

# La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)

## « Espace public et lieu d'éducation ludique »

Mustapha Guenaou  
Enseignant-chercheur, chercheur associé au Centre de Recherche  
en Anthropologie Sociale et Culturelle  
(CRASC-Oran)

### Résumé

Cette contribution entre dans le cadre d'un travail de recherche sur l'espace public et ses usages respectifs. Il vise, essentiellement, la mise en relief des jeux traditionnels dans une ville qui fut l'ancienne capitale du Maghreb central.

Ce texte reprend les points suivants

- La sauvegarde du patrimoine immatériel.
- Les fonctions et les rôles de l'espace public en Algérie en général et à Tlemcen en particulier ;
- L'importance des jeux traditionnels
- Les différents jeux traditionnels de la médina de Tlemcen.
- La sauvegarde de la mémoire locale et la mémoire lexicale ;
- Les lieux des pratiques ludiques
- L'éducation ludique.
- La représentation sociale .
- La relation du jeu et de l'espace du jeu.
- Les fonctions et le rôle de la « tah- taha ».

### المخلص:

تدخل هذه المساهمة في اطار البحث العلمي الخاص بالفضاء العمومي واستعماله المناسب كما تهدف اساسا الى أخذ بعين الاعتبار كل الالعاب التقليدية في المدينة التي كانت عاصمة للمغرب الاوسط.

ويضم هذا النص النقاط التالية:

- الحفاظ على التراث اللامادي.
- وظائف وأدوار الفضاء العمومي في الجزائر عامة و بتلمسان خاصة.
- أهمية الالعاب التقليدية.
- ذكر مختلف الالعاب التقليدية في مدينة تلمسان.
- الحفاظ على الذاكرة المحلية والذاكرة المعجمية.
- مكان ممارسات الالعاب التقليدية.
- التعليم الترفيهي للالعاب التقليدية.
- التمثل الاجتماعي.
- علاقة الالعاب بفضاء الالعاب .
- وظائف وأدوار " الطحطاحة " .

**Mots –clés :** Tlemcen, Ain El Hûts, jeux traditionnels, espace public, tah-taha , hawma, éducation ludique, mémoire locale , mémoire lexicale.

### **Introduction :**

Nombreuses sont les médinas au Maghreb qui continuent à sauvegarder leurs patrimoines matériel et immatériel. Tlemcen est parmi ces villes précoloniales qui, par sa société conservatrice, continuent à rester traditionnelles dans leurs espaces et la vie sociale de leur population respective. Ancienne capitale du Maghreb central, elle est réputée pour une particularité, liée à la conservation de ses quartiers traditionnels.

Dans la culture locale, chaque quartier est communément appelé hawma <sup>(1)</sup>, dans le sens d'un espace de circulation et de communication.

Les jeux traditionnels, que nous étudions depuis quelques années dans les hawmats de la médina, léguèrent pour la mémoire locale plusieurs éléments qui rappellent, principalement, les caractéristiques d'un espace ludique. Il s'agit de la tah-taha <sup>(2)</sup> que nous retrouvons à Tlemcen <sup>(3)</sup> et à Ain el Hûtz <sup>(4)</sup>. Quelques particularités seront enregistrées, uniquement, au niveau des jeux .Alors, la tah-taha joue, pleinement, son rôle dans la hawma (l'agglomération du suburbain) et dans la qar-ya (l'agglomération semi rurale) <sup>(5)</sup>.

Notre étude porte sur la médina de Tlemcen (intramuros) et son hawz (extra muros): le premier espace représente les jeux citadins et l'autre les jeux semi ruraux.

Ainsi appelée, la tah-taha se présente, par sa fonctionnalité et son rôle primordiale, comme un espace public qui, bien structuré spatialement, nous renvoie à l'appropriation de certains jeux enfantins. Ces derniers méritent une mise en valeur à travers la récupération d'un patrimoine immatériel qui, aujourd'hui, connaît beaucoup de difficultés, à Tlemcen comme à Ain El Hûtz, localité se trouvant dans le Hawz <sup>(6)</sup>.

---

<sup>1</sup> Il s'agit du quartier dans sa connotation traditionnelle (dans les villes précoloniales ou médina.)

<sup>2</sup> C'est un espace, organisé par la population qui lui assure ses fonctions.

<sup>3</sup> Cf. ouvrages, cités à la fin de ce travail.

<sup>4</sup> Cf. travaux d'Alfred Bel et Emile Janier.

