

RAPPORT AU TEMPS DANS LES JEUX TRADITIONNELS ALGÉRIENS

THE RELATIONSHIP WITH TIME IN TRADITIONAL ALGERIAN GAMES

Auteurs : Bouta Mohammed (mohammed.bouta@univ-tebessa.dz) 1 Abdelkader Boukhalifa (boukhalifa.abdelkader@univ-tebessa.dz) 2 (1-2) Université Echahid Cheikh Larbi Tebessi- Tebessa (Algérie)

Recibido : 30.04.2024

Aceptado : 04.12.2024

Résumé

Dans un jeu sportif, le rapport au temps revêt souvent une importance significative. Du fait qu'il fait partie intégrante des règles du jeu, donc il détermine leur structure, les stratégies adoptées et l'expérience globale des participants. En effet, le sport a fréquemment des contraintes temporelles strictes ; durée des matchs, calendrier précis. Par rapport au jeu, plus flexible en termes de temps. Cela s'inscrit dans le cadre de se lancer dans un monde de liberté et de plaisir et de ne pas revivre dans le jeu les déplaisirs du travail.

En nous appuyant sur une analyse structurale d'un ensemble de jeux traditionnels en Algérie, notre objectif est d'explorer le concept de rapport au temps selon une double perspective. D'une part, nous examinerons le temps en tant que composante structurante intrinsèque du jeu lui-même (le temps dans les jeux). D'autre part, nous étudierons la façon dont ces jeux s'insèrent dans le calendrier temporel de la société, les situant comme une entité distincte par rapport à d'autres temps sociaux (les jeux dans les temps).

Mots clés : jeux traditionnels ; rapport au temps ; logique interne, temps sociaux.

Abstract

In a sports game, the relationship with time often holds significant importance. As it is an integral part of the rules of the game, it determines their structure, the strategies adopted, and the overall experience of the participants. Indeed, sports frequently have strict temporal constraints; the duration of matches, precise schedules. In comparison to games, which are more flexible in terms of time. This fits into the framework of entering a world of freedom and pleasure and not reliving the displeasures of work within the game.

Through a structural analysis of a corpus of traditional Algerian games, our objective is to elucidate the concept of relationship with time from a dual perspective. On one hand, we will examine time as an intrinsic structuring component of the game itself (time in games). On the other hand, we will study how these games fit into the societal temporal calendar, positioning them as a distinct entity from other social times (games within times).

Keywords: traditional games; relationship with time; internal logic; social times.

Introduction

L'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) considère que « Les Jeux et Sports Traditionnels font partie de la diversité du patrimoine universel, Pratiqués de manière individuelle ou collective, enracinés dans des identités régionales ou locales; ils sont encadrés par des règles acceptées par un groupe qui en organise les activités de façon compétitive ou non ». Cette même organisation a plaidé en faveur de l'approfondissement et du partage des connaissances sur ce sujet afin de favoriser la préservation et la promotion de ce patrimoine culturel immatériel. Cette préoccupation repose principalement sur la disparité apparente entre les efforts officiels visant à valoriser ces jeux et leur marginalisation tant dans leur pratique que dans leur connaissance (UNESCO, 2017).

Dans ce contexte, de nombreux chercheurs issus de divers champs disciplinaires tels que l'histoire, l'ethnologie, l'anthropologie, la sociologie, et notamment la praxéologie, dont Pierre Parlebas est un éminent représentant, s'intéressent à l'étude de ce domaine. Il souligne un paradoxe fondamental qui entoure les jeux dans toutes les sociétés. « Les jeux sont au cœur d'un paradoxe qui traverse toutes les sociétés : perçus comme une futilité quelque peu extérieure à la culture, une sorte de parenthèse sans conséquence dans la vie sociale, rarement pris au sérieux, ils n'en révèlent que davantage les caractéristiques les plus profondes de leur culture d'appartenance » (Parlebas, 2008, p. 1). Pour étayer son propos, le chercheur est allé jusqu'à affirmer que « La cause semblerait donc entendue : les jeux sportifs sont le miroir de leur société, et les reflets qu'ils envoient sont tout autant bigarrés et diversifiés que le sont leurs sociétés d'émergence » (Parlebas, 2003, p.2). Jouer implique pour les pratiquants de faire face à une logique interne¹ qui reflète l'image du monde environnant : modes d'action et de réaction, normes et valeurs, une conception de l'agressivité et de la tolérance, l'image de l'homme et l'image de la femme, le rapport à l'environnement et aux objets techniques, rapport au temps, la place accordée à la coopération et à l'opposition. Ces éléments traduisent une façon de concevoir le monde et de vivre le lien social au sein de leur société d'accueil. (Parlebas, 2008). Donc, les jeux traditionnels participent de l'identité culturelle de chaque communauté (Parlebas, 2003).

