



Mémoire
Présenté par
Iba Fall

**Université Cheikh Anta
Diop de Dakar**
**Faculté des Lettres et
Sciences Humaines**

**LA DIMENSION EDUCATIVE A TRAVERS LES
MYTHES, SUPERSTITIONS ET JEUX DANS
LA SOCIETE TRADITIONNELLE AFRICAINE :
LE CAS DU SENEGAL**

Année académique :
2009-2010



Mémoire de DEA

Thème

**LA DIMENSION EDUCATIVE A TRAVERS LES MYTHES,
SUPERSTITIONS ET JEUX DANS LA SOCIETE
TRADITIONNELLE AFRICAINE : LE CAS DU SENEGAL**

Présenté par
Iba Fall

Sous la Direction de
Mamoussé Diagne
Professeur/Maître de conférence

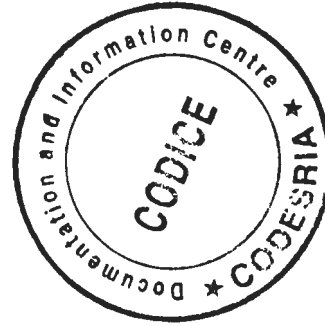
Année universitaire
2009 - 2010

13.08.01
FAL
15041

17 MAR. 2011

13.02.01
F.H.L.
15041

SOMMAIRE



REMERCIEMENTS

INTRODUCTION

I / LA PLACE DES JEUX DANS LES CULTURES AFRICAINES

A. JEUX ET COSMOGONIES

B. JEUX ET UNIVER SACRE

C. MYTHES, PRÉSAGES ET ÉDUCATION DANS LA SOCIÉTÉ
TRADITIONNELLE

II/ JEU ET EDUCATION DANS LA SOCIETE TRADITIONNELLE AU
SENEGAL

A. L'ÉDUCATION PAR LES JEUX : LA SOCIETE WOLOF

B. LES JEUX TRADITIONNELS A L'EPREUVE DE LA SECULARISATION

CONCLUSION

INDEX

BIBLIOGRAPHIE

REMERCIEMENTS

Ils s'adressent :

Au **CODESRIA** qui nous a accordé une bourse de recherche très déterminante dans la réalisation de ce travail

Au professeur Mamoussé Diagne qui a bien voulu encadrer ce travail

A mon épouse Penda Diop dont la présence est, pour moi, une source d'énergie

A tous les amoureux du savoir

CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

INTRODUCTION

Evoquer les jeux traditionnels en Afrique ne revient pas forcément et seulement à prendre en charge les seules préoccupations ludiques et fédératrices que mettent en exergue aujourd'hui les nations et les générations. Mais il s'agit d'une chose plus sérieuse, un principe qui peut aider à la saisie du sens de la vie, de l'homme et de sa présence au monde. Le jeu chez les sociétés africaines –surtout celles primitives-, en général, surpasse largement l'aspect ludique. A travers les cosmogonies, le jeu, comme d'autres pratiques, permet de participer à l'harmonie cosmologique à laquelle l'homme doit se soumettre, d'où le caractère sacré qu'on lui assigne très souvent.

A un autre niveau moins sacré, le jeu a toujours été un moyen efficace au service de l'éducation de l'individu. Celui-ci, en jouant, reste engagé dans des processus qui détermineront son être, sa personnalité autant au plan de son groupe (de même âge, sexe, ethnie, etc.) que de sa société. Chez la société wolof au Sénégal, en partant de l'éducation traditionnelle, on note un riche héritage concernant les jeux. Des pratiques comme le Zigala, le Keum-Keum, le Langa buri, le yooté, entre autres, permettaient de construire un jeune imbu des valeurs cardinales locales et très vigoureux pour affronter la vie.

Les jeux ont servi de véhicules pratiques à côté des instruments théoriques permettant à l'individu d'accéder à la réalisation de soi, seul gage de sa réussite sociale. Presque dans toutes les contrées africaines en général et particulièrement chez nous au Sénégal, nous trouvons des formes de jeux qui, non seulement, se particularisent selon les ethnies, les classes d'âge et, peut être, les saisons, mais constituent, en plus, un facteur social participant à la réalisation de la cohésion sociale.

Toutefois, ce contexte nouveau dans lequel nous baignons et qui reste marqué par la sécularisation, altère cette logique et nous met devant une autre approche vis-à-vis de ces jeux. Jouer n'engage plus nécessairement l'acquisition de

valeurs cardinales car le joueur n'est plus confronté à l'impératif de dépassement de ses propres contradictions et limites mais il fait plutôt face à la tyrannie des machines et des sous. Les nouveaux jeux isolent davantage l'individu de lui-même, de son groupe et de la société. Ainsi, on est en phase avec une rupture paradigmatique profonde qui vide progressivement les jeux de tout contenu sacré, social et éducatif. En effet, même si la sécularisation n'efface pas nécessairement certaines formes de jeu, elle en change sensiblement les orientations primordiales et fondatrices.

Pour mener à bien ce travail, nous avons, cette fois-ci pour des considérations méthodologiques, accordé une grande importance au principe de délimitation géographique de notre recherche. Étant donné que la société wolof s'étend sur des surfaces et des populations nombreuses et diversifiées¹, nous avons opté de mener nos enquêtes en ciblant des connaissances et pratiques des milieux Jàmbur² (Louga³) et Niayes⁴ (axe Tivaouane⁵/Mboro⁶), en passant par Taïba Ndiaye⁷. Car ce sont des lieux que nous connaissons et avons pratiqués.

Il importe alors de voir d'abord la place qu'occupaient les jeux dans la société traditionnelle et leur rapport à l'éducation des individus. Et, à la suite, il s'agira d'investir les spécificités des nouvelles formes de jeux en comparaison avec les anciennes pratiques. Toutefois, dans l'un comme dans l'autre, ces deux aspects qu'engage notre réflexion, révèlent un intérêt anthropologique déterminant. Il s'agit, selon la société africaine en général, de la problématique du sens de l'existence humaine face à la Nature. L'homme peut-il se définir en dehors de

¹ La diversité apparaît dans les modes de vie socioculturels. Voir Abdoulaye Bara DIOP, *La société wolof*, Paris, KARTHALA, 1981.

Cf. Annexe III (p. 213) pour la situation géographique de notre recherche.

² Le Jàmbur couvre aujourd'hui la région de Louga (Sénégal) et environs. Le terme à comme la tranquillité et est inventé par une famille qui, voulant se mettre à l'abri des guerres de royaumes, décida de venir s'installer dans cette localité afin de préserver leur tranquillité. Ainsi, en s'exécutant, le chef de famille avait dit « demnà sancé fé jàp sama jàmbur » (je m'en vais là-bas pour préserver ma tranquillité !) ; c'est à partir de ce jour que le nom de jàmbur est né.

³ Une des régions administratives du Sénégal situé au nord et considéré comme la capitale du Jàmbur.

⁴ C'est une bande de terre, une zone de cultures maraichères et variées qui part de Tivaouane, passant par Mboro, et jusqu'à Rufisque.

⁵ Un des départements de la région de Thiès.

⁶ Une commune d'arrondissement située dans le département de Tivaouane.

⁷ Une communauté rurale située dans l'axe Tivaouane-Mboro et appartenant à la commune d'arrondissement de Mboro.

celle-ci? Les jeux participent-ils à la consolidation des systèmes de valeurs ? Les nouvelles pratiques ludiques visent-elles nécessairement les mêmes orientations que celles anciennes ? Voilà autant de questions dont l'éclairage importe beaucoup dans un contexte marqué par de multiples flux des produits culturels.

CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

I / LA PLACE DES JEUX DANS LES CULTURES AFRICAINES

CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

A. JEUX ET COSMOGONIES

A coté des mythes et des légendes, les jeux traditionnels africains, de façon générale, recherchent implicitement une certaine participation à l'harmonie cosmique fondatrice des cosmogonies. Une telle entreprise s'affirme sous le mode de la participation. Dans la pratique des jeux deux choses justifient cette aspiration : d'une part, la centralité de la Nature et, d'une autre, le symbolisme autour de la terre. Pour ce qui est du premier aspect, il faut dire d'emblée que la relation que « l'homme traditionnel » africain tissait avec la Nature dépassait le simple et unique fait de servir de cadre physique de vie car il y avait, sans vouloir trop faire allusion à une quelconque sacralité, d'un point de vue pratique, une relation d'interprétation qui liait l'individu à celle-ci.

La Nature est un vaste champ d'interprétation de signes. Elle est une sorte de mine regorgeant des vertus curatives, sécuritaires et vivificatrices, d'où sa centralité dans l'éducation traditionnelle. C'est ce que semble corroborer cette affirmation de l'homme politique sénégalais Mamadou DIA : «*Tout est symbole et pour celui qui en découvre le sens il n'y a pas de mystère, et le monde invisible devient visible* »⁸. Ainsi est construite une relation positive avec la Nature du point de vue de la société traditionnelle ; cette conception reste fondamentale quand on la compare à celle développée dans la culture occidentale moderne, postmoderne et jusqu'à l'ère actuelle de la mondialisation.

Dans le monde occidental moderne, on voit la conception assez antagoniste qui est donnée du rapport homme/Nature. Cela est traduit à travers les écrits de certains penseurs. Nous citerons deux philosophes qui ont profondément marqué la pensée de leur siècle et au-delà : il s'agit de René DESCARTES (1596-1650) et Georg Wilhelm Friedrich HEGEL (1770-1831). Pour le premier, il s'agit de son fameux rêve d'aboutir à une Science susceptible de faire de l'homme « *maître et possesseur de la Nature* ». Et pour le second, nous

⁸ *Islam Sociétés Africaines et Cultures industrielles*, Dakar/Abidjan, Les Nouvelles Editions Africaines, 1975, p. 74.

avons la conception de l'homme comme « *un être ennemi et négateur de la Nature* ». Mais, dans les deux cas, même s'ils ont mis leurs pensées en rapport avec le progrès humain, c'est le rapport de négation qui nous intéresse ici.

En revanche, la conception du rapport de l'homme à la Nature dans la société africaine traditionnelle en général, et particulièrement au Sénégal, se pose en termes d'association, d'« amitié » et non pas sous une logique de destruction ou d'aliénation de l'un par l'autre. Mamadou DIA affirme en ce sens que :

« La nature, loin de s'opposer à l'homme, lui assure sa vie, son efficacité, sa protection. Il suffit de ne pas la blesser, de respecter les liens qui l'unissent à l'homme [...]. Il n'est donc pas question, dans le cadre de cette mentalité, d'une lutte entre la nature et l'homme, mais d'une communion constante, et toute l'activité de l'homme tend à maintenir cette harmonie dont la rupture ne peut qu'engendrer des catastrophes »⁹.

