

Rossie, Jean-Pierre (2006). Jeux et jouets des enfants marocains. 4 p., 13 ill. - Version originale en français de l'article pour *La Ludoteca*, Firenze: Centro Internazionale Ludoteche, XXVII, 4-5.

## **Jeux et jouets des enfants marocains**

Les enfants marocains entre cinq et douze ans dont il est ici question vivent dans des villages ou des quartiers populaires des villes. Leurs familles ont un revenu modeste gagné en travaillant dans l'agriculture, le secteur non-formel, les services ou l'industrie. Les membres adultes des familles ont reçu une éducation formelle limitée ou pas d'éducation formelle. La plupart des jouets et des jeux proviennent de petites villes ou de villages situés dans des régions montagneuses ou de localités près de l'Océan Atlantique. L'information fait référence aux quinze dernières années mais presque tous ces jeux et jouets existaient déjà. Les enfants marocains appartiennent à des familles parlant amazigh ou arabe. Les Amazighs, appelés aussi Berbères, parlent une des trois langues amazighes du Maroc ou bien l'Arabe marocain. Il arrive que des parents amazighs parlent une langue amazighe avec les autres adultes de leur famille mais l'arabe, la langue de l'école primaire, avec leurs enfants.

Des filles et des garçons d'environ cinq ans se fabriquent déjà des toupies simples, par exemple en poussant un bâtonnet dans un bouchon en plastique (fig. 1). Il faut utiliser un bâtonnet adéquat et l'introduire près du centre du bouchon. On peut aussi utiliser le couvercle d'un pot de confiture que l'on transperce au centre avec un clou. Un petit fruit rond se terminant par une pointe peut aussi servir de toupie. Toutes ces toupies sont activées à la main. Une toupie plus complexe est faite avec du matériel de récupération. Le capuchon d'un stylo est percé à travers le centre du couvercle d'une grande bouteille d'huile et un fil en plastique est tourné autour du capuchon. Puis une tige en plastique est poussée dans le capuchon pour que l'on puisse tenir la toupie par une main pendant que l'on tire le fil avec l'autre main (fig. 2). Cette toupie tourne aussi vite que les toupies en bois achetées au magasin. La photo montre une toupie faite par un enfant arabophone de la ville de Tan-Tan située à la frontière septentrionale du Sahara mais on m'a dit que cela se fait partout au Maroc. Apprendre à choisir le matériel adéquat et le bon endroit pour jeter la toupie ainsi que le développement de la dextérité et de la coordination entre les mains et les yeux sont des aspects importants de cette activité ludique.

En 1995 un garçon amazigh de sept ans vivant dans la petite ville Goulmima au Maroc central a fait le moulin à vent de la figure 3. Un bâton et trois morceaux de papier d'environ 3.5 cm sur 25 cm suffisent pour le construire mais le résultat

est remarquable. Les bandelettes de papier doivent être pliées et mises l'une dans l'autre pour créer un dôme à trois ailes. Cela ressemble à une hélice d'avion. Le bout des ailes doit être légèrement plié vers le haut pour que l'hélice tourne mieux. L'hélice en papier est mise sur un bâtonnet ou un morceau de fil d'électricité. L'enfant court avec ce jouet en tenant le bâtonnet de manière oblique. Si cela est fait correctement l'hélice tourne à toute vitesse. Dans la même ville ainsi que dans une autre ville à 150 km au nord, des jeunes garçons amazighs fabriquent un autre moulin à vent pour le Mouloud, l'anniversaire du Prophète Mohamed (fig. 4). Un fil de fer servant d'essieu traverse le haut d'un roseau d'environ 60 cm de long. Pour fixer ce fil de fer le bout qui sort par l'arrière du roseau est replié et réintroduit un peu plus bas dans le roseau. A l'avant du roseau le fil de fer dépasse d'environ 6 cm. Pour faire les ailes on utilise la moitié d'un roseau de 10 à 20 cm de longueur coupé longitudinalement. Alors on perce un trou au centre de cette moitié de roseau. Dès deux côtés de ce trou un morceau de papier rectangulaire est attaché en tournant un des bords une ou deux fois autour du roseau. Puis ce bord est collé avec de la colle faite avec du jus d'un figuier, des dattes ou de la farine, mais aujourd'hui on utilise de la colle ou du ruban adhésif acheté au magasin. Normalement les ailes en papier sont décorées avec un décor géométrique. Une ou deux ailes sont mises sur l'essieu en prenant soin de mettre un petit bout de roseau avant et après l'aile pour qu'elle tourne bien. Pour que tout reste en place, il faut replier le bout du fil de fer qui dépasse l'aile. Lorsque les enfants courent à toute vitesse l'aile unique ou les deux ailes tournent vraiment vite. Un certain savoir-faire et une mise en pratique de principes scientifiques de base jouent un rôle dans cette activité ludique.

