

اسم العنصر الألعاب التقليدية الذهنية في الجزائر: الممارسات والدلالات
الاجتماعية الثقافية

تحديد العنصر

1. اسم العنصر

صياغة اسم العنصر باللغتين العربية والفرنسية

الألعاب التقليدية الذهنية في الجزائر: الممارسات والدلالات الاجتماعية الثقافية
Les jeux traditionnels cognitifs en Algérie : pratiques et significations socio-culturelles

2. اسم العنصر في اللغة المحلية

صياغة اسم العنصر كما هو متداول في اللغة المحلية

الْحَرْبَةُ، الْحَرْقَةُ، وَالْحَرْبَةُ
الْمُنْكَز، إيمناين، بومنفر، ضامه بوئناش
الضامه، الدامه، لمحط، دارا، تيداس، أفليج
الفلجه، ضامة بوئلاثة، خربقه أم ثلاثه، الثلوثيه، الفنجه أفليج، تيداس، الزليبيجه.
لخيم، اكرور، لكرور، الفيتوس، بقره، بنقره، جنقره، الحُفَيْرَه، النُبَيْرَه.
السِّيَق، السِّيَاق
الألغاز، محاجيات، هيجوجاي، أوفكي، إقناز، ثيمسعرق.

3. انتماء العنصر إلى أحد المجالات المصنفة

اضغط على احدى الخانات

- أ. التقاليد وأشكال التعبير الشفهي، بما في ذلك اللغة كواسطة للتعبير عن التراث الثقافي غير المادي؛
- ب. فنون وتقاليد أداء العروض؛
- ج. الممارسات الاجتماعية والطقوس والاحتفالات؛
- د. المعارف والممارسات المتعلقة بالطبيعة والكون؛
- هـ. المهارات المرتبطة بالفنون الحرفية.
- و. الألعاب التقليدية.

4. اسم الجماعات (المجموعات) الحاملة للعنصر

ذكر اسم الجماعات أو الأفراد الحاملة للعنصر اللذين استحدثوا العنصر أو يقومون بصونه ونقله

1. الرعاة، الحضريون والقرويون البدو والبدو الرحل.
2. الجمعيات التي تعنى بالتراث
3. الاتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية، وتضم 15 رابطة ولائية، 64 جمعية محلية، 3483 رياضي حامل للإنجازات الرياضية، وتعمل الاتحادية على ترقية لعبتين تقليديتين من صنف الألعاب الذهنية (السيق والخريفة).
4. مديريات الثقافة والفنون.
5. المعاهد والجامعات

6. انتشار العنصر (جغرافيا)

تحديد مكان تواجد العنصر بطريقة دقيقة كما يلي:

اسم المكان / الولاية/ الدائرة/ البلدية/ الدشرة/تموقع GPS

- تنتشر الألعاب الذهنية في كل ربوع الجزائر
- الخريفة:** تنتشر بولايات الشرق الجزائري وفي الهضاب العليا والصحراء.
- المنكز:** يتواجد بالجنوب الغربي وبالشرق.
- الضامه:** تنتشر في كل ربوع البلاد.
- الفلجه:** تنتشر بالغرب والهضاب العليا ومنطقة القبائل.
- لخيم:** تنتشر بولايات الشرق والغرب وبعض ولايات الجنوب (المجتمع الحساني في تندوف).
- السيق:** ينتشر في الولايات الجنوبية وبعض ولايات الغرب.
- الألغاز:** تنتشر في كل ربوع البلاد.

أسماء أخرى متداولة لمكان تواجد العنصر بالنسبة للأمكنة التي لها أسماء أخرى عرفية موازية
للأسماء الإدارية

7. وصف العنصر

من خلال الإجابة على الأسئلة التالية :

- ماهي خصوصيات العنصر
- ما هي الممارسات والأدوات المرتبطة بالعنصر
- ماهي الدلالات الاجتماعية للعنصر
- ماهي طرق توارث العنصر
- التغييرات التي أدخلت على العنصر
- المشاكل والتهديدات التي يعرفها العنصر

1. مفهوم الألعاب:

" أنشطة ترفيهية تعتمد على قواعد تنظم المنافسة (مواجهة مقننة). (Parlebas, 1999)

2. الألعاب التقليدية:

تُمارس الألعاب التقليدية فردياً أو جماعياً، وهي من العناصر الثقافية التي تمتد جذورها عميقاً في تاريخ المجتمع الجزائري، وتخضع ممارستها لمجموعة من الضوابط والمحددات والعادات الاجتماعية، وتستند إلى قواعد تتفق عليها المجموعة المنظمة للأنشطة. تُشكل الألعاب التقليدية إراثاً ثقافياً حياً متوارثاً عبر الأجيال، وشاهدًا على التاريخ، وحاملاً لمعنى، وكاشفاً عن التنوع الثقافي للشعوب.

وتصنف الألعاب التقليدية الى فئتين كبيرتين: ألعاب حركية وألعاب ذهنية

الألعاب الحركية: هي ألعاب يكون فيها الأداء الحركي عنصراً أساسياً، أي أن حركة الجسم تعد سمة أساسية في اللعبة، فالأفعال الحركية (الجري، القفز، الرمي، إلخ) أساسية وحاسمة في النجاح أو الفشل في اللعبة. وفي هذه الحالة، نتحدث عن الميزة الحركية الحاسمة.

الألعاب الذهنية: هي ألعاب تُركّز بشكلٍ رئيسي على القدرات الذهنية، والتفكير المنطقي، والاستراتيجية، والتركيبات. كالشطرنج، والبريدج، والطاولة. في هذه الألعاب، لا تُعدّ المهارات الحركية أساسية؛ بل ما هو حاسمٌ وذو معنى هو التلاعب الرمزي، والتأمل، وتحليل التركيبات التي تسمح بها قواعد اللعبة

وأدواتها (اللوحة، والقطع، والبطاقات، إلخ). ويُشار إلى ذلك بالميزة المعرفية الحاسمة. وتندرج تحت مسمى الألعاب الذهنية ألعاب التخمين كالألغاز الشعبية التي تعتمد على التلغيز اللغوي من خلال نص أدبي بليغ، بالإضافة لألعاب الرقعة التراثية ويقصد بها تلك الألعاب التراثية التي تمارس على قطعة مسطحة مقسمة إلى مربعات أو مساحات أو نقاط، وتستخدم فيها قطع أو أحجار تحرك على هذه الرقعة وفق قواعد معينة. ترسم الرقعة أو تصنع أو تحفر فوق أرض صلبة أو رطبة، أو على رمل أو على لوح خشبي أو على مواد أخرى متاحة محليا، وقد تكون ثابتة أو متنقلة.

3. الألعاب التقليدية الذهنية في الجزائر: وتقسم الى:

1. ألعاب الدامة (الضامة) Les jeux de dame

1 لعبة الخريفة:

الخريفة من الألعاب الشعبية القديمة في الجزائر، وهي لعبة تعتمد على التركيز والدقة والتخطيط الاستراتيجي، مما يجعلها ذات بعد ذهني واضح يتجاوز مجرد التسلية كما تلعب في جو يسوده الحماس والتفاعل. تُعد الخريفة لعبة اجتماعية تعليمية في آن واحد؛ فهي تنمي لدى الشباب القدرة على التفكير المنطقي وحلّ المشكلات، كما تمثل لكبار السن وسيلة ممتعة لقضاء أوقات الفراغ في جوٍّ من الودِّ والمنافسة مع مزج المضايقة بالمزاح، ومن خصائصها أنها تمارس على الأرض دون كراسي ومازال الشيوخ أوفياء لذلك، حيث يتم أثناء اللعب تبادل الأحاديث والحكم والأقوال المأثورة، وكثيرا ما تكون مصحوبة بالأهازيج، مما يجعلها فضاءً للذاكرة الجماعية والتواصل بين الأجيال. تنتشر هذه اللعبة في معظم مناطق القطر الجزائري، وتُمارس عادةً في الأحياء الشعبية والقرى في أماكن محددة، عادة ما تكون بالقرب من المساجد والساحات العامة، وتمارس من طرف كبار السن بشكل خاص، كما يلعبها الرعاة في المراعي للتسلية والترفيه، وهي من الألعاب التي تمارس عند الذكور دون الإناث.

أصل التسمية

يختلف النطق في تسمية اللعبة من منطقة إلى أخرى بحيث يطلق عليها: الخَرْبَةُ، الخَرْبَةُ، والخَرْبَةُ. يُرَجَّح أن اسم الخَرْبَةُ مشتق من الفعل العامي الجزائري "خَرْبِقْ"، بمعنى "ثَقَبَ"، لأن رقعتها تُشكَّل عليها ثقوب صغيرة تُوضع فيها القطع أو "البيادق". وتُعرف الحفرة الصغيرة في لهجة الشرق الجزائري بـ "الخَرْفَةُ".

أدوات اللعب

تُمارس اللعبة عادة على الأرض، من خلال تشكيل رقعة تشبه الشطرنج تتضمن حفرا في التربة أو الرمل، أو على رقعة طينية، يتم تهيئتها من خلال عجن الطين وتسويته بحيث يأخذ شكلا مربعا، كما تمارس أحيانا على لوح خشبي. يتم تشكيل حفر صغيرة متوازية أفقياً وعمودياً قبل جفاف الطين، من خلال الضغط عليها بالإبهام. يختلف عدد الحفر حسب سن وخبرة اللاعبين، فالمبتدؤون يلعبون في رقعة بها 25 حفرة (5 × 5)، أما أصحاب الخبرة فيلعبون في رقعة بها 49 حفرة (7 × 7)، والأكثر خبرة فيلعبون في الرقعة الكبيرة التي تتضمن 81 خانة (9 × 9)، ونشير إلى أن النسخة الأكثر شيوعاً في الجزائر هي ذات التسع والأربعين حفرة.

تُسمى كل حفرة *داراً*، وتترك الحفرة الوسطى فارغة وتُعرف باسم *دار النص* أو *دار الوُسط* قطع اللعب، التي تُسمى *لكلاب* أو *لجرا* (كلاب أو جراء) أو *النسور*، تُوزع بالتساوي بين اللاعبين وعددها يكون دوماً أقل من عدد حفر الرقعة بواحد (24، 48 أو 80 قطعة)، إذ أن *دار النص* تبقى فارغة.

تُنتقى قطع اللعب من الحجارة الصغيرة أو نوى الفواكه أو بعر الإبل أو روث الغنم أو الماعز، والذي يسمى بالشرق الجزائري *بريؤ*، وذلك تبعاً لما هو متاح في البيئة المحلية. وفي بعض المناطق الساحلية، تُستبدل الحجارة بالأصداف الصغيرة. أو رسم مربعات فوق مساحة صلبة ملساء، وتلون مواضع القطع (الأحجار) في المربعات بلون يميزها عن الأرضية سواء باستخدام أوراق نباتية خضراء أو أي مادة ملونة متاحة. إن هذا التنوع في الأدوات المستخدمة إنما يعكس قدرة الجزائري على التكيف مع فضائه الطبيعي والحيواني واستخدامه لصالحه.

الممارسون: يمارس *الخرنقة* عادة كبار السن والشباب أحياناً. فضاء وزمن الممارسة: تمارس اللعبة بالقرب من المساجد خاصة في شهر رمضان لتمضية الوقت، وفي الزوايا، والواحات، وأماكن الرعي.

قواعد ومراحل اللعب

بداية اللعب: هي مرحلة التموضع أي وضع القطع على الرقعة وتسمى *التعمار*، بحيث يتناوب اللاعبان على وضع قطعيتين في حفرتين من اختيارهما في أي مكان شاغر باستثناء *دار الوُسط* والتمثلة في الحفرة التي تتوسط الرقعة.

يكون اختيار اللاعب الذي يبدأ بوضع القطع، بالتراضي، فيحمل حينئذ صفة *المزداغ* (لاعب مبادر).

واللاعب الثاني يحمل صفة "اباداد" (غير مبادر)، ولهذه الصفة تبعات، تتمثل في حق الحجب والفوز بالجولة في حالة سد اللعب على المبادر.

بعد استكمال ملء كل حفر الرقعة تنتهي المرحلة الأولى من اللعبة. وهي مرحلة جد مهمة لأنها تبرز قدرات اللاعب على اختيار النقاط الاستراتيجية التي تسمح له بتحقيق الفوز بناءً على تموضع المنافس، كما تحدد بدرجة كبيرة استراتيجية اللعب في المرحلة الثانية.

سير اللعب: هي مرحلة تحريك القطع، حيث يبدأ اللاعب المبادر أولاً بالتحرك نحو حفرة المنتصف (دار الوسط).

- تكون حركة القطع (الأحجار) نحو أي مربع شاغر، في اتجاه الأمام أو الخلف، أو أفقياً أو عمودياً.

- تعتبر القطعة "مستولى عليها" عندما يحاصرها اللاعب بقطعتيه من الجهتين (أي جعلها في المنتصف)، شريطة أن تكون عملية المحاصرة نتيجة لحركة آخر قطعة وليست نتيجة التموضع الأول (المرحلة الأولى). وهنا يمكن لحركة واحدة أن تستولي على أكثر من قطعة في نفس الوقت. إذا تحقق شرط المحاصرة. كما أن الاستيلاء على حجر أو أكثر يتيح إمكانية تحريك نفس القطعة في اتجاه آخر أو العودة إلى نفس الموضع إذا كان ذلك يؤدي إلى الاستيلاء على قطع إضافية.

- تسحب كل قطعة يتم الاستيلاء عليها (أكلها) خارج الرقعة.

- عملية الاستيلاء (الأكل) غير إجبارية، بل تتوقف على استراتيجية اللاعب.

- يجب تحذير الخصم بكلمة "أش" لكل قطعة على وشك الاستيلاء عليها، بعد آخر حركة قام بها اللاعب.

يُعدّ فائزاً اللاعب الذي يتمكّن من "أكل" كلاب خصمه جميعاً، ويتم ذلك عبر محاصرة كلب الخصم بين كلبين من كلاب اللاعب. أما إذا تمكّن أحد اللاعبين من إغلاق جميع الخانات المحيطة بقطع خصمه بحيث يُمنع من "الرحلة" (التحرك)، فيُعتبر الخصم محاصراً ويُجبر على تقديم قطعتين لفتح المجال، ما يتيح فرصاً تكتيكية جديدة ويزيد من التشويق.

- حسب الاتفاق قد يسمح للمتفرجين بالتدخل لمساعدة أي لاعب، سواء في المرحلة الأولى أو الثانية.

- قاعدة الحجب (التنويم): إذا تمكّن اللاعب غير المبادر من حجب قطعة لديه أو أكثر، ونقصد

بالحجب أو التنويم حسب التعبير المحلي (يسوضس) هو كل قطعة تتحرك بحرية في موضع أو أكثر دون تمكن الخصم من الوصول إليها أو الاستيلاء عليها، نتيجة كونها محمية من طرف قطع أخرى تكون أمامها. ففي هذه الحالة يحق لهذا اللاعب أن يسحب كل قطعة حرة خارج الرقعة (إخراجها من اللعب) مقابل أن يسحب الخصم من قطعه ضعف هذا العدد، وتكون عملية السحب من القطع المتحركة لديه سابقا، وفي حالة عدم وجودها يعتبر اللاعب خاسرا.

- في حالة تواجد قطع اللاعب المبادر في حالة انسداد (عدم القدرة على الحركة في أي اتجاه)، ففي هذه الحالة يعتبر اللاعب خاسرا.

- في حالة تواجد قطع اللاعب غير المبادر في حالة انسداد، يجب على المنافس أن يفتح له مجال الحركة بقطعة غير متحركة سابقا، وفي هذه الحالة يصبح الأكل إن وجد اجباريا في أول حركة للاعب المبادر.

انتهاء اللعبة:

تنتهي اللعبة عندما يصل أحد اللاعبين إلى الاستيلاء على كل قطع الخصم.

- بالنسبة لاستئناف اللعب مرة أخرى بعد انتهاء اللعبة هناك احتمالين:

- إذا كان اللاعب المبادر هو الفائز، فإن المبادرة في الجولة الموالية ستكون للاعب الثاني.

- إذا كان اللاعب غير المبادر هو الفائز يستمر في المبادرة عقب كل جولة ربحها

تتجاوز الخريقة كونها لعبة ترفيهية لتُصبح مرآة للثقافة الشعبية الجزائرية، فهي تمثل فضاءً لتبادل الخبرات والأقوال المأثورة وترافقها الأهازيج، حتى الغناء، وتُسهّم في ترسيخ قيم الصبر، والحكمة، والتخطيط، والتعاون. كما تُعتبر وسيلة غير مباشرة لتعليم مبادئ التفكير المنطقي للأطفال، وتُستخدم أحيانا كأداة تربوية لتدريب الذكاء وسرعة البديهة.

من الناحية الأنثروبولوجية، تعكس الخريقة البيئة الريفية والبدوية الجزائرية التي تجيد تحويل الأشياء البسيطة (الحصى، التراب، نوى التمر...) إلى وسائل للتسلية والتفكير. وهي جزء من التراث اللامادي الذي يُعبّر عن الهوية الجماعية والذاكرة الثقافية للمجتمع الجزائري.

2

- لعبة "المنكز"

تُعدّ لعبة المنكز من الألعاب الشعبية الذهنية المنتشرة في الجزائر، وهي لعبة تقوم على مبدأ التخطيط الاستراتيجي والتركيز، وتشبه في جوهرها لعبة "الضامه" المعروفة عالميا.

ينطلق اللعب بتحريك الفائز بالقرعة بيدقه نحو الخانة الفارغة "دار النص".

سير اللعبة:

يكون اللعب بالتناوب بتحريك قطعة بقطعة، حيث يبدأ أحد اللاعبين بتحريك قطعه الأولى نحو مربع المنتصف، فيقوم اللاعب الثاني بالقفز عليها نحو المربع الفارغ، وبذلك يأكل قطعة خصمه ويخرجها من الرقعة.

