



**LABORATOIRE**



**CENTRE DE RECHERCHE SUR LA CRITIQUE LITTÉRAIRE AFRICAINE**



**Revue Annuelle *Horizons Littéraires***  
**En ligne : <http://horizonslitteraires.com>**



**N° 8**

**Décembre 2024**

**ISSN : 2712 - 6560**

## **HORIZONS LITTÉRAIRES**

**Revue du Centre de Recherche sur la Critique Littéraire Africaine  
(C.E.R.C.L.A)**

**B.P. 234 Saint-Louis (Sénégal) – Tel : 00 221 77 651 70 14**

mbayemarie65@yahoo.fr  
revuehorizonslittéraires@gmail.com

### **DIRECTEUR DE PUBLICATION**

Professeur Babou DIENE (Sénégal)

### **RÉDACTEUR EN CHEF**

Professeur Boubacar CAMARA (Sénégal)

### **COMITÉ SCIENTIFIQUE**

Professeur Andrea CALI (Italie)

Professeur Boubacar CAMARA (Sénégal)

Professeur Alioune Badara DIANE (Sénégal)

Professeur Babacar DIENG (Sénégal)

Professeur Babou DIENE (Sénégal)

Professeur Martin Dossou GBENOUGA (Togo)

Professeur Xavier GARNIER (France)

Professeur Cilas KEMEDJIO (Etats -Unis)

Professeur Anthony MANGEON (France)

Professeur Magatte NDIAYE (Sénégal)

Professeur Mamadou Kalidou BA (Mauritanie)

Professeur Pierre MONGUI (Gabon)

Professeur Cheick SAKHO (Sénégal)

Directeur de Recherches Alain SISSAO (Burkina Faso)

Abdoulaye DIOUF, Maître de Conférences (Sénégal)

### **COMITÉ DE LECTURE**

Professeur Boubacar CAMARA (Sénégal)

Professeur Babou DIENE (Sénégal)

Professeur Magatte NDIAYE (Sénégal)

Professeur Mamadou Kalidou BA (Mauritanie)

Professeur Pierre MONGUI (Gabon)

Monsieur Djidiack FAYE, Maître de Conférences (Sénégal)

Monsieur Didier Taba ONDOUNGA, Maître de Conférences (Gabon)

### **COMITÉ DE RÉDACTION**

Mamadou Hady BA

Lamarana DIALLO

Babou DIENE

Aimé GOMIS

Assane NDIAYE

Kalidou SY

Modou Fatah THIAM

# Sommaire

« Il » est un autre : comment Victor s'est fait personnage romanesque de Hugo ?

**Moustapha Faye** ..... **1 - 16**

Singer comme singe, songer comme songeur : quand le jeu des psychopathes névrosés insinue l'exigence d'une nouvelle épistémè du genre dramatique dans *Le mensonge de Nathalie Sarraute*

**Diokel SARR** ..... **17 - 32**

Journalisme et réseaux sociaux en Côte d'Ivoire : désinformation et défis pour la cohésion sociale

**Jacques Emmanuel DALE** ..... **33 - 48**

School Children at the Crossfire between Home Illiteracy and School Literacy in Senegal

**Moustapha FALL** ..... **49 - 60**

Royal Incest and Sexual Violence : Materialization of Chaos in Shakespeare's *Hamlet* and *The Tempest*

**Dramane OUATTARA** ..... **61 - 77**

Le corps en crise dans *The River Between*, *Devil on the Cross* et *Wizard of the Crow* de Ngũgĩ wa Thiong'o

**Fortuné Konan KOFFI** ..... **78 - 90**

Le transhumain et progrès de l'humanité dans *The rosewater insurrection* de Tade Thompson

**Souleymane TUO** ..... **91 - 106**

La pertinence des facteurs extralinguistiques dans le sous-titrage de la série « Game of Throne »

**Omar DIOP** ..... **107 - 116**

La leçon de vie sociale dans le conte ivoirien : l'exemple du conte wê « Ne soyons pas trop difficiles » de François-Joseph d'Aby Amon

**Massandjé CHÉRIF** ..... **117 - 127**

Le respect de l'environnement comme substrat d'une éducation dans les contes ouest-africains : l'exemple des Aventures de Tôpé- l'araignée de Mina TOURE

**Lonan CAMARA** ..... **128 - 139**

Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

**Modou Fatah THIAM** ..... **140 - 154**

# Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

Modou Fatah THIAM  
Université Gaston Berger (Saint-Louis du Sénégal)  
diagofatah@yahoo.fr

## Résumé

Selon certains penseurs, l'avenir d'une nation est entre les mains des jeunes. C'est pourquoi, dans les textes oraux, le sort de l'enfant est en pôle place. Bien avant sa maturité, l'imaginaire social s'apitoie sur son sort, car ce n'est pas le jour de la grande randonnée de chasse qu'on doit dresser son chien de chasse. La liberté de jouer qui est accordée à l'enfant relève de la volonté d'installer chez lui un certain nombre de compétences sans lesquelles il ne pourra pas participer pleinement à la vie et au développement de la société.

En jouant en groupe, dans leur univers mi ouvert, les enfants reproduisent les schémas de la vie réelle à laquelle ils participeront ultérieurement. Cette formation fera l'objet d'une mise à l'épreuve dès les premiers jours d'intégration du monde des adultes. Ici, nous proposons d'examiner les jeux d'enfants comme une vraie facette de la littérature orale qui allie discours et action dans une ambiance puérile.

**Mots-clés** : chanson, enfant, initiation, jeu, meneur.

## Abstract

According to some thinkers, the future of a nation lies in the hands of its young people. This is why, in oral texts, the fate of the child is given pride of place. Long before they reach maturity, the social imaginary pities their fate, because it's not on the day of the big hunting trip that you have to train your hunting dog. The freedom to play that is granted to children stems from the desire to install in them a certain number of skills without which they will not be able to participate fully in the life and development of society.