La compréhension du rapport au temps, en tant qu'un des principaux éléments structurants des jeux sportifs, offre une perspective permettant d'appréhender la logique qui sous-tend cet élément à l'échelle de la société dans son intégralité. Benhamou, et al. (2013), soulignent que le temps est une donnée objective et une catégorie culturelle. Chaque culture a un rapport propre au temps, tributaire des lieux où elle s'inscrit. La perception du temps et les horizons temporels dépendent ainsi de la culture elle-même. Cette perception varie selon la nature de la société, qu'elle soit simple ou complexe, et évolue avec l'évolution des savoirs et des modes de vie.

Aborder le rapport au temps dans les jeux traditionnels requiert, de notre vision, une appréhension selon une double perspective. La première concerne la logique interne, où le temps est envisagé comme l'une des composantes structurantes du jeu. Oboeuf, Gerard, & Sudre, (2013) soulignent l'importance de s'intéresser, dans la situation motrice considérée, aux rapports qu'un pratiquant peut entretenir avec autrui, l'espace, le temps, mais aussi les objets. C'est à travers le prisme de ces quatre dimensions essentielles que chaque situation contraint et oriente notre façon de communiquer. Autrement dit, on joue sur le temps pour modifier la nature de la situation motrice ou les stratégies que l'on met en place. Donc l'inscription de jeu dans un temps délimité, contraint, est un facteur déterminant des stratégies des participants. (Vigne, & Joncheray, 2012).

¹ Un système de traits pertinents d'une situation motrice et des conséquences qu'il entraîne dans l'accomplissement de l'action motrice correspondante (Parlebas, 1999).

Pour ce qui est de la seconde, elle se rapporte au temps en tant qu'entité occupant un espace singulier par rapport à d'autres temps sociaux. Sue (1993) définit les temps sociaux comme « les grandes catégories ou blocs de temps qu'une société se donne et se représente pour désigner, articuler, rythmer et coordonner les principales activités sociales auxquelles elle accorde une importance et une valeur particulière ». Nous pouvons dégager deux idées principales de cette définition : la diversité des temporalités sociales et leurs articulations autour d'un temps qualifié « dominant » auquel les autres sont plus ou moins dépendantes. La détermination et l'évaluation de ce temps se font à travers divers critères : la durée, où un temps social dominant est souvent le plus étendu sur l'échelle du cycle de vie ; le temps qualitatif, représentant la temporalité à laquelle sont liées les valeurs centrales d'une société ; la stratification sociale ; et le mode de production (Sue, 1993).

Par temps sociaux, Sue désigne les moments où se déroulent des activités sociales cruciales et significatives pour une société, et qui s'inscrivent dans des rythmes temporels spécifiques. Ce déroulement engendre les interrelations entre les principales activités sociales, leurs rapports, leur hiérarchisation, bref un certain mode d'organisation sociale qu'ils permettent immédiatement de saisir (Sue, 1995). C'est ainsi que l'on peut affirmer que le rapport au temps constitue un composant culturel différencié d'une société à une autre, mais aussi d'une époque à une autre.

En revenant à ce qui a été évoqué précédemment, et d'après cette fondation, les jeux traditionnels, en tant qu'activités sociales intrinsèquement liées aux temps sociaux, ont inévitablement dû se positionner dans le cadre temporel de ces activités ou de ces temporalités spécifiques. Dans ce contexte et suivant les études, nous constatons que les jeux sportifs dits traditionnels sont généralement classés parmi les activités sociales secondaires, comme le soutient Brougère, (2002) « notre culture semble avoir désigné par jeu une activité qui s'oppose au travail, caractérisée par sa futilité et son opposition au sérieux. C'est dans ce cadre-là que l'activité enfantine a pu être désignée du même terme, plus pour en souligner les aspects négatifs (opposition aux tâches sérieuses de la vie) ».

