

NOTES SUR DEUX «JEUX DE BERGERS»

Arnaud Agueraray
Euskal idazle

Michel Duvert
Lauburu, Etniker Iparralde

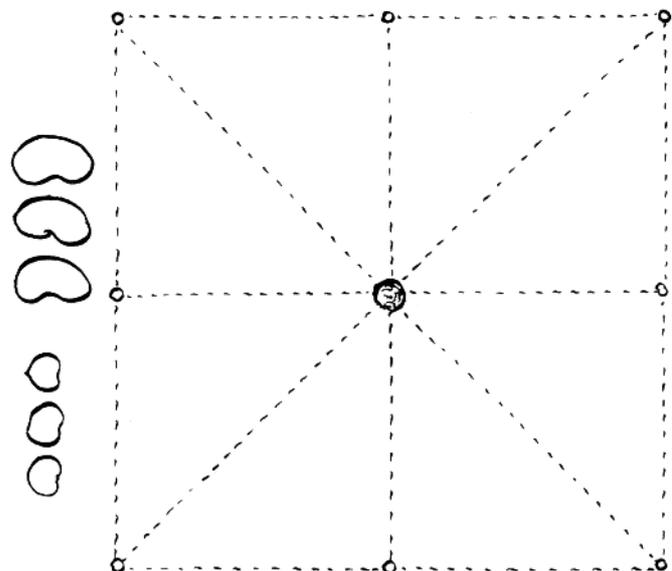
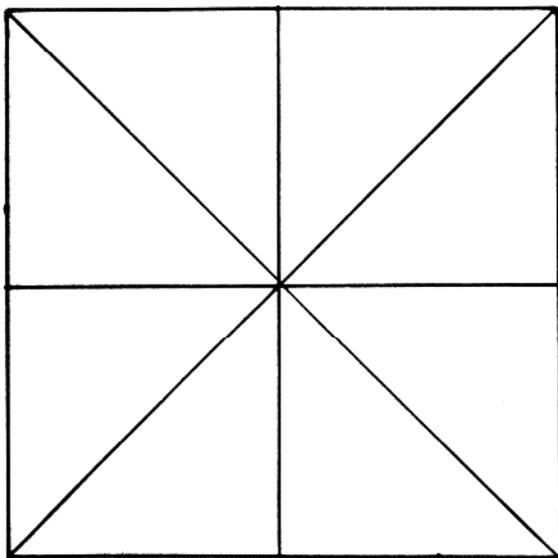
Au cours de notre enquête nous avons recueilli deux types de jeu, connus sous le nom d'*artzaiñ joko* / *artzañ jokia*, *artzaiñ jokū*, selon que l'on est en pays manech¹ ou en Soule. Les bergers jouaient dans les *olha* ou ailleurs; bien des personnes y jouaient en toute occasion (à la maison, à l'école y compris au lycée de Bayonne où, dans les grandes classes, l'enjeu était des cigarettes).

¹ Manech. Nom par lequel on désigne un individu originaire du Labourd et de la Basse-Navarre, par opposition à *uxkaldun*, «Basque», nom que les Souletins se donnent à eux-mêmes. Vide Manex. *Diccionario Vasco-Español-Francés*. II. Resurrección M.^a de Azkue. Bilbao, 1969.

Artzaiñ joko n.º 1

On décidait à l'avance du nombre de parties à exécuter, ou bien on se donnait un laps de temps (un quart d'heure, etc.). On joue à deux.

L'aire de jeu présente deux variantes notables. Alors qu'elle a le même tracé, le témoin de la montagne navarro-labourdine fait des trous à l'intersection des lignes; nous avons joué aussi sur une même aire, mais sans trou. Ces derniers sont de deux types; il y a le trou central qui est plus grand et plus profond que les autres, on l'appelle *xilo handi*



ardiak/hartzak

Les deux premières variantes de l'*artzaiñ joko*, celle avec les trous et l'autre. Chaque joueur a trois «pions».

/ *erdiko xilo* / *xilo geiena*. Les autres trous ne sont que de simples encoches. Parfois l'aire est dessinée (*Iurrean, harri baten gainean...*).

Chaque joueur a trois objets qui diffèrent de ceux de son partenaire: trois grains de maïs, trois haricots, trois graviers, trois boutons, etc. Le jeu a pour but d'aligner les trois objets sur une quelconque ligne, les modalités seront de deux types. On peut avancer ou reculer, à sa guise.

