

Edmond BERNUS

**JEU ET ÉLEVAGE**  
**IGUGELAN<sup>1</sup> « LES ORPHELINS »,**  
**JEU TOUAREG**

Un article publié il y a quelques années sur un jeu de quadrillage, très répandu parmi de nombreuses populations africaines ( Bernus 1975, 167-176 ), avait montré que le vocabulaire utilisé par les Touaregs concernant les parties, les cases, les pions et leurs mouvements, se référerait essentiellement à des termes d'élevage.

Une récente mission chez les mêmes Touaregs Iullemeden kel Dinnik vivant au Niger à 90 km. au sud-ouest d'In Gall, nous a permis d'observer un jeu moins connu se référant également à des notions d'élevage. Ce jeu est appelé *igugelan*, les orphelins.

**ORGANISATION DU JEU**

Des parties sont souvent organisées le soir, entre jeunes gens autour du feu. Un damier est inscrit dans le sable par le meneur de jeu : il comprend 64 cases dans un carré de 8 x 8. Sur chaque côté du carré, à l'extérieur, on dessine un cercle, appelé *agugel*, « l'orphelin », situé chacun à un point cardinal. Les quatre rangées extérieures du carré, correspondant chacune à un des orphelins, représentent le troupeau de chamelles. Les rangées suivantes, à partir de l'extérieur correspondent successivement aux troupeaux

F1 DEC. 1983

O. R. S. I. O. M. Fonds Documentaire

N° : 4021ex1

Cote : B

Bull. des Études Africaines de l'INALCO vol. III, 1983, n° 5, p. 15-20

B4021 ex1

de chamelons, de vaches, de veaux, de moutons, d'agneaux, de chèvres et de cabris. De ce fait, les rangées de chaque orphelin diffèrent, puisque leur ordre se fait, pour chacun d'eux, à partir d'un des quatre points cardinaux. Les rangées de chaque orphelin se superposent à celle de l'orphelin symétriquement opposé : ainsi, la première rangée de l'orphelin du nord représente le troupeau de chamelles et pour l'orphelin du sud celui des cabris dont il constitue la dernière rangée. Les rangées des orphelins du nord et du sud recoupent celles des orphelins de l'est et de l'ouest. Ces huit rangées, correspondant à un type d'animal, se succèdent dans un même ordre à partir du rang externe, relevant chacun d'un des orphelins rattaché à un des quatre points cardinaux.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule devant une nombreuse assistance entre un meneur de jeu et un joueur qui doit trouver la case, choisie à son insu, alors qu'il s'était retourné. Le meneur de jeu lui demande alors, en désignant un des quatre cercles, c'est-à-dire un des quatre orphelins, représenté par un cercle extérieur au damier :

*agugel wa, ma yallu ?*  
orphelin cet, quoi va-t-il pleurer ?

À la première interrogation, le joueur ne peut que répondre au hasard :

*yallu tast net ( ou talamt net )*  
il va pleurer vache de lui ( ou chamelle de lui. )

Si la réponse est mauvaise, le meneur de jeu questionne à nouveau le joueur, jusqu'à ce qu'il trouve le bon troupeau, c'est-à-dire la bonne rangée à partir de tel ou tel point cardinal. Alors seulement, le joueur situe une rangée où se trouve la case choisie. En répétant les questions par les orphelins des quatre points cardinaux, il doit trouver deux rangées dont le point d'intersection désigne la case recherchée. Le joueur va d'autant plus vite vers la solution qu'il use de méthode et possède une mémoire fidèle.

## CONCLUSION

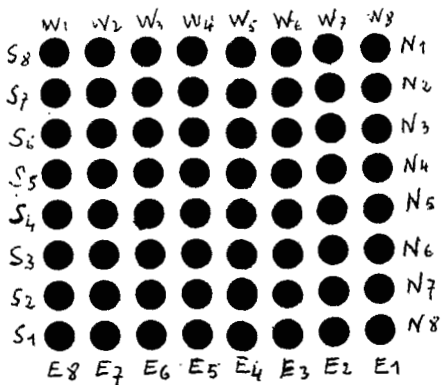
Ce jeu qui s'inscrit dans le sable, comme la plupart des jeux pratiqués en zone sahélo-saharienne, se réfère aux quatre principaux types d'animaux élevés par les Touaregs sahéliens. Ce sont les troupeaux qui les font vivre, essentiellement par leur lait : c'est pourquoi, le cheval, l'âne ou le chien ne sont pas cités, car ils ne forment pas de troupeaux nourriciers, mais sont monture de luxe, bête de somme ou animal de chasse. L'ordre donné correspond assez bien à la valeur relative que leur donnent les Touaregs, le chameau restant l'animal le plus prestigieux.

Ce jeu désigne comme protagonistes des orphelins qui « pleurent » un animal disparu. On remarque donc que cette recherche d'une case, rappelle la poursuite de l'animal perdu par l'éleveur qui va de campement en campement, interrogeant si on vu sa chamelle ou sa vache, portant telle marque, possédant telle robe ou telle caractéristique. Ce berger, à la quête de sa « brebis perdue », est ici, un personnage pitoyable, un orphelin, qui « pleure » l'animal recherché. Ces jeunes éleveurs, sans famille, sont placés aux quatre points cardinaux par rapport à la masse des troupeaux où se dissimule la bête perdue. L'orphelin nomade pleure non pas ses parents disparus, mais la chamelle, la vache ou la brebis qu'il poursuit.

(N)

(W)

(E)



(S)

- (N) agugel nord
- (E) agugel est
- (S) agugel sud
- (W) agugel ouest

- N1, E1, S1, W1, rangée des chameaux.
- N2, E2, S2, W2, rangée des chamelons.
- N3, E3, S3, W3, rangée des vaches.
- N4, E4, S4, W4, rangée des veaux.
- N5, E5, S5, W5, rangée des moutons.
- N6, E6, S6, W6, rangée des agneaux.
- N7, E7, S7, W7, rangée des chèvres.
- N8, E8, S8, W8, rangée des cabris.

## NOTES

1. *agugel/igugelan* : orphelin (sans père). In Ghoudeib Alojaly. *Lexique Touareg-Français*, 1980, p.51.

## OUVRAGES CONSULTÉS

- Béart, Charles 1955. Jeux et jouets de l'Ouest africain. *Mémoire H. IX*, n° 42. 2 vol., Dakar
- Bernus, Edmond 1975. Jeux et élevage. Vocabulaire utilisé dans un jeu de quadrillage par les Touaregs. *Journal d'agriculture tropicale et de botanique appliquée*, vol. 22, 4-5-6, avril-mai-juin. Muséum National d'Histoire Naturelle Paris, pp. 167-176.
- Ghoubeid Alojaly 1980. *Lexique Touareg-Français*. Édition, révision, introduction K.G. Prasse. Akademisk Forlag, Copenhague.