Dans une étude très intéressante portant sur les jeux traditionnels dans le nord de la France, Vigne, & Joncheray. (2012) ont souligné que le rapport au temps dans les jeux traditionnels est influencé par le rythme de vie des agriculteurs et des ouvriers, dont les activités sont régies par le temps imposé par leur travail. Ce rapport au temps crée un sentiment d'assujettissement, où les individus se sentent contraints par des obligations temporelles, telles que descendre à la mine ou travailler aux champs. Cela engendre du stress et une forme d'assujettissement informel.

Cependant, à l'opposé du monde du travail, les jeux traditionnels ne subissent pas la pression du temps. La prépondérance des jeux psychomoteurs, axés sur la précision du geste moteur, permet aux joueurs de bénéficier du temps de concentration nécessaire. Ainsi, la plupart de ces jeux n'ont pas de limite de temps, ce qui contraste avec l'environnement professionnel. Dans cette perspective, le jeu reflète une logique interne dénuée de contrainte temporelle, offrant aux participants un espace dépourvu du stress et des difficultés associés au travail (France, Vigne, & Joncheray, 2012).

En contrepartie, le sport se distingue par son extrême rigueur en matière de temps. Le rapport au temps se traduit en centième de seconde comme le cas de l'espace qui se traduit en centimètre. Ces limites de précision, confectionnées par l'institution, se traduisent à travers l'action du joueur en compétition (Ali, 2018). Huizinga (1988) reconnaît que l'agôn (sport de compétition) requiert discipline, entraînement, efforts, soit des contraintes où la prise de plaisir est nécessairement absente, car assimilées au travail (Gaubert, 2012).

En tenant compte du fait que les jeux traditionnels sont un vecteur de la culture locale, et en dehors du débat en cours sur la relativité ou l'universalité de la culture, qui n'est pas l'objet de notre discussion, et en laissant également de côté le paradoxe mentionné ci-dessus par Parlebas. Nous souhaitons examiner le rapport au temps dans ces jeux au sein de leur société d'accueil, afin d'enrichir notre compréhension de leur place en tant que temps social, le situer par rapport à la hiérarchisation des autres temps sociaux. Cela nous a permis d'envisager l'image du jeu dans la société, mais aussi et surtout l'image de la société dans le jeu.

Dans cette double perspective (logique interne, logique externe), nous nous efforcerons d'explorer le rapport au temps dans un contexte local qui requiert des investigations scientifiques approfondies. Nous adopterons une démarche méthodologique basée sur la praxéologie motrice, en analysant les jeux traditionnels dans l'est de l'Algérie (les wilayas de Batna et Tébessa), dans le but de répondre à la question suivante : Quel rapport au temps dans les jeux traditionnels algériens. et quelle est leur signification culturelle ?

La réponse à cette problématique requiert l'examen de questions subsidiaires suivantes :

1. En partant de la logique interne de ces jeux, est-ce qu'ils suivent la même tendance de l'absence de pression temporelle explicite ? Ou existe-t-il d'autres formes de pression temporelle ? Et quelles sont leurs significations ?
2. Comment le temps de jeu s'inscrit-il dans les autres temps sociaux ?

Méthodologie

Pour mener cette étude, nous avons conduit des entretiens semi-directifs avec 22 individus âgés de 35 à 80 ans, issus de diverses localités des wilayas de Tébessa (Tébessa, Bir Mokkadem, Troubia, Hammamet, Bekkaria) et de Batna (Theniet El Abed, Menaa, Ghassira, El Madher), sur une période s'étalant du 10 novembre 2018 au 29 novembre 2018.

Nous avons fait appel à une fiche d'observation d'un jeu créée par Pierre Parlebas Pour élaborer un guide d'entretien. Cette fiche englobe tous les aspects du jeu, telles que, son appellation, son lieu de pratique, la saison et le moment de la pratique, l'occasion, le matériel et les tenues vestimentaires, ainsi que les caractéristiques sociales des participants (âge, sexe, nombre et particularités spécifiques). Elle contient également les règles du jeu, son début, son déroulement, les rôles des participants et sa fin.