By playing in a group, in their own half-open world, children reproduce the patterns of the real life in which they will later participate. This training will be put to the test from the very first days of integration into the adult world. Here, we propose to examine children's games as a true facet of oral literature, combining speech and action in a childlike atmosphere.

**Keywords** : song, child, initiation, game, leader.

## Introduction

La notion de jeu relève d'un besoin de premier ordre chez l'homme du commun des mortels. Michèle Toucas-Bouteau y fait allusion comme critère distinctif qui particularise le saint de Dieu : « Il ne s'adonne pas à des jeux d'enfants ». Nous comprenons que, même dans sa tendre enfance, le saint s'adonne et des jeux sacrés qui excluent le profane.

Cette notion demeure indissociable de l'univers d'évolution des enfants. Sans le verbe, le jeu devient monotone. Dans le milieu wolof, le discours que l'on prononce en jouant garantit l'ambiance, mais livre aussi un message qui entre en droite ligne avec la formation ou l'initiation de l'enfant.

Bon nombre de musiciens font un clin d'œil à l'apport des jeux d'enfants dans leur formation. C'est le cas de Coumba Gawlo Seck surnommée « la diva sénégalaise », qui convoque dans ses chansons cette réalité sociale : « *Ñun, bañudee xalee, ñun dañu daan foo !* » [Lorsque nous étions jeunes, nous avons l'habitude de jouer]. Il en est de même pour Aïda Samb qui a intitulé l'un de ses morceaux « Temps boy ».

Dans les jeux d'enfants, on constate alors que le verbe va de pair avec l'action. Dans la case, dans la cour de la concession, à la place publique ou même en pleine brousse, tous les jeux sont conçus avec un texte chanté ou scandé qui joue un rôle capital dans leur devenir, leur savoir-faire et leur savoir-être, y compris les futurs attributs d'un adulte. Nous avançons l'hypothèse que la parole chantée pendant le jeu relève d'une volonté de joindre l'utile à l'agréable. Comment cette jonction de l'utile à l'agréable participe-t-elle à la formation de l'enfant ? Comment les jeux d'enfants interviennent-ils en l'homme ? Notre projet consistera à explorer cette piste qui déploie ses ailes pour le bonheur, l'épanouissement et la formation de l'enfant en milieu wolof. À l'aide d'une approche analytique, nous allons étudier la question selon deux axes. Après avoir examiné l'impact de la parole chantée dans le jeu des enfants, nous mettrons en exergue l'apport formatif des jeux dans la future vie d'adulte.

### **1. L'impact de la comptine dans les jeux d'enfants, une technique d'apprentissage**

Dans le compte de la néo-oralité que l'on oppose à l'oralité première, on peut mettre le proverbe suivant : « *Futbalu muuma, amul wax* » (Dans un match de football de sourds muets, on ne parle pas)<sup>1</sup>. Cette absence de discours pourrait ne pas gêner, dans un univers où les acteurs ne sont pas dotés de la faculté de la parole. Mais ce mutisme serait source d'une monotonie insupportable dans l'univers où s'exercent les jeux d'enfants. La parole et l'action restent alors deux entités indissociables en Afrique traditionnelle. Serigne Sèye (2019, p. 279) parle de « l'union sacrée entre le *ngara* et le *ngana* (la parole et l'action) dans l'Afrique originelle ».

Presque tous les jeux d'enfants sont accompagnés de chansons. Cette musique permet d'une part de faire du jeu la centralité des toutes les actions. Chaque enfant est tenu de suivre les autres, de chanter avec eux, pour ne pas être en déphasage. La pratique ludique doit capter toutes les attentions comme on le voit chez Camara Laye (1976, p. 9) : « J'étais enfant et je

---

<sup>1</sup> Notre traduction.

## Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

jouais près de la case de mon père... J'avais interrompu de jouer, l'attention, toute mon attention, captée par un serpent qui rampait autour de la case ».

La présence du serpent correspond ici à l'intervention d'une force perturbatrice, d'un élément modificateur. Et si cette présence interrompt le jeu de l'enfant et capte son attention, c'est parce qu'en son absence, le jeu avait mobilisé tous ses sens dans la phase d'équilibre et d'action. Pour répondre à la question pourquoi chanter pendant le jeu, plusieurs raisons seront avancées. Pendant la partie de jeu, la chanson existe :

- Pour le plaisir.
- Pour calmer les enfants.
- Pour créer un esprit d'unité dans le groupe.
- Pour attirer l'attention des enfants (une chanson vaut mille « chut »).
- Pour indiquer le début ou la fin d'une activité.
- Pour ajouter de l'entrain aux autres activités (jeux, bricolage, activités, etc.)<sup>2</sup>.

Le « *Jalbijalaan* » est un jeu d'enfants où la chute de la chanson marque le véritable démarrage de l'activité. L'enfant qui est le premier à manifester le désir lance le jeu en entonnant la chanson qui fait office d'appel ou de convocation. Étant le meneur du jeu, il est rejoint par les autres camarades. C'est lui qui dirige également la chanson. Des pieds, jusqu'à la fin de la chanson, les enfants entassent du sable pour en faire un monticule qui sera le lieu de convergence. Le dialogue chanté entre le meneur de jeu et les autres enfants est le suivant :

- *Jalbijalaanoo !*
- *Ñebbe !*
- *Ku sii suuli doom...*
- *Ñebbe !*
- *Am garey !*
- *Am falley !*
- *Amati gare !*
- *Am am falley!*
- *Tójj bi tójooroo!*
- *Tócc!*
- *Maamu ruyaaruy!*
- *Ruyet!*
- *Ku bëgg sa ndey ?*
- *Man !*
- *Ku bëgg sa baay ?*
- *Man !*
- *Ku bañ sa ndey ?*
- *Man dee, bañuma suma ndey !*
- *Ku bañ sa baay ?*
- *Man dee, bañuma suma baay !*
- *Ku may jélali suma kaala ga ca Makkaa ?*
- *Manoo !*

---

<sup>2</sup> Conseil Sport Loisir de l'Estrée, 2016, « Répertoire de chansons » (adapté du répertoire du Camp Trois-Saumons et du camp de jour de Magog), disponible sur : <https://www.csle.qc.ca/wp-content/uploads/2021/03/Repertoire-de-chansons-version-2016.pdf>, consulté le 13 décembre 2024, à 12h : 50.