Une telle conception harmonieuse restait très déterminante pour la société traditionnelle, si bien qu'elle soit traduite à travers toutes ses activités, dont particulièrement l'éducation, le travail, les jeux, etc.

L'analyse de cette conception importe, parce qu'elle permet de noter à quel point s'est toujours développé, en Afrique, un rapport positif entre l'homme et la Nature. L'homme constitue l'élément d'un ensemble qui s'appelle Nature et leur rapport s'inscrit sous le mode de la « totalité ». Cette approche est bien décrite sous la plume de Bruno KARSENTI qui, parlant de son « *homme total* », affirme que :

« Le fait total [...] désigne expressément un phénomène humain. Dans l'étude sur la suggestion de l'idée de mort, il est celui du sujet emporté dans le mouvement par lequel son être individuel exprime entièrement son être social, au point que la destinée mortelle du second est entièrement assurée par le premier. [...], il faut ici considérer que le changement de posture est en fait le signe d'un bouleversement bien plus profond »¹⁰.

⁹ Op. Cit., p. 72.

¹⁰ *L'homme total : Sociologie, anthropologie et philosophie chez Marcel Mauss*, PUF, 1997, p. 100.

De telles conceptions sont articulées autour des principes de « totalité » et de « participation ». Le premier impliquant une prise en charge de l'homme dans toutes ses dimensions et, le deuxième, nécessitant le fait de se considérer comme élément d'un ensemble qui s'appelle Nature et dont l'harmonie et l'équilibre dépendent de sa participation.

Dans les cosmogonies africaines le rapport homme/Nature se pose sous le mode la participation seule garantie de l'harmonie cosmique. Mais, tout d'abord, l'homme, considéré comme un monde en miniature, doit faire de l'ordre dans son être afin d'espérer s'associer à l'harmonie cosmique. Ainsi, nous n'assistons pas à une « fragmentation » de l'homme mais plutôt à sa quête permanente de l'harmonie. En ce sens, les cosmogonies bambara et peule constituent une illustration intéressante. Amadou Hampâté Bâ abonde en ce sens et considère - selon les littératures peule et bambara- que :

« (...) tant que l'homme n'a pas ordonné les mondes, les forces et les personnes qui sont en lui, il est le Maa-Nin, c'est-à-dire une sorte d'homoncule, l'homme ordinaire, l'homme non réalisé. La tradition dit : « Maa kakan ka sé i yere la noote a bè to Maa ni yala », c'est-à-dire : on ne peut sortir de l'état de Maa-nin, pour réintégrer l'état de Maa, si l'on n'est pas le maître de soi-même »¹¹.

On peut déduire l'idée de recherche d'une harmonie intérieure, d'un équilibre et d'une maîtrise intérieure de sa propre structuration mentale, psychique et morale pour celui qui veut tendre vers la perfection. En plus, ce qui justifie la complexité de l'homme reste la nécessité de participer à un ordre immuable plus parfait. On peut noter avec Abdoulaye Élimane Kane que : *« L'univers, la vie, l'homme, l'espace se présentent idéologiquement à la conscience mythique comme totalité cohérente, avec ses propres règles*

¹¹ *Aspects de la civilisation africaine*, Paris, Présence Africaine, 1972, p. 17.

d'harmonie et reproduction»¹². L'homme est donc vu dans ces cosmogonies comme un être lié aux autres créatures, à un Tout et appartenant à un ordre immuable. Pour cela, suivant la perfectibilité qui le caractérise, tous ses actes constituent une continuité et son corps aussi :

*« Le corps tout entier correspond à un symbolisme bien précis. La tête, par exemple, représente l'étage supérieur de l'être, percé de sept grandes ouvertures. Chacune d'elle est la porte d'entrée d'un état d'être, ou monde, et est gardée par une divinité. Chaque porte donne accès à une nouvelle porte intérieure, et cela à l'infini »*¹³.

En tenant compte de cette conception « globalisante », deux conséquences s'imposent à propos des jeux. Premièrement, en partant de l'idée que toutes les activités expriment une forme de participation à « l'harmonie », alors les jeux ont une valeur supra ludique pour l'africain tout comme le fait de travailler et/ou de prier. Ils sont donc parmi les moyens qui permettent à l'homme de se réaliser physiquement mais aussi socialement et spirituellement. Deuxièmement, presque tous les « jeux traditionnels africains » se faisaient dans la Nature. Cela n'était pas gratuit car elle répond, avant tout, à l'idée de recherche d'harmonie avec la Nature évoquée plus haut. Ainsi, dans les jeux, les instruments utilisés provenaient d'elle, sans oublier le fait qu'elle serve toujours d'aire de jeu. Ceci nous pousse à dire que les jeux ne sont pas un loisir qui vient après les activités importantes de la vie mais ils sont au cœur même de l'harmonie qui donne sens à l'existence. Charles Béart affirme, à propos des représentations cosmogoniques, qu' « *On les retrouve dans les fêtes antiques, dans les processions chrétiennes aussi bien médiévales que contemporaines, aux grandes fêtes révolutionnaires, comme on les retrouve en Afrique au cours du jubilé dogon, le sigi, où ils portent un signe, l'amma hun, rappelant la naissance du monde* »¹⁴.

¹² « L'espace-Temps dans les représentations africaines précoloniales : clause de fiabilité « du modèle communautaire » In *Annales de la Faculté des lettres et sciences humaines*, PUF, n°8, 1978, p. 55.

¹³ Op. Cit. , pp. 14-15.

¹⁴ *Recherches des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*, Paris, Présence Africaine, 1960, p. 12.

Finalement le jeu cesse d'être une chose banale dès qu'il permet à l'homme d'être plus en contact avec la Nature, il est une sorte de moyen terme. Les jeux occupent, en effet, une place centrale dans les cosmogonies, en ce sens qu'ils permettent aux hommes de renouer avec leur réalité originelle. Dans certains jeux, l'usage d'un masque ne répond pas uniquement à des préoccupations décorative et figurative mais il symbolise aussi la quête d'une harmonie initiale, une synergie avec les êtres surnaturels. En guise d'illustration, on peut évoquer le célèbre jeu du « Simb » (faux-lion) au Sénégal. Selon les spécialistes, le joueur cesse d'être lui-même, dès qu'il aura porté le masque et écouté les formules incantatoires d'ouverture car cela le renvoie dans une autre réalité différente de la présente. L'affirmation de Charles Béart reste très éloquente à ce propos : « [...], toutes les institutions humaines naissent du jeu. Elles ne seraient pas « que jeu » au sens commun du terme, comportant un lieu approprié, un temps prescrit et des règles conventionnelles comme les jeux d'enfants et d'adultes »¹⁵.

A coté de la recherche de l'harmonie avec la Nature, les jeux africains présentent une autre caractéristique non moins importante dans la détermination de l'identité de l'individu et dans sa quête d'un équilibre. Il s'agit du symbolisme autour de la terre. En observant bien les jeux traditionnels, ils se pratiquaient, dans leur majorité, dans la Nature et, surtout, dans le contact avec la terre, le sable. Ce choix n'est pas fortuit mais comporte plutôt la quête salvatrice d'une perfection. Les propos d'Amadou Hampâté Bâ en témoignent :

« La terre, puissance féminine et maternelle comme nous l'avons vu, est le réceptacle de la puissance totale qui vient du ciel par l'entremise de « ji » (eau) de « yeelen » (lumière) et même de « dibi » (obscurité). [...] Elle est le giron, le dos et la mamelle maternelle des êtres. Dès que nos pieds quittent la terre, nous cessons de nous sentir en paix »¹⁶.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Op. Cit., p. 130.

Et, toujours par ce symbolisme, on considère que : « L'esprit –ou le dieu- « Lennaya » réside en elle ; « Lennaya », c'est la confiance qui procure la paix, la confiance de l'enfant reposant sur le sein de sa mère »¹⁷.

En résumé, certains jeux, au-delà de leur aspect ludique, retracent ou rappellent des actes primitifs fondateurs et, pour cela, ils exigent impérativement des formules d'entrée et des apparences spéciales. Finalement ces jeux sont toujours perpétrés mais pas avec la même orientation que les autres modes de jeux.

CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

¹⁷ Ibidem.

B. JEUX ET UNIVERS SACRE

Les degrés de sacralité des jeux sont différents suivant le statut des pratiquants, les moments de la pratique, les objets de jeu, etc. Il y a une structuration des jeux telle qu'il ne convient pas d'en pratiquer certains. Il existait dans la société traditionnelle une répartition des jeux qui répondait certes, au début, à un ordre social mais cette logique finira par être sacralisée. En ce sens, il faut noter que chaque corps de métier avait déterminé, en fonction des outils dont il se servait, un jeu qui lui était propre et qui participait au renforcement de la maîtrise dudit métier. Finalement certains de ces pratiques seront sacralisées, deviendront des jeux de castes et resteront l'apanage mystique de quelques groupes. D'autres jeux seront réduits en pratiques totémiques. Chez les bergers, se pratiquait un jeu avec des bâtons. Le jeu consistait à planter un bâton dans le sol pour s'en servir comme cible. Et les joueurs -tous des bergers- s'éloignaient à une distance raisonnable, puis se mettaient, à tour de rôle, à viser la cible avec leurs bâtons.

Le challenge n'était pas simple, car il y avait trois façon d'atteindre à bout portant la cible : dans le sens vertical, latérale et enfin avec le bout de leurs bâtons. Le dernier aspect était, sans doute, l'épreuve la plus compliquée. Etant donné alors qu'ils se servent beaucoup de ces objets, ce jeu, au-delà de l'aspect ludique, constituait une sorte d'entraînement dans l'art de manier le bâton soit pour orienter les bêtes soit pour chercher de la nourriture aux cimes des arbres. C'est pourquoi, le bon berger est celui-là qui sait, grâce à son bâton, communiquer avec son troupeau dans n'importe quelle position par des gestes de la main. Il s'en est suivi la sacralisation du bâton qui peut servir à d'autres fins, y compris celles curatives. Dans notre société, l'usage du bâton chez les vieilles personnes est devenu, par accoutumance, un acte, à la fois, sage et sacré. Un bon vieillard, c'est celui-là qui garde toujours un bâton avec lui. Le même réflexe a poussé les forgerons, à force de cohabiter avec le feu, à soigner mystérieusement les brûlures –en jouant au

soufflet dans les forges-. C'était une pratique très habituelle, à chaque fois que le cas se présentait, tous les esprits étaient tournés vers le forgeron du quartier.

