en lançant la pierre en l’air et sans remuer les noyaux voisins de celui qu’on veut prendre. Par le score on connaît le gagnant.


PAUL
2012

ⵜⵉⵅⵗⵛⵉⵍ

ⵛⵇⴰ ⴷ ⵍⵍⵍ ⵉⵜⵜⵗⵇⴰⵇⵍ ⵉⵣⵣⵣⴰⵣ ⴰⵅⵗⵛ ⵉⴷⵟⵉ ⵏ ⵜⵎⴰⵔⵅⵜ. ⵍⵍⵍ ⵙⵗⵅⵣⵍ ⵉⵣⵣⵣ ⵉⵍⵍ, ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵗⵔⵜ ⵍ ⵜⵅⵗⵛⵉⵍ. ⵍⵜⵜⵇⴰⵄⴰ ⵎⴰⵏⴰ ⵔⴰⵏⵉ ⵍⵍⵍ ⴷⵅ ⵜⵗⵜⵣ ⵉ ⵜⵅⵗⵛⵜ ⵊⵔ ⴰ ⵜⵜ ⵙⵉⵔⵔⵉ ⵉⵔⵔⵗⵣⵣⵔ ⵣⵣⵣⵔⵔ ⵉⵍⵍⵉⵍⵉⵍ. ⵎⵜⵜⴰ ⵉⵔⵔⵉⵙⵄ ⵛⵇⴰ ⵏ ⵙⵉⴷⵍⵍ, ⵔⴰⵏⵉ ⵉⵣⵣⵣⵔ ⵜⴰⵄ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⵏ ⵉⵣⵔⵔⵔ ⵜⴰⵛⵗⵔⵜ ⵏ ⵜⵅⵗⵛⵉⵍ. ⵎⵜⵜⴰ ⵗⵏ ⵉⵣⵔⵎⵉⵔ, ⵔⴰⵏⵉ ⴰⵔ ⵏⵙⵙ ⵣⴰⵗⵗ ⵉ ⵜⵅⵗⵛⵜ ⵊⵔ. ⵎⵉ ⵙⵉⵍⵍⵉⵉ ⵔⵗⵗⴰ ⵏ ⵉⵣⵣⵗⵗⴰ, ⵔⴰⵏⵉ ⵙⴰⵄ ⵎⴰⵔⵔⴰⵔ. ⵔⴰⵏⵉ ⵉⵗⴷⴷⵉ ⵣⵗⵗⵉ, ⵔⴰⵏⵉ ⵙⵔ ⵊⵔ ⵉ ⵜⵎⴰⵔⵅⵜ ⵎⵗⵗⵗ ⵔⵗⵗⵉ ⴰⵉ ⵣⵣⵉⵎⵉ ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ ⵜ ⵉⵎⵎⵉⵗⵗⴰⵗⵏ ⵊⵔ ⵎⵏⵉⵉ.

Tikhouchine

- Tikhouchine «trous», sing. takhoucht. Chaque participant au jeu creuse un trou de la taille d'un bol de soupe au pied d'un mur. Un joueur est désigné par tirage au sort. Il jette une balle en direction des trous. On attend qu'elle se loge dans celui de l'un des joueurs. Celui-ci doit la saisir immédiatement et en frapper ses amis avec force. S'il touche quelqu'un, c'est ce dernier qui doit lancer, à son tour, la balle en direction des trous. S'il ne réussit pas à la loger dans l'un d'eux, on place une pierre dans son trou. Quand il y accumule sept pierres, il est puni en plaçant, bien en évidence, sa main sur un mur. Les autres saisissent la balle de jeu et se mettent ainsi à frapper avec force la main du perdant.



ᕕᓄᐦᐃᕕᓄᐦᐃ

ᐱ ᖁᐦᑫᓄᑫᖁ ᐞ ᕮᑕᐞᓱᓄ ᐱᐦᕉ គᖁᖁᐦᑫᓄᕮ ᐱᓄᔨ ⊙ ᕮᕮᓄᑫᐞ. គᖁᖁᐦᑫᓄᕮ ᕮᖁ ⊙ ᖁᑐᐦᕕᓄᓴ គᕮᕉ ᕮᐱᐞᐞ, ᕮᐱᐞᐞ. គᖁᖁᐦᑫᓄᑫ ᕕᘻᓄ ᕮᘐᑐᘃᓄᓀ ᓄᘻ គᖁᖁᓴᒪᒪᘻ ⊙ ᕮᑕᐦᑫᓄᓴ ᓱᑐ ᐦᘻ គᖁᖁᑫᕮᖁ ᓄᑕ ᔨᕮᕉᐦᕮ គᕮᕉ Iᓄᑫ ᕮᕮᓄᑫᐞ. ᕮᐞ ᕮᖁᖁᐦᑫᓄᑫᐞ ᑐᐱᐱᐦᓄᐞ ᓄᐱ ⊙ᑫᒪᘻᐞ ᕮᕮᘻᕮᕕᐞ គᐞᐞ. គᐦᑕᑕᑐ ᓄᐱ គᐞᑐᐦᐦ ⊙ ᔨᕮᐱᐞᐞ ᕮᖁᖁᐦᑫᓄᑫᐞ ᑕᘻᕮᔪ. ᒪ ᕮᘃᕮᑕᘃᐞ ᕮᐞᕮᕮᐞᐞ ᓄᐞ ᐱ គᖁᖁᓄ ᕮᘃᘃ ᕮᓱᘻᕕᐞ. ᖁᐦᑫᓄᑫᖁ ᐦ, ᐦᑐ ᖁᖁ ᖁᖁᐦᑫᓄᑫគᖁ ᖁᒪᖁᑕᕮᐞ.

Baqbaq

Ce mot est formé de l’onomatopée qui reproduit le bruit supposé être celui d’un coup de pied donné ou reçu - bbaqq! C’est un jeu où on se bat avec les pieds uniquement. Il se pratique en groupes ou individuellement. On joue pieds nus et on se met d’accord sur certaines limites du jeu au début. On ne frappe pas un joueur à terre et on ne vise pas la tête et l’appareil génital. Les joueurs tentent d’éloigner leurs adversaires le plus loin possible. Des alliances peuvent se liguer contre un joueur jugé robuste ou très combattif. Le ou les gagnants sont ceux qui battent les autres. Ce jeu ne se pratique que par les garçons.



ⵛⵣⵔⵏⵉ

ⵛⵣⵔⵏⵉ ⵜⵜⵗⵙⵕⵙⵕⵏ ⵜ ⵜⵍⵜⵊⵎⵉ ⴰ ⵉⵍⵜⵊⵎⵏ. ⵉⴰⵏⵏ, ⵏⵉⵅ ⵣⵉⵛⵜ, ⵉⵏⵏⵏ ⵏⵉⵅ ⵉⵜⵜⵉⵏⵣ ⵑ ⵜⵊⵗⵙⵕ ⵜⵏⵣⵔⵔⵗ ⵜⵏⵣⵜⵔⵔⵗ. ⵍⵏⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵏ ⵏⵏⵉⵎⵏ ⵉⵜⵜⵉⵏⵔⵔⵗ ⵏⵏⵏⵏ ⵏⵏⵙ. ⵊⵏⵏⵛ ⵏⵑⵏ ⵗⵕⵙⵕⵏⵕ ⵜⵜⵊⵜⵏⵍⵏⵏ ⵅⵣⵙ ⵔⵣⵙⵔⵏ ⵣⵑⵏ ⵏⵑ ⵏⵔⵏⵉⵎ ⵏⵑⵏ ⵏⵏⵏ ⵗⵕⵙⵕⵏⵕ ⵣⵔⵏⵏ. ⵣⵑⵏⵏ ⵊⵏⵉⵣ ⵔⵣⵣⵅⵏⵏ ⵑ ⵍⵏⵏ ⵣⵔⵔⵗⵕⵙⵕⵏⵕ ⵏⵣ ⵣⵅⵉⵏ ⵏⵏⵙ ⵏⵏⵙ ⵏⵏⵙ



ⴷⴷⵓⵔⴰⵔⴰ

ⵡⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵖⵟⵟⴰ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵏⵙ ⴰⵍ ⵉⴱⵕⵕⵎ ⵙ ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵉⵊⵎⵄⵏ ⵛⴷⴰⵍ ⵎⵎⴰ ⵉⵣⵎⵔ. ⵎⵉ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕ, ⵉⵇⵇⴰⵔ : « ⴷⴷⵓⵔⴰⵔⴰ, ⴱⴱⵓⵔⴰⵔⴰ, ⵜⴰⵥⵇⵇⴰ ⵏ ⵄⵎⴰⵕⴰ ». ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵜⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵉⵏ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵉⵜⵜⴽⴽ ⵜⵍⵍⵢ ⴷ ⵓⴷⵏⵓⵏⵏⴹ ⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴰⵎ ⵡ ⵉⵙⵡⵏ, ⵢⴰⵀ ⴰⵏ ⴷ ⵎⴰⵢ ⵅⵙⵏ ⵉⴱⵥⵥⵉⵡⵏ.

Hourara

Jeu qui consiste à pivoter sur soi en ayant les pieds joints, les mains droites et tendues le plus longtemps possible. Un joueur y répète le refrain «Hourara, bbourara, tazeqqa n Âmara». Ce jeu est souvent pratiqué par les filles en bas âges. Il provoque parfois le vertige et le chancellement chez les joueuses comme si elles étaient en état d'ivresse et cela les amuse encore plus.


PALI
2020

ᐱᕮᑎᓄ

ᕮ ᐩᖅᑫᓄᑫᐩ ᖅ, ᘐᑎᐩ ᐩᒪᓄᑕᖅᑎᕮᑎ ᐩᐩᒥᘐᖅᕙᕙᖅᑐᑎᐩ ᕮᑐᓄᘐᘐᑎ, ᓄᑎ ᘐᘐᔭᑎᖅᑎᖅᑎᐩ ᐩᕮᕈᑕᓄᑕ ᑎᘐᑎᐩ ᑎ ᐱᑐᑐᑐ. ᘓᑫᑫᒥᑎᐩ ᓄᑎ ᘐᑐᕮᘐᘐᕐᓱᑎᐩ ᓄᘓᑫᓄᒥ ᑎᘐᑎᐩ ᓄᑎ ᐩᐩᕞᕞᑎᐩ ᖅᑎᓄ ᐱ ᐩᕮᑎᕞᕞᕮᕝᕮᑎ ᐩᕮᒥᕝᕝᕝᔭᓄᑎᕮᑎ. ᒥᕮ ᘓᑫᑫᒥᑎᐩ ᘐᑐᕮᘐᘐᕐᓱᑎᐩ ᒪᓄᑎᓄ ᐱ ᓄᒪᓄᑎ ᑎᘐᑎᐩ. ᑕᑫᓄ ᐱ ᒥᕮ ᑎᓄᑎᐩ ᑕᑫᓄ, ᕮᑎᕮᑎᐩ ᐱᕮᑎᓄ. ᐩᑎ ᕮᐩᐩᕿᕮᒥᓄᑎ ᖅᐃᓄᑫ ᑎ ᐩᕮᑎᕮᕮᑎᕮᑎ, ᐩᐩᖅᘐᓄᒥᒥᓄ ᐱ ᐩᑎᕮᑕᑕᕮᕐᑐᐩ ᑎ ᐩᖅᑫᓄᑫᐩ ᖅ. ᒥᓄᔭ ᘐᑭᒥᑭᖅᒥᑎᐩ ᕮ ᒥᕮ ᐩᐩᖅᑫᓄᑫᑎᐩ ᖅᑎ ᕮᐩᐩᒪᕮᑐᕮᒥ ᑕᓄᔭ.

Hinna

Jeu où deux filles se tenant les mains de croisées, la tête en arrière et les cheveux épars s'amusent à tourner sur elles-mêmes très rapidement et par petits sauts successifs. Elles répètent lors de leurs rotations des chants dont la cadence varie avec la vitesse de leur rotation. Le mot - hinna est répété en refrain. Celle qui résiste longtemps remporte le jeu. Leurs chants sont improvisés pour l'occasion et souvent indéchiffrables ou inintelligibles.



ⵉⵏⴱⴱⴰⵏ ⵏ ⵡⵓⵛⵛⴰⵏⵏ

ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵊⵊⴰⵏ ⵙ ⵓⵥⵕⴰⴹ ⵏ ⵉⴼⴰⴷⴷⵏ. ⵙⵏ ⵏ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ ⵜⵜⵎⵙⵓⵟⵟⵓⴼⵏ ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵏⵙⵏ ⴷ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵛⵛⵡⴰⵔⵉ. ⵡⵏ ⵉⵊⵏ ⵉⵜⵜⴽⴽⵔ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⴱⴷⴷⴰ. ⵡⵏ ⵢⵓⴹⴰⵏ ⴰⴷ ⵉⵊⵏ. ⵎⵉ ⵓⵃⵍⵏ ⵉⵎⵢⵓⵔⴰⵔⵏ ⴰⴷ ⵜⴱⴷⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ.

Inebbane n wouchchanene

- Inebbane n wouchchanene signifie «transport des chacals». Deux joueurs se tiennent les mains et les pieds sur le dos d’un troisième joueur (le porteur) qui se tient à quatre pattes. Ce dernier se lève et se redresse. Si quelqu’un parmi ceux qu’il porte tombe, il se transforme en porteur. La partie prend fin quand des signes de fatigue se font voir chez les joueurs.



ⴽⵓⴽⵓ ⵃⵓⵍⵍⵓⵙ

ⴽⵓⴽⵓ ⵃⵓⵍⵍⵓⵙ ⴰⵏ ⴷ ⵜⵉⵟⵟⴰⵡⵉⵏ ⵏ ⵓⵃⵓⵍⵍⵓⵙ. ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⵇⵇⵏ ⴰⵟⵟⴰⵡⵏ. ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵅⵃⵙ ⵜⴰⴳⵓⵔⴰⵔⵜ ⴰⵍ ⵜ ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ ⵍ ⵢⵉⵅⵃ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜ ⴰⵛⵎⵏ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵉⵣⵍⵍⵢ ⵉⵃⴰⵙⵙⵏ ⵏⵏⵙ ⵖⵔⵙⵏ. ⵡⵉ ⵉⵙⵙⵉⵖ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰ ⵉ ⵜⵎⴰ ⵏⵏⵙ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵏ ⵜⴰⵢⵜⴰⵍⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵏ ⵡⴰⵢⵜⴰⵍⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ.

Koukou foullous

- Koukou foullous signifie «yeux de poussin» en langage enfantin. Un joueur s’assied par terre, les yeux fermés. Ses amis font une ronde autour de lui et lui touchent la tête pour l’exciter. Lui, il lance ses mains dans leurs directions. La personne qu’il touche doit le remplacer. Le jeu se pratique par les enfants de bas âges filles et garçons.



ᚺᚴᛟᛉᛖᚾ

ᛉᚢᛁᛁ ᛉᛁᛁᚢᛁ ᚢᛈᛝᛒᛁ ᚢ ᛋᛉᛟ, ᚳᛁᛁᛉᛖᛁ ᛉᚾᚾᛁᛋᚢ ᚷᚻᛟ ᚢᚺ ᛉᚾᚾᛈᚢᚾ ᛈᚷᚢ ᛁ ᛈᚢᛋ ᚢᛋ ᚾᚾᛈᚢᚢᚢᛁ ᛉᛈᛋᛒᚢᚢᛁ. ᛈᚾᚾᚢ ᛉᛟᛟᛉᛉ ᛉ, ᚢᚢ ᛉᛈᛈᛉᛈ ᛉᛁᛋᛒ, ᛈᚾᚾᚢ ᛉᚷᛖᚢ ᚾ, ᚢᚢ ᛉᛏᚳᚢ, ᚢᚢ ᛉᛁᛁ ; ᚢᛈᚢᚢᛒᚱᚺ ᛁᛁᛟ ᚢᚢ ᛉᛁᛋ. ᛉᚾᚾᛒᚷᚢᚷ ᚢᚱᛉᚢᛟᛁ ᚳᛒᛟᛟ ᚾᚺᚢᚾᚢ, ᚢ ᛁᚾᚾᚢ ᚢᛋ ᚢ ᚢᛟᛁ ᛉᚾᚾᛉᚾᛈᛁ ᛉᛈᛒᚴᚢ ᛁᛉᚷ ᚾᚢᛈᛒᚢᚾ ᛯᛯᚷ ᚢᚺᚢ ᛒᚾᛁ. ᚳᛁᛁ ᛉᛈᛈᛉᛈᛁ ᚢᛇᛇᚢᛟ ᛉᛁᛋᛒ ᚢᛁ ᚢ ᚳᛁᛁ ᛉᛉᚺᚴᛁ.

Lebssidhet

Un joueur, dit cavalier, monte sur un autre, dit cheval, et tire à l’aide d’une pierre ou d’une balle sur une cible. S’il la touche, il reste cavalier, sinon, il se transforme en cheval. Un troisième joueur est nécessaire pour l’alimenter en pierres ou en balles. Gagner signifie rester cavalier pendant longtemps.



ᐃᑲᐅᐱᐅᑕ

ᐃᑲᐅᐱᐅᑕ ᔭᐅᑲ ᐱᐱ ᑲᐊ - ᑲᐱᑕ ᔪᕮᓐ. ᐊᐱᐃᑌ ᑲᐊᕐᕐ ᐊᑎ ᐊᐸᐸᐅᑫᐅᑫᑌ ᐊᐸᐸᑲᐱᐱᓐ ᓇᑕᑕᓐᑲ ᑌ ᑕᑫᓐ ᑌ ᐅᑌᑫᓐᑫ. ᐊᑕᐱᐱᐅᕐᕐᓐᐃ ᑎᑲ ᔪᕮᕮᓐᑌ ᐊᑕᓐᑌ ᑌᑲᑌ ᓐᐃ ᐸᐸᓐᕐᔭᑌ ᑲᐊᕐᕐᕐ ᐊᐱᐊᑲ ᓐᐃ ᔭᐊᐱᐊᑲ ᓐᐃ ᐱᕮᕮᓐᑌ ᐊᑕᓐᑌ ᑌᑲᑌ ᐸᑌ ᐅᐃ ᐊᐸᐸᕮᕮᕐ ᒪᑎᑎ ᑌ ᒪᓐᑕᑕᓐᑲ. ᑌᐸᐸᓐ ᔭᑐᐱᐱᕐᓐ ᓐᐱ ᐊᑎᕈᑐ ᐊ ᑕᑫᓐ ᑌ ᔭᐊᐱᐃᑌ ᓇᑕᑕᑌ ᓐᐱ ᐊᕈᕈᐊᑕ ᓇᑕᑕᓐᑌ ᑎᑲ. ᑌᐸᐸᐅᑫᓐᑫ ᓇᑕᑕᐅ ᐊᐱᐃᑌ, ᐊᐱᐃᑌ, ᑌᐊᕐ ᑲ ᐸᑐᐅᑲᓐᓴ ᐊ ᐸᑕᑫᓐᕐᐸᐸ ᑌᐊᕐᕐ ᑕᑕᓐᑫᐊᐊᐅ ᐊᐸᑕᐅᑫᑌ ᑲ ᒪᓐᑕᓐᑌ ᑕᐊ ᑌ ᐅᑌᑲᐱᐅ. ᐸᐊᒪᓐᑕᐅᑌᐊᑌ ᐅ ᐸᐸ ᐸᐸᐅᑫᓐᑫᑌᐸ ᑕᓐᔭ.

Lbouhouch

Le mot - lbouhouch dérive du verbe - bhech qui signifie «écarter ou s’écarter». Un joueur se tient au milieu d’un espace grand comme un terrain de football. Ses amis s’écartent et traversent le terrain de bout en bout en tentant de lui échapper. Lui, doit toucher quelqu’un, qui doit le remplacer aussitôt touché, sinon, il reste toujours au centre. Ce jeu peut aussi se pratiquer en groupes et le terrain peut être une grande place publique ou même un bassin rempli d’eau pendant les saisons chaudes. Les filles ne pratiquent pas ce jeu.