**Horizons Littéraires**  
**Revue du Centre de Recherches sur la Critique Littéraire Africaine**  
**N° 8 - Décembre - 2024**

**Traduction**

- *Jalbijalaanoo !*
- Niébé !
- Si quelqu'un enfouit des grains...
- Niébé !
- Il aura de gros fils de cotonnade !
- Il aura de petits fils de cotonnade !
- Il aura encore de gros fils de cotonnade !
- Il aura encore de petits fils de cotonnade !
- *Tój bi tójooroo* <sup>3</sup>!
- *Tócc!*
- *Maamu ruyaaruy !*
- *Ruyet !*
- Qui aime sa mère ?
- C'est moi !
- Qui aime son père ?
- C'est moi !
- Qui déteste sa mère ?
- En tout cas moi, je ne déteste pas ma mère !
- Qui déteste son père ?
- En tout cas moi, je ne déteste pas mon père !
- Qui se porte volontaire pour aller me récupérer mon turban à la Mecque ?
- Moi !

La fin de la chanson lance le jeu, car le premier à répondre à la dernière question du meneur de jeu, c'est-à-dire qui se porte volontaire pour aller lui récupérer son turban à la Mecque est condamné à garder le monticule. Les enfants éparpillés dans l'espace doivent venir à toute vitesse pour atterrir sur ce monticule. Seul contre tous, il rôde autour, guettant et chassant les autres pour en saisir un, avant qu'ils ne sautent tous et atterrissent sur le monticule. Il passera le témoin à celui qu'il aura attrapé. Mais, si personne ne répond favorablement à sa demande, il s'auto désigne ou bien il reprend le processus.

La fin de la chanson a un enjeu de taille, car l'enfant a la possibilité de montrer qu'il n'est pas fier de ses parents comme il a la possibilité de prouver l'affection qu'il a pour ces derniers qui sont susceptibles d'être spectateurs du jeu. Réfuter le voyage à la Mecque est aussi une manière de dire les défaillances de sa foi, dans un univers fortement marqué par l'Islam dont le pèlerinage à la Mecque est un pilier.

Même dans la vie réelle, si un enfant obtient un billet pour la Mecque, il peut l'offrir immédiatement à l'un de ses parents. Alors, ce pan de la vie est bien pris en charge par les jeux d'enfants. Grâce à la chanson, le jeu où l'enfant transfère les réalités de son milieu social devient un lieu d'expression, par rapport à ses sentiments, son degré de satisfaction, son épanouissement

---

<sup>3</sup> On rencontre souvent des mots ou expressions intraductibles. Nous les reprenons comme tels.

## Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

dans sa famille, etc. Analysant l'œuvre *Du côté des petites filles* d'Elena Gianini Belotti, Marie-Laure Bertrand (1982, p. 50) considère le milieu social comme un espace égalitaire où chacun s'épanouit épaulé par la confiance de l'autre, comme un univers de complémentarité où le jeu et la création tiennent une place prépondérante.

Pour que la fonction formative puisse être profitable, il faut d'abord que les enfants se concentrent sur le jeu. La chanson et la danse deviennent alors incontournables dans les jeux d'enfants. Elles divertissent et rendent l'action très captivante. Bon nombre d'analystes qui s'intéressent à la question partent de cette idée. C'est le cas dans « 13 Chansons à gestes pour enfants » :

L'un des grands avantages de ces chansons est leur facilité de mémorisation. Grâce à des paroles explicites et des gestes simples et répétitifs, les enfants peuvent facilement retenir la chorégraphie et participer activement à la chanson. Cela permet non seulement d'améliorer leur mémoire et leur concentration, mais aussi de renforcer leur confiance en eux et leur estime de soi<sup>4</sup>.

Conduisant à la confiance de l'autre ou à l'estime de soi, la chanson crée des conditions favorables à l'adhésion de tous les enfants au jeu qui les réunit. La fonction de la chanson dans la transmission du conte devient ici similaire à celle qu'elle joue dans cette pratique ludique où l'agrément reste une condition sine qua non pour l'utilité.

L'univers du jeu reste un microcosme qui reprend en miniature le macrocosme tantôt dominé par l'interprétation de vie de famille avec le mariage, la filiation, l'adversité, la complémentarité, l'activité quotidienne, etc. On trouve une belle illustration de la reprise du courant de la vie dans « Wëri mbaam » (La chasse aux ânes) de Moustapha Ndoye et Ibrahima Kébé (2004, p. 8) :

Les courses poursuites se multiplient dans un nuage de poussière.  
Des « ânes » avec leurs « maîtres » à califourchon sur leur dos, se dirigent au trot vers le camp de ces derniers. Tout se passe dans une ambiance gaie et drôle à la fois. Tout à coup, un signal retentit. Chacun rejoint son camp. Après quelques commentaires ponctués de rires, Arona lance :  
-Nous allons continuer ; cette fois les « maîtres » seront les « ânes ». « Il faut s'organiser à nouveau ».

Dans les jeux d'enfants, chaque texte chanté ou prononcé sous une autre forme mélodieuse, prend en charge une facette des réalités sociales. Soit le texte suivant :

- Bëgg naa lu ma rëndée mbum.
- Jàppal sindax rëndée mbum.
- Sindax duñ ko rëndée mbum.
- Jàppal sikket rëndée mbum.
- Sikket bilee gën aa duuf !

---

<sup>4</sup> LaZwalla, « 13 Chansons à gestes pour enfants » : <https://lazwalla.com/13-chansons-a-gestes-pour-enfants/>, consulté le 13 décembre 2024, à 21h : 20.