En revanche, nous trouvons un autre jeu tout à fait particulier chez les paysans. Ils désignaient, parmi les membres de leur groupe, quelqu'un à qui on bandait les yeux pour lui demander, par la suite, de chercher à retrouver les autres membres. Une sorte de jeu de cache-cache. Cette pratique visait surtout à aiguïser l'ouï du paysan. Car celui-ci, à défaut de se servir de son regard, est obligé d'écouter avec beaucoup de finesse les sons afin de pouvoir repérer les déplacements et les gestes des autres membres de la partie de jeu. Mais, dans le cadre concret, comme le paysan est souvent exposé aux morsures des serpents et aux attaques de bien d'autres prédateurs, l'exercice lui permettait alors d'apprendre à détecter les moindres bruits et à reconnaître, par une simple accoutumance, les cris qu'émettent certains serpents¹⁸ et animaux venimeux. Par la même occasion et par ce même « réveil » de leurs facultés, les paysans parvenaient, à partir du simple vol d'un insecte et/ou de la vue d'une bestiole, à prédire la situation des saisons et certaines calamités. Dans d'autres circonstances, la prédiction était possible à partir d'un simple coup de vent. Mais tous ces jeux finissent par devenir quasi sacré. Autrement dit, n'importe qui ne peut se donner le luxe de les pratiquer. Tout cela nous réconforte dans notre conviction que, dans les jeux traditionnels, l'utile était toujours visé au-delà de la culture physique et ludique.

Le jeu de la flûte des peuls « thioubalo » ne peut être considéré, en ce sens, comme un simple jeu. Ils sont des pratiquants très talentueux. Mais, quelle qu'en soit la beauté des mélodies, elle ne vise pas seulement le ludique car ils parviennent à sortir mystiquement les crocodiles de l'eau. Il ne peut être joué par n'importe qui aussi. A un autre niveau, il faut noter que la plupart des jeux se faisaient impérativement la nuit. Dans le milieu wolof ce principe est respecté même si les enfants ne se rendent pas compte très souvent de ce choix subtil. Dans les cultures africaines, en général, la nuit est entourée d'un certain mystère et, pour cela, tenir

¹⁸ On peut citer en guise d'exemple les cris du serpent à sonnette qui peuvent être confondus à des cris de poussins.

les jeux à cet intervalle offre une garantie conjuratoire. Des jeux traditionnels wolofs comme le zigala, le këm-këm, le langa buri, et bien d'autres, se tenait la nuit. Il y a même des circonstances où le manque de respect de cette règle peut engager la mort selon les croyances populaires. Charles Béart confirme cet état de fait mais, cette fois-ci, en donnant un exemple dans la sous-région africaine. Il affirme que :

«L'awélé – le jeu à 12 cases, est en basse Côte d'Ivoire réservé la nuit aux dieux. La mort frapperait qui voudrait jouer. Cependant, quand il faut choisir un chef, à Jack-ville, chez les Alladians, après des cérémonies conjuratoires, les candidats joueront toute la nuit à l'awélé. Le gagnant sera désigné comme chef, ce sont les dieux qui l'auront choisi »¹⁹.

Les formes des jeux peuvent également être des symboles sacrés. Dans le milieu wolof du Jambur²⁰, un jeu comme le këm-këm, du point de vue de sa forme, cache le même caractère sacré que la *marelle* mentionnée par Charles Béart. C'est un jeu qui comporte deux éléments sacrés : une spirale rectangulaire dont le point limitrophe est symbole de salut et les coquillages utilisés par les joueurs. Quant à sa forme, Charles Béart semble bien déchiffrer le sens sacré de son origine. Selon le chercheur :

« L'histoire de certains vieux jeux s'y prête : la marelle [...] avait à l'origine, chez les anciens, un diagramme, d'ailleurs pas tout à fait abandonné, en forme d'escargot ; le christianisme se répandant, le diagramme devint un plan de basilique qui s'augmentera d'un transept au temps des cathédrales. Les formes varient plus ou moins selon les lieux, mais en Afrique, comme en France, le méreau est évidemment un symbole de l'âme qui, de difficulté vaincue en difficulté vaincue,

¹⁹ Op. Cit., p. 17.

²⁰ Le Jambur couvre aujourd'hui la commune de Louga (Sénégal). Il est né avec le découpage des vieux royaumes du Sénégal. Le terme à comme la tranquillité et est inventé par une famille qui, voulant se mettre à l'abri des guerres de royaumes, décida de venir s'installer dans cette localité afin de préserver leur tranquillité. Ainsi, en s'exécutant, le chef de famille avait dit « demnaa sancî fé jaap samaa jambur » (je m'en vais là-bas pour préserver ma tranquillité !) ; c'est à partir de ce jour que le nom de jambur est né.

parvient au « Paradis » dont le nom est souvent écrit sur l'une des cases quand ce sont des écoliers qui jouent, « Adiana » quand il s'agit d'enfants musulmans »²¹.

Il faut rappeler que la figure –servant d'aire de jeu- est dessinée sur le sol, sur la terre ce qui lui donnait une force double du point de vue symbolique. A cela s'ajoutait l'usage des coquillages. Nous savons que les coquillages, au même titre que les cauris, en Afrique, demeure un objet surchargé de mystères –à cause de sa provenance, c'est-à-dire le milieu aquatique-. Une telle représentation autour de ces objets s'explique car, à en croire Mircea Eliade, « Voici une pierre des plus vulgaires, elle sera promue « précieuse », c'est-à-dire imprégnée d'une force magique ou religieuse en vertu de sa seule forme symbolique ou de son origine : « pierre de foudre », que l'on suppose tombée du ciel ; perle, parce elle vient du fond de l'océan »²².

Dans les sociétés traditionnelles, jeux et univers sacrés se confondaient. Cela explique le caractère communautaire qu'on assignait aux jeux. Dans les villages au Sénégal, une pratique pouvait mobiliser tous ses habitants y compris les vieilles personnes. Ces dernières pouvaient participer au spectacle pour deux raisons : soit à cause de son caractère sacré soit pour mesurer l'intégrité, les valeurs et les qualités des joueurs. Concernant la deuxième, il faut rappeler que les jeux servaient de moyen dans la réalisation des individus, d'où leur orientation éducative.

²¹ Ibid. p-p. 12, 13.

²² *Le mythe de l'éternel retour*, Paris, Gallimard, 1969, p-p : 15, 16.

C/ MYTHES, PRÉSAGES ET ÉDUCATION DANS LA SOCIÉTÉ TRADITIONNELLE.

« Tày ku guddè all xonn bi dalay lèkk²³ » (celui qui rentre tard aujourd'hui, l'arc-en-ciel le dévorera), lançaient les parents. Nous étions habitués à entendre une telle mise en garde lorsque nous étions plus jeunes. Et même devenus adultes, cette formule restait gravée dans nos mémoires. En notre enfance, en effet, chaque après-midi de la « Tamkharite »²⁴ chaque parent sommait son enfant de ne pas rentrer tard au risque d'être dévoré par l'arc-en-ciel²⁵. On croyait tellement en cette menace au point que, dès cinq heures du soir, chacun se hâtait de rentrer.

Un univers féerique se dessinait dans notre imaginaire, créant ainsi ses personnages et ses fantômes. L'imaginaire s'invitait incessamment dans notre réalité quotidienne et de la façon la plus fantastique. Il n'y avait plus, pour nous, une démarcation entre la réalité ésotérique et les phénomènes relevant du factuel. Nous avons eu du mal à nous arracher de cette dialectique. Cette réalité était présente presque chez toutes les ethnies au Sénégal, et particulièrement très ostensible dans la nôtre (l'ethnie wolof) qui a toujours baigné dans cette symbiose, nonobstant la rupture qui s'établit progressivement aujourd'hui, sous l'influence surtout du modernisme.

Toutefois, on était très loin de penser qu'il s'agissait d'une supercherie ; on avait tellement peur au point que chacun, dans son imagination, se voyait déjà dans l'« abîme ». Nous retrouvons cette même représentation chez les Peuls²⁶ ; mais cette fois-ci avec d'autres acteurs. En effet, dans les sociétés peules, en

²³ Cette expression wolof peut se donner aussi sous la formule : « ku gude tay xonn bi dalay lèkk ».

²⁴ Fête célébrée au Sénégal et dans beaucoup de régions au monde et marquant la fin de l'année dans le calendrier musulman. Par ailleurs, elle correspond à la célébration du « hachoura », c'est-à-dire la commémoration de la mort de Hussein (neveu du prophète) chez les chiïtes. Elle est caractérisée fondamentalement par la préparation du traditionnel couscous au Sénégal.

²⁵ Dans la société wolof, la vue de l'arc-en-ciel, en termes de présage, fait office d'un mauvais augure ; et, pour cette raison, son apparition suscite une grande frayeur.

²⁶ Les peuls sont une ethnie du Sénégal très représentative, très mobile dans les migrations et s'activant généralement autour de l'élevage.

« Tamkharite », il est dit que celui qui rentre tard, « Nayyel Hara²⁷ » lui infligera un châtement terrifiant. Et il est évident que les enfants peuls la redoutent sans mesure. En conséquence, à 17 heures déjà, les rues devenaient quasi vides de monde. Chaque enfant regardait droit devant lui, même les salutations entre camarades étaient écourtées. La mise en garde cumulée à la forte croyance en son objet procurait en nous une forte émotion et un sentiment d'appartenance à une réalité plus parfaite.

Dans nos sociétés, les présages, les superstitions et les mythes ont, en ce sens, toujours été entretenus par les populations mais, pour la plupart, soit sous la dictée de la tradition par rapport à laquelle elles font preuve de conformisme soit par crainte de voir la prédiction — comme une épée de Damoclès — leur tomber sur la tête. Néanmoins, la chose la plus fondamentale avec certains superstitions et mythes reste ignorée par la plupart des gens : il s'agit de la visée fondamentale de ceux-ci. Nous voulons parler des raisons socio-éducatives et même « politiques »²⁸ qui les sous-tendent. Des raisons qui ont poussé les anciennes générations à jouer à les pérenniser et rendre leur respect effectif.