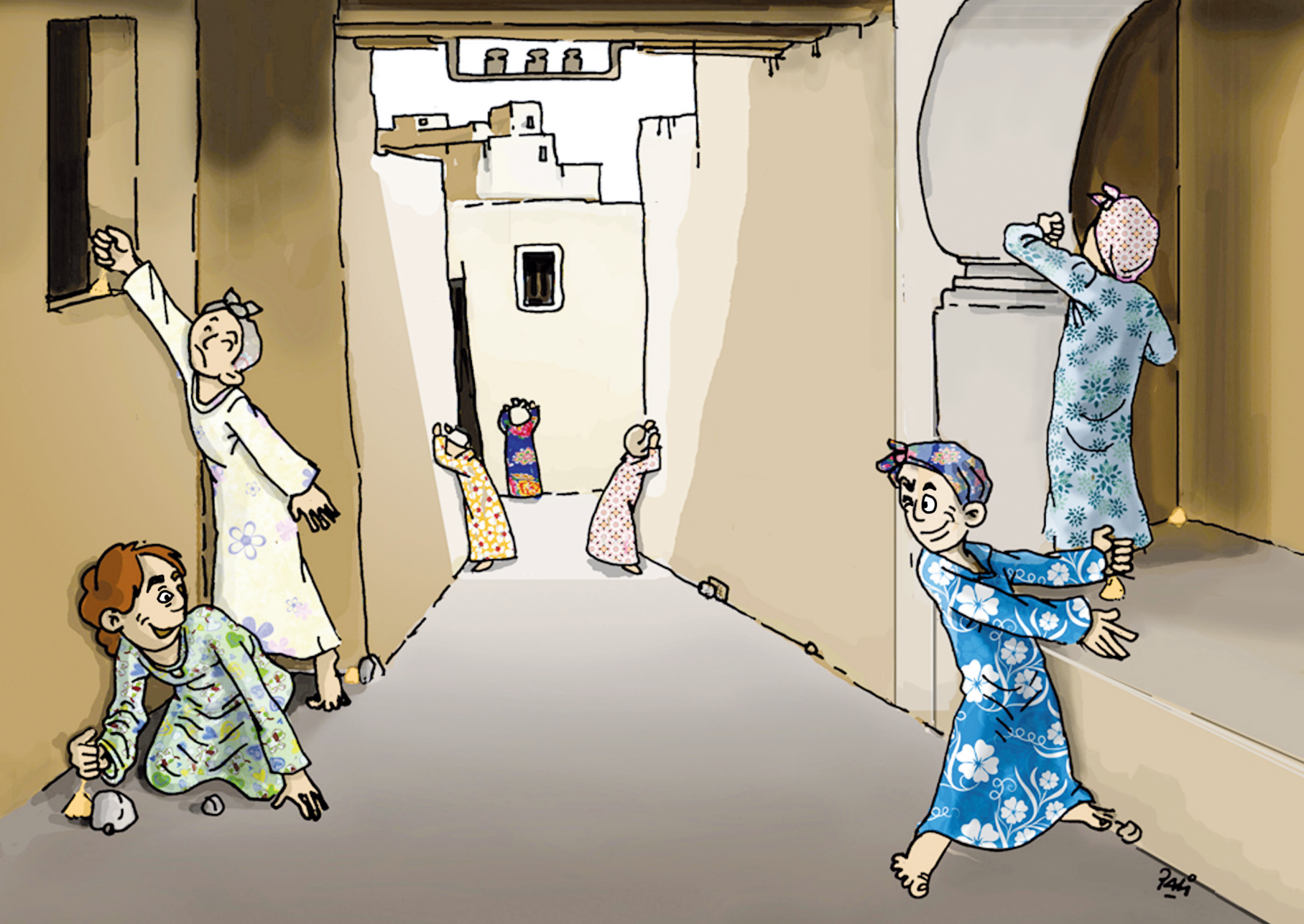


ⵑⵣⵇⵠⵉⵄ

ⵑⵣⵇⵠⵉⵄ ⵉⵇⵍⵍⵔ ⵉ ⵜⵗⵇⴰⵇⵜ ⵍⵉⵉⵇ ⵍⵣⵣⴰⵇ ⵑⵣⴰⵑⵉ. ⵏⵜⵜⵗⵇⴰⵇ ⵉ ⵙ ⵙⵏⵔⵉⵇ, ⵏⵉⵠ ⵙ ⵍⵗⵏⴰⵇ. ⵍⵣⵣⴰⵣ ⵜⴰⵠⵗⵛⵜ ⴰⵇⵇⴰⵙ ⵏ ⵗⵂⵔⵉⵄ ⵏⵉⵠ ⵏ ⵗⵍⵇⴰⵇ ⴰⵑ ⵏⵜⵜⵛⵇⵇⵂ ⵇⴰⵏⵉ ⴰⵑⴰ ⵏⵙⵙⵔⵙ ⵉⵄⵠ ⵇⵏⵉ ⵍⵠ ⵙⴰⵏ ⵏⵣⵔⵙ ⵜⴰⵛⵗⵔⵜ ⵑ ⵜⵠⵗⵛⵜ. ⵉⵍⵍ ⵉⵜⵜⵗⵇⴰⵇⵍ ⵉⵜⵜⵙⵏ ⵜⴰⵛⵗⵔⵜ, ⵏⵉⵠ ⴰⵢⵗⵍ ⴰⵇⵂⵍⵍⵇ. ⵛⵇⴰ ⴷ ⵉⴷⵍⵏ ⵉⵙⵙⵔⵗⵙ ⵙⵜⵜⴰ ⵏ ⵍⵍⵇⵣⵣⴰⵜ ⵍⵙ ⵉ ⵍⵍⵇⵣ ⵙⵜ ⵜⵠⵗⵛⵜ. ⵇⵍⵍ ⵉⵜⵜⵗⵇⴰⵇⵍ ⵉⵙⴷⴷⵠⵢ ⴰⵂⵂⴰⵙ ⵍⵉⵍⵣ ⵙⵜ ⵜⵠⵗⵛⵜ. ⵇⴰⵣⵔⵔ ⵇⵇ ⵣⵂⵠⵢⵍ ⵙⵜ ⵜⵠⵗⵛⵜ, ⵣⵉⵜⵙⵜ ⵜ ⵇⵍⵍ ⵜ ⵉⴷ ⵉⵙⵙⵠⵢⵍ. ⵇⵍⵍ ⵢⵙ ⵗⵑ ⵉⵉⵣⵉⵇ ⵍⵍⵇⵣ ⵍⵍⵙ ⵉⵜⵜⵗⵙⴰⵇⵇⴰ ⵉⵉⵂⵠ.

Lferguiâ

Jeu qui peut rappeler le jeu de galets. Il se pratique à deux ou à plusieurs joueurs. On creuse un trou au milieu d’une ruelle ou d’un terrain quelconque et on trace, à quelques mètres de ce trou, une ligne sur laquelle les joueurs doivent poser leurs pieds lorsqu’ils doivent lancer la boule. Chacun d’eux doit poser sa mise constituée de six pièces (noyaux de dattes) dans le trou. Le jeu consiste à lancer la boule depuis la ligne indiquée au sol pour faire sortir un maximum de noyaux. Les pièces dégagées du trou par la force du lancer sont gagnées. Celui qui ne récupère pas ses noyaux a perdu la partie.



ᐃᓱᐱᓇᐱ

ᐊᑦᑦᕐᑫᓇᑫ ᐸ ᙵ ᑦᑐᕐᑯᓇᓱ. ᐸᐊ ᐸᑦᑦᕐᑫᓇᑫᐊ ᑦᐃᐃᑐᐊ ᑦᐸᔪᕐᐱᓇᔪ ᐊ ᕐᑕᓇᐃᐃ ᐸ ᑦᓯᑕᑕᓇᑐ ᓯᑐ ᕐᐃ ᑦᑦᐸᒪᐃᐊ ᐸᐊᐸᐃᐊᐊ ᐊᐸᐳ ᑦᐸᐊ ᐸᐃᐃᑐᐊ. ᐸᐊᐸᐃᐊᐊ ᑐᐱᐱᕐᓇᐊ ᑕᓇᐊᐸ ᑦᐊᑦ ᐃᐃᑐᐊ ᓇᑕᑕᐊ ᓇᐱ ᑕᑐᐊᐃᓇᐃᐊ : ᐸᑕᕐᒪᕐᑐᓇ ᓇᐱ ᑐᕐᓇᐊ, ᐸᐊᕐᕐᕐᑫᓇ ᓇᐱ ᐃᐃᑐᐊ. ᑦᕐ ᐱ ᑦᕐᑫᓇᑫᑦ ᐊ ᐸᑕᕐᕐᔪᓇᐊ ᕐᑯᓇᐃᓇ.

Laâdad

Jeu d’équipes qui consiste pour les joueurs à dissimuler des petits tas de sable dans des coins jugés insoupçonnables, cachés ou d’accès peu aisé. Leurs adversaires, tenus à l’écart entre temps, doivent les trouver avant d’échanger leurs rôles. Ce jeu se pratique surtout par les enfants en bas âge.



ᑕᘐᑦᑦ, ᑕᘐᑦᑦ

ᐃᑦᑦᕿᑫᓂᕿ ᕿᑦ ʘ ᑫᘐᓴᓂ ᕿᑦᘐᐃ : ʘᐃᐃ ᙆᙆᓂᑦ ʘᐃᐃ. ᕿᐃᐃ ᕿᑦᑦᕿᑫᓂᑫᐃ ᕮᓴᓴᐃᐃ ᐻ ᑦᓱᗅᘐᕿᕿᐃ ᕿᙆᙆᓂᐃ ᕿ ᑦᑕᕿᗅᘐᑦ ᕿᑕᑦ ᕿᐱᕿʘ ᐃ ᔪᕿᑕᑦ ᐃᕿᑕᕿᐃ ᓂᐊ ᑦᐃᑕᕿᙆᐃ ᐱᓂᔪ ʘ ᔪᕿᐱᐞᐃᐃ ᐃ ᕿᕮᓂᑫ. ᑕᑫᓂ ᐱ ᑕᕿ ᕮᓴᐃᐃ ʘ ᑕᑫᓂ ᐃ ᔪᕿᑕᑦ, ᓂ ᑦᑦ ᕿʘᕿᐃ. ᑕᑦᑦᓂ ᐃᙅᗅᐃ ʘ ᕿᕮᓂᑫ ᕿ ᑕᑫᓂ ᐃ ᔪᕿᑕᑦ ᓂᐃ ᗅᐃᓂᐃ, ᕿᐃᐃᕿᕮᐃᕿᐃ, ᓂᐱ ᕿᑫᓂᑫᐃ. ᓂᐱ ᕿᙆᑕᗅ ᓂᐱ ᔪᓂᐊᔪ ᕿᗅᑘᓂ ᕿᐱᐃᐃ ᐃ ᕿᐃ ᕿᑦᑦᑫᓂᑫᐃ ᓂᐊ ᑕᕿ ᔪᕿʘᕿ ᙅᓂᓴ ᑦᕿᓴᗅᘐᔪᕿᐃ ᒪᓂᐊᓂᔪᐃᐃᕿ, ᔪᕿʘʘᗅ ᓂᐱ ᕿᔪᕿᗅ Iᓂᑫ ᓂʘᐃᑦ. ᑕᕿ ᙅᕮᓂᑦ ᑦᓴᗅᘐᔪᕿᐃ ᓂᐃ ᑦʘʘᙅᐻᓂ ᑦᕿᑫᓂᑫᑦ.

Mbett, mbett

On entend - mbett et - nbett. L’origine de ces mots nous est inconnue. Il s’agit d’un jeu qui se pratique à quatre : deux contre deux. Des joueurs doivent se déplacer à cloche-pied et en slalomant entre des bâtons plantés dans le sol en ligne droite à distance égale les uns des autres pour espérer gagner ces mêmes bâtons. Tout joueur qui touche un bâton de son corps est éliminé. Un joueur peut faire des aller/retour tant qu’il ne touche aucun obstacle. Le jeu s’arrête lorsque tous les bâtons sont gagnés.



ᑕᑕᐩ

ʘIᓄᐩ I ᐩOᐤΘᓄᓗ ᐩᐩᑕIᖵᓄIᐩ ᕮΛII, ᕮΛII, Λᚷ ᐩᐩᑕIᖵᓄIᐩ ʘ ᐩᑕᐤOᐩ. ʘII I ᕮᑕᔾᐤOᓄOI ᐩΘΛΛᓄI ᕮΛII ᙏᙏᓄᐩ ᒪIIIᕮEI. ᑕᕮ ᔾᔾI ᕮИИ Iᕮᚷ ᓄᑕᕮOᚷ. ᒪII ᕮᐩᐩᒪᓄᖵИΘI, ᔾᕮᐩᐩʘᕮ ᐩᓄᑕᐤOᐩ ᓄИ ᐩᐩ ᕮᐩᐩᙏOOᓄ ᑕИᕮᐸ ʘᕮ IᓄQ ᕮEᓄQI IIʘ ᓄᑕᑕI ᓄΛ ᕮOʘᕮᖵ ᕮEИᕮΘI IIʘ. ᑕᐩᐩᓄ ᕮ ᓄEᕮΘ ᕮᛕᛕᚺ ᐩᓄᑕᐤOᐩ ᓄI Λ ᓄᑕᙏᒪᓄO, ᓄᔾᖀᖀ ᕮᐩᐩᒪᓄᖵИΘI. IᙆᙅᓄO ᕮᑕᑕᐤᐩ. ᕮᐩᐩᓄᛕᛕᚺ ᓄᑕᑢᓄI IIʘ ᐤᑕΛΛᐤᖀИ IIʘ. ᒪII ᕮᖵИΘI ᕮᐩᐩᙏOOᓄ ᐩᓄᑕᐤOᐩ. ᐩᓄOΘᓄᓗᐩ ᕮᙆᚺᓄI ᐩΛᖀᖀ“И ΛΛ Λ ᕮᔾʘᓄI, ᐩIIᕮEI Λ ᕮᑕIᓄᔾI. ᕮᑕIᓄᔾI, ᐩᐩᙏOOᓄI ᐩᓄᑢᐤOᐩ IᓄE ᓄʘI. ᑕᐩᐩᓄ ᐩᐤEᓄ, ᓄI ᙆᚺᓄI, ʘᓄΛ ᗰᒪᓄI ᓄΛ ᓇᓄᒪΛI ᐩᐤQᓄQᐩ ʘᐤᖀᖀ ᑕᙏᒪᓄO.

Mmet

- Mmet signifie «mourir». Il s’agit d’un jeu où deux équipes s’affrontent par de petites balles, joueur contre joueur. Les deux joueurs se font face et au tirage au sort, c’est le perdant qui lance la balle d’entre ses jambes dans l’espoir de de toucher l’adversaire ou de lui faire passer la balle entre les jambes. Si l’adversaire attrpae la balle, le lanceur a perdu. On dit - immout «il est mort» et il est ensuite remplacé par un autre joueur de son équipe. La balle est lancée ensuite par le joueur qui a gagné auparavant. Les joueurs de l’équipe qui perd jouent au cheval, les autres au cavalier. Les cavaliers s’amusent à se passer la balle entre eux en veillant à ne pas la faire tomber. Si elle tombe, ils descendent de leurs montures et le jeu recommence depuis le début.



ⴽⵉ-ⵎⵄⵏ-ⵉⵏⵖⵉⴹ

« ⴽⵉ ⵎⵄⵏ ⵉⵏⵖⵉⴹ ? » ⵄⵍ ⵏ « ⵙⴽⴽⵖⵍ ⵄⵣⵙ ⵍ ⵜⴽⵄⵙⵅⵜ ? » ⵖ ⵜⵙⵇⵄⵇⵜ ⵙ, ⵍⵜⵜⴻⴻⵃ ⵖⵏⵊⵍ ⵍ ⵙⵙⵅⵅⵖⵡ ⵙⵖⴽⴽ ⴻⵄⵇⵍ ⵏ ⵖⵃⵄⵙⵙⵍ ⵄⵉ ⵏ ⵄⵙ ⵍⵜⵆⵆⵍ ⵄⴻⴻⵄⵡⵍ ⵊⵙ. ⵍⵙⴽⵙⵊⵙⴻ ⵖ ⵄⴽⴽⵍ ⵄⵏ ⵄⵙ ⵍⵙⵙⵄⵎⵙⵆ ⴽⵄⵍⵖ ⵖⵉⵏⵄ, ⴽⵙⴽⵎⵍ ⵖⵏⵊⵍ ⵄⵙ ⵍⵙⵙⵄⵎⵙⵆ ⵙ, ⵍⵜⵜⴻⴻⵃ ⵖⵏⵊⵍ ⵄⴽⵇⵄ ⵍ ⵜⴽⵄⵙⵅⵜ, ⵍⵖⵍⵖ ⵄⵙ : « ⴽⵉ ⵎⵄⵏ ⵉⵏⵖⵉⴹ ? » ⴽⵜⵜⵄ ⵙⵙⵅⵅⵣ, ⵙⵄⵏ ⵖⵆⵆⵖⴽ ⵖⵍⵙⵙ, ⴽⵜⵜⵄ ⵙⵉ ⵙⵙⵅⵖⵣ ⵙⵄⵏ ⵖⵎⵍⵄ. ⵍⵍⵍⵖⴻⵍ ⵄⵏ ⵖⴻⴻⵃ ⵄⴽⵇⵍ ⵊⵙ.

Men-had-elhidh

- Men had lhidh ? «A qui appartient ce mur ?» Cet énoncé n’est pas perçu par les enfants comme une phrase entière ni comme des termes appartenant vraiment à l’arabe dialectal. Dans ce jeu, on ferme les yeux à un enfant et on le soulève par les pieds et les mains. On lui fait faire plusieurs rotations afin de le désorienter puis on lui plaque les pieds contre un mur et on lui demande de deviner à quelle famille du quartier appartient le mur en question. S’il devine juste, il continue à être soulevé sinon, il rejoint ceux qui devront porter le prochain joueur.



ⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵓ

ⵙⵏ ⵏ ⵉⵇⵢⵢⴰⵔⵏ ⵜⵜⴱⴷⴷⴰⵏ, ⵜⵜⵎⵙⵓⵇⵇⵓⵍⵏ ⵉⵛⵕⵎⴰⵏ ⴰⵍ ⵜⵜⵎⵙⵓⵟⵟⵓⴼⵏ ⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ. ⵉⴷⵊⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏ ⵉⵜⵜⵉⵏⵣ ⵍ ⵣⵣⴰⵜ, ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⵉⵕⴹⴹⵣⵎ ⵉⴽⴽ ⵎⴰⵏⵏⵙ. ⵡⵏⵏ ⵢⵉⵙⵉⵏ ⵉⵙⵙⵜⵓⵏ ⵡⵏⵏ ⵉⵜⵜⵡⴰⵢⵙⵙⵉⵏ : « ⵢⴰ ⵜⵏⵡⵓ ⵜⵕⴹⵓⵏⵜ ⵏ ⵓⵊⵍⵍⵉⴷ ? » ⵎⵜⵜⴰ ⵢⵔⵔ ⴰⵙ ⴷⴷ : «ⵢⴰ ⵡⵍⵃⴰⴷ!», ⴰ ⴷⵉⵏ ⵉⵇⵇⵉⵎ, ⵎⵜⵜⴰ ⵉⵔⵔ ⴰⵙ ⴷⴷ : « ⵢⴰ ⵜⵏⵡⵓ ! », ⴰⴷ ⴹⵕⵏ.

Saylalou

- Saylalou dérive du verbe - yloul qui signifie «être suspendu». Deux joueurs de même taille se placent dos à dos et se tiennent les mains. L'un d'eux se penche vers l'avant, l'autre se laisse porter quelques instants avant d'inverser les rôles. Le porteur demande à celui qui est porté : - Ya tenwou terdhount n oujellid ? «Est-ce que la galette du roi est cuite ?». S'il répond : - Ya wel âad ! «Pas encore !», il reste plus longtemps sur le dos du porteur, sinon ils échangent les rôles.



ᐅᓂᒪᓕᕆᓂ

ᖁᓱ ᐱ ᖁᓱᑫᓂᑫᖁ ᐃ ᖁᒪᓂᑕᓱᐃᕋᐃ ᖁᕋᑐᖅᖅᔪᓂᐃᕋᐃ. ᐅᐅᓂᒪᓕᕆᓂᐱᐃᖁ ᕋᒪᓱᕐᓄᓂ ᓂᑐᑕᐃ ᓂᐊᓂ ᓂᓂᑎᐃᖁ ᕋᐊᒪᒪᓕ ᕋᑐᕮᒪᒪᑫᐃ. ᖁᑎᑎᐃᖁ ᒪᓂᕐᓄᓱ ᔪ ᓂᖅᑎᑎᓐᓂᔭ, ᒪᓂᕐᓄᓱ ᓂᖅᕋᖅᓂ, ᒪᓂᕐᓄᓱ ᓂᒪᑕᓂᔭ ᐱ ᓱᒪᓂᕐᓄᓱ ᓂᑐᐊᓂᓂᐊ. ᖁᖁᓱᑫᓂᑫᐃᖁ ᖅᖅᕋᑕᐃ ᖁᕋᓂᕐᓂᐊᓂᐊᐃᕋᐃ. ᖁᕋᒪᓂᑕᓱᐃᕋᐃ, ᖁᖁᓂᐸᐊᐃᖁ ᐅ ᕋᒪᓱᕐᓄᓂ ᐃᑕᐃᖁ ᖅᖅᓂᖁ ᖁᕋᑐᐱᐱᓱᒪᓂᐊ ᐃᑕᐃᖁ ᓂᐊ ᒪᒪᓂᑕᐃᖁ «ᒪᓂᕐᓄᓱ ᕋᐃᓱᕮ ᔪᕋᐊᐃ ᒪᒧᕋᐃᑐ !». ᓱᐊ ᐃᑕᑕᐃ ᑐᓂᔪᑕ ᕮᑕᐃᖁ ᓂᔪᐃ ᐃ ᐊᐊᒪᓂᐃ.

Seâqada

- Seâqada de - sseâqed «polir» et - aseâqed «polissage». Les enfants polissent quatre pierres de manière à obtenir pièces bien rondes. Ils confectionnent une rouge, une bleue, une jaune et une blanche qu'ils utilisent ensuite pour jongler. Ce jeu est surtout pratiqué par les petites filles qui, une fois le travail achevé, se vantent chacune de la maîtrise qu'elles ont à polir leurs pièces. La symbolique de ces couleurs nous échappe.

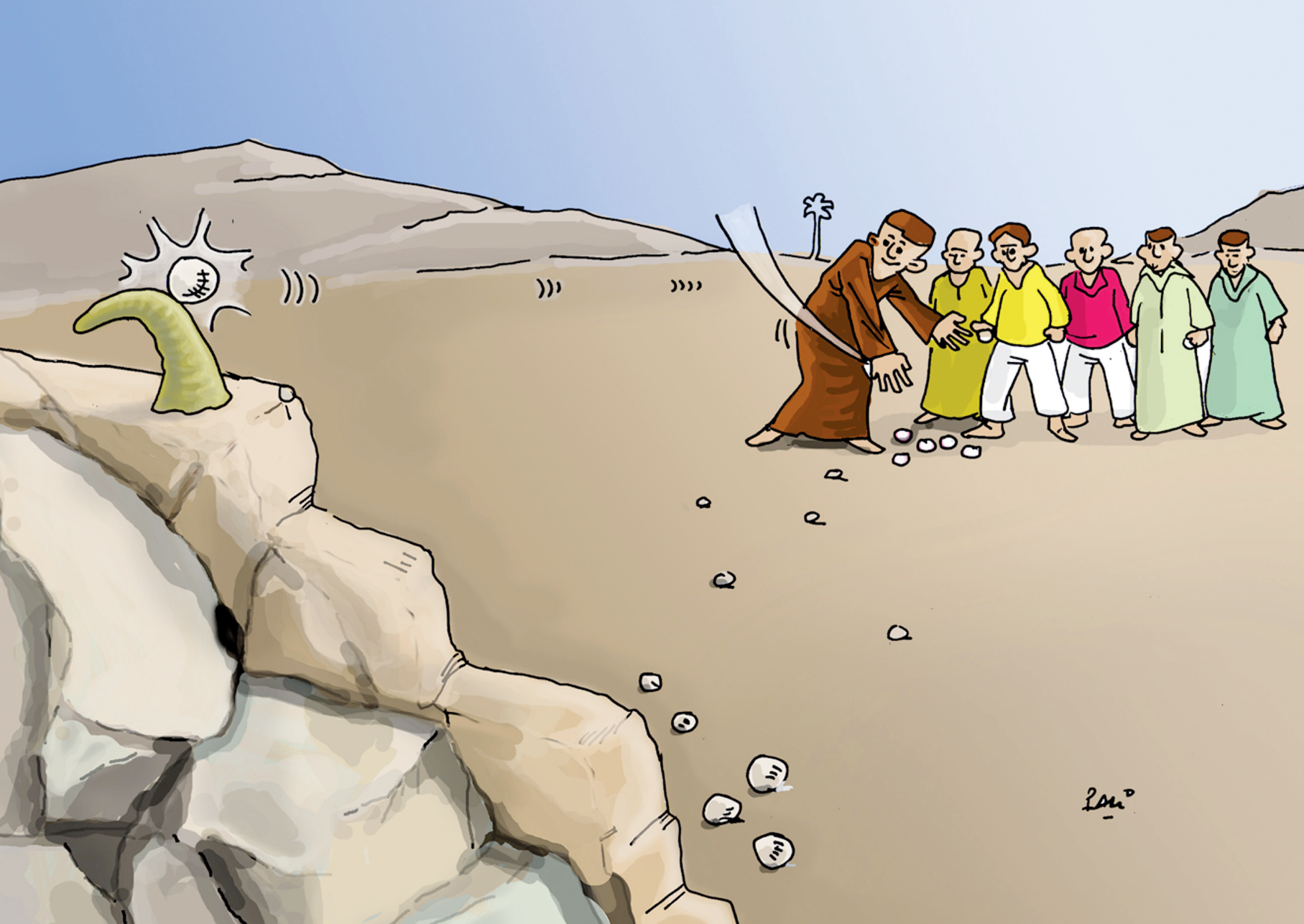


ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ

ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵎⵉ ⵉⴽⵎⵎⵍ ⵓⵎⴷⴷⵊⴰⵔ. ⴷ ⵙⵏⵜ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ ⵏ ⵅⵎⵙⴰ, ⵅⵎⵙⴰ ⴰⵢ ⵜ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵙ ⵜⵇⵔⵏⴰⴼ. ⵛⵕⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵍ ⵓⵎⵛⴰⵏ ⵏ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜⵜ ⵉⵙⵙⵓⴼⵖ. ⵇⴰⵃ ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ, ⵇⴰⵃ ⵃⵟⵟⴰⵏⵏ. ⵍⴳⵓⵍ ⵏⵙⵏ ⵇⴰⵃ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵢⵉⴷⵉⵙ ⴷⴷ ⵉⵜⵜⴰⵙⵏ ⵣⵣⴰⵜ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓⵍ ⵏⵃⵍⵉⵎ ⴰⴽⵓⴷ ⵏⵉⵅ ⵍⵡⵇⵜ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵓ ⵍⵍⵉ ⵛⴰⵢ ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ.