<sup>5</sup> Pour la transcription, cf. annexe n° 01

<sup>6</sup> La première définition revient à Nadir Marouf in Dib-Marouf, en annexe à la fin de l'ouvrage intitulé

« Fonctions de la dot dans la cite algérienne ; Le cas d'une ville moyenne : Tlemcen et son Hawz »

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

Suite à l'introduction des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication dans la société médinale de Tlemcen, certains jeux sont tombés en désuétude. Ce travail relève de la sociologie et de l'anthropologie qui peuvent fournir des éléments d'analyse à la géographie des jeux et de l'espace ludique. Il s'agit d'une articulation entre la culture, les jeux et l'espace mis à leur disposition.

Que nous disent les jeux et la mémoire collective ? Les jeux et l'espace ludique nous lèguent :

- 1- Un patrimoine matériel et un patrimoine immatériel.
- 2- Une mémoire de l'espace ludique.
- 3- Une mémoire lexicale.
- 4- Les pratiques ludiques adoptées.
- 5- Les normes et les représentations véhiculées.

Dans ce contexte ludique, nous évoquons les souvenirs d'enfance d'un nombre de nos informateurs. Ces derniers nous permirent non seulement de rappeler les jeux, féminins et masculins, inscrits dans le cadre de cette approche mais de penser à la sauvegarde de ce que nous appelons la mémoire ludique. Il s'agit de la mémoire des jeux auxquels de nombreux chercheurs locaux ont attaché une grande importance. Ils pratiquaient ces différents jeux pour une simple distraction.

Notons que tous ces jeux ne sont pas locaux et traditionnels puisque certains remontent à l'époque de la colonisation française en Algérie. D'ailleurs, les premiers militaires français sont arrivés, pour la première fois, à Tlemcen, ancienne capitale du Maghreb central, en 1836.

Bien qu'ils soient anciens, les jeux rappellent des souvenirs et la mémoire de chaque « tah-taha » étudiée dans ce travail.

### **I- Le jeu et l'espace du jeu:**

Le jeu <sup>(7)</sup> se présente, en général, comme une action humaine qui, par sa forme et son fond, se déroule, impérativement, sur un lieu pour lui assurer la qualité d'un espace ludique. Il se limite en temps et en rites ludiques. Par la capacité et la faculté psychique, il respecte l'ordre et le règlement qui imposent la discipline ludique.

Le règlement ludique se réfère à une logique, librement acceptée et consentie par les participants au jeu, qu'ils soient féminins ou masculins.

---

<sup>7</sup> Il est à noter que le vocable « jeu » est désigné dans la langue latine par « ludi ». C'est à partir de cette racine que provient le mot en français : « ludique ». L'origine du mot « jeu » provient du latin « jocus » qui veut dire « plaisanterie ».

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

Dans les deux cas, le jeu s'accompagne de l'effort physique et mental pour pouvoir atteindre l'objectif, lié à une satisfaction personnelle et individuelle, avant d'être collective.

Le jeu se déroule dans un espace matériel et virtuel. Dans le premier cas, le joueur doit se trouver sur un lieu matérialisé par la tah-taha, aire de circulation et de communication interpersonnelle avant d'acquérir la qualité d'un espace ludique. Dans l'autre cas, en tant que participant au jeu, le joueur se met dans son esprit l'idée de créer, pour lui, un espace de compétition ludique, virtuellement adoptée pour une satisfaction, complétée d'un plaisir tant attendu.

Sur le lieu et dans le jeu, l'acteur retrouve la noblesse de son jeu et de ses qualités dont l'ordre des étapes. Les actions ritualisées par la forme de l'action ludique et l'expression corporelle deviennent impératives. A cet effet, le jeu devient, pour l'un (le joueur) comme pour l'autre (l'autre joueur) un produit culturel qui, en présence du ou des spectateurs, se met en avant. D'ailleurs, cette pratique ludique nous renseigne: il s'agit de la mémoire individuelle (pour celui qui joue) et la mémoire collective (pour ceux qui connaissent le jeu).

Si le jeu est une action libre, l'espace ludique est fondamental pour pouvoir faciliter la ritualisation de la règle, adoptée par consentement mutuel ou collectif. Le joueur se trouve situé dans un temps et un espace inhabituels puisqu'il serait, matériellement, hors de sa vie courante. Généralement, les enfants sont chargés, par leur mère respective, d'une occupation ou d'un service domestique : les achats hors de la maison et la garde du frère ou de la sœur, en bas âge. Après avoir effectué le service demandé et en récompense, ils bénéficient d'un temps pour aller jouer dehors, hors de l'espace domestique. A cet effet, leur choix est orienté vers la tah-taha.

## **II- Fonctions et rôle de la tah- taha**

La tah-taha se définit par son espace, son lieu d'activité ludique et son aire consacrée aux jeux traditionnels où chaque joueur créera sa propre scène ludique.