On tire au sort celui qui commence. Il place son pion dans le *xilo handi*. Le partenaire place un pion là où il veut. Le joueur place un autre pion, etc. Chacun empêchant son camarade d'aligner les trois objets. Il y a deux variantes à ce niveau:

- soit on peut sauter d'un trou à l'autre, quelque soit le nombre d'intervalles et la direction dans laquelle se trouve le trou convoité,
- soit on ne peut que se déplacer d'un intervalle à la fois et dans la même direction (dans certains cas on ne pouvait ni avancer, ni reculer, la place étant prise).

Temoins: Les deux auteurs et Mme Anita Gonzalez d'Ascain, native d'Errazu. Cette dernière appelle les pions *ardi* ou *hartz* -brebis, ours-. Elle souligne le fait que l'aire de jeu a une taille quelconque mais toujours plus grande pour les hommes (soit 50-50 cm. pour eux). Enfin, dans cette variante «à trous», on peut se déplacer comme on veut, dans n'importe quelle direction (janvier 1990, Ascain).

Artzaiñ jokü n.º 2

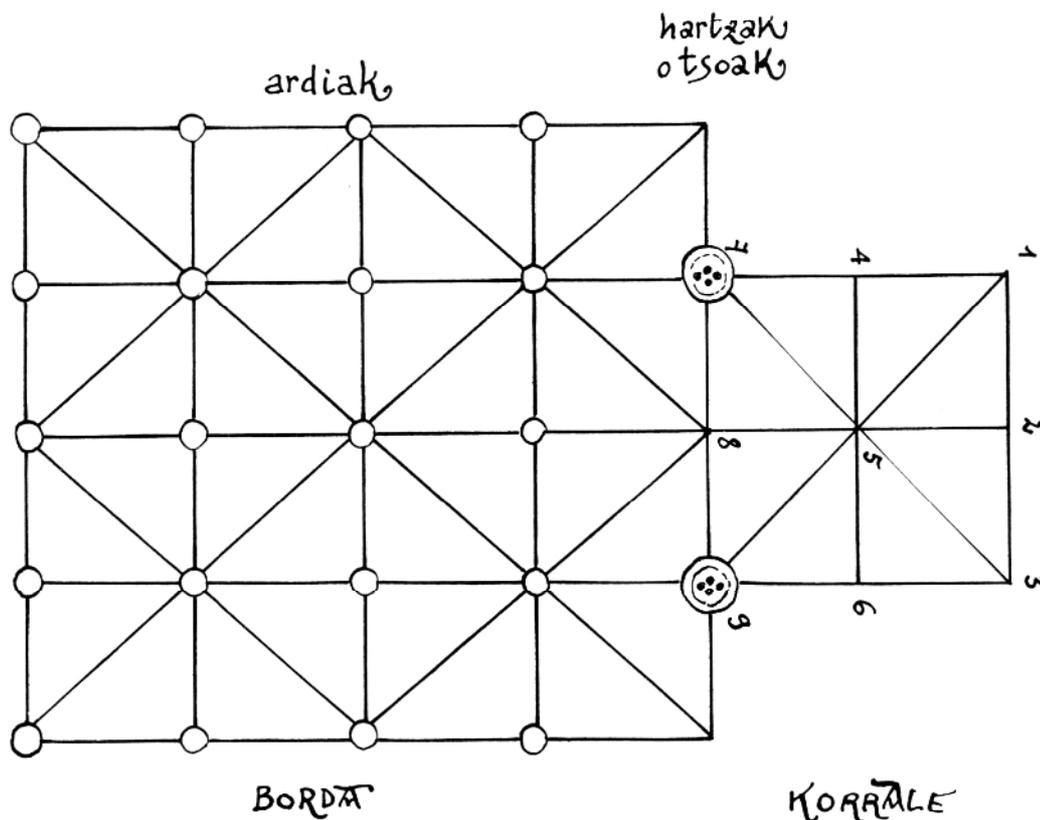
Nous présentons ici la forme recueillie en Soule et plus précisément à Musculdy. Tous les gens nés jusqu'au moins dans les années 1950 le connaissent; c'est un jeu très populaire. Les bergers y jouent comment tout autre adulte et enfant (à la maison, au dehors...).

L'aire de jeu comprend deux parties. *Korraile* ou *khurtxila* s'ouvre dans la borda ou *borda* / *ardien-borda* / *arditegia*; à l'articulation des deux parties se placent les deux ours (*bi hartzak*), ceci en montagne car dans le bas pays on parle plus souvent des loups (*bi otsoak*). Ces derniers vont chercher à manger les brebis, *ardiak*.