Tachourte

- Tachourte, pl. tichourine signifie «ballon». Jeu d’équipe qui se pratique après les moissons de l’été. Les joueurs, au nombre de cinq pour chaque équipe, lancent la balle avec leurs raquettes dans l’espoir de marquer des buts. Ils sont tous attaquants et tous gardiens en même temps. L’en-but ou la ligne de but s’étale sur toute la largeur du terrain aménagé en guise de stade qui ressemble à un terrain de football. La durée du jeu n’est pas précisée et cela dépend de la résistance des jeunes. Ce jeu est réservé aux garçons.



ⵜⴰⵇⵃⵃⴰⵎⵜ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷⴳ ⵏⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵏⴰⴼ ⴰⵏⵢⵢⴰⵛ ⵇⴰⵄ ⵢⵉⴼⵏ ⵉ ⵜⵔⴱⴰⵄⵜ ⵍⵅ ⵡⴰⵍⴰⵢⵍⵉ, ⴰⵍ ⵎⵉ ⵢⴼⴰⵜ ⵓⴽⴽ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵜⵉⵢⵜⴰ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵡⵜⵎⵏ. ⴰⵢⵓ ⵏ ⵢⵉⵙⵎ ⵏⵜⵜⵙⵍⵍⴰ ⴰⵙ ⴷⴰⵢ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ.

Taqehhamte

Jeu où l’on sélectionne le meilleur tireur d’un groupe après lui avoir fait subir plusieurs tests qui dépendent de l’imagination des enfants. Il est réservé aux garçons. L’heureux élu champion se vante d’être sélectionné. L’origine de ce mot nous échappe et il n’est attesté que pour ce jeu.



ᖁᘐᓄᐃᓂᔪᖁ

ᖃᐃ ᐊᘐᘐᕉᐊ ᑕᓂᔪ ᑐᓂᕆ ᘐ ᐱᐱ ᔪᖃᘐ ᓂᔪᖃ ᐊ ᔪᕉᘐᑐ. ᐊᖁᖁᓂᖁ ᐱ ᖁᖃᘐᑫᖁ ᐊ ᖁᖃᘐᑐᓂᘐ ᕉᕐᓂᓂᐊᖁᓂᘐᐊ ᘐ ᔪᕉᐃᐃ ᓂᐱ ᔪᕉᘐᕉ ᖁᓂᑕᘐᖁ ᕉᑐᑐᖁ ᕆᕆᖃᘐ ᕉᐱᐊᖁ ᘐᐃ ᕉᐱᐃᓂᕐ ᘐᕉ ᑐᓂᖃᐃᓂ ᕉᐱᐊᖁᑕᑕ ᘐᖃᘐᑫᑕ ᑕᑕᓂᐊ ᐊᘐᘐᓂᖁᖁ ᐊᘐᘐᓂᖁᖁ ᐊᘐᘐᓂᖁᖁ



ᚾᛉᚢᛟᛉᛁ

ᛉ ᚾᛒᚫᚲᚫᚾ ᛒ, ᚾᛉᚢᚲᛒᛁᛉᛁ ᚾᚳᚼᚼᛋᚲᛁᛉᛁ ᚾᚾᛦᚲᚲᚢᛁᚾ ᛉᚢ ᛋᚳᚳᚲᚾᛟᛁᚾ ᛉ ᚳᚲᛋ ᚾᚱᚱᛁᚾ ᛉ ᚾᛉᚢᛟᛉᛁ ᛁᛟᛁᚾ. ᛈᚫᚲ ᚢ ᚾᚢᚲᛈᛒᛁᚾ, ᚾᚻᚫᚫᛖ ᛋᛉᛈᚾ ᚾᚳᚲ ᚲᚳᚼᛒᛁ ᚢ ᚾᛉᚢᚢᚲᛟᚾ ᛁᛁᛟ, ᚲᚺ ᚢᛉᛟ ᚾᛟᛟᛟᛒᛟ ᚹᚲᛦ ᚳᚲᛋ ᚾᛒᚻ ᛁ ᛉᚺᚲᚺᚲᛁ, ᚲᚺ ᚾᚻᚫᚫᛖ, ᚲᚺ ᚾᛟᛟᛉᛟᛉᚢ, ᚲᚺ ᚾᛒᚾᚾᚳᛦᚢᚾ. ᚾᛉᚢᚾᚳᛉᛁ ᚢᚷ, ᚾᚾᛦᛋᛋᛖᛁᚾ ᛉ ᚾᚳᚢᚢᛒᚱᚲᚺ ᛁᛟᛁᚾ ᚺ ᚢᛒᚫᚲᚫ ᛁ ᛟᛟᛈᚺ...

Tidrine

- Tidrine, pl. de tiddart signifie «maisons». Jeu par lequel les petites filles imitent les travaux de leurs mamans au ménage. Chaque fille aménage un espace en guise de maison, le meuble et y procède à des tâches ménagères. Les filles s’invitent ensuite entre elles à des fêtes de mariage, à des banquets, etc.


DAL
2012

ⵜⵛⵉⵙⵎⴰⵍⵜ

ⵉ ⵜⵖⵡⴰⵡⵜ ⵖ, ⵣⵉⵛⵜ ⵜⵍⴰⵛⵖⵍⵜ ⵜⵉⵜⵜⵙⵉ ⵜⵍⵉⵎⵍ ⴰⵏⵍⴰ ⵍ ⵜⵢⵙⴷⵉⵍ ⵍⵍⵙ. ⵜⵜⵙⵛⵉⵡⵉⵍⵜ ⵙ ⵣⵉⴷⵍ ⵍ ⵖⵙⵛⵛⵉⵡⵉ ⴷ ⵉⵎⵉⵏⵜ ⵉⵎⵉⵏⵜ ⵜⵉⵍⵍⵉⵍⵉ ⵙ ⴷⵙⵛⵛⵉⵡⵉ ⵜⵉⵍⵍⵉⵍⵉ ⵙ ⴷⵙⵛⵛⵉⵡⵉ ⵜⵉⵍⵍⵉⵍⵉ ⵙ ⴷⵍⵍⵙ. ⵙ ⵍⴰⵛⵛⵖ ⵜⵜⵣⴰⵙⴰⵍⵜ ⵜⴰⵏⵍⵣⵛ ⵡⵡⵉⴰⵙⵍⵜ ⵍⵉⵛ ⵡⵡⴰⵙⵍⵜ. ⵍⵜⵜⴰⵜ, ⵅ ⵛⴰⵣ ⵡⵡⴰⵙⵍ ⵛⵉⴷⴷⵍ, ⴷ ⵜⴰⵍⵜⵛⵜ ⵜⴰⵅⵉⵡⴰⵡⵜ, ⵜⵣⵎⵛ ⵜⵉⵅⵡⵅⴰ ⵍ ⵜⵅⵖⵍⴰⵙⵜ ⴷ ⵙⵙⵙⵜⵙ ⵍ ⵍⴰⵣⵉⵙ ⵉⵍⵍⵙ ⵉⵅⵅⵍⴰ ⵍⵍⵙ. ⴷ ⵅⵅⵉⴰ ⵉⵍⵍⵙ ⵉⵉ, ⴷ ⴰⵡⵙⵡⵉⵙ ⵙⵍⵍⵙ ⴰⵙⵙ. ⵜⵖⵢ ⵜⵍⵍⵓⴷⵍ ⴰⵙ ⵉⵛⵅⵅⵣⴰⵍⵍ ⵡⵙⴰⵎⴰ.

Tmislawt

- Tmislawt signifie «l'étiolée». Une fille porte une autre fille sur ses épaules. Elles se voilent toutes les deux avec un seul et même tissu. Elles se déplacent ensuite dans les ruelles de leur quartier accompagnées d'autres enfants. Elles imitent par ce jeu la fée - tmislawt connue pour sa grande taille, ses pattes de vache à sabots fendus et ses poils de cheval sur la poitrine. Elle est belle la nuit et laide le jour. Les enfants la redoutent énormément.

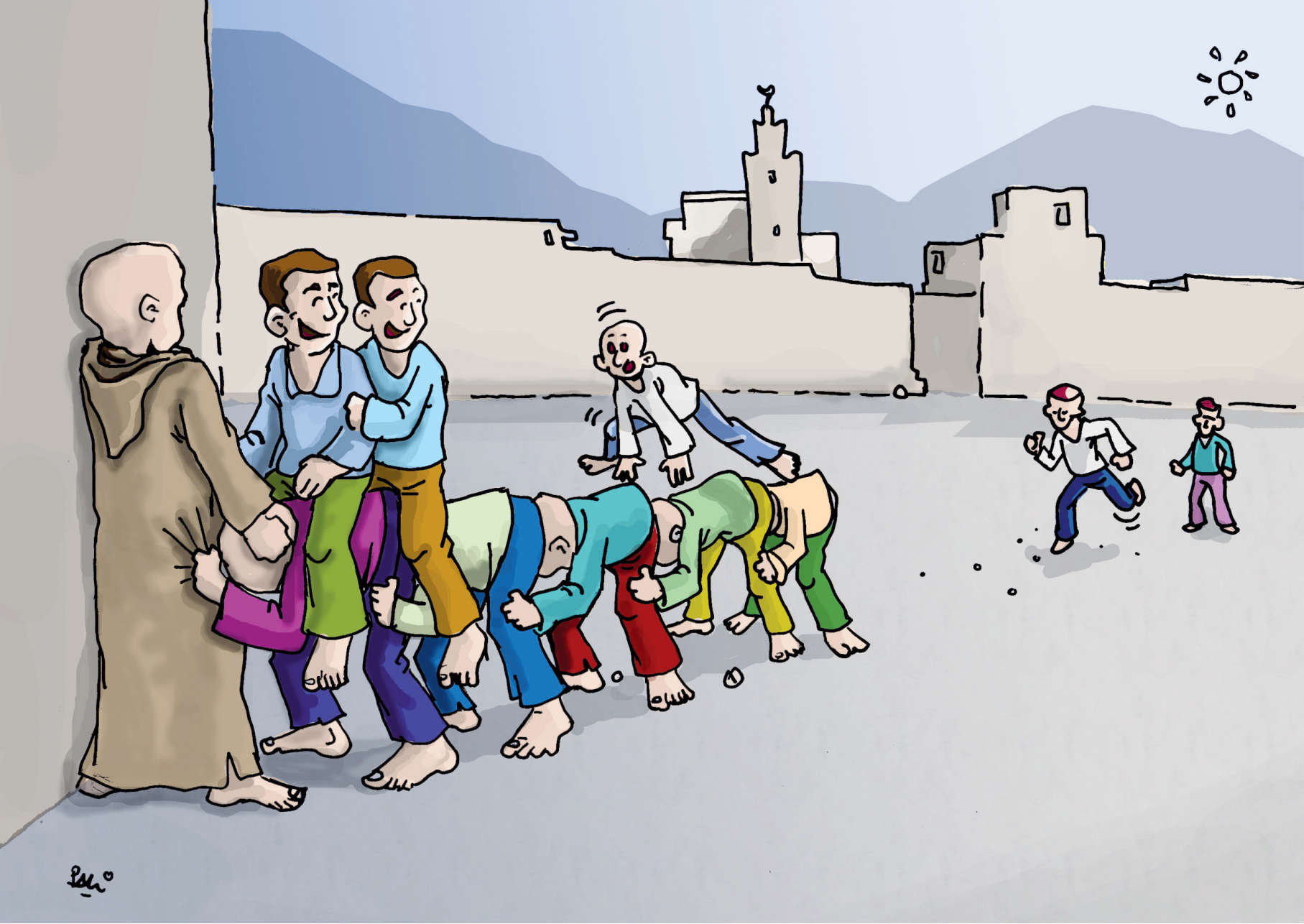


ⵜⵏⵙⵓ ⵖⵔⵉ

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵏⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵉⵛⵜ ⵜⵛⵓⵔⵜ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ ; ⵛⵕⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⵎⵎⵏ ⵜⵜ ⴰⵍⴰ ⵉⵟⵟⵃ. ⵡⵉ ⵜⵜ ⵉⵟⵟⵃⵏ ⵉⴽⴽⵓⵔ ⵍ ⵜⵇⵔⴰⵔⵜ, ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⴰⴳⴷ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ. ⵉⵏⵏⵉⵟⵏⵉⵏ ⵜⵜⴰⵃⵢⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⵙⵏ ⵜⵜ ⴽⴽⵙⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵇⵇⵉⵎⵏ ⵜⵜⵣⵔⵔⴰⵏ ⵜⵜ ⵊⴰⵕⴰⵙⵏ. ⵎⵉ ⵓⵄⵍⵏ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵕⴰⵕⵏ ⴰⴷ ⵜⴱⴷⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ.

Tensou ghri

- Tensou ghri peut être traduit par «elle a passé la nuit chez moi». Lors de la pratique de ce jeu, on lance une balle vers le ciel et chaque joueur tente de la saisir. Celui qui l'obtient se déplace sur le terrain et la passe aux joueurs de son équipe. Ceux de l'équipe adverse, quant à eux, tentent de la récupérer pour se la faire passer entre eux. La fatigue des joueurs signifie l'arrêt du jeu.



ⵜⵜⵛⵉⵏ, ⵜⵜⵛⵉⵏ

ⵙⵜⵜⴰ ⵏ ⵉⴱⵣⵣⵉⵡⵏ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵉⵢⵙⴰⵏ, ⵊⵊⴰⵏⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⴷⴼⴼⵔ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⴷ ⵙⵜⵜⴰ ⵏ ⵉⵎⵏⴰⵢⵏ ⵜⵏⴽⴽⵣⵏ ⵙⵉ ⵡⴰⵀⵍⵉ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵅⴼⵙⵏ ⵔⵙⵏ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵡⴹⴰⵏ ⴷ ⴱⵍⴰ ⴰⵍ ⵏⵇⵔⵏ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵏⵉⵅ ⵙⴰⴷ ⴹⵕⵏ : ⵉⵎⴰⵏⴰⵢⵏ ⴰⴷ ⴷⴷ ⴷⵡⵍⵏ ⴷ ⵉⵢⵙⴰⵏ, ⵉⵢⵙⴰⵏ ⴰⴷ ⴷⴷ ⴷⵡⵍⵏ ⴷ ⵉⵎⵏⴰⵢⵏ. ⵜⵓ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ.

Tchine, Tchine

L’origine de ce mot nous est inconnue. En tout cas, il n’a aucune relation avec l’interjection en usage pour trinquer. C’est un jeu qui rassemble douze enfants. Six se font passer pour des ‹chevaux› et sont placés l’un derrière l’autre, les têtes penchées vers l’avant et six jouent aux ‹cavaliers› qui prennent de l’élan et sautent sur leurs montures. Ils ne doivent ni tomber ni toucher le sol sous peine d’inverser les rôles. Ce jeu n’est pratiqué que par les garçons. La fatigue des joueurs ou la blessure de l’un d’entre eux entraîne l’arrêt du jeu.



ⵅⴰⵍⵓⴹⴰ

ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ, ⵜⵜⴼⴼⵔⵏⵜ ⵜⵉⴱⵓⵟⵓⵏⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵎⵙⵙⴰⴽⵉⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵢⴰⴷⵓⵢ ⵏ ⵓⵛⴰⵍⵍ ⴰⵏⵛⵜⵉⵏ ⵏ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵎⵉ ⵔⵊⵍⵏ. ⵜⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ ⴷ ⵜⵏ ⵢⵓⴼⵏ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⴼⴼⵔⵏⵜ ⵜⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ. ⵎⵜⵜⴰ ⵓⵍ ⵓⴼⵉⵏⵜ ⵛⴰⵍⵍ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⴷⴰⵢⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ. ⵜⵜⴽⴽⵏⵜ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵍ ⴷⴼⴼⵔ ⴰⵍ ⵜⵜⴼⴼⵔⵏⵜ ⵎⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⵍⵍⴰⵏⵜ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵛⵛⵏⵏⵜ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵇⵇⵏⵏ ⵉ ⵜⵎⴷⴷⵓⴽⵍⵜ ⵏⵙⵏⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵜⴰⴳⵣ ⵡⵏ ⴷⴳ ⵉⵜⵜⵡⴰⴼⴼⵔ. ⵜⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ ⴷ ⵜⵏ ⵢⵓⴼⵏ ⵎⴰⵏ ⵢⴰⴷⵓⵢ ⵏⵉⵅ ⵎⴰⵏ ⴼⵓⵙ ⴷⵢ ⵉⵜⵜⵡⴰⴼⴼⵔ ⵎⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⵓⵕⴰⵕⵏⵜ.

Khaloudha

Jeu où des petites filles cachent des boutons de vêtements, des épingles à nourrice ou des pièces de monnaie dans de petits tas de sable de la taille de leurs deux mains jointes. Faute de sable, les joueuses peuvent utiliser leurs mains qu’elles cachent derrière leur dos pour mieux dissimuler leurs pièces. La gagnante est celle qui trouve dans quel tas ou dans quelle main sont dissimulées les pièces.



ⵣⴰⵏⴽⵉⴹⴰ

ⵣⴰⵏⴽⵉⴹⴰ ⴷ ⵎⴰⵢ ⵜⵓⵖ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⵣⵎⴰⵏ ⵉ ⵜⵜⵔⴰⵏ «ⵜⵔⴰⵉⵏ». ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷⴳ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⴽⴽⵏ ⵉⴷ ⵍⴼⴰⴳⵓ ⵏ ⵜⵜⵔⴰⵏ. ⵙ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵜⵓⵖ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⴰⴷ ⵄⴰⵏⴷⵏ ⵜⵜⵔⴰⵏ ⵏ ⵉⵕⵓⵎⵢⵏ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⴷⴳ ⴰⵏⵅ ⵜⵓⵖ ⵟⵟⴼⵏ ⵉ 1901. ⵏⵜⵜⴰ, ⵜⵓⵖ ⵉⵕⵄⵄⵏ ⵉⴷⵉⵙ ⵏ ⵉⴼⵢⵢⵓⵢ. ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜⵎⵓⵏⵏⵓⴹⵏ ⵍ ⵉⵖⵉⵔⵏ ⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵜⵜⴱⴷⴷⴰⵏ ⵉ ⵛⵕⴰ ⴷ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⴰⵎⵎⴰⵏ ⴰⴷ ⴰⵡⴹⵏ ⵍ ⵓⵎⵣⵡⴰⵔ, ⵇⵇⵉⵎⵏ ⴷⵉⵙ.

Zankidha

Le mot - zankidha signifie «train». Tombé dans l'oubli, il n'est encore connu que chez les personnes âgées. Les enfants font le train en se mettant à la queue leu leu. Par ce jeu, ils font allusion au train colonial du début du vingtième siècle (1901) qui passait tout près de Figuig. Les joueurs font des tours dans plusieurs quartiers. Ils marquent des arrêts à chaque station et reprennent leur mouvement pour après s'arrêter définitivement à leur point de départ.



ᓇᒪᓂᐧᑦ, ᓇᒪᓂᐧᑦ ᕿᔪᐅᓂᐣ ᐃᒧᒪ

ᐃᖏᑦᕄᓂᑫ ᕿᑦ ᐅ ᑦᐅᕄᐅᓇᓐ ᐧ ᐱᒪᐅᓂ, ᐱᒪᐅᓂ ᐱ ᕿᐱᐃᐧ ᐯᐯᓂᐅᐣ ᓂᐅ ᓂᐃᐁᕿᐱ. ᕿᑕᑦ ᐧ ᑦᐅᐄᓇᓐᑦ ᑦᕄᑦᖏᐣᔪᓂ, ᑦᐃᕿᕮᐧ ᑦᕄᑦᖏᒪᓂᐣᔪᓂ. ᕿᐱᐃᐧ ᐧ ᕿᐃ ᕿᖏᑦᕄᑦᕮᓂᑫᐧ ᕿᖏᑦᕿᐱᑦᓂᐅ ᕿ ᕄᐃᐁᕿᐱ, ᕿᑯᖁᖁ“ᓂ ᐅᕄᖁᖁ ᔪᕿᐅ ᐃᐅ ᓂᐁ ᐱ ᓂᐅ ᕿᕘᗴᗴᓂ ᑦᕿᗴᗴᓂᒪᕿᐧ ᐃᐅᐃᐃᖁ, ᕿᑯᖁᕄᐧᐅ ᕿᐅᐯᕄᐅᐅᕄᔪ ᕿᐱᐃᐧ ᐧ ᒪᓂᔪᕿᐅ. ᓂᐃᐁᕿᐱ ᕿᐯᐯᓂᐅ ᕿᖁᖁ ᕿᐃ ᕿᐁᐧ ᓂᐱ ᑯᒪᓂᐧ ᓂᐦᐱ ᕿᖏᑦᒪᓂᐁᐧ ᓂᐱ ᐅᐦᓂᐧ ᒪᐃ ᕿᐅᐯᕄᐅᐅᕄᔪ ᔪᕿᐅ. ᑕᑦᑦᓂ ᕄᐦᐧ ᑦ, ᓂᐱ ᑕᐅᐁᐦᓂᐁ : ᕿᐃ ᕿᐁᐧ ᓂᐱ ᑦᑦᒪᓂᐁᐧ.