Le problème de l'appropriation de leurs sens et de leurs orientations se pose donc réellement, car le seul motif qui peut justifier l'ignorance et le délaissement notés actuellement vis-à-vis de tels phénomènes semble être le caractère « barbare » qu'on leur impute par simple réflexe. Compte tenu de cette remarque, nous admettons alors que notre vulnérabilité, face à la « mutation culturelle », trouve son origine dans la méconnaissance et le relâchement vis-à-vis de ces mêmes éléments culturels et de notre legs culturel pour parler de façon plus générale. Il ne s'agit pas, néanmoins, de transmettre nécessairement des pratiques, puisqu'elles peuvent s'effriter sous l'effet du processus de transformation des choses, mais on doit appréhender les orientations qui les fondent.

²⁷ « Nayyel » désigne en pulaar une vieille dame misérable, incarnant tous les vices (le mot constitue un diminutif) et le mot « Hara » signifie « Tamkharite ». La formule « Nayyel Hara » se donne alors plus simplement par « La vieille calamiteuse de tamkharite ».

²⁸ Politique au sens second du mot. Pour ce cas précis on fait allusion aux stratégies pour faire passer la volonté de la tradition.

Il importe, au-delà des questions relatives à l'interprétation, à la véracité et à l'authenticité du contenu de ces données jugées souvent superstitieuses et mythiques²⁹, d'admettre l'existence d'une certaine orientation éducative. Une telle orientation cherche, pour la plupart, dans le champ du factuel, à fixer certaines valeurs par des méthodes de mises en garde et de promesses en passant par le côté faible de la cible. C'est ainsi qu'on cherche à faire peur aux enfants afin de leur empêcher d'avoir tel ou tel comportement répréhensible aux regards d'un système dont les grandes personnes se font les garantes.

En effet, dans les sociétés peules, wolof, et même dans d'autres, à tous les phénomènes et incidents, face auxquels les enfants restent souvent victimes, et pour lesquels la raison³⁰ est incapable d'apporter des justifications parce qu'énigmatiques, des explications superstitieuses et mythiques sont trouvées et mises en œuvre. Cela était, aux yeux de la société traditionnelle, passible d'une concession car, dans sa « logique populaire », il n'était pas préjudiciable : quand, à défaut de justification rationnelle et concrète, on en crée pour ne pas laisser un vide quant à la compréhension.

En faisant « accoucher » l'imagination, à tort ou à raison, on cherchait, du coup, à toucher le maximum possible la sensibilité de l'enfant. L'essentiel étant ici non pas les artifices utilisés (la convocation d'êtres mythiques, de figures cruelles par exemple) pour inventer une histoire, mais plutôt l'impact et la « censure volontaire » que cette opération aurait suscités chez la personne que l'on éduque pour corriger son comportement. Plusieurs exemples peuvent être évoqués à ce propos comme : un enfant qui subit une déformation inopinément en passant entre un poteau et un mur, un enfant qui marche au crépuscule et qui subit

²⁹ Il s'agit de la question de savoir s'il est possible de justifier le mythe chronologiquement et géographiquement en précisant où il s'est déroulé et quand. Ainsi, quand on vous dit « celui qui passe entre un mur et un poteau verra son père mourir », vous n'avez pas à demander qui fut victime une fois d'un tel sort et dans quel lieu. Autrement dit vous n'avez qu'à faire preuve de conformisme.

³⁰ Dans la société wolof les limites de la raison humaine demeure une évidence, raison pour laquelle ils l'opposent à la « Raison Suffisante » divine par la formule célèbre du « dacc kumpè » (embrasser tout le mystère).

automatiquement des dépressions, etc.³¹Pour chacun des cas, on utilise des stratégies théoriques et avant-gardistes pour canaliser les velléités juvéniles de l'enfant. Ainsi, pour ce qui du premier exemple, deux mythes sont évoqués dans la société peule afin d'empêcher aux enfants de passer entre un poteau et un mur.

Pour ce qui est du premier, il s'agit d'une bête appelée « Sàfànou »³² qui, en s'attaquant aux hommes, se barricadait entre un arbre et un mur (ou un toit). Car c'est dans ces lieux qu'il parvenait à tomber facilement sur ses proies. Compte tenu de cette histoire effrayante, on entoure désormais d'interdiction et de prédiction une telle chose, c'est-à-dire le fait de passer entre un mur et un poteau. Quant à la seconde explication, on raconte qu'il existait, aussi loin que l'on remonte le temps, un pays peul appelé « Fanày »³³. Il y vivait un de leurs aïeux dont le nom n'est pas retenu par l'histoire. Le vieux avait épousé une guenon. Un jour, soudain, il décida de la châtier pour une raison inconnue. Ainsi, il l'attacha entre un poteau et un mur, la couvrit d'herbes, puis mis le feu autour d'elle. Désespérée, la guenon se mit à sautiller furieusement dans tous les sens, de façon endiablée. Quand elle eut l'occasion de se détacher, certaines parties de son corps avaient déjà pris feu notamment sa queue ; et, comme elle courait dans tous les sens, elle enflammait tout sur son passage jusqu'à même réduire tout le village en feu et en cendre.

Depuis cet incident malheureux, les Peuls ont entouré d'un certain augure le fait de passer entre un mur et un poteau, car tout le malheur de fanày était parti de cet endroit. Aussi c'est pour cette raison, semble-t-il, que les Peuls redoutent n'importe quel vieux investi d'une certaine immoralité. En plus, c'est depuis cet événement qu'ils utilisent, souvent, la formule pulaar « Mawdo fousno fanày! », c'est-à-dire « c'est le vieux qui avait détruit fanày ! »³⁴. Finalement, cette formule finit aujourd'hui d'avoir valeur de mise en garde ou avertissement à chaque fois qu'elle est dite.

³¹ Avec ces mêmes exemples et bien d'autres il y a une autre interprétation mais cette fois-ci sous l'angle purement du symbolique et du sacré. Cf. Ibrahima SOW, *La symbolique de l'imaginaire, dialectique du faste et du néfaste à partir des présages, superstitions et gaaf*.

³² Dans la tradition peule on dit qu'il s'agit d'une bête très agressive et qui s'apparente à l'hyène.

³³ Il s'agit d'un pays mythique.

³⁴ Au sens figuré, la formule veut dire simplement l'impératif de nourrir de la méfiance envers les vieilles personnes.

Pour revenir au « mythe de l'arc-en-ciel » en Tamkharite qui, du reste s'inscrit dans la même logique, il faut considérer que la mise en garde a une valeur, une orientation éducative, car cette occasion est considérée comme un jour de festin où le couscous est distribué abondamment. Le fait alors qu'un enfant aille manger, cette soirée, chez les voisins est mal vu³⁵. Cela reste considéré comme une injure à l'endroit de la famille de l'enfant. Car, exclusivement, pour ce jour de festin où la nourriture est très accessible à tous, ce serait de la pire négligence de laisser son enfant manger ailleurs comme s'il n'en trouvait pas chez lui. Pour éviter, en effet, aux enfants de commettre un tel acte, le mythe ou la superstition sert ici de moyen efficace pour éradiquer un tel comportement. On passe ainsi par la peur pour le dissuader.

À cette « histoire mystérieuse » est corrélée deux autres présages. Il s'agit, en premier lieu, de l'affirmation selon laquelle « celui qui ne se rassasie pas lors du dîner de « Tamkharite », ne le sera plus pour le reste de l'année ». Soulignons, au passage, qu'une telle formule nous faisait très peur. Mieux, l'idée même nous traumatisait, car on se disait avec naïveté que, naturellement, le manque de nourriture exagéré équivaldrait au fait de s'exposer à la maladie ou à la mort. Nous étions hantés, en tout cela, par l'idée de la mort.

À cet effet, poussé par une sorte de psychose, chaque enfant prenait le soin de bien se gaver de couscous le soir. Et, curieusement, beaucoup se retrouvaient le lendemain avec des constipations terribles et s'exposaient ainsi aux railleries de leurs camarades. Par conséquent, toutes les discussions entre camarades se terminaient en général le lendemain par des altercations à cause des moqueries. Encore faut-il le rappeler, cette mise en garde heureuse des parents révélait, en réalité, des leçons. Dans le même registre, pour ce qui est de l'affirmation citée plus haut, le vieux Baye Masse Ndiaye³⁶ nous confia qu'il s'agit seulement d'une manière subtile de pousser les enfants à se gaver pour être heureux. Mais, d'un

³⁵ Il faut rappeler qu'en Afrique, en général, et particulièrement au Sénégal on avait cette tradition d'aller manger chez les voisins et même les familles inconnues sans risquer d'être repoussé. Cependant ces pratiques tendent à disparaître avec l'individualisme qui caractérise progressivement nos sociétés actuelles.

³⁶ Résidant et chef du village de Taïba NDIAYE. Il est déjà cité dans les pages précédentes.

point de vue logique, cette affirmation est vraie, car la nuit du « Tamkharite » demeure la dernière nuit de l'année (selon le calendrier musulman), donc il va de soi que celui qui n'est pas rassasié ne puisse plus l'être pour cette année écoulée. Mais les enfants ne parviennent pas, en général, à se rendre compte d'une telle subtilité du langage.

En deuxième lieu, il est dit³⁷ que, lors de la nuit de Tamkharite, deux anges appelés « Abdou Jambàr » vont descendre pour uniquement questionner les humains sur leurs comportements durant l'année écoulée. Autrement dit une sorte de bilan. Une fois qu'ils seront devant un parent, ils diront :

— « Oh chère maman as-tu prié ? » (yaw yà y jii ndegëm julli ngàm ?)

— Elle répond : « Oui, j'ai prié » (muniko wà waw).

— « Oh cher père, as-tu prié ? » (yaw bà y jii ndegëm julli ngàm ?).

— Il répond : « Non, j'ai pas prié » (muniko wà wàw).

Ainsi de suite, le dialogue continue. Ces exemples nous semblent suffisants pour éclairer nos lanternes sur les raisons éducatives qui sous-tendent ce récit mythique.