لا يتم الأكل إلا إذا كانت هناك قطعة للخصم مجاورة لقطعة الخصم وخلفها مربع فارغ.

قواعد تحريك البيدق:

- تكون الحركة للأمام فقط ولا يسمح بالرجوع إلى الخلف إلا في حالة الأكل.
- يمكن أن يكون الأكل لأكثر من قطعة إذا توفرت شروطه.
- عند وصول قطعة أحد اللاعبين إلى خانات الصف الأخير من منطقة الخصم، تتحول إلى قطعة قوية تُعرف باسم "الضام"، ويُسمح لها بالحركة في اتجاهات متعددة ولعدة خانات متتالية، مما يمنحها قوة حاسمة في الفوز. فأياً بيدق يصل إلى الصف الأخير للخصم يعتبر "ضاماً".
- تبنى استراتيجية اللعب على الحصول على "الضام" والمحافظة عليه ومنع الخصم من تحقيق "الضام".
- نهاية اللعب: ينتهي اللعب عندما يتمكن أحد اللاعبين من أكل كل قطع الخصم ويعتبر بذلك فائزاً.

3- لعبة الضامه

لعبة شعبية عريقة منتشرة في الدول العربية بما فيها الجزائر، تشبه إلى حد كبير لعبة الشطرنج، وتعتمد على الذكاء. تساهم هذه اللعبة في إنكاء مهارات الإنسان، وتدفعه إلى التفكير، وتحفز على المواجهة العقلية، وتنمية سرعة البديهة، وإثبات الذات في جو من التنافس الشريف، الذي يحقق المتعة والتسلية وتحريك نوازع الذكاء والموهبة.

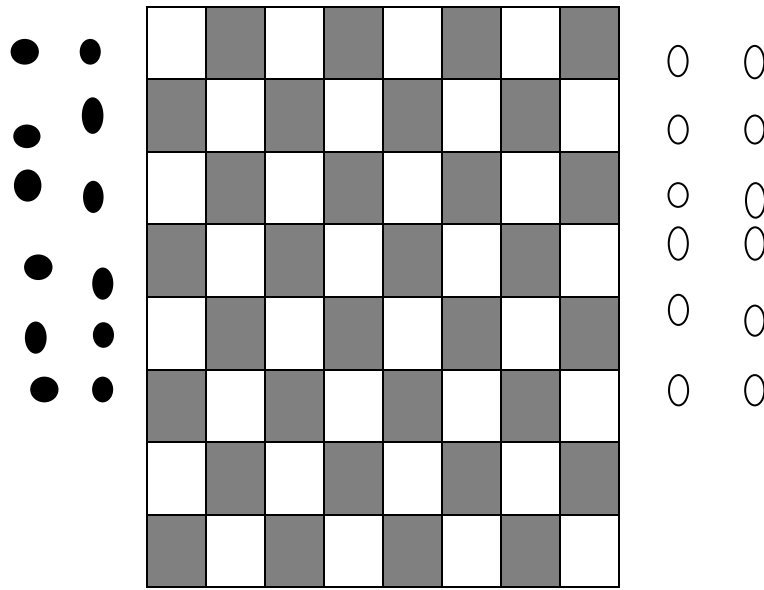
أصل التسمية:

تختلف تسميتها من منطقة إلى أخرى، بحيث تسمى في غرداية باسم "لمَحَط" lemhat، بينما يطلق عليها في جانت اسم "دّارا" d-dra، أما في تَمَنَراست فيسمونها "تيداس" Tiddas ويعرف في منطقة جانت بـ

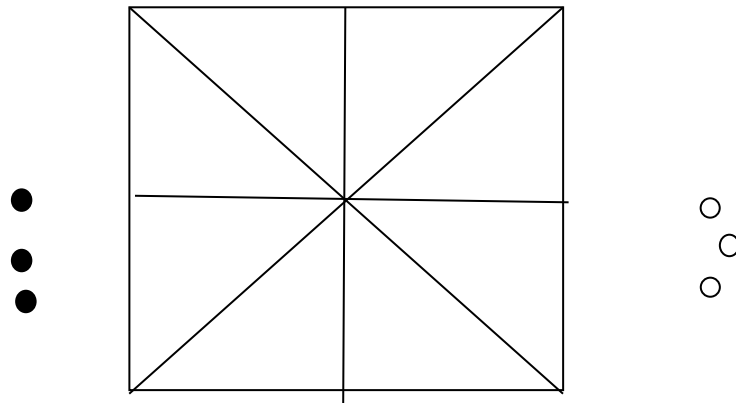
" ادبا" ldba وعند بني مزاب يطلق عليها تسمية " أفليج " El-flij ..

أدوات اللعب:

تلعب الضامة على رقعة مربعة الشكل ترسم مباشرة على الرمل أو التراب، أو تنقش على الصخر أو البلاط، أو باستخدام لوحة خشبية، أو صفيحة من الكرتون. تقسم الرقعة اما الى 64 خانة (بيت) 8×8 ، أو 36 خانة 6×6 ، بألوان متناوبة، أسود ثم أبيض أو أبيض ثم بّي. يتم انتقاء البنادق المستخدمة في اللعبة بعناية، وتختلف هذه الاخيرة باختلاق البيئة، ففي الشمال تستعمل الحصى، أو اقراص او سدادات القارورات البلاستيكية أو المعدنية، اما في الجنوب فتستبدل بنوى التمر أو ثمار السرو، او عيدان صغيرة، او تستعمل ابعار الإبل الجافة، كما تبينه الشكل التالي:



الشكل يمثل رسم تخطيطي للعبة الضامة لدى الكبار.



الشكل رقم يمثل رسم تخطيطي للعبة الضامة لدى الاطفال.

الممارسون:

تمارس الضامه من قبل لاعبين اثنين من الجنسين، ومن مختلف الفئات العمرية (الكهول، الشباب والأطفال)، ومن قبل كل شرائح المجتمع.

فضاء وزمن الممارسة:

تمارس الضامه في أوقات الفراغ طيلة السنة خاصة في الفترات المسائية بعد صلاة العصر في الفضاءات العمومية، مثل المقاهي وساحات القرى (ثاجماعت)، وفي الاقامات الجامعية خارج أوقات الدراسة، وفي البيوت من قبل الأسر، أما في الصحراء فيستمتع بها في السهرات الليلية تحت ضوء القمر .

قواعد ومراحل اللعب:

بداية اللعب:

على شاكلة الألعاب السابقة، تستخدم القرعة لتعيين اللاعب الذي يباشر اللعب، يضع بعدها كل لاعب قطعه على المربعات الداكنة في الصفوف الثلاثة الأولى من الرقعة.
-يقوم الحائز على القرعة بالنقلة الأولى وذلك بتحريك إحدى قطعه قطريًا إلى الأمام فقط .

سير اللعب:

بعد النقلة الأولى يتناوب الخصمان في تحريك قطعهما قطريًا إلى الأمام فقط، وإلى المربعات الفارغة المجاورة، ولا يمكن للحجارة الرجوع إلى الخلف إلا في الحالة التي تصبح فيها القطعة (حجر دامة). ويتحقق ذلك إذا وصل الحجر إلى آخر صفوف الخصم، حيث يُمنح صلاحيات التحرك بحرية. ولتمييز قطعة الدامة، عادةً ما توضع قطعة أخرى فوقها، أو أي علامة تميزها.

قواعد الأكل:

- يمكن للاعب القفز فوق حجر الخصم وأكله، بشرط أن يكون المربع الموالي له فارغًا.
 - يكون الأكل إجباريًا "الماكلة سيف".
 - يمكن للاعب أن يأكل أكثر من قطعة إذا سمحت الوضعية بذلك.
- تعتمد استراتيجيات اللعب على التريص والمراوغة والمناورة والفتنة والذكاء. فقد يقدّم أحد اللاعبين قطعة أو أكثر من قطعه للخصم قصد استدراجه بغية أكل عدد أكبر من قطعه، او ليزحف إلى أماكن متقدمة في منطقة خصمه، تُمكنه من أن يصل بإحدى قطعه إلى صف "الدامة".

نهاية اللعبة:

- يفوز اللاعب بالجمولة عندما يتمكن من أسر جميع أحجار خصمه أو شل حركته بالكامل.
- في حال عدم قدرة اللاعبين على التقدم (انسداد اللعب)، وكان لكل منهما نفس عدد الدامات، يُعتبر اللاعبان في حالة تعادل.
- ينتهي اللعب بفوز احدهما بأكبر عدد من الجولات.

4- الفلجَه

هي لعبة تمارس على الرمل أو على أرض صلبة، أو على لوح بسيط، وهي عبارة عن مجموعة من الخانات أو النقاط التي تتفاوت أعدادها حسب طبيعة اللعبة ودرجة تعقيدها، وتتوزع هذه الخانات والنقاط على رقع ذات أشكال هندسية: (مربع أو دائرة، أو مستطيل).

حسب درجة التعقيد، نميز نوعين أساسيين من الفلجة:

الفلجة البسيطة: (الثلوثية)

يهدف هذا النوع الى تشكيل خط مستقيم من ثلاث قطع (أفقياً، عمودياً أو قطرياً)، وتضم رقعة اللعب تسع خانات، تستخدم فيها ست قطع تتوزع بين المتنافسين بمقدار ثلاث قطع لكل لاعب.

الفلجة المركبة: (الفلجَه)

يسعى اللاعب في هذا النوع من اللعب الى تشكيل خط مستقيم من ثلاث قطع، بالإضافة الى الأكل. ويكون عدد خانات أو نقاط الرقعة إما 09 أو 24 وغالبا ما تكون 25 خانة.

أصل التسمية: لفظ "الفلجَه" وهو اسم اللعبة التي تمارس في منطقة الصحراء والهضاب العليا، وهو مشتق في اللغة العربية الفصحى من الفعل فَلَج أي: ظفر وفاز. ولها تسميات أخرى منها: زايجه، ضامه بوثلاثه، خربقه أم ثلاثه، الثلوثيه، أفليج، الفنجَه، تيداس.

أدوات اللعب:

تتمثل أداة اللعب في رقعة متكونة من عدد من الخانات أو النقاط، المشكلة على الرمل أو على أرض صلبة أو قطعة صخرية، أو لوحة خشبية، أو صفيحة كرتونية. أما البيادق المستخدمة فهي من: الحجارة، أو قواقع الحلزون الفارغة، أو نوى الفواكه أو قشورها أو بذرة نبات الخبيزة، أو سدادات بلاستيكية أو معدنية، أو القريصات.

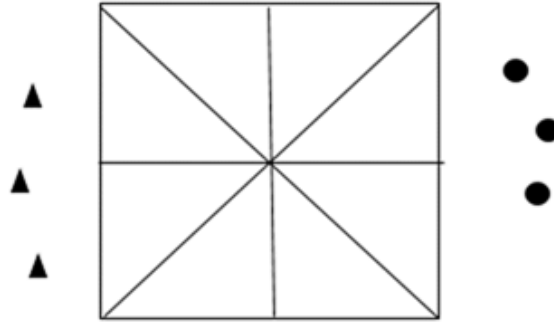
الممارسون: تؤدي بلاعبين اثنين، ويمكن أن تمارس من قبل أي شخص من الجنسين، لكن في العادة تمارس من قبل بعض الشباب المتمرس والكهول.

فضاء وزمن الممارسة:

تخص ممارسة الفلجج البسيطة فئة الأطفال على وجه التحديد، حيث يمارسونها في وقت الفراغ في أفنية المنازل وساحات اللعب، أما الفلجج المركبة فيمارسها الكبار بشكل خاص، ويكون ذلك في الزوايا وساحات المساجد في المقاهي والفضاءات العامة وفضاءات الرعي. وأكثر ما تمارس اللعبة في المناسبات مثل شهر رمضان وعطلة الصيف.

قواعد ومراحل اللعب:

الفلجة البسيطة: تلعب بثلاث قطع لكل لاعب على رقعة عدد خاناتها 9 وفق أشكال مختلفة: (مربع، مستطيل، دائرة)



بداية اللعبة: بعد تشكيل الرقعة، تتم عملية القرعة التي تحدد من يبدأ أولاً، والفائز بالقرعة هو أول من يبدأ بوضع قطعه في أي خانة من اختياره.

سير اللعبة: يضع الخصمان قطعهما بالتناوب على الخانات، ويتسابق منذ البداية كل منهما لتشكيل خط مستقيم من ثلاث قطع، عند عدم تمكنهما من تشكيل خط مستقيم بعد وضع قطعهم الثلاثة على الرقعة، يواصل كل منهما نقل القطع بالتناوب على الخانات الشاغرة الى غاية تشكيل خط مستقيم.

نهاية اللعبة: يعتبر فائزاً بالجولة من تمكن من تشكيل الخط أولاً، والفائز بالمقابلة هو من فاز بأكثر الجولات.

الفلجة المركبة: تلعب بتسعة أو عشرة قطع لكل متنافس، على رقعة عدد خاناتها: 25 .

بداية اللعبة: تتطابق مع الفلجة البسيطة.

سير اللعبة: يتأسس مبدأ اللعب على أكل قطع الخصم بعد كل نجاح في تشكيل خط مستقيم أفقياً أو عمودياً وهو ما يسمى بـ: "فليج". والذي ينجح في ذلك يأكل إحدى قطع خصمه التي يختارها.

ويستمر اللعب الى غاية وضع جميع قطعهما، ثم يتواصل اللعب بنقل القطع بالتناوب على الخانات

الشاغرة سعيًا لأكل قطع بضعة البعض، ماعدا قطع الخصم التي قد شكلت فليج.
نهاية اللعبة: يعتبر فائزًا بالجولة من تمكن من أكل سبع قطع من قطع خصمه، بحيث لا يبقى بحوزة
الخصم إلا قطعتان، ما لا يسمح له من تشكيل فليج.

5- لعبة لَحِيم*:

تُعدّ لعبة "لَحِيم" من الألعاب التقليدية التراثية المنتشرة في مناطق عديدة من الجزائر، تشتهر خصوصًا
في الأوساط الريفية الرعوية بمناطق الهضاب العليا والسهوب والصحراء. تمارسها مختلف الفئات
الاجتماعية.

أدواتها بسيطة تُصنع مما توفره الطبيعة، وقد تختلف بعض تفاصيلها من منطقة إلى أخرى من حيث عدد
اللاعبين أو بعض القواعد، غير أن جوهرها واحد: يسعى كل لاعب إلى الاستحواذ على حصى خصمه
يُقال: "ياكل"، ومنعه في المقابل من أخذ حصاه.

تتطلب اللعبة قدرًا من التركيز والدقة والقدرة على الحساب الذهني، إذ يعتمد نجاح اللاعب على التخطيط
وحسن المناورة، مما يجعلها لعبة ذهنية وترفيهية بامتياز تُتمّي التفكير الاستراتيجي وسرعة البديهة.

أصل التسمية

تُعرف هذه اللعبة في مختلف مناطق الجزائر بتسميات متعدّدة، ففي الشرق الجزائري تُسمّى "لَحِيم"، بينما
يُطلق عليها لدى المجتمع الحساني بتندوف والمناطق المجاورة "لكرور" أو "اكرور"، وتُعرف في ولاية
الأغواط باسم "الفيتوس". أمّا في تيسمسيلت فتظهر بعدة تسميات، منها "بقره" و"جنقره" و"بقره"، في
حين تُسمّى في منطقة مازونة بولاية غليزان بـ "الحُفيرة" و"البُعيّرة".

وترتبط هذه التسميات جميعها بعنصر الحفر الذي يُشكّل البنية الأساسية للعبة؛ إذ تُسمّى حفرة اللعب في
الشرق الجزائري "حيمة"، وفي مازونة "الحُفيرة" أو "البُعيّرة"، ويُستخدم في تيسمسيلت التعبير المحلي
"بقره الأرض" للدلالة على إحداث حفرة صغيرة، وهذا المصطلح مستمد من الكلمة العربية الفصيحة
(بَقَرَ) ومعناه إحداث شق أو فتحة.

أدوات اللعب: تقليديًا، تُستخدم في اللعب قواقع الحلزون الفارغة وتُسمّى محليًا الجُغلال والجُغلالات
(ومفردها جُغلاله)، ويستعمل أيضا روث الماعز أو الغنم*، وفي حال عدم توفرها تُستعمل الحصى
الصغيرة.

* اللعبة كما ورد وصفها في البطاقة هي حسب الطريقة التي يلعب بها في الجهة الجنوبية من ولاية ميلة وبالضبط في دوار ففوسي. الاختلافات
مع المدن الأخرى سيتم ذكرها في الهامش كملاحظات.

يُوضع في كل حفرة ست * قطع تُسمّى في مصطلحات اللعبة "كَلَاب" (مفردها كلب).

تُهيأ الرقعة مباشرة في الأرض * (التراب أو الرمل)، بحيث يتم تشكيل من صفتين إلى أربعة صفوف (أو أكثر) من الحفر الصغيرة والتي تعرف بـ "البيوت" * مفردها "بيت" * أو "لخيم" ومفردها "حيمة". يطلق الشباب اليوم على الحفر اسم "شامبرة" وهي مستمدة من الكلمة الفرنسية Chambre والتي تعني الغرفة. يحدد عدد "البيوت" * كما يلي:

– إذا كان عدد اللاعبين اثنان يكون عدد الحفر من 6 إلى 8 حفر.

– وإذا كان عدد اللاعبين ثلاثة يكون عدد الحفر من 9 إلى 12 حفرة.

– إذا كان عدد اللاعبين 4 لاعبين يكون عدد الحفر 12 حفرة.

في كل الحالات توزع الحفر والقطع بين المتنافسين بالتساوي.

الممارسون: يشارك في اللعبة من اثنين إلى أربعة لاعبين. تُعدّ "لخيم" في مدن الغرب والجنوب الغربي لعبة نسائية بالدرجة الأولى، بينما تُمارس في المدن الشرقية غالبًا من طرف الرجال ومن مختلف الفئات العمرية: الأطفال، الشباب، وحتى الكهول والشيوخ.