Les ours sont matérialisés par de gros boutons de couleur rouge, c'est invariable. Pour les brebis on se sert de boutons de chemise, de petite taille, de couleur blanche ou bleue, des haricots blancs (*ilhar bihi*).

Le principe du jeu est le suivant: Les brebis doivent passer de la borda dans le corral, le berger devant faire attention à ne pas se faire manger plus de 9 brebis (contenu du *korraile*). Ces animaux ne peuvent qu'avancer SAUF si elles mettent hors-jeu l'ours. Elles se déplacent dans n'importe quelle direction.

Les ours peuvent avancer ou reculer en cherchant à s'emparer des brebis. Leur but étant d'en prendre au moins 12. Ils sont soumis aux mêmes contraintes que celles qui président au jeu de Dames. Trois cas de figure se présentent:



Second type d'artzaiñ joko, variante de Musculdy. La figure représente le début de jeu, les ours et les brebis sont en place.

a) *hartz*a mange une brebis en déplaçant en ligne droite et en sautant par dessus elle pour se placer sur l'intersection laissés libre;

b) si *hartz*a oublie de manger la brebis, le berger peut «le tirer» et l'ours est éliminé, «soufflé»;

c) les brebis peuvent aussi bloquer/neutraliser (*bahitü*, *hartü*, *atzaman*) *hartz*a en le cernant de tous les côtés (rapelons qu'il ne peut pas manger plus d'une brebis à la fois).

En début de jeu les 20 brebis garnissent la borde; à l'articulation borde-corréal seuls les ours sont sur cette ligne. Le jeu s'achève lorsque le corral est garni de 9 brebis ou lorsque les ours en ont mangé plus de 11, ou lorsque ces derniers ont été éliminés (neutralisés par les bêtes ou tués par le berger).

Témoins: A.A. et J. ainsi que J-L Bordaxar-Agrehi (mars 1990, Musculdy).

Remarques:

Alors que ce second jeu (et ses variantes concernant l'étendue de l'aire, c'est à dire le nombre de brebis) fait référence à des activités purement pastorales, le premier (en particulier sa variante «à trous») rappelle fortement *urdánka* et le jeu de caniques que nous avons déjà publié dans le précédent numéro. Il y a là tout un contexte de pratiques qui renvoient à un monde centré (omniprésent dans notre art funéraire), celui-là même qui fut l'objet de notre quête.

Le lecteur aura reconnu sans peine que la structure même de l'aire du jeu décrite en premier, évoque bien des représentations souvent anciennes. Nous n'avons pas souhaité approfondir cet aspect, il était hors de nos préoccupations.



LABURPENA

Egileek, lehenago ere hiru aldiz (35, 36 eta 37. zenbakiak), Urtekari honetan bertan *Urdanka* izeneko artzai-jokua-ren gaineko lan zabala eman dute argitara. Oraingo honetan beste «artzai-joko» berri bi dakartzate, *Artzaiñ joko* eta *Artzain jokü* izenez ezagunak, Iparraldean jasotakoak eta aurrekoarekin zerikusi estua dutenak.

RESUMEN

Los autores anteriormente han publicado en tres entregas consecutivas en este mismo Anuario (núms. 35, 36 y 37) un extenso trabajo sobre el juego de pastores denominado *Urdanka*. En ésta aportan dos nuevas clases de «juego de pastores», conocidos como *Artzaiñ joko* y *Artzain jokü*, recogidos también en el País Vasco Continental y que guardan semejanzas con el anterior.

RÉSUMÉ

Les auteurs ont publié précédemment, en trois livraisons consécutives dans ce même Annuaire (n.º 35, 36 et 37), un vaste travail sur le jeu de bergers, dénommé *Urdanka*. Ils apportent ici deux nouvelles classes de «jeu de bergers», connus comme *Artzaiñ joko* et *Artzain jokü*, recueillis aussi dans le Pays Basque Continental, lesquels ont des ressemblances avec le précédent.

SUMMARY

The Authors have previously made an extensive contribution published in three consecutive issues of this *Anuario* (Yearbook) (Numbers 35, 36 and 37). It dealt in detail with a shepherds' game called *Urdanka*. Here, they describe two further kinds of «shepherds' games», which are known as *Artzaiñ joko* and *Artzain jokü*, and are also practiced in the inland Basque Country. They bear similarities to the one called *Urdanka*.