### **1- L'espace social**

Johan Huizinga<sup>(8)</sup> insiste sur la présence de l'individu<sup>(9)</sup> sur le lieu pour pouvoir se mettre directement en relation avec le jeu qui lui consacre un temps. D'ailleurs, le joueur est absorbé par les moments ludiques.

---

<sup>8</sup> Cf. Définition du jeu in Roger Caillois, pp31 et ss

<sup>9</sup> Roger Caillois utilise le vocable homo ludens.

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

Si la présence de l'enfant est effective sur le lieu, le jeu devient actif et productif. Il est actif pour insister sur le respect du règlement, mutuellement et collectivement consenti; il est productif puisque la présence est « féconde dans la vie collective », quelle soit sociale ou ludique.

Le raisonnement de Johan Huizinga repose sur la nature<sup>(10)</sup> et la signification<sup>(11)</sup> du jeu. Ces deux éléments favorisent la tentative d'explication de la conception du jeu et son expression sur le lieu ludique.

*« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »<sup>(12)</sup>*

## **2- Lieu d'activité ludique**

Le jeu retrouve sa fonction principale dans l'imaginaire populaire : la ritualisation des éléments fondateurs de l'esprit ludique. Il se définit par les rites et le mythe qui seraient mis en activité pendant les moments ludiques.

## **3- L'espace théâtral**

Roger Caillois s'est intéressé au ludique à travers son œuvre, intitulée « Les jeux et les hommes ». Son idée visait simplement la définition du jeu à travers les activités humaines ou son action ludique dans sa vie sociale et culturelle.

Le jeu est une activité qui attire l'intention de tout chercheur, en sociologie, en Anthropologue ou en ethnographie, voire l'ethnologie. Chaque discipline a ses prérogatives pour mener une étude fiable aux yeux des autres spécialités des sciences sociales et humaines.

Chaque joueur est un acteur sur la scène limitée par l'espace ludique et conditionnée par un règlement, portant sur la mise en application de l'ordre et de la discipline sur les lieux. L'effort physique se met en valeur, étroitement lié à la capacité mentale.

## **III-La tah-taha , le lieu d'ambiance et de création de l'espace ludique**

L'aire de jeu, communément appelée « tahtaha », reflète quelques impressions qui mettront en avant une ambiance particulière ou

---

<sup>10</sup> Le jeu, un phénomène de legs et de culture.

<sup>11</sup> Le sens et le symbole générés pendant l'activité ludique.

<sup>12</sup> Extrait in Roger Caillois, « Les jeux et les hommes » pp33 &33

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

exceptionnelle, selon les cas. Mais, cette ambiance est, aux yeux de nos informateurs, une résultante qui rappelle d'autres ambiances telles que :

- 1- L'ambiance de ravissement.
- 2- L'ambiance d'enthousiasme.
- 3- L'ambiance de divertissement.
- 4- L'ambiance de joie.
- 5- L'ambiance de détente.
- 6- L'ambiance de la faculté physique et psychique.

Pour pouvoir parler d'espace ludique, il est nécessaire de faire appel à quatre conditions, favorables à l'activité ludique.

- 1- L'intention
- 2- La volonté
- 3- Le temps libre
- 4- L'activité ludique

## V- Le lieu d'expression et d'ostentation

### 1- Entre le ludique et l'éducation populaire

Par Roger Caillois, nous entrons le champ de recherche du ludique. D'ailleurs, sa définition rappelle que le jeu est une activité humaine qui, principalement, doit être :

« 1° - Libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

2°- séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

3°- incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

4°- improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

5°- réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

6°- fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou franche irréalité par rapport à la vie courante. »<sup>(13)</sup>

Comme l'enfant est un produit de la société à laquelle il appartient, l'aire de jeu ou la « tah-taha » lui permet d'entrer en contact avec l'esprit ludique. Celui-ci s'explique par l'activité ludique chez l'acteur ludique. Tout jeu tient, aux yeux de l'enfant, une place importante dans son

---

<sup>13</sup> Roger Caillois, Les jeux et les hommes, pp42 &43

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

quotidien en relation de son espace qui peut être l'intra damus (<sup>14</sup>) ou l'extra damus (<sup>15</sup>).

La psychologie fait de cette aire de jeu un espace de plaisir et de distraction. L'activité ludique contribue, directement, au développement physique et psychologique de l'enfant, attiré par toute forme de jeu.

L'activité ludique devient un élément essentiel pour la personnalité de l'enfant et lui assure un développement de sa culture et ses connaissances qui se rapportent, principalement, à l'esprit de la compréhension et de la réflexion.

A travers tout jeu, il se présente, en premier lieu, comme acteur social et acteur ludique. Puis, il devient conscient pour pouvoir mieux saisir l'importance du respect des règles du jeu et pour pouvoir entamer une partie du jeu.