فضاء وزمن الممارسة: تُمارس لعبة "لخيم" عادة بمحاذاة المنازل والخيم، وفي الساحات العامة، وأماكن الرعي. تُلعب في أوقات الفراغ وأثناء الرعي لتمضية الوقت. وأفضل أوقات اللعب من السنة تمتد من منتصف فصل الصيف إلى نهاية فصل الخريف، أي بعد موسم الحصاد حين تصبح الأراضي الفلاحية "سببه" بمعنى مفتوحة للرعي مما يتيح للرعاة اللعب ومراقبة قطيعهم من بعيد. وتتميز هذه الفترة بانتشار

* للعب بروث الغنم ونقله من حفرة إلى أخرى يستخدم سكان مازونة بولاية غليزان أوراق الأشجار أو أغصان صغيرة. في حالة عدم توفر روث الغنم يستخدمون نواة الزيتون أو التمر. أما في ولاية تندوف فيستخدمون قطع صغيرة من الطين.

* يُحدّد عدد القطع في مدينة تندوف حسب عدد الحفر التي يلعب بها؛ فإذا احتوت الرقعة على 12 حفرة، توضع في كل حفرة 12 قطعة، وإذا كانت تضم 10 حفر، توضع في كل حفرة 10 قطع.... وهكذا

* في ولاية تندوف، تُمارس اللعبة – إلى جانب اللعب على الرمل – باستخدام أداة خشبية تحتوي على نفس مخطط الرقعة الترابية. وحسب ما جاء في مداخلة الباحث أحمد مولود ولد عدة بعنوان «من ألعاب التراث لدى البيضان بموريتانيا»، المقدّمة خلال اليومين الدراسيين حول الألعاب التراثية في الجزائر والبلاد المغاربية والساحل الإفريقي (22 و23 جويلية 2015 بقسنطينة)، فإن هذه القطعة الخشبية هي نفسها المستخدمة في لعبة "أوالي" (Awalé) المنتشرة في السنغال ومالي وبلدان إفريقية أخرى. وأكد في مداخلة أنه "يبدو أن توظيف الرقعة الخشبية لدى البيضان تم خلال العقود الأخيرة، نتيجة لاستقرار أعداد كبيرة من الرُّحل في الحواضر التي ظهرت في النصف الثاني من القرن العشرين"، وهو ما قد يفسر انتشارها أيضًا في مدينة تندوف الجزائرية.

تحتوي الرقعة في ولاية تندوف – سواء كانت على الرمل أو الخشب – وفي مازونة بولاية غليزان على حفرتين على اليمين واليسار، تُجمع فيهما الحجارة التي يربحها كل لاعب. لا توجد هاتان الحفرتان في مدينة ميلة بحيث يجمع كل لاعب الحجارة التي يظفر بها أمامه فقط.

* يطلق على حفر اللعب في منطقة مازونة بولاية غليزان بـ "ديار".

* في اللهجة الجزائرية كلمة "بيت" تعني الغرفة وليس المنزل.

* يمكن اللعب بعدد أقل أو أكثر من الحفر. اللعب بأقل من ست حفر يجعل اللعبة سريعة وقصيرة، في حين أن اللعب بأكثر من 12 حفرة يجعلها طويلة ومملة، مما يؤدي في كلا الحالتين إلى فقدان عنصر الإثارة والمنافسة.

قواعد الحلزون الفارغة المستعملة في اللعبة.

قواعد ومراحل اللعب

بداية اللعب:

بمجرد أن يقترح أحدهم الشروع في اللعب يسارع المشاركون في النطق بعبارة: "أشْ مَرَحْلَشْ" والتي تعني "لست أنا من سيبدأ التوزيع"، ومن ينطق بالعبارة كاملة قبل الآخرين يتجنب البدء في اللعب، لأن ذلك ليس من صالحه، إذ سيخسر القطعة الأولى من بداية الجولة باعتبار أنّ المنافس الذي سيليه في اللعب سيقوم باختيار الحفرة التي ستضمن له انهاء توزيع حجارتها في الحفرة التي انطلق منها اللاعب المبادر وبالتالي يتمكن من الظفر بالقطع التي بداخلها.

كما قد تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، ويعبر عنها بـ "تقرعو". تتفّذ القرعة باستخدام أصابع اليد، بحيث تبدأ بالاتفاق على اللاعب الذي سينطلق عنده حساب نتيجة القرعة. يخفي كل لاعب يده خلف ظهره ثم يخرج عددا من الأصابع، ويُحسب المجموع العام، ثم يبدأ العد من اللاعب المُتفق عليه مسبقاً، ومن ينتهي عنده العد يكون هو من يبدأ اللعب.

سير اللعب:

الجولة الأولى: يختار اللاعب المبادر إحدى حفرة، ويلتقط القطع التي بداخلها ثم يوزّعها واحدة تلو الأخرى على جميع حفر الرقعة بصفة متتالية باتجاه عقارب الساعة، وتسمى هذه الحركة في اللسان الشعبي بـ "رخله"، مع ترك قطعة واحدة في الحفرة التي انطلق منها إلى غاية انتهاء القطع. يستمر اللعب بالتناوب بنفس الطريقة، فتتفاوت أعداد القطع في الحفر تدريجياً، وتظهر فرص "الربح" مع تقدّم الجولة.

يفوز اللاعب بقطع حفرة معينة إذا انتهى توزيعه فيها وأصبح عدد قطعها زوجياً (2، 4، أو 6) دون أن يتجاوز العدد الأصلي (أي 6 قطع). إذا ربح اللاعب قطعتين يُقال إنه فاز بـ "زوج"، وإذا ربح أربعاً يُقال "رابع"، وإذا ربح ستاً تُسمى "خيمة" أو "دار".

كما يفوز اللاعب بقطع الحفرة السابقة للحفرة التي فاز بها إذا توفرت فيها شروط الفوز نفسها.

تستمر اللعبة حتى تنفذ كل القطع، ويُعتبر الفائز بالجولة من جمع أكبر عدد منها. أما الفوز النهائي فيتحقق عندما يُجرّد اللاعب خصمه أو خصومه من جميع القطع التي بحوزتهم، ويقصى اللاعب الذي نفذت قطعه.

الجولة الثانية: في الجولة الثانية من اللعبة، يُعيد كل لاعب توزيع الحجارة التي بحوزته وفقاً للنظام

المتَّبِع. فاللاعب الذي يمتلك عددًا من الحجارة يفوق النصاب الذي يُستهلَّ به اللعب (18 أو 24 قطعة)، يقوم بتوزيعها على البيوت ويحتفظ بالفائض لديه باعتباره مكسب الجولة الأولى. أما اللاعب الذي يملك عددًا أقلّ من النصاب، فيوزَّع جميع حجارته دون احتفاظ بأيّ منها. تُلغى الحفر الفارغة ولا تُوزَّع فيها الحجارة أثناء اللعب، في حين تُصنَّف الحفر غير المكتملة النصاب إلى نوعين رئيسيين هما: "الناشوش" و"المعزة"، ولكلّ منهما قواعد خاصة تنظّم طريقة التعامل معها أثناء اللعب.

خاصية "الناشوش"

تُعرَّف حفرة "الناشوش" بأنها الحفرة التي تحتوي على أربع قطع، وتُعدّ من الحفر المستهدفة من قبل الخصوم الذين يسعون إلى منع صاحبها من استكمال نصابها. تخضع هذه الحفرة لقواعد خاصة داخل سير اللعبة؛ إذ لا يُسمح لصاحبها باللعب بحجارتها، بل تُخصّص لتجميع الحجارة أو الاقتطاع منها فقط. ومن هنا أتت تسمية هذه الحفرة بـ "الناشوش"، فمصطلح "الناشوش" مُشتقّ من الفعل المحلي "نشش"، المتداول في لهجة منطقة الشرق الجزائري، والذي يعني: اقتطاع جزء من الكل، ومنه جاءت دلالة الحفرة التي يُقتطع منها جزءٌ دون أن تُؤخذ كاملة. يحاول الخصم إنهاء توزيعه لقطعه في حفرة "الناشوش" ليتسنى له الاقتطاع منها قطعتين، بينما يسعى صاحب "الناشوش" في المقابل إلى استكمال نصابها، وعند تحقق ذلك يُقال "حَيِّمُ الناشوش"، أي أصبح بيتًا كاملاً. وفي هذه الحالة، لا يمكن للخصم الاقتطاع منها، كما لا يُسمح لصاحبها باللعب بها، لكنها تستمر في استقبال الحجارة المضافة من توزيع اللاعبين الآخرين، ليأخذها صاحبها كاملة في نهاية الجولة.

في حالة تعرضت حفرة "الناشوش" للاقتطاع قبل "التخيم" (إعادة اكتمال نصاب الحفرة) فإنه يستمر الاقتطاع منها طوال الجولة، بمعنى أنه كلما توقّف أحد اللاعبين عندها أثناء توزيع حجارته يحق له أخذ قطعتين منها فقط وترك الباقي دون مراعاة قاعدة العدد الزوجي. في نهاية الجولة، يحتفظ صاحب حفرة "الناشوش" بما تبقى فيها من حجارة.

كما تنصّ قواعد اللعبة على أنه إذا تمكّن أحد اللاعبين من "أكل" الحفرة الواقعة مباشرة بعد حفرة "الناشوش"، يحق له كذلك اقتطاع قطعتين منها.

يتطلّب التعامل مع "الناشوش" تركيزًا كبيرًا من صاحب "الناشوش"، إذ قد يؤدي امتلاء الحفرة إلى الخلط بينها وبين البيوت العادية، ما قد يتسبب في اللعب بقطعها عن طريق الخطأ، وقد يكلفه ذلك خسارة

القطع التي كانت تُعدّ مكسبًا مضمونًا له.

خاصية "المعزة"

تُعرف "المعزة" بكونها الحفرة التي تتضمن قطعتين عند ملء البيوت في الجولة الثانية، وتتميز بطابعها التفاعلي والاستراتيجي داخل سير اللعبة.

تُخرج منها قطعتان وتُوضعان على جانبي "البيت"، بحيث تكون الحفرة في الوسط، والقطعتان الخارجتان من الحفرة ترمزان إلى قرني المعزة ويقال لهما "قرن المعزة".

ترتكز قواعد حفرة "المعزة" على مبدأ كسر القرنين، ويتم ذلك عندما يتمكن أحد اللاعبين من وضع آخر قطعة في هذه الحفرة أثناء عملية التوزيع، ويُعبّر عن ذلك بعبارة "كسر قرن المعزة"، ويتم كسر القرن الثاني بنفس الطريقة.

ويترتب عن كسر القرنين ما يلي:

1. إذا كسر صاحب "المعزة" أحد القرنين وخصمه الآخر كسر القرن الثاني، فإنّ صاحب المعزة يحتفظ

بأربع حصيات، ثم تُقسّم الحجارة المتبقية بينهما.

2. إذا كسر صاحب الحفرة القرنين بنفسه، فإنه يحصل على محتوى الحفرة كاملاً.

3. إذا كسر أحد الخصوم قرني "المعزة"، يمنح لصاحب الحفرة أربع قطع، ويحتفظ بالباقي لنفسه.

4. إذا كُسر القرنان من طرف خصمين آخرين، فإنّ صاحب الحفرة يأخذ أربع قطع، ويقتسم اللاعبان

اللذان كسرا القرنين ما تبقى من القطع.

عند اقتسام القطع قد يكون عدد القطع المتقاسمة فريدياً، ويُلجأ إلى الاقتراع التقليدي حول الوجه الذي تسقط عليه "الجغلاله" (التجويف أو السطح) بعد رميها في الهواء، وتُمنح القطعة الزائدة لمن تقول القرعة لصالحه.

تُعدّ حفرة "المعزة" من العناصر الديناميكية في اللعب، إذ تتطلب مهارة في الحساب والتقدير، وتُمكن اللاعب من بناء استراتيجيات هجومية أو دفاعية بحسب موقعها من الرقعة وعدد القطع المحيطة بها. كما تشكل عنصرًا من عناصر الإثارة في اللعبة لما تتيحه من احتمالات متعددة للفوز أو المشاركة في الغنيمة النهائية للحفرة.

خاصية الحفرة الفارغة

من القواعد المتعارف عليها في اللعبة أنّ الحفرة الفارغة تُلغى وتُسمى "بيت فارغ". إذا أخطأ أحد اللاعبين فوضع فيها قطعة أثناء توزيعه، يستنقه خصمه في محاولة للبصق عليها رمزياً في حركة تُعرف بعبارة "يدفل فيها"، لتصبح بذلك قطع الحفرة من نصيبه، قبل أن يتدارك اللاعب ويسترجع قطعه منها بخفة.

يعاقب اللاعب المخطئ، بموجب هذه القاعدة، بإلزامه بوضع قطعة في تلك الحفرة في كلّ مرة يلعب فيها، بينما تُضاف هذه الحجرة إلى رصيد خصمه في نهاية الجولة.

وفي حال أخطأ أحد اللاعبين بمن فيهم صاحب الحفرة، فوضع قطعة في نفس الحفرة الفارغة أثناء التوزيع، ثم تمكن أحدهم من "الدفل" فيها أيضاً، تصبح ملكية الحفرة مشتركة بين صاحب الحفرة ومن تمكن من الدفل، ويقسمان في نهاية الجولة ما تحتويه من قطع.

في بعض الأحيان، ولحسابات استراتيجية -خاصة مع اقتراب نهاية الجولة - قد يتعمد اللاعب وضع قطعة في حفرة فارغة ليستغلها لاحقاً للوصول إلى بيت يحتوي على خمس قطع.

عند تراكم الحجارة في الحفرة، يصبح من الصعب على اللاعب عدّها بمجرد النظر إليها، ممّا يضطره إلى ضرورة إخراجها لعدّها، وفي هذه الحالة على اللاعب أن يتلفظ بعبارة: "مايببشش" بمجرد لمس حجارته، وهذا ما يجعله غير ملزم بتوزيع قطع تلك الحفرة. أما إذا سبقه خصمه بلفظ: "تبيس"، يصبح اللاعب ملزماً باللعب بها ولا يحق له تغييرها.

وفي حال كانت الحفرة الوحيدة المتبقية لدى أحد اللاعبين فتُسمى: "بيت الشعبيضة".

نهاية اللعب

تنتهي اللعبة عندما يُجَرّد اللاعب خصمه أو خصومه من جميع القطع التي بحوزتهم.

ألعاب المسار (Jeux de parcours)

- لعبة السّيق:

لعبة شعبية موجودة في أغلب أنحاء القطر الوطني الجزائري، وتُعدّ من أقدم الألعاب التقليدية التي تستهوي الكبار الصغار، في البوادي وفي المدن على حد سواء، وهي منتشرة بالجنوب الجزائري والهضاب العليا، لكن طريقة لعبها تختلف عن مثيلتها في الشمال.

لعبة السّيق لعبة ترفيهية تعتمد على التركيز والحظ، وتمتاز باستعمال الذكاء والحكمة للفوز بالمقابلة، كما

*في ولاية غليزان ترمد الحفر الفارغة بالتراب وتسمى "الدار المحروقة".

تنسم بروج التنافس وذلك لارتباطها بالفوز أو الخسارة.

أصل التسمية: كلمة *السيق* أو *"السياق"* هي تسمية تطلق على الأعواد الخشبية التي تستخدم في اللعبة، ويحتمل أن تنسب الكلمة إلى شجرة *السيكا* وهي نوع من فصيلة النخليات.

أدوات اللعب: تضم أدوات اللعب رقعة وبيادق، وعصيات خشبية.

الرقعة: تسمى رقعة اللعب في بعض مناطق الجزائر بـ *"الداره"* أو *"السوق"* تشكل الرقعة على الرمل أو التراب أو على ميدان محمول من الخشب أو تنسج من الصوف، أو ترسم على بلاط جيري أو كلسي بقطعة فحم أو حجر آخر. وتتكون رقعة اللعب من 3 أو 4 صفوف من المربعات، في كل صف من 12 إلى 24 حفرة أو خانة.

البيادق: تنتقى البيادق من ثمرة السرو أو نواة التمر أو الحصيات... وتسمى بـ *"جرا"* من (جرؤ). يضع المتنافسون بيادقهم، وتكون متباينة من حيث الشكل أو اللون أو الحجم أو الطبيعة، في الصفين المتقابلين من غير الصفين الأوسطين، بحيث يكون في كل حفرة بيدق واحد. ويدعى الصف الذي يحتوي على البيادق *"و"*، وتدعى البيادق *"أولاد"*، فيقول اللاعب *"هذا وادي وهانوك أولادي"*، بمعنى هذا وادي وهؤلاء أولادي.

العصيات: تستخدم في هذه اللعبة ستّ عصيات من القصب متماثلة من حيث الطول من 15 إلى 20 سم، وتصنع العصيات يدويا من جريد النخل، أو ساق نبات الدفلة أو من القصب، أو من نبات الكلخ... وغيرها بحيث يشق كل عصي طوليا إلى شقين للحصول على عصيات ذات وجهين مختلفين.

الممارسون: تمارس من طرف الجنسين (الذكور والإناث) من البالغين وكبار السن، وهي تلعب بصفة جماعية ابتداء من لاعبين اثنين فما فوق لكل فريق.

فضاء وزمن الممارسة: تلعب في الأماكن المغلقة بالنسبة للنساء (البيوت) والمفتوحة لدى الرجال (الحارات والبساتين)، بحيث تخصص لها مساحة صغيرة منبسطة وخالية من الحصى لتسهيل اللعب. تلعب مساء بعد الانتهاء من الأعمال، وفي المناسبات الدينية كشهر رمضان والمولد النبوي.

قواعد ومراحل اللعب:

بداية اللعبة: تجرى القرعة بين اللاعبين لتحديد من يبدأ باللعب، وذلك باستخدام واحدة من العصي بعد اختيار كل فريق منهما وجها من وجهي العصية، يلقي أحدهم العصية في الهواء، ويبدأ اللعب الفريق الذي اختار الجهة التي ظهرت عند الرمي.