Amat, âmat iysan nwem

Jeu d’équipes de cinq joueurs chacune et d’un arbitre dit - ajellid. Au tirage au sort, une équipe joue les cavaliers et l’autre les chevaux. Les chevaux se tiennent en position de cheval et les cavaliers montent sur leurs dos. L’arbitre crie: - âmat, âmat iysan nwem ! «Empêchez vos chevaux de voir !» et les joueurs-chevaux ferment les yeux. Après cela, un des joueurs-cavaliers, désigné par l’arbitre, descend de son cheval. Il pince au hasard le pied d’un des joueurs-chevaux. Plusieurs joueurs peuvent descendre de leurs montures pour en faire autant. Quelques instants plus tard, l’arbitre ordonne à tous les cavaliers de mettre pied à terre et aux chevaux de rouvrir les yeux et de deviner qui est le cavalier qui a pincé un des leurs. S’ils le trouvent, on inverse les rôles et on recommence le jeu.


2012

ⵜⵖⴰⵔⴷⵎⵜ

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵡⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⴱⴷⴷⴰ / ⵜⵓⵜⵜⴱⴷⴷⴰ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵍ ⵡⴰⴷⴷⴰⵢ, ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵍ ⵓⵊⵏⴰ ⴷ ⵢⵉⵅⴼ ⵍ ⵣⵣⴰⵜ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵢⵓⴹⴰ ⵏⵉⵅ ⵜⵓⴹⴰ. ⵎⵓⴽⵓⴷ, ⵉⵢⵓⵔ. ⵜⴽⴽⵏ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ ⵏⵉⵅ ⵄⵟⵟⴰⵍⴰ. ⵜⵓ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵜ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵓⵊⴰⵕ ⵏ ⵉⵛⵉⵔⵔⴰⵏ.

Tghardemt

- Tghardemt signifie «scorpion». Le jeu consiste à se tenir en équilibre sur les mains au sol, les pieds en l'air et la tête relevée de manière à regarder devant. Le joueur est tenu de se déplacer dans cette position sur un terrain défini au préalable. Les joueurs s'amusent ainsi à organiser des compétitions, des courses de résistance... Ce jeu est davantage pratiqué par les filles que par les garçons.



ᐱᐱᕮᐃₒᐤᐣ

ᐱ ᑕᕽQₒQᑕ ᐁ ᕮᐅᖵᒪₒᒪ. ᐁᑕᕽQₒQ ᕮᑕ ⊙ ᔑᕮᐱIᐁ, ᕮᐱIᐁ ᐁᕮX ⊙ ᑕOᕽΘₒᓗ. ᐃᐃₒᐁᑕ ₒᕰᕰₒᙅ ᐁ ᑕᕽQₒQᕮᐁ ᙏᙏᕮ⊙. X⊙ᐁᑕ ᑕ ᑕₒᔑᑕₒᐃᕮᐁ ᗡΘₒᐃₒ ᒪₒᐃₒᔑᚔᕮ, ᑕᑕᕽQₒQᐁ ᑕᑕ ᕽᐃₒ ᐱ ₒᔑᑕₒᐃᐁ. ᕮᐃᐃₒ ᑢₒᐁᕮ ᑕ ᑕᑕᕽQₒQᐁᑕ ᑕᒪₒᑕᕽᐁᕮ ₒᐃ ᕮᑕᑕ⊙ᕮᐁᑕ ᔑᕽᑢₒᑕ⊙ᐁᑕ ᐁᕮX ᒪᑕᐁₒᑕ⊙ᐁᑕ ₒIᐁₒ ᐁ ᕮᑕQᑢₒᐁ ᐁ⊙ᐁᑕ, ᐁᕮX ₒᐱ ᕮ⊙ᕮᐁᑕ ᑕₒᙏXₒᒪᑕ, ᐁᕮX ₒᐱ ᖵᕮₒᐁᑕ ᕮᕼₒ⊙⊙ᐁ ᐁᕮX ᐃₒ... ᐱ ᑕᕽQₒQᑕ ᕮᑕᑕᕽQᐁ ⊙ ᕽXOO᙭.

Ddilahou

Jeu de cordes. Il se pratique individuellement ou en groupes. Plusieurs formes de ce jeu sont attestées. Très prisé par les filles, il peut aussi être pratiqué par les garçons. Il arrive de voir des filles le pratiquer en ayant un petit frère ou une petite sœur sur le dos, en tenant un sac ou deux dans les mains, en ayant les mains écartées ou jointes... C'est un jeu qui stimule fortement l'imagination des enfants. Deux joueuses tiennent chacune une extrêmité de la corde et lui font faire de grands cercles. une troisième saute au milieu en veillant à ne pas être heurtée par la corde. La cadence de la rotation peut être plus ou moins soutenue. Les chants répétés lors de la pratique de ce jeu sont très variés et dans la majorité des cas indéchiffrables. On entend, entre autres, des récitations d'élèves qui remontent à l'époque coloniale.



ᕕᕕᓄᔪ

ᐊᕙᓄᑐ ᕕᕕᓄᔪ ᐃᔪᐊ ᐁᓴᑕᓄᕿᔪ. ᖃᔪᕋᕋᓄᐁ ᖃᖃᕐᕿᓄᕿᐊᖃ ᖃ ᖃᒐᓄᑖᕐᐃᔪᐃ, ᖃᔪᕋᕋᓄᐁ ᐱ ᐁᒐᓄᑖᕐᐃ. ᐁᐁᓄᐊᖃ ᕘᕘᔪᕝ ᑕᐊᐊᕋ ᓄᔪ ᖃᕐᕿᓄᕿᔪᐃ. ᐊᖃᖃᕐᕿᓄᕿ ᔪᐊᖃ ᕝ ᔪᔪᕙᕙᓄᐃ ᐃᔪᐊ ᕝ ᕐᕿᕕᕕᕐᑕ ᐃ ᒐᓄᒃᒃᓄᒐᐃ. ᐊᖃᖃᕐᕿᓄᕿ ᔪᖃ ᐱᔪᐊ ᕝ ᔪᐊᕕᕝᓄᐃ ᐃ ᕐᐃᕿᕿᕐᕿᔪ... ᔪᑕᕘᕘᔪᓄᐊ ᖃᖃᕙᕘᕘᓴᐃ ᐱᐱ ᑕᐊᐊᕋ ᓄᔪ ᖃᔅᒐᓄᕿᒐᔪᐃᔪᐃ ᝕ ᖃᕐᕿᓄᕿᖃ ᕐ.

Bbay

- Bbay ou - ppay se dit aussi - leâmari «marelle». Tantôt réservé aux garçons, tantôt aux filles, ce jeu connaît plusieurs variantes. Il se pratique les yeux ouverts ou fermés tout en ayant quelqu'un sur le dos... Avec ce jeu, les enfants font preuve de beaucoup d'imagination et d'originalité. On parcourt un tracé dessiné au sol en sautant d'une case à l'autre à cloche-pied et en faisant pousser une pierre plate dite - tamtirt «palet». La joueuse ou le joueur qui pose son pied sur un trait ou qui fait sortir le palet hors du tracé a perdu.

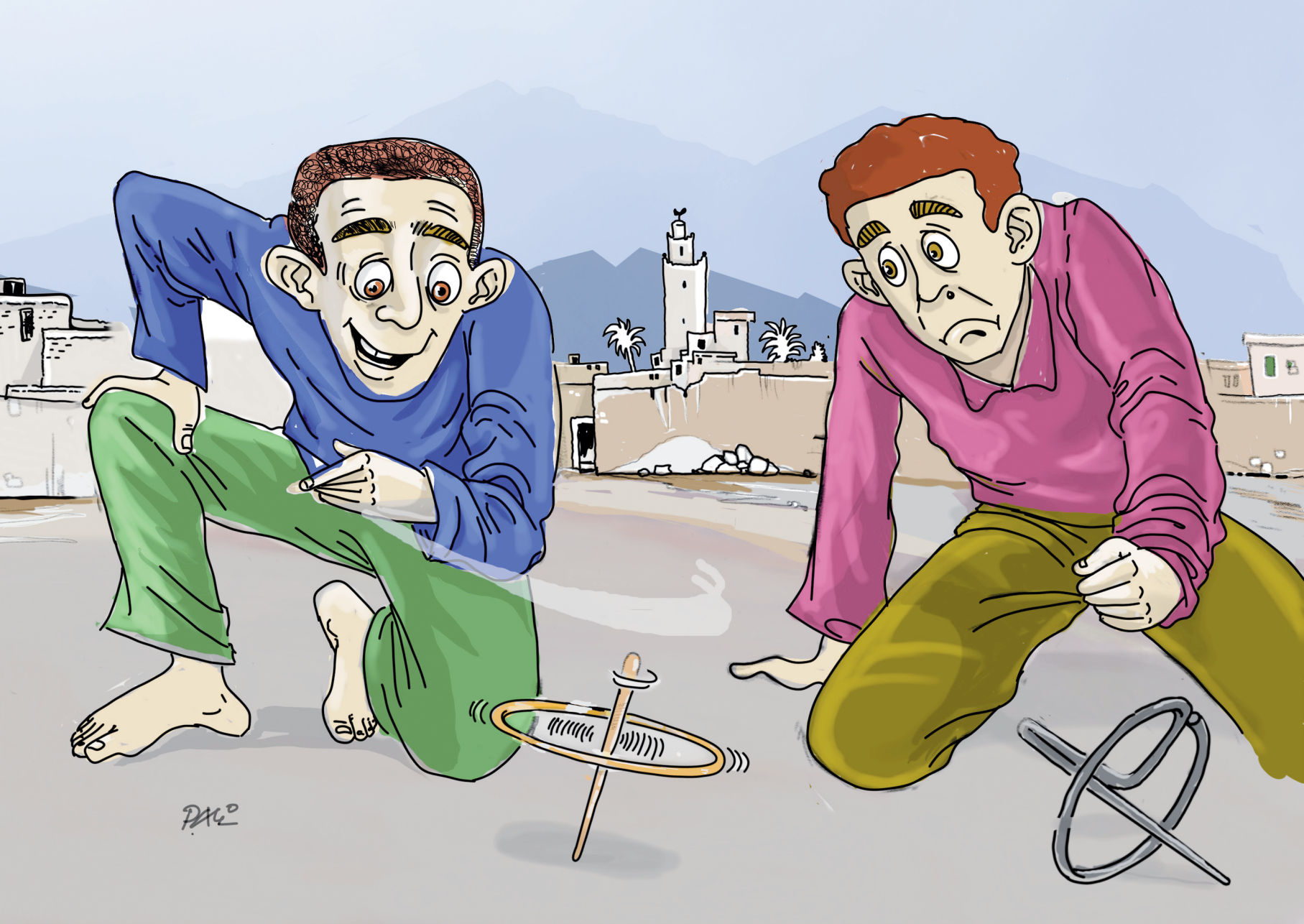


ᓄᒥᔪᐃᐃᔪᐃᔪ

ᐆᕐ ᐱ ᐆᕐᐃᑫᐆ ᒥ ᐆᒪᐆᑕᔪᒥ. ᐆᐆᑯᐱᐱᓄᒥᐆ ᐱᔪᑯ ᑯᒥᓄᐆ ᒥ ᐆᒪᓄᑕᕐᒥᔪᒥ, ᔭᔪᑕᐆ ᖅᖅᓄᐆ ᐆᒥᔪᐃᒥ. ᔪᕿᓄᑯᑯᒥ ᒥᑯᒥᐆ ᐆᐆᑕᑯᕐᕝᕝᕐᕿᒥ ᐃ ᕐᒥᒥᓄ. ᐆᐆᓄᐱᒥᓄᒥᐆ ᑕᓄᒥᔪ ᖅᖅᕙ ᓄᐃᓄ ᕿᓄᐆᒥᐆ ᐆᔪᒥᔪᐃᒥᔪᒥ. ᐆᔪᑕᐱᐱᕐᕕᓄᐃ ᒥᑯᒥᐆ ᐆᐆᔪᕿᓄᐆᒥᐆ ᒥᓄᑫᓄᑯᒥᐆ ᓄᐃ ᐆᐆᓄᖅᖅᐃᒥᐆ. ᔪᐆᒥᔪᒥᐆᔪ ᐆᐆᔪᒥᒥᔪᒥᐆ. ᑕᔪ ᔭᕕᑕᑕᐃ ᕐᔪᒥᔪ ᒥᑯᒥᐆ ᓄᐱ ᑯᑯᕐᐃᓄᒥᐆ ᔪᕿᓄᑯᑯᒥ ᒥᑯᒥᐆ. ᐆᒥ ᔪᐆᐆᒪᓄᕝᕝᕿᒥ ᐆᕐᐆᐆᒪᓄᔪᐃᑯ. ᑕᕐᕕᕐᐱ ᓄᐱ ᑯᒥᕿᐃᒥᐆ ᐆᔪᑕᒪᒪᔪᒥ. ᑕᓄᔭ ᕙᕙᓄᑯᒥᐆ ᔪ ᐆᕐᑫᓄᑫᐆ ᒥᑯᒥ ᕐᐃ ᔪᐆᐆᒪᔪᕿᑯᔪᑕ.

Anefilili

- Anefilili lili zwa ! C’est un refrain indéchiffrable répété lors de la pratique de ce jeu. Il est même inintelligible. Deux filles se mettent debout l’une face à l’autre. Leurs mains sont jointes et pointées vers le ciel. Elles laissent suffisamment d’espace entre elles pour qu’une joueuse puisse passer aisément. Les autres joueuses doivent passer à tour de rôle entre ces deux filles qui chantent. Quand leur chant s’arrête, elles descendent leurs mains et celle qui est prise au piège a perdu. Pour ce jeu comme pour certains autres, les chants répétés sont indéchiffrables et peuvent parfois être improvisés pour l’occasion.



ⵜⵉⴱⴰⵀⵍⴰⵜⵉⵏ

ⵜⴱⴰⵀⵍⴰⵜ ⴷ ⵜⴰⵊⵕⵕⴰⵕⵜ ⵉⵃⵍⵎⵏ ⴰⵢⵓⵎ ⵓⴽⴽ ⴰⵎⵎⴰⵙ. ⵏⴱⵕⵕⵎ ⵉⵜ ⴰⵍ ⵏⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵜⴹⵓⵕ ⵓⵊⴰⵕ ⵏ ⵜⵉⵍⵉⴹⵏⵉⵏ. ⵜⵓⵖ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⵏⵜ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵙ ⵙⵙⵍⵓⴽⴰ ⵏ ⵓⵣⵣⴰⵍ, ⵏⵉⵅ ⴰⴷⴷⴰⵢ ⵏ ⵉⵀⵔⵣⴽⴰⵙ ⴷ ⵓⵇⵛⵛⵓⴹ, ⵏⵉⵅ ⵙ ⵜⴱⴰⵀⵍⴰⵜⵉⵏ ⵏ ⵜⵃⵜⵜⴰⵛⵉⵏ, ⵏⵉⵅ ⵙ ⵜⵊⵜⵔⴰⵔ ⵏ ⵡⵓⵣⵣⴰⵍ...

Tibahennatine

Jeu par lequel les petits enfants s’amusent à faire tourner leur - tbahennate, pl. tibahennatine «roue munie d’un axe», le plus longtemps possible. Ils fabriquent leur jouet qui fonctionne comme une toupie avec des fils de fer, des morceaux de semelles de chaussures ou toute autre matière y compris des pièces mécaniques de récupération. La compétition consiste à faire tourner sa roue-toupie le plus longtemps possible tout en tentant de faire tomber celle de l’adversaire. On actionne le jouet par un coup sec en le tenant par l’axe entre le pouce - imez et le majeur - dhadh lammas.



ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ

ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵄ. ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵄ, ⵛⵕⴰ ⴷ ⴰⵎⵢⵓⵕⴰⵕ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵕⵕⵥ ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ ⵏ ⵓⴹⵍⵉⴱ ⵍⵙ ⵙ ⵜⵉⵢⵜⵉ ⵏ ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ ⵍⵙ. ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵓⴽⴽ ⴰⵎⵎⵓ ⴰⵅⵍⵉⵄ ⵏⵉⵅ ⴰⴷ ⵉⵢⵢ ⵜⴰⵙⴽⵙⵓⵜ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⴷⵅ ⵄⵟⵟⴰⵍⴰ.

Troumbou

- Troumbou, pl. id troumbou signifie «toupie». On peut jouer aux toupies de façon individuelle ou collective. En groupe, chaque joueur tente de casser les toupies de ses adversaires en les frappant violemment avec la sienne. On parle dans ce cas de - akhliâ «cible» ou de - tasseksout. On peut jouer aussi à qui peut faire tourner sa toupie le plus longtemps possible.



ⵣⵉⴼⵣⵉⴼ

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵜⵉⵎⵓⴷⴰⵏ ⵏ ⵍⵇⵕⴰⵃⵉ ⵏⵉⵅ ⵏ ⵉⵇⴰⵔⵉⴹⵏ ⵓⵍ ⵏⴽⴽⵓⵔ. ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⵙⵏⵜ ⵜⵉⵏⵇⵇⵉⴱⵉⵏ ⴷ ⵜⵏⵍⵍⵉ ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵓⵕⴰⵕⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏⵜ ⴰⵍ ⵣⵣⵉⵙⵏⵜ ⵜⵜⵎⵏⵖⴰⵏ, ⵛⵕⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⵜⴰⴼⵢ ⴰⵎⵎⴰⵏ ⴰⵍ ⵉⵕⵕⵥ ⵜⴳⴰⴽⴽⴰⵜ ⵏ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ.

Zifzif

- Zifzif signifie «yo-yo». Ce mot est obtenu par dédoublement du verbe - zif qui signifie «courir à toute vitesse» ou «prendre la fuite à toute vitesse». Pour ce jeu, les enfants confectionnent leurs jouets à l'aide de bouchons de bouteilles ou de pièces de monnaie anciennes, percés de deux trous par lesquels ils passent une ficelle qui'ls nouent en boucle. Ils s'amusent entre eux à faire tourner leur jeu le plus longtemps possible en lui faisant faire des vrilles et à heurter celui de l'adversaire pour en pertuber le mouvement.



ᓄᐅᕐᐦᐃᔨ

ᐅᐃ ᐃ ᕿᐅᖅᖅᕿᓚᐃ ᕆᕆᕋᕿᑕᓂᐊ ᓄᐱᐱᓄᔨ ᐃ ᕆᑕᓄᐅᐳᕆ ᕿᓭᐃᑕᐃ ᓄᓚᒥᒪᓄᕐ ᐃᕿᐳ ᓄᐅᐅᓂᓄᓂᐊᐅᓄᔨ, ᓄᐃ ᐅᐅᕐᐦᐃᖅᐃᖅᐅᐃ ᐃᐃᓚᕿ ᐅᖅᕐᕐᐃᐃᓄ ᐃᐃᓄ ᐃ ᖅᐅᐅᓂᓄᓂᐊᔨ. ᕿᐱᐊᐃ ᕿᕆᕆᖅᑫᓄᑫᐃ ᕿᕋᐃᐃᐅ ᑕᕿ ᕆᐅᐅᕿᕋ ᐃᐃᓚᔨᔨᕆ ᐃᐃᐅ ᑕᑫᓄ ᐃ ᕆᕿᐃᐃᕿᕮᐃᕿᐃ ᓄᐃ ᔨᕿᕆᕆᐅᕿ ᕕᓂᓐ ᑕᓄᔨ ᕆᖅᕋ ᐅᐅᑎᐅᐃ. ᓚᐃᐃ ᔨᕿᐅᕿᐃ ᕕᓂᓐ ᐃᐃᓚᕿ ᙭᙭ᔨ ᕆᖅᕋ ᕆᕆᖅᑫᓄᑫᐃ ᓄᐃ ᕿᕋᐃᐅ. ᐃᓚᓄᑕᖅᐃ ᑎᐱᐱᙱᓄᐃ ᐃᐃᓚᕿ ᔨ ᓄᑕᕕᕕᑫᓄᐃ ᓄᑕ ᓚᐃᐃ ᐃ ᖅᙱᕿᙱᓂ ᔨ ᓄᑕᐃᙱᖅ ᐱᓄᐃᕿᐅ ᕿᕆᕆᕕᑎᑎᓂᕆ ᕿᐃᐃᕿᕮᐃᕿᐃ ᓄᖅᐱ ᖅᐃ ᕿᖅᕮᕮᕿ.

Asqnouny

Deux enfants s’assoient à côté d’un mur au pied duquel le terrain est suffisament pentu pour permettre à un objet que l’on poserait au sol de dévaler la pente. Les joueurs s’affrontent avec des noyaux de dattes qu’ils font rouler de haut en bas de la petite pente. Le joueur gagne lorsque son noyau heurte l’un de ceux qui sont déjà en contrebas du dénixelé. Un noyau qui ne heurte rien lorsqu’il dévale la pente reste là où il s’immobilise. Le jeu prend fin quand un joueur gagne l’ensemble des noyaux de son adversaire. Généralement, les enfants cherchent à se munir de gros noyaux qui ne ratent que rarement leur cible. Après s’être constitué une grande quantité de bons noyaux, un enfant peut les céder pour de la menue monnaie.