Par l'information, il doit dépasser les capacités d'un « nul » pour accéder à un niveau de culture, acquis à partir de la tradition ludique qui lui permet de rentrer en contact avec un adversaire ludique. D'ailleurs, il se voit imposé pour un choix, lié à la réussite de sa partie : être le gagnant.

La « tah-taha » lui permet non seulement à se distraire mais de s'affirmer dans son espace ludique. D'ailleurs, d'autres fonctions viennent s'ajouter à la fonction principale. Il s'agit de :

- La compréhension.
- La discussion.
- Le contact humain.
- Les communications interpersonnelles verbale et non verbale.
- L'échange.
- La structuration de sa propre pensée sans se rendre compte. Cette structure touche le temps et l'espace ludiques.
- Le développement de l'esprit critique et de sa stratégie dans le jeu.
- La mise en avant de la spontanéité.

## **2- Histoire et Mémoire**

Le jeu est une activité dite « sérieuse » puisque toute personne « peut se remémorer avec quel profond sérieux, il s'adonnait autrefois à ses jeux d'enfant, et en assimilant maintenant ses occupations qui se prétendent sérieuses à ces jeux d'enfant, il se débarrasse de l'oppression trop lourde

---

<sup>14</sup> L'intérieur de la maison, l'espace domestique familial.

<sup>15</sup> Nous voulons dire la « tah-taha » (hors domicile).

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

que fait peser sur lui la vie et conquiert le haut gain de plaisir qu'est l'humour. »<sup>(16)</sup>

Après toute partie, le jeu devient une partie jouée, entrée dans l'histoire et la mémoire du joueur puisqu'il aurait ressenti, plus tard, quelques émotions. Ces émotions pourraient être, sans nul doute, très explicite par :

- Les moments du plaisir.
- Le temps d'absorption par l'activité ludique.
- Le vécu ludique.
- Le moment précis de l'engagement volontaire en faveur de l'activité ludique.
- L'époque de sa mise en relation avec son ou ses adversaires ludiques.
- Le temps de l'échange et du contact.
- Les étapes, liées aux pratiques ludiques.
- La volonté de gagner la partie du jeu.
- Le temps de la mise en forme du temps et de l'espace ludique.
- La limite imagée ou virtuelle du temps et de l'espace ludique.

### **3- La mémoire ludique : Patrimoines matériel et immatériel**

#### **a- Mémoire ludique**

Parler de la mémoire ludique c'est rappeler les souvenirs d'une enfance et le passé du vécu ludique par le patrimoine matériel et le patrimoine immatériel. A titre indicatif, nous évoquons les souvenirs de nos informateurs.

*« dans notre hawma , il y a avait une tah-taha , alors utilisée comme aire de jeux pour nos passe-temps. D'ailleurs, il y avait des jeux pour nous les garçons, comme il y avait d'autres pour les filles. La chose à laquelle j'insiste c'est cette discrimination sexiste qui interdisait, comme le veut la tradition locale, la mixité. D'ailleurs, quand les garçons occupaient l'espace de la tah-taha , les filles sont à la maison pour des occupations ménagères que leurs mères recommandaient. »* <sup>(17)</sup>

Puis, à Tlemcen, la population locale utilise un vocable « dar 'arbiya » pour parler de l'espace domestique dans une médina ou ville précoloniale.

*« derrière notre maison , dar 'arbiya, une aire de jeux, que nous appelons tah-taha, était un espace de socialisation et de sociabilité , à*

<sup>16</sup> Pourquoi les hommes jouent-ils ? Qu'est ce que c'est le jeu ? in [www.alderan.philo.org](http://www.alderan.philo.org)

<sup>17</sup> Hadj Mustapha Bendimérad (Tlemcen)

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

*partir du moments où les garçons se rencontraient pour une discussion enfantine ou un jeu de société que nous avons hérité de nos aînés. Les jeux étaient nombreux et diversifiés dans leur thème et leurs portées.*

*Nous avons un « mûdda' ell'âab », cette aire de jeux, nous permettait d'improviser un jeu ancien, à partir de ce que nous connaissions comme jeux dans leurs formes et leurs contenus. Cet espace nous permettait de nous rassembler pour un jeu ou nous réunir pour une sortie en ville ou une sortie champêtre. »<sup>(18)</sup>*

La médina, comme la ville de Tlemcen, est constituée de deux quartiers musulmans distincts par le rite : le quartier ou hawma des hadars<sup>(19)</sup> ( le rite est malekite) et le quartier ou hawma des kûlûghlis<sup>(20)</sup> ( le rite est hanafite). La population locale s'est habituée à utiliser le vocable « rass ederb » pour désigner l'espace qui donne accès directement à la voie publique. Parfois, ce même espace donne accès à la « tah-taha ».