سير اللعبة

تنتقل اللعبة برمي أحد لاعبي الفريق الفائز بالقرعة عصياته الستة في الهواء بهدف الحصول على "سيق" (ثلاث عصيات على وجه وثلاث عصيات على الوجه الآخر)، وعندئذ يحق له إخراج بيدق "تفوزا الجراو" من سوق فريقه إلى المسار الأوسط، ومواصلة اللعب. وفي حالة عدم حصول اللاعب الأول المبادر على "سيق" يمرر اللعب إلى باقي زملائه في الفريق. لا يستطيع أعضاء الفريق تحريك بيدقهم إلا بعد حصولهم على "سيق".

وفي حالة حصول اللاعب على 6 عصيات من نفس الوجه قبل أول "تفوزا" يقال للاعب "جيب بُيُهُم ولا أمُهُم" ويقصد بـ "بُيُهُم" الحصول على "سيق" وبـ "مُهُم" الحصول على 6 عصيات من نفس الوجه، فإذا فاز بـ "سيق" يتمكن من "تفوزا" 7 "جراو" أما إذا تمكن من الفوز بـ 6 عصيات على نفس الوجه يتمكن من "تفوزا" 12 جرو دفعة واحدة.

يوصل الفريق الذي تحصل على "سيق" اللعب برمي عصياته، وبناءً على نتائج الرمي يتم التحرك في المسار الأوسط كما يلي:

• 3 ○ و 3 ● = 1 نقطة (سيق) في هذه الحالة لدى الفريق خياران إما "تفوزا" إحدى جرائه، أو تحريك الجراء بخانة واحدة نحو الأمام ويستمر في اللعب.

• 5 ○ و 1 ● أو 1 ○ و 5 ● = 3 نقاط (ثلاثه أو عوره) في هذه الحالة يحرك اللاعب بيدقه إلى المسار الأوسط بثلاث خانات ويمرر اللعب إلى زميله في الفريق أو إلى الخصم إذا كان اللاعب هو آخر لاعب من الفريق.

• 4 ○ و 2 ● = 2 نقاط (العود) في هذه الحالة يحرك اللاعب بيدقه إلى المسار الأوسط بخانتين ويمرر اللعب إلى زميله في الفريق أو إلى الخصم إذا كان اللاعب هو آخر لاعب من الفريق.

• 2 ○ و 4 ● = 4 نقاط (لربعه) في هذه الحالة يحرك اللاعب بيدقه إلى المسار الأوسط بأربع خانات ويمرر اللعب إلى زميله في الفريق أو إلى الخصم إذا كان اللاعب هو آخر لاعب من الفريق.

• 6 ○ أو 6 ● = 6 نقاط (السته) في هذه الحالة يحرك اللاعب بيدقه إلى المسار الأوسط بست خانات ويستمر في اللعب. وفي حالة حصول الفريق على 6 نقاط بعد حصوله على "سيق" على التوالي يمكنه إخراج 6 بيدق إلى المسار الأوسط مع مواصلة اللعب ويطلق عليها "السته فُوزُهُم"

بسيق"، وإذا كانت كل "جراو" قد تم نقلها إلى المسار الأوسط يقوم اللاعب بالتنقل 6 خانات.

قواعد "الأكل": يمكن لبيادق (الجزأ) الفريقين الالتقاء في المسار الأوسط، ويستطيع بيدق اللاعب أكل بيدق الخصم إذا وقعت في نفس الخانة عند "الرحله". للاعب حرية الاختيار في اكل قطعة الخصم او لعب قطعة أخرى.

استمرارية اللعب: يمكن للاعب الاستمرار في اللعب والرمي كلما تحقق شرط السيق أو الستة.

الوصول للعمود 12: إذا وصلت القطعة لنهاية المسار (الخلية 12) في المسار الأوسط ولم يتحقق شرط الدخول (السيق)، تبقى القطعة في مكانها حتى يحصل اللاعب على "سيق".

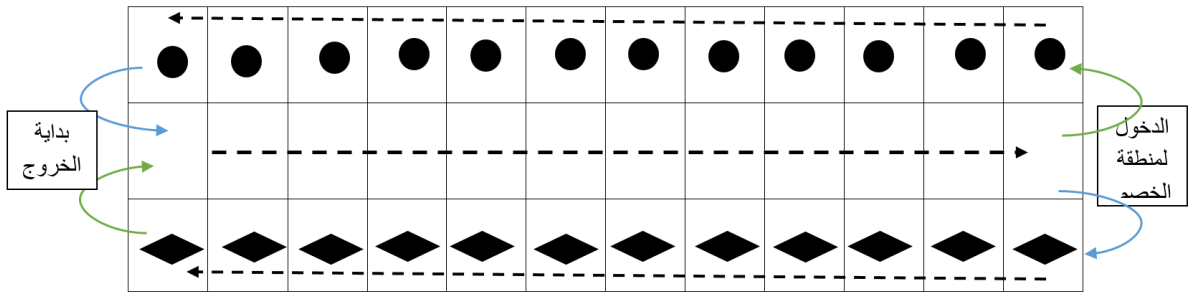
الدخول إلى منطقة الخصم: عند الحصول على "سيق" مع التواجد في الخلية 12، تدخل القطعة إلى صف الخصم في عمود بنفس عدد النقاط المحصّل عليها.

إزالة قطع الخصم: عند دخول القطعة إلى صف الخصم، تزيل هذه الأخيرة أيّة قطعة للخصم موجودة في تلك الخلية، ويتكرر اللعب حتى النهاية.

مرحلة النهاية

تنتهي اللعبة عندما يستطيع أحد الفريقين إخراج جميع قطع الفريق الآخر من اللوحة.

الأهازيج: ترافق اللعب أهازيج شعبية وأقوال مأثورة تلقائية تزيد في خلق جوّ وديو حماسيا.



▪ ألعاب التلغيز: (Jeux de devinettes)

تعريف الألغاز الشعبية:

وتسمى بالأحاجي، وهي شكل من أشكال التعبير الأدبي الشعبي، التي انتقلت مشافهة من جيل إلى جيل. غالباً ما تكون الأحاجي مكونة من سؤال أو عبارة تحتاج إلى تفسير أو إجابة غير مباشرة. وتعتمد على التفكير والتخمين والاستنتاج لحلها. يمكن أن تكون الألغاز بسيطة أو معقدة وتختلف مستويات صعوبتها ومواضيعها.

تسمى الألغاز بالدارجة العربية في الجزائر بـ "محاجيات، وباللسان الأمازيغي تسمى بـ "هيجوجاي أوفكي"، و"إفناز"، و"ثيمسَراق".

مجالس قول الألغاز:

هي مجالس يجتمع فيها الناس خصوصاً في المساء أو في أوقات الفراغ يتبادلون الألغاز النثرية والشعرية، بحيث يقوم أحد الحاضرين بإلقاء لغز على شكل سؤال غامض ويحاول الآخرون معرفة الجواب. مع التنكير بأنه يحظر اللعب خلال النهار للمعتد السائد أن من يمارسها بالنهار يتعرض أبنائه للصلح.

غالباً ما تقام هذه المجالس في البيوت حول الموقد ليالي فصل الشتاء الطويلة، أو خلال ليالي السمر الصيفية أو المضاييف.

قبل الشروع في اللعب، يستهل راوي الألغاز جلسته بالعبرة التقليدية المعهودة: "حاجيتكم، لوكان ما هما، ما جيتكم"، وهو في حد ذاته لغز يعرف إجابته الجميع بمن فيهم الصغار، فيجيب الحاضرون بالإجماع: «الرَّجُلِين»، ويتبع ذلك فترة من الضحك... كما يعترى لعب الألغاز الشعبية تحدّ رهيب، بحيث يستقرّ راوي اللغز الحاضرين بأنّ من يعجز عن الإجابة تسلط عليه عقوبة القيام بفعل معجز، أو تحمّل الحصول على نوع من الدين المعنوي من مثل "فيك حمار". لا يتحرر من ذلك الدّين إلّا بإيجاد الحلّ للغز الموالي. ولتسهيل اللغز وتقريب الإجابة، يُسمح للمعنيين بحل اللغز طرح سؤال عن طبيعة نوع الشيء المقصود إن كان يدل على روح أم جماد بالسؤال: "مَسْمِي وَلَا مَدْمِي؟"، وتعتمد الألغاز على الترميز والتعتميم من خلال الإيحاء إلى الجماد عن طريق صفات الحي، والإشارة إلى الروح بخصائص الجماد ويشير الجماد في المخيال الشعبي الجزائري إلى كل ما ليس فيه دم وروح، بينما يقصد بالحي كل ما كان فيه دم وروح من إنسان وحيوان.

مضامين الألغاز:

تحمل الألغاز في طياتها مضامين مختلفة، لها صلة وثيقة بالشعب، وواقعه، وانشغالاته، فهي تعبّر عن مظاهر الحياة السائدة في المجتمع، وتعكس ثقافته بعناصرها المادية وغير المادية والطبيعية والبيئية. وهذه بعض مضامين الألغاز الشعبية الجزائرية الشائعة:

- **الحكمة والفلسفة:** تطرح بعض الألغاز أسئلة فلسفية عميقة تتطلب تفكيرًا عميقًا وتحليلًا منطقيًا.

"لقریب ولی بعید، والجماعة تفرقو، وزّوج ولاو ثلاثه" (الشيخوخة)

"بان الحال ومشى على ربه، عند الزوال مشى على تنين، وعند الغروب مشى على ثلاثه" (مراحل حياة الإنسان)

"تبدا بالكاف والكاف ما عندها جنحين ما صنعها ربي ما صنعوها ليدين" (الكذبة)

- **الطبيعة:** الألغاز التي تتحدث عن الطبيعة مثل الشمس، القمر، النجوم، الماء، والهواء.

"طق هنا طق لهيه، طق شق لبحر لهيه" (البرق)

"طلع للجبال بلا ركائب" (الثلج)

- **الحياة اليومية:** ألغاز تتعلق بالحياة اليومية والأشياء المحيطة بنا مثل الطعام، الملابس، والأدوات المنزلية.

"ثلاثة وقوف، والرابع منسوف، والخامس يضرب ويشوف" (الشكوة)

"لآله بيضا، وببيضها غطاها، والمرض اللي في قلبها دّاه" (الشمعة)

"مدينة زينة وماشي كيف لمدن، الموت فيها بلا دفينة، والماكلة بلا شراب والخيل فيها بلا صهيل" (لعبة الشطرنج)

"عويد صغير يرفد مصران كبير" (الابرة والخيط)

- **الحيوانات:** ألغاز تصف الحيوانات وخصائصها وسلوكياتها.

"تمشي مع الواد الواد، وتقول يا قلة لولاد" (البغلة)

"مزود صوف بيات يشوف" (القنفذ)

"من فوق لوح، ومن تحت لوح أو فلوسط روح" (السلحفاة)

"بابا شرالي دار، حرت في بنيانها، قدرت نحسب النجوم فالسما، وماقدرتش نحسب تيقانها" (خلية النحل).

- **التاريخ والثقافة:** ألغاز تتعلق بالأحداث والشخصيات التاريخية والأديان والثقافات المختلفة.

" صلاة مفروضه فيها زوج ركعات جي بين صلاتين وحده فيها زوج ولخري فيها ربعه" (صلاة الجمعة)
" اذا كانك فاهم وتعرف حروف البهتان قولي على اللي مات واحياه الكتان" (قميص يوسف)
" عندي شجرة مدلية على خمس فروع، ثلاثه في الظل وزوج في الشمس" (الصلوات الخمس، العصر
والمغرب والعشاء، الصبح والظهر).

" اللي جاع ما ضاع فيه، واللي عمّر كرشو ما جاب فايده فيه" (رمضان)
" اللي باعو ما غلى فيه واللي شرى ما شراه ليه واللي لبسو ما تزين بيه" (الكفن)
اللغز اللغوي: أَلغاز تعتمد على اللعب بالكلمات والخصائص اللغوية من نحوية وبلاغية.
" سنانو في كرشو منجل يحمار" (المنجل) (وقد تم التلاعب بكلمة "يحمار" تعني يا حمار وليس
الاحمرار)

"أنا ما خلقني ربي" (الماء) (التلاعب في هذا اللغز بكلمة ما وتعني ماء)
- الذكاء والمنطق: أَلغاز تتطلب التفكير المنطقي والذكاء لحلها:
" أرضها حطب محرثها قصب وكلامها ذهب" (لوح تحفيظ القرآن)
" تبدا بالميم والميم يا محلاها، واذا غاب الميم توكل على ربي وانساها" (الأم)
"يوساد اونوجي سي همورث اولاش ذيس شال، ضيفخة س ثعلوشث اولاش ذيس اغسان" (جا ضيف من
بلاد مافيهاش ارض، ضيفتو بمعزة ما فيهاش عظام" (الطفل حديث الولادة وضرع أمه)
أَلغاز عصرية

"رافد ومرقود، والي رافد رافدينو" (الطائرة)
"ساكن في طين، ويسبق الطايرين" (عمود الهاتف)
"قاعد كلعفريت، موجود في كل بيت، سقسيه على واش بغيت" (الأنترنت)
"يسمع وما عندوش وزنو، يهدر وما عندوش فمو" (الهاتف)
هذه المضامين تجعل الأَلغاز أداة تعليمية وترفيهية في الوقت نفسه.

خصائص الأَلغاز الشعبية:

تتفرد الأَلغاز الشعبية بمجموعة من الخصائص، والتي تميزها عن غيرها من فنون التراث الشعبي،
ومنها:

-كونها انتاج أدبي كامل ومكتمل، وفي نفس الوقت لعبة ذهنية تتطلب التفكير والتخمين.
-الإيقاع الصوتي: توظف المحسنات البديعية في الأَلغاز (السجع والقافية...) لإنتاج إيقاع صوتي

متميز، ولذلك فالذوق الشعبي حريص على الأصوات المنسجمة في الكلام، حتى يكون اللغز مؤثرا، وأيسر في الحفظ وأسهل للتداول.

-تنوع صور التعبير عن الموضوع الواحد: بحيث نجد في الألغاز الشعبية تكرار الموضوع الواحد مرات عديدة بتعابير متباينة، ويعود ذلك إلى تعدد منشئ اللغز واختلاف أمكنة ظهوره.

-الرمزية: يحمل اللغز بين طياته سؤالا وجوابا، ولكي يصل المتلقي إلى كنهه، لا بد من فهم الخطاب الوصفي الإخباري الذي يشرح موضوع اللغز. والرمزية هنا تكمن في استخدام مختلف ألوان البيان من استعارة وكناية ومجاز وتشبيه وغيرها، وهي توحى بمعان مستترة تثير المشاعر وتجذب انتباه المتلقي. وهذا ما يعرف بالركيزة الخيالية البيانية.

-التكرار: تتميز الألغاز أيضا بتكرار المعاني والألفاظ وهو تكرار مفيد ولغاية خاصة. يعتمد المبدع الشعبي في بناء اللغز على تكرار بعض المعاني أو الحروف بغية التقرير وإثارة الانتباه، وهي نزعة فنية في أسلوب اللغز تضيف على اللغز ظلالا من الجمال ومسحة من الروعة.

-وهناك خاصية أخرى وهي كثرة معاني الغموض والتعمية والالتباس في الألغاز الشعبية، وتعتبر من الخصائص اللازمة في اللغز، لأن الإلغاز غاية مقصودة تسعى لتعقيد المعنى.

أهمية الألغاز:

لا تقل الألغاز الشعبية أهمية عن غيرها من أشكال التعبير الأدبي الأخرى والألعاب التراثية المتنوعة، في تكريس التراث الثقافي المحلي من حيث مضامينها التي تتناول الحياة اليومية بعناصرها التراثية المادية وغير المادية، ومن خلال الدور والهدف والوظيفة التي تلعبها في حياة الطفل على وجه الخصوص، كما يمكن كذلك إدراجها أيضا ضمن الألعاب الاجتماعية باعتبارها تمارس مع الجماعة في مختلف التجمعات، كما يمكن إدراجها أيضا ضمن الألعاب الذهنية، فهي وسيلة ممتعة لتنمية القدرات العقلية لأنها تحفز التفكير وتقوي الذاكرة وتستخدم لاختبار الذكاء والفتنة والقدرة على التفكير المنطقي، وتعزز التفكير الإبداعي وتساهم في انماء فكر الطفل وتوسيع دائرة خياله وترويضه على اكتساب سرعة البديهة .. يكون الهدف منها التسلية وتنشيط الذهن وحفظ اللغة والحفاظ على الموروث غير المادي من خلال ربط الحاضر بالماضي حين يتعلق الأمر بمشغولات وأواني من الحياة الماضية لم تعد مستعملة بفعل التكنولوجيا، وتقوية علاقة الإنسان بفضائه الطبيعي (الحيواني والنباتي) والاجتماعي والتراثي.

كما تعمل الألغاز على توطيد العلاقات الاجتماعية وتقويتها، من خلال الربط بين الأجداد والأبناء والأحفاد في جو عائلي تسوده المحبة والاحترام، وهي وسيلة لنقل القيم الثقافية والتراث بين الأجيال.

الوظائف والدلالات الثقافية والاجتماعية للعنصر

تُعد الألعاب التقليدية الذهنية الجزائرية نتاجات تاريخية وثقافية ضاربة في القدم، تشكلت وفقاً للقيم والمعايير والقضايا الخاصة بالجماعات والمناطق المختلفة. وهي بمثابة مرآة للمجتمع، تعكس خصائصه وعاداته وعلاقاته الاجتماعية وتترجم الارث العلمي والرياضي الذي نشأت فيه. كما تعكس وفق خصائصها البنوية (نظام المنافسة، وطبيعة المعلومة: كاملة، غير كاملة، منعدمة، وطبيعة الممارسين، ورمزية المكان والزمان، والعلاقة مع المحيط الانساني والحيواني....)، طريقة الجزائريين في التفكير، وتعاملهم مع الفضاء، وتنظيمهم للعلاقات الاجتماعية، وفلسفتهم للعلاقة مع العالم، وتشكيل الهوية الجماعية، والخيال وأنماط الحياة.

