

COMPTINES ET JEUX D'ÉCOLE EN SAINTONGE

FIN DU XIX^E - MILIEU DU XX^E SIÈCLE

par

ANNE AUDIER

Comptines et jeux d'école
en
Saintonge

Fin XIX^e - milieu XX^e

Anne AUDIER

Saisie des textes et de la partie musicale par la
Société d'Histoire et d'Archéologie en Saintonge Maritime

Dessins de la couverture
Isabelle de CASTELBAJAC (9 ans), élève d'Anne AUDIER

2013

Sommaire

Jeux de filles

Comptines

L'épervier	10
La puce	10
Loup y es-tu ?	11
Mère veux-tu ?	11
Les couleurs	12
Les fleurs	12
Cache-cache mon dé	13
Les métiers	13
Le petit chat	14
Le chat et la souris	14
Le loup et l'agneau	15
Casse-cou (Colin-maillard)	15
Le petit cordonnier	15
Les quatre coins	16
Le carré	16
Sainte Catherine (la mère)	17
Jeux de cordes	18
Jeux de paume	21
Jeux de balle à terre	23
Le palet (la marelle)	24
Jeux d'imitation	25
Jeux de portage	25
Jeux de pliage	26
Les osselets	27
Jeux de laine	28
Formulettes scandées	29
Airs à narguer	30

Rondes, jeux chantés

Dansons la ronde	31
La ronde du mulet	31
Sus le pont de Nantes	32
O sainte Catherine	33
Dans ce joli bois charmant	34
Derrière les lilas blancs	35
Il était une bergère	36
Gentil coquelicot	37
La marguerite	38
Auprès de ma blonde	39
Dedans Paris	40

Nous n'irons plus au bois	41
J'ai des pommes à vendre	41
Sur le pont d'Avignon	42
Savez-vous planter les choux	42
La chèvre	43
Biquette veut pas sortir des choux	44
La vieille	45
Il était un petit navire	46
Marie assise sur une pierre	46
C'est la fille de la meunière	47
Edouard	48
Oh ! J'ai perdu ma fille	49
La tour prends garde	50
La boîteuse	51
Compagnons de la marjolaine	52
Enfilons l'aiguille	53
Trois fois tu passeras	54
Il court, il court, le furet	55
Traîne, traîne mon balai	55
Allons à la noce	56
La coquille	56
Ma poupée a des yeux bleus	57
Bonjour Guillaume	57
Formulettes chantées	58

Jeux de garçons

Jeux de marbre (billes)	59
Jeux de sabot	60
Saute-mouton	61
La vise (cache-cache)	62
Les barres	63
Le drapeau	63
La balle cavalière	64
La balle au trou	64
La paume au camp	65

JEUX DE FILLES ET DE GARÇONS

ÉCOLE DE SAINTE-GEMME (Charente-Maritime)

Quand s'ouvrit la première école de filles, vers 1870, les enfants y apportaient tout un répertoire de jeux et de chansons. Les filles, en ce temps-là aimaient beaucoup chanter. Quand les petites bergères gardaient leurs moutons, dans les landes ou dans les brandes, elles se réunissaient à deux ou trois pour psalmodier des complaintes ou reprendre en chœur des airs entendus au bal du village où les danses-rondes étaient en grande faveur : rondes avec sauts au refrain, martelées de coups de sabots, rondes avec mimiques, deux rondes concentriques qui se réunissaient et se séparaient au gré de la chanson... On y faisait la chaîne des dames ou chaîne anglaise. Tout cela se retrouva dans la cour de l'école avec : *Traîne, traîne mon balai* et *Allons à la noce*, qui accompagnaient à l'origine des coutumes de mariage. Quant aux olivelles (*Trois fois tu passeras*) c'était un divertissement des veillées du dimanche.

Cet apport initial, venu du fond des âges, alla sans cesse s'appauvrissant, mal compensé par les chants et les jeux introduits par les enfants venus d'ailleurs. *La Chèvre* et *J'ai un beau château* n'étaient déjà plus chantés au début du XX^e siècle. *La Marguerite* très en vogue vers 1925 avait disparu en 1932 tandis que *La tour prends garde*, *La boiteuse* ou *Compagnons de la marjolaine* se faisaient rares. *La vieille* qu'on n'entendait plus à cette époque, devait revenir vers 1945 profondément modifiée, sans doute ramenée par une nouvelle élève.

Un répertoire de cour d'école était donc très fluctuant. Les jeux et les chansons apparaissaient par cycles et même évoluaient sur deux cycles différents : l'un court, allait du premier octobre aux grandes vacances, tandis que l'autre, qui était affaire de mode et de goût, faisait que les divertissements se modifiaient d'une année à l'autre.

A la rentrée, les premiers temps frais d'automne incitaient aux jeux de poursuite : *L'épervier*, *La puce*... l'hiver était le temps des jeux de corde et, aux premiers soleils de mars, les marelles, tracées au bâton, apparaissaient sur le sable de la cour. Tout près du muret qui séparait la cour des filles de celle des instituteurs, croissait un vieux rosier grenat dont on nous abandonnait les roses. Leur floraison inspirait le retour des rondes et d'abord *Joli-cœur-de-rose* et *Vive la rose et le lilas*. A la fin de mai, quand tombaient les fleurs des deux acacias qui ombrageaient nos jeux, nous n'aurions jamais manqué d'en faire un fromage en mimant Il était une bergère... les autres jeux s'intercalaient comme ils pouvaient dans ce cadre assez souple mais la balle était réservée aux chaleurs de l'été, comme le jeu du carré et les jeux d'imitations.

Certains jeux s'organisaient avec la participation de toute l'école : les rondes, *l'Épervier*... d'autres, comme les couleurs, les barres, réunissaient moins de participantes et les groupes s'amenuisaient encore dans les jeux de marelle pour se réduire à deux dans le jeu du carré et celui de la balle au mur.

C'étaient les grandes qui organisaient les jeux ou en donnaient l'impulsion et souvent les mauvaises élèves, rétives au calcul et à l'orthographe, étaient celles qui animaient le mieux la cour de récréation. Certaines aimaient les rondes ou les parties avec meneur de jeu, d'autres préféraient courir... et comme chacune devenait grande à son tour, chacune prenait sa part dans l'évolution, lente mais inexorable, des jeux de l'école.

Les cours de récréation étant séparées, le seul jeu où les garçons et les filles jouaient ensemble était *La puce* sur le chemin du retour de l'école. Il n'y avait d'ailleurs que peu de jeux communs aux garçons et aux filles si ce n'était *La vise*, rare à l'école faute de cachettes, *L'épervier* et *Les barres* que les grandes écolières avaient empruntées aux garçons. En règle générale, il était mal vu pour les garçons de jouer aux jeux de filles et surtout pour les filles de jouer aux jeux de garçons et celles qui sautaient à *Saute-mouton* passaient pour des dévergondées, tout comme celles qui sifflaient.

Les jeux de garçons étaient bien moins nombreux que les jeux de filles car ils ne connaissaient ni les rondes, ni les jeux chantés ni les jeux dialogués. Ils ne sautaient pas à la corde, ils ne jouaient pas à la marelle et leurs jeux de balle étaient différents de ceux des filles.

Leurs billes et leurs toupies les occupaient longtemps. Ils se défiaient à la lutte ou à la course, organisaient des concours de saut en longueur ou en hauteur, des courses de chevaux où un grand portait un petit sur son dos... mais leur jouet préféré était la fronde ou le lance-pierre, interdit à l'école mais qui ne quittait pas, même en classe, la poche des plus acharnés.

En général, les jeux de garçons se prolongeaient plus avant en saison que les jeux de filles et revenaient plus fidèlement d'une année à l'autre. Certains furent interdits par les instituteurs par crainte d'accidents : *L'épervier* où les chaînes trop longues étaient dangereuses pour les petits, *Le cheval*, certaines figures du *Saute-mouton*. Ce fut l'apparition du ballon (qui n'était pas encore un ballon de football mais en jouait le rôle) qui allait changer l'ambiance des cours de récréation et amorcer le déclin de la plupart des jeux anciens.

Quant à la mixité des cours de récréation, elle fut la cause de la disparition radicale de la plupart des jeux de filles, en particulier des rondes et des jeux chantés.

JEUX DE FILLES

COMPTINES

pour désigner le meneur de jeu

Avant de compter, désignant la terre au milieu du cercle, on dit : Trou !

I Trou ! Combien faut-il de boulets de canon
Pour bombarder la vill' de Lyon ?

(L'enfant compté le dernier dit un nombre.

On compte jusque là et l'enfant désigné par le sort est « la puce » - On se retire si l'on procède par élimination.)

Sainte-Gemme, vers 1930

II Trou ! Petit oiseau d'or et d'argent
Ta mèr' t'appelle au bout du champ
Pour boir' une tass' de lait caillé
Que les souris ont barbotté
Pendant deux heur' de temps,
Va t'en !

(Formule à compter par élimination.)

Sainte Gemme vers 1930

III Trou ! ça sera toi qui seras le loup (ou la puce)
Mais comm' le roi ne le veut pas
Tu ne le seras pas

(Formule à compter par élimination.)

Sainte-Gemme vers 1930

IV De quelle couleur est ... *(une pièce de vêtement)*

(L'enfant interpellé dit une couleur, par exemple rouge, et on continue de compter) :

As-tu du rouge sur toi ?

(L'enfant sur qui tombe le sort doit montrer du rouge sur ses vêtements. S'il n'en a pas il est « la puce ».

On interrompait sa participation au jeu en criant : « prijeu ! »)

L'ÉPERVIER

Sainte-Gemme vers 1925-1930. Jeu d'automne et d'hiver pour une vingtaine d'enfants, garçons ou filles. S'organisait souvent avec la participation de toute l'école de filles ou de garçons.

Deux buts, A et B distants d'une trentaine de mètres. (la largeur de la cour d'école), et, au milieu, l'épervier.

A _____

A un signal donné par ce dernier, (le cri « épervier ! »), les joueurs, qui sont tous en A ou B, doivent courir vers l'autre but.

x E

Tout joueur touché par l'épervier est pris.

B _____

L'épervier et les joueurs pris forment une chaîne. Seul l'épervier peut prendre les joueurs en les touchant. Le joueur qui se trouve à l'autre extrémité de la chaîne a le droit de retenir celui qu'il a pris jusqu'à ce que l'épervier vienne le toucher. Si la chaîne est rompue, l'épervier ne peut prendre personne. On a donc intérêt à briser la chaîne en se précipitant en nombre à l'endroit jugé le plus faible.

VARIANTES

1. L'épervier et les joueurs pris ne forment pas de chaîne mais l'épervier seul a le droit de prendre les joueurs. Les joueurs pris retiennent leurs camarades jusqu'à ce que l'épervier vienne les toucher.
2. L'épervier et les joueurs pris ne forment pas de chaîne. Tous ont le droit de prendre les joueurs. (rare)

LA PUCE

Sainte-Gemme vers 1925-1930. Jeu d'automne et d'hiver pour garçons ou filles.

La puce était un jeu de poursuite. Celui qui « avait la puce » poursuivait les autres et celui qu'il attrapait avait à son tour la puce... Et ainsi de suite.

Les écoliers jouaient à la puce en revenant de l'école, le soir, où par les nuits de printemps en sortant de la prière qui était le chemin de croix des mercredis et des vendredis de carême. L'un des enfants courait toucher un camarade : « t'as la puce ! » et la poursuite commençait. On se moquait de celui qui rentrait chez lui avec la puce.

VARIANTES (pour la cour de l'école)

La puce malade. Même jeu, compliqué par le fait que la puce doit garder la main à l'endroit où elle a été touchée. Tout joueur touché remplace la puce.

La puce à découper. Si l'un des joueurs passe entre la puce et celui qu'elle poursuit, il est poursuivi à son tour jusqu'à ce qu'il soit atteint ou qu'un autre joueur passe entre poursuivant et poursuivi.

La puce perchée. La puce n'a pas le droit d'atteindre le joueur perché (sur un banc, une marche d'escalier...)

La puce baissée. Le joueur baissé ne peut être pris.

Généralement, pour tous ces jeux, la puce n'a pas le droit de poursuivre immédiatement celui qui vient de la toucher. On demande trêve en criant : « Prijeu ! » mais cette demande n'est pas valable si le joueur est sur le point d'être pris.

LOUP Y ES-TU ?

Sainte-Gemme vers 1925-1930. Jeu de filles.

Les enfants passent devant « la tanière » du loup en chantant :

The image shows two staves of musical notation in G major (one sharp) and 2/4 time. The first staff contains the melody for the first line of the song, with lyrics underneath. The second staff continues the melody for the second line, also with lyrics underneath. The notes are simple quarter and eighth notes.