**Horizons Littéraires**  
**Revue du Centre de Recherches sur la Critique Littéraire Africaine**  
**N° 8 - Décembre - 2024**

- Duuf-duuf ànd ak ndeyam.

Dans la démarche du jeu, les enfants forment deux groupes. Chaque groupe a un chef qui choisit ses joueurs comme éléments de sa progéniture. Pour des raisons d'équité, chaque futur chef de groupe se positionne face au grand groupe et les joueurs (ou bras armés) sont appelés à tour de rôle et un à un. Autrement dit, un chef prend l'enfant qu'il juge meilleur et l'autre prend l'enfant jugé encore meilleur parmi le reste. Il en est ainsi jusqu'au dernier à être choisi parce qu'étant le plus nonchalant.

Une fois les deux camps adverses dressés, le jeu commence par un dialogue chanté des chefs : un agresseur et sa meute, face à une protectrice et ses protégés.

Agresseur : Bëgg naa lu ma rëndee mbuum.  
[Je veux quoi assaisonner mon *mbuum*<sup>5</sup>].

Protectrice : Jàppal sindax rëndee mbuum.  
[Attrape un *sindax*<sup>6</sup> pour assaisonner ton *mbuum* ].

Agresseur : Sindax duñ ko rëndee mbuum.  
[On n'assaisonne jamais le *mbuum* avec un *sindax* ].

Protectrice : Jàppal sikket rëndée mbuum.  
[Attrape un bouc pour assaisonner ton *mbuum*].

Agresseur : Sikket bilee gën aa duuf !  
[Ce bouc-ci est si dodu ! ]

Protectrice : Duuf-duuf ànd ak ndeyam.  
[Si dodu soit-il, il est en compagnie de sa mère].

L'agresseur est dans le rôle d'un félin qui cherche à se nourrir avec sa progéniture, une mère de famille qui cherche bien à gaver sa famille. La défense est incarnée par une chèvre mère obligée de protéger ses petits contre les prédateurs. On ne parle pas de père, car on réalise bien que dans le règne animal, avant l'élevage moderne, on ne pouvait pas savoir qui est le géniteur.

Le jeu devient un véritable bras-de-fer qui peut durer des heures. Le résultat escompté est que l'agresseur, comme on le voit dans la jungle, réussit à décimer la progéniture de la chèvre mère. Ce jeu instaure, chez l'enfant, l'idée de la dépense quotidienne et la notion de devoir de protection qui incombent les parents. Il s'agit donc d'un jeu qui vise à joindre l'utile à l'agréable. La chèvre mère verra sa progéniture arrachée à son affection malgré elle, mais elle

---

<sup>5</sup> Le *Mbuum* est une sauce pour accompagner le couscous. Il est fait à base de poudre d'arachide et de feuille d'une herbe appelée elle-même *mbuum*. Le *mbuum* peut être encore préparé avec du chou, des feuilles de chou ou d'autres plantes : *ndebadaay* (never die), *gëj*, *cëxët*, etc.

<sup>6</sup> *Sindax* renvoie à une catégorie de petits reptiles. Selon les localités, il peut signifier : lézard, margouillat, mille-pattes, etc.

## Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

ne cesse de mener une véritable résilience jusqu'à ce qu'il lui reste un seul petit qui lui sera plus chère que la prunelle de ses yeux. Et on assiste à un ultime combat entre l'Agresseur et la Protectrice. Autour des deux protagonistes, se forme un cercle et ils se donnent en spectacle, galvanisé par les spectateurs. On chante alors en chœur :

Jenn doom ak ndeyam !  
Jii doom neex a yoboo !  
Jenn doom ak ndeyam !  
Jii doom du neex a yomboo!

Un seul petit à côté de sa mère !  
Il ne sera pas aisé de ravir ce petit !  
Un seul petit à côté de sa mère !  
Il ne sera pas aisé de ravir ce petit !

Dans leur ouvrage *Jouons comme autrefois : de la lecture au jeu*, Moustapha Ndoye et Ibrahima Kébé (2004, p. 3) confirment cette facette du jeu : « Le jeu après le travail est roi. Des jeux traditionnels qui à force d'être pratiqués, ont cultivé chez les enfants des habitudes de courage, d'endurance, de solidarité et d'honnêteté, dans un esprit de très bonne camaraderie... Tout se termine par des pas de danse ».

Or qui parle de danse parle forcément de chanson. Les pas de danse accompagnent le rythme de la chanson ou du tam-tam. La chanson est partie intégrante du jeu enfantin. Elle peut être au début, au centre ou à la fin du jeu.

En dehors de l'ambiance qu'elle instaure, du coup d'envie qu'elle donne ou de la tombée des rideaux qu'elle annonce, dans les jeux d'enfants, la chanson joue encore un rôle non moins important. Le jeu participe à l'initiation et à la formation. La chanson qu'on entonne forme l'enfant, car elle lui donne les capacités de la mémorisation. Comme dans les chansons de circoncision, dans les jeux d'enfants, certains textes sont dépourvus de sens, souvent intraduisibles, parfois entrecoupés de mots ou expressions qui leur donnent le caractère d'hybridité linguistique, mais les enfants, quelle qu'en soit la peine, doivent les apprendre par cœur, afin de les reprendre clairement, avec des mots qui arrivent aisément. La mémorisation de ces textes chantés est la seule condition pour être un meneur de ces jeux. S'il en est autrement, l'enfant se sentira toujours marginalisé.

En milieu wolof, on retrouve ces textes dont la mémorisation atteste déjà des aptitudes de rétention chez l'enfant. Soit le texte « *Damadoon sakki laalo* » :

Dama doon sàcci laalo,  
Borom tool dàqee ma fa,  
Ma daw, daanu ci dég,  
Dellu daw daanu ci dég.  
Baay sekki mu të,  
Yaa sekki mu të.