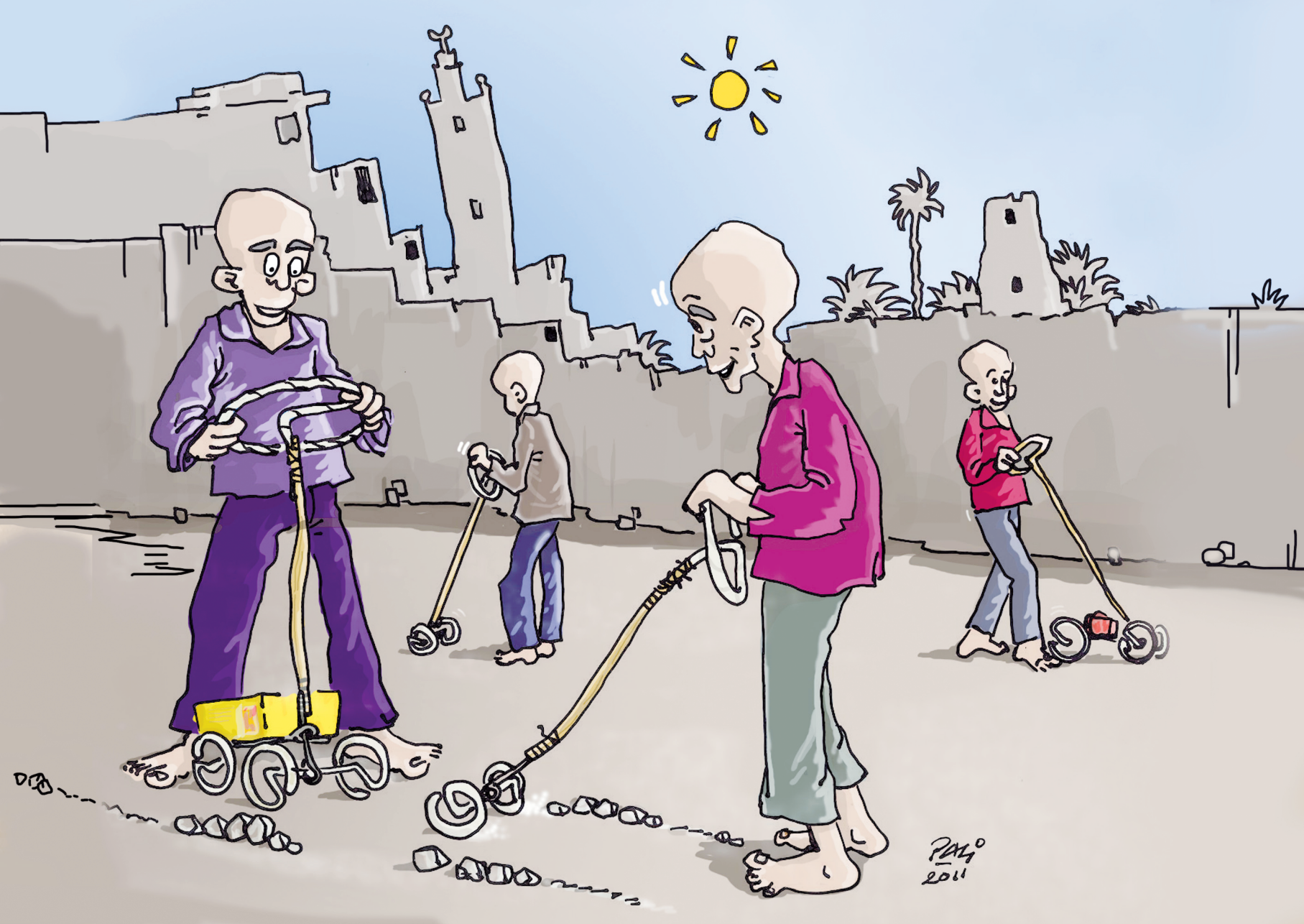


ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 1

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ. ⵜⵛⵛⵏⵏⵜ ⴷⵉⵙ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵙⵙⵏⵏⵜ. ⵜⵉⵡⵜⵎⵉⵏ ⵛⵕⴰ ⴷ ⵎⵓⵍⵍⵓ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵓⵍ ⵏⵍⵍⵉ ⴰⵍ ⴷⴷ ⵜⵜⵇⵣⵣⵄⵏⵜ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵏⵙⵏⵜ.

Tissaylaline 1

Le mot - tissaylaline, pl. de tsaylalt, signifie «jonglerie», «jonglage». Souvent pratiqué par les filles, ce jeu est l'occasion pour chacune d'elles de montrer sa dextérité, son adresse, son art et son savoir-faire. Bien des règles et des situations nouvelles et originales sont créées par les enfants. Le jeu consiste à lancer en l'air une pierre ronde, à la récupérer en même temps qu'on lance et qu'on récupère en même temps qu'on relance la première et ainsi de suite pendant un certain temps. Le bon joueur est celui qui arrive à jongler le plus longtemps possible sans que ses pierres ne se touchent ni ne tombent. Le meilleur est celui qui arrive à jongler dans les mêmes conditions avec de nombreuses pierres.



ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 2

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⴷ ⵍⴽⴰⵎⵢⵓ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⴱⵓⵕⵓⵕⵜⵉⵏ (ⵟⵟⵓⵎⵓⴱⵉⵍ). ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵏⵙⵏ ⵜⵓⵖ ⵜⵜⵡⴰⵢⵢⴰⵏⵜ ⵙ ⵙⵙⵍⵓⴽⴰ ⵏ ⵍⴰⵕⵎⵉ ⵏ ⴼⵕⴰⵏⵚⴰ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵓⵕⵓⵎⵢ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵉⵜⵜⵓⵣⵔⵔⵏ. ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⵜⵎⵙⵄⴱⴰⵕⵏ ⵊⴰⵕⴰⵙⵏ ⴰⵍ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵡⵉ ⵍⴰ ⵏⵢⵢ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵢⵉⴼⵏ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵓ ⵍⵍⵉ ⵛⴰⵢ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ.

Tissaylaline 2

Jeu par lequel les enfants simulent des camions et des voitures. Leurs jouets sont le plus souvent confectionnés à l'aide des fils de fer barbelés abandonnés par l'armée française autrefois ou des matériaux de récupération. Ils se mesurent entre eux en tentant chacun de faire mieux que les autres, plus beau ou plus original. Les filles ne pratiquent pas ce jeu.

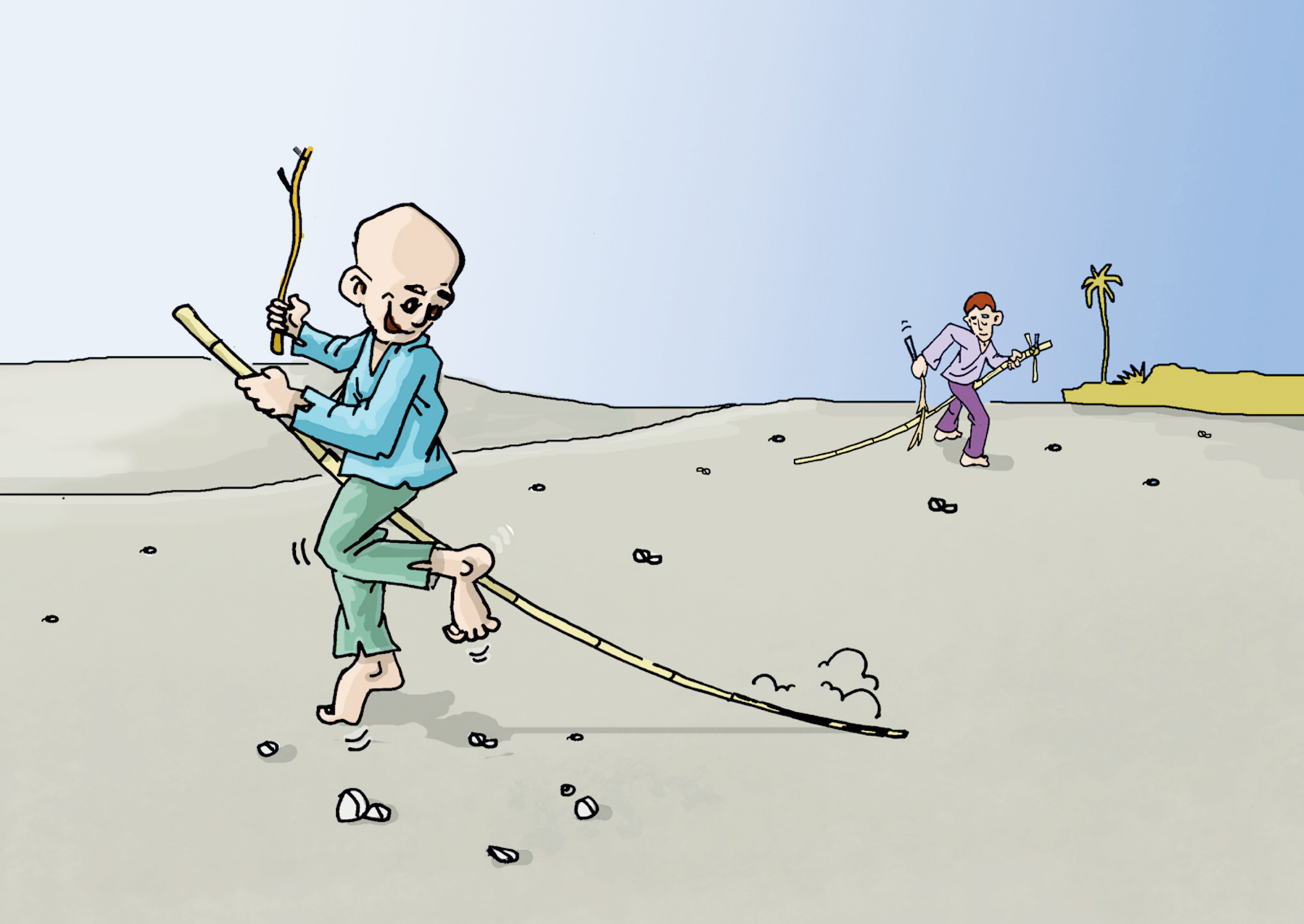

1 2 3

ᚾᚢᚦᚢᛞᚾ ᛁ ᛒᛈᛈᛒᛒᛖ

ᛞ ᚾᛒᚷᚢᚷᚾ ᛒ, ᚾᚾᚱᚱᛁᚾ ᚾᛁᚢᛈᛒᛁᛞᛁ ᚾᛞᚨᚨᛒᛋᛞᛁ, ᛁᛞᛉ ᛞᚢ ᚢᛈᛞᚴᛒᛋ ᚦ ᛞᛈᛈᛖᚢᛁ ᚢ ᚾᚱᚾᚾᚢᛁᛞᛁ, ᛞᛁᛞᛁᚾ ᚾᛁᚾ ᚦ ᚾᛞᛋᚾᚢ ᚦ ᚢᛈᛖᚢ ᛁ ᛞᛈᛒᚴᚢ. ᚾᚾᚱᚱᛁᚾ ᚦ ᛁᚢᛈᛈᛒ ᚾᛒᚷᚢᚷᚾ ᛁ ᚦᚦᛈᚢ.

Taslite n ouquechchoudh

«Mariée» ou «fiancée en bois». Les fillettes jouent à confectionner des poupées avec des morceaux de bois et des pièces de tissu - tiqnaâin qu'elles cousent avec percussion de deux pierres très aiguës. Elles reproduisent par là les scènes de mariage de leurs aînées. La championne est celle qui fait plus beau que les autres.



ⵉⵢⵙⴰⵏ

ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵍ ⵜⵜⵏⵢⴰⵏ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵜⵖⵔⵢⵜ ⵜⴰⵣⵉⵕⴰⵕⵜ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⵜ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵢⵉⵙ, ⴷ ⴰⵖⵢⵓⵍ, ⵏⵉⵅ ⴷ ⴰⵙⵔⴷⵓⵏ. ⴰⵖⵔⵢ ⵣⵣⵢ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴰⴷ ⵉⵣⵎⵔ ⴰⴷ ⵢⵉⵍⵉ ⴷ ⵜⴰⵖⴷⴰ, ⴷ ⴼⵓⵙ ⵏ ⵓⵣⵉⵡⴰ, ⴷ ⴼⵓⵙ ⵏ ⵜⵙⴼⵕⵟⵟ (ⵜⴰⵛⵟⵟⴰⵟⵜ)... ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⴷ ⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ.

Iyssane

- Iyssane, sing. yis signifie «chevaux». Les petits garçons enfourchent un bâton plus ou moins long qu'ils considèrent comme étant un cheval, un âne ou un mulet. Le bâton peut être un manche de balai ou de pelle, un régime de dattes sans ses fruits ou tout autre objet que l'on peut enfourcher. Ils s'adonnent ensuite à des courses collectives - timzazzarine.



ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ

ⵜⵍⵍⴰ ⵣⵣⵄⵍⵓⵍⴰ, ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ ⴷ ⵀⵔⵔⴳⵎⴰ. ⵀⵔⵔⴳⵎⴰ ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵜⵊⵉⴹⵉⵎⵜ ⵏⵉⵅ ⴰⵥⵇⵇⵓⵕ, ⵏⵙⵙⵏⵢⴰ ⵜ ⴰⵊⵏⵏⴰ ⵏ ⵜⵖⵓⵏⵜ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⴰⴷ ⵉⵏⵢ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵢⵉⴷⵉⵙ ⴷ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵉⵙ ⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵣⵣⵄⵍⵓⵍⴰ ⵏⵉⵅ ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ, ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵉⵙⵖⵡⴰⵏ ⵢⵓⵢⵍⵏ ⵉ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵓⵥⵇⵇⵓⵔ... ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵏⵜ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⵅ ⵓⵊⴰⵕ. ⵎⵉ ⵙⴰⴷ ⵏⵓⵕⴰⵕ ⵏⵜⵜⵎⵜⴰⵡⴰ ⵓⴽⴽ ⵎⵣⵡⴰⵔ ⵙ ⵎⴰⵏⵛ ⴰⵍⴰ ⵏⵢⵢ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⵜⵎⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵏ ⵉⵡⵜⵎⵏ. ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵓⵏⵙⵎⵉ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵜⵜⴽⴽ ⵓⵢⵓ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ.

Tamechtatate

- Tamechtatate, pl. timechttattatine, signifie «balançoire». Ce jeu se pratique en usant des moyens du bord : un tronc de palmier ou une branche d'arbre et une grosse pierre sur laquelle ils pivotent et dans ce cas, on l'appelle - herregma. Il peut aussi se constituer d'une corde suspendue à un arbre ou à un morceau bois fiché dans un mur. Dans ce cas, on parle de - zzeâloula. Il se pratique à deux ou à plusieurs joueurs. Les enfants imaginent souvent des règles et des situations nouvelles pour ce jeu. Filles ou garçons, tout le monde le pratique. Le plaisir qu'il procure en fait un jeu très prisé par les petits.



ⵍⴰⵇⵉⵜⴰⵍ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵍⴰⵇⵉⵜⴰⵍ ⵏⵉⵅ ⴰⵎⵕⴰⵕⴰ. ⴷ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ ⵙ ⵉⵇⵓⴱⴰ ⵊⴰⵕⵙⵏⵜ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ ⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⴷⴷ ⵢⵓⵙⵏ ⵙⵉ ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⵖⵉⵔⵏ ⵉⵎⵅⴰⵍⴰⴼⵏ. ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ ⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵡⴰⵍⴷⴰⵢⵏ. ⵉⵏⵏ ⵉⵕⵡⵍⵏ, ⵉⵏⵏ ⵉⵅⵔⵔⵏ ⵏⵉⵅ ⵉⵏⵏ ⵉⵣⵡⴰⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵉⵏⵏ ⵉⵇⴼⴰⵏ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ. ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵜⵉⴽⴽⴰⵍ ⴰⵢ ⴷⵉⵙ ⵎⵔⵔⵣⵏ ⵎⵉⴷⴷⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵛⵇⵇⵔⵏ.

Laqital

On dit - laqital ou - amrara pour désigner «combat» ou «bataille». Deux groupes de garçons, appartenant souvent à deux quartiers différents, se battent avec des pierres. Ils utilisent pour cela les mains, les lance-pierres et/ou les frondes - aldayne. Ceux qui se sauvent, reculent ou quittent le champ de combat sont déclarés vaincus. Le jeu tourne souvent au drame à cause des nombreuses blessures qu'il engendre.



ⵜⵉⵅⴰⵣⵉ

ⵜⵙⵇⵣⵇⵜ ⵙ, ⵜⴻⴻⵀⵏ ⵑⵉⵙ ⵉⵀⵣⵣⵍⵏ ⵉⵑⵏⵏ ⵏ ⵥⵉⵣⵣ ⵣⵛⵣⵍⵍⵣ ⵍⵉⵉⵛ ⵏⵣⵣⵣⵀ ⵜⵣⵛⵣⵣ ⵏ ⵥⵉⵣⵣⵀ. ⵜⵣⵣⵏ ⵜⵜ ⵉ ⵜⵅⵙⵛⵜ, ⵀⵑⵏ ⵜⵜ ⵙ ⵜⵁⵀⵑⵥⵜ ⵜⵣⵛⵣⵍⵍⵣⵜ. ⵛⵇⵀ ⵑ ⵉⵑⵏⵏ ⵉⵁⵑⵑⵣⵀ ⵀⵑ ⵉⵥⵥ ⵜⵏ ⵥⵉⵣⵏ ⵜⵏ ⵏ ⵙⵛⵑⵑⵙⵔⵒ ⵏⵏⵁ. ⵉⵛⵣⵣⵥⵀⵏ ⵜⵣⵣⵒⵏ ⵉⵔⵔ ⵉⵣⵀⵀ ⵏⵁⵏ ⵜⵜⵀⵣⵣⵒⵏ ⵀⵛⵛⵀ ⵀⵒ ⵅⵅⵢⵏ. ⵜⵙⵇⵀⵇⵜ ⵜⵙⵜⵜⵉⵣⵀⵁ ⵙ ⵥⵉⵣⵣ ⵑ ⵑⴻⴻⵙ ⵏⵏⵁ ⵉⵁⵑⵁ ⵙⵊⵀⵇ ⵏ ⵉⵏⵉⴻⵊⵉⵏ.

Tikehayine

- Takehayte, pl. tikehayine signifie «vitrail», pl. «vitraux». Les enfants jouent à attraper une mouche aux reflets dorés dite - tamza n yizane «ogresse des mouches» et à l'enfermer dans des caches pratiquées à même le sol qu'ils recouvrent de tessons de verres multicolores. Chacun des enfants tente de faire mieux et plus beau que les autres. L'assistance s'amuse à regarder l'insecte tournoyer dans tous les sens dans l'espoir de retrouver l'air libre. Le savoir-faire des joueurs réside dans la technique de chasse de l'insecte, de la confection de l'abri et du choix des morceaux de verre et dans le fait de garder l'insecte vivant le plus longtemps possible.

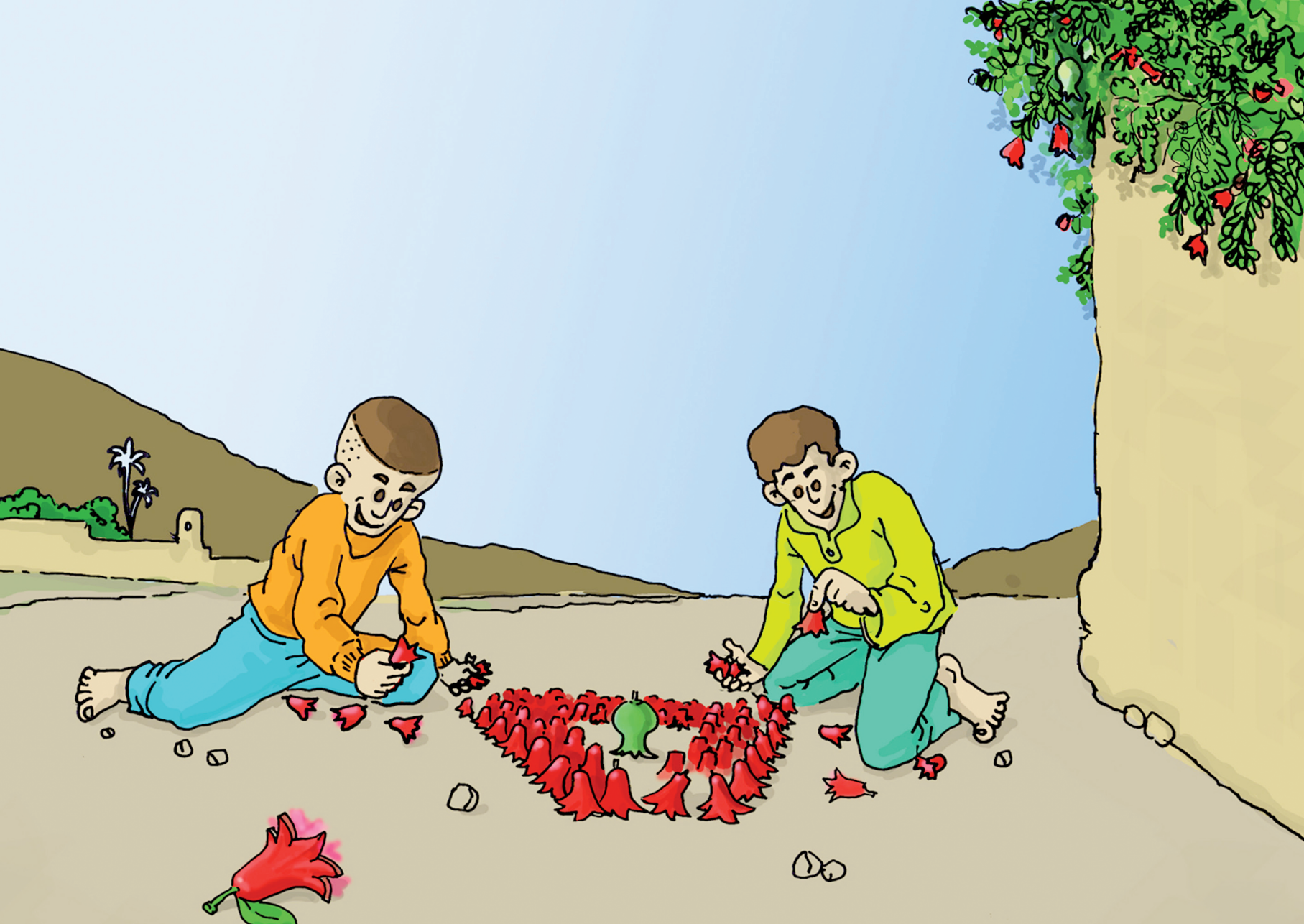


ⵥⴰⵔⵔⴰⵇ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⵄⴰⴷ ⵥⵥⵔⵔⴰⵇ ⵏⵉⵅ ⵊⴰⵇⵔⴰⵔⵇ, ⵏⵉⵅ ⵊⵔⵔⵇⵔⴰⵇ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉ ⵢ ⵍⵅⵔⵉⴼ (ⴰⵎⵡⴰⵏ) ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵓⵏⴽⴹ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ. ⵏⵜⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⴳⴰⴽⴽⴰ ⵉⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⴼⵓⵄ ⵏ ⵓⵏⵖⵖⵎ ⵙ ⵍⵇⵍⵡⴰⵏ ⵏ ⵓⵥⵉⵡⴰ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ. ⵏⵏⴽⴽⴹ ⵍⵇⵍⵡⴰⵏⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵏⵢⵢ ⵜⵍⴰⵜⴰ ⵏ ⵡⴰⵍⵙⴰⵡⵏ : ⵉⴷⵊⵏ ⵉⴱⴷⴷ, ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵜⵜⵄⵔⵔⵛⵏ. ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵢ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵉⵏⵏⴰ ⵡⵓⵍ ⵏⵙⵏ.

Zarraq

Ce jeu est aussi dit - zzerraq, - jaqrareq, ou - jerreqraq. Il est pratiqué pendant l'automne lors de la cueillette des dattes. Il consiste à confectionner un jouet destiné à produire un bruit particulier. Les enfants récupèrent la tige presque plate d'un régime de dattes et la coupent de part et d'autre sur une longueur de deux poignées environ. la moitié de la tige sert de manche et l'autre moitié est fendue à deux endroits, dans le sens de la largeur. On obtient ainsi trois languettes d'égale épaisseur. Celle du milieu est rigide alors que les deux autres sont flexibles à leurs bases. Le joueur tient le manche et d'un mouvement de demi rotation rapide et continu, de gauche à droite, il fait claquer les languettes flexibles contre la languette rigide du milieu produisant ainsi une sorte de percussion caractéristique.