Prom' nons nous dans les bois Pen-dant que le loup y'est
pas Si le loup y'é - tait il nous man - ge - rait

Crié : - Loup y es-tu ?
Entends-tu ?
Que fais-tu ?

Le loup répond successivement qu'il met sa chemise, sa culotte, ses bas, ses souliers, son manteau, son chapeau... Il cherche sa clé, prend son parapluie, ouvre sa porte... Quand « ça y est ! » il se précipite sur les filles pour les manger. Elles se sauvent au but. Les enfants touchées sont éliminées et le loup les ramène dans sa tanière.

MÈRE, VEUX-TU ?

Sainte-Gemme vers 1932 et encore de nos jours. Surtout jeu de filles.

La mère est debout devant un mur, les yeux fermés ou bandés, ou tournée vers le mur. Les enfants sont en ligne, au but, à une vingtaine de mètres.

L'un après l'autre, ils demandent :

- Mère veux-tu ?
- Oui (ou non)

Si la mère a répondu oui :

- Combien ?

- x pas avant (ou en arrière), les pas pouvant être des grands pas, des petits pas, des pas de souris ou des pas de géants.

La première qui touche le mur remplace la mère et le jeu recommence.

LES COULEURS

Sainte-Gemme vers 1925 - 1930. Jeu d'été pour filles.

Personnages : la marchande, deux acheteuses, couleurs en nombre variable (10 à 15).

Les deux acheteuses se retirent. Les joueuses sont alignées le long d'un mur ou assises sur un banc. La marchande leur donne, tout bas à l'oreille, un nom de couleur à chacune (on peut indiquer sa préférence). Lorsque toutes sont pourvues, la première acheteuse se présente et demande trois couleurs. Si elle a nommé l'une de celles qui ont été attribuées, elle emmène la fillette. Puis, c'est au tour de la deuxième acheteuse... Le jeu continue jusqu'à épuisement des couleurs et celle qui en ramène le plus a gagné.

On peut faire suivre la couleur d'un adjectif ou d'un déterminant, ce qui complique le jeu : gris clair, rose pâle, bleu canard... On peut aussi remplacer les noms de couleur par des noms de fleurs.

(Il est difficile d'empêcher les premières couleurs devinées, de donner à leur acheteuse des renseignements qui lui permettront de ramener les autres)

LES FLEURS

Vers 1925. Jeu d'été pour filles.

A tour de rôle, chaque fillette se retire « pour cueillir une fleur ». En son absence, ses compagnes décident que la fleur cueillie représentera telle personne de leur connaissance. L'enfant revient et le dialogue s'engage :

- quelle fleur as-tu cueillie ?
- le genêt.
- où places-tu le genêt ?
- sur la cheminée, dans un vase.
- c'est ton père !

On rit du comique des situations.

CACHE - CACHE MON DÉ

Sainte-Gemme vers 1930 - 1935. Jeu d'été pour filles. En nombre variable.

Une joueuse se retire pour « bouder ». Les autres cachent un objet (mouchoir, porte-monnaie, dé...) Quand la boudeuse commence à chercher, on l'avertit : « dans l'feu ! » lorsqu'elle s'approche de l'objet, dans l'eau ! » lorsqu'elle s'en éloigne, « tu brûles ! » si elle en est très proche, « tu gèles ! » si elle en est loin.

On peut augmenter la difficulté du jeu en ne disant pas à la boudeuse quel objet elle cherche, où en le cachant sur une des joueuses qui se déplace continuellement.

LES MÉTIERS

Sainte-Gemme vers 1930 - 1932. Jeu de filles ou de garçons.

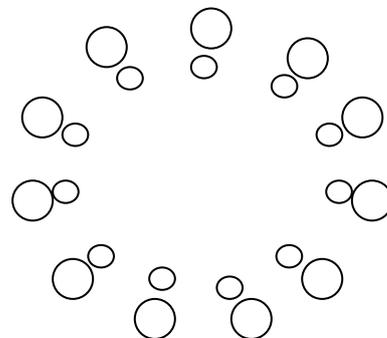
Le jeu consiste à faire deviner un nom de métier en donnant la première et la dernière lettre du mot et en mimant les gestes du travailleur. Par exemple : m...r, (menuisier), s'accompagne des gestes de pousser le rabot, clouer, scier... etc.

Celle qui a deviné propose à son tour un autre métier à ses camarades.

LE PETIT CHAT

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu de filles en nombre impair (15 à 25).

Les joueuses sont en cercle, deux par deux, l'une devant l'autre, la mère et le chat. Celle qui est toute seule tente d'attirer le « petit chat » d'une autre en lui faisant un signe ou un clin d'œil. La mère qui avait, selon convention, les bras le long du corps ou les mains derrière le dos, doit retenir à temps le chat, sinon c'est elle, à son tour, qui devra essayer d'attirer le chat d'une autre...

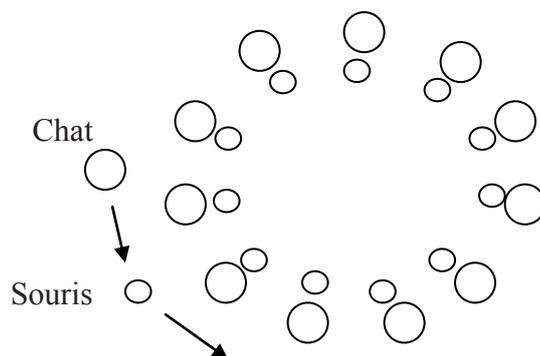


LE CHAT ET LA SOURIS

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu de filles en nombre pair (une vingtaine au moins).

Les joueuses sont placées en cercle par groupes de deux, l'une derrière l'autre. Le chat poursuit la souris à l'extérieur du cercle. La souris peut entrer dans le cercle et se placer devant un groupe de joueuses. La joueuse qui se trouve à l'extérieur devient la souris, poursuivie à son tour par le chat.

Quand le chat attrape la souris, ils changent de rôle. Si la souris se faufile entre les groupes, dans le cercle, le chat doit suivre le même parcours.



LE LOUP ET L'AGNEAU

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu de filles pour vingt à trente joueuses.

Les joueuses, en rond, se donnent la main ou se tiennent par les épaules. L'agneau, poursuivi par le loup, se faufile dans le cercle, en sort, et le loup doit passer exactement aux mêmes endroits. On essaie de favoriser la fuite de l'agneau et d'empêcher le passage du loup.

Quand l'agneau est pris, il change de rôle avec le loup, ou bien le loup et l'agneau prennent place dans le cercle et sont remplacés par deux nouvelles joueuses.

CASSE - COU (Colin - maillard)

Sainte-Gemme vers 1925 - 1935. Jeu de filles.

Le casse-cou a les yeux bandés par un mouchoir ou un cache-nez. Tout autour, les enfants, en cercle, se donnent la main. L'une d'elles le fait tourner plusieurs fois autour d'elle puis elle va rejoindre le cercle. Le casse-cou s'avance, les bras en avant et, lorsqu'il a attrapé une petite fille, essaie de deviner qui elle est. (*On peut se baisser; dénouer ses cheveux pour tromper le casse-cou*). S'il y réussit, elle le remplace.

Le jeu est compliqué si les enfants sont libres et fuient devant le casse-cou. Alors, on le provoque en lui tirant ses vêtements, en lui donnant de petites tapes et il essaie d'attraper celle qui l'a défié. S'il est sur le point de rencontrer un obstacle (arbre, mur...), on lui crie « casse-cou » ! pour l'avertir. S'il a touché une joueuse, elle n'a pas le droit de s'échapper et doit attendre que le casse-cou lui donne un nom.

LE PETIT CORDONNIER

Sainte-Gemme vers 1925 - 1928, disparu en 1930. Jeu de filles.

Le cordonnier est adossé à un mur. les enfants s'approchent à quelques mètres et le dialogue s'engage:

Le cordonnier - où vous en allez-vous mes bons enfants ?

Les enfants - nous allons nous promener mon bon monsieur.

Le cordonnier - mais vous usez tous vos souliers.

Les enfants - vous les racommoderez mon bon monsieur.

Le cordonnier - mais qui paiera tout ça ?

Les enfants - ç'ui-là qu'vous attraperez mon bon monsieur.

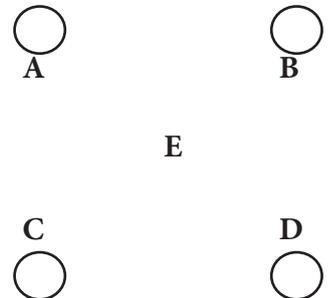
Les enfants se sauvent au but, poursuivies par le cordonnier qui ramène celles qu'il a touchées. La dernière prise peut remplacer le cordonnier si le jeu continue.

LES QUATRE COINS

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu d'été pour cinq filles.

Quatre joueuses sont en A, B, C, D, généralement au pied de quatre arbres. Elles changent de place par deux, trois ou quatre après s'être fait signe. La cinquième joueuse en E, tâche d'arriver avant elles à l'un des arbres laissés libres pour le temps du changement de place. Si elle y réussit, la joueuse qui n'a pas de coin se place en E.

Si l'on se croit en danger, on a le droit de revenir à la place qu'on a quittée.

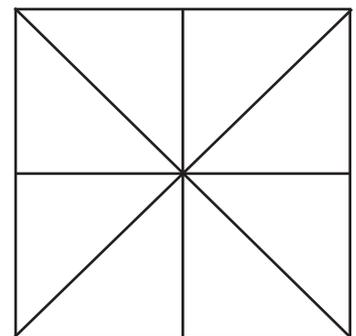


LE CARRÉ

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu d'été pour deux filles.

On trace sur le sol un carré de quarante à cinquante centimètres de côté avec ses médianes et ses diagonales. Chacune des joueuses dispose de trois pions, des cailloux généralement. Les enfants les posent puis les déplacent alternativement soit aux angles du carré, au centre ou au milieu des côtés (à chaque intersection), chacune cherchant à aligner ses trois propres pions et empêchant l'adversaire d'y réussir.

Celle qui y parvient la première a gagné.



SAINTE CATHERINE (la mère)

Sainte-Gemme, début du XXe siècle. Disparu avant 1930. Jeu de filles.

La mère, debout contre un mur, a ses enfants de chaque côté d'elle ou en deux files devant elle. L'acheteuse se présente et demande :



(parlé)

- combien en as-tu ?
- j'en ai plus qu'il m'en faut.
- veux-tu m'en donner un ?
- oui.
- par où faut-il le prendre ?
- par l'oreille (ou le nez, le pied, etc)

L'acheteuse emmène l'enfant. S'il reste sérieux, elle le met dans le ciel. s'il rit elle le met dans l'enfer.

L'acheteuse revient et le jeu recommence jusqu'à :

- veux-tu m'en donner un ?
- qu'as-tu fait de celui*que je t'ai donné hier ?
- j'l'ai mis dans ma balance, il a chet en France !

la mère donne un autre enfant et le jeu continue.

* Généralement remplacé par « çui-là »

JEUX DE CORDES

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu de filles pour la fin de l'hiver et le début du printemps, février et mars. L'hiver, le froid décourage les longues files d'attente.

Avant 1930, les cordes à sauter étaient rares. nous nous servions pour nos jeux d'une longue tige de *visaube* (*Clematis vitalba*) ou de vieilles cordes à attacher les veaux ou à lier les gerbes, qu'on nous abandonnait quand elles étaient hors d'usage.

Quand la corde était trop légère, on attachait un petit bâton au milieu. Vers 1927, mon père me fit une « vraie » corde à sauter avec des ficelles câblées et des manchons de sureau. Cependant, pour nos jeux, nous utilisons peu les cordes individuelles à moins de les attacher par deux au grand péril des poignées.

LA SALADE

Les petites apprenaient le jeu en sautant d'abord « à la salade ». On ne tournait pas la corde mais on lui imprimait un mouvement de va et vient assez lent pour que l'enfant puisse sauter sans difficulté une fois par temps. Et l'on chantait :

A la sa-lad' Mes - dam' mes-dam' On
la mang'-ra A l'huile et au vi - naigre.

The image shows two staves of musical notation in G major, 6/8 time. The first staff contains the melody for the first line of lyrics, and the second staff contains the melody for the second line. The lyrics are written below the notes.

Bientôt, elles arrivaient à sauter « comme des grandes ». Ensuite, elles apprenaient à « rentrer » et à « sortir », ce qui était plus difficile, d'abord « à l'endroit », dans le sens où l'on tournait la corde, puis « à l'envers », en sautant pour entrer dans le jeu et en sortir.

JEU DE GROUPE

Avec les tiges de *visaube* (clématite sauvage), très longues mais pas très souples, on jouait surtout à des jeux d'ensemble. Deux fillettes tournaient, entraient et sortait qui voulait et celle qui perdait remplaçait, mais il était parfois difficile de la découvrir quand une dizaine d'enfants sautaient à la fois. Aussi, lorsque la corde s'arrêtait, celles qui tournaient tiraient brusquement afin de repérer la perdante.