*« la tahtaha nous servait de lieu de rencontre puisque rass edderb nous était interdits. La tradition locale voulait que rass edderb , un autre espace et lieu de rencontre, était réservé aux jeunes et adultes ( de sexe masculin) puisque les jeunes filles et les jeunes femmes leurs sorties étaient comptées et contrôlées. Leurs sorties se faisaient pour une « ziarâ » familiale d'un marabout (mausolées et sanctuaires) ou le bain maure. »<sup>(21)</sup>*

### **b- Les jeux traditionnels**

Par jeux traditionnels, il faut entendre tous les modes de socialisation, liés aux pratiques ludiques. Il est important de signaler la différence sexiste qui s'impose sur la tah-taha. Deux types de jeux traditionnels sont connus à Tlemcen ( la médina) et à Ain El Hûtz ( la hawz). Il s'agit des jeux traditionnels masculins et les jeux traditionnels féminins.

A titre d'exemple, nous rappelons les jeux masculins suivants :

---

<sup>18</sup> Hadj Abdellah Boutaleb.

<sup>19</sup> La population est citadine depuis des générations. Elle est constituée de berbères citadinisés , des shorfa ( nobles par leur ascendance cherifienne, issue de la fille du Prophète Mûhammed-QSSL et les andalous.

<sup>20</sup> Il s'agit des descendants d'un mariage mixte entre ottomans ( anciens janissaires) et des femmes autochtones ( tlemceniennes).

<sup>21</sup> Hadj Abdelkader Mahdad.

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

« el ‘âddoma » ( les noyaux de l’abricot) avec ses variantes telles que le jeu de bille , le jeu du qadous ( tuyau), le jeu de « bashlèk » ( dans le sens de « qu’est ce que j’ai dans ma main ? ») , le jeu de la « esserbita » (Le mouchoir prisonnier) , le jeu de « délivrez ! », le jeu de la « esserbita » ( la serviette) , le jeu de « zalamit » ( les allumettes) , le jeu « nal’âbû eddiyar » ( la maisonnée), le jeu de « nibli »( les billes) , l-kariyats ( carré magique), la « damma », le « damino » ( domino), le jeu des « b-hayèr » ( l’irrigation), le jeu de la « djarrara » ( le cerceau, le faire rouler avec un petit bâton ou le cerceau roulant) , le jeu de « lotoyèts » ( voiture en fil de fer) , le jeu de « lestak » ( élastique , tire boulette) <sup>(22)</sup>, le jeu du « mûgla’ » ( la fronde) <sup>(23)</sup>, « la flish » ( les flèches réalisées à partir des branches d’arbres et d’arbrisseau) <sup>(24)</sup> , le jeu de « la’wèd » ( les chevaux en utilisant les roseaux uniquement) <sup>(25)</sup>, le jeu de « tayarèts » ( les avions en papier) , le (Cerf volant), le jeu de « sebsebbouts » ( le saut de mouton) , le « dj-ri » ( la course) , le « fimi »( ?) , la « tréha » ( la tannée) , les « malik wa lw-zir » ( le roi et son ministre), la « sbertina » ( l’espadrille) , le « sig » ( ?) , la « rûlma » ( carrico , carriole), le « zerbout » ( la toupie) , les « Tshsntshanats » ( les castagnettes obtenues à partir des récupération des objets métalliques) , les « l-bèwashène » ( les bouchons métalliques des bouteilles de limonade) , la « bitcha » ( pitchac) , la « m-hirqa » ( les pétards, uniquement pour l’événement du mûlèd) , l-‘ab essû-al ( question – réponse) ,« Hadjayèts » ( les énigmes) , « shlawèsh » ( les yeux bandés),« seffara » ( le sifflet), « tsesfar » ( le sifflement), « el ‘askèer » ( dans le sens d’un jeu de militaires en guerre), « tsahrab » ( entraînement pour la parade, connue au début de l’indépendance nationale en 1962) , « la’âma » ( l’aveugle), « l-karta » ( le jeu de carte).

Pour les fillettes avaient uniquement un nombre restreint de jeux : la « m-sib-‘âa » ( les osselets), « sherta» (la marelle) , le « passe – passe » , « La ronde » , « h-bila » ( la corde) avec ses deux variantes ( jeu individuel et jeu collectif), le jeu « ash blissa » ( la poupée traditionnelle,

---

<sup>22</sup> Jeu en usage uniquement dans le hawz ( l’extra muros).

<sup>23</sup> Jeu en usage uniquement dans le hawz ( l’extra muros).

<sup>24</sup> Jeu en usage uniquement dans le hawz ( l’extra muros).

<sup>25</sup> Jeu en usage uniquement dans le hawz ( l’extra muros).