ᐸᑎᐧᐧᐧᐧ

ᐸᑎᐧᐧᐧᐧ ᐧᑊ ᐱ ᐧᐸᒥᒪᒪᐧᑕᐸᒥ ᒥ ᑫᑫᑕᑕᐧᑊ ᒥ ᐸᐯ ᐧᐸᐃᐧᐯᐯᐧᐧᐸᒥ. ᐧᐧᑫᐧᑫᐧ ᐧ, ᒥᐧᐧᑎᑎ ᐸᐧ ᐧᐅᐅᐧᑊ ᒥ ᐧᐸᐧᐅᐧ ᐅ ᐸᑎᐧᐧᐧᐧ. ᐧᐧᐸᐅ ᐸᑕᐧᐧᐢᐧᑊᒥ ᐧᐧᓱᐧᒥᐱᒥ ᐸᐱ ᐁᐧᐸᑕᐃᐧ ᒥᐸᐯ ᐧᐸᑕᑕᐧᐯᑐᐸᒪᐸᒥ ᒥ ᐁᑕᐯᐧᐧᒥ : ᐧᐧᐧᑎᑎᐧᐧᐯ ᒥ ᐧᑎᐧᐧᐧᐧ ᐸᐅᑕᐸᐧᐸᐢ ᐱ ᐧᐃᑫᐃᐧᑕ.

Ikouzza

- Ikouzza, pluriel de - kouzzou «fleur du grenadier». Jeu qui se pratique pendant la saison du printemps avec les fleurs du grenadier. Avec ce jeu, les petits enfants reproduisent les fêtes officielles : le rouge et la forme de la fleur rappellent les fez des officiels. La meilleure présentation est applaudie par l'assistance en signe de reconnaissance. On joue à qui peut faire mieux que les autres ou ensemble, sans rivalité.



ⴰⵍⵖⵎ ⵏ ⵍⴱⵍⵃ

ⵎⵉ ⵏ ⵓⵏⴽⴹ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ, ⵉⴱⵥⵥⵉⵡⵏ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵙ ⵍⴱⵍⵃ ⴰⵍ ⵣⵣⵉⵙ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵍⵖⵎⴰⵏ, ⵉⵢⵙⴰⵏ, ⵉⵖⵢⴰⵍ, ⵉⵜⵔⵔⴰⵙⵏ... ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴷⵅ ⵢⵢⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ ⵏⵉⵅ ⵙⵎⵏⵖⴰⵏ ⵜⵏ ⵇⴰⵄ.

Alghem n lebleh

- Alghem n lebleh signifie «dromadaire en dattes». A la saison de la cueillette des dattes, les enfants s'amusent à confectionner des petits animaux comme le dromadaire, le mouton, l'âne, etc. avec les dattes jaunes non encore mûres et les engagent dans des courses ou des duels et combats.



ⵉⵣⵗⵔⵙⵍ

ⵍⵣⵣⵔⵙⵔ ⵔⵙ ⵉⵣⵗⵔⵙⵍ ⵍⵉⵅ ⵉⵣⵗⵔⵙⵔⵉ. ⵉⵃⵗⵏⵔⵙⵔ ⵜⵜⵗⵕⵔⵗⵕ ⵜⵗⵕⵔⵕⵜ ⵗ ⵙ ⵉⵣⵔⵙⵔⵉⵉⵍ. ⵔⵇⵅⵘⵔⵙ, ⵜⵜⵣⵣⵍ ⵔⵇⵕⵕⵉⵣⵉ (ⵙⵙⵉⵕ) ⵉ ⵇⵔⵙ ⵏⵙ ⵙⵔⵏ ⵗⵕⵏ, ⵇⵗⵣⵗⵏ ⵉⵣⵣⵙⵘ ⵗⵇⵅⵘⵔⵙ ⵔⵏ ⵉⵘⵘⵜ ⵣⵔⵙⵉⵉ ⵍⵍⵙ ⵉ ⵜⵇⵔⵙⵣⵜ ⵉ ⵘⵔⵍⵏⵇⵔⵏ ⵍ ⵜⵢⵙⵏⵉⵍ ⵍⵍⵙ ⵔⵇⵇⵍ ⵔⵏ ⵉⵅⵘⵔ ⵍⵔⵙ ⵅⵔⵘⵔ ⵏ ⵘⵔⵙⵍⵔ ⵙⵏⵔ ⵔⵏ ⵉⵅⵅⵢ ⵇⵔⵙ ⵏⵙ ⵅⵕⵕⵕⵉ. ⵘⵍⵍⵉⵣⵍ ⵜⵔⵢ ⵏ ⵍⵜⵜⵔ ⵔⵏ ⵉⵣⵣⵍⵕⵔ ⵔⵏ ⵉⵘⵘⵜ ⵣⵔⵙⵉⵉ ⵍⵍⵙ ⵍ ⵜⵇⵔⵙⵣⵜ ⵔⵇⵇⵍ ⵔⵏ ⵉⵅⵅⵢ ⵇⵔⵙ ⵏⵙ ⵅⵕⵘⵔ ⵍⵍⵙ ⵍ ⵙⵇⵏⵏⵙⵕⵏ ⵍⵍⵙ. ⵇⵉ ⵉⵣⵘⵔ ⵉⵏⵣⵙⵘ ⵍⵔⵙ ⵔⵏ ⵉⵣⵣⵍⵕⵔ ⵍⵍⵙ, ⵔⵏ ⵉⵣⵣⵍⵕⵔ ⵍⵍⵙ ; ⵇⵜⵜⵔ ⵜⵣⵘⵔ ⵔⵍ ⵣⵢⵏⵙ, ⵇⵜⵜⵔ ⵙⵏ ⵜⵣⵘⵣⵕ, ⵏ ⵔⵇⵅⵘⵔⵙ ⵔⵉ ⵙⵔⵏ ⵣⵃⵔⵘⵏⵍ ⵜⵣⵉⵜⵣ. ⵜⵙ ⵙ ⵏⵏⵣ ⵅⵔⵉ ⵏ ⵜⵗⵕⵔⵕⵜ ⵍ ⵜⵘⵔⵅⵙⵍⵍⵉ.

Lfouryane

- Lfouryane ou - lfouryale «fourrière» est un jeu où des enfants lancent une pièce de monnaie contre un mur de façon à ce qu'elle se retrouve au plus près d'une autre pièce jetée de la même façon par un autre joueur. Après cela, on mesure la distance qui sépare les deux pièces au moyen de l'empan - tardaste. Si cette distance ne dépasse pas l'empan, la cible est jugée atteinte et le joueur gagne. Sinon, l'autre joueur peut (re)jouer. Le terrain est délimité auparavant par un tracé. Quand une pièce de monnaie sort de l'espace délimité, le joueur perd. Ce jeu se pratique pour gagner des pièces de monnaie ou toute autre mise précisée au préalable. Ce jeu n'est pratiqué que par les garçons.



ⵎⵛⴻⵇⵝ

ⵎⵛⴻⵇⵝ ⵙⵍ ⵏ ⵙⵣⵀⵎ ⵙ ⵜⵛⵙⵣⵢⵜ. ⵍⵜⵜⵙ, ⵏ ⵣⵛⵍⵢⵙⵍ ⵙⵛ ⵣⵍⵍ ⵍ ⵜⵀⵇⵙⵡⵣⵍ. ⵍⵜⵜⵗⵇⵙⵇ ⵣ ⵙ ⵋⵣⵏⵍⵍ ⵣⵏⵍⵍ ⵍⵣⵝ ⵙ ⵜⵙⵗⵙⵄⵛ ⵙ ⵜⵢⵙⵋⵣⵍ ⵍ ⵗⵣⵛⵛⵗⵙ ⵊⵙⵏ ⵏ ⵙⵣⵣⵣⵙ. ⵜⵗⵇⵙⵇⵜ ⵗ ⵍⵙⵏⵏⵣⵙ ⵏⵣⵙ ⵙⵏ ⵋⵣⵛⵛⵍ ⵛⵙⵛ ⵣⵙⵙⵍ ⵏ ⵛⵙⵛ ⵣⵣⵛⵙ. ⵛⵙⵛ ⵙⵏ ⵗⵇⵙⵇⵍ, ⵜⵜⵛⵊⵡⵡⵙⵏⵍ ⵝⵀⵙ ⵗⵛⵛ ⵛⵣⵡⵙⵙ ⵍ ⵜⵗⵇⵙⵇⵜ. ⵍⵜⵜⵗⵇⵙⵇ ⵣ ⵙ ⵙⵍⵍ, ⵡⵙⵏⵙⵋⵍⵍⵣ, ⵣⵍⵍⵙ ⵛⵙⵣ ⵣⵏⵍⵍ ⵋⵏⵏⵜⵜⵛⵙ ⵙⵄⵄⵙⵙ ⵍ ⵣⵡⵏⵙ. ⵍⵍⵙⵇ ⵛⵇⵙ ⵍ ⵣⵍⵍ ⵣⵣⵣⵙⵙ ⵜⵗⵢ ⵣⵜⵜⵡⵙⵙⵙⵍⵍ ⵆⵘⵙⵏⵙ. ⵏ ⵜⵗⵇⵙⵇⵜ ⵍ ⵣⵛⵍⵢⵙⵍ. ⵣⵍⵍⵙ ⵊⵙⵏ ⵍ ⵡⵙⵙⵙⵙ ⵏⵣⵙ ⵛⵙⵣ ⵍ ⵜⵡⵛⵛⵍⵙⵍ. ⵣⵍⵍⵙ ⵊⵙⵏ ⵍⵍ ⵡⵙⵙⵙⵙ ⵣ ⵛⵙⵣ ⵡⵙⵛⵆⵙ ⵆⵆⵙⵙ ⵙⵏ ⵛⵙⵣ ⵍⵍⵙⵛ ⵣⵘⵙⵙⵍ



ⴰⵛⵉⵔⴳ

ⴰⵛⵉⵔⴳ, ⵏⵉⵅ ⵛⵛⵉⵕⴰⵎⴰ, ⴰⵎ ⵢⵉⵍⵍ ⵏ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ. ⵏⵔⴷⴷⵣⴰ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵡⵉ ⵍⴰ ⵏⵓⵕⴰⵕ ⴷ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ, ⴷ ⵡⵓⵙⵙⵏ... ⵜⵍⴰⵜⴰ ⵏ ⵉⴱⵥⵥⵉⵡⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⴰⵊⵡⵡⵉⵟⵜ, ⵙⵙⴰⵍⴰⵢⵏ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴷⵅ ⵙⵙⵀⵡⴰⵏ ⵜⵏ ⴰⵍ ⵡⴰⵍⵍⵎⴷⴰⴷ ⵏ ⵜⵎⵉⴹⵉⵏ ⵏⵙⵏ. ⵜⵛⵛⵏⵏ ⴷⴷ ⵙⵡⴰ ⵜⵉⵎⵜⵜⵛⵍⵜ ⵏ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ, ⵙⵡⴰ ⴷⴼⴼⵔ ⵏ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ. ⵡⵏⵏ ⵓⵍ ⵏⵕⵡⵉⵚ ⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⵢ ⴽⴽ ⵉⵖⵍⴱⵏ, ⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⵕ ⴷ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ. ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴷⵅ ⴰⵎⵎⵓ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⴼⵏ ⵡⵏⵏ ⵙⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⵕⵏ ⴷ ⵡⵓⵙⵙⵏ...

Achireg

- Achireg, ou - chchirama, est une sorte de tirage au sort à la manière enfantine. Il s'agit, avec cette pratique, de procéder au choix de l'ordre à suivre dans le jeu : le premier qui va entamer le jeu, le second, le troisième, ... Trois enfants font une ronde et lèvent une main chacun vers le ciel puis l'abaissent au nixeau de leurs nombrils montrant soit le creux soit le dos de la main. Le joueur, dont la position de la main est différente de celles des autres, est désigné premier à jouer. Tous les autres procèdent de la même manière au tirage au sort pour désigner l'ordre des joueurs suivants.



ⵛⴰⵍ ⵀⵄⵙ ⵚⵎⵎⴰⵍ ⵙ ⵄⵏⵏⴰ?

ⵜⵜⵄⵟⴰⵟⵍ ⵜ ⵚⵛⵣⵣⵋⴰⵏ ⵍⴰⵎⵋⵍⵚ ⵚⵎⵚⵍ ⴰⵅⵚⵃⵙⵍ ⵚⵛⵠⵠⵙⴰⵏ. ⵚⵜⵜⵅⵅⵙ ⵚⵃⵏⵍ ⵍ ⵄⵙⵣⵣⵋⵍ ⴰⵃ ⵚⵠⵙⵚ ⵚⵀⴰⵃⵃⵍ, ⵚⵏⵍ ⵙ ⵚⵀⴰⵙⵙⵍ ⵃ ⵚⵋⴰⵟⵍ, ⵚⵠⵠⵍ ⵜⵚⵋⵋⴰⵍⵍⵚⵍ ⵏⵙ. ⵚⵛⵃⵃⵄⵟⵅⴰⵎ ⵏⵙ ⵍⵚⵡ ⴰⵋⵜⵛⴰⵙ ⵃ ⵚⵙⵙⵛⴰⵙ ⵜⵜⵅⵟⵍ ⵚⵎⵄⵙⵙⴰⵋ ⵍⵙⵍ ⴰⵏⵏⴰ ⵍ ⵚⵇⵟⵛⴰⵍ ⵏⵙ, ⵇⵟⴰ ⵙ ⵄⵏⵏⴰ ⵍ ⵇⵟⴰ ⴰⵎ ⵃⴰ ⵙ ⵠⵠⴰⵙⵍ ⴰⵃ ⵋⵡⵡⵅ ⵛⴰⵍ ⵀⵄⵙ ⵚⵎⵎⴰⵍ ⵙ ⵄⵏⵏⴰ. ⴰⵍ ⵃ ⵛⴰⵋ ⵡⵀ ⵃⴰ ⵙ ⵍⵠⵠⴰⵙⵍ «ⵛⴰⵍ ⵀⵄⵙ ⵚⵎⵎⴰⵍ ⵙ ⵄⵏⵏⴰ ?» ⵛⵜⵜⴰ ⵋⵄⵡⵅ, ⵃ ⵍⵏⵏ ⵍⵚⵛ ⵋⵄⵡⵅ ⵀⵄⵙ ⵏⵙ ⴰⵙⵋ ⵚⵏⵍ.

Mane fouss illane s oujenna?

Jeu pour petits enfants mais avec la participation des adultes. Un enfant se tient “à quatre pattes”, la tête penchée vers le sol et les yeux fermés. Ses amis, ou les membres de sa famille, mettent leurs poings sur son dos les uns au-dessus des autres et lui demandent de deviner à qui appartient le poing qui se trouve par dessus tous les autres, d’où le nom du jeu «A qui est le poing du dessus ? Si le joueur qui prête son dos devine juste, celui dont la main était au-dessus de celles des autres se couche à son tour et on reprend le jeu.



ᖁᕮᕕᕆᓪᕕ

ᐤᐅᐅᓄᐞ ᐧ ᖁᑕᓄᔨᔦᕮᐞ, ᐃᑕᐱᐦᐤ ᐤᐃ ᖁᐤᖀ ᕮᖁᖁᕮᐱᐧᕮ ᒪᕮ ᐃᓪ ᐧᐤᑫᓪᑫ ᐅ ᐃᕕᓪᕆᐅᐤ ; ᕕᕕᐅᐧ ᕮᑕᐦᐦᔨᓪᐦ ᖁᖁᐤᑫᓪᑫ ᐃᑕᕮᓄᓪᖁ ᒪᓪᐃᓪᔨᐧᐦᕮ ᖁᐤᖀ ᖁᖁᕕᐧᖁ ᓪᐅᐧ ᖁᕮᕆᕆᓪᑕ. ᐱᒪᐃᐧ ᐱᐱ ᖁᖁᐤᑫᓪᑫᐧ ᐅ ᆞᕆᕮᕆᓪᕆ ᐧ ᑕᕮᕕᓪ. ᕮᐱᐧᐧ ᐅᕮᕕᕕ ᕮᐧ ᕮᖁᖁᓪᑫᐧ

ᕮᖁᕆᕆᐦ ᖁᓪᕆᕆᕆᐤᕮᕕᖁᖁᖁ, ᕮᐧᐅᕕᓪᕆᕮᐧ ᐧᐅᐅᓄᐧ ᐅᐅᕮᕕᓪᕆᕮᐧ ᐅᐅᕮᕕᓪᕆᕮᐧ ᐅᐅᕮᕕᓪᕆᕮ



ⵍⵎⵉⵏⴰⵜ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ. ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵓ ⵜⵜ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵛⴰⵢ. ⵉⵏⵏ ⵜⵜ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⵙⵉⵏ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ ⴷ ⵡⴰⵎⴰⵏ ⴷ ⵢⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜ ⵉⵏⵇⴱⵏ ⵙ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⴰⴷ ⵖⵣⵏ ⴰⵅⵓⵛ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ, ⵢⵔⵏ ⴰⵎⴰⵏ, ⵢⵔⵏ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ ⴰⴷⵏⵏ ⴰⵅⵓⵛ ⵙ ⵢⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜ ⵉⵏⵇⴱⵏ ⵙ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⴰⴷ ⵉⵔⵄⴰⵏ ⵎⴰⵅⴼ ⵉⴼⵜⵜⵙⵢ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ, ⴽⴽⵙⵏ ⴹⴰⴹ ⵣⵣⵢ ⵇⵇⵏⵏ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜ ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⵛⵎⵏ ⵙ ⵓⴽⴰⴱⴰⵕ ⵏ ⵜⵕⵇⵇⴰ. ⵉⵜⵏⵉⵏ ⵚⵕⵕⵄⵏ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⵓ ⵜⵏ ⵜⵙⵙⵉⵖⵉ ⴰⵢⵓ ⵏ ⵍⵎⵉⵏⵜ. ⵏⵜⵜⴰⵜⴰ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵜ ⴷⴰⵏ ⵉⵙ ⴰⵇⵇⴰⵚ ⵏ ⵉⵡⴷⴰⵏ ⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵜⵢⵢⵓ ⵜⵉⵢⵜⴰ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵉⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵜⵓⵙ ⴷⴷ ⵙⵓⴽⴽ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵉⴽⴽⴰⵙ ⵏ ⵜⵏⴼⴹⵉⵏ ⵏ ⵉⵕⵓⵎⵢⵏ.

Lminate

- Lminate, n.f.pl. signifie «mines». C’est un jeu réservé aux garçons uniquement. Les joueurs se procurent un petit pot métalique au dos duquel ils percent un petit trou, de l’eau et du carbure de calcium en pierre (Ca C2) dit - lkerbile. Ils creusent un trou dans le sol, y versent de l’eau et un morceau de carbure de calcium. Ils couvrent le tout avec le pot mis à l’envers de manière à pouvoir caler la boîte et en obstruer le trou avec le doigt. Ils attendent un petit moment avant de retirer le doigt et de mettre le feu à l’aide d’un tison. La réaction chimique et le feu produisent une explosion qui envoie le pot dans les airs. Le jeu est dangereux, mais les enfants ont développé des parades pour se protéger. Ce jeu reproduit les travaux de déminage qu’a connus la région après le départ des colons français, au lendemain de l’indépendance.

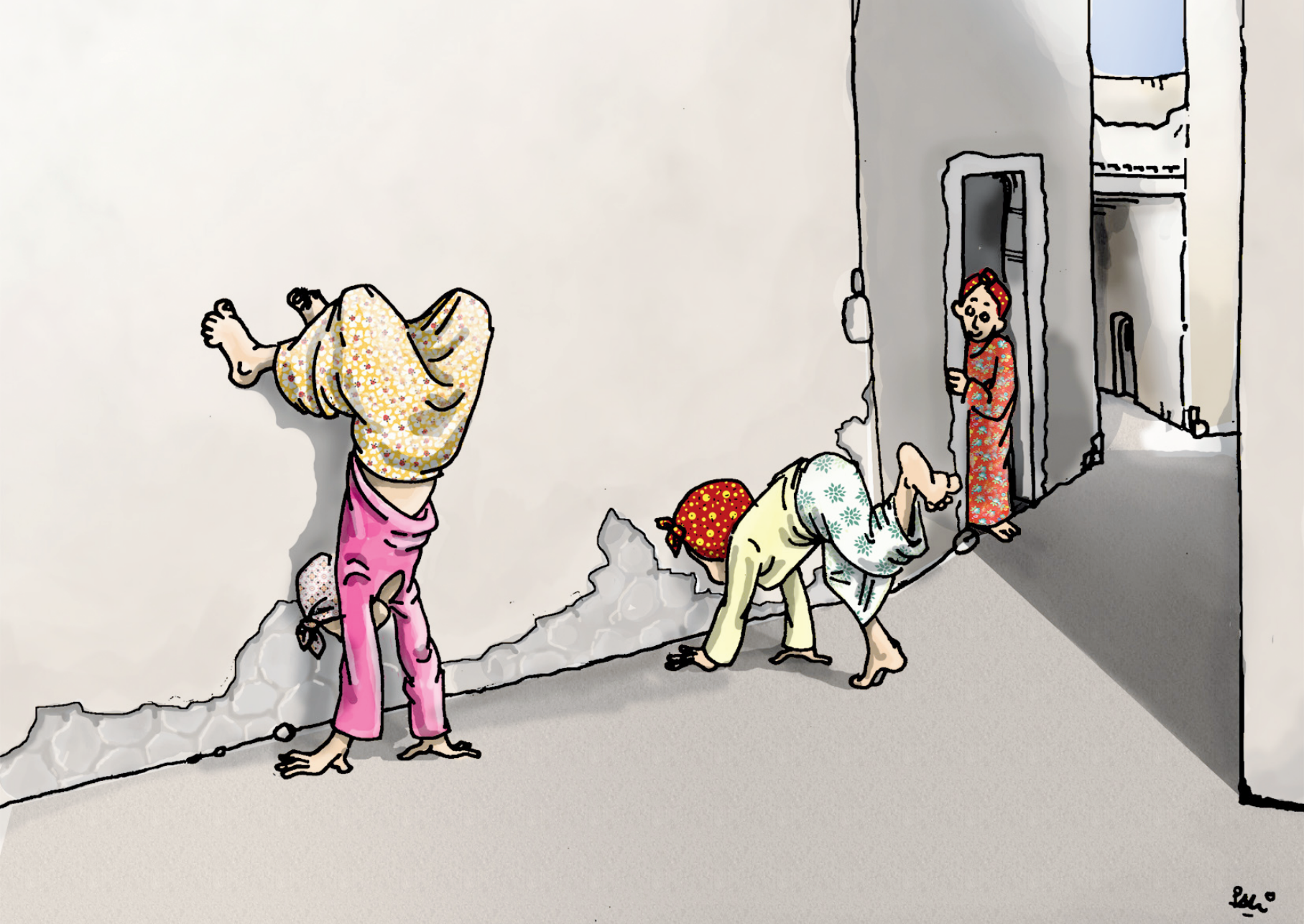


ⵔⵏⵛ

ⵔⵏⵛ ⴰ ⵜⵗⵇⵔⵇⵜ ⵏ ⵅⵍⵟⵟⵙⵔ. ⵍⵅ ⵍⵍⵗⵜⵔⵏ ⵅⴰⵏⵏ ⵛⵅⵅⵅ ⵍⴰⴰⵗⵅⵔ ⵏⵛⵏ ⵅⵛⵔⵔ, ⵔ ⴰⴰ ⵢⵔⵛ ⵙⵔⵛ ⵏ ⵙⵅⴰⵏⵏ ⵟⵟⵅⵛⵏ, ⵔⵠⵠⵛ ⵅⵇⵏ ⵔⵣⵎⵍⵗⵣ ⵏ ⵜⵏⵎⵔⵛⵅⵜ ⵏⵛ, ⵅⵟⵠ «ⵔⵏⵛ!» ⵅⵏⵅⵇⵏⵅ, ⵍⵅ ⵛⵎⵎⵏ ⵗⵅⵅ ⵔⵍⵍⵗ, ⵔ ⴰⴰ ⵢⵔⵛ ⴰⵔⵔⵏ ⵗⵅ ⵔⵎⵗⵛⵛⵔⵠ ⵎ ⵅⵅⵇⵍⵔ ⵏⵠⵢ ⵍⵔⵎⵔ ⵎ ⵙⵅⵠⵟ. ⵏⵜⵔ, ⵅⵔⴰⴰⵟⵔ ⵔ ⴰⴰ ⵅⵛⵛⵗⵟⵢ ⵅⵍⵔⵏⵛ. ⵍⵅ ⴰⵔ ⵛ ⵇⵟⵍⵏ ⵅⵔⴰⴰⵟⵔ ⵔⴰ ⵅⵛⵛⵏ ⵍⵔⵛⵍⵏ ⴰⵔ ⵛ ⵅⵙⵙⵏ ⵔⵍⵍⵗ. ⵅⵎⵎⵔ ⵍⵔⵏⵅ ⵜⵜⵅⵎⵅⵏ ⵅⵍⵒⵒⵔⵍⵏ ⵏⵠⵢ ⵜⵅⵙⵜⵔ ⵜⵗⵎⵙⵅⵇⵅⵏ. ⵔⵛⵟⵟⵅⵍ ⵙⵅⵎⵎⵏ ⵡⵡⵔⵛⵏ ⵔⵛ ⵅⵍⴰⴰⵗⵅⵔⵎ ⵏⵏⵛ ⵔⴰⵛⵛⵔⵡ.