En mentionnant un tel récit dans leurs chansons, les enfants sont amenés, inconsciemment, à faire leur propre introspection, car les questions des « anges Abdou jambàr » ont valeur de mise de garde et n'interpellent pas seulement les parents. C'est une manière de dire à tous, parent comme enfant, que la fin de l'année n'est pas seulement un moment de fête mais, encore et surtout, un instant d'auto-évaluation morale. Cette remarque est davantage corroborée par l'organisation de séances de prières communes dans chaque famille à la veille de la Tamkharite.

En outre, l'évocation des anges –en tant que des êtres surnaturels et merveilleux – n'est pas gratuite, car c'est pour davantage solenniser et attirer les attentions. Rappelons que, dans notre sociologie wolof, la simple évocation du mot « malàka » (ange) suscite souvent un sentiment de frayeur ; ce n'est pas pour rien que l'on dit souvent « oto malàka la » (littéralement : la voiture est un ange)

³⁷ Ce récit est chanté par les enfants en faisant leur tājaboön (festivité accompagnée de chansons, de sons de tambours et de danses).

pour faire référence à l'ange de la mort qui a la charge affreuse d'arracher les âmes, bref pour dire qu'elle (la voiture) est dangereuse. Elle conduit à la mort par des accidents. Il s'agit donc d'une mise en scène théorique qui véhicule une orientation éducative pour un respect et une constance dans les pratiques morales.

À la lecture des orientations et des visées avec lesquelles les anciens entouraient de superstitions, présages et mythes, on peut ne pas partager l'opinion consistant à considérer ceux-ci comme vides de sens, d'orientation — devant être dépassés —, ou, tout au moins, inutiles voire honteux à admettre. On les met souvent, de façon brutale, dans le compte des croyances populaires et une telle mise en relief leur enlève tout caractère rationnel et pédagogique.

Nous considérons que la « mise à mort », souvent inconsciente, de tout ce patrimoine est nourrie, entre autres, par des « complexes » culturels au niveau des populations. Elle a participé aussi à la dépravation des valeurs au niveau de la jeunesse, car de nouveaux modèles se sont instaurés engageant une cassure sociale. Beaucoup de mythes formulés sous le mode de l'interdiction et de la prohibition s'adressaient curieusement plus aux jeunes qu'aux vieux, pour dire leur préoccupation éducative. Mais il faut considérer que ce qui importait pour les anciens ce n'est pas la superstition ou le mythe – dans leur fond — en tant que tel, mais plutôt leur capacité d'empêcher à l'enfant de faire tel ou tel autre acte. C'est ainsi qu'on convoque toujours une représentation³⁸ qui fait peur à l'enfant ; et, souvent, c'est soit des animaux féroces (lion, serpent...) soit des éléments de la Nature comme la foudre et l'éclair qui revêtent un caractère terrifiant.

En se fondant sur lesdites remarques, il importe beaucoup, face à ces superstitions et mythes, d'essayer d'abord d'en saisir les sens et les orientations au lieu de se fonder sur le problème de leur authenticité, en tenant trop à leur contenu, pour les réfuter à priori, sans critique préalable. Partant de cette considération, nous pouvons déduire un problème consistant dans l'impossibilité souvent de comprendre ou d'interpréter certains présages, mythes et superstitions entretenus

³⁸ Et, pour la plupart, ce sont des choses redoutées des enfants ; lesquelles peuvent provoquer même la mort.

par notre société ; ce qui conduit souvent au rejet spontané. Ainsi, pour le présage qui consiste à dire que : « celui qui passe entre un poteau et un mur verra son père mourir », nous sommes tentés de le balayer d'un revers de la main.

En réalité, l'élaboration d'un tel présage répond à un besoin qui dépasse la simple mise en garde. C'est parce que, à plusieurs reprises, les vieux constataient que des enfants qui passaient entre un mur et un poteau se voyaient frappés dans l'immédiat par un malheur³⁹. Certains d'entre eux tentaient souvent de justifier de tels phénomènes par la gifle d'un démon ou par la possession des djinns. De telles justifications, selon notre conscience populaire, ne doivent pas être rejetées de façon aveugle tant qu'on n'est pas en mesure de justifier le contraire. Faute de tenir sur une explication totalement simple et rationnelle aux regards de l'enfant, les vieux jugeaient nécessaire d'envelopper l'interdit dans un présage, une superstition et/ou un mythe. Et, en même temps, mettre ce discours à la portée de l'imaginaire populaire. Pour ce cas de figure, sachant que l'enfant en général a peur des démons et de certains animaux, ils sont alors convoqués.

Nous pouvons avoir la même lecture par rapport aux phénomènes des mânes⁴⁰ en Afrique. Il s'agit de la vieille idée selon laquelle les mânes sont susceptibles, sous l'allure de fantômes, de s'emparer du principe vital de gens paisibles la nuit lorsqu'ils dorment. Cela se passe lorsque les âmes de ces derniers sont libérées à travers leur sommeil et exposées aux tentations des âmes impures telles que celles des magiciens et des tyrans. De pareilles explications, dans l'Afrique traditionnelle, ne tenaient qu'au fait que ses peuples, très liés aux forêts, à la « vie naturelle », ne parvenant pas à avoir une approche rationnelle face aux énigmes de la Nature, se laissèrent alors à des tentatives d'explication inspirées et colorées par l'influence des croyances religieuses en place. Il s'agissait aussi de tentatives de dire le « mystérieux » mais celles-ci ne relevaient pas uniquement de l'imaginaire des peuples, mais aussi de leurs réflexes naturels pour répondre aux questions du

³⁹ On note que tantôt c'est des déformations du visage, tantôt des membres du corps (pour la plupart l'œil, la main ou la jambe).

⁴⁰ Les mânes désignent les âmes impures, mauvaises (souvent celles des magiciens ou des gens méchants capables de nuire à la vie des autres de façon mystérieuse ou mystique). Cf. Le livre d'Al-GHAZALI: *La vie après la mort*.

moment. Il y a un ensemble de facteurs qui entrent en jeu quand il s'agit de dire le mystère. Ce qui nous intéresse dans tout cela c'est, d'abord, la tentative de détermination du « mystérieux » au plan rationnel, et, ensuite et surtout, le fait que ces tentatives procèdent d'un cumul de facteurs socio religieux liés à leurs environnements. C'est en cela que de telles explications peuvent être retrouvées même dans la littérature des religions monothéistes⁴¹.

Néanmoins, toute cette analyse ne peut être utile que quand elle nous permette de comprendre que les « anciennes générations », du moins celles que nous avons connues et côtoyées ont eu une « intelligence » pour donner un contenu sémantique aux phénomènes auxquels elles étaient confrontées. Par rapport à cela elles ont su apporter des réponses à leurs questionnements ; lesdites réponses ont été acceptables à leur époque. Il n'y a donc aucune pertinence dans un jugement de valeur négatif qu'on aurait porté aujourd'hui sur ces lectures et appréciations « anciennes », tout en sachant qu'elles ont servi d'explications acceptées par « l'imaginaire populaire » de ces peuples.

Ce qui importe plutôt c'est de voir les possibilités d'une compréhension de quelques pratiques et interprétations qui, une fois comparées à notre réalité socioculturelle actuelle, auraient permis de procéder à une réhabilitation de nos cultures. Mais réhabilitation au double sens du mot. D'abord par la mise en œuvre d'une évaluation profonde des valeurs culturelles héritées et qui, actuellement, survivent difficilement à la sécularisation. Ensuite par l'appropriation des méthodes et pratiques éducatives anciennes dans le cadre de la définition des politiques en ce

⁴¹ Pour le cas de l'islam par exemple on retrouve l'explication que les âmes sont libérées lors du sommeil. Et si la personne n'a pas pris le soin de faire certaines invocations protectrices, son âme qui est dans les espaces terrestres est souvent exposée aux méfaits des âmes impures (celles des magiciens et des impies par exemple) ; ce qui, du reste, peut occasionner les cauchemars. De telles explications peuvent être retrouvées dans les livres de Hassane AYOUB et AL-GHAZALI qui portent respectivement les titres suivants : *Le voyage éternel* et *La vie après la mort*. Mais, pour ce qui concerne encore l'islam, cette réalité est plus connue et développée dans la littérature sur *le monde des djinns et des démons* dit « 'Alamu Al-djinni wa chayatiine » en arabe. Une telle conception complexe de l'homme dans son rapport avec la réalité spirituelle à la fois liée à l'enseignement islamique (élitiste) mais aussi, et surtout, aux traditions africaines en général. Le professeur Djibril SAMB le mentionne bien dans ce passage : « D'autre part, à la conception qui fait des rêves la traduction de l'activité erratique de l'âme est liée la croyance selon laquelle on ne doit pas réveiller brutalement le dormeur. La raison est probablement analogue à celle qui est invoquée en Afrique : si le dormeur est tiré du sommeil avant le retour de son âme, les conséquences peuvent être très néfastes, mortelles même. En somme, le dormeur représente un double danger. Pour lui-même : parce que le rêve, qui se glisse dans son sommeil, l'expose à des rencontres funestes, et pour les autres : puisque ses rêves peuvent leur être néfastes » *L'interprétation des rêves en Afrique noire* (La Sénégalie), Bruxelles, Ediphis, 2004, p. 22.

sens ; ce qui pourrait servir de repère à cette jeunesse en quête permanente d'une identité culturelle. La situation de tâtonnement qui prévaut aujourd'hui est d'autant plus dangereuse si l'on sait l'importance du rôle que joue la culture dans l'existence d'un homme et dans la trajectoire d'une jeunesse ; laquelle importance a poussé certains penseurs à même définir l'homme en fonction de son degré d'imprégnation de la culture.

CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

II/ JEU ET EDUCATION DANS LA SOCIETE TRADITIONNELLE AU
SENEGAL



CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

A. L'ÉDUCATION PAR LES JEUX : LA SOCIÉTÉ WOLOF

Dans la société traditionnelle, l'éducation était à la croisée des chemins. Toutes les activités de la vie participaient à la réalisation morale de l'enfant. Ainsi, les jeux ne faisaient point l'exception. Pour ce qui est de la société wolof au Sénégal, on a un répertoire assez riche. Paradoxalement ces jeux sont aujourd'hui méconnus autant des jeunesses urbaines que rurales. Il s'agit des pratiques telles que : le « laangaa buri », le « Këm-Këm », le « Zigalaa », le « wuré », le « kalinaane », le « Ngétt », le « Ndoof », le « Yooté », etc.