Les questions ont été simplifiées pour être comprises par les participants, avec enregistrement audio des entretiens. Ensuite, ces informations ont été retranscrites littéralement. Nous avons ensuite analysé le contenu en fonction des indicateurs fournis dans la fiche, en mettant l'accent uniquement sur les éléments liés au temps. Au total, nous avons recueilli plus de vingt jeux, mais les jeux qui ne sont pas de nature motrice, tels que les jeux de hasard, de sociétés, ainsi que ceux pour lesquels les informations étaient insuffisantes, ont été exclus. Nous avons donc finalement analysé quinze jeux.

Pour assurer une cohérence méthodologique avec notre cadre théorique, nous avons orienté notre analyse selon deux perspectives : la logique externe et interne des jeux. Nous avons structuré les réponses aux questions ouvertes en catégories pertinentes, en nous basant sur le sens exprimé dans les réponses et en respectant les critères analytiques requis. Les jeux ont été classifiés selon le sexe du pratiquant en jeux masculins, féminins ou mixtes, et selon les tranches d'âge en jeux pour jeunes ou pour adultes. Nous avons également pris en considération le

moment de la pratique du jeu, le moment de la journée, le cadre de la pratique (Comme simple distraction – divertissement, célébrer un événement bien précis), ainsi que la possibilité d'articulation entre le temps de jeu et le temps social prédominant.

Concernant la logique interne, l'analyse des jeux a été structurée en fonction des différentes phases du jeu, depuis son commencement jusqu'à sa fin. Nous avons ainsi examiné les séquences de jeu et les changements de rôles, tout en prenant en compte la présence éventuelle de contraintes temporelles dans l'action du joueur, notamment par rapport à autrui, à l'objet, à l'espace de jeu, et au système de score.

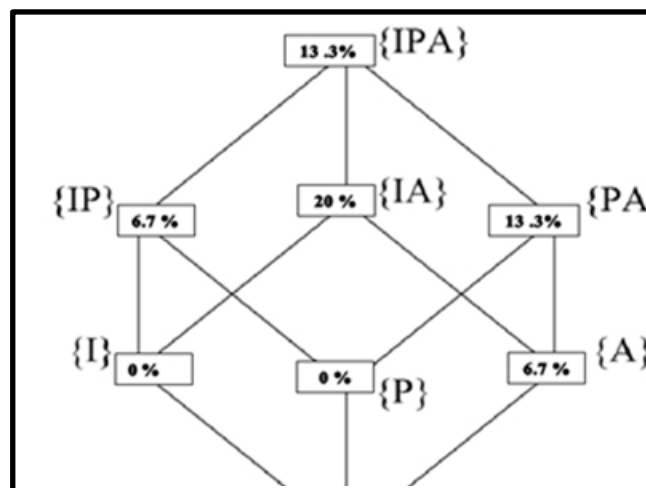
Résultats et discussion

L'analyse des jeux nous a conduits à obtenir les résultats suivants :

1. La logique interne des jeux
7. Domaine d'action motrice

À travers l'analyse des jeux conformément au domaine d'action motrice proposé par Pierre Parlebas, il a été constaté comme indiqué dans le simplexe ci-dessous, que 40 % des jeux étaient dépourvus de toute source d'incertitude. Ce sont des situations psychomotrices ($\emptyset$) où l'incertitude est quasi inexistante, l'espace est figé et il n'y a aucune interaction avec autrui (partenaire ou adversaire). Le pratiquant agit en isolé dans un milieu standardisé et constant (Parlebas, 1999). En revanche, les jeux sociomoteurs, dans lesquels l'interaction motrice avec autrui est présente, représentent 60 % du total, répartis comme suit : 20 % correspondent à des jeux impliquant un adversaire et se déroulant dans un milieu fluctuant (IA). Tandis que 13,3 % sont réservés aux jeux où s'entremêlent l'interaction avec des partenaires et des adversaires dans un espace codifié et constant (PA), le même pourcentage est enregistré pour des jeux appartenant à la classe (IPA) où les situations de communication et de contre-communication motrice s'entrecroisent dans un environnement incertain. Enfin, la classe (IP), avec son environnement aléatoire, implique la coopération motrice, représentant 6,7 %, tout comme la classe (A), caractérisée par l'affrontement d'adversaires dans un environnement stable. Pour les autres classes (I) et (P), aucun jeu n'a été enregistré.

Ce qui est notable, c'est la prépondérance des jeux sociomoteurs au détriment des jeux psychomoteurs, qui représentent également une part considérable. Cette distribution devrait indéniablement laisser son empreinte sur la variable temporelle, laquelle sera discutée ultérieurement.