Rneb

- Rneb est une distraction pour les jeunes enfants. Quand ils s'aperçoivent qu'un de leurs camarades est habillé en djellaba et qu'il paraît plutôt distrait, l'un d'eux s'approche de lui discrètement et lui recouvre la tête avec la capuche de sa djellaba puis, il crie «Rneb !» Les autres enfants accourent aussitôt et se mettent à lui donner des tapes dans le dos et parfois même sur la tête. Lui, cherche à découvrir celui qui l'a mis dans cette situation. Il arrive que le jeu tourne aux larmes et aux mauvais coups. Un enfant qui pleure est qualifié de - aherraq «pleurnichard», terme souvent dévalorisant.



ⴱⴰⵀⵓ ⵎⵓⵙⴰ

ⴱⴰⵀⵓ ⵎⵓⵙⴰ, ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⴷ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜ ⴱⵣⵣⴰⴼⴼ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ. ⵍⵎⵎⴷⵏ ⴷⵉⵙ ⴰⴷ ⴱⴷⴷⵏ ⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ ⵉⴷⵉⵙ ⵏ ⵜⵎⵓⵙⴰⵅ ⵏⵉⵅ ⴱⵍⴰ ⵜⵉⵎⵓⵙⴰⵅ ⴰⵍ ⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⵄⵟⵟⴰⵍⴰ, ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵡⵉ ⵍⴰ ⵏⵇⵇⵉⵎ ⵓⵊⴰⵕ ⵏ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ.

Bahou moussa

C’est un jeu que pratiquent les filles ou les garçons. Ils s’amusent à se tenir en équilibre sur les deux mains en ayant les pieds en l’air légérement pliés pour un meilleur équilibre. Certains le font contre un mur. Les enfants jouent à qui se tient le plus longtemps possible en équilibre dans cette position.



++ᕮᑎᕮᕼᐧᐁ

++ᕮᑎᕮᕼᐧᐁ, ++ᐧQₒQᐁ + ᑎLₒCᐧᐁ ᐁᕮX +ᕮLₒCᐧᐁᐁᕮ. ₒᐱ ᕮᕮᕼᐁ ⊙ᐁ+ ᐁ +ᐞᐧᘉᘉₒ+ᕮᐁ, ᐁᙀ⊖ᐁ +ᐁ+ ᐧᘉᘉ ₒᑕᑕₒ⊙, O米ₒᐁ ᐱᐱ ⊙⊙ᑎᘉ ₒ米ᐱₒᐱ ᐁ ᐱᐱᕮᐁₒᑕᐧ ᐁ ᐧᙀOOᐧᑕ, ᐞᐞᐁ + IₒQ ₒᐞᐁ ᐁ +ᐞᐧᘉᘉₒ+ᕮᐁ. ᑕᐧᘉᐧᐱ ᕮᐱIᐁ ₒᐱ ᕮᐞᐞᕮᐱᒪ ⊙ᐧᘉᘉ ᐁᕮᘉ ᙀᙀᕮᑕᐁ ⊙⊙ₒᒪₒᑎᐁ. ᕮᑎᑎₒ ᑕₒᐁᕮ ᕮᐱIᐁ ᕮ+ᕼᕼO ᕮᑕₒᐁ ᐁO ᐱᕼᕼO ᑕQₒ ᐁ ᐧᑕᑕₒᐁ ₒᑎ ᐱᐱ ⊙⊙ᐞᕮᐁ ᕮ⊙⊙ₒᒪₒᑎ, ₒᑕᐱᐱᐧᘉᑎ ᐁO ᕮ+ᘉᘉ +ᐞᐧᘉᘉ++ ᐁO ᕮ +ᑕ米米ᐧᐩ+ ᐁ ᕮᒪᐱₒᐁ ᐁᕮᐁ ₒᐱ ⊙⊙ᐩᐱᐁ. ᒪᐁᐁ ᐧᑎ ᐁ⊙⊙ᕮᐁ ᕮ +ᐧQₒQ+ ᐧ ᕮ++ᐩᕮᑕₒ ᐞ⊖ᗝE.

Ttilifoune

Les joueurs (de jeunes enfants) se procurent deux pots et y pratiquent chacun un petit trou au fond, au milieu. Ils les relient ensuite en utilisant le fil d'une bobine de dynamo de bicyclette puis s'éloignent l'un de l'autre et se mettent à communiquer. Le premier parle dans le creux du pot et le second plaque le sien sur son oreille et inversement. Il arrive que des enfants fassent participer à leur jeu un membre de leur famille ou un passant quelconque car ils se plaisent à lire l'émerveillement dans les yeux des adultes.



ⴰⵙⵇⵍⵓⵍⴻⴱ ⵏ ⵉⵖⵓⵏⴰ

Asqlouleb n ighouna

Jeu très dangereux. Des garçons font la course à qui arriverait le premier au sommet d'une montagne pour ensuite pousser des pierres en direction des amis retardataires. Ceux qui sont encore en chemin doivent redoubler de vigilance afin d'éviter les chutes de pierres et les blessures qu'elles peuvent provoquer. Malgré la dangerosité de ce jeu, les habitants de Figuig affirment n'enregistrer que de rares incidents. Les meilleurs joueurs sont ceux qui arrivent les premiers au sommet de la montagne et ceux qui arrivent à grimper sans se blesser.

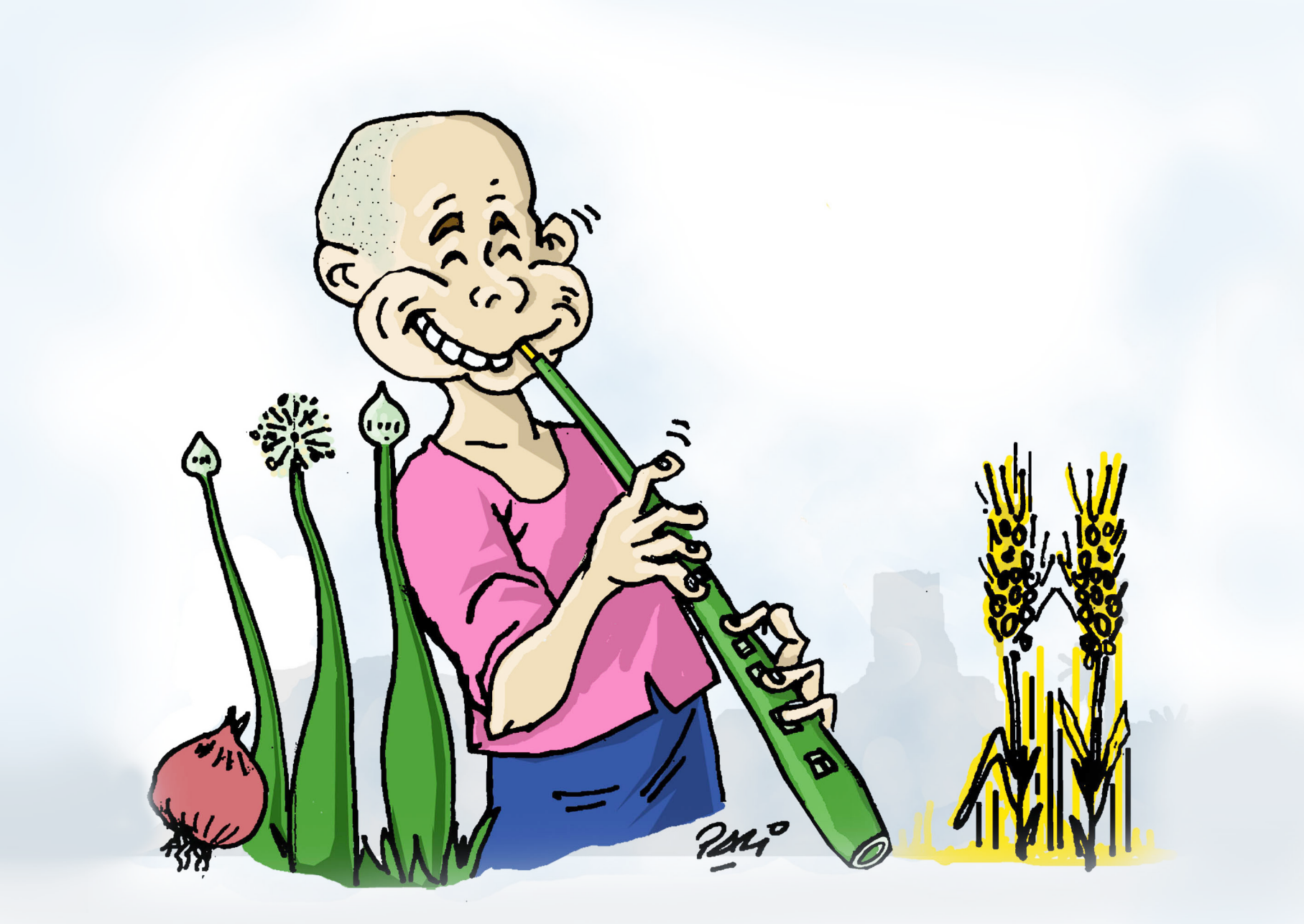


ⵋⴷⵔⴰⵏⴻⵍ

ⴻⴷⵔⴰⵏⴻⵍ ⵋⵓⵎⵉ ⵜⴻⵍⵎⵙⵔⵜ ⵜⴻⵉⵣⵣⵔⴻⵍⵜ ⵋ ⵜⵉⵙⵔⵜ ⵏ ⵋⵎⵋⵋⵙ. ⵍⵜⵜⴻⵎ ⵋ ⵙⵣⵣ ⴻⵒⵒⴻⵔ ⵏ ⵜⵍⵎⴻⵔ ⵏ ⵜⵉⵙⵔⵜ ⵙ. ⴻⵋⵔⵙⵉ ⴰ ⵋⴰⵉⵏⵍ ⵍⵔ ⵍⵔⵙⵙⵙ ⵎⵙⵎⵉⵔ ⵜⵉⵎⵙⵔⵜ ⵉⵋⴰⴰⵍ. ⵍⵜⵜⵣⵣ ⴻⵔ ⵍⵎⵙⵙⵜⵔⵜ (ⵛⵔ2 ⵄ) ⵍⵋⵡ ⵜⵋⵔⵍⵜ ⴰ ⵙⵍⵡⵡⴻⵎ ⵍⵋⵡ ⴻⵜⵓⵜⵜ ⵙⵜⵜⴻⵎ ⴰⵎ ⵜ ⵍⵜⵜⴻⵋⵎ ⵋⵣⵣ ⵋⵉⵋ ⵏ ⵜⵋⴰⴰⴻⵔⵜ ⴻⵉⵉ ⵍⵔ ⵍⵔⵔⵔⵙⵍⵎ ⵋⵉⵉⵛⵛⵋⵍⵍ ⴰ ⵜⵋⵉⵉ ⵜⵍⵎⵋⵋⵜ. ⵋⵉⵙⵙⵋⴻⵍⵍ ⵎⵉⵉⴰⵍ ⵙⵙⵋⵔ ⴻⵔ ⵔⵔⵍⵍ ⵋⵣⵣ ⵔⴻⵍ, ⴻⵡⴰ ⵜⵍⵡⵡⵜ ⵓⵡⵡⴻ ⵏ ⵜⵉⵙⵔⵜ ⴰ ⵋⵋⵍⵍⵍ ⵍⵔⵍⵍ ⵋⵣⵣⵍ. ⵋⵣⵣ ⵉⵙⵙⵋⴻⵍⵍ ⵡⵓⵍⵎⴻ, ⵍⵜⵜⵣⵣ ⵜⵋⵔⵙⵙⵜ ⵋⵣⵣ ⵉⵙⵙⵋⴻⵍⵍ ⵏ ⵍⵍⵍⵔⵔⵔⵍⵍ ⵍⵔ ⵍⵔⵔⵔⵍⵍ ⵔⵔⵍⵍ ⵋⵣⵣⵍ. ⵋⵣⵣ ⵉⵙⵙⵋⴻⵍⵍ ⵡⵓⵍⵎⴻ, ⵍⵜⵜⵣⵣ ⵜⵋⵔⵙⵙⵜ ⵋⵣⵣ ⵉⵙⵙⵋⴻⵍⵍ ⵏ ⵙⵣⵓⴰⵍ ⵔ ⵜⵋⵔⵔⵔⵍⵍ ⴰ ⵍⵙⵔⵔⵙ.

Iherdanene

- Iherdanene, pluriel de - aherdane «fouette-queue». Ce lézard a une longue histoire à Figuig et il figure dans plusieurs contes et légendes locales. Sa chair et son sang son réputés curatifs. Il est généralement conservé au formol (CH2 O) ou au sel et au son de blé et fixé à l'entrée des maisons pour éloigner les mauvais esprits. Pour les enfants, c'est par lui qu'ils commencent à apprendre à dompter les reptiles, à organiser les sorties et la chasse. C'est aussi un animal de compagnie. Les enfants attachent des ficèles aux queues de leurs reptiles vivants et procèdent à des duels entre eux pour voir qui est le plus fort. Pour les petits enfants, on donne des petits lézards dont on a muselé la bouche (- tizemzeyte) à l'aide d'un fil et d'une aiguille. Les enfants rivalisent de bravoure à montrer à quel point ils peuvent suivre ces reptiles à la trace, à les chasser et les manipuler sans se faire mordre. La morsure d'un fouette-queue est en effet une très mauvaise expérience à cause de la force qu'il a dans les machoires.



ⴱⴰⴹⵉⴹ

ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵢⴱⵔⵉⵍ, ⵜⴼⴼⵖⵏ ⵉⵃⵓⴷⵔⴰⵢ ⵍ ⵉⵢⵕⴰⵏ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⴰⵍⴰ ⵊⵡⵡⵇⵏ ⵙ ⵓⵖⴷⴷⵓ ⵏⵉⵅ ⴰⵊⵃⵍⵓⵣ ⵏ ⵓⵥⴰⵍⵉⵎ (ⵍⴱⵚⵍ), ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⴱⴰⴹⵉⴹ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵢⵉⵖⵍⵍⵓⵍ ⵏ ⵢⵉⵎⵏⴷⵉ, ⵏⵉⵅ ⵙ ⵙⵏⵏ ⵏ ⵡⴰⴼⵔⵉⵡⵏ ⵏ ⵓⵣⵎⵎⵓⵔ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵜⵎⵉⵙⵉ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵢⵉⵅⵙⴰⵏ ⵏ ⵍⴱⵔⵇⵓⵇ ⴰⵍ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⴽⴽ ⴹⵓⴹⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⵜⵉⵍⵎⴰⵢ ⵏ ⵜⵃⵇⵇⴰⵢⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵉⵀⵕⵎⴹⵏ.

Badhidh

Vers le mois d’avril, les enfants se promènent dans les jardins, fabriquent leur instruments de musique avec la tige durcie des oignons dite - badhidh, avec la tige d’un pied de céréale - ighellel, avec deux feuilles d’olivier dites - tmissi ou avec des noyaux d’abricot - ighesse n lberquouq et couvrent leurs doigts avec la partie haute des cosses de fèves mûres. La compétition réside dans le savoir-faire.



ⵉⵣⵜⵗⴰ

ⴰ ⵜⵗⵕⴰⵕⵜ ⵙ ⵜⵉⴰⵢⵜ ⵏⵋⵅ ⵙ ⵗⵉⵗⵄ. ⵋⵍ ⵋⵜⵜⵗⵕⴰⵕⵍ ⵜⵜⵓⵔⵍ ⵇⴰⵣ ⵅⵙⵍ ⴰⵇ ⵋⵢⵣⴰⵉ, ⵗⵉⵉⵋ, ⵋⵣⵄⴰⵍ... ⵇⵗⵓⵔⴰ ⴰⵅ, ⴰⴰ ⵣⵣⵍ ⵜⴰⵕⵄⵍⵜ, ⵄⴰⵕⴰⵏⵍ ⵜⵜ ⵇⵉⵗⵋⴰ. ⴰ ⵅⵣⵙ ⵛⵛⵗⵣⵙⵍ ⵗⵓⵓ ⴰⵇⵇⴰⵙ, ⵙⵎⵎⵍ ⵜⵜ ⵋ ⵜⵇⵗⵙⵜ. ⵍⵍⵍ ⵣⵋⵍⵄⵍ ⴰⴰ ⵋⵣⵣ ⵜⴰⵅⵗⵛⵜ ⵋ ⵜⵕⵗⵉⵍ ⵍⵍⵙ ⴰⵇⵇⵣⵙⵍⵜ ; ⴰ ⵍⵜⵜⴰ ⴰⵣⵓⵓ ⵋⵢⵍⵍ ⵋⵢⵉⵙⵍ. ⵙⴰⴰ ⵋⵓⵓⵙ ⵙⵗⵕⵙ ⵜⵕⵄⵍⵜ ⵏ ⵗⵇⴰⴰⵗⵉⵎ ⵍⵍⵙ ⵇⴰⵣ ⵅⵅⵣ ⴰⵎⴰ ⵋⵕⵕⵍ ⵜⴰⵅⵗⵛⵜ ⵏ ⵜⵛⵉⵎⵗⵜ ⵍⵍⵙ. ⵇⵜⵜⴰ ⵗⵉ ⵣⵋⵍⵋⵄ ⵉ ⵗⵇⵉⵎⵗⵜ ⵍⵍⵙ ⴰⴰ ⵣⵗⵕⴰⵕ. ⵍⵍⵍ ⵋⵢⵉⵙⵍ ⴰ ⵍⵍⵍ ⵣⵋⵙⵣⵍ ⵟⴰⵃ ⵜⵉⴰⵢⵜ ⵅⵅⵡ ⵉⵉⴰⵍ ⵜⵜⵗⴰⴰⵕⵍ.

Leftouh

Le jeu consiste à fabriquer à l'aide d'une pâte d'argile ou de glaise toutes sortes d'objets ou d'animaux. Deux joueurs ou plus prennent des mottes d'argile qu'ils étalent ou aplatissent et arrondissent de façon à former une galette circulaire et concave. Ils mettent ensuite un peu de salive au creux de la motte et la plaquent au sol avec énergie de manière à ce que l'air comprimé dans le creux fasse sauter la paroi supérieure de la galette. Le joueur qui arrive à obtenir une forme percée comme un beignet gagne. Cela lui donne le droit de prélever de la motte de son adversaire une quantité de boue équivalente à la taille du trou central de sa propre motte. Dans le cas contraire, il est déclaré vaincu et traité de débutant ou de quelqu'un de maladroit et cède, de ce fait, le tour à son adversaire. Le gagnant est celui qui arrive à déposséder ses concurents de toute leur motte.



ⵍⴳⴰⵣⵉⵔ

ⵍⴳⴰⵣⵉⵔ, ⴷ ⴰⵡⴰⵍ ⴰⵕⵓⵎⵢ, ⵢⵓⵙ ⴷⴷ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵙⵎ ⴰⴼⵕⴰⵏⵚⴰⵡⵉ « ⵛⴰⵙⵓⵔⵏⵓ». ⵉⵙⵥⵥⵉⵡⵏ ⵙⵙⴰⴽⵏ ⵢⵉⵛⵜ ⵜⵃⵡⵡⵉⵟⵟ ⵜⵓⵍⵢ ⵍⵃⵙⴰⵙ ⵏ 70 ⵙⴰⵏⵟⵉⵎ ⵙ ⵓⴹⵖⴰⵖ, ⵜⵜⴼⴼⵔⵏ ⴷⵉⵙ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴰⵍ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴰⵎ ⵉⵎⵖⵍⴰⵏ ⵏ ⴹⴰⵕⵉ. ⴰⵢⵏ ⵏ ⵜⵃⵡⵡⵉⴹⵉⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵊⴰⵕⴰⵙⵏⵜ ⵜⵉⵙⵔⵉⴷⵉⵏ ⵉⴼⵕⴹⵏ ⵣⵣⴳ ⴰⵍⴰ ⵢⵓⵔⵏ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵉⵎⵖⵍⴰⵏ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ; ⵉⵏⵣⵏ ⵙⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵜⵜⵓⵎⴰⵜⵔⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⴹⵍⵉⵙⵏ ⵏⵙⵏ.