VINAIGRE

« Un, deux, trois, vinaigre ! » on faisait trois sauts ordinaires et, à partir de « vinaigre », on tournait très vite et on sautait la corde, très vite aussi, à toutes les fois qu'elle touchait terre.

LA COURONNE

« Un, deux, trois, couronne ! ». Après trois sauts ordinaires, à « couronne » l'enfant se baissait et l'on tournait la corde plusieurs fois au dessus d'elle.

On sautait parfois en groupe à la couronne.

JEUX SIMPLES

Avec une corde de moyenne grandeur ou deux cordes individuelles attachées, on ne pouvait pas sauter en groupe. On jouait donc chacune à son tour, comme à la balle.

a) Le plus souvent, les enfants, en ligne, passaient d'abord, chacune à leur tour, sous la corde sans sauter. Au tour suivant, elles sautaient un coup, puis deux coups... etc. Celle qui perdait remplaçait celle qui avait tourné le plus longtemps.

b) On commençait par psalmodier « la salade », en imprimant à la corde un mouvement de va et vient comme pour les commençantes, puis, en tournant, on enchaînait, en récitant sur le même rythme et la même note les jours de la semaine, les mois, les saisons. S'il y avait lieu, on terminait en comptant jusqu'à ce que la joueuse perde. Parfois, essoufflée, elle préférait sortir et aller remplacer l'une de celles qui tournaient.

c) On jouait jusqu'à perdre en chantant :



A com-bien j'au - rai d'en-fants? Un, deux...etc

d)



A quel âge j'me ma - rie - rai? Un an, deux ans, trois ans, quatr' ans, cinq...

e) On jouait aussi en psalmodiant : la Tour Eiffel a trois cents mètres. Pour y monter il faut payer un franc, deux francs... etc.

LA CORDE A DEUX

Deux fillettes arrivaient très bien à jouer avec une seule corde. L'une puis l'autre « rentraient » sans cesser de tourner et sautaient jusqu'à ce que l'une ou l'autre perde.

Avec une corde plus courte, une seule « rentrait », la seconde tournait.

A tous ces jeux (sauf pour « la salade » et « vinaigre ») on effectuait, en jouant, un petit saut pour rien entre chaque saut de corde.

LE MANÈGE

Une enfant, baissée, tournait sur elle-même ayant à bout de bras la corde qui décrivait un grand cercle autour d'elle. Les enfants sautaient la corde au passage.

LA VOITURE

Une élève tenait les poignées de la corde et courait en piaffant. Le conducteur, la corde passée à la taille et la retenant des deux mains, excitait le cheval, tandis qu'à l'extérieur les voyageurs couraient en tenant la corde d'une main.

Selon la longueur de la corde, il pouvait y avoir deux ou trois chevaux qui se donnaient la main.

EN 1969

La corde sert surtout aux jeux individuels, tournée simplement ou les bras croisés.

Pour les jeux collectifs, les petites filles chantent :

A la sa-lade Mon pèr' ma-lade Au cé - le - ri Mon pèr' gué-ri
1, 2, 3, lun - di, mar - di, mer - cre di, jeu - di, ven - dre - di sam' -
di di - manche 1, 2, 3, jan - vier fé - vri - ier mars a - vril mai
juin juil - let août sep - tembr' oc - tobr' no - vembr' et dé - cembre 1,
2, 3, Mad' - moi - sell' sor - tez d' i - ci'

A Geai, après la guerre de 1914-1918, la formule était : *à la salade - Messieurs Mesdames - Au pissenlit - Mes p'tits amis*



JEUX DE PAUME

Sainte-Gemme vers 1925 - 1930. La balle au mur et la balle à terre étaient des jeux de filles.

Avant 1914, les balles de caoutchouc étaient rares. On faisait des « paumes » avec du tissu coupé en tranches. Ces balles étaient généralement bourrées de chiffons mais celles que l'on confectionnait de la même façon avec une vieille pelote de laine mitée rebondissaient mieux.

Entre les deux guerres, les garçons se firent des paumes avec des bracelets de caoutchouc découpés dans de vieilles chambres à air. Ces balles, très dures, pouvaient blesser.

JEUX DE BALLE AU MUR

On pouvait réciter en mimant :

Partie simple.

Sans bouger.

Sans rire.

Sans parler.

D'un pied.

De l'autre.

D'une main.

De l'autre.

Le p'tit rouleau (on tournait rapidement les avant-bras, mains parallèles, avant de rattraper la balle).

Le grand rouleau ! (Un tour sur soi-même. On lançait la balle plus haut pour avoir le temps de tourner avant de la rattraper).

A « sans parler » on n'annonçait pas les figures.

L'enfant qui perdait était remplacée par la suivante et, lorsque son tour revenait, elle reprenait là où elle avait perdu.

On pouvait aussi psalmodier, en jouant, l'une des formulettes consacrées à ce jeu. On lançait la balle sur le premier temps et on la rattrapait sur le second. L'ordre des parties était le même.

AUMUR

Au mur Qu'est-ce qu'est dur? C'est le mur Je lanc' ma ball' Je
la rat-trap' Je lanc' plus haut J' casse un carreau Je lanc' plus bas J'me
casse un bras J'vais chez l'é - pi - cier J'casse trois verres à pied
Ma mèm' me dit Ma fille Pour ta pé - ni - tenc' Tu me fe - ras
Trois tóurs de dans' En voi - ci un En voi - ci deux et En voi - ci trois

Les trois tours de danse s'exécutaient en tournant une fois sur soi-même sauf à la partie sans bouger où l'on frappait une fois dans ses mains au premier tour, deux fois (en avant et en arrière) au second tour et trois fois - en avant, en arrière, en avant - au troisième tour.

PAUMI - PAUMA

Pau - mi Pau - ma cer - ti - fi - cat de bonn' con - duit' Mal à la tête A
la poi - trine Der - rière le dos Au ge - nou Au bout du pied Et à terre

MON PETIT BALLON

Mon pe - tit bal - lon Toi qu'est si mi - gnon Viens te re - po - ser Dans mon ta - bli - ier

On rattrape la balle sur la dernière note de chaque mesure. A la dernière mesure, on reçoit la balle dans son tablier. Parfois on tourne.

On disait aussi sur le même air en jouant de la même façon : Un petit chat blanc - Porte à sa maman - Un petit panier - Couvert de muguet - (A la dernière note, on recevait la balle dans les mains).

Plus rarement, les enfants jonglaient à deux, ou exceptionnellement à trois balles. Il n'y avait pas, alors, de formule consacrée.

JEUX DE BALLE A TERRE

On frappe la balle à chaque temps.

Dans la formulette suivante, la Samaritaine devenait presque toujours la Sainte Maritaine.

LA SAMARITAINE

La Saint' Ma - ri - tain' tain' tain' va t'à la fon - tain'

tain' tain' A - vec son p'tit pot pot pot Pour cher -

cher de l'eau l'eau l'eau Jé - sus la re - gard' gard'

gard' Et lui dit tout bas bas bas La Saint' Ma - ri -

tain' tain' tain' Tu n'en au - ras pas pas pas

Vers 1945, les formulettes en usage quinze ans plus tôt ont disparu et sont remplacées par :

ROUDOUDOU

On joue près du mur et on chante assez vite.

Rou-dou-dou n'a pas de femm' Il en fait une a - vec sa canne

Il l'ha-bill' en feuil - le de chou Voi - là la femm' à Rou - dou - dou

TOUT SIMPLE

Musical notation for the song 'TOUT SIMPLE'. It consists of two staves in 2/4 time. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat (Bb). The melody is: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4-G4 (beamed eighth notes), F4 (quarter), G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4-G4 (beamed eighth notes), F4 (quarter), G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4-G4 (beamed eighth notes), F4 (quarter), G4 (quarter). The lyrics are: 'Tout simple Point de - vant Tour - bil - lon Patt' de mouch''. The second staff starts with a '5' above the first measure. The melody is: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4-G4 (beamed eighth notes), F4 (quarter), G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4-G4 (beamed eighth notes), F4 (quarter), G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4-G4 (beamed eighth notes), F4 (quarter), G4 (quarter). The lyrics are: 'Re - doublé Sup - pli - ié Un deux trois Et le tour est fait!'.

LE PALET (La marelle)

Sainte-Gemme vers 1930 - 1932. Jeu d'été de filles pour deux ou trois joueuses.

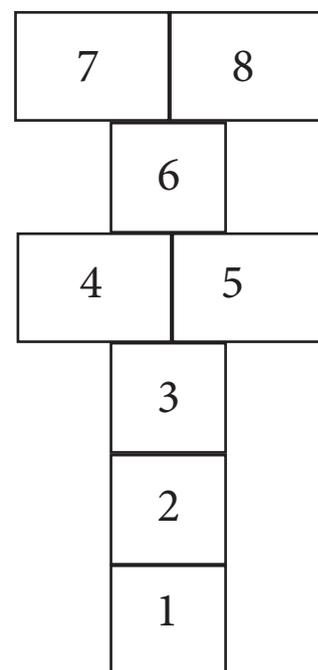
La seule marelle que l'on traçait alors, était la marelle à huit cases numérotées, sans ciel ni enfer.

On commençait à déterminer l'ordre des joueuses, généralement par une épreuve de saut en longueur. La première lançait son palet, un tuileau, dans la case 1, sautait à cloche-pied dans 2,3, posait les deux pieds respectivement en 4 et 5, puis, après avoir franchi 6 à cloche pied, mettait les deux pieds en 7 et 8, se retournait... revenue en 2 de la même manière, elle ramassait son palet et sautait au dessus de la case 1 sans y entrer. Ensuite elle lançait son palet en 2, etc.

Quand elle avait fini la partie, elle se plaçait devant la case 1, le dos tourné et jetait son palet par-dessus son épaule. Dans la case où il tombait, l'enfant traçait un arc de cercle avec ses initiales, (c'était une lune). Là, elle aurait le droit de poser les deux pieds et les autres, au contraire, devaient sauter sans y entrer. Cependant, plusieurs enfants pouvaient avoir une lune dans la même case.

Le jeu continuait.

Si on lançait son palet hors de la bonne case ou sur un trait,
si la joueuse " mordait" sur un trait en sautant,
si elle sautait dans une case où se trouvait un autre palet sans y avoir de lune,
si elle oubliait une case :
elle avait perdu et passait son tour à la suivante.
Quand elle recommençait à jouer, elle reprenait où elle l'avait laissé.



Les cases carrées mesurent environ 40 à 50 cm de côté.

JEUX D'IMITATION

Sainte-Gemme vers 1930. Jeux de filles.

Jouer *à la mère et à la fille* consistait à reproduire tout ce que les enfants voyaient faire chez elles. C'était un jeu d'été. Chaque « mère » traçait soigneusement sa maison, les murs étant figurés par un petit bourrelet de poussière. La porte était représentée de la même façon, par un carré extérieur. Pour fermer la porte « à clé », la mère traçait une croix « cric-crac » dans ce carré avec un bout de bois. La « fille » marchait baissée et parlait comme un bébé. Souvent, la mère était très sévère avec la fille.

La marchande était un jeu plus rare. Une fillette était l'épicière, les autres, les clientes. On vendait des feuilles, des cailloux, des fleurs... qui figuraient des marchandises.

Quand elles jouaient *à l'école*, les écolières se défoulaient. Toutes devenaient de mauvaises élèves et jouaient mille tours à la maîtresse.

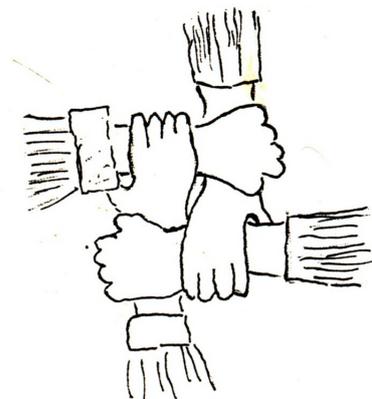
Après la frairie, les filles jouaient aussi *au cirque* ou *au théâtre* quand une modeste troupe était venue s'installer sur la place du village. Devenues des demoiselles, elles s'essayaient à danser des ballets.

JEUX DE PORTAGE

Sainte-Gemme vers 1925 - 1932.

LA CHAISE

Deux grandes filles croisent leurs mains selon le croquis ci-contre. Elles font asseoir une petite et la promènent. L'enfant passe ses bras autour du cou des deux grandes pour se tenir.



LE FAUTEUIL

Deux mains nouées servent de siège, deux autres de dossier. Même position pour l'enfant.