9. Rapport au temps et phases de jeu

Le tableau n° 1 ci-dessous présente une série d'indicateurs relatifs aux variables temporelles associées aux jeux traditionnels. Une première remarque importante concerne la durée des jeux : il est noté que tous les jeux ne sont pas soumis à une limite de temps et se déroulent avec une durée indéterminée. Cela peut être expliqué par la nature intrinsèquement récréative et divertissante des jeux, où la présence d'un contrôle temporel précis pourrait compromettre l'expérience ludique. Cette constatation s'étend également à tous les aspects des phases de jeu et à leur logique interne. Par conséquent, l'absence de mesure temporelle précise à l'aide d'un chronomètre demeure une réalité dans ce contexte. Néanmoins, l'absence de mesure chronométrique ne signifie pas que les jeux excluent le concept de temps, une distinction qui se révélera dans les spécificités de chaque jeu.

En ce qui concerne les phases de jeu, il est à noter que le début du jeu est marqué par un libre choix du moment par les participants eux-mêmes dans 73,3 % des cas, tandis que le reste est soumis à une forme spécifique de pression temporelle. Parmi les onze jeux destinés à procurer du plaisir, neuf permettent au joueur de débiter librement, étant principalement des jeux de lancer (précis et loin), d'adresse et de saut.

Quant aux jeux restants (4 jeux), caractérisés par une contrainte temporelle, nous constatons que cette contrainte provient principalement de l'outil utilisé (balle, bâton), d'adversaire, ou d'une tierce partie extérieure au jeu (telle qu'un arbitre de départ) comme dans le jeu de course de chevaux "highaline". Cependant, dans le jeu de "touiza", le début du jeu peut être considéré comme un temps externe (tôt le matin) faisant partie intégrante de la logique interne du jeu, car il constitue un élément de l'efficacité et le rendement dans l'action motrice. La pression temporelle peut prendre différentes formes: réaction rapide dans trois jeux (Assiyet Sari, takurt, highaline), l'accomplissement d'une action motrice dans un laps de temps déterminé (Compter jusqu'à 10 par exemple dans le jeu de Cache-Cache, Moffir ou sayi elik), tel que trouver un endroit pour se cacher avant d'être vu par l'adversaire.

La liberté du joueur diminue pour la fin du jeu à (60%) par rapport à son début, avec l'intervention d'autres facteurs dans ce processus, atteindre un score prédéfini (quiné ou un coup, higatwin), facteurs extérieurs comme le coucher du soleil ou canicule de midi pour le jeu de "touiza".

De plus, on peut également identifier trois configurations en ce qui concerne la structuration du jeu : une séquence unique avec des rôles simultanés, impliquant soit opposition ou coopération, constituée principalement de jeux sociomoteurs, destinés à célébrer des événements spécifiques. Ce type se caractérise par une contrainte temporelle comme évoqué précédemment. Quant à l'alternance asymétrique, il est indépendamment du résultat de l'action motrice, ce qui implique une sorte d'équilibre dans la répartition du temps de jeu entre les participants. Ces jeux relèvent de la catégorie des jeux psychomoteurs, tels que le lancer précis, le saut et les jeux d'adresse. Dans le dernier cas, il s'agit d'une alternance asymétrique en termes de durée de pratique, car la durée du tour est liée au résultat de l'action motrice (l'inégalité découlant de la méritocratie). Onze jeux sur quinze, soit 66,7%, appartiennent aux deux dernières formes.

10. Pression temporelle et logique interne

Si les phases de jeu se caractérisent par la liberté de choix et l'absence de grande pression temporelle dans la plupart des jeux, cela ne s'applique pas de la même manière aux éléments de la logique interne. Cela est illustré dans le tableau 2 ci-dessous.

Dans Quatorze des quinze jeux étudiés, une pression temporelle associée à l'action motrice du joueurs. L'unique exception est le jeu "Nana Qaila", caractérisé par la nécessité de maintenir une action motrice en continu pendant une durée prolongée, sans qu'il soit nécessaire d'agir rapidement. Cette pression est associée à plusieurs variables: 80 % des jeux sont associés à l'utilisation d'un outil, 46,7 % impliquent une interaction avec autrui et l'espace, tandis que 40 % sont déterminés par le système de score.