Lgazir

- Lgazir, forme adaptée à la phonétique locale du mot français «la caserne». Pour ce jeu, les enfants construisent un enclos d’environ 70 centimètres de haut avec de la pierre sèche, s’y cachent et simulent les combattants de la guerre de libération. Les petits enclos sont ensuite reliés entre eux par des pistes aménagées permettant aux petits «soldats» de se déplacer entre les cachettes à dos courbé sans se faire voir par des ennemis fictifs. Il s’agit d’une sorte de manœuvres militaires enfantines.



ⵍⴳⵕⵓⴹⴰ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷⴳ ⵏⵜⵜⵄⴰⵏⴰⴷ ⵍⴳⵕⵓⴹⴰ ⵏ ⵉⵕⵓⵎⵢⵏ ⵢⵓⴷⵏ ⴷⴰⵅ ⵜⵓⵖ ⵃⴽⵎⵏ. ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵉⵏ ⵙ ⵜⵙⵓⴽⵉ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵙⴼⵍ ⵙ ⵓⴹⵖⴰⵖ, ⵏⵙⵙⵔⵓⵙ ⵅⴼⵙ ⵢⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵖⵓⵏⵜ ⵜⴰⵥⵉⵕⴰⵕⵜ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵜⴰⵇⴷⴷⵓⵃⵜ, ⴷ ⵜⵏⵏⵉⴹⵏ ⵏⵉⵅ ⴷⴰⵢ ⵜⴰⵖⵔⵢⵜ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵍⴳⵉⴹⵓⵏ. ⴰⵙⵜⵔⵜⵔ ⵏ ⵍⴳⵕⴹ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵉ ⵙ ⵢⵉⵎⵉ.

Legroudha

Ouvrages en pierres sèches qui reprennent la forme des motos de l’armée française de l’époque coloniale. L’ouvrage est oufourché par les enfants en binômes qui s’amusent à reproduire le vrombissement du moteur par leurs bouches et les mouvements de la moto par des oscillations et des bondissements qui imitent le motard qui fait cabrer son engin. Le but est de destabiliser le passager et parfois même de faire tomber tout l’édifice. Il n’y a pas de vainqueur, mais les enfants s’amusent beaucoup et font l’éloge du meilleur motard.



ⴰⵎⵙⵏⴼⴰⴹ

ⴰⵢⵓ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵜⵙⵎⵉⵜⵉⵢ ⴷ ⵍⴽⴰⴹⵛ. ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⴱⵥⵥⵉⵡⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵔⴰⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵓⴹⴰⵏ ⴰⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵙⵏ ⴱⵍⴰ ⴷⴰ ⵙ ⴰⵍⴰ ⵢⵢⵏ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵜⵉⵢⵜⵉ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵜ. ⵉⵍⵍⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵃⵜⵜⵛⴰ ⴰⴹⴹⴰⵚ ⵙⵉ ⵜⵓⵜⴰⵡⵉⵏ ⵏⵙ ⵏⵉⵅ ⵡⴰⵍ ⵓⵊⴰⵕ.

Amsenfadh

Jeu qui rappelle le catch. Des garçons jouent à qui peut faire tomber l’autre sans violence. Il arrive aussi de jouer à un contre plusieurs, qu’ils soient de même âge ou non. Le gagnant est celui que personne n’arrive à faire tomber lors d’un combat.



ⴰⵅⵔⴱⵉⵛ

ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⵜ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⴰⵎ ⵜⵏⵏ ⵏ ⴹⴰⵕⵉ ⵉ ⵜⵥⵖⵡⵉⵏ ⵎⴰⵏⵉ ⵜⵓⵖ ⵍⵎⵎⴷⵏ ⵍⵇⵓⵕⴰⵏ ⵉ ⵊⴰⵊ ⵏ ⵉⵖⵕⵎⴰⵡⵏ. ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⴱⵥⵥⵉⵡ ⵢⵉⵜⵜⵙⵉ ⵜⴰⵖⵔⵢⵜ, ⵉⴱⴷⴷ ⵣⵣⴰⵜ ⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ; ⵉⵜⵏⵉⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴷ ⵉⵏⵍⵎⴰⴷⵏ. ⴰⵙⵍⵎⴰⴷ ⵉⵜⵜⵛⴰⵜ ⵇⴰⵃ ⵡⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏⴰ ⵉⵜⵜⴽⴽ ⴱⵓⵟⵥⵟⴰⵥ, ⵏⵉⵅ ⴷ ⵉⵎⵟⵟⵚ. ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵉⵍⵢⵏ ⵜⴰⵇⵍⵍⴰⵍⵜ ⵏ ⵓⵏⵍⵎⴰⴷ ⵏⵙⵏ. ⵡⵏⵏ ⵡⵉⵎ ⵜⵓⵍⵢ ⵜⵇⵍⵍⴰⵍⵜ ⵏⵏⵙ ⵉⵜⵜⴰⴷⵊⴰ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⵓⴽⴽ ⵏⵏⵉⴹⵏ.

Akherbiche

- Akherbiche, pl. ikherbichene, est le terme en usage pour dire «école coranique traditionnelle». C’est aussi un jeu qui consiste à reproduire l’école coranique d’antan dans les rues des ksour. L’enfant qui joue au maître cherche un bâton très long et se met devant les enfants qui jouent le rôle des élèves. Le maître feint d’expliquer quelque chose ou de faire répéter quelque chant et frappe tout élève jugé indiscipliné ou paresseux. Les «élèves» s’amusent à taquiner leur maître et à l’irriter. Le maître qui se laisse destabiliser ou se fâche cède la place à un autre. Le jeu se pratique par les filles et par les garçons.



ⵜⵖⵟⵔⵟⵉ ⵏ ⵍⵄⵍⵄⵎ

ⵉⵎⵄⵏⵜ ⵍⵄⴻⴻⵄⵕ ⵏ ⵜⵖⵟⵔⵟⵉ ⵏ ⵍⵄⵍⵄⵎ ⵉ ⵜⵇⵖⵖⵖ. ⵉⵜⵏⵉⵏⵜⵉ ⴰ ⵜⵖⵟⵔⵟⵉ ⵣⵣⵖ ⵉⵇⵇⵉⵏ ⵉⵇⵣⵣⵖⵄⵍ ⵄⴰ ⵖⵖⵏ ⵉⵇⵣⵄⵄ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵇⵄⵍⵄⵖⵉⵏ ⵙ ⵜⵖⵟⵔⵟⵉ ⵄⵇ ⵜⵍ ⵍⵉⵇ ⵔⵔⵄⵟⵍ « ⵉⵏⵉ ». ⵉⴰⵏⵏ ⵏ ⵖⵙⵣⵣⵍⵍ ⵉⵔⵔⵄⵕ ⵖⵣⵣⵍ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵇⵄⵍⵄⵖⵉⵏ ⵄⵇ ⵜⵍ ⵍⵉⵇ ⵔⵔⵄⵟⵍ « ⵉⵏⵉ ⵖ ⵄⵙⵄⵇⵉⴰ !», ⵍⵍⵍⵉⵔⵏ ⵄⴰ ⵖⵖⵏⵉ : « ⵄⵙⵄⵇⵉⴰ !» ⵄⵇⵣⵍⵍⵄ ⵄⴰ ⵄⵙ ⴰⴰ ⵉⵎⵄⵔⵇ : « ⵇⵇⵇ ⴰ ⵄⵙⵟⵟⵉⵔ !». ⵄⵏⵇⵇⵄⵟⵖ ⵏ ⵉⵍⵄⵎⵏ ⵖⵖⵙⵄ ⵄⴰ ⵖⵉⵎⵉ ⴰ ⵉⴰⵏⵏ. ⵉⵏⵉⵔⵏⵉⵏ ⵜⵇⵇⵏ ⴰⴰ ⵙⵎⵎⵉ ⵜⵇⵏⵖ ⵜⵖⵟⵔⵟⵜ ⵏⵉⵅ ⵎⵄ. ⵜⵖⵇⵣⵣⵄ ⵏ ⵉⵇⵣⵣⵖⵄⵍ ⵖ ⵎⵎⵉⵅ ⵇⵄⵖ ⵄⵇ ⵜⵍ ⵏ ⵉⵇⵇⵔⵔⵄⵟⵍ. ⵉⵜⵏⵉⵏ ⵜⵜⵖⵟⵔⵟⵏⵏ ⵙ ⵖⵙⵟⵔⵍⵇⵄ ⴰ ⵖⵏⵏⵇⵄⵟⵖ ⵏ ⵍⵄⵍⵄⵎ ⵄⴰ ⵖⵉⵎⵉ ⴰ ⵉⴰⵏⵏ. ⵜⵉⵘⵏⵄⵎⵏⵏ, ⵜⵉⵇⵣⵙⵄⵄⵎ ⵏⵉⵅ ⵜⵖⵔⵔⵉⵏⵉ ⴰ ⵜⵖⵟⵔⵟⵉ ⵖⵎⵄ ⴰ ⵉⵜⵏⵉⵏⵜⵉ ⴰⵅ ⴰⴰ ⵜⵇⵇⵏ ⵉⵇⵣⵣⵖⵄⵍ ⵇⵄⵖ ⵍⵉⵇ ⵙⵙⵄⵍ.

Tourarine n wawal

- Tourarine n wawal signifie littéralement «jeux de parole ou de mots», «joutes oratoires». Plusieurs jeux de ce type sont attestés à Figuig. Il s'agit de jeux destinés à développer la créativité poétique basée sur la recherche des rimes. Un enfant dit à un autre par exemple : - Ini abrid ! «Dis, chemin !», l'autre répond : - abrid ! «Chemin», et le premier de rétorquer : - chekk d aberridh ! «Tu es un vilain bouquetin !». La rime, obligatoire, est aussitôt jugée par les autres enfants. - Toumezya «joutes oratoires enfantines» consistent à trouver des métaphores très pointues et très subtiles ou alors à jouer avec des rimes. - Tihessaline ou - timseâraq «devinettes» sont aussi une occasion de faire valoir son intelligence auprès de ses amis.



ⵓⴱⵣⵉⵢ, ⴰⵎⵇⵇⵓⵔ

ⴰⵎⵎⵏ ⴰⵍⴰ ⵏⵙⵙⵏ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵡⵉ ⵙⴰⴷ ⵉⵣⵣⴰⵔⵏ ⴷ ⵉⵏⵏ ⴷⴷ ⴰⵍⴰ ⵏⴰⵙ ⴷⴼⴼⵔⵙ, ⵏⵉⵜⵜⵙⵉ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵇⴰⴱⵓ ⴰⵎⵟⴰⵕⵃ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵜⴰⵎⵜⵉⵔⵜ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⴰⵙ ⴰⴼⵓⵃ ⵏ ⵜⵛⵓⴼⴼⴰⵙ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵓⴽⴽ ⵓⴷⵎⴰⵡⵏ ⵏⵏⵙ, ⵏⵙⵙⵜⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵎⵢⵓⵕⴰⵕ ⵙ ⵎⴰⵏ ⵓⴷⵎ ⵙⴰⴷ ⴷⴷ ⵉⴱⴰⵏ ⵎⵉ ⵜⵓⴹⴰ : ⴷ ⵓⴱⵣⵉⵢ, ⵏⵉⵅ ⴷ ⴰⵎⵇⵇⵓⵔ. ⵡⵏⵏ ⵢⵓⴳⵣⵏ ⴰⴷ ⵉⵣⵣⴰⵔ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ.

Oubziy, ameqqourr

- Oubziy / ameqquour «mouillé / sec». Pour désigner parmi les joueurs celui qui va entamer le jeu et l'ordre dans lequel vont suivre les autres, on prend une pierre plate dite - tamtirte sur laquelle on applique un peu de salive, côté face, et on demande à chaque joueur de deviner sur quelle côté elle va tomber : pile ou face (- oubziy «humide» ou - ameqqour (sec).



ᐱᑕᑕᓄᐤ

ᐃᒪᓄᑕᐦᐃ ᐦᐅᐅᓄᐞ ᐞ ᐦᐃᐅᐱᐦ ᑕᔆ ᐃᐃᓄᐞ ᐅᐅᔆᑕᑎ ᓄᑕᑎ ᐞᑫᖅ ᐞᐞᐦᐦᐊᐦ ᐯᑕᓄᐞ ᔆᐦᐦ ᐅᐅᔆᐃᐦᐃ, ᐅᐱᐱᐯᓄᐞ ᓄᐱ ᐅᐅᔆᐃᔨᐦ ᐞᓄᐅᐃᐃᓄᐃᐞ ᐞ ᔆᐱᔆᕮᐦᔆᐦ ᐅᔆᐊᐦ ᑕᐱᐱᐦᕑᓄᐃ ᐃᐅᐦ ᓄᑕᑎ ᓄᐱ ᓄᐦᐦ ᒪᐱᐱ ᔆᐞᐞᓄᐃᔨᐦ ᐱᖁᔨᓄ. ᐞᐞᐯᐅᐅᓄᐞ ᓄᐯᑫᓄᑫ ᐃ ᔆᑕᐱᐱᐦᕑᓄᐃ ᐃᐅᐦ ᔆᐅᐆᓄᐞ ᐞᔆ ᐦᐃ ᐱᐊᐊᔆᐅ ᐞᓄᓂᐞᐃᐞ. ᓄᑕᑎ ᓄᐃᓄ ᐦᐦᐅᐦ ᔆᑕᓄᐞ ᐃᐅᐦ, ᐞᕮᐅᐅᕮᐦ ᔆᐦᓄᐱᐱᐦ ᐃᐅᐦ ᐅ ᐦᐦᑫᑫᐦ ᐱᐱᐅᓄᐞ ᐅᐯᐦᐅᐅᔆᐦ ᐅ ᔆᔆᑕᐯ ᐱ ᐦᕮᓄᓄᐅ ᐯᐦᐱᐱᐦ ᐞᑕ ᔆᐯᐃᐱᔨ, ᓄᐱ ᐅᕮᐦᐅᐅᔆᐦ ᐅ ᔆᔆᑕᐯ ᐱ ᐦᕮᑕᓄᐅ, ᐃᐅᐱᐦ ᖵᐅᐅᐦ ᑫᐦᐱ ᑫᐯᑕᐦ ᓄᐅ ᓄᑕᑎ ᓄᐱ ᔆᐅᐅᔆᖵ ᓄᑕᐱᐱᐦᑫᐃ ᐃᐅᐦ. ᐞᐦᑫᓄᑫᐞ ᐦ ᐞᐞᑫᑕᑕᐃ ᐅ ᔆᑕᐁᖵᓄᐦ ᐃᔆᐯ ᐅ ᐦᑕᐅᓄᐯ.

Nnechchab

- Nnechchab signifie «jet de cailloux». Les enfants, assis en conseil un peu à l’ancienne, discutent entre eux de choses et d’autres, notamment de ceux parmi eux qui ont tendance à s’emporter facilement ou de ceux qui sont distraits ou paraissent insouciants. Ils se mettent alors, discrétement, à leur jeter des cailloux en profitant de leurs vêtements amples pour dissimuler leurs gestes. Ils vont même jusqu’à utiliser leurs pulls comme un lance-pierres. Le caillou est placé dans un pli du vêtement en nylon extensible. Il est pris entre le pouce et l’index et tendu au maximum. Lorsque la pression est libérée, la pierre est propulsée dans la direction voulue. Ce jeu qui se pratique surtout l’été se termine souvent mal. Le perdant est celui qui se laisse aller aux larmes et qui ne supporte pas d’être la risée de ses camarades.

Table des matières

Présentation.....7

Introduction.....11

Protocole de transcription.....13

Jeux.....15

ⵉⴳⵄⴰⴷ igɛad.....17

ⴰⵎⵖⵎⵎⴰⵙ amɣmmas 19

ⵏⵉⴽⴽⵔ,ⵏⵉⵎⵎⵔ nikkr,nimmr.....21

ⵜⵉⵇⵔⵏⴰⴼ tiqrnaf 23

ⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔ asuqqur 25

ⴰⵅⴱⴰⴹ axbaḍ 27

ⴰⵅⵍⵓⵍ axlul 29

ⴰⵅⵔⵅⵓⵛ axrxuc 31

ⵜⵉⵅⵓⵛⵉⵏ tixucin 33

ⴱⴰⵇⴱⴰⵇ baqbaq 35
ⵛⵇⵔⵏⵉ cqrni 37
ⵃⵃⵓⵔⴰⵔⴰ ḥḥurara 39
ⵃⵉⵏⵏⴰ ḥinna 41
ⵉⵏⴱⴱⴰⵏⵏⵏⵡⵓⵛⵛⴰⵏⵏ inbbann wuccann.....43
ⴽⵓⴽⵓⴼⵓⵍⵍⵓⵙ kukufullus.....45
ⵍⴱⵚⵉⵟ lbṣiḍt 47
ⵍⴱⵓⵃⵓⵛ lbuḥuc 49
ⵍⴼⵕⴳⵉⵄ lfṛgiɛ 51
ⵍⵄⴷⴰⴷ lɛdad 53
ⵎⴱⵜⵜ ⵎⴱⵜⵜ mbtt, mbtt.....55
ⵎⵎⵜ mmt 57
ⵎⵏⵀⴰⴷⵍⵃⵉⴹ mnhadlḥiḍ.....59
ⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵓ saylalu 61
ⵙⵄⵇⴰⴷⴰ sɛqada 63
ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ tacurt 65
ⵜⴰⵇⵃⵃⴰⵎⵜ taqḥḥamt.....67

ⵜⴱⴰⵢⵍⴰⵢⵜ tbaɣlayt 69
ⵜⵉⵔⴷⵉⵏ tidrin 71
ⵜⵎⵉⵙⵍⴰⵡⵜ tmislawt 73
ⵜⵏⵙⵓ ⵢⵔⵉ tnsu ɣri 75
ⵜⵜⵛⵉⵏ, ⵜⵜⵛⵉⵏ ttcin, ttcin 77
ⵅⴰⵍⵓⴹⴰ xaluḍa 79
ⵣⴰⵏⴽⵉⴹⴰ ẓankiḍa 81
ⵄⵎⴰⵜ, ⵄⵎⴰⵜ ⵉⵙⴰⵏ ⵏⵡⵎ ɛmat, ɛmat iysan nwm 83
ⵜⵢⴰⵔⴷⵎⵜ tɣardmt 85
ⴷⴷⵉⵍⴰⵀⵓ ddilahu 87
ⴱⴱⴰⵢ bbay 89
ⴰⵏⴼⵉⵍⵉⵍⵉ anfilili 91
ⵜⵉⵜⵉⴱⴰⵀⵏⴰⵜⵉⵏ tibahnnatin 93
ⵜⵟⵓⵎⴱⵓ tṛumbu 95
ⵣⵉⴼⵉⴼ zifzif 97
ⴰⵙⵇⵏⵓⵢ asqnuny 99
ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 1 tisaylalin 1 101

ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵜⵉⵏ 2 tisaylalin 2 103
ⵜⴰⵙⵍⵉⵜⵏⵓⵇⵛⵛⵓⴹ taslitnuqccuḍ 105
ⵉⵢⵙⴰⵏ iysan 107
ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ tamcṭaṭat 109
ⵍⴰⵇⵉⵜⴰⵍ laqital 111
ⵜⵉⴽⵃⴰⵢⵉⵏ tikḥayin 113
ⵥⴰⵔⵔⴰⵇ ẓarraq 115
ⵉⴽⵓⵣⵣⴰ ikuzza 117
ⴰⵍⵖⵎ ⵏ ⵍⴱⵍⵃ alɣm n lblḥ 119
ⵍⴼⵓⵔⵢⴰⵏ lfuryan 121
ⵍⵎⵟⵕⴳ lmṭṛg 123
ⴰⵛⵉⵔⴳ acirg 125
ⵎⴰⵏⴼⵓⵙⵉⵍⵍⴰⵏⵙⵓⵊⵏⵏⴰ manfusillansujnna 127
ⵜⵉⴱⴽⴱⴰⴱ tibkbak 129
ⵍⵎⵉⵏⴰⵜ lminat 131
ⵔⵏⴱ rnb 133
ⴱⴰⵀⵓ ⵎⵓⵙⴰ bahu musa 135

ⵜⵜⵉⵍⵉⴼⵓⵏ ttilifun 137
ⴰⵙⵇⵍⵓⵍⴱⵏⵉⵖⵓⵏⴰ asqlulbniɣuna.....139
ⵉⵃⵔⴷⴰⵏⵏ iḥrdann 141
ⴱⴰⴹⵉⴹ baḍiḍ 143
ⵍⴼⵜⵓⵃ lftuḥ 145
ⵍⴳⴰⵣⵉⵔ lgazir 147
ⵍⴳⵕⵓⴹⴰ lgṛuḍa 149
ⴰⵎⵙⵏⴼⴰⴹ amsnfaḍ 151
ⴰⵅⵔⴱⵉⵛ axrbic 153
ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏⵏⵡⴰⵡⴰⵍ tuṛaṛinnwawal.....155
ⵓⴱⵣⵉⵢ ⴰⵎⵇⵇⵓⵔ ubziy, amqqur.....157
ⵏⵏⵛⵛⴰⴱ nnccab 159

Table des matières.....161

ⵎⴰⵏ ⴰⵢⵏ ⵢⵓⵊⵔⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵍ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ? ⵎⴰⵏ ⴰⵢⵏ ⵜⵎⵣⵢ ⵡⴰⵔ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ? ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷ ⵜⴰⵙⴷⴷⵡⵢⵜ ⵜⴰⵎⵣⵡⴰⵔⵜ ⵏ ⵡⴰⵢⵜⴰⵍⵏ ⴷ ⵜⴰⵢⵜⴰⵍⵉⵏ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰⵏ ⵓⴽⴽ ⴰⵍⵍⵉ ⴰⵍ ⵜⵎⵖⵔ.

ⴰⵍⵓⴳ ⵓⴷ ⵙ ⵓⴼⵓⵙ ⵏ ⴱⴰⵍⵉ ⴷ ⵜⵙⴰⵡⴰⵢⵜ ⵏ ⵢⵉⵛⵜ ⵜⵎⵣⵢ !

* * * *

Le jeu ? Quoi de plus didactique, de plus motivant, de plus attractif, de plus instructif, de plus sensé et de plus vrai pour un enfant ? Qu'est ce qu'une enfance sans jeu ? Le jeu est la première université tant regrettée à l'âge adulte. C'est bien le paradis perdu tant chanté par les poètes, les aèdes et les romanciers !

Ce livre n'est donc rien d'autre qu'une poésie de l'enfance aux rimes des touches de l'artiste Pali !

60 DH