**Horizons Littéraires**  
**Revue du Centre de Recherches sur la Critique Littéraire Africaine**  
**N° 8 - Décembre - 2024**

Sin si waay romb ne ko koloj muy nàcc.  
Kolee waay kole, kole ànd au ndiiti,  
Ndiiti Kumbaa ndiity,  
Suma tool baay xar yaa ko ñaay ñaayarti,  
Ku ma ko ñaagal,  
Ma fay la jaam teg ca wëlu.  
Jaam booba Aysatu Ngom lañu ko tuddee.  
Manut ceree te manuta laax,  
Gosi la man.  
Gosi googa, bu ko toggee,  
Xel yi di teey ñii di woccu.

J'étais parti cueillir du « *laalo* »<sup>7</sup>,  
Le propriétaire du champ m'a chassé,  
Je me mis à courir, je tombai sur une épine,  
Je me mis encore à courir, je retombai sur une épine.  
Mon père avait essayé de l'enlever en vain,  
Ma mère avait essayé de l'enlever en vain.  
Un passant réussit à l'enlever brusquement et il se mit à saigner.  
*Kolee waay kole, kole ànd au ndiiti,*  
*Ndiiti Kumbaa ndiity*<sup>8</sup>,  
Les moutons ont totalement dévasté le champ de mon père,  
Celui qui l'aura clôturé pour moi,  
Je lui donnerai une esclave et une génisse.  
Cette esclave se nomme Aïssatou Ngom.  
Elle ne sait préparer ni le couscous ni le sanglé,  
C'est le « *gossi* »<sup>9</sup> qu'elle sait préparer.  
Et ce « *gossi* »-là, si elle la prépare,  
Les gens ont la nausée et certains se mettent à vomir.

« *Damadoon sakki laalo* » a la même valeur d'emploi que « *Welewele Ndiaye* ». Ce sont deux textes permutable dans les jeux d'enfants. Quiconque voudrait diriger le jeu doit forcément pouvoir le chanter pour procéder à une élimination progressive qui tend à déterminer l'enfant le plus malchanceux. La complémentarité qui existe entre la parole et l'action nous invite à voir la fonction des gestes dans les jeux d'enfants. Il s'agit bien, dans tous les cas, d'un art qui permet de percevoir la poétique d'un style oral ou d'un tissu linguistique à travers une série de facettes et de contextes sociaux.

---

<sup>7</sup> Sorte de gomme très gluante, extraite de certains arbres comme le « *mbéb* », utilisée pour accommoder le couscous.

<sup>8</sup> Ces deux vers sont intraductibles.

<sup>9</sup> Fait à base de riz, de la poudre d'arachide et de condiments, le « *gossi* » est très proche du « *daxin* » avec lequel on utilise la pâte d'arachide à la place de la poudre.

## 2. L'effort physique dans les jeux d'enfants, un apport formatif dans la future vie d'adulte

D'après Nadine Decourt (2003, p. 8), la littérature orale est un vaste domaine carrefour qui se caractérise par son autonomie interne. Elle participe au développement de l'intertextualité et de l'interdisciplinarité. Mais dans sa mission didactique et son engagement auprès de la société, avec la variabilité et la diversité dans un univers *ad hoc* à l'enfant, on apprend toujours à grandir, dans un système de « tissage de la mémoire, travail de la voix » où tout est constitutif « d'un art de la parole, dont l'écriture s'épuise à donner trace ».

Si l'écriture peut s'épuiser à donner trace à ce que dit l'enfant, qu'en sera-t-il de ce qu'il fait ou ce dont il est capable ? La jeunesse se caractérise par l'entrain, l'endurance, la détermination, l'enthousiasme, etc. L'enfant est tellement plein d'énergie. Dans son œuvre, Elena G. Belotti (1974, p.133) a reconnu ses hautes qualités :

L'enfant est une personne sérieuse. C'est un étonnant travailleur, acharné, infatigable, lucide et précis. Dès l'instant où il vient au monde, c'est un explorateur insatiable, téméraire, curieux, qui se sert de ses sens et de son intelligence comme un scientifique : toute son énergie est tendue vers la connaissance. Il essaie et essaie à nouveau, échoue et recommence avec une patience infinie, tant qu'il n'atteint pas ce qu'il considère comme la perfection... avec un courage qui n'appartient qu'à lui et aux gens de son âge, et « qui est identique chez les deux sexes ».

Dans son discours lors de la « Ziyaara » de 1973, Baye Niass souligne que la quintessence ou la baraka de la vie tout entière, c'est l'étape de la jeunesse. Dans le milieu wolof comme chez bon nombre d'autres groupes sociaux, lorsque l'enfant est en bonne santé, s'il n'a ni faim, ni soif, ni sommeil, il est infatigable. Les Wolofs disent qu'un enfant ne se sentira jamais fatigué : « *Gune du sonn* ». Cette énergie débordante est transposée dans l'univers des jeux d'enfants. Devant certaines lacunes que certains adultes présentent, on déduit qu'ils n'ont jamais joué dans leur enfance, car les jeux d'enfants sont assez formatifs.

Même au-delà de la jeunesse, le jeu qui est une pratique ludique se poursuit. « Les coépouses bossues » dans *Contes et mythes du Sénégal* de Lilyan Kesteloot et Bassirou Dieng (1986, p. 21) mentionne cette pratique. Chacune des femmes, bien qu'étant adulte, se lève nuitamment et participe au jeu des djinns, car derrière le jeu se cache un intérêt particulier, le désir de se libérer de sa bosse. « Si tu te rends la nuit du mardi, confie l'une à l'autre, à côté des toilettes, tu trouveras les djinns en train de jouer dans une vaste cour ». La présence du jeu dans ce conte, genre que l'on considère comme le plus répandu en Afrique, n'est pas gratuite.