Il importe de faire leur présentation ici afin d'en saisir les orientations éducatives. Nous allons commencer par le premier : le « laangaa buri ». Ce jeu consistait à prendre un morceau de tissu que l'on tissait à la forme d'une corde afin de le rendre rigide et tendu. Puis on demandait à une personne neutre (par rapport au jeu) de le cacher et de donner le signal aux participants qui devaient fouiner partout pour le retrouver. Une fois que quelqu'un trouve l'objet tant convoité, il a le droit alors de fouetter ses camarades de jeu sauf s'ils parvenaient à toucher un poteau⁴².

Il est avéré que ce jeu, au de-là de sa dimension ludique, exerçait un rôle fondamental dans l'éducation des enfants. Il attisait leur intelligence car se sont les plus rusés qui se saisissent les premiers de la corde en fouillant avec minutie. Mais ensuite, le « laangaa buri » demeurait une école du courage pour le jeune, parce que le participant recevait souvent des coups très violents mais, quelles que soient les douleurs qu'il ressentait, il n'avait ni le droit de rouspéter ni le droit de se venger et moins encore de contester.

La recherche de l'objet se faisait dans la patience, ce qui suscitait, chez l'enfant, l'idée que rien de bien ne s'acquiert dans la vie sans patience. Et il doit, à ce prix, mettre sa vie à l'épreuve du jeu. Cela montre, en effet, qu'il participe fortement au renforcement du courage, de la capacité d'endurance et de stoïcien

⁴² Le poteau est choisi préalablement comme l'objet d'« expiation » qui épargne celui qui le touche des coups de fouets.

des enfants. Ces derniers apprenaient à affronter la vie par l'acceptation de l'épreuve et du difficile. Pour cela, l'objet convoité était souvent caché dans des coins très reculés et difficiles à repérer ; l'enfant devait apprendre par là que, face aux épreuves de la vie, il ne faut jamais perdre l'espoir d'atteindre son but. En plus, l'objet convoité pouvait être caché n'importe où, c'est-à-dire dans des lieux que l'esprit du joueur n'aurait jamais imaginés. En effet, il pouvait être suspendu à un arbre, enterré dans un coin non convenu ou être jeté en un lieu présentant des risques. C'est pour cela que l'esprit du participant fouinait et s'offrait à toutes les imaginations pour repérer le lieu. C'est un jeu à la fois très éprouvant, passionnant et instructif.

Après avoir parlé de ce jeu et de ses rapports à l'éducation de la jeunesse d'antan, on peut évoquer, sans transition, un autre appelé « Këm-këm ». Ce jeu consistait à tracer une spirale (sous forme de rectangle) sur le sol qui servait de terrain de jeu. Ensuite on prend des bâtonnets qui symbolisaient des « chevaux » et chaque participant plaçait son bâtonnet sur le point de départ de la spirale. Ensuite on se servait de deux coquillages que l'on jetait au sol à tour de rôle. Et selon que l'un des coquillages est renversé ou les deux, le joueur déplaçait lentement son pion ; au cas contraire, il progresse plus rapidement. Le premier à atteindre le point limitrophe de la spirale rectangulaire devenait ainsi le vainqueur. Ainsi, en fonction de la position des cauris, il déplace son bâtonnet. En définitive celui qui parvient à placer son bâtonnet au point culminant de la spirale est considéré comme le champion dans ce jeu.

Ce qui est particulier dans ce jeu, c'est l'apport de l'intelligence de l'enfant qui reste très déterminant surtout dans la manière de jeter les cauris. En effet il fait tout pour les avoir toutes les deux renversées. Ce jeu passionnait beaucoup les jeunes car ça attisait l'esprit compétitif en eux. Mais le plus important reste le contact avec le sable car cela créait en eux un sentiment naturel synonyme de « vraie vie ». Autrement dit le contact avec le sable avait valeur de sève nourricière qui reconfortait et procurait du bonheur.

Parallèlement, les vieux aussi nourrissaient le même sentiment et, pour cela, allaient même jusqu'à envisager l'existence de vertus curatives dans ce simple contact avec le sable. A ce propos, une pratique était très courante chez les vieux pour soigner certaines maladies. Il s'agissait en effet, lorsque qu'une personne souffrait d'une quelconque maladie, de lui demander de se déshabiller et de rouler sur le sable à plusieurs reprises.

Après cet exorcisme, la personne malade retrouvait sa santé de façon curieuse. Cette pratique était tellement courante si bien que certains vieux avaient aménagé des cours derrière leurs concessions dont ils entretenaient bien le sable⁴³ afin de pouvoir traiter. Toutefois, ce « contact naturel avec le sable » demeure inconnu des jeunes des temps contemporains qui, aujourd'hui beaucoup plus attirées par les « merveilles artificielles », rompent toute sensibilité et relation spirituelle avec la Nature.

Jadis, on connaissait, chez la jeunesse, un jeu nommé « zigalaa ». Il opposait deux groupes lors d'une partie et chaque groupe comportant cinq à huit participants. Un poteau était préalablement déterminé comme le lieu « d'expiation »⁴⁴ pour chacun des groupes. L'équipe qui parvient à faire usage de toutes les ruses possibles pour toucher le poteau devient vainqueur et, pour cette raison, la seconde se doit de lui en empêcher. C'est pourquoi, il désigne un « gardien » qui doit toujours rester à côté de celui-ci et quelle qu'en soit l'intensité des poursuites que cela engage. A cet effet, la partie pouvait s'étaler sur un temps très long où les poursuites pouvaient se faire de maison en maison, voire de quartier en quartier.

⁴³ Ici les vieux fondent leur pratique sur des connaissances coraniques et celles du mysticisme musulman mais dans les cosmogonies et les conceptions religieuses africaines la terre en générale n'est point une simple matière. Ces propos de A. H. Bâ en témoignent : « *La terre, puissance féminine et maternelle comme nous l'avons vu, est le réceptacle de la puissance totale qui vient du ciel par l'entremise de « ji » (eau) de « yeelen » (lumière) et même de « dibi » (obscurité). [...] Elle est le giron, le dos et la mamelle maternelle des êtres. Dès que nos pieds quittent la terre, nous cessons de nous sentir en paix* », Op. Cit. , p. 130.

Et toujours par ce symbolisme on considère que : « *L'esprit –ou le dieu- « Lennaya » réside en elle ; « Lennaya », c'est la confiance qui procure la paix, la confiance de l'enfant reposant sur le sein de sa mère* » Ibidem.

⁴⁴ Ce mot nous semble être le plus indiqué pour symboliser ce que nous voulons montrer. A chaque fois qu'un membre du groupe poursuivi parvenait à toucher ce poteau sans être attrapé par le gardien (du groupe adverse) qui doit toujours se mettre à côté du poteau, alors le groupe gagne des points.

En plus, avec tous les risques que cela comportait, toutes les ruses étaient permises pour atteindre le but escompté. Il arrivait, entre autres actes suicidaires, que certains marchent sur des murs pour ne pas être vus ou de sauter d'une maison à une autre, tandis que d'autres, sous l'euphorie du jeu, changeaient leurs habits en se camouflant dans les vêtements de leurs parents. Cependant, au-delà du fait que cela aiguïait l'intelligence des enfants, ils y apprenaient aussi le courage et la témérité, car le jeu se faisait la nuit à des heures tardives et on allait se cacher souvent dans des lieux sombres et dangereux tels que les marchés, les tanneries et les dépotoirs d'ordures.

Il urge de souligner que le même jeu est appelé « kalinaane » par les habitants du « Cajoor »⁴⁵. Cette remarque est de taille car, au-delà de cette différence dans l'appellation, il faut dire qu'au Sénégal chaque province avait ses propres jeux et cela s'expliquait par les faibles différences de valeurs traditionnelles et des réalités sociales suivant les ethnies, les castes et les métiers (éleveurs, cultivateurs, forgerons, etc.). Ce qui signifie que les jeux n'avaient pas pour seule vocation la culture musculaire et la visée ludique. Mais c'étaient des moments de communication et d'éducation. En guise de preuve, nous pouvons évoquer l'exemple du « wuré » qui permettait non seulement aux vieux d'initier les jeunes à l'art oratoire mais aussi de leur inculquer des leçons de morale. On raconte que Kocc Barma Fall testait l'intelligence et la maturité d'esprit de sa fille Binta par des joutes oratoires en jouant au « wuré ».

De plus, à un plus haut niveau, il permettait aux notables, aux valets et aux « ceddos » d'un royaume de formuler des éloges à l'endroit du roi et de lui prédire la nature d'un combat ultérieur et/ou de le revigorer par des éloges tout en étant dans le cadre strict du jeu. Ces parties de jeu importaient beaucoup pour les rois qui devaient aussi, par moment, lutter contre le stress et surtout les mauvaises surprises de l'ennemi. Pour ce qui concerne la classe royale dans la société traditionnelle, il y avait, en dehors du wuré, un autre jeu plus approprié à leur statut

⁴⁵ Ce terme désigne, historiquement, les habitants d'un des anciens royaumes du Sénégal situé entre les régions de Thiès et de Louga.

et qu'on appelait « Ngomaar ». Ce jeu était organisé à la veille d'une bataille mais sous l'allure d'une festivité ou d'un banquet. Il se tenait la nuit et c'était l'occasion pour les rois, avec leurs soldats –entourés des populations et des griots- de planter leurs lances au sol puis de se mettre à dire, à tour de rôle, les prouesses qu'ils feront le lendemain au combat. Cette pratique était appelée « Xass » et était, à la fois, différente et proche du « Bakk » car, pour le premier, c'est la personne elle-même qui s'auto glorifie et fait des aveux, tandis que, pour le second, c'est le griot qui se met en face du roi pour dire ses éloges, sa généalogie et ses prouesses (c'est une pratique, par ailleurs, très présente aujourd'hui dans la lutte traditionnelle Sénégalaise). En guise d'illustration, lors de la bataille de Guilé qui a opposé Alboury Ndiaye à Samba Laobé, ce dernier organisa un « Ngomaar » à la veille du combat et le parraina à son ami Moussou Boury Déguène Codou (l'homme aux dix épouses).

Durant cette nuit, il organisa une festivité avec ses amis et ses soldats mais, au-delà du « Ngomaar », il y a un fait assez particulier qui s'est passé cette nuit. Il s'agit des surnoms que Samba Laobé et ses guerriers avaient donnés à leurs chevaux ; Samba Laobé lui-même donna le surnom de « tojum reew », littéralement « piller une localité » comme pour dire qu'il vaincra son adversaire. Ce qui attire notre attention sur cette remarque c'est, encore une fois, l'usage de cette prouesse langagière –mais, cette fois-ci, chez les rois et leurs guerriers-.