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

fabriquée à partir des moyens de bord), le jeu « nal'âbû eddiyar » ( la maisonnée), la « djoghilila » ( la balançoire), la « t-bila » ( les tambourins).

Quelques jeux étaient communs pour les deux sexes tels que :

Le jeu de « bashlèk » ( dans le sens de « qu'est ce que j'ai dans ma main ? ») , le jeu de la « esserbita el makhab-ya » (Le mouchoir prisonnier) , le jeu de la « esserbita » ( la serviette) , le jeu de la « djarrara » ( le cerceau : autour de la taille de la fillette et le cerceau roulant ).

#### **4- Normes et représentations véhiculées**

Dans l'esprit philosophique, la mise à distance est nécessaire pour pouvoir dissocier le matériel de l'immatériel dans tout imaginaire (phénomène social, culturelle, etc.). Cette mise à distance permet à l'individu, l'homo sapiens, de mettre en avant son intelligence pour accéder au symbolisme social et culturel, sans pouvoir atteindre le sacré et sa symbolique culturelle.

*« Il y a dans le jeu une double distanciation : mise à distance de soi et du monde. On peut considérer le jeu comme une étape, un moment – charnière- permettant de compenser la tension entre deux mondes : celui des adultes et celui des enfants »* <sup>(26)</sup>

Dans ce cadre, nous insistons sur cette « charnière » qui permet au joueur de se mémoriser pour se mouvoir dans l'esprit ludique, tout en conservant un regard personnel. Sans atteindre le niveau du fantasme ludique, il se trouve à la recherche du symbole ludique qu'il retrouve dans le jeu et sur le lieu (l'espace ludique).

D'autres pensent à ce fantasme ludique que nous réduisons à un simple plaisir du jeu. Sa mise en avant leur permet d'insister sur le « mode de compréhension ».

*Il « prend toute sa dimension si l'on sait que le fantasme primordial véhiculé par le jeu est de l'ordre de l'omnipotence archaïque. Dans le jeu, le fantasme s'efface au bénéfice du symbole... Sous l'effet du désir qui le sous-entend, le fantasme se répète indéfiniment, fixé », asservi au passé. Le symbole ludique est lui une structure ouverte, création dans l'espace et dans le temps, construction progressive modulant le fantasme qu'il véhicule. »* <sup>(27)</sup>

**Conclusion :**

---

<sup>26</sup> Pourquoi les hommes jouent-ils ? qu'est ce que c'est le jeu ? op.cit.

<sup>27</sup> Pourquoi les hommes jouent-ils ? qu'est ce que c'est le jeu ?.

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

En tant activité ludique, le jeu devient indispensable pour l'enfant. A cet effet, la médina lui offre le lieu, la tah-taha. C'est l'espace ludique préféré pour l'enfant en raison de ses avantages qui sont d'ordre sécuritaire et de liberté dans ses mouvements.

Ces moments ludiques favorisent l'agilité, l'activité et le développement physique, accompagnés d'une amélioration psychique. L'activité ludique est prise au sérieux par toutes les mères qui autorisent leurs enfants, suite à une récompense ou un compromis, pour sortir jouer à la tah-taha, et surtout celle de la hawma.

En tant qu'espace public et ludique, la « tahtaha » devient une aire favorable à la promotion du jeu et de toute activité ludique puisque tout est virtuel dans le temps et symbolique dans la culture. Par l'esprit joueur, chaque enfant utilise son système de signification et de compréhension, alors dépendante de son âge, de son sexe et de sa culture. Il s'agit d'un système codé que seuls les initiés peuvent le comprendre pour un meilleur échange et une bonne communication pendant l'activité ludique.

En sociologie, la « tahtaha » se définit comme espace pour un modèle d'activité ludique et un mode de socialisation, essentiellement importants et primordiaux dans la vie de l'être humain. En anthropologie, elle est l'aire culturelle affectée au jeu auquel est attribuée une pratique ludique. Celle-ci permet d'être une occupation ludique et distractive. Pour l'historien, elle est lieu d'histoire et de mémoire d'un temps d'occupation ou un passe-temps. Elle est au service de la distraction et le plaisir de passer de bons moments.

En général, toute activité ludique accompagne l'individu dans son temps et son espace du vécu. Le bébé découvre son plaisir de jouer avec des parties du corps humain (son corps et celui de sa mère) en tant qu'espace ludique. Puis, il découvrira un autre espace et d'autres objets pour jouer dans son quotidien : l'aire de jeu et le jeu proprement dit. La différence se trouve dans la pratique et la forme de compétition. C'est une expérience fondamentale de la vie de l'être humain quelque soit la société à laquelle il appartenait.