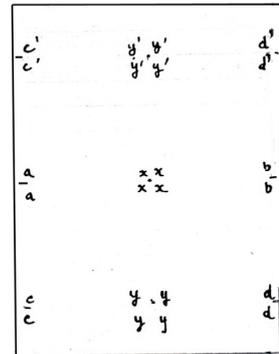
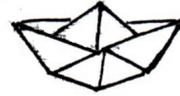
JEUX DE PLIAGE

Jeux d'écoliers. Entre les deux guerres.

LE BATEAU

Matériel : une feuille de papier. Hauteur environ $\frac{7}{5}$ de la largeur.

1. Plier le papier en deux dans le sens de la largeur selon a b.
2. Replier la médiane x y.
3. Plier c d puis c' d' de chaque côté de la construction.
4. Rabattre les coins à l'intérieur de manière à former un triangle.
5. Ouvrir la construction de manière à former un carré dont x y et x y' seront deux des côtés.
6. Former un nouveau triangle en repliant de chaque côté du sommet x les deux épaisseurs de la base y y'.
7. Faire une simple pliure en réunissant au sommet les deux extrémités de cette base pour ouvrir et former la bateau.



LE CHAPEAU DE GENDARME

Il se faisait avec une feuille de papier journal comme la première partie du bateau de 1 à 4.

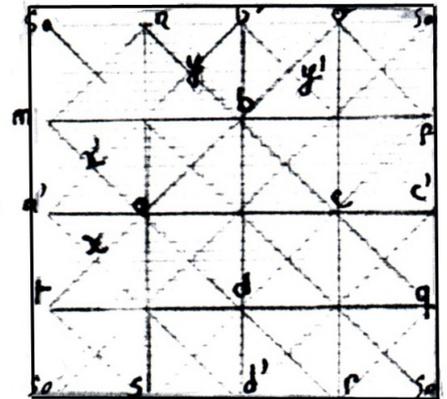
LA BOITE :

Matériel : une feuille de papier carrée de 20 à 30 cm de côté.

1. Plier en quatre dans les deux sens. Les pliures sont parallèles aux côtés.
2. Plier selon les diagonales des carrés obtenus.
3. Relever la feuille autour du carré central a b c d qui sera le fond.
4. Plier vers l'extérieur a' b', b' c', c' d', d' a' qui seront les bords.
5. Replier en dehors m p, o p, q r, s t.
6. Appliquer a x sur a x' et b g sur b g'.
7. Glisser les coins obtenus sous les bords.
8. Faire de même pour c d et maintenir en place en repliant vers l'intérieur les sommets s o.

Si l'on glisse un coin sous chaque face latérale, la boîte est fermée.

Si on les glisse deux par deux sous les faces opposées, elle présente à chaque bout une surface de préhension.



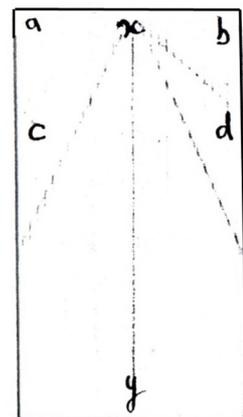
LE PORTE-MONNAIE

1. Mettre la boîte à plat en repliant les côtés.
2. La plier en deux de manière à faire apparaître deux compartiments.

On faisait le plus souvent des porte-monnaie avec une boîte à sucre.

LA FLÈCHE (dessin ci-contre)

1. Plier une feuille de papier rectangulaire selon x y.
2. Rabattre a et b sur la médiane puis c et d.
3. Reforme la pliure x y.



LES OSSELETS

Sainte-Gemme. Jeu de filles. Peut disparaître pendant une période assez longue et réapparaître

Avant 1914, les osselets provenant de jeunes chevreaux étaient préparés à la maison. On les faisait bouillir longuement pour les débarrasser de toute parcelle de chair. Aux Croix-Blanches, près de Balanzac, on les faisait bouillir avec des pétales de roses rouges pour les colorier en rose.

Les quatre faces s'appelaient le creux, la bosse, le « S » (le « sergent » parfois), et le « I ». L'un des osselets, le père, était un peu différent des quatre autres ; un peu plus gros, ou coloré, ou marqué d'un signe quelconque.

On jouait au-dessus d'une table, d'une murette ou assises par terre.

On prenait les cinq osselets dans la main, on les agitait un peu et on les jetait en l'air. On en recevait un sur la main vivement retournée. On le lançait en l'air et, avant qu'il ne retombe et qu'on ne le rattrape, on ramassait prestement et successivement un, puis deux, puis trois puis quatre osselets.

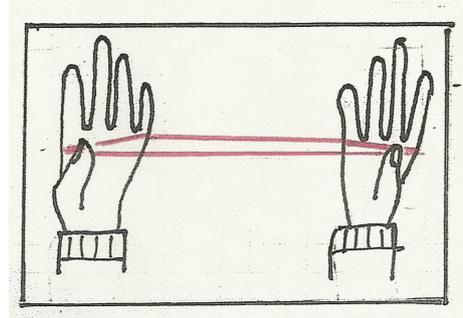
Ensuite, on jetait les cinq osselets sur la table. On ramassait le « père », on le lançait en l'air et, avant de le rattraper, il fallait vivement retourner, un par un, les quatre osselets sur la même face.

Il y avait donc quatre phases où les quatre osselets devaient apparaître successivement sur leurs quatre faces : le creux, les bosses, les "S" et le "I".

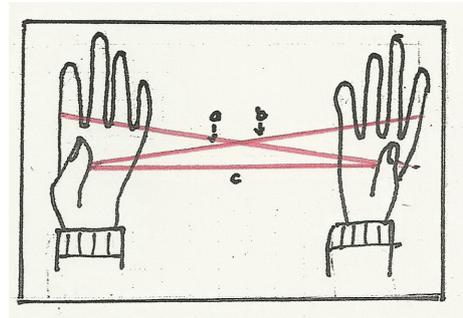
JEUX DE LAINE

Jeu pour deux filles. Vers 1930 - 1935

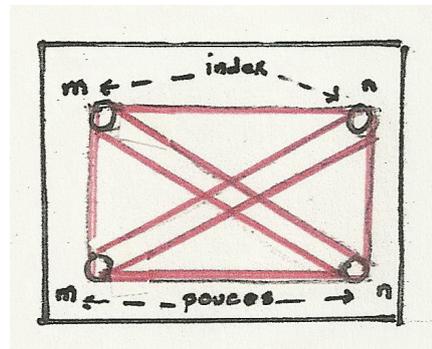
1. On a un long fil de laine d'environ deux mètres que l'on noue.
Tendre la laine entre les mains en entourant les doigts. Le pouce reste en dehors.



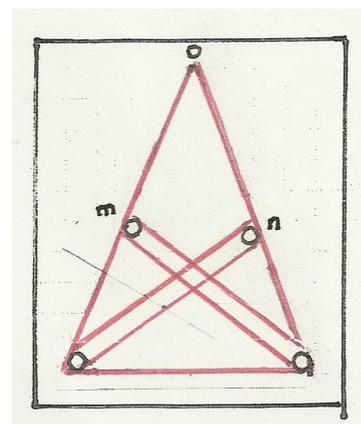
2. Passer l'index de la main droite sous la laine qui entoure les doigts de la main gauche et l'index de la main gauche sous la laine qui entoure les doigts de la main droite.



3. La deuxième joueuse introduit le pouce et l'index aux croisements de la laine, dans les angles « a » et « b » et passe les fils sous « c » et « c' ».



5. Prendre le milieu de « m » « n » entre les dents. Tendre la laine.



FORMULETTES SCANDÉES

Certaines ont pu servir de comptines ou de formules à jouer à la balle ou à la corde

C'est demain dimanche,
La fête à ma tante,
Qui balaye sa chambre,
Avec un balai d'brande.
Elle trouve une orange,
[parfois : dans son pot d'chamb']
Elle la pèle, elle la mange.
Oh! La grande gourmande !
(Sainte-Gemme vers 1928)

Frédéric tic- tic
Dans sa p'tite boutique
Marchand d'allumettes
Dans sa p'tite beouroette
Parcourant la ville
Comme un imbécile
Les mains dans ses poches
Comme une petit mioche
(Sainte-Gemme vers 1930)

Il était un' fois
Un p'tit homme de Foix
(ou : Une marchande de foie)
Qui vendait du foie
Dans la ville de Foix.
Il se dit, ma fois,
Je n'vendrai plus d'foie
Dans la ville de Foix.

Un' bouteill' de vin,
Pour le sacristain.
Un' tartin' de beurre
Pour les enfants d'chœur.
Un bonnet carré
Pour Monsieur l'curé.
(Sainte-Gemme avant 1914)

Un petit cochon
Pendue au plafond
Tirez-lui la queue
Il pondra des œufs;
(Sainte-Gemme, vers 1930)

Les yeux bleus,
Avec le Bon Dieu.
Les yeux gris
Dans l'paradis.
Les yeux noirs
Dans l'purgatoire.
Les yeux verts,
Dans l'enfer.
(Sainte-Gemme, vers 1930)

Mon grand-père et ma grand-mère
Mangiant tous deux dans ine cuillère
Ma grand-mère l'a traité d'sot
Mon grand-père y a foutu l'thiu dans l'pot!
(Champagne, vers 1900)

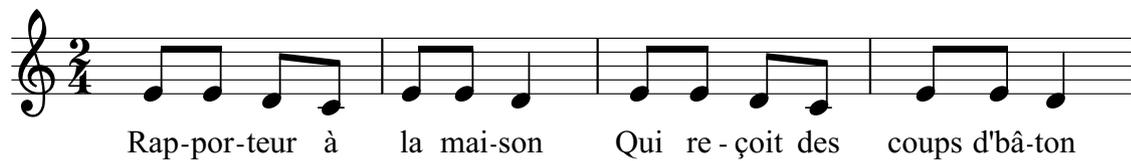
AIRS À NARGUER

On chantait au boudeur (Sainte-Gemme vers 1925) :



Bou-qui bou-card Du pain du lard Des coups d'bâ-ton sur les ta-lons

On se vengeait du rapporteur en lui chantant (Sainte-Gemme vers 1925 - 1930) :



Rap-por-teur à la mai-son Qui re-çoit des coups d'bâ-ton



Rap-por-teur à la cui-sin' Qui re-çoit des coups d'bot-tines



Rap-por-teur au châ-teau Qui re-çoit des coups d'mar-teau

Note : à Saujon, on dit : « Rapporteur à la mairie Qui reçoit des coups de fusil » (Anne Verger, 1973)

SUS LE PONT DE NANTES

Sainte-Gemme, vers 1930.
Ronde de folklore scolaire, souvent mimée.

Sus l'pont de Nant' Jo - li coeur de ros' Sus l'pont de Nant' Jo - li
coeur de rose. Un bal est af - fi - ché Jo - li coeur de ro - sier.

II
Adèl' demand'
Joli cœur de ros'
À sa mèr' d'y aller
Joli cœur de rosier

III
Non non ma fill' ...
Tu n'iras pas danser ...

IV
Mont' dans sa chamb' ...
Et se met à pleurer ...

V
Son frère arriv' ...
Dans un bateau doré ...

VI
Qu'as-tu ma sœur ...
Qu'as-tu donc à pleurer ? ...

VII
C'est notre mèr' ...
Qui veut pas qu'j'aille danser ...

VIII
Prends ta robe blanche ...
Et ta ceintur' dorée...

IX
Viens avec moi ...
Dans mon bateau doré ...

X
La premièr' dans'
Adèle a bien dansé ...

XI
La deuxièm' dans'
Le pied nu [lui] a glissé ...

XII
La troisièm' dans' ...
Le pont a défoncé ...

XIII
Les cloch's de Nant's ...
Se mir'nt tout' à sonner ...

XIV
La mèr' demand' ...
Ce qu'il y a-t-à sonner ...

XV
C'est vos enfants ...
Qui vienn'nt de se noyer ...

XVI
On leur fit fair' ...
Un beau cercueil doré ...

XVII
Voilà c'qu'arriv' ...
Aux enfants entêtés ...

O SAINTE CATHERINE

Sainte-Gemme, vers 1930.

Chanson d'école de filles, mimée à l'intérieur d'une ronde.

O Sain - te Ca - the - ri - ne Vi - ve la ro - se O Sain - te Ca - the - ri - ne

7 Vi - ve la ro - se La fil - le d'un grand roi Vi - ve la ro - se vi - ve la

12 ro - se La fil - le d'un grand roi Vi - ve la rose et le li - las

II

Un jour dans sa prière ...
Son père la trouva ...

VI

Au deuxièm' coup de sabre ...
Son père la blessa ...

X

Et sa très saint mère ...
Dans le ciel elle ira ...

III

- Que fais-tu là ma fille ?
- je fais c'que vous n'fait' pas ...

VII

Au troisièm' coup de sabre ...
Son père la tua ...

XI

Et son coquin de père ...
Dans l'enfer il ira ...