Ici la parole a une valeur d'engagement autoritaire. En ce sens, nous pouvons dire avec Pierre Bourdieu que « *Le pouvoir des paroles n'est autre chose que le pouvoir délégué du porte-parole et ses paroles -c'est-à-dire, indissociablement, la matière de son discours et sa manière de parler- sont tout au plus un témoignage et un témoignage parmi d'autres de la garantie de délégation dont il est investi* »⁴⁶. Voici les autres surnoms que certains soldats de Samba Laobé avaient donnés à leurs chevaux ; lesquels surnoms révèlent l'aspiration à la fierté et à la dignité (enveloppées dans une sagesse du verbe).

⁴⁶ *Ce que parler veut dire*, Paris, Fayard, 1982, pp. 103-104.

*Kudd (cuillère) : pour dire que, quelle que soit la chaleur d'une nourriture, la cuillère peut la pénétrer. Pour le cadre du combat, c'est une manière de dire : quelle que soit l'intensité du combat, il foncera avec un courage hors pair.

*Joori waay (un gars qui jette de façon hasardeuse ses objets). Le proverbe wolof dit « joori waay kumu taxa sannu langa yor dinga ko reccu » : quiconque voit un homme lancer des objets et se mis, par mimétisme, à faire autant, il regrettera certainement son geste. Dans le cadre du combat, il veut dire son intention de ne pas gâter son énergie mais de la réserver afin d'affronter les vrais guerriers.

*Deegu poot (une flaque d'eau aux ordures). Le proverbe wolof dit : « deegu poot kuko xam duko naan », c'est-à-dire « quiconque reconnaît –son impureté- la flaque d'eau aux ordures ne s'en servira point pour boire ». Au plan de la guerre, cela veut dire que le guerrier est assez mûr pour ne pas tomber dans les pièges vils.

*Doff (le fou). Le proverbe wolof dit : « doff mënul defar waané mënnaa yakh », c'est-à-dire : le fou ne sait pas certes réparer mais, tout au moins, il peut saccager ». C'est une manière pour le guerrier de dire sa capacité et son intention pour détruire les stratagèmes de l'ennemi.

*Jabootug guddi (une femme qui passe la nuit avec ses jeunes enfants – en réalité, on veut souligner simplement qu'elle garde à ses cotés des pots de chambre bien remplis d'excréments et d'urines-). Le proverbe wolof dit : « jabootug guddi kuko lébal lu bonn dina lako fay ndax day fanaan ak ay doomam nuy tojjal ba subë », c'est-à-dire : il vaut mieux ne pas faire du mal à une femme qui passe la nuit avec ses jeunes enfants car elle détient, par devers elle, des choses mauvaises –des excréments et des urines- pour apporter la réplique adéquate. Dans le cadre de la guerre, cela signifie que l'ennemi doit s'attendre à ce qu'on lui inflige une défaite sans commune mesure.

On ne saurait, de façon exhaustive, dire les autres surnoms donnés aux chevaux. Mais il importe de souligner, au-delà du « génie langagier », que les surnoms donnés aux chevaux sont, en réalité, une manière subtile –une sorte de ruse- chez les guerriers de s'assigner eux-mêmes, sous un mode élogieux, ces

attributs. Autrement dit, les chevaux ne sont visés que selon un ordre symbolique ; donc on aperçoit, au-delà du symbole, la grandeur du locuteur. La mise en scène théorique constitue, en réalité, l'expression de la personnalité et des aptitudes morales et cognitives du guerrier, du leader qui ne doit montrer aucun signe de faiblesse. En ce sens, nous pouvons souligner l'importance de cette remarque de Pierre Bourdieu selon laquelle :

« Cette autorité, le langage tout au plus la représente, il la manifeste, il la symbolise : il y a une rhétorique caractéristique de tous les discours d'institution, c'est-à-dire de la parole officielle du porte-parole autorisé s'exprimant en situation solennelle, avec une autorité qui a les mêmes limites que la délégation de l'institution ; les caractéristiques stylistiques du langage des prêtres et des professeurs et, plus généralement, de toutes les institutions, comme la routinisation, la stéréotypisation et la neutralisation, découlent de la position qu'occupent dans un champ de concurrence ces dépositaires d'une autorité déléguée »⁴⁷.

⁴⁷ Ibid., pp. 105

B. LES JEUX TRADITIONNELS A L'EPREUVE DE LA SECULARISATION

Deux décennies auront suffi -des années quatre-vingt aux années deux milles- pour voir le dépassement total de telles pratiques, autant dire de tels jeux évoqués plus haut. En revanche, d'autres jeux, tintés d'influences néfastes de la mondialisation, se sont substitués à eux et ont pour dénominateur commun le fait d'être établis, en général, sur de l'« artificiel » ou, plus précisément, sur du « virtuel » et d'éloigner l'individu, à la fois, de lui-même et de la société. Ces nouveaux jeux éloignent progressivement l'homme de son milieu physique, pour faire appel beaucoup plus à son ego qu'à l'esprit de groupe. Dans une certaine façon, cela prédispose déjà le cerveau de l'individu à avoir certaines attitudes stéréotypées soumettant celui-ci au diktat des objets virtuels et le poussant à adopter inconsciemment des réponses standards. Il y a donc un changement net par rapport à l'orientation.

Notre désarroi actuel et notre inquiétude, à ce sujet, semblent être aperçus et annoncés depuis les années soixante par Charles BEART. Ce dernier affirme : « *Encore faut-il se hâter avant que ne disparaissent définitivement les jeux traditionnels, que ne soient oubliées les chroniques ou les légendes qui les accompagnent* »⁴⁸. Depuis quelques années, on constate que la jeunesse sénégalaise baigne dans un tâtonnement inquiétant au plan des mœurs, au plan culturel. Cela nous fait dire que la jeunesse sénégalaise ne sait plus à quel saint se vouer. C'est une jeunesse qui, au-delà du fait qu'elle soit soumise à des conditions sociales et pédagogiques précaires, est en train de basculer inopinément et de manière abusive dans trois choses⁴⁹ : la sexualité

⁴⁸ Op., Cit., p. 8.

⁴⁹ Ces notes de Momar Coumba DIOP et d'Ousseynou FAYE nous édifient davantage sur la précarité : « *Un premier fait marquant est l'extrême jeunesse de la population de la région de Dakar. Selon le recensement général de la population et de l'habitat (RGPH) de 1988, 54, 8 % de la population a moins de 20 ans. Au niveau des départements de la région, le plus fort pourcentage de jeunes se trouve à Pikine où les moins de vingt constituent 57,3%. Le deuxième trait structurel concerne l'emploi. En 1988, dans les villes, le taux de chômage est estimé à 19,2% avec un pic de 24,3% dans la région de Dakar. Dans la tranche des 15-29 ans, pour les deux sexes, il atteindrait 27,7% dans les centres urbains.*

Les jeunes de 10 à 24 ans (47,1% de la population en âge de travailler) sont actifs à 30%, principalement à cause des études (45,8%). Le pourcentage des personnes âgées de 60 ans et plus est inférieur à 5%. La population en âge de travailler (10 ans et plus) estimée à 1. 096344 par l'Enquête Emploi, comprend en majorité des hommes (50,7%). En ce qui concerne l'occupation professionnelle, les données issues de la même source révèlent l'importance de circuits informels dans l'économie urbaine. Les non-salariés représentent 60% des personnes occupées de la région », La société sénégalaise entre le global et le local, (sous la direction de Momar Coumba DIOP) Paris, Karthala, 2002, p. 118.

désorganisée, l'immoralité et le mimétisme aveugle. Et les nouveaux jeux participent à ce décor ou, du moins, en constituent l'un des éléments favorisants. Les pratiques actuelles ne mettent plus, nécessairement, à l'épreuve les vertus de l'individu tel que le faisaient les jeux traditionnels. Et pour le cas actuel des jeux de combats virtuels -dans les salles de jeux- l'enfant est soumis à l'« intelligence de la machine » ou à sa « ruse autoprogrammée ». L'enfant adopte des catégories comportementales à l'image du contenu des machines, il perd inconsciemment son identité et se perd finalement dans la machine « programmée ». Dostoïevski corrobore une telle dangerosité captivante des machines lorsqu'il affirme, à propos des joueurs, que : « [...] ils remarquent à peine ce qui se passe autour d'eux, ils ne s'intéressent à rien pendant toute la saison ; ils jouent du matin au soir ; ils joueraient jusqu'à l'aube si c'était possible. Ils sont au désespoir quand il leur faut quitter les salles à minuit »⁵⁰

Nous sommes en droit de nous demander aujourd'hui : est-ce que les jeux actuels (avec les machines) et ces salles de jeu n'habitueront pas plus tard les jeunes qui les fréquentent –lorsqu'ils deviendront grands- au jeu des « machines à sous » des casinos ? Car probablement, par un effet psychologique et d'accoutumance, ces jeunes peuvent en trouver une sorte de prolongement logique. Pour montrer la tentation que constitue le phénomène, on peut se référer à l'analyse du journaliste Pape Samba Kane qui a tenté de souligner quelques défaillances sociales et morales liées à l'implantation des salles de jeu (casinos) à Dakar. Il affirme à cet effet que :

« Les joueurs apparemment excessifs que j'ai rencontré dans les casinos confessent volontiers leur impuissance devant les tentations des jeux. Ils avouent subir comme une irrésistible poussée à revenir dans les salles, malgré les résolutions quasi journalières qu'ils prennent face à eux-mêmes ou devant témoin, presque à chaque fois qu'ils quittent le casino, dépités et avec le sentiment frustrant de perdre progressivement le contrôle d'eux-mêmes face aux machines. Quand la lucidité s'imposent à leur esprit reposé, soit par le travail soit par une autre activité socialement plus saine ; quand ils ne sont plus obnubilés par les sensations propres aux jeux ou par les autres « raisons » -

⁵⁰ *Le joueur*, France, GRANDS ECRIVAINS, 1984, p. 173.

la distraction ou l'appât du gain- qui les attachent aux machines à sous, les passionnés de jeu sont d'une clairvoyance surprenante. Tous les déboires qu'ils endurent au quotidien à cause de leur passion sont froidement passés en revue, analysés. Et les conséquences à terme en sont clairement identifiées, qu'elles soient sociales, matérielles ou encore relevant de domaines plus complexes comme la santé physique ou mentale »⁵¹.