Aussi bien les filles que les garçons fabriquent des instruments de musique mais mes données soutiennent l'hypothèse que les instruments de musique plus complexe sont faits par des garçons. Les enfants utilisent des fleurs, des feuilles ou des morceaux de papier comme sifflet et des récipients de toute sorte servent de tambour. A un âge plus avancé les enfants apprennent à construire des instruments de musique plus complexe comme la flûte locale ressemblant à un hautbois (fig. 5). Pour faire l'embouchure une paille en plastique, que l'on trouve avec les petits cartons de limonade, est poussée à travers un trou fait au centre d'un bouchon en plastique. Ce n'est qu'entre les mains des grands garçons que j'ai trouvé une guitare ou un violon fait par eux-mêmes (fig. 6). Utiliser et fabriquer des instruments de musique joue un rôle important dans le développement des enfants marocains, spécialement au niveau de la dextérité, de la connaissance des matériaux, des compétences rythmique et musicales, de la coordination lorsqu'ils jouent ensemble, etc. (fig. 7).

Les jeux de faire semblant font plus partie du monde ludique des filles marocaines que des garçons marocains. Du moins c'est ce que mes recherches indiquent. Ces jeux de faire semblant comprennent des jeux de poupées, des jeux de dînette et de ménage ainsi que d'autres jeux liés aux occupations adultes. Pour ces jeux les filles se créent souvent une maisonnette en délimitant son plan avec des pierres ou d'autres matériaux (fig. 8).

Dans ces maisonnettes les filles marocaines jouent souvent à la fête de mariage. Les filles parlant une langue amazighe appellent aussi bien les poupées qu'elles fabriquent que celles en plastique *tislit* et *isli*, tout comme les filles arabophones les appellent *arusa* et *aris*, des mots qui signifient la jeune mariée et le jeune marié. Une structure en forme de croix est le plus souvent utilisée pour faire une poupée jeune mariée. Cette structure est alors habillée de plusieurs chiffons servant de vêtement de dessous et vêtement de dessus. La jeune mariée reçoit normalement de long cheveux et elle est embellie avec des bijoux faits par la fille ou avec des bijoux pour enfants (fig. 9). Les filles, surtout celles en milieu rural, cousent des vêtements adaptés au goût local pour leurs poupées en plastique (fig. 10). Sauf une fois, je n'ai pas vu en ville des poupées faites par une fille.

En jouant au mariage la poupée jeune mariée est traitée comme une vraie jeune mariée. Le jeune marié reste imaginaire ou est fabriqué de manière rudimentaire (fig. 11). Parfois c'est un petit garçon qui joue son rôle. Les filles intègrent à leur jeu de poupée des dînettes et des jeux de ménage. Beaucoup d'objets trouvés ou fabriqués sont alors utilisés. Il s'agit de représentations en miniature d'objets utilisés par les adultes comme les ustensiles de ménage, les fours et les moulins à bras. Parfois il y a aussi des voitures-jouets pour transporter les jeunes mariés et la famille. Même les dernières nouveautés dans la vie des adultes sont tout de suite accaparées par les enfants comme c'est le cas avec le téléphone portable qui est dessiné sur un bout de bois ou modelé en argile (fig. 12).

Les filles marocaines semblent fabriquer des jouets pour garçons ou jouer des jeux de garçons plus souvent que les garçons marocains le font en ce qui concerne les jouets et les jeux de filles. Cela est par exemple le cas quand des filles jouent au football ou quand elles fabriquent des voitures (fig. 13).

Montrer des jouets et des jeux d'enfants africains à des enfants vivant dans une société à haute technologie stimule la créativité et favorise une attitude positive envers les enfants d'ailleurs. Comme la danse et la musique, les jeux et les jouets créent plus facilement une attitude de compréhension et d'empathie envers la situation des enfants et de leurs familles vivant dans les pays du Tiers Monde (voir le chapitre en version anglaise "Using Saharan and North African toy and play cultures in a Western context" dans JP Rossie (2005) *Toys, play, culture and*

*society* ou bien la version française "Utiliser la culture ludique nord-africaine et saharienne dans un contexte occidental" dans JP Rossie (2005) *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines. Poupées d'enfants et jeux de poupées* – pour toute information voir <http://www.sanatoypplay.org>).

## Liste des figures

*Les photos figurent dans la version italienne de cet article*

Toutes les photos ont été faites par l'auteur

1. Toupie fait par un enfant, Kenitra, 1994.
2. Toupie fait par un enfant, Tan-Tan, 2005.
3. Moulin à vent fait par un enfant, Goulmima, 1995.
4. Moulin à vent fait par un enfant pour l'anniversaire du Prophète Mohamed, Midelt, 2000.
5. Flûte ressemblant à un hautbois faite avec du matériel de récupération, Midelt, 1998.
6. Guitare (à droite) et violon (à gauche) fait par le garçon qui le joue, village Lahfart, Anti-Atlas, 2005.
7. Garçons en train de chanter et de jouer du tambour, Sidi Ifni, 2005.
8. Maisonnette, village Ait Slimane, Haut Atlas, 1999.
9. Type de poupée-jeune mariée faite par les filles du village Ikenwen, Anti-Atlas, 2006.
10. Poupée en plastique d'occasion vêtue par la fille à la manière locale, village Igisel, Pré-Sahara, 2005.
11. Poupées-hommes modelées en argile et vêtues d'un chiffon, village Lahfart, Anti-Atlas, 2002.
12. Téléphone portable en argile avec des pierres comme touches et un morceau de boîte de conserve comme écran, village Lahfart, Anti-Atlas, 2005.
13. Jeune écolière avec une voiture qu'elle vient de fabriquer, village Lahfart, Anti-Atlas, 2005.