IV

- Vas me chercher mon sabre ...
Et mon grand coutelas ...

VIII

Les anges descendirent ...
En chantant alleluia ...

V

Au premier coup de sabre ...
Son père la manqua ...

IX

O Sainte Catherine ...
Dans le ciel elle ira ...

DANS CE JOLI BOIS CHARMANT

Sainte-Gemme, vers 1930.

Chanson d'école de filles mimée à l'intérieur d'une ronde. Les couplets I et VI sur le même rythme, tous les autres couplets se chantent comme le deuxième.

Dans ce jo - li p'tit bois char - mant Quand on y
 va qu'on est bien ai - se Dans ce jo - li p'tit bois char-mant
 Quand on y va qu'on est con-tent Un jeun' homm' s'en
 va chas-sant Quand on y va qu'on est bien ai - se Un jeun'
 homm' s'en va chas - sant Quand on y va qu'on est con - tent

I

Dans ce joli p'tit bois charmant,
 Quand on y va qu'on est bien aise.
 Dans ce joli p'tit bois charmant,
 Quand on y va, qu'on est content.

II

Un jeune homme s'en va chassant,
 Quand on y va...

III

Une jeun' fill' s'en va brodant...

IV

Ils s'assey'nt sur un p'tit banc...

V

Ils se dis'nt des mots charmants...

VI

Ils se relèv'nt en s'embrassant...

VII

La jeun' fill' s'en va brodant...

VIII

Le jeune homme s'en va chassant,
 Quand on y va, qu'on est bien aise.
 Le jeune homme s'en va chassant,
 Quand on y va, qu'on est content.

DERRIÈRE LES LILAS BLANCS

Sainte-Gemme, vers 1928.

Chanson mimée. Les trois demoiselles sont assises sur un banc. Le chœur avec le roi au milieu en ligne, bras croisés, avance et recule, devant elles en chantant des couplets.

Der - rièr' les li - las blancs Il ya - t'u - ne fon - tai - ne Di-gue don, ca-pi-tai - ne

6
don. Der - rièr' les li - las blancs Il ya - t'u - ne fon - tai - ne.

- 2 Chœur - Là se sont reposées, trois belles demoiselles.
3 Chœur - Par là vint à passer, un jeune capitaine (ou le p'tit roi d'Angleterre)
4 Chœur - Il en salua deux, et laissa la plus belle.
5 Demoiselle - Pourquoi m'salues-tu pas, moi qui suis la plus belle ?
6 Roi - Je ne te salue pas, car tu n'es pas fidèle.
7 Demoiselle - A quoi reconnais-tu que je suis pas fidèle ?
8 Roi - A tes beaux yeux brillants, et ta bouche vermeille.
9 Demoiselle - Si tu n'étais pas roi, je te ferais la guerre.
10 Roi - Quand mêm' que je suis roi, tu peux me fair' la guerre.
11 Roi - Prends mon épée d'argent, et moi ma baïonnette.
12 Chœur - Au premier coup d'épée, la belle tomba morte.
13 Chœur - Et on l'a enterrée, dans le jardin d'son père.

IL ÉTAIT UNE BERGÈRE

Sainte-Gemme, vers 1930.

Chanson mimée à l'intérieur d'une ronde. Se chantait au printemps, à l'époque où l'acacia de la cour perdait ses pétales dont on se servait pour faire le fromage.

Il é - tait un' ber - gè - re Et ri et ron pe-tit

pa - ta-plon. Il é - tait un' ber - gè - re Qui gar-dait

ses mou-tons ron ron Qui gar-dait ses mou - tons.

II

Elle fit un fromage...
Du lait de ses moutons...

III

Son chat qui la regarde...
D'un petit air fripon...

IV

Si tu y mets la patte...
Tu auras le bâton...

V

Il n'y mit point la patte...
Il y mit le menton...

VI

La bergère en colère...
Tu as son p'tit chaton...

VII

Ma mère je m'accuse...
D'avoir tué mon chaton...

VIII

Ma fill' pour pénitence...
Vous aurez du bâton...

GENTIL COQUELICOT

Sainte-Gemme. Ronde vers 1920-1925.



J'ai des-cen - du dans mon jar - din j'ai des-cen - du dans
mon jar - din pour y cueil - lir du ro - ma - rin Gen— til
coqu' li - cot mes - da - mes Gen— til coqu'-li - cot nou - veau

II

Pour y cueillir du romarin...
J'en avais pas cueilli trois brins...

III

J'en avais pas cueilli trois brins...
Qu'un rossignol vint sur ma main...

IV

Qu'un rossignol vint sur ma main...
Il me dit trois mots en latin...

V

Il me dit trois mots en latin...
Que les hommes ne valent rien...

VI

Que les hommes ne valent rien...
Et les garçons encor bien moins...

LA MARGUERITE

Sainte-Gemme. Chanson d'école mimée. Début XX^e siècle et jusque vers 1925. La marguerite est agenouillée au centre de la ronde cachée par son tablier relevé que tiennent des petites-filles. Il faut enlever les « pierres » une à une pour voir la marguerite.



Où est la marguerite, au gai au gai, où est la marguerite, franc cavalier.

Elle est dans son château, au gai au gai, elle est dans son château, franc cavalier.

Comment peut-on la voire, au gai au gai, comment peut-on la voire, franc cavalier.

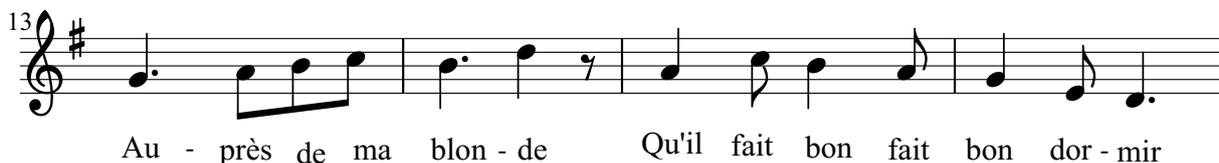
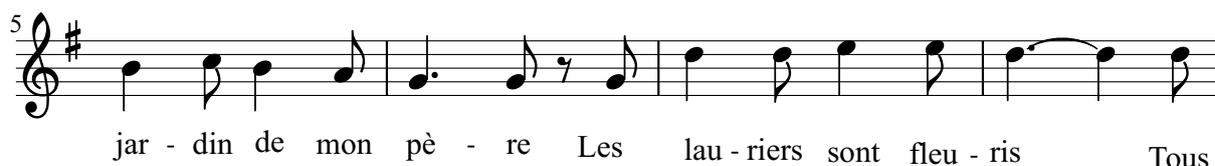
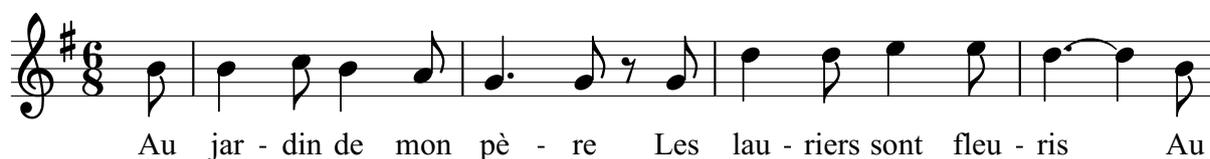
En enlevant un' pierre, au gai au gai, en enlevant un' pierre, franc cavalier^(a)

En enlevant deux pierres, au gai au gai, en enlevant deux pierres, franc cavalier...

(a) couplet chanté par Antoinette Ravet, 63ans, en 1963, avec l'air noté ici.

AUPRÈS DE MA BLONDE

Sainte-Gemme vers 1930. Ronde. Le refrain se chantait en sautant.
Se jouait et se chantait aussi aux noces pour accompagner la danse du tapis (dernière danse du bal).



I

Tous les oiseaux du monde
Viennent y faire leur nid,
La caille, la tourterelle
Et la jolie perdrix.

III

Elles chantent pour les filles
Qui n'ont pas de mari,
Elles chantent pas pour moi
Car j'en ai un joli...

V

Il est dans la Hollande,
Les Hollandais l'ont pris,
Que donneriez-vous belle
Pour revoir votre ami ?

II

La caille, la tourterelle
Et la jolie perdrix,
Elles chantent pour les filles
Qui n'ont pas de mari.

IV

Elles chantent pas pour moi
Car j'en ai un joli,
Il est dans la Hollande,
Les Hollandais l'ont pris.

VI

Que donneriez-vous belle
Pour revoir votre ami,
Je donnerais Paris,
Versailles et Saint-Denis.

DEDANS PARIS

Sainte-Gemme. Ronde de l'école de filles vers 1930.

Chanson à récapitulation dite « randonnée ». A partir du deuxième couplet répéter la neuvième mesure pour compléter l'énumération.

De - dans Pa - ris Ah! de-vi-nez ce qu'i y a de - dans Pa - ris

Ah! de-vi-nez ce qu'il y a Il ya un bois Le plus beau des bois

Le bois dans Pa - ris Ah! le jo - li bois mes - da - mes Ah! le jo - li bois

II

Dedans ce bois, ah ! devinez...
Il y a un arbre...

III

Dedans cet arbre, ah ! devinez...
Il y a un' branche...

IV

Dessus cet'branche, ah !devinez...
Il y a un nid...

V

Dedans ce nid, ah ! devinez...
Il y a un œuf...

VI

Dedans cet œuf, ah ! devinez...
Il y a un blanc...

VII

Dedans ce blanc, ah ! devinez...
Il y a un jaune...

VIII

Dedans ce jaune, ah ! devinez...
Il y a un germe...

IX

Dedans ce germe, ah ! devinez ce qu'il y a ? (bis)
Il y a un oiseau, le plus bel oiseau,
L'oiseau est dans l' germe,
Le germe est dans l'jaune,
Le jaune est dans l'blanc,
Le blanc est dans l'œuf,
L'œuf est dans le nid,
Le nid sur la branche,
La branche est dans l'arbre,
L'arbre est dans le bois,
Le bois dans Paris,
Ah ! le joli bois mesdames,
Ah ! le joli bois !

NOUS N'IRONS PLUS AU BOIS

Sainte-Gemme vers 1930.

Deux rondes concentriques, comptant chacune le même nombre d'enfants tournent ensemble, les enfants de la ronde extérieure ayant leurs bras passés devant les enfants de la ronde intérieure.

A « j'entends le tambour qui bat » les deux rondes se séparent et tournent en sautant vivement.

A « embrassez tous vos amours » les deux rondes s'immobilisent et les enfants de la première passent à nouveau leurs bras devant les enfants de la ronde intérieure.

Le jeu continue à volonté sur les mêmes paroles.

Musical score for the song "Nous n'irons plus au bois". The score is written in 2/4 time and consists of four staves of music. The lyrics are: "Nous n'i - rons plus au bois Les lau - riers sont cou - pés La bel - le que voi - là i - ra les ra - mas - ser J'en - tends le tam - bour qui bat Ma - man qui m'ap - pel - le Fait's un tour un de - mi tour Em - bras - sez tous vos a - mours."

J'AI DES POMMES À VENDRE

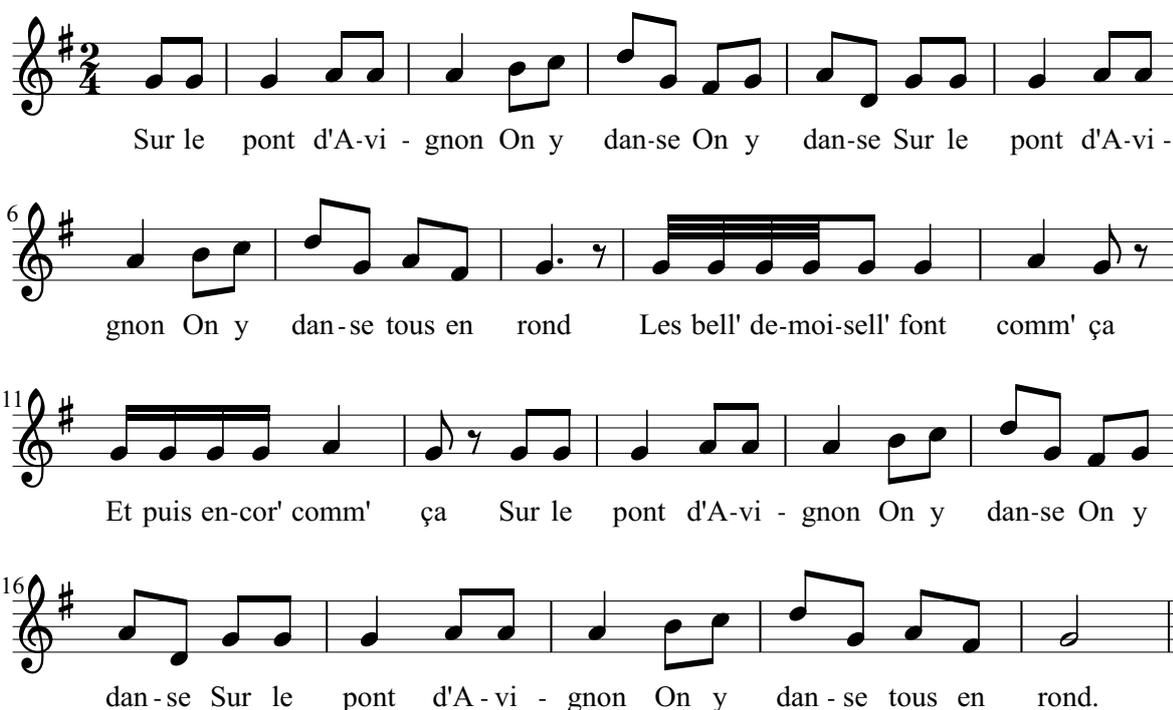
Sainte-Gemme vers 1928.