Mieux encore, dans *L'épopée du Kajoor* de Bassirou Dieng (1993, p. 221-323), le « *wuri* » reste le prétexte utilisé par le roi Lasoukabé, première personnalité de la contrée, pour réunifier les

**Horizons Littéraires**  
**Revue du Centre de Recherches sur la Critique Littéraire Africaine**  
**N° 8 - Décembre - 2024**

deux trônes. Dans le conte cité plus haut, le jeu a lieu chaque nuit du mardi et dans le récit épique, il a lieu quotidiennement :

Chaque matin, il prenait sept pièces d'argent.  
Pour les pions de son jeu de *wure*.  
Quand il jouait avec quelqu'un du Kajoor,  
À la tombée du jour, il lui faisait don de s pièces d'argent.  
Le lendemain, il jouait avec quelqu'un du Bawol.  
(Récit IX, vers 113 - 117).

Le jeu est donc inscrit dans le programme d'activité du roi, parce qu'il joue un rôle capital dans la gestion de son pouvoir. Cet apport positif justifie même le choix de certains musiciens qui convoquent les jeux enfantins et en font des sources d'inspiration dans leur répertoire musical. Viviane Ndour reprend largement des chansons de la berceuse qui fonctionnent comme une communication à voie unique. Coumba Gawlo Seck et Aïda Samb font encore référence à cet âge d'or qu'on n'oublie jamais. Même si elles ne se prononcent pas sur les différentes fonctions, elles convoquent les jeux d'enfants pour montrer que ces derniers participent à la formation en intervenant en l'homme, comme le souligne le griot dans *Soundjata ou l'épopée mandingue* de Djibril Tamsir Niane (1960, p.10) : « Le monde est vieux, mais l'avenir sort du passé ». Coumba Gawlo précise : « Ba ñu nekkee xale, ñun dañu daan foo ! » (Lorsque nous étions enfants, nous avons l'habitude de jouer ». Donc, elle semble regretter ou être nostalgique du « bon vieux temps ». Elle convoque ce passé lointain et agréable pour justifier son projet actuel de son morceau « Pata pata ». Toutefois, Aïda Samb se propose de lister une série de jeux auxquels elle se serait adonnée avec ses camarades d'âge. Dans son morceau « Temps boy » (Le temps de l'enfance) elle relate :

Soo fàttalikoo, démb,  
Dañu daan ànd di kaf, di fo, di ree.  
Doonoon xale boobu jamano.  
Bëggoon nañu dóor- daqee ak tēb ak āay.  
Soo fàttalikoo démb,  
Dañu daan ànd di kaf, di fo, di ree.  
Doonoon xaley boobu jamano.  
Bëggoon nañu foyee tamit  
Salsalaatoo !  
Salsalaatoo !  
Bal ba dem na kaw...  
Duuta Mbaay, loo reer biig ?  
Cere ak soow!  
Mbaa deewuloo? Mbaa deewuloo?  
Làmbi golo, ku jog daanu yaa ko moom.  
Xalaa ma diir bajjoo, xalaa doo fi jaar.  
Lànga buri, Butur ngale, Kotti kotti !

# Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

Kotti kotti ! Kotti kotti !  
Ndeysaan! Neexoon na yooyu jamano !  
Saasu takkusaam masoon a jot...  
Boobu tã,  
Soo masaan a dem gééj,  
Yaangi fexe ni ngay dindee mbeex mi  
Pur boo ñibisee bañ ku la dóor,  
Dangay damm bantu bale def ko sa karaw...

## Traduction

Si tu te rappelles, dans le passé,  
Nous nous mettions ensemble à plaisanter, à jouer, à rire.  
Nous étions des enfants à cette époque.  
Nous aimions la chasse-poursuite, le saut et le « *ãy* »<sup>10</sup>.  
Si tu te rappelles, dans le passé,  
Nous nous mettions ensemble à plaisanter, à jouer, à rire.  
Nous étions des enfants à cette époque.  
Nous aimions jouer également  
Au « *Salsalaatoo !* »<sup>11</sup>  
« *Salsalaatoo !* »  
La balle est lancée vers le haut ...  
Douta Mbaye, qu'as-tu pris hier comme diner ?  
Du couscous et du lait caillé,  
N'es-tu pas mort ? N'es-tu pas mort ?  
Dans le « *Làmbi golo* »<sup>12</sup>, quiconque se lève tombe encore, c'est à toi.  
« *Xalaa ma diir bajjoo, xalaa doo fi jaar* »<sup>13</sup>.  
*Lànga buri, Butur ngale, Kotti kotti* <sup>14</sup>!  
*Kotti kotti ! Kotti kotti !*  
*Ndeysaan*<sup>15</sup>! C'était gai cette époque!  
Chaque jour, à dix-sept heures ...  
À cette époque,  
S'il arrivait à quelqu'un d'aller à la plage,  
Il cherchait comment se débarrasser du sable  
Pour éviter d'être puni à son retour à la maison,  
Il brisait une brindille de balai qu'il mettait dans sa chevelure...

Dans chacun des jeux évoqués par la chanteuse, il est question d'une concurrence individuelle ou collective. Les joueurs sont partagés entre une épreuve de force et une épreuve de rapidité. Toutes les activités se déroulent dans une allure athlétique qui forge l'enfant et vise à en faire une personne solide, bien bâtie.

<sup>10</sup> Pratiqué par les jeunes filles, il consiste à former un cercle autour d'une meneuse qui, à tour de rôle, chante et danse avec chacune des joueuses. La chanson est rythmée de pas de danse et de battements de mains.

<sup>11</sup> Un jeu avec lequel le joueur tente de capter la balle à lancer violemment aux autres.

<sup>12</sup> Le « *Làmbi golo* » veut dire la lutte des singes. Chacun lutte contre tous, on peut avoir une surprise venant de tous les côtés. Nous avons transcrit et traduit ce que la chanteuse a dit, mais de notre expérience on dit : « *Làmbi golo ku jog daanu ! Golo yaa ko moom* » (Dans le « *Làmbi golo* », quiconque se lève tombe encore ! C'est la propriété des singes).

<sup>13</sup> Dans ce jeu, il y a un rapport de forces, les uns forment un barrage en se tenant les mains et empêchent les autres de passer.