En effet, dans tous les jeux qui font usage d'un outil, le joueur est soumis à une contrainte temporelle, à l'exception du saut en hauteur "Neguizet lehwa", en mesurant la distance parcourue, et non pas la vitesse. Cependant, la nature de cette contrainte temporelle diffère selon le jeu, que ce soit pour frapper, attraper, toucher, transporter, posséder, passer ou se déplacer.

Dans les jeux sociomoteurs, caractérisés par un rapport à autrui, et à l'exception du Touiza et du Shewari, une contrainte temporelle est présente en raison de l'interaction entre les joueurs. Dans le Touiza, cette interaction se caractérise par une coopération avec les partenaires, tandis que dans le Shewari, l'outil utilisé comme moyen (pierres) devient une cible pour l'adversaire. Dans les autres jeux, la pression temporelle est influencée par le rapport entre l'outil et le but de jeu : parfois, l'outil lui-même devient l'objectif, d'autres fois c'est l'adversaire, et dans certains cas, c'est le fait de posséder l'outil qui devient le nouvel objectif.

En ce qui concerne le rapport à l'espace, on constate qu'environ la moitié des jeux impliquent une pression temporelle de différentes natures liée à l'espace de jeu. Par exemple, dans "Assiyet Sari", il s'agit d'accéder précisément à un endroit inconnu dans l'espace avant l'adversaire. Dans "Moffir", le défi réside dans la recherche de l'adversaire dans un espace inconnu tout en évitant de s'éloigner trop du point de départ, et en revenant rapidement en cas d'apparition de l'adversaire. Cela peut également inclure des déplacements rapides et précis dans l'espace, comme dans "Highaline", ainsi que le positionnement correct et rapide dans des espaces tels que "Quiné" et "Higatwin". De plus, certains jeux exigent un éloignement rapide de l'adversaire porteur de la balle, comme dans "Higatwin" et "Hebba Gatto".

En fin, pour la pression temporelle dans les systèmes de score, notre analyse révèle que, le temps ne soit pas explicitement mesuré pour déterminer le vainqueur, la vitesse demeure un élément essentiel pour atteindre l'objectif et remporter la victoire dans 6 des 15 jeux examinés. Cette nécessité de célérité varie d'un jeu à l'autre, impliquant notamment la rapidité à trouver ou toucher l'adversaire, à éviter d'être touché, à se déplacer dans l'espace, ainsi qu'à exécuter des actions spécifiques telles que la construction des objets dans le jeu "Higatwin".

Tableau 1: Rapport au temps et phases de jeu

		Effectifs	Pourcentage
Durée de jeu	Indéterminée	15	100,0
	Total	15	100,0
Début du jeu	Choix libre	11	73,3
	Pression temporelle	4	26,7
	Total	15	100,0
Fin de jeu	Choix libre	9	60,0
	Pression temporelle	2	13,3
	Score limité à l'avance	1	6,7
	Plusieurs possibilités	3	20,0
	Total	15	100,0
Séquences de jeu	Alternée et asymétrique	5	33,3
	Séquence unique et rôles simultanée	4	26,7
	Tour de rôle	6	40,0
	Total	15	100,0
Changement de rôle	Liberté de temps	8	53,3
	Pression temporelle	5	33,3
	Un seul rôle	2	13,3
	Total	15	100,0

Tableau 2: Pression temporelle et logique interne

		Effectifs	Pourcentage
Action motrice	Oui	14	93,3
	Non	1	6,7
	Total	15	100,0
Objet	Oui	12	80,0
	Non	3	20,0
	Total	15	100,0
Autrui	Oui	7	46,7
	Non	8	53,3
	Total	15	100,0
Espace	Oui	7	46,7
	Non	8	53,3
	Total	15	100,0
Système de score	Oui	6	40,0
	Non	9	60,0
	Total	15	100,0

Tableau 3: Caractéristiques sociales des pratiquants

		Effectifs	Pourcentage
Sexe	Masculin ou plutôt masculin	6	40,0
	Féminin ou plutôt féminin	4	26,7
	Masculin et féminin ou mixte	5	33,3
	Total	15	100,0
Age	Jeune	10	66,7
	Adulte	3	20,0
	Jeune et adulte	2	13,3
	Total	15	100,0

2. La logique externe des jeux

8 Caractéristiques sociales des pratiquants

La répartition des jeux en fonction du sexe de pratiquant montre une légère prédominance des jeux Masculin ou plutôt masculin, estimée à 40%, au détriment des jeux mixtes ou pratiqués par les deux sexes, que ce soit séparément ou ensemble, avec un taux de 33%. Cependant, les jeux Féminin ou plutôt féminin représentent 26,7%. Cela signifie que plus de 2/3 des jeux sont genrés, tandis que le reste est pratiqué par les deux sexes.