L'autre caractère immédiat de ces jeux est qu'ils réduisent au néant le rapport entre l'individu et la Nature, mais font plus appel à l'éveil des passions souvent perverses et isolent celui-ci du groupe. Elles demeurent des pratiques non collectives, isolant l'individu du groupe. Elles diffèrent des jeux développant l'entente, la solidarité et la compassion entre des gens d'une même localité par exemple.

Nous sommes amenés à constater aujourd'hui qu'au-delà des jeux qui favorisent de grands regroupements de masses populaires et de hautes compétitions (tels que le football et le basket), les jeux en vogue chez la jeunesse – particulièrement urbaine- sont ceux liés à l'« irréalité de l'artificiel »-où le corps est engagé par la machine, plutôt que l'inverse et l'initiative de l'individu amoindri-. Il est tout à fait aisé de citer les centaines de variétés de jeux désignés sous les vocables de « flippers » et de « games ». A côté de ceux-ci, il est très courant et facile de voir progressivement les jeunes rouler sur des patins. Lequel phénomène ne manque pas de nous émerveiller. Ce passage « du zigala aux patins » nous semble très décisif » pour quelqu'un qui veut saisir le moment et la cause de la décadence.

Mais ce qui est encore plus dangereux est le fait qu'elles –ces nouvelles pratiques- isolent l'individu de lui-même ; celui-ci se trouve de plus en plus étranger vis-à-vis de soi-même. A force de céder face à l'attraction des machines . Deux constats s'imposent dans ce mouvement : d'abord, il faut admettre que chez nous, les jeux n'impliquent plus forcément aujourd'hui une visée éducative ou morale et une inculcation de ce que nous considérons comme des valeurs cardinales, c'est-à-dire le « fitt » (le courage), le « jom » (la vergogne), le « dogu » (l'engagement), etc.

⁵¹ *Le poker menteur des hommes politiques*, Dakar, Les Editions Sentinelles, 2006, p. .

Ce qui revient à dire qu'ils n'ont, de plus en plus, qu'une seule visée : le ludique et la culture physique, se vidant ainsi de leur caractère moral et spirituel.

Le « divorce » entre les « orientations et valeurs traditionnelles » de nos jeux locaux et anciens et les pratiques ludiques et sportives actuelles, ne favorise plus les chances de promouvoir la formation d'une jeunesse homogène attachée à ses valeurs cardinales et imbue d'aspirations éthiques. Mircea Eliade a raison lorsqu'il affirme que « *La sécularisation remporte un beau succès au niveau de la vie consciente : vieilles conceptions théologiques, dogmes, croyances, rites, institutions, etc., sont progressivement vidés de toute signification* »⁵². Cependant, quand nous nous invitons à une reconsidération et à une réhabilitation de ces jeux, il ne s'agit point d'un « souhait nostalgique » de reconduction aveugle de ceux-ci. Mais nous pensons importante l'étude sérieuse de tout ce patrimoine par notre jeunesse afin de s'approprier leurs fondements en terme de valeurs et enseignements qui y sont dissimulés, quoique ces pratiques soient aujourd'hui quasi révolues.

⁵² *La nostalgie des origines*, Paris, Gallimard, 1971, p. 13.

INDEX I

Transcription des termes wolof

Le lecteur non habitué à l'écriture de la langue wolof peut trouver dans les lignes qui suivent, les correspondances phonétiques entre l'alphabet latin et l'alphabet officiel qu'on utilise au Sénégal. Toutefois, même si cet éclairage n'est pas susceptible de permettre la saisie de l'accent poétique qu'à la langue wolof, il peut, tout au moins, permettre une lecture sans trop de difficultés.

NB: Les lettres qui suivent ont la même valeur phonétique que dans l'alphabet latin utilisé pour la langue française.

a) Les consonnes

b - boroom xaalis : un riche.

m – mak : un homme âgé.

n – ni cell : se taire.

f – fagarlu : prendre ses précautions.

s – saytu : s'occuper de (quelque chose).

d – dugg (xaalis biy dugg) : entrer.

t – goor gu tuuti : un homme de courte taille.

p – pax : fossé.

g – dugub : mil.

l - lim yu bari : un décompte fructueux.

r – ragal : craindre.

k – ki ñu jjiitël : celui qui est élu.

b) Voyelles

é – téral : faire preuve d'hospitalité.

i – jjiit : scorpion.

- Les lettres suivantes empruntées à l'alphabet latin ont dans l'alphabet officiel du Sénégal la valeur phonétique qui suit.

a) Consonnes

j – (on a la même valeur phonétique en prononçant le mot « dialogue ») ;

jaay : vendre.

w – existe en français dans le mot « oui » ; warugar : devoir.

c – existe en français dans le mot « tiens » ; cax : proverbe.

x – existe en arabe dans le mot « halâl : licite ».

ñ – existe en français dans le mot « montagne ».

q – existe en arabe dans le mot « qalam : plume ».

ng – existe dans le mot anglais « king : roi ».

b) Voyelles

ë – a pour équivalent (en français) e comme besoin ;

e – c'est l'équivalent de é (en français) comme dans le mot « mère » ; xel (raison).

à – sàkk : créer.

a – ce son est plus fermé qu'un « a » français mais plus ouvert que ë ; fal : élire.

o – c'est le o ouvert du mot « pomme » ; for : ramasser.

ó – c'est le o fermé du mot « veau » ; gór : un homme.

u – c'est le son ou du français comme dans le mot « flou » ; guy : baobab.

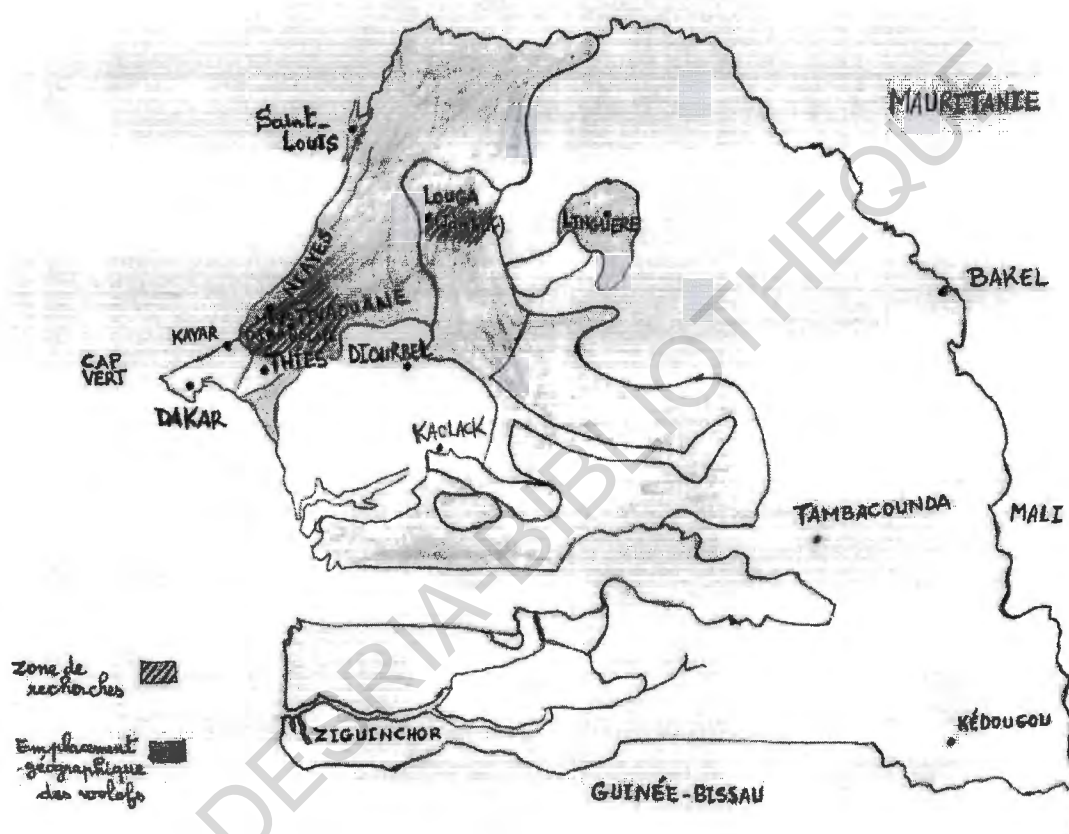
.Les doubles consonnes transcrivent des consonnes fortes ; bakkan : nez.

. Les doubles voyelles transcrivent des voyelles longues ; buur : roi.

NB : Certaines formules sont extraites du *Lexique wolof-français*, tome I, CLAD-IFAN, Dakar, 1977.

Annexe II

La situation géographique des zones de recherches en milieu wolof



BIBLIOGRAPHIE

A /Ouvrages généraux :

1. BA Amadou Hâmpathé, *Aspects de la civilisation africaine*, Paris, Présence Africaine, 1972.
2. BEART Charles, *Recherches des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*, Paris, Présence Africaine, 1960.
3. BOURDIEU Pierre, *Ce que parler veut dire*, Paris, Fayard, 1982, pp. 103-104.
4. DOSTOIEVSKI Fédor, *Le joueur*, France, GRANDS ECRIVAINS, 1984.
5. DIA Mamadou, *Islam Sociétés Africaines et Cultures industrielles*, Dakar/ Abidjan, Les Nouvelles Editions Africaines, 1975.
6. DIOP Momar Coumba, FAYE Ousseynou, *La société sénégalaise entre le global et le local*, (sous la direction de Momar Coumba DIOP) Paris, Karthala, 2002.
7. ELIADE Mircea, *Le mythe de l'éternel retour*, Paris, Gallimard, 1969
La nostalgie des origines, Paris, Gallimard, 1971.
8. KARSENTI Bruno, *L'homme total: Sociologie, anthropologie et philosophie chez Marcel Mauss*, PUF, 1997.
9. KANE pape Samba, *Le poker menteur des hommes politiques*, Dakar, Les Editions Sentinelles, 2006.

B / Ouvrages de méthodologies :

- 1- BEAU Michel, *L'ART DE LA THESE*, Paris, La Découverte, 1985 (mise à jour 2003).
- 2- SAMB Djibril, *Manuel de méthodologie et de normalisation*, Dakar, IFAN Cheikh Anta Diop, 1999.