La « tah-taha », lieu d'histoire et de mémoire, devient, pendant les activités ludiques, l'espace qui permettra, plus tard, de revivifier les souvenirs de l'enfance. Elle est le lieu d'accueil et du rassemblement pour une culture, liée à l'interaction, à la proxémie et à la communication. Elle est une scène de théâtre où chacun peut jouer son rôle, devant d'autres regards

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

## **BIBLIOGRAPHIE GENERALE**

### **Dictionnaires**

#### **BARAKE(Bassam)**

Dictionnaire de linguistique. Français-Arabe  
Avec un index alphabétique des termes arabes  
Tripoli(Liban),Jarouss Presse, ( ?), 298 p

#### **BEAUSSIER(Marcelin)**

Dictionnaire Arabe- Français  
Nouvelle édition, revue, corrigée et augmentée par Mohammed  
Bencheneb  
Alger, La maison des livres, 1958  
(2 tomes)

#### **CHEBEL (Malek)**

Dictionnaires des symboles musulmans. Rites, mystique et civilisation  
Paris, Michel Albin, 2000,501p

#### **CHEVALIER ( Jean) , GHEERBRANT (Alain)**

Dictionnaires des symboles. Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes,  
figures, couleurs, nombres  
(Edition revue et augmentée)  
Paris, Robert Lafont/Jupiter ,1992,1060 p

#### **COLLECTIF (Sous la direction de A.L. de PREMARE )**

Langue et culture marocaines. Dictionnaire Arabe- Français  
Paris, L'Harmattan, 1993  
(12 tomes)

#### **COLLECTIF**

Dictionnaire de sociologie  
Paris, Larousse,2003,279 p  
(Raymond Boudon, Philippe Besnard, Mohamed Cherkaoui, Bernard-  
Pierre Lécuyer)

### **OUVRAGES BIBLIOGRAPHIQUES**

#### **JANIER (Emile)**

1-« Bibliographie des œuvres d'Alfred Bel » in Revue Africaine, 1945, pp110-16  
2-« Bibliographie des publications qui ont été faites sur Tlemcen et sa région »  
in Revue Africaine, 1949, pp314-34

**MAYNADIES (Michel)** Bibliographie Algérienne. Répertoire des sources documentaires  
relatives à l'Algérie Alger, OPU, 1989, p336

**SHINAR (Pessah)** Islam maghrébin contemporain. Bibliographie annotée Paris, Editions  
du CNRS, 1983, p506.

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

### TRAVAUX OUVRAGES

- BACHELARD (Gaston)** La poétique de l'espace, Paris, PUF, 2007, 214 p
- BEAUD (Stéphane, Florence Weber)** Guide de l'enquête de terrain, (Nouvelle édition), Paris, La Découverte, 2003, p357.
- BEL (Alfred)** La population musulmane de Tlemcen Paris, Librairie Paul Geuthner, 1908, p57  
(Extraits de la R.E.E.S.1908)
- BENATTIA (Abderrahman)** Histoire d'une langue universelle.L'arabe Alger, Editions Houma, 006,383 p
- BENCHENEB (Rachid)**  
1-« L'argot des arabes d'Alger », Revue Africaine, 1942, pp72- 101  
2-« Textes arabes d'Alger » ,Revue Africaine, 1943 et 1944, pp219-43 et pp 123-40
- BENCHENEB (Saâdeddine)**  
1-« L'adieu au mois de Ramadhan », Revue Africaine, 1932, pp104-15  
2-« Chansons satiriques d'Alger (première moitié du XIV ° siècle de l'Hégire) », Revue Africaine, 1933, pp75-117 et 296-352  
3-« Chansons de l'escarpolette » , Revue Africaine, 1945, pp287-90
- BEN GHEBRIT-REMAOUN (Noria)** « L'enfant de la rue-espace jeu », Insaniyat n° 02 (Mai- Août 1997), pp43-57
- BOUCHERIT (Aziza)** L'arabe parlé à Alger Alger, Editions ANEP, 2006, 338 p
- CAILLOIS (Roger)**  
1-L'homme et le sacré  
Paris, Gallimard, 2006, 250 p  
2-Le mythe et l'homme  
Paris, Gallimard, 2002, 189p  
3-Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige  
Paris, Gallimard, 2009, 374p
- CALVET (Louis-Jean)** La sociolinguistique Paris, PUF, 2009, 127 p, (Que Sais-Je ?) (6<sup>ième</sup> édition)
- CAZENEUVE (Jean)** Sociologie du rite Paris PUF 1971, 334p
- DAUMAS (E.)** Mœurs et coutumes de l'Algérie Introduction d'A. Djeghloul Paris, Sindbad, 1988, p282.
- DIB –MAROUF (Chafika)** Fonctions de la dot dans la cite algérienne; Le cas d'une ville moyenne: Tlemcen et son Hawz Alger, OPU, 1984, 387 p
- EL HASSAR (Benali)** Tlemcen. Cité des grands maîtres de la musique arabo-andalouse Alger, Editions Dalimen, 2002, 163 p  
(Préface de Mahmoud-Agha Bouayed)
- ELIADE (Mircéa)**  
1-Le sacré et le profane  
Paris, Gallimard, 2007, 185p  
2-Mythes, rêves et mystères  
Paris, Gallimard, 2005, 279 p  
3-Aspects du mythe  
Paris, Gallimard, 2005, 251 p
- ELIMAM (Abdou)** Le Maghribi Alias « ed-darija » (La langue consensuelle du Maghreb), Oran, Dar El Gharb, 2003, 237 p
- FERREOL (Gilles)** Vocabulaire de la sociologie Paris, PUF, 1997, 127 (Que sais-je ?)
- GAUDEFROY –DEMOMBYNE (M) et ZENAGUI (Abdelaziz)** « Récit en dialecte tlemcenien », Journal Asiatique, juillet –Aout 1904, pp45 - 117

- Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**
- GRAND-GUILLAUME (Gilbert)** Nédroma. L'évolution d'une Médina, Leiden, E.J Brill, 1976, p195.
- HOUDAS(O.)** Ethnographie de l'Algérie Paris, Maisonneuve Frères et Ch. Leclerc, Editeurs, 1886, 124p
- HUNKE (Sigrid)** Le soleil d'Allah brille sur l'Occident. Notre héritage arabe Traduit de l'Allemand par Solange et Georges de Lalène Paris, éditions Albin Michel, 1972, 404 p
- JANIER (Emile)** « Le village d'Ain El Houtz in Belletine de la Société « Les amis du Vieux de Tlemcen », année 1956, pp.66-72
- LACHERAF (Mostefa)** Des noms et des lieux. Mémoires d'une Algérie oubliée. Souvenirs d'enfance et de jeunesse Alger, Casbah Edition, 1998, 335 p
- LAPLANTINE (François)** La description ethnographique Paris, Nathan, 1996, 128 p
- MAISONNEUVE (Jean)**
- 1- Les conduites rituelles  
Paris, PUF, 1999, 127p  
(3<sup>e</sup> éd., Collection QSJ)
  - 2- La dynamique des groupes  
Paris, PUF, 2007, 126 p  
(14<sup>e</sup> édition)
- MARCAIS (William)** Le dialecte arabe parlé à Tlemcen, Paris E.Leroux, 1902
- SEGALEN (Martine)** Rites et rituels contemporains Paris, Armand Colin, 2005, 128 p
- SINGLY ( François de)** L'enquête et ses méthodes. Le questionnaire (2<sup>e</sup> édition refondue)  
Paris, Armand Colin, 2006, 127 p
- TINTHOUIN (Robert)** « Aspects géographiques Tlemcen et sa région », N<sup>o</sup> spécial de Richesses de France, 1<sup>er</sup> trimestre 1954 ,pp13-20
- TILLION (Germaine)** Il était un fois l'ethnographie Paris, Le Seuil, 2000, 344p
- ZERDOUMI (Nafissa)** Enfants d'hier. L'éducation de l'enfant en milieu traditionnel algérien  
Préface de Maxime Rodinson Paris, François Maspero, 1982, 302 p
- Webographie**
- Café philo. Pourquoi les hommes jouent-ils ? In [www.alderan-philos.org](http://www.alderan-philos.org)
- Lucien Scubla**, « À propos du regard éloigné de l'ethnologue ou les rapports entre la théorie et l'observation », *Ateliers d'anthropologie* [En ligne], 33 | 2009, mis en ligne le 18 mars 2009, consulté le 27 août 2011. URL : <http://ateliers.revues.org/8199>

## Annexes

### Orthographe des mots arabes

Il s'agit de la simplification de la méthode de transcription-translittération des mots arabes conformément à ce qui suit :

Les consonnes ;

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

a : أ

‘ : ع (laryngale)

b : ب

ç : ص

d : د

d : ض

dj : ج

f : ف

gh : غ (r grasseyé)

h : ح

h : هـ

j : ج

k : ك

kh : خ

l : ل

m : م

n : ن

q : ق (obtenu par la contraction du gosier)

r : ر

s : س

Mustapha Guenaou: **La tah-taha à Tlemcen et Ain El Hûtz (Algérie)**

sh : ش

t : ط

ts : ث

û : و ( équivalent du ou)

w : و

y : ي

z : ز

Voyelles :

a : ا

e : ع

o : و

I : ا

N.B.

L'accent circonflexe est le signe d'un allongement. Dans les extraits, le respect de la graphie est adopté.