Ronde. A « tournez-vous comme ça », les fillettes font un demi-tour. Elles dansent donc une fois tournées vers l'intérieur, une fois tournées vers l'extérieur du cercle.

Musical score for the song "J'ai des pommes à vendre". The score is written in 2/4 time and consists of three staves of music. The lyrics are: "J'ai des pomm' à ven - dre Des roug' et des blan - ches J'en ai tant dans mon gre - nier qu'ell' des - cend' par l'es - ca - lier Cé - lé - ri Cé - lé - ra Mad' - moi - sell' Tour - nez vous comm' ça"

SUR LE PONT D'AVIGNON

Sainte-Gemme vers 1925.



Sur le pont d'A-vi - gnon On y dan-se On y dan-se Sur le pont d'A-vi -
gnon On y dan-se tous en rond Les bell' de-moi-sell' font comm' ça
Et puis en-cor' comm' ça Sur le pont d'A-vi - gnon On y dan-se On y
dan-se Sur le pont d'A - vi - gnon On y dan - se tous en rond.

Aux couplets suivants, on imite successivement les belles madames, les beaux messieurs, les militaires...etc.

SAVEZ-VOUS PLANTER LES CHOUX

Sainte-Gemme vers 1920 - 1925. Ronde mimée.



Sa - vez vous plan - ter les choux A la mo - de de chez nous

On les plante avec le doigt...
(puis : avec le pied, le coude, le genou, le nez...)

LA CHÈVRE

Sainte-Gemme. Se chantait à l'école de filles vers 1875.
Recueilli en 1947 de ma grand-mère alors âgée de 82 ans.



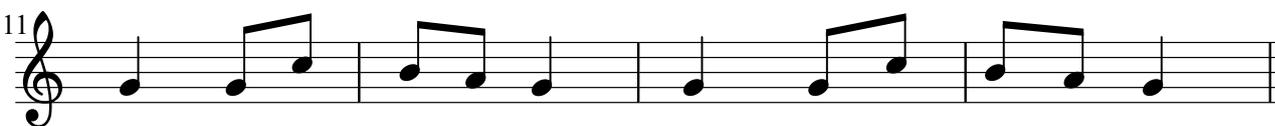
Chez nous j'a-vions i - ne chè - vre qu'a-vait qua - tre vingt dix



ans Un jour a n'est al - lée dans la motte à Ber-trand



A ba - bi - no-tait d'la goule A grin-gui - no - tait des dents.



Un jour a n'est al - lée Dans la motte à Ber-trand.

II

Un jour a n'est allée
Dans la motte à Bertrand
A l'a mangé ine ente
Qui valait cinq cents francs.

III

A la mangé ine ente
Qui valait cinq cents francs,
Bertrand l'a-t-assignée
Par deux ou trois sergents.

IV

Bertrand, l'a-t-assignée
Par deux ou trois sergents,
La chèvr' qu'était hardie
S'en va-t-au parlement.

V

La chèvr' qu'était hardie
S'en va-t-au parlement,
A dévir' sa grand' queue
A s'assit sus un banc

VI

A dévir' sa grand' queue
A s'assit sus un banc,
Fait un pet pour le juge
Un pour le président.

VII

Fait un pet pour le juge
Un pour le président,
Un pien bassiot de crottes
Pour tous les écoutants.

BIQUETTE VEUT PAS SORTIR DES CHOUX

Sainte-Gemme vers 1930. Ronde de l'école de filles.

Énumération dite « randonnée ». Au troisième couplet et à chacun des suivants, on double la sixième mesure pour compléter l'énumération (huit « la » doubles-croches).

Les six dernières mesures se chantent en sautant.

Bi-quett' veut pas sor - tir des choux Bi-quett' veut pas sor - tir des choux.

Il faut al - ler cher-cher le chien. Bi-quett' veut pas sor - tir des choux. Ah! tu sor - ti -

ras Bi-quet-te Bi - quet - te. Ah! tu sor - ti - ras de ces choux - là.

III

Il faut aller chercher le loup...
Le loup veut pas manger le chien...

IV

Il faut aller chercher bâton...
Bâton veut pas battre le loup...

V

Il faut aller chercher le feu...
Le feu veut pas brûler bâton...

VI

Il faut aller chercher de l'eau...
L'eau veut pas éteind' le feu...

VII

Il faut aller chercher le veau...
Le veau veut pas boir' l'eau...

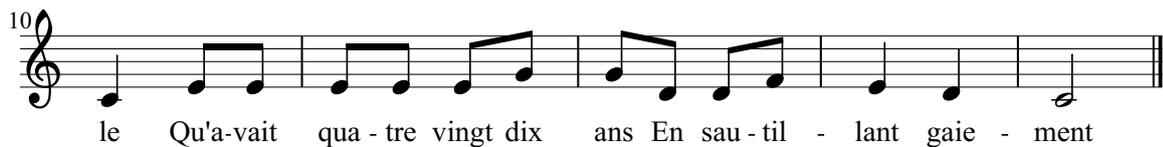
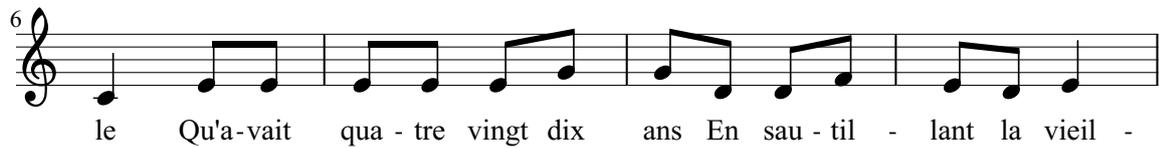
VIII

Il faut aller chercher l'boucher (bis)
L'boucher veut bien tu-er le veau
Le veau veut bien boir' l'eau
L'eau veut bien étiend' le feu,
Le feu veut bien brûler bâton,
Bâton veut bien battre le loup,
Le loup veut bien manger le chien,
Le chien veut bien mordre biquette,
Biquette veut bien sortir des choux !
Ah ! tu es sortie, biquette, biquette,
Ah ! tu es sortie de ces choux-là !

LA VIEILLE

Sainte-Gemme. Chanson mimée à l'intérieur d'une ronde.

Se chantait vers 1925 - 1928, se perdit ensuite et reparut vers 1945 sans les derniers couplets.



II

On lui regard' dedans la tête (bis) (geste)
 On lui trouve un cheveu blanc
 En sautillant la vieille
 On lui trouve un cheveu blanc
 En sautillant gaiement.

III

On lui regard' dedans la bouche... (geste)
 On lui trouve un' dent gâtée

IV

On lui regard' dedans la poche... (geste)
 On lui trouve un billet d'cent francs...

V

Elle a tant sautillé la vieille...
 Qu'elle est morte en sautillant...
 (la vieille tombe et reste immobile les yeux clos)

VI

Nous avons tant prié pour elle...
 (geste de s'agenouiller et de joindre les mains)
 Qu'elle est r' venue en sautillant...
 (la vieille se relève)

IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE

Sainte-Gemme vers 1925 - 1928. Chanson mimée à l'intérieur d'une ronde.

Il é-tait un pe - tit na - vi - re Il é-tait un pe - tit na - vi - re Qui n'a-vait ja ja ja-mais
 na - vi - gué Qui n'a - vait ja ja ja - mais na - vi - gué O - hé O - hé!

II

Il entreprit un long voyage...
 Sur la Mer Mé-Mé-Méditerranée...

IV

On tira z'à la courte paille...
 Pour savoir qui-qui-qui serait mangé...

III

Au bout de cinq à six semaines...
 Les vivres vinr' vinr' vinrent à manquer...

V

Le sort tomba sur le plus jeune...

MARIE ASSISE SUR UNE PIERRE

Sainte-Gemme vers 1930. Chanson introduite par une nouvelle élève.
 Elle n'avait jamais été adoptée ni complètement mémorisée.

Ma-rie as-sis' sur un' pierr' sur un' pierr' sur un' pierr'
 Ma - rie as - sis' sur un' pierr' sur un' pierre.

Marie assis' sur un' pierr' sur un' pierre' Marie assis' sur un' pierr' sur un' pierre.
 Ell' se met tout à pleurer à pleurer à pleurer Elle' se met tout à pleurer à pleurer.
 Voilà son frèr' qui arriv' qui arriv' qui arriv' Voilà son frère qui arriv' qui arrive.

C'EST LA FILLE DE LA MEUNIÈRE

Sainte-Gemme vers 1925 - 1930. Ronde. Jeu de filles.



C'est la fill' de la meu - niè - re Qui dan - sait a - vec les



gars Elle a per - du sa jar' - tiè - re Sa jar' -



tièr' qui t'nait son bas qui te - nait qui te - nait qui te - nait



guè - re qui te - nait qui te - nait qui te - nait pas

ÉDOUARD

Sainte-Gemme vers 1930. Ronde. Se chantait en faisant la chaîne anglaise.

E - douard, le pe - tit ga - min, la cann' à la main,
4 comm' il mar-che vi - te. E - douard, le pe - tit ga - min, la cann'
9 à la main, comm' il mar-che bien. Si vous vou-lez le voi - re, al -
14 lez dans sa pa - rois - se. Et ra - ta - plan La guerr' la guerr' la
19 guer - re Et ra - ta - plan La guerr' du ré - gi - ment Les sol -
24 dats sont ar - ri - vés la fan - far' a dé - fi - lé.

(a) Vers 1930, on disait “ la baraque a défoncé”, et on sautait lourdement une fois avant de recommencer le chant.

OH ! J'AI PERDU MA FILLE

Sainte-Gemme, entre les deux guerres.

Autour de la ronde, deux fillettes, le père et la mère, tournent en sautant, bras croisés. Elles chantent les couplets P et la ronde répond par les couplets R.

A « ma pendule est ouverte », elles entrent dans la ronde et chacune choisit une fille. La chanson recommence avec deux couples de fillettes tournant autour de la ronde et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des enfants qui forment la ronde.

Oh! J'ai per - du ma fil - le, Pom - piers, Pom - piers du Roy, Oh! J'ai per -
 du ma fil - le Sur le ga - zon du Roy.

I (P)

Oh ! J'ai perdu ma fille.
 Pompiers, pompiers du Roy,
 Oh ! J'ai perdu ma fille
 Sur le gazon du Roy.

II (R)

Nous l'avons retrouvée...

III (P)

Voulez-vous nous la rendre...

IV (R)

Donnez-nous cent pistoles...

V (P)

Cent pistol' est trop chè-re

VI (R)

Donnez-nous en vingt-cinque

VII (P)

J'aimerais mieux la prendre...

VIII (R)

Oh ! La méchante mère...

IX (P)

Ouvrez votre pendule...

X (R) (la ronde se lâche les mains)

Ma pendule est ouverte...

XI (R) (sur place)

Choisissez votre fille...

XII (P)

Voici, voici votre fille...

LA BOITEUSE

Sainte-Gemme jusque 1930. Chanson de filles mimée et accompagnant un jeu.

Les fillettes sont placées en ligne et les bras croisés (main droite dans la main de leur voisine de gauche, main gauche dans la main de leur voisine de droite). Elles avancent et reculent en chantant les couplets A. Devant elles et leur faisant face marche la boiteuse qui chante les couplets B.

À « pour en couronner vos têtes, elle fait le geste de couronner ; à « je lui f'rai la révérence », révérence et salut ; à « je lui montrerai les cornes », elle fait les cornes et poursuit les fillettes qui se sauvent. Celle qui est attrapée peut à son tour, devenir la boiteuse.