إن التنوع الذي تتميز به هذه الألعاب من الناحية الذهنية (ألعاب بسيطة للأطفال الصغار (الفلج)، وأخرى تجمع بين الحظ والتفكير (السيق)، والألعاب المعقدة التي تحتاج إلى تفكير استراتيجي (ضامة، الخربشة، المنكرز، ولخيم)، إنما ينم عن طرق التفكير، والقدرة على النمذجة، واستباق القضايا الاجتماعية أو الفكرية.

كما يدل استمرار بعض هذه الألعاب عبر الزمن، وإلى يومنا هذا على الارتباط العميق باللعب ووظيفته الهوياتية داخل الثقافة الجزائرية، واستخدامه كوسيلة للتواصل والتلاحم الاجتماعي، ومحققاً لـ«العيش المشترك»، وتمسك المجتمع بقيم التضامن، وروح الألفة، واحترام القواعد، ويسهم في تعزيز التواصل، والتلاقي، ويضفي طابعاً طقوسياً على العلاقات، ويُقنن التضامن والتنافس، ويُنظم التفاعلات من خلال القواعد الخاصة بكل لعبة، حيث تشجّع الألعاب الذهنية التقليدية ذات القواعد المحددة على احترام الآخر، والتعبير عن الرأي، والتعاون، وينسج علاقات قائمة على الثقة، وهي جوانب لا تقل أهمية عن الأنشطة المدرسية الرسمية. ومن خلال ممارسة هذه الألعاب، يتعلم الأطفال والكبار كيفية التعامل مع وضعيات التنافس والتعاون، وكذلك كيفية إدارة مشاعر النصر والهزيمة (ومن أمثلة ذلك، أنّ الخاسر في لعبة "لخيم" يقوم برعي قطيع الفائزين)، وهو مثال رائع على التنافس الشريف، وروح التضامن والتفاعل الإنساني.

ويصبح اللعب فضاءً للتدريب الاجتماعي، إذ يُهيئ الفرد للحياة في المجتمع، ولا سيما من خلال حلّ المشكلات وتنمية التفكير.

كما يتضح أن العلاقة مع الحيوان في الألعاب التقليدية حاضرة بوصفها عنصراً مهماً لفهم الثقافة الترفيهية المحلية، من خلال صناعة الأدوات ذات المصدر الحيواني، وهذا يعني أنّ الإشارات إلى الحيوان في الألعاب (روث الماعز وعظامها...)، يبين مكانة هذا الأخير في المجتمع، ويتيح التعبير عن المخيلات الجماعية والممارسات الاجتماعية، ويساهم في إدماج الطفل ضمن واقعه البيئي ونظامه الاجتماعي، ويشجعه على الابتكار وذلك عن طريق صنع أدوات اللعب باستخدام المواد المتاحة.

كما يلعب الفضاء دورا مهما في تشكيل الممارسة اللعبية التقليدية في الجزائر وتمييزها، لارتباطه بالديناميكية الجماعية وعمليات التنشئة الاجتماعية. بحيث يتبين من خلال هذه الألعاب أن استخدام الفضاء لا يكون محايدا، فاللعب في ساحات المسجد يعكس مركزيته وأهميته في الحياة، كما أن اللعب في الفضاءات العامة يجعل منه حيزا للتواصل الودي، ومجالا للتفاعل الاجتماعي الإيجابي. وهكذا تتجاوز العلاقة بالفضاء مجرد كونها خلفية للأحداث؛ لتُصبح وسيلة للتعلّم، ووساطة ثقافية، وأساسا ملموسا لاكتساب القيم، وأساليب السلوك، والاستراتيجيات الجماعية. ومن خلال اللعب، يكتسب الطفل قراءة شخصية وثقافية للفضاء، تساعد على تحديد موقعه في العالم في علاقته بالآخرين.

كما يكتسي البعد الزمني في الألعاب التقليدية دلالات رمزية لا تقل أهمية عن رمزية المكان، كونه يشمل تعاقب الجولات، والمراحل "الطقوسية" (التحضير، التنفيذ، الختام)، وإيقاع اللعب (فترات السرعة وفترات الانتظار)، وكذلك لحظات التفاعل الاجتماعي (المواسم الدينية، والاحتفالات، وأزمنة اللعب). إن هذا التنظيم للزمن، مرتبط بالسياقات الثقافية والاجتماعية، ويُشكّل التجربة اللّعبية، ويسهم في تعلّم احترام الإيقاعات الجماعية، وينظّم تفكير الممارسين.

وهكذا، فإن البعد الزمني في اللعب يُتيح إضفاء الطابع الطقوسي على اللقاءات والاحتفالات الجماعية، وتعلّم إدارة الوقت، والصبر، والتوقّع، واستيعاب الإيقاعات الثقافية والاجتماعية الخاصة بكل جماعة.

كما تحمل هذه الممارسات الشعبية دلالات عميقة تتجاوز الترفيه إلى محاكاة فلسفة العيش في المجتمع التقليدي. فامتلاء الحفرة في "خيم الناتوش" مثلا، يرمز إلى الاكتمال والوفرة، بينما يمثّل الحصى رمزاً للرزق والغنيمة. ومن خلال ديناميكيات اللعب القائمة على الكسب والخسارة، تعبّر اللعبة عن دورة الحياة بما تتطوي عليه من جهدٍ ومهارةٍ وحظ، كما تتيح للمشاركين فرصةً للترويح عن النفس، ونسيان الهموم والمشكلات اليومية، وتعزيز التواصل بين الأفراد والأجيال والمجتمعات.

كما ترتبط هذه الألعاب باللغة المحلية وأشكال التعبير الشفهي من خلال أسماء أدواتها، والأهازيج والأغاني، والأقوال المأثورة المصاحبة لها.

وهكذا تتجاوز الألعاب الذهنية كونها مجرد تسلية، لتغدو ممارسةً ثقافيةً واجتماعيةً متكاملة تُجسّد صلة الإنسان ببيئته ومحيطه.

طرق توارث العنصر

النقل الشفهي والتجربي

تُنقل الألعاب التقليدية في الغالب بطريقة غير رسمية، من خلال الشفوية والملاحظة والتقليد والممارسة. يقوم الكبار، من الأقارب أو ذد

الأقران، بعرض القواعد وشرحها، غير أن جوهر التعلم يتم من خلال اللعب ذاته، وتبني الحوار، وتقاسم التجربة .

الارتباط الاجتماعي الثقافي

تنقل الجماعات الممارسة ألعابها باعتبارها إرثاً ثقافياً، وتمنحها معنى يتوافق مع قيمها وتاريخها وممارساتها المحلية. ولهذا، ترتبط الألعاب التقليدية ارتباطاً وثيقاً ببيئتها الاجتماعية الثقافية، إذ تُشكّل ما يشبه "المجتمعات المصغرة" التي يتعلّم فيها اللاعبون التواصل، والتعاون، والتنافس، واحترام الأعراف المحلية.

كما تشارك الاتحادية الجزائرية للرياضات والألعاب التقليدية وكذا الجمعيات المحلية الناشطة في مجال التراث في إعادة إحياء الألعاب الذهنية والتعريف والتررويج لها.

البيداغوجيا النشطة والسياقية

يجتهد بعض الفاعلين في قطاعي التربية الوطنية والتعليم العالي على الحفاظ على الألعاب التقليدية ونقلها في العصر الحديث من خلال اعتماد مقاربة تربوية نشطة تقوم على اللعب والممارسة والشرح، مع توضيح تاريخ الألعاب ودلالاتها الثقافية، إضافةً إلى تكييفها مع السياقات التعليمية (كالمدراس والمناسبات الثقافية أو الاحتفالية)، وهو أمر يدعم المبادرات التشاركية بين الأجيال، وشاملة تضمن استدامة هذا التراث غير المادي وحيويته داخل المجتمعات المعاصرة.

التغيرات التي أدخلت على العنصر

من خلال التغيرات الاجتماعية، تطوّرت الألعاب الذهنية لتنسجم مع الحداثة، وتكيفت مع متطلبات العمل وتداخلت مع الفن والترفيه والسياحة الثقافية المستدامة. وتعكس تحولاتها قدرتها على الصمود والتكيف مع التحدّيات المعاصرة. والملاحظ أن الألعاب التقليدية الجزائرية حافظت على جوهرها عموماً، عدا القليل من الأدوات التي تم استعارتها من المجال الصناعي.

المشاكل والتحديات التي يعرفها العنصر

مع التحولات السريعة في المجتمعات، مثل التحضر وتغيّر أنماط الحياة والرقمنة، قد تنصرف الأجيال الشابة عن الممارسات التقليدية لصالح الترفيه الرقمي (الألعاب الإلكترونية)، مما يهدد نقل هذا التراث اللامادي واستمراره.

8. إجراءات الصون

- تدابير الصون الموضوعة لحماية العنصر وتعزيزه

في مواجهة تحديات العصر الرقمي، برزت العديد من المحاولات للحفاظ على الألعاب التقليدية وإعادة إحيائها. وقد حرصت الدولة الجزائرية بمختلف مؤسساتها على إدراج الألعاب التقليدية في مختلف برامجها بهدف التعريف وتعزيز ارتباط مختلف الأجيال بها.

ومن بين الإجراءات المتخذة نذكر:

1. التشريعات والقوانين

قانون 04/98 المتعلق بحماية التراث الثقافي عامة والذي يهدف إلى التعريف بالتراث الثقافي للأمة وسن القواعد العامة لحمايته والمحافظة عليه وتثمينه بشقيه المادي واللامادي.

شاركت الجزائر بنشاط في صياغة وتنفيذ اتفاقية صون التراث الثقافي اللامادي 2003، وكانت أول دولة صادقت عليها بتاريخ 15 مارس 2004 لتدخل حيز التنفيذ بعد ثلاثة أشهر من المصادقة عليها، وهذا ما يعكس الأهمية التي توليها الجزائر للتراث الثقافي الإنساني غير المادي وحرصها البالغ على صونه.

تأسس مؤسسة أكاديمية تعنى بكل ما له علاقة بالثقافة الشعبية والمتمثل في معهد الثقافة الشعبية بجامعة تلمسان وذلك سنة 1986، وفي سنة 1989، وبمقتضى المرسوم التنفيذي رقم 39/138، المؤرخ في أوت 1989، عرفت المؤسسة الجامعية بتلمسان تحولاً مهماً، تمثل في إنشاء جامعة تلمسان. وإثر صدور المرسوم التنفيذي رقم 95/205، المؤرخ في 05/08/1995، المعدل والمتمم للمرسوم السابق، تحددت المعاهد المكونة للجامعة، منها: معهد اللغة العربية وآدابها ومعهد الثقافة الشعبية.

2. البحث والتوثيق

- **المسح والجرد:** في إطار عملية الجرد والتعريف بالتراث الثقافي غير المادي الوطني، تعقد مديريات الثقافة على المستوى الولائي اتفاقيات مع المركز الوطني للبحوث في عصور ما قبل التاريخ، علم الانسان والتاريخ، للقيام بمشاريع الجرد العام لتراثها الثقافي غير المادي المحلي، وقد تم إنجاز ذلك في كل من ولاية المدية، بشار، النعام، سعيدة، برج بوعرييج، وتيسمسيلت، وقد تضمنت التقارير النهائية لهذا الجرد بطاقات تعريفية للألعاب التقليدية.

المؤلفات: توجد عدّة مؤلفات تطرقت إلى الألعاب الشعبية:

1. ذكر الفرنسي Laugier De Tassy في مؤلفه المعنون ب: Histoire Des Etats Barbaresques

بعض الألعاب الترفيهية في العهد العثماني، والذي تحدث فيه عن مقاهي الجزائر: "وإلى جانب استمتاع رواد المقاهي حينها باحتساء القهوة، والاسترخاء في جو من الهدوء والسكينة، فإنهم كانوا

يحضون بفرصة للترفيه عن أنفسهم عن طريق لعبة الضامة والشطرنج التي كانت معروفة وشائعة في أوساط مجتمع مدينة الجزائر.."

2. أشار Émile masqueray لبعض الألعاب في كتابه " formation des cités chez les populations "

"sédentaires de L'Algérie" أي "تكوّن المدن عند السكان المستقرين".

3. وصف "جون سارفي" ألعاب شعبية جزائرية ضمن كتابه المعنون بـ: Les hommes et leurs

travaux dans L'Algérie des hautes plaines نشر في 1954، يتناول الأنشطة اليومية لسكان

الهضاب العليا بما فيها ألعاب الأطفال، وكتابه الثاني معنون بـ: Traditions et civilisation

berbères: introduction à une anthologie nord-africaine، والذي نشره سنة 1962 وقد ربط بين

الألعاب والعادات الطقوسية والرموز الاجتماعية.

4. Ahmed Torki, Bouabdallah Sba et Farid Mouissi. Jeux traditionnels, un patrimoine immatériel entre mémoire et oubli : situation en Algérie, in Jeux sportifs et corps enculturés. Pour une perspective ethnomotrice. Edition Harmattan.2025

- الأبحاث العلمية: تم إنجاز العديد من الدراسات على مستوى معهد الثقافة الشعبية، والتربية البدنية

والجامعات بأقسام علم الاجتماع والأنثروبولوجيا، والتي نوجزها فيما يلي:

الدكتوراه:

خديجة بن فضيل، الألعاب الشعبية التراثية " أبعادها الاجتماعية والثقافية"-منطقة تلمسان أنموذجا، أطروحة دكتوراه تخصص التراث الثقافي اللامادي، قسم التاريخ، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة تلمسان، 2022/2021.

<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/a4c5de57-1dd4-44bf-b50d-df97fc920319>

1. Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie : logique interne et culture/ Nouara Mellal-Bounaas ; sous la direction de Pierre Parlebas.2007
2. Les jeux sportifs traditionnels de la région de la Kabylie et culture ludique / Soraya Laouad-Dodoo ; sous la direction de Pierre Parlebas.2008
3. Etude Ethnographique des jeux traditionnels dans la Région du M'ZAB/BEKAI, ISMAIL ; sous la direction de Ahmed TORKI .20017

الماجستير/ماستر:

1. دراسة اثنوغرافية التقليدية بمنطقة ادرار للألعاب الرياضية، سليمان عبد الرحمان، إشراف

البروفسور تركي أحمد 2024.

2. زين العابدين بن زيان، الزمان في اللغز الشعبي الجزائري، جمع ودراسة، ماجستير، معهد الثقافة الشعبية، كلية الآداب العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة تلمسان، 2006.

3. عبد الله مزيان، الأبعاد التربوية في عادات وتقاليد مغنية ونواحيها، ماجستير في الأنثروبولوجيا، كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة أبي بكر بلقايد، تلمسان، 2004/2003.
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/4aae0e68-6aa4-4f94-b10f-a9d94b24a0ab>

4. أحمد بن شريف، اللعب في المنطقة السهبية، رسالة الماجستير في الأنثروبولوجيا، قسم الثقافة الشعبية جامعة تلمسان، 2002/2001.
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/e782fd9c-9966-48b3-b7dd-193d3d7ea17d>

ليسانس:

1. العربي بن كحلة، رقيق حمزة، واقع الألعاب الشعبية والرياضات التقليدية في المجتمع الجزائري للأسيوياء وغير الأسيوياء "دراسة ميدانية لبعض النوادي بولاية غليزان"، الليسانس في التربية البدنية والرياضية جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2016/2017
<http://e-biblio.univ-mosta.dz/handle/123456789/26261>

المقالات العلمية:

1. سامية معوشي: الفرس والفروسية في منطقة تيارت وجذورها التاريخية في الجزائر القديمة، مجلة الونشريس للدراسات التاريخية، المجلد 03، العدد: 01 جانفي 2024.

2. خديجة بن فضيل، الألعاب الشعبية التراثية في احتفالية الوعدة- منطقة تلمسان نموذجا، مجلة رفوف جامعة أدرار، المجلد: 10، العدد: 1، جانفي 2022
<https://asjp.cerist.dz/en/article/178332>

3. خديجة بن فضيل، الألعاب الشعبية التراثية " أبعادها الاجتماعية والثقافية"- منطقة تلمسان أنموذجا، أطروحة دكتوراه تخصص التراث الثقافي اللامادي، قسم التاريخ، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة تلمسان، 2022/2021
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/a4c5de57-1dd4-44bf-b50d-df97fc920319>

4. راشد حمية، جمال تقيق، قدور براهيم، الألعاب التقليدية بالجنوب الشرقي الجزائري مدينة ورقلة نموذجا مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة (الجزائر)، العدد: 2 جوان 2021
<https://asjp.cerist.dz/en/article/160309>

5. قاسمي بشير، تواتي حياة، طاهر طاهر، دور تظاهرات الألعاب والرياضات التقليدية (الشعبية) في تفعيل السياحة الرياضية في بعض ولايات الوطن، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، العدد 32، جانفي 2018.

<https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/16594/3/S3211.pdf>

6. عمر قبيلي، مدخل للثقافة الشعبية، الأثر مجلة الآداب واللغات، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة الجزائر العدد: 7، ماي 2008.

<https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/6961/1/T0719.pdf>

7. العربي بن كحلة، رقيق حمزة، واقع الألعاب الشعبية والرياضات التقليدية في المجتمع الجزائري للأسوياء وغير الأسوياء "دراسة ميدانية لبعض النوادي بولاية غليزان"، الليسانس في التربية البدنية والرياضية جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2016/2017

<http://e-biblio.univ-mosta.dz/handle/123456789/26261>

8. مولود حواس، هدى حفصي، الرياضة التقليدية بين المنظومة السياحية والبيئية: دراسة حالة السياحة الصحراوية في الجزائر، المجلة العربية لعلوم السياحة والضيافة والآثار، مج 2، ع2، الجزائر، مارس 2021.