En ce qui concerne l'âge des pratiquants, 66,7% des jeux sont pratiqués par les jeunes (enfants et adolescents), et 20% sont pratiqués par les adultes, tandis que le reste, estimé à 13,3%, est pratiqué par toutes les tranches d'âge.

9 Rapport au temps et logique externe

Dans cette section, nous allons analyser comment les jeux traditionnels s'inscrivent dans le cadre temporel des pratiques sociales en examinant quatre éléments essentiels : la saison de leur pratique, le moment, les événements spécifiques liés à leur pratique, ainsi que leur articulation avec d'autres temps sociaux.

D'après les données du tableau 4 ci-dessous, la pratique des jeux traditionnels est étroitement liée aux saisons et aux conditions climatiques. Seulement 20% des jeux sont pratiqués toute l'année, tandis que la majorité (80%) est limitée à des saisons spécifiques, principalement pendant les périodes sèches. Les jeux ne sont généralement pas pratiqués pendant la saison des pluies et de la neige. Le printemps est une période particulièrement importante, avec un tiers des jeux pratiqués à ce moment-là. De plus, deux jeux sont spécifiquement dédiés à la célébration du printemps, notamment le jeu de Takurt est spécifiquement célébré pendant une semaine lors de la festivité de Hifswin, tandis que le jeu de Highaline est également une activité notable pendant cette période.

La communauté locale est essentiellement de nature rurale et agricole, se caractérisant par ses activités d'élevage et d'agriculture. Ces traits se reflètent dans le calendrier et la nature des jeux pratiqués. Contrairement aux zones urbaines où l'été est généralement synonyme de vacances en raison des emplois des individus, dans les zones rurales, c'est plutôt l'inverse. En effet, l'été représente la saison du travail, avec le pâturage pour les jeunes et la récolte pour les adultes, illustrant ainsi une division des rôles sociaux au sein de la communauté en fonction des tranches d'âge. Dans ce contexte, un seul jeu est spécifiquement mentionné, à savoir la "Touiza", qui est le seul jeu aligné sur le temps social dominant, servant donc le travail.

En ce qui concerne le moment de pratique, nous constatons que les jeux sont répartis sur toutes les périodes de la journée (jour et nuit). Cependant, la majorité, estimée à 9 jeux (soit 60%), peuvent être pratiqués pendant la journée. Les jeux restants sont répartis sur des périodes spécifiques de la journée, dont trois jeux sont pratiqués après le déjeuner, deux jeux le matin et un jeu en soirée (au clair de lune).

Pour appréhender cette tendance, il est impératif de considérer d'autres paramètres, notamment la distribution des jeux en fonction des caractéristiques sociodémographiques des participants (âge et sexe), ainsi que les objectifs intrinsèques de la pratique, tout en les contextualisant dans le cadre plus large des temporalités sociales. Il est à noter que les jeux destinés à la jeunesse se répartissent sur l'ensemble de l'année, à l'opposé de ceux destinés aux adultes qui se restreignent aux saisons printanière et estivale. Si la première catégorie vise essentiellement le divertissement et les loisirs, représentant ainsi 10 jeux sur les 15 répertoriés, les activités ludiques destinées aux adultes s'inscrivent davantage dans un cadre festif ou cérémonial, en lien avec des événements sociaux particuliers.

Par conséquent, les jeux des jeunes tendent à s'entremêler avec d'autres temps sociaux tout au long de la journée, comme le pâturage ou les loisirs, étant donné leur pratique diurne, tandis que pour les adultes, il est observé que les jeux festifs sont principalement pratiqués pendant les temps libres ou pendant le temps dominant, tel que le jeu de la tawiza exclusivement. Ainsi, la pratique ludique se trouve encadrée dans des créneaux horaires déterminés, que ce soit le matin, l'après-midi ou en soirée, en fonction du type de jeu et de ses finalités intrinsèques.