A. Où vas-tu la belle boiteuse? Bel enfant, bel enfant, Où vas-tu belle boiteuse? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. *Je m'en vas au bois seulette. Bel enfant, bel enfant, Je m'en vas au bois seulette bel enfant charmant, bel enfant charmant*

A. Pourquoi faire au bois seulette? Bel enfant, bel enfant, Pourquoi faire au bois seulette? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. *Pour cueillir des violettes. Bel enfant, bel enfant, Pour cueillir des violettes. Bel enfant charmant, bel enfant charmant début*

A. Pour quoi fair' ces violettes? Bel enfant, bel enfant Pour quoi fair' ces violettes? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. *Pour en couronner vos têtes. Bel enfant, bel enfant Pour en couronner vos têtes. Bel enfant charmant, bel enfant charmant*

A^(a). Si le gard'vous y attrape? Bel enfant, bel enfant, Si le gard'vous y attrape? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. (Ce couplet a été perdu)

A. Si la Vierge' vous y attrape? Bel enfant, bel enfant, Si la vierg'vous y attrape? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. *J'lui f'rai un' couronn' de roses. Bel enfant, bel enfant, J'lui f'rai une couronn' de roses. Bel enfant charmant, bel enfant charmant*

A. Si la rein'vous y attrape? Bel enfant, bel enfant, Si la rein'vous y attrape? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. *Je lui f'rai la révérence. Bel enfant, bel enfant, Je lui f'rai la révérence. Bel enfant charmant, bel enfant charmant*

A. Si le diab'vous y attrape? Bel enfant, bel enfant, Si le diab'vous y attrape? Bel enfant charmant, bel enfant charmant
 B. *Je lui montrerai les cornes. Bel enfant, bel enfant, Je lui montrerai les cornes. Bel enfant charmant, bel enfant charmant*

(a) les couplets 7-8-9-10 se chantaient avant 1910.

COMPAGNONS DE LA MARJOLAINE

Sainte-Gemme jusque 1930. Vers 1925-1930. Jeu chanté.

Les fillettes, en ligne, main droite dans la main de leur voisine de gauche, main gauche dans la main de leur voisine de droite, avancent et reculent en chantant. Deux chevaliers, se tenant de même évoluent à l'entour. Ils choisissent une fille et le jeu continue avec deux couples de chevaliers.

Qu'estc' qui pas - se ici si tard? Com - pa - gnons de la mar - jo - lai - ne

5
Qu'estc' qui pas - se ici si tard? gai, gai des - sus le guet

- Ce sont les chevaliers, du roy. Compagnon de la marjolaine Ce sont les chevaliers du roy. gai, gai dessus le guet
- Que veul'nt-ils ces chevaliers? Compagnons de la marjolaine. Que veul'nt-ils ces chevaliers? Gai dessus le guet
- U' ne fille à marier. Compagnons de la marjolaine. U' ne fille à marier. gai, gai dessus le guet
- Pas de fille à marier. Compagnons de la marjolaine. Pas de fille à marier. gai, gai dessus le guet
- On m'a dit qu'il y en avait. Compagnons de la marjolaine. On m'a dit qu'il y en avait. gai, gai dessus le guet
- Repassez vers les onze heures. Compagnons de la marjolaine. Repassez vers les onze heures. gai, gai dessus le guet
- A onze heures y a des voleurs. Compagnons de la marjolaine. A onze heures y a des voleurs. gai, gai dessus le guet
- Repassez vers les minuit. Compagnons de la marjolaine. Repassez vers les minuit. gai, gai dessus le guet
- A minuit y a des souris. Compagnons de la marjolaine. A minuit y a des souris. gai, gai dessus le guet
- Entrez, choisissez. Compagnons de la marjolaine. Entrez, choisissez. gai, gai dessus le guet

ENFILONS L'AIGUILLE

Sainte-Gemme vers 1925-1932. Jeu de filles

Les enfants se donnent la main. A l'une des extrémités de la file, l'enfant est appuyée contre un arbre ou un mur. Toute la chaîne passe sous le bras de l'enfant, entre l'arbre et la petite fille puis entre la première et la deuxième petite fille... etc. A la fin, les enfants, se tenant toujours la main, ont un bras passé autour du cou.

La première et la dernière joignent alors leurs mains libres et l'ensemble se trouve former une ronde les bras croisés. On chante «scions, scions du bois» sur place en tirant sur le bras. A «1, 2, 3» on frappe dans ses mains et l'on forme une ronde ordinaire pour chanter en sautant : « dansons la capucine». A «you!» on se baisse brusquement.

En - fi - lons l'ai - guil - le l'ai - guil - le En - fi - lons l'ai - guil - le de bois.

Saint Pierr' nous a don - né les clés, les clés du pa - ra - dis ter - rest'.

Scions, scions du bois pour la mè - re Ni - co - las. At - ten -

tion mes chers en - fants à ne pas vous dé - chi - rer. 1, 2 et 3.

Dan - sons la ca - pu - ci - ne y'a pas de pain chez nous. Y'en a

ché
chez la voisin' mais il est pas pour nous. You!

TROIS FOIS TU PASSERAS

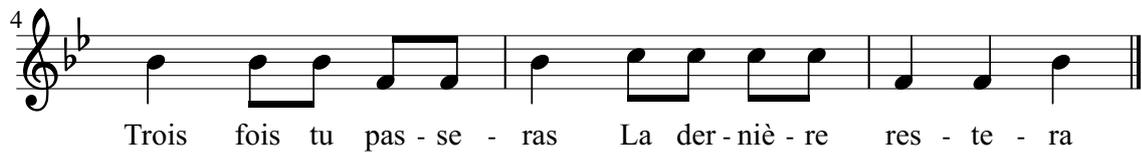
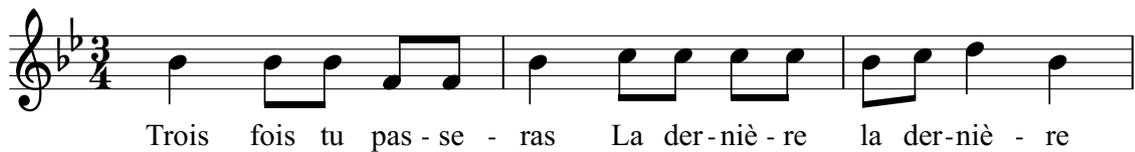
Sainte-Gemme, vers 1930. Jeu chanté;

Deux fillettes, désignées à l'avance, conviennent, dans le secret, de s'attribuer une couleur (ou une fleur, un fruit...). Elles se placent l'une en face de l'autre et joignent leurs mains levées. Les autres enfants, formant une chaîne, se présentent pour passer sous le pont ainsi formé. Si les bras sont baissés, la chaîne passe à l'écart, s'ils sont levés, la chaîne s'engage sous le pont, mais avant que ne passe la dernière de la file, les fillettes abaissent brusquement leurs bras pour la retenir. On lui pose alors, dans le secret, la question convenue (par exemple : que préfères-tu ? le rouge ou le bleu ?). Selon sa réponse, elle est placée derrière l'une ou l'autre des fillettes.

Le jeu continue de la même façon. On peut aussi retenir plusieurs enfants.

Plusieurs conclusions sont possibles.

1. On a convenu d'avance de la réponse gagnante. Celles qui l'ont choisie sont dans le paradis et les autres dans l'enfer. On leur fait les cornes.
2. La réponse gagnante est celle qui a été choisie par le plus grand nombre d'enfants.
3. Les enfants se prennent par la taille et tirent pour attirer les deux fillettes qui forment le pont. Celles qui l'emportent ont gagné.



IL COURT, IL COURT, LE FURET

Sainte-Gemme, vers 1930. Jeu de l'école de filles.

Les enfants, assises côte à côte, ont les mains derrière le dos et se font passer un objet (le furet). A la fin de la chanson, la fillette qui leur fait face doit deviner où se trouve arrêté le furet. Si elle a réussi, elle prend la place de la perdante et le jeu continue.

Il court il court le fu-ret Le fu-ret du bois mes-dam' Il court il court

le fu-ret Le fu-ret du bois jo-li Il a pas-sé par i-ci Le fu-ret du

bois mes-da-mes Il a pas-sé par i-ci Il re-pas-se - ra par là. Il dort.

TRAÎNE, TRAÎNE MON BALAI

Sainte-Gemme, vers 1930. Jeu de filles

Cet air accompagnait le jeu de la chandelle. Les enfants sont accroupies en cercle et l'une d'elle tourne à l'extérieur en chantant. Elle tient un mouchoir et ne doit pas le déposer avant d'avoir terminé la chanson, mais peut continuer à tourner un certain temps en silence avant de se décider. Le jeu continue sans autre variante avec ses surprises, ses poursuites, ses gages.

Ce serait une ancienne chanson de lendemain de noces.

Traî-ne traî-ne mon ba-lai Si tu chets j'te ra-mass'-rai

J'ma-rie-rai mes fil-les A-vec de la gue-nil-le Et

mes gar-çons A-vec des coups d'bâ-ton(4)

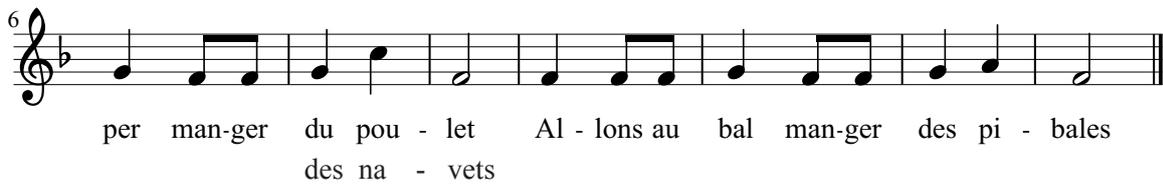
(4) on peut répéter à volonté « avec des coups » pour retarder la fin de la chanson. Dans ce cas, le *sol* de « coups » est croche, seul le dernier est une *noire*.

ALLONS À LA NOCE

Sainte-Gemme, vers 1930. Jeu de filles

Les enfants se suivent par groupes de deux, main droite dans la main droite, main gauche dans la main gauche. Elles sautent en chantant.

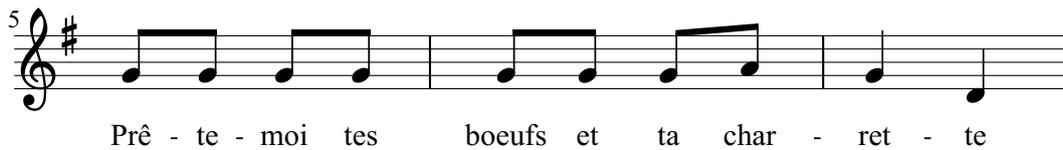
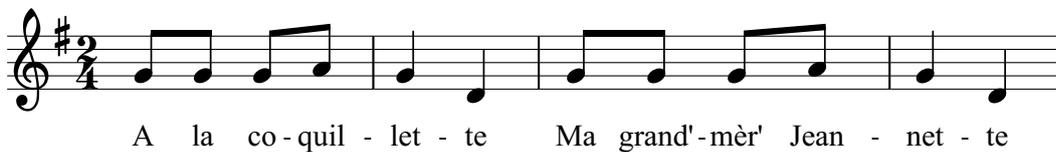
Ce serait une ancienne chanson de départ pour les noces.



LA COQUILLETTE

Sainte-Gemme, vers 1930. Chanson de tresse.

Les enfants s'avancent deux par deux en file et en sautant, main droite dans la main droite, main gauche dans la main gauche.



MA POUPEE A DES YEUX BLEUS

Sainte-Gemme, vers 1925-1930. Chanson de tresse.

Des groupes de trois fillettes, deux grandes et une plus petite entre les deux (la poupée), mains croisées, sautent à la file en chantant.

Ma pou-pée a des yeux bleus, Blon-di - net - te, blon-di-net - te Ma pou -
pée a des yeux bleus Blon - di - net - te entr' nous deux.

BONJOUR GUILLAUME

Sainte-Gemme, vers 1925 – 1928.

Ronde dialoguée entre Guillaume (au centre) et les fillettes, en nombre pair qui dansent la ronde. A la fin on s'embrasse et celle qui n'a pas de partenaire est Guillaume.

Bon - jour Guil - lau - me, as - tu bien dé - jeu - né? Oui, oui ma - da - me, j'ai
man-gé du pâ - té Du pâ - té d'a - lou - et - te Guil - lau - me et Guilau -
mett' Cha - cun s'em - bras - se - ra Et Guil - laum' res - te - ra

FORMULETTES CHANTÉES

Sainte-Gemme, vers 1925.

Sainte-Gemme jusque vers 1925 :



Qu'elle heure est - il? Il est mi - di. Qui te l'a dit? La
p'tite sou-ri-s. Où est - elle? Dans sa velen-ne. Que fait-elle? De
la chan-delle. Pour qui? Pour les da - mes de Pa - ris.

Sainte-Gemme, vers 1930. Pouvaît servir de chanson de tresse.



As - tu vu Guil - lau - me A la fouèr' de Cha-ren-ton
Qui fu-mait sa pi - pe A - vec un é - tron.