9. Ahmed Torki, Bouabdellah Sba, Joseba Etxebeste Le « pitchak » بيتشاك Un jeu sportif du terroir algérien. Revue Corps. N 22. Éditeur CNRS. 2024
10. I Nefil, S Laouad-Dodoo, P Bordes, A Torki. Traditional Games and Sports of the Women in the Kabylie. Frontiers in Psychology 11, 614746.2021 ;
11. Ahmed Torki, et Enrico Ferretti. Jeux traditionnels et plaisir d'agir. Revue des CEMEA.Paris.2020
12. Iman Nefil, Soraya Laouad-Dodoo. Espace ludique et espace de vie dans les jeux traditionnels de la région de la Kabylie (Algérie). In Apprendre de ses gestes. De la santé motrice au bien-être. Paris l'Harmattan.2017
13. A TORKI et I BEKAI Comparaisons intra-culturelles des jeux traditionnels Mozabites, Touaregs et Kabyles. revue-dirassa, N27.2017
14. Popular plastic arts and patrimonial games the celebration of El-Waada in Maghnia (northwest of Algeria) ,_ZAOULI N°11, Vol. 8, ISSN :2788-9343 , Novembre 2025, pp. 692-722
https://www.revue-zaouli.com/wp-content/uploads/2025/11/28-Ibrahim-ELHELALI-Djamel-Eddine-BABA-Senouci-Mustapha-CHERGUI-Mohamed-Amine-AMIRATS_Zaouli-n°11-Vol.-8-Novembre-2025.pdf

- مشاريع البحث:

1. الألعاب التراثية في الجزائر بين ضرورتي الصون والتنمية، مخبر التراث الثقافي واللغوي بالجنوب الجزائري، جامعة غرداية
2. Projet intitulé : « Jeux sportifs traditionnels, identité, culture et développement en Algérie » sous le Code R00720140008 Université Hassiba Benbouali de Chlef (Algérie). Responsable du projet : Ahmed Torki.

- الملتقيات والأيام الدراسية: أقيمت عدة ملتقيات حول الألعاب الشعبية نذكر منها:

1. يومان دراسيان نظمهما المركز الوطني للبحوث في عصور ما قبل التاريخ وعلم الإنسان والتاريخ، بمناسبة "قسنطينة عاصمة الثقافة العربية" في 22 و 23 جويلية من سنة 2015، بغرض التحضير لإنشاء مكنز للألعاب التراثية في الجزائر والبلاد المغاربية والساحل الإفريقي.

<https://www.cnrpah.org/index.php/festivals-et-colloques/constantine-capitale-de-la-culture-arabe-2015/51-les-jeux-traditionnels-en-algerie-et-dans-les-pays-du-maghreb-et-du-sahel>

2. يوم دراسي حول الألعاب الشعبية التقليدية الرياضية والهوية الوطنية بقسم علوم وتقنيات الأنشطة البدنية والرياضية يوم 20 مارس 2018 بجامعة بومرداس.

3. ملتقى وطني حول الألعاب الرياضية التقليدية والسياحة الثقافية المستدامة انعقد من 07 إلى غاية 12 جانفي 2019 بولاية تمنراست.

4. ملتقى وطني حول الرياضة والمجتمع، 13 ديسمبر 2018 أشغال ملتقى وطني بعنوان "...رياضة و مجتمع.." من تنظيم كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، مخبر المسألة التربوية في الجزائر في ظل التحديات الراهنة، فرقة "اقتراح برامج استعجالية لتطوير الرياضة المدرسية والرياضة المكيفة في ولاية بسكرة".

<https://univ-biskra.dz/index.php/ar/manifestations-sc/1808->

<https://univ-biskra.dz/index.php/ar/manifestations-sc/1808-%D9%85%D9%84%D8%AA%D9%82%D9%89-%D9%88%D8%B7%D9%86%D9%8A-%D8%AD%D9%88%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%B6%D8%A9-%D9%88%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AC%D8%AA%D9%85%D8%B9#:~:text=%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8%20%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%82%D9%84%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D8%A9%20%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B9%D8%A8%D9%8A%D8%A9%20%D9%81%D9%8A%20%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%B7%D8%B1%20%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B2%D8%A7%D8%A6%D8%B1%D9%8A.%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%84%D8%AA%D9%82%D9%89,%D8%A7%D9%84%D8%AE%D8%A7%D8%B5%D8%A9%D8%8C%20%D9%88%D9%83%D8%B0%D8%A7%20%D8%A7%D9%86%D8%B4%D8%A7%D8%A1%20%D9%85%D8%B1%D8%A7%D9%81%D9%82%20%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%B6%D9%8A%D8%A9%20%D8%B9%D8%A7%D8%A6%D9%84%D9%8A%D8%A9%20>

5. ملتقى دولي موسوم بالألعاب التراثية بين ضرورتي الصون والتنمية، سنة 2023، من تنظيم مخبر التراث الثقافي واللغوي بالجنوب الجزائري، جامعة غرداية، والمركز التفسيري دي الطابع المتحفي - تلمسان. عرف مشاركة 12 دولة أجنبية و 23 جامعة جزائرية، إذ حاول المشاركون تسليط الضوء على الألعاب الشعبية، ومدى مساهمتها في تشكيل شخصية الفرد، وكيفية الحفاظ عليها وحمايتها من الاندثار.

6. الملتقى الدولي حول "التراث الشعبي الجزائري هوية أمة وثقافة مجتمع" من تنظيم الأكاديمية الوهراني للدراسات الأكاديمية والتفعل الثقافي - وهران بالتنسيق مع مخبر الموروث العلمي و الثقافي لجامعة تامنغست

<https://www.facebook.com/Mohamedbarkat007/posts/%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%84%D8%AA%D9%82%D9%89-%D8%A7%D9%84%D8%AF%D9%88%D9%84%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%AB-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B9%D8%A8%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B2%D8%A7%D8%A6%D8%B1%D9%8A-%D9%87%D9%88%D9%8A%D8%A9-%D8%A3%D9%85%D8%A9-%D9%88%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9-%D9%85%D8%AC%D8%AA%D9%85%D8%B9/649529704261758>

3. البرامج التعليمية

أدرجت وزارة التربية الوطنية دروسا حول التراث الثقافي غير المادي في المنهاج التعليمي للمرحلة الابتدائية، ويحمل الدرس عنوان: تراثنا المادي واللامادي، ضمن المقرر الدراسي لمادة التربية المدنية للسنة الرابعة ابتدائي، ويهدف إلى توعية النشء بأهمية موروثنا الثقافي وضرورة المحافظة عليه وترقيته.

4. الفعاليات والمنافسات الرياضية

1. تأسيس الاتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية سنة 1994: بعد تنظيم أول مهرجان وطني للألعاب والرياضات التقليدية بولاية بشار بالجنوب الغربي للجزائر سنة 1992، أقر منظمو المهرجان برعاية وزارة الشباب والرياضة تنظيم مهرجانات دورية بالولاية، والتأسيس لتشكيل هيئات دائمة لتسيير ترقية وتطوير الرياضات والألعاب الشعبية الوطنية والمساهمة في المبادرات الدولية للمحافظة على التراث وترقيته.

تضم الاتحادية 15 رابطة ولائية، 64 جمعية محلية، 3483 رياضي حامل للإنجازات الرياضية، وتعمل الاتحادية على ترقية لعبتين تقليديتين من صنف الألعاب الذهنية (السيق، والخربقة).

وتهدف إلى:

- تطوير وتنمية ممارسة الألعاب التقليدية عبر الوطن؛

- إدماج ممارسة الألعاب التقليدية ضمن المنظومة الوطنية للتربية البدنية والرياضية؛
- تطوير الرياضة التقليدية من الاستعراضية إلى رياضة تنافسية؛
- إحصاء وجرد الألعاب والرياضات التقليدية وتقنياتها؛
- الارتقاء بالألعاب والرياضات التقليدية الجزائرية على المستوى المغربي، العربي، الإفريقي والعالمية.

تنظم الاتحادية كل سنة العديد من التظاهرات التي تعرف من خلالها بالألعاب التقليدية ومن بينها الألعاب الذهنية.

- مهرجان الأول للألعاب والرياضات التقليدية ببشار 1992، غرداية 1993، أدرار (1994)؛
- البطولات الوطنية حسب التخصصات؛
- الأيام التكوينية والتربصات؛
- تنشيط المحيط؛
- إحياء الأعياد والمواسم الدينية والوطنية؛
- المشاركة في التظاهرات الوطنية والجهوية والدولية.

تنظيم منافسة تتعلق بالألعاب الرياضية الوطنية للألعاب والرياضات التقليدية تحت شعار "بالشباب نحمي التراث" من 17 إلى 19 مارس 2018 بشار

5. العمل الجماعي: ساهمت العديد من الجمعيات للحفاظ على الألعاب الشعبية، من خلال توثيقها والترويج لها بأساليب حديثة. ركزت هذه الجمعيات على جمع المعلومات حول الألعاب التقليدية، بما في ذلك قواعدها وأصولها التاريخية، لضمان الحفاظ عليها كجزء من التراث الثقافي.

هذا وتلعب الجمعيات دورًا حيويًا في الحفاظ على الألعاب الشعبية، من خلال توثيقها ونشرها وتعزيز ممارستها في المجتمع. يمثل هذا الجهد خطوة أساسية في ضمان استمرارية هذا التراث الثقافي ونقله للأجيال القادمة بطرق حديثة تتماشى مع متغيرات العصر.

من بين هذه الجمعيات على سبيل المثال لا الحصر:

1. الجمعية الولائية البدر، تلمسان، تظاهرة ثقافية تراثية للأطفال «مآثر الأجداد... إرث للأجيال»،
2025

2. الجمعية الثقافية رؤى المستقبل الجلفة، الملتقى الوطني الأول لمسرح الدمى وألعاب الأطفال
الشعبية، 2025

3. جمعية التراث بالقرابيله والبارود، غرداية، الأيام الوطنية للباس والألعاب التقليدية، الطبعة
الثانية.

4. جمعية الشيخ بن علي الطالب مبارك الثقافية، بمناسبة فعاليات شهر التراث لسنة 2025، نظمت
الجمعية معرضا للألعاب التقليدية بمقر دار الشباب بالقرارة- ولاية غرداية.

6. النشر والترويج

يتم تنظيم مهرجانات وفعاليات تراثية محلية تهدف إلى إعادة إحياء الألعاب التقليدية، من خلال تقديم
شرح عن قواعدها وأصولها وتشجيع الأطفال والشباب على المشاركة فيها، مما يعزز الوعي بقيمتها
الثقافية والاجتماعية. كما تساهم هذه الفعاليات في تعزيز التفاعل بين الأجيال، حيث ينقل الكبار
معرفتهم بهذه الألعاب إلى الصغار، مما يساعد في استمرارها.

1. نظمت منطقة الضاية ببلدية تمزقيدة في ولاية المدية، بمناسبة شهر التراث لسنة 2024، مهرجان
الألعاب الشعبية الموسومة "نوستالجيا تراثية"، والذي تم بالتنسيق مع عدد من الجمعيات الثقافية
المحلية وبعض الشركاء والفاعلين الثقافيين.

<https://elbadilabc-ar.dz/%D8%A7%D9%86%D8%B7%D9%84%D8%A7%D9%82-%D8%AA%D8%B8%D8%A7%D9%87%D8%B1%D8%A9-%D9%85%D9%87%D8%B1%D8%AC%D8%A7%D9%86-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B9%D8%A8%D9%8A%D8%A9/>

7. الإعلام: النسخة الثانية من سوق عكاظ "لعبة جدي نخيلها لولدي" 2023، من تنظيم المركز

التفسيري دي الطابع المتحفي - تلمسان. https://youtu.be/rSBRX-Co5_Q

تلعب وسائل الإعلام دورًا مهمًا في الحفاظ على الألعاب الشعبية، من خلال بث برامج وثائقية ومحتوى
ترفيهي يسلط الضوء على أهمية هذا التراث. كما شجعت بعض الأسر أطفالها على ممارسة الألعاب

القديمة جنبًا إلى جنب مع الألعاب الحديثة، مما ساهم في إحياء هذا التقليد العريق.

التلفزيون الجزائري:

من التراث الشعبي الأغواطي لعبة السيق التقليدية

<https://web.facebook.com/watch/?v=3272892202969547>

غرداية / الألعاب الشعبية ... منهج تربوي https://www.youtube.com/watch?v=M_TKJyGEQvA

الألعاب الشعبية في الجزائر .. موروث ثقافي يقاوم رياح التكنولوجيا <https://elikhbaria.dz/17661>

قناة النهار:

جزائريون: الخريقة.. لعبة شعبية وتقليد يرسخ العلاقات الاجتماعية

https://www.youtube.com/watch?v=oCDBu4I_urc

بشار: الألعاب الشعبية .. ألعاب من الماضي تصنع الحاضر

<https://web.facebook.com/watch/?v=2332567063522260>

جيل: "الداما" .. من لعبة شعبية تقليدية إلى وسيلة تجمع بين أفراد المجتمع

<https://www.youtube.com/watch?v=qWQDk3BaOTo>

قناة الشروق:

سويعة لايف | خلونا نرجعوا لذكريات الطفولة مع الألعاب الشعبية كي كنا صغار

https://www.youtube.com/watch?v=LTi9_LTYW1M

تندوف: "السيق" .. لعبة شعبية تقليدية تحيي سهرات شهر رمضان

<https://www.youtube.com/watch?v=wUTmASZvK7Y>

"السيق" .. أشهر الألعاب التقليدية النسوية https://www.youtube.com/watch?v=dtYEj_ZfDbM

قناة البلاد:

جيل: "الداما" لعبة تجمع المسنين والشباب خلال السهرات الرمضانية بعد أداء التراويح :

<https://www.youtube.com/watch?v=0IbfSUiT71A>

قناة Al Hadath Algeria الحدث الجزائري:

عين على تقاليد الجزائر: لعبة السيق <https://web.facebook.com/watch/?v=251502443819327>

نفحات من عمق تراثنا ... الحلقة الثالثة الألعاب الشعبية ... إبداعات فكرية وهوية ثقافية

9. المراجع

1. Parlebas, P. 1999. Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice. Paris :
2. INSEP-Éditions. doi:10.4000/books.insep.1067
3. Parlebas, P. 2007. Pertinence motrice et complexité dans les jeux et les sports. Les Actes
4. de Lecture n°98 [dossier]
5. Ahmed Torki, Bouabdallah Sba et Farid Mouissi. Jeux traditionnels, un patrimoine immatériel entre mémoire et oubli : situation en Algérie, in Jeux sportifs et corps enculturés. Pour une perspective ethnomotrice. Edition Harmattan.2025

10. هوية الشخوص المرجعية المعتمدة في استقاء البيانات

1. سفيان كريكت، 24 سنة، دوار ففوسي، بلدية بوحاتم، ولاية ميلة.
2. إسماعيل حيرش، 34 سنة، حي بوقرانة، شلغوم العيد، ولاية ميلة.
3. حمزاوي مبروك، رئيس الاتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية.
4. ماموني بوترفاس، رئيس سابق، الاتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية.
5. عزوز عبد الرحمان، رئيس الرابطة الولائية للاتحادية الجزائرية للألعاب والرياضات التقليدية، تلمسان.
6. حساني محمد لمين، رئيس جمعية "اسارو نهقار للأنشطة الثقافية" - تامنغست.
7. لحسين جمعة رئيسة الجمعية "جمعية صدى المرأة للصناعة التقليدية وترقية الشباب" - الشلالة الظهرانية - البيض.
8. زلال مولود، رئيس جمعية "زاد الميعاد للثقافة والابداع" - غليزان.
9. لخداري مصطفى، رئيس جمعية الديوان المحلي للسياحة" - بريزينة - البيض
10. عثمان بالنقاس، رئيس جمعية " قصر تغورفيت السياحية والثقافية - جانت.
11. معروف سمير، رئيس الجمعية الوطنية " وسام للثقافة والفنون - مسيلة.
12. بن علي محمد الأمين، رئيس جمعية الشيخ بن علي الطالب مبارك الثقافية - غرداية

تم إعداد هذه البطاقة من قبل:

السيد عبد المجيد بوصلب، باحث بالمركز الوطني للبحوث في عصور ما قبل التاريخ، علم الإنسان والتاريخ.

السيد أحمد تركي، أستاذ محاضر بمعهد التربية الرياضية بجامعة شلف.

السيدة أميرة نايت صديق، رئيس مصلحة العلاقات الخارجية، المنشورات وتثمين نتائج البحث.

السيد عبد الناصر بوردوز، باحث بالمركز الوطني للبحوث في عصور ما قبل التاريخ، علم الإنسان والتاريخ

السيد إبراهيم الهلالي، باحث بالمركز الوطني للبحوث في عصور ما قبل التاريخ، علم الإنسان والتاريخ

السيدة زكية ليتيم، باحثة بالمركز الوطني للبحوث في عصور ما قبل التاريخ، علم الإنسان والتاريخ.

Nom de l'élément **Les jeux traditionnels cognitifs en Algérie : pratiques et significations socio-culturelles**

I. IDENTIFICATION DE L'ÉLÉMENT

I.1. Nom

• *En Arabe et en français*

Reprendre exactement le nom donné en haut de la fiche, sans utiliser ce champ pour décrire ou présenter l'élément.

الألعاب التقليدية الذهنية في الجزائر: الممارسات والدلالات الاجتماعية الثقافية

Les jeux traditionnels cognitifs en Algérie : pratiques et significations socio-culturelles

• *En langue vernaculaire*

Donnez le nom de l'élément dans la ou les langue(s) autre(s) que le français ou l'arabe, utilisé(es) par les praticiens pour le designer, ainsi que sa translittération.