Concernant la pratique des jeux en fonction du genre, il est observé que les jeux genrés (spécifiques à chaque sexe) peuvent être pratiqués lors de temps sociaux qui se chevauchent, tandis que les jeux mixtes sont pratiqués durant les temps libres, ce qui confirme également la division des rôles entre les sexes. Les jeux féminins peuvent être pratiqués à tout moment de la journée et en toute saison, alors que les jeux masculins et mixtes ont tendance à être répartis selon les périodes de la journée et les saisons. Ainsi, les jeux féminins sont généralement dépourvus d'une certaine incertitude de l'environnement, se concentrant principalement sur des activités psychomotrices (Ø). En revanche, les jeux masculins sont souvent caractérisés par un mélange de jeux psychomoteurs et jeux de type (IA) et (A). Les jeux mixtes, quant à eux, sont principalement sociomoteurs.

Tableau 4: Rapport au temps et logique externe

		Effectifs	Pourcentage
Saison de la pratique	Toutes les saisons	3	20,0
	Saisons sèches	6	40,0
	Printemps	5	33,3
	Été	1	6,7
	Total	15	100,0
Moment de la pratique	Matin	2	13,3
	la journée	9	60,0
	Après midi	3	20,0
	Soir au clair de lune	1	6,7
	Total	15	100,0
Pratiquer pour	Simple distraction – divertissement	11	73,3
	Un événement précis	4	26,7
	Total	15	100,0
Articulation des temps sociaux	Temps libre	7	46,7
	Temps social dominant	1	6,7
	Possibilité d'articulation	7	46,7
	Total	15	100,0

BIBLIOGRAPHIE

- Ali, B. B. (2018). *Modélisation et méta-analyse des effets du domaine d'action motrice pratiqué sur la conduite et la prise de décision motrices des sportifs: étude quasi-expérimentale au moyen d'un modèle de simulation électronique et numérique* (Doctoral dissertation, Université de Bordeaux; Université virtuelle de Tunis).
- Benhamou, F., Beffa, J.-L., Finchelstein, G., Flores, R., MBEMBE, A., & Iseux von Pfetten, J.-C. (2013, juillet 2013). *LE CERCLE DES ECONOMISTES*. Consulté le 03 19, 2024, sur <https://lecercledeseconomistes.fr/cultures-et-rapport-au-temps/>
- Bordes, P., Lesage, T., & Level, M. (2013). *Les jeux collectifs de rue: résurgences ou re-crédation?*. *Staps*, (3), 33-46.
- Brougère, G. (2002). *L'enfant et la culture ludique 1*. *Spirale*, (4), 25-38.
- Oboeuf, A., Gerard, B., & Sudre, D. (2013). *Se focaliser sur la situation sociale: quelques pistes pour modéliser les rapports de l'acteur à autrui, l'espace, le temps et les objets*. *Recherches qualitatives*, 15, 200-220.
- Gaubert, V. (2012). *Vers une ludisation des pratiques sportives... Quand jouer au football (re) devient plaisir*. *Géographie et cultures*, (84), 43-61.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice*. Paris : INSEP-Éditions.
doi :10.4000/books.insep.1067
- Parlebas, P. (2003). *Le destin des jeux: Héritage et filiation*. *Socio-anthropologie*, (13).
- Parlebas, P. (2008). *Les jeux traditionnels et leurs destins culturels*. 1^{ère} Rencontre Euro-Méditerranéenne des Jeux du Patrimoine. Ariana, Tunisie, 19-21 Avril 2008, 19-21.
- Sue, R. (1995). *Temps et ordre social: sociologie des temps sociaux*. (No Title).
- Sue, R. (1993). *La sociologie des temps sociaux une voie de recherche en éducation*. *Revue française de pédagogie*, 61-72
- Soldani, J. (2017). *Ce que les régimes de temporalités peuvent nous apprendre sur les sports*. *Temporalités. Revue de sciences sociales et humaines*, (25).
- UNESCO. (2017). *Jeux et sports traditionnels, défis pour l'avenir: note conceptuelle sur les jeux et sports traditionnels*. Consulté le 03 24, 2024, sur https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837_fre
- Vigne, M., & Joncheray, H. (2012). *La pratique des jeux traditionnels du Nord de la France*. *Rabaska*, 10, 29-45.