Sur l'air de « Au clair de la lune », on chantait :
(Sainte-Gemme, vers 1925)

a) Un petit bonhomme
Pas plus haut qu'un rat
Qui battait sa femme
Par-dessous son bras:
Allez ma coquine,
Ça vous apprendra,
D'aller boir' chopine
Avec les soldats.

b) Un pou et un'puce
Sur un tabouret
Qui jouaient aux cartes
La puce a triché.
Le pou en colère
De sa trahison
Passe par derrière
Lui crêp' le chignon

JEUX DE GARÇONS

JEUX DE MARBRE

Sainte-Gemme. Jeux de garçons.

Entre les deux guerres, les billes, faites de terre cuite et colorées, qu'on achetait chez les épiciers, s'appelaient des « marbres ». Elles remplaçaient d'authentiques boulettes de marbre qui auraient servi de billes au XIXème siècle. Les garçons possédaient aussi des « agates » de verre irisé et un boulet de fer de 3 cm de diamètre environ.

Vers 1900, à Saint-Symphorien, on jouait volontiers avec des « boulettes » (galles ligneuses du chêne Tauzin) tandis que le boulet était parfois une pierre de fronde, trouvée dans la terre.

JOUER AU BOULET

C'était un jeu de retour de l'école, les soirs d'automne ou de printemps. Deux joueurs se poursuivaient avec leur boulet. Celui qui touchait le boulet de l'autre recevait un marbre.

JOUER AUX MARBRES

Se jouait dans la cour de l'école, en automne ou en hiver.

On traçait un rond où chacun mettait sa mise. Les joueurs se plaçaient au but, à une certaine distance du rond et essayaient avec leur boulet, de faire sortir les billes. Les billes qu'on avait fait sortir du « pot » étaient gagnées et l'on jouait la fois suivante, du point où s'était arrêté le boulet.

Si l'on touchait le boulet d'un autre joueur, on avait le droit de jouer une seconde fois. Si le boulet restait dans le pot, on payait un gage (nombre de marbres convenu) pour l'en faire sortir.

JEUX DE SABOT

Sainte-Gemme. Jeux de garçons disparus vers 1935 – 1938.

Chez l'épicier, on achetait aussi au petit garçon un « sabot », une toupie, avec sa ficelle pour la faire tourner.

Il en était de deux sortes. Celles, munies d'un clou d'acier rond, étaient préférées car les autres, à clou allongé, fendaient inmanquablement les « sabots » des camarades sur lesquels on les lançait par inadvertance.

On enroulait la ficelle autour de la toupie en commençant par le bout ferré, l'extrémité de la ficelle remontant un peu sur le bois de façon à être maintenue par chacun des tours, qui devaient être très réguliers et très serrés. Arrivé aux deux tiers de la toupie, environ, on la prenait dans la main, la pointe en l'air et on fixait l'extrémité de la ficelle autour du pouce. On lançait alors la toupie sur le sol d'un mouvement circulaire du bras et l'on tirait vivement la ficelle qui, en se déroulant, remettait la toupie d'aplomb et lui imprimait un mouvement de rotation.

Quand la toupie tournait sans bruit, elle « dormait » ; elle « ronflait » quand elle faisait entendre un léger bourdonnement ; elle « brassait la bacinée » quand, en fin de course, elle décrivait de larges cercles ; quand elle s'arrêtait, elle était « morte ».

Le seul jeu collectif avec des sabots consistait à les faire tourner dans un cercle tous ensemble ou à tour de rôle. Celui dont la toupie sortait du cercle perdait.

Avec des toupies à pointe allongée, on pouvait aussi jouer à « casse-sabot » en les jetant sur les jouets des autres qui se cassaient.

SAUTE - MOUTON

Sainte-Gemme. Jeu d'été de garçons, disparu vers 1928 – 1930.

Une épreuve préliminaire de saut en longueur détermine l'ordre des joueurs. Le dernier est le mouton. Il se place derrière un trait tracé sur le sol.

Les joueurs sautent en disant le nom de la figure. Le joueur qui se trompe remplace le mouton.

Bassin : tout simple.

Gousse d'ail : le joueur donne, en sautant, un léger coup de poing au derrière du mouton.

Plomb : en retombant, le joueur heurte le dos du mouton.

Eperon : le joueur donne en sautant un léger coup de talon au derrière du mouton.

Fourchette : on saute en posant l'index et le majeur de la main droite, doigts écartés sur le dos du mouton.

Assiette : on dépose en sautant les bérets les uns sur les autres sur le dos du mouton. Puis on saute en ordre inverse et on reprend son béret.

Omelette : le béret, très légèrement posé sur la tête est lancé, d'un mouvement de tête, devant soi en sautant. Ils doivent se toucher ou tomber dans un rond tracé d'avance. On saute et on reprend son béret.

Casquette : on lance devant soi en sautant son béret posé roulé sur la tête de manière qu'il ne touche pas celui des autres en tombant.

Après avoir sauté, on va à cloche-pied, ramasser son béret avec les dents et on le lance par-dessus le mouton.

Arabe : après avoir sauté, on fait un tour en sautant, pieds joints, les deux poings fermés posés de chaque côté de la bouche.

Chameau : le premier joueur se baisse après avoir sauté, le joueur suivant saute sur son dos et les joueurs font ainsi un tour deux par deux l'un portant l'autre.

Grenouille : on fait un tour en sautant, légèrement incliné, tout en balançant les bras qui ne doivent pas toucher terre.

Crapaud : on fait un tour en sautant, légèrement incliné, tout en balançant les bras qui doivent toucher terre.

Écrevisse : dès qu'on a sauté, on se place en demi-cercle, sur les pieds et les mains, le dos tourné vers le sol. Quand le dernier joueur a sauté, le mouton se met dans la même position et poursuit les joueurs qui doivent venir toucher le trait du pied. Si le mouton parvient à toucher du pied l'un de ses camarades avant qu'il n'y parvienne, celui-ci remplace le mouton.

Petite promenade : après avoir sauté, on revient prendre sa place « à la patte d'ajasse » (à cloche-pied).

Grande promenade : même figure mais on fait un tour beaucoup plus long.

Dans une autre figure (dont le nom n'a pas été retrouvé) le joueur qui avait sauté se plaçait dans la position du mouton et tout contre lui. Le suivant sautait donc deux moutons et prenait à son tour la même position. Chacun des joueurs suivants sautait donc un mouton de plus que le précédent en deux ou trois fois.

LA VISE (cache - cache)

Sainte-Gemme vers 1925 – 1935. Jeu de garçons ou de filles.

L'un des joueurs « boude » au but, les autres vont se cacher.

Le boudeur attend que les joueurs cachés l'avertissent que « ça y est ! » ou bien il compte tout haut jusqu'à un nombre convenu d'avance, généralement cinquante qu'il annonce bruyamment*. Ensuite il commence à chercher.

Le jeu peut se poursuivre de plusieurs manières :

a. Lorsque le boudeur a découvert un joueur, il annonce :

- Visé, un tel, derrière le platane.

Le boudeur et le joueur découvert doivent alors lutter de vitesse pour atteindre le but. Si le boudeur est devancé par l'un des joueurs, il recommence à bouder, sinon la partie continue et, la fois suivante, c'est le premier joueur découvert qui « boude ».

- Un joueur qui n'a pas été découvert peut sortir de sa cachette et essayer d'atteindre le but laissé libre.
- On frappe généralement le but trois fois en comptant : un ! deux ! trois !

b. Le boudeur doit toucher les joueurs découverts. Il les poursuit jusqu'à ce qu'ils se libèrent en touchant le but. Comme en **a.** un joueur qui n'est pas découvert peut courir au but. Le joueur touché boude.

c. Les joueurs découverts doivent toucher le boudeur avant que celui-ci ne revienne à son but. Un joueur peut se découvrir s'il croit atteindre le boudeur avant qu'il ne touche le but.

Dans tous les cas, le boudeur doit annoncer qui il a vu et où.

*Après 1935 on terminait par cinquante-et-un, cachez-vous bien, cinquante-deux, encore mieux, cinquante-trois, j'y va ! (Charly Grenon)

LES BARRES

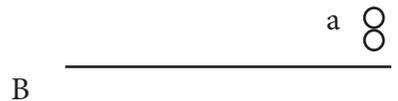
Sainte-Gemme vers 1930. Surtout jeu de garçons.

Les joueurs en nombre pair (huit à douze), sont répartis en deux camps, A et B, distants d'une trentaine de mètres.



L'un des joueurs « engage ». Il choisit un joueur du camp adverse et demande *combien veux-tu ?*

L'autre dit un nombre, tend une main, cache l'autre derrière son dos. Les joueurs sont pied contre pied, celui qui reçoit ayant un pied à son camp, l'autre à une enjambée au dehors. Le joueur qui engage lui donne dans sa main tendue le nombre de coups demandés et se sauve vers son camp poursuivi par son adversaire. La partie est alors commencée. On peut sortir de son camp et essayer d'atteindre les adversaires hors du leur, à condition qu'ils soient sortis avant leur poursuivant.



Tout joueur touché est prisonnier. Les prisonniers, membres du camp A sont placés en « a », à une enjambée du camp B, en chaîne, se donnant la main. Ceux du camp B sont de même placés en b. si un joueur réussit à toucher l'un des prisonniers de son camp sans être pris, toute la chaîne est délivrée. Libérateur et libérés ne peuvent plus être touchés avant d'avoir atteint leur camp.

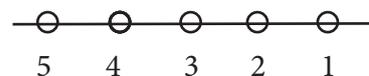
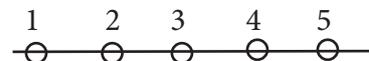
LE DRAPEAU

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu de garçons.

Joueurs en nombre impair (de 9 à 15).

Les joueurs pourvus d'un numéro, sont répartis en deux camps. En D, sur un piquet, est posé un béret, le « drapeau ». Le meneur de jeu, A, annonce : 1 et 3 !

Les joueurs numéro 1 du premier camp et numéro 3 du deuxième camp, se précipitent vers le drapeau. Chacun cherche à le prendre et à l'emporter dans son camp. Si l'un réussit, l'autre doit le poursuivre. S'il le touche avant que le porteur de drapeau n'arrive à son camp, il marque un point. Sinon, c'est celui qui s'est emparé du drapeau qui le marque.



Le meneur de jeu peut appeler plusieurs numéros à la fois : 4 et 3 ! 2 et 2 ! 5 et 1 !

Les six joueurs essaient alors à la fois de s'emparer du drapeau. Le camp qui a marqué le plus de points a gagné.

LA BALLE CAVALIÈRE

Sainte-Gemme vers 1928. Jeu de garçons pour une douzaine de joueurs ou plus.

Les joueurs sont en cercle, l'un portant l'autre sur son dos. Les cavaliers se lancent la balle. Si l'un d'eux ne la reçoit pas, tous les cavaliers descendent de leur monture et se sauvent. Un cheval ramasse la balle et tente d'atteindre un cavalier. S'il y réussit, chevaux et cavaliers changent de rôle. Sinon, le jeu reprend comme au début.

LA BALLE AU TROU

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu d'été.

Les joueurs se creusent chacun un trou, de 10 à 15 cm de diamètre environ, en ligne et de préférence devant un mur.

Placés au but, à environ trois mètres des trous, ils lancent la balle l'un après l'autre, ou la font rouler dans la direction des trous. Celui dans le trou de qui entre la balle, court la ramasser tandis que ses camarades se sauvent et cherche à atteindre l'un d'eux. Le joueur touché ou celui qui n'atteint personne a un gage (généralement une petite pierre dans leur trou). A la fin de la partie, celui qui a le moins de gages a gagné.

Chaque joueur a généralement le droit de lancer la balle un certain nombre de fois à moins qu'il n'atteigne un trou auquel cas le suivant prend sa place quand on commence à tirer.



But



LA PAUME AU CAMP

Sainte-Gemme vers 1930. Jeu de garçons.

Joueurs : une dizaine de garçons ou plus, divisés en deux camps, les donneurs et les receveurs.

Le premier donneur lance la balle au premier receveur et, dès que celui-ci l'a reçue, le camp des donneurs se sauve au but. On n'a pas le droit de partir si le receveur n'a pas le ballon en mains.

Le receveur doit toucher, hors but, un des donneurs qui est alors éliminé, à moins qu'il ne réussisse à détourner la balle avec la main.

Dans ce cas, c'est le receveur qui est éliminé, de même lorsqu'il n'a touché personne.

Le jeu continue avec un deuxième donneur et un deuxième receveur et le camp qui a tous ses membres éliminés a perdu.

Une des principales astuces consiste à faire le geste de lancer la balle, alors les donneurs se baissent pour l'éviter et, avant qu'ils ne se relèvent, on peut réellement la lancer et atteindre facilement l'adversaire.