Kharbga ; Kharbga khargba khribga
Mankaz, Imnayin, Boumneqz, Dama boutnaâch (dama à douze)
Dama, Dama, Lmhatt D-dara tiddass ; Aflij
Felja, Dama bouthlatha (dama à trois), Kharbga am thlatha, Thlouthiya

Fenja ; tiddass ; zlaybha
Lkhim, Akrou, Lkrou, El-Fitous, Baqra, Banqra, Ja
Siq , Siyag

I.2. Domaine(s) de classification

Précisez la ou les catégorie(s) de rattachement de l'élément, selon l'UNESCO, parmi les cinq suivantes : (possibilité de cocher un ou plusieurs domaines)

- a) traditions et expressions orales
 • b) arts du spectacle
 • c) pratiques sociales, rituels ou événements festifs
 • d) connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers
 • e) savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel

Les jeux Traditionnels

I.3. Communauté(s), groupe(s) et individu(s) liés à la pratique

Citez la ou les communauté (s) , le ou les groupe(s) ou, le cas échéant, le ou les individu(s) qui créent, entretiennent et transmettent l'élément. La liste des personnes citées doit être accompagnée des lettres de consentements.

- Les bergers, les populations urbaines et rurales, les Bédouins et les semi-nomades.
- Les associations œuvrant dans le domaine du patrimoine.
- La Fédération qui comprend **Siq** et **Kh**).
- Les directions de la culture et des arts.
- Les instituts et les universités.

I.4. Localisation géographique

- *Lieu(x) de la pratique en Algérie*

Indiquer le lieu précis sous la forme suivante :

Wilaya, Daira, Commune, position GPS

Les jeux intellectuels sont répandus dans toutes les régions de l'Algérie.

- **Kharbga** : se répand dans les wilayas de l'Est algérien, les Hauts Plateaux et le Sahara.
- **Mankaz** : est présent dans le sud-ouest et dans l'Est.
- **Dama** : se répand dans tout le pays.
- **Felja** : se répand dans l'Ouest, les Hauts Plateaux et la région de la Kabylie.
- **Lkhim** : se répand dans les wilayas de l'Est et de l'Ouest ainsi que dans certaines wilayas du Sud (notamment au sein de la communauté hassanie à Tindouf).
- **Siq** : se répand dans les wilayas du Sud et certaines wilayas de l'Ouest.
- **Les énigmes** : se répandent dans tout le pays.

I.5. Description sommaire : 200 mots max

Décrivez l'élément en répondant aux questions suivantes :

- Quelles sont les caractéristiques de l'élément ?
- Quelles sont les pratiques et les artefacts qui lui sont liées ?
- Quelles significations pour la ou les communautés détentrices ?
- Quelles sont les modes de transmissions de l'élément ?

Ce jeu est répandu dans la plupart des régions d'Algérie. Il est généralement pratiqué dans les

. Concept des jeux d

« Des activités récréatives fondées sur des règles qui organisent la compétition (affrontement codifié). » (Parlebas, 1999)

2. Les jeux traditionnels :

Les jeux traditionnels sont des activités pratiquées individuellement ou en groupe, profondément ancrées dans l'histoire et la culture de la société algérienne. Ils obéissent à des règles et des coutumes sociales partagées, et constituent un patrimoine vivant transmis entre générations. Ils témoignent de l'histoire et reflètent la diversité culturelle.

On distingue deux types principaux : les jeux moteurs et les jeux intellectuels.

Les jeux moteurs :

Ce sont des jeux dans lesquels la performance motrice constitue un élément essentiel, c'est-à-dire que le mouvement du corps est une caractéristique fondamentale du jeu. Les actions motrices (courir, sauter, lancer, etc.) sont déterminantes pour la réussite ou l'échec dans le jeu. Dans ce cas, on parle de la **caractéristique motrice déterminante**.

Les jeux intellectuels :

Ce sont des jeux qui mettent principalement l'accent sur les capacités mentales, la pensée logique, la stratégie et les combinaisons, tels que les échecs, le bridge et le jeu de la table

Dans ces jeux, les habiletés motrices ne sont pas essentielles ; ce qui est déterminant et porteur de sens, c'est la manipulation symbolique, la réflexion et l'analyse des combinaisons permises par les règles du jeu et ses supports (plateau, pièces, cartes, etc.). Cela est désigné comme la **caractéristique cognitive déterminante**.

Relèvent également des jeux intellectuels les jeux de devinettes, tels que les énigmes populaires fondées sur l'énigme linguistique à travers un texte littéraire élaboré. S'y ajoutent les jeux de plateau traditionnels, c'est-à-dire les jeux patrimoniaux pratiqués sur une surface plane divisée en cases, espaces ou points, dans lesquels des pièces ou des pierres sont déplacées selon des règles spécifiques.

Le plateau peut être dessiné, fabriqué ou gravé sur un sol dur ou humide, sur le sable, sur une planche en bois ou sur d'autres matériaux disponibles localement ; il peut être fixe ou mobile

3. Les jeux intellectuels traditionnels en Algérie : se répartissent en :

I. Les jeux de dames

1. Le jeu d'El Kherbga

El Kherbga est un jeu populaire ancien en Algérie. Il repose sur la concentration, la précision et la planification stratégique, ce qui lui confère une dimension intellectuelle évidente, allant au-delà du simple divertissement. Il se pratique dans une ambiance marquée par l'enthousiasme et l'interaction.

El Kherbga est à la fois un jeu social et éducatif ; il développe chez les jeunes la capacité de réflexion logique et de résolution de problèmes. Pour les personnes âgées, elle constitue un moyen agréable de passer le temps libre dans une atmosphère conviviale et compétitive, mêlant taquineries et humour.

Parmi ses caractéristiques, on note qu'il se pratique à même le sol, sans chaises, une tradition à laquelle les anciens restent attachés. Pendant le jeu, les participants échangent des discussions, des proverbes et des dictons et celui-ci est souvent accompagné de chants, ce qui en fait un espace de mémoire collective et de communication intergénérationnelle.

quartiers populaires et les villages, dans des lieux spécifiques, souvent à proximité des mosquées et des places publiques. Il est principalement pratiqué par les personnes âgées, mais aussi par les bergers dans les pâturages pour se divertir. Il s'agit d'un jeu traditionnellement pratiqué par les hommes plutôt que par les femmes

Origine de l'appellation :

La prononciation du nom du jeu varie d'une région à une autre : il est appelé *El Kherbga*, *El Khergba* ou *El Khrigba*.

Il est probable que le vocable *El Kherbga* dérive du verbe dialectal algérien « kherbeg », qui signifie « percer », en référence au fait que son plateau est constitué de petits trous dans lesquels sont placées les pièces ou les pions. Le petit trou est appelé, dans le parler de l'Est algérien, « khurga ».

Matériel de jeu :

Le jeu se pratique généralement à même le sol, en traçant un plateau semblable à celui des échecs, comportant des trous creusés dans la terre ou le sable, ou encore sur une surface en argile. Celle-ci est préparée en pétrissant et en aplanissant l'argile pour lui donner une forme carrée. Il est parfois également pratiqué sur une planche en bois.

De petits trous parallèles sont creusés horizontalement et verticalement avant le séchage de l'argile, en appuyant avec le pouce. Le nombre de trous varie selon l'âge et l'expérience des joueurs : les débutants jouent sur un plateau de 25 trous (5 × 5), les joueurs expérimentés, sur 49 trous (7 × 7), tandis que les plus expérimentés utilisent un plateau de quatre-vingt et une cases (9 × 9). Il convient de noter que la version la plus répandue en Algérie est celle à quarante-neuf trous.

Chaque trou est appelé « maison » (*dar*), et le trou central est laissé vide ; il est connu sous le nom de « maison du milieu » (*dar en-noss* ou *dar el-wost*).

Les pièces de jeu, appelées « leklèb » ou « lejra » (chiens ou chiots) ou encore « en-nsour » (aigles) sont réparties équitablement entre les joueurs. Leur nombre est toujours inférieur d'une unité au nombre de trous du plateau (vingt-quatre quarante-huit quatre-vingt pièces), puisque la case centrale reste vide.

Les pièces sont choisies parmi de petits cailloux, des noyaux de fruits, des crottes d'animaux, appelés dans l'Est algérien « berriw », selon les ressources disponibles dans l'environnement local. Dans certaines régions côtières, les cailloux sont remplacés par de petits coquillages.

On peut également tracer des cases sur une surface dure et lisse, et marquer les positions des pièces avec une couleur distincte du support, en utilisant par exemple des feuilles végétales vertes ou toute autre matière colorée disponible. Cette diversité des matériaux reflète la capacité d'adaptation des de l'être humain à leur environnement naturel et leur aptitude à en tirer parti.

Pratiquants :

Le jeu d'EKherbga est généralement pratiqué par les personnes âgées, et parfois par les jeunes.

Espace et temps de pratique :

Le jeu se pratique à proximité des mosquées, notamment durant le mois de Ramadan pour passer le temps, ainsi que dans les zaouïas, les oasis et les zones de pâturage

Règles et phases du jeu :

Début du jeu :

Il s'agit de la phase de mise en place, appelée « *taa'mâr* », durant laquelle les pièces sont disposées

sur le plateau. Les deux joueurs placent à de rôle deux pièces dans des trous de leur choix, sur n'importe quelle case libre, à l'exception de la « maison du milieu » (*dar el-wost*), correspondant au trou central du plateau.

Le choix du joueur qui commence à placer les pièces se fait d'un commun accord. Celui-ci porte alors le statut de « *amzdagh* » (joueur initiateur). Le second joueur porte le statut de « *abadad* » (non-initiateur). Ce statut implique certains avantages, notamment le droit de blocage et de remporter la manche en cas de blocage du jeu de l'initiateur.

Une fois toutes les cases du plateau remplies, la première phase du jeu prend fin. Cette étape est très importante, car elle met en évidence les capacités du joueur à choisir des positions stratégiques lui permettant de remporter la partie en fonction du placement de l'adversaire. Elle détermine également, dans une large mesure, la stratégie de jeu lors de la deuxième phase.

Déroulement du jeu :

Il s'agit de la phase de déplacement des pièces, durant laquelle le joueur initiateur commence en premier en se dirigeant vers la case centrale (*dar el-wost*).

- Le déplacement des pièces (pierres) peut se faire vers toute case libre, en avant ou en arrière, ainsi qu'horizontalement ou verticalement.
- Une pièce est considérée comme « capturée » lorsqu'un joueur l'encadre avec deux de ses pièces de part et d'autre (c'est-à-dire qu'elle se retrouve au milieu), à condition que cet encerclement résulte du dernier déplacement effectué et non de la phase de mise en place initiale. Ainsi, un seul mouvement peut permettre de capturer plusieurs pièces simultanément, si la condition d'encerclement est remplie.
- La capture d'une ou de plusieurs pièces permet également de rejouer avec la même pièce dans une autre direction, voire de revenir à la position initiale si cela permet de capturer d'autres pièces supplémentaires.
- Toute pièce capturée (« mangée ») est retirée du plateau.
- La capture n'est pas obligatoire ; elle dépend de la stratégie adoptée par le joueur.
- Le joueur doit avertir son adversaire en prononçant le mot « *ach* » pour chaque pièce sur le point d'être capturée, après le dernier déplacement effectué.

Le joueur est déclaré vainqueur lorsqu'il parvient à « manger » (capturer) toutes les pièces de son adversaire. Cela se fait en encerclant une pièce adverse entre deux de ses propres pièces. Si un joueur réussit à bloquer toutes les cases autour des pièces de son adversaire, l'empêchant ainsi d' « *er-rahla* » (bouger), celui-ci est considéré comme encerclé et contraint de céder deux pièces afin de libérer le jeu, ce qui ouvre de nouvelles possibilités tactiques et renforce le suspense.

- Selon l'accord préalable, les spectateurs peuvent être autorisés à intervenir pour aider l'un des joueurs, que ce soit lors de la première ou de la deuxième phase.
- **Règle du blocage (appelée « *yessudhès* » (endormissement)) :** si le joueur non-initiateur parvient à bloquer une ou plusieurs de ses pièces — c'est-à-dire des pièces capables de se déplacer librement sans que l'adversaire puisse les atteindre ou les capturer, car elles sont protégées par d'autres pièces placées devant elles —, il a alors le droit de retirer du plateau chaque pièce libre. En contrepartie, l'adversaire doit retirer un nombre de pièces équivalent

au double. Le retrait concerne des pièces précédemment mobiles ; à défaut, le joueur est considéré comme perdant.

- Si les pièces du joueur initiateur se trouvent complètement bloquées (incapables de se déplacer dans n'importe quelle direction), celui-ci est déclaré perdant.
- Si les pièces du joueur non-initiateur sont bloquées, l'adversaire doit lui libérer un passage en déplaçant une pièce qui n'était pas auparavant en mouvement. Dans ce cas, la capture, si elle est possible, devient obligatoire dès le premier mouvement du joueur initiateur

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs parvient à capturer toutes les pièces de son adversaire.

- Concernant la reprise du jeu après la fin d'une partie, deux cas sont possibles :
- Si le joueur initiateur est le vainqueur, l'initiative lors de la manche suivante revient au second joueur.
- Si le joueur non-initiateur est le vainqueur, il conserve l'initiative après chaque manche gagnée.

El Kherbga dépasse le simple cadre du divertissement pour devenir un véritable miroir de la culture populaire algérienne. Elle constitue un espace d'échange d'expériences et de transmission de proverbes, souvent accompagnée de chants, voire de musique. Elle contribue à inculquer des valeurs telles que la patience, la sagesse, la planification et la coopération.

Elle est également considérée comme un moyen indirect d'enseigner aux enfants les principes de la pensée logique, et elle est parfois utilisée comme un outil pédagogique pour développer l'intelligence et la vivacité d'esprit.

D'un point de vue anthropologique, El Kharbga reflète le milieu rural et bédouin algérien, capable de transformer des éléments simples (cailloux, terre, noyaux de dattes...) en moyens de jeu et de réflexion. Ce jeu fait partie du patrimoine immatériel, exprimant l'identité collective et la mémoire culturelle de la société algérienne.

2- Le jeu d' « El Menkèz »

Le jeu d'El Menkèz est l'un des jeux cognitifs traditionnels répandus en Algérie. Il repose sur le principe de la planification stratégique et de la concentration, et s'apparente, dans son essence, au jeu de dames connu à l'échelle mondiale.

Origine de l'appellation :

Les appellations du jeu varient en Algérie. Parmi celles-ci, on trouve « Imnayen », (les cavaliers), ainsi que « Boumengèz » ou « Menkèz », qui renvoient à l'idée de (saut). Il est également appelé « Dama boutnaâch » (*Dama* a douze pions), en référence au nombre de pions de chaque joueur.

Matériel de jeu :

Le plateau du « Menkez » est réalisé à l'image de celui d'El Kherbga, en creusant de petits trous dans le sable ou dans la terre argileuse. Il peut également être dessiné sur une feuille de carton, une planche en bois ou toute autre surface dure et lisse.

Le plateau se compose de vingt cinq points appelés « yeux », trous ou cases. Chaque joueur dispose de douze pièces, distinctes de celles de l'adversaire par la couleur, la nature ou la taille (pierres, coquilles d'escargots vides, crotttes de mouton appelés « berriw », noyaux de fruits ou bouchons en plastique). Le point central est laissé vide afin de permettre les déplacements au début du jeu.

Il existe également une autre forme du jeu utilisant quarante-neuf « oeuls », où chaque joueur dispose de vingt-quatre « oeuls », la case centrale restant toujours vide.

Pratiquants :

Le jeu se pratique à deux joueurs. Il peut être joué par des personnes des deux sexes, mais il est généralement pratiqué par les jeunes et les adultes.

Espace et temps de pratique :

La pratique du jeu est principalement liée au temps libre. Elle est également associée à certaines occasions, telles que le mois de Ramadan et les vacances d'été. Le jeu se déroule dans les cafés, les espaces publics ainsi que dans les zones de pâturage.

Règles et phases du jeu :

Début du jeu :

Avant le début de la partie, les joueurs conviennent si la capture est obligatoire ou non (« la prise est obligatoire ou non »). Le jeu commence ensuite par un tirage au sort qui détermine le joueur qui débute.

Chaque joueur place ses pièces dans les cases qui lui sont attribuées sur le plateau, tandis que la case centrale reste vide afin de permettre le premier mouvement du jeu, comme illustré dans la figure n°



Le deuxième joueur

Le premier joueur

« Figure n°... : Schéma représentatif du jeu « El Mankaz

Le jeu commence lorsque le joueur ayant gagné le tirage au sort déplace son pion vers la case vide appelée « *dar en-noss* » (case centrale).

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule à tour de rôle, en déplaçant une pièce à la fois. Un joueur commence par déplacer sa pièce vers la case centrale ; le second joueur saute alors par-dessus cette pièce vers la case vide, capturant ainsi la pièce adverse et la retirant du plateau.

La capture n'est possible que s'il y a une pièce adverse adjacente et une case libre derrière celle-ci.

Règles de déplacement du pion :

- Le déplacement se fait uniquement vers l'avant ; le retour en **arrière** n'est autorisé qu'en cas de **capture**.
- Il est possible de capturer plusieurs pièces si les conditions sont réunies.
- Lorsqu'une pièce atteint la dernière rangée du camp adverse, elle devient une pièce forte appelée « *damma* ». Elle peut alors se déplacer dans plusieurs directions et sur plusieurs cases successives, ce qui lui confère un avantage décisif..

La stratégie du jeu repose sur l'obtention de « *damma* », sa protection, et l'empêchement de l'adversaire d'en obtenir un.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à capturer toutes les pièces de son adversaire ; il est alors déclaré vainqueur.

3- Le jeu d'Ed- Dama

Ed- Dama est un jeu populaire ancien, répandu dans les pays arabes, y compris en Algérie. Il ressemble en grande partie au jeu d'échecs et repose sur l'intelligence.