<sup>14</sup> D'autres types de jeux d'enfants.

<sup>15</sup> Interjection exprimant le regret.

**Horizons Littéraires**  
**Revue du Centre de Recherches sur la Critique Littéraire Africaine**  
**N° 8 - Décembre - 2024**

Même si on est dans le jeu, les réalités actuelles ou futures sont transposées sur la scène. Amandine Chapuis (2020) souligne dans ce sens :

« Toutes les petites filles restent au fond des rebelles impuissantes contraintes à calculer à chaque moment s'il vaut mieux se livrer à la rébellion ou se soumettre à la dépendance » (Gianini Belotti, 1974, p. 134). C'est ainsi que s'achève le chapitre qu'Elena Gianini Belotti consacre aux jeux enfantins, dans son ouvrage *Du côté des petites filles*, devenu un classique de la littérature féministe. Dans ce texte, Elena Gianini Belotti s'interroge sur les conséquences psychiques chez les filles de l'injonction à la docilité physique, à travers l'interdiction d'explorer l'environnement par le jeu<sup>16</sup>.

Aucun enfant ne voudrait être la risée des autres. On se bat, car il y va de la considération qu'on aura dans le groupe *hic et nunc*. Bon nombre de jeux enfantins s'organisent autour de la course, pour cultiver la rapidité, la vivacité des gestes, la souplesse du corps, avec des formes de jeux rythmés de chansons. On se déplace en jouant, on voyage en courant. Des aptitudes athlétiques sont toujours installées et tout converge vers des pratiques formatives. Les enfants, pour leurs plaisirs actuels ou leur bien-être futur, ridiculisent certains proches ou s'en moquent. C'est le cas du cousin (ou de la cousine) et du grand-parent.

« *Ndesaan ganaaw ...* » est une belle illustration des capacités athlétiques visées dans les jeux enfantins. À sa guise, le meneur de jeu prononce des phrases qui ordonnent des gestes et comportements contradictoires. Tous les enfants se mettent sur la même ligne et il donne le coup d'envoi : « *Ndesaan ganaaw ... !* » (Celui qui traîne derrière...). Tous les enfants répètent en courant. On se précipite comme dans toute course de vitesse, mais la particularité de ce jeu, c'est qu'en plein élan, le meneur demandera de s'arrêter brusquement : « *Njiitaan ...* ». Et le laissé-pour-compte, c'est le joueur qui aura traîné derrière les autres ou qui aura dérapé devant eux, car il fera preuve de paresse, de nonchalance et de manque de maîtrise de soi.

Dans un univers des enfants, les lois du jeu permettent de tout faire et de tout défaire. C'est un univers à mille vitesses où chacun a son tour chez le coiffeur. Amandine Chapuis parle de « la liberté des enfants de choisir leurs jeux et leurs amis ». On note une certaine liberté et une porosité des frontières dans la distribution et redistribution des rôles qu'on retrouve dans les jeux des enfants.

Mais si l'espace révèle les rapports sociaux, il participe également à leur production et à leur reproduction. C'est ce que l'observation fine de l'espace de la cour de récréation et de ses pratiques met à jour, comme l'explique bien le travail d'Édith Maruéjols, souvent cité sur ces questions (Maruéjols, 2014). Parce que les formes de socialisation dominantes des garçons poussent un certain nombre d'entre eux à

---

<sup>16</sup> Article disponible sur : <http://journals.openedition.org/gef/550> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gef.550> (Consulté le 22 novembre 2024, à 9H : 42).

## Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

investir des jeux de mouvement, de façon à construire leurs masculinités en devenir sur les bases d'une virilité extravertie, qui valorise l'opposition, le conflit, voire la violence, ils occupent l'espace de la cour de récréation avec une aisance qui semble, aux adultes qui les observent, relever d'un ordre naturel des choses, bien davantage que d'un ordre social. À l'inverse, parce que beaucoup de filles sont assignées à des normes de genre qui valorisent les jeux calmes, les discussions, elles ont tendance à se faire discrètes, à préférer des jeux moins démonstratifs, moins physiques et qui les cantonnent en périphérie de cette cour de récréation, au centre de laquelle elles n'osent plus se risquer, prendre place, occuper l'espace<sup>17</sup>.

Il en est de même pour le « *Njakk jél* » où un objet de valeur est mis en jeu et placé au loin. Tous les enfants se mettent dans les mêmes conditions. Le coup d'envoi est donné et le premier qui arrive à hauteur de l'objet s'en empare et en devient le propriétaire. Le « *Daamoo-Daam* » est très proche du « *Njakk jél* ». Il consiste à lancer l'objet en haut et les joueurs sont invités à sursauter pour s'en saisir dans l'air ou par terre.

Tous ces jeux participent à la formation de l'enfant en combattant la paresse chez lui et en lui inculquant les valeurs de courage, de la concurrence, de l'adversité, de la responsabilité, etc. Aucun camarade, aucun ami ou semblable ne va compatir à la douleur de l'autre dans un univers où chacun a besoin de s'exprimer, de s'affranchir de la dépendance dans un groupe d'égaux. Chaque enfant mobilise toutes ses forces et compétences pour être le premier à s'accaparer de l'objet mis en jeu. Cet état d'esprit autour de pratiques athlétiques est évoqué par Ibrahima Kébé et Moustapha Ndoye (2004, p. 25) qui expliquent comment jouer au « Drapeau » (*Daraapoo*) :

Les joueurs se donnent des numéros ou des noms. Chaque joueur d'un camp doit porter le même numéro qu'un joueur du camp adverse.  
L'arbitre ou le meneur dirige le jeu et appelle les joueurs par leur numéro.  
Un des joueurs appelés par l'arbitre doit s'emparer du drapeau et le rapporter en courant dans son camp, sans se faire rattraper par son adversaire portant le même numéro et s'était retrouvé autour du drapeau en même temps que lui.  
Tout joueur touché est éliminé.

Il est quasiment inadmissible d'être toujours le dernier ou celui destiné à mordre la poussière. Il n'est pas exclu de voir un adulte bastonner son enfant, parce qu'il se montre éternel perdant.

### Conclusion

L'enfance est reconnue comme la quintessence de la vie de la personne. D'après la sagesse populaire, on pourra grandir et vieillir avec tout ce qu'on a acquis à l'enfance : souplesse, courage, compétitivité, sang-froid, etc. Bon nombre de proverbes illustrent cette idée.

Gune simaa bu tooy la, loo ca rëdd dootut raaf.  
[L'enfant est comme du ciment mouillé, ce qu'on y trace ne s'effacera jamais].

---

<sup>17</sup> *Op cit.*

**Horizons Littéraires**  
**Revue du Centre de Recherches sur la Critique Littéraire Africaine**  
**N° 8 - Décembre - 2024**

Gune garab la, ba muy ndaw nga koy jubbanti mu jub di wéy.

[L'enfant est une plante, c'est pendant qu'elle est tout petite qu'il faut la redresser et elle deviendra droite pour de bon].

Fit du maggat.

[Le courage ne vieillira jamais].

Donc, les jeux d'enfants participent activement à la formation de l'enfant. Ils ont pour objectif de former une personne idéale, équilibrée. Les vainqueurs de toujours sont de potentiels leaders qui vont mener les autres dans le futur. Ces jeux sont des exercices sportifs qui travaillent toutes les parties du corps. Entre un départ à vive allure (pour ne pas être le dernier ou le toquard) et un arrêt brusque (pour éviter de faire montre de démesure ou d'extravagance), l'enfant parvient à maîtriser son corps. Que le principe du jeu prône l'individualisme ou la collectivité, il reste toujours un outil de formation qui, dans la joie, l'ambiance et le rythme de la chanson, installe chez l'enfant les qualités du bien-être et du vivre ensemble. La relation individu-groupe dont il est question dans toutes les formes de jeux cultive chez l'enfant la notion de civisme, de solidarité, de complémentarité. Le « drapeau » est un jeu assez symbolique dans ce sens, car nous voyons qu'à chaque fois que l'équipe nationale de tel ou tel sport doit aller à une compétition internationale, elle reçoit des mains du Président de la République le drapeau national qu'elle a l'obligation de défendre. La détermination de l'enfant et son engouement dans ce jeu ne traduisent-ils pas donc une forme ou un degré de chauvisme ?

Toutefois, il faut admettre que ces jeux profanes sont le propre des enfants du commun des mortels. À défaut de s'abstenir entièrement du jeu, le futur saint de Dieu s'adonne à de prétendus jeux, que nous considérons comme sacrés en conformité avec les propos de Michèle Toucas-Bouteau qui, parlant de l'enfance du futur saint, souligne : « Il est initié à la religion très tôt, respecte le jeûne, ne s'adonne pas à des jeux d'enfants ».

### **Références bibliographiques**

BELOTTI Elena Gianini, 1973, *Du côté des petites filles. L'influence des conditionnements sociaux sur la formation du rôle féminin dans la petite enfance*, Paris, Édition des femmes.

BERTRAND Marie-Laure, 1982, *Du côté des petites filles : étude des livres pour enfants édités par Les éditions des femmes*, Villeurbanne, École Nationale Supérieure des Bibliothécaires.

CAMARA Laye, 1953, *L'Enfant noir*, Paris, Plon.

*Conseil Sport Loisir de l'Estrée*, 2016, « Répertoire de chansons » (adapté du répertoire du Camp Trois-Saumons et du camp de jour de Magog), disponible sur :

## Paroles chantées et jeux d'enfants, une épreuve formative en milieu wolof

\* \* \* \* \*

<https://www.csle.qc.ca/wp-content/uploads/2021/03/Repertoire-de-chansons-version-2016.pdf>, consulté le 13 décembre 2024, à 12h : 50.

CHAPUIS Amandine, 2020, « L'espace pour appréhender les inégalités filles-garçons dans la cour de récréation. Réflexions autour d'une formation d'enseignant.e.s », *Genre Éducation Formation* [En ligne], 4 | 2020, mis en ligne le 01 septembre 2020, consulté le 06 mars 2024. URL : <http://journals.openedition.org/gef/550> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gef.550> (Consulté le 22 novembre 2024, à 9H : 42)

DIENG Bassirou, 1993, *L'épopée du Kajoor*, Dakar-Paris, C.A.E.C - A.C.C.T.

KESTELOOT Lilyan et DIENG Bassirou, 1986, *Contes et mythes du Sénégal*, Paris-Dakar, C.I.L.F- I.F.A.N.

*LaZwalla*, « 13 Chansons à gestes pour enfants », <https://lazwalla.com/13-chansons-a-gestes-pour-enfants/>, consulté le 13 décembre 2024, à 21h : 20.

MARTIN Jean-Baptiste et DECOURT Nadine, 2003, *Littérature orale : paroles vivantes et mouvantes*, Lyon, Presses Universitaires.

NDOYE Moustapha et KÉBÉ Ibrahima, 2004, *Jouons comme autrefois : de la lecture au jeu*, Dakar, ÉÉNAS.

NIANE Djibril Tamsir, 1960, *Soundjata ou l'épopée mandingue*. Paris : Présence africaine.

SÈYE Serigne, 2019, « Médias et figurations de l'altérité dans *Le pleurer-rire* d'Henri Lopes », In *Henri Lopes, une écriture de butinage*, Babou Diène, Modou Fatah Thiam et Khadimou Rassoul Thiam (Sous la direction), Paris, L'Harmattan, p. 269 - 284.

TOUCAS-BOUTEAU Michèle, 2001, « La mort dans les récits hagiographiques du 11<sup>ème</sup> au 16<sup>ème</sup> siècle ou comment meurent les saints », *Cahiers slaves* numéro 3, Université Paris-Sorbonne, p. 153 - 178.