Ce jeu contribue au développement des capacités intellectuelles de l'individu, l'incite à réfléchir, stimule la confrontation mentale, développe la vivacité d'esprit et permet l'affirmation de soi dans une atmosphère de compétition loyale, procurant à la fois plaisir et divertissement, tout en mobilisant les facultés d'intelligence et de talent

Origine de l'appellation :

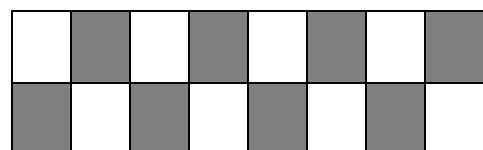
La dénomination du jeu varie d'une région à une autre. À Ghardaïa, il est appelé « Lemḥatt » , tandis qu'à Djanet, il est connu sous le nom de « Ed-dara ». À Tamanrasset, on l'appelle « Tiddas ».

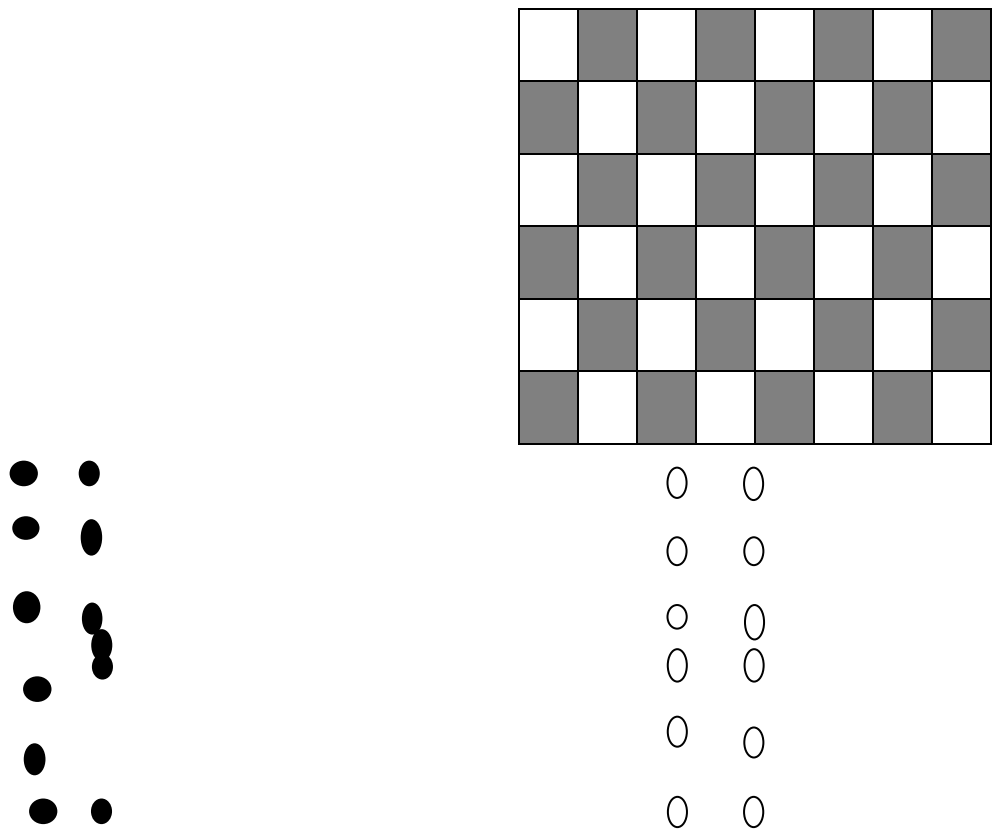
Dans la région de Djanet, il est également désigné par « *Ed-dba* », à Ouargla, il porte le nom de « *Aflij* » (**figure** n° ...).

Matériel de jeu :

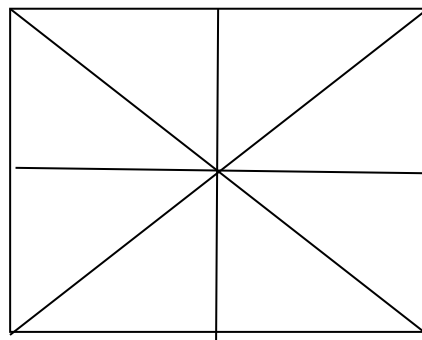
Ed- Dama se joue sur un plateau de forme carrée tracé directement sur le sable ou la terre, ou gravé sur la pierre ou le carrelage, ou encore sur une planche en bois ou une feuille en carton. Le plateau est divisé soit en soixante-quatre cases (8×8), soit en trente six cases (6×6), avec des couleurs alternées : noir et blanc, ou blanc et brun.

Les pions utilisés dans le jeu sont soigneusement choisis et varient selon l'environnement. Dans le nord, on utilise des cailloux, des disques ou des bouchons de bouteilles en plastique ou en métal. Dans le sud, ils sont remplacés par des noyaux de dattes, **.....**, de petits bâtons, ou encore des crottes secs de chameau, comme illustré dans la **figure** n°





.Figure n°... : Schéma représentatif du jeu de la « Dama » chez les adultes



.Figure n°... : Schéma représentatif du jeu de la « Dama » chez les enfants

Pratiquants :

Ed- Dama se pratique entre deux joueurs, des deux sexes et de différentes tranches d'âge (adultes, jeunes et enfants), et par l'ensemble des catégories sociales.

Espace et temps de pratique :

Ed- Dama se pratique pendant le temps libre tout au long de l'année, dans l'après-midi après la prière d'*al-'asr*, dans les espaces publics tels que les cafés et les places de villages (*tajmaât*), ainsi que dans les résidences universitaires en dehors des heures d'étude, et à domicile au sein des familles. Dans le désert, elle se pratique également lors des veillées nocturnes sous la lumière de la lune

Règles et phases du jeu :

Début du jeu :

À l'instar des jeux précédents, un tirage au sort est effectué pour désigner le joueur qui commence. Ensuite, chaque joueur place ses pièces sur les cases sombres des trois premières rangées du plateau.

- Le joueur ayant remporté le tirage au sort effectue le premier coup en déplaçant l'une de ses pièces en diagonale vers l'avant uniquement.

Déroulement du jeu :

Après le premier coup, les deux adversaires jouent à tour de rôle en déplaçant leurs pièces en diagonale vers l'avant uniquement, vers des cases adjacentes libres. Les pièces ne peuvent pas reculer, sauf lorsqu'elles deviennent des « damma ». Cela se produit lorsqu'une pièce atteint la dernière rangée du camp adverse, ce qui lui confère la possibilité de se déplacer librement.

Pour distinguer une « damma », on place généralement une autre pièce du même genre au-dessus, ou tout autre signe permettant de l'identifier.

Règles de capture :

- Un joueur peut sauter par-dessus une pièce adverse et la capturer, à condition que la case suivante soit libre.
- La capture est obligatoire.
- Un joueur peut capturer plusieurs pièces si la situation le permet.

Les stratégies de jeu reposent sur l'anticipation, la ruse, la manœuvre, la vigilance et l'intelligence. Un joueur peut sacrifier une ou plusieurs de ses pièces pour piéger son adversaire, dans le but de capturer un plus grand nombre de pièces ou de progresser vers des positions avancées dans le camp adverse, lui permettant d'atteindre la rangée de « damma ».

Fin du jeu :

- Un joueur remporte la manche lorsqu'il parvient à capturer toutes les pièces de son adversaire ou à geler complètement ses mouvements.
- Si aucun des deux joueurs ne peut progresser (situation de blocage) et qu'ils possèdent le même nombre de dames, la partie est considérée comme nulle.
- Le jeu se termine par la victoire de celui qui remporte le plus grand nombre de manches.

4- El Felja

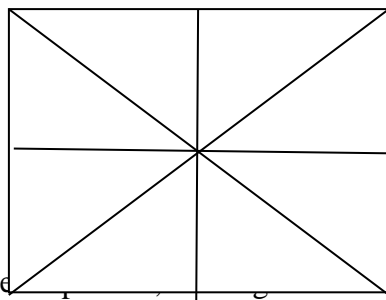
El Felja est un jeu pratiqué sur le sable, sur un sol dur ou sur un support simple. Il consiste en un ensemble de cases ou de points dont le nombre varie selon la nature du jeu et son degré de complexité. Ces cases ou points sont disposés sur des plateaux de formes géométriques (carré, cercle ou rectangle).

- Selon le degré de complexité, on distingue deux types principaux 'El Felja :

El Felja simple (Thlouthiya) :

Ce type de jeu consiste à former une ligne droite de trois pièces (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Le plateau comprend neuf cases, et six pièces sont utilisées, réparties entre les deux joueurs à raison de trois pièces chacun.

- **EL Felja composée (El Finja) :**
Dans ce type de jeu, le joueur cherche à former une ligne droite de trois pièces, tout en capturant les pièces adverses. Le plateau peut comporter neuf, vingt quatre ou le plus souvent vingt cinq cases ou points.
- **Origine de l'appellation :**
Le terme « El Felja », qui désigne ce jeu pratiqué dans les régions du Sahara et des Hauts Plateaux, dérive en arabe classique du verbe « *falaja* », signifiant « triompher » ou « gagner ».
- Ce jeu porte également d'autres appellations, parmi lesquelles : « Zlybħa », « Ed-Dama bouthlatha » (jeu de dames a trois pions), « El Kherbga am thlatha », « Thlouthiya », « Aflij », « Finja » et « Tidass ».
- **Matériel de jeu :**
Le jeu se pratique sur un plateau composé d'un ensemble de cases ou de points, tracés sur le sable, sur un sol dur, sur une surface rocheuse, sur une planche en bois ou sur une feuille de carton. Les pièces utilisées peuvent être des cailloux, des coquilles d'escargots vides, des noyaux ou des écorces de fruits, des graines de mauve, des bouchons en plastique ou en métal, ou encore de petits galets.
- **Pratiquants :**
Le jeu se pratique à deux joueurs. Il peut être joué par des personnes des deux sexes, mais il est généralement pratiqué par des jeunes expérimentés et des adultes.
- **Espace et temps de pratique :**
El Felja simple est principalement pratiquée par les enfants, notamment pendant leur temps libre, dans les cours des maisons et les aires de jeu. En revanche, El Felja composée est surtout pratiquée par les adultes, dans les zaouïas, les places de mosquées, les cafés, les espaces publics et les zones de pâturage. Le jeu est particulièrement pratiqué lors d'occasions telles que le mois de Ramadan et les vacances d'été.
- **Règles et phases du jeu :**
- **El Felja simple :**
Elle se joue avec trois pièces pour chaque joueur, sur un plateau composé de 9 cases, selon différentes formes (carré, rectangle ou cercle).



- **Début du jeu :**
Après la mise en place, un tirage est effectué pour déterminer le joueur qui commence. Le gagnant du tirage est le premier à placer sa pièce dans la case de son choix.
- **Déroulement du jeu :**
Les deux adversaires placent leurs pièces à tour de rôle sur les cases. Dès le début, chacun cherche à former une ligne droite de trois pièces. Si aucun des joueurs ne parvient à former cette ligne après avoir placé ses trois pièces, ils continuent à

déplacer leurs pièces à tour de rôle vers des cases libres jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse à former une ligne droite.

- **Fin du jeu :**

Le joueur qui parvient en premier à former une ligne est déclaré vainqueur de la manche. Le vainqueur de la partie est celui qui remporte le plus grand nombre de manches.

- **El Felja composée :**

Elle se joue avec neuf ou dix pièces pour chaque joueur, sur un plateau comportant vingt-cinq cases.

- **Début du jeu :**

Identique à celui de El Felja simple.

- **Déroulement du jeu :**

Le principe du jeu repose sur la capture des pièces adverses après chaque réussite à former une ligne droite horizontale ou verticale, appelée « *flij* ». Le joueur qui y parvient capture alors une pièce de son adversaire, de son choix.

- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les pièces soient placées, puis continue par le déplacement alterné des pièces vers les cases libres, dans le but de capturer les pièces adverses, à l'exception de celles ayant formé un « *flij* », qui ne peuvent pas être capturées.

- **Fin du jeu :**

Le joueur est déclaré vainqueur de la manche lorsqu'il parvient à capturer sept pièces de son adversaire, de sorte que celui-ci ne dispose plus que de deux pièces, ce qui ne lui permet plus de former un « *flij* ».

- **5- Le jeu d'« *EL khyem* »¹ :**

Le jeu d'« *El Lkhyem* » est l'un des jeux traditionnels du patrimoine, répandu dans plusieurs régions d'Algérie. Il est particulièrement connu dans les milieux ruraux et pastoraux des Hauts Plateaux, des steppes et du Sahara. Il est pratiqué par différentes catégories sociales.

- Ses outils sont simples et fabriqués à partir des ressources offertes par la nature. Certains détails peuvent varier d'une région à une autre, notamment en ce qui concerne le nombre de joueurs ou certaines règles, mais son principe fondamental reste le même : chaque joueur cherche à s'approprier les pierres de son adversaire tout en l'empêchant de prendre les siennes.
- Le jeu exige un certain niveau de concentration, de précision et de calcul mental. La réussite du joueur repose sur la planification et la maîtrise de la manœuvre, ce qui en fait un jeu à la fois intellectuel et récréatif, développant la pensée stratégique et la vivacité d'esprit.
- **Origine de l'appellation :**
Ce jeu est connu dans différentes régions d'Algérie sous des appellations variées. Dans l'Est algérien, il est appelé « *Lkhyem* », tandis que dans la communauté hassani de Tindouf et les régions voisines, il est désigné par « *Lekrur* » ou « *Akrur* ». Dans la wilaya de Laghouat, il est connu sous le nom d'« *El-Fitous* ».

¹ Le jeu, tel qu'il est décrit dans cette fiche, correspond à la manière dont il est pratiqué dans la partie sud de la wilaya de Mila, précisément dans le douar de *Fgoussi*. Les différences avec les autres villes seront mentionnées en note de bas de page.

- À Tissemsilt, il apparaît sous plusieurs appellations, notamment « Bengra », « Jangra » et « *Bagra* », tandis que dans la région de *Mazouna* (*wilaya* de *Relizane*), il est appelé « *El-hfira* » ou « *El-bu'ira* ».
- Toutes ces dénominations sont liées à l'élément du creusement, qui constitue la base du jeu. En effet, le trou de jeu est appelé « *kheyma* » dans l'Est algérien, et « *el-Hfira* » ou « *El-Bu'ira* » à *Mazouna*. À Tissemsilt, l'expression locale « *nabgrou el-ard* » est utilisée pour désigner le fait de creuser un petit trou ; ce terme est dérivé du mot arabe classique « *baqara* », qui signifie faire une entaille ou une ouverture.

Matériel de jeu :

Traditionnellement, on utilise des coquilles d'escargots vides, appelées localement « *jughlal* » (singulier : « *jughlalat* »). On utilise également des crottes sèches de chèvre ou de mouton ²; à défaut, de petits cailloux peuvent être employés.

Dans chaque trou, on place six pièces³ appelées, dans la terminologie du jeu, « *Leklab* » (singulier : « *kalb* »).

Le plateau est aménagé directement dans le sol⁴ (terre ou sable), en formant de deux à quatre rangées (ou plus) de petits trous appelés « *Lebyout* »⁵ (singulier : « *beit* »)⁶ ou « *lkhyem* » (singulier : « *kheyma* »). De nos jours, les jeunes utilisent également le terme « *chambra* », emprunté au français (chambre), pour désigner ces trous.

Le nombre de « maisons »⁷ (trous) est déterminé comme suit :

- Si le nombre de joueurs est de deux, le nombre de trous varie de six à huit.

² * Pour jouer avec les excréments de mouton et les déplacer d'un trou à un autre, les habitants de *Mazouna* (*wilaya* de *Relizane*) utilisent des feuilles d'arbres ou de petites branches. En l'absence de crottes de mouton, ils utilisent des noyaux d'olive ou de datte. Quant à la *wilaya* de *Tindouf*, on y utilise de petits morceaux d'argile.

³ * Le nombre de pièces à *Tindouf* est déterminé en fonction du nombre de trous du plateau : si celui-ci comporte 12 trous, on place 12 pièces dans chaque trou ; s'il en comporte 10, on met 10 pièces dans chaque trou, et ainsi de suite.

⁴ * Dans la *wilaya* de *Tindouf*, le jeu est pratiqué – en plus du tracé sur le sable – à l'aide d'un support en bois reproduisant le même schéma que le plateau tracé au sol. Selon l'intervention du chercheur Ahmed Mouloud Ould Adda, intitulée « Des jeux du patrimoine chez les *Bidhan* en Mauritanie », présentée lors des journées d'étude sur les jeux traditionnels en Algérie, dans le Maghreb et au Sahel africain (22 et 23 juillet 2015 à Constantine), cette pièce en bois est la même que celle utilisée dans le jeu « *Awalé* », répandu au Sénégal, au Mali et dans d'autres pays africains.

Il précise également que « l'utilisation du plateau en bois chez les *Bidhan* semble s'être développée au cours des dernières décennies, en raison de la sédentarisation de nombreux nomades dans les centres urbains apparus durant la seconde moitié du XXe siècle », ce qui pourrait expliquer sa diffusion également dans la ville de *Tindouf* en Algérie.

Le plateau, dans la *wilaya* de *Tindouf* – qu'il soit tracé sur le sable ou réalisé en bois – ainsi qu'à *Mazouna* (*wilaya* de *Relizane*), comporte deux trous supplémentaires à droite et à gauche, destinés à recueillir les pierres gagnées par chaque joueur. En revanche, ces deux trous n'existent pas dans la ville de *Mila*, où chaque joueur conserve simplement devant lui les pierres qu'il remporte.

⁵ * Dans la région de *Mazouna* (*wilaya* de *Relizane*), les trous de jeu sont appelés « *diyar* » (maisons).

⁶ * Dans le dialecte algérien, le mot « *beit* » signifie « chambre » et non « maison ».

⁷ * Il est possible de jouer avec un nombre de trous inférieur ou supérieur. Jouer avec moins de six trous rend la partie rapide et courte, tandis que jouer avec plus de douze trous la rend longue et monotone, ce qui, dans les deux cas, entraîne une perte de l'intérêt et de la compétitivité du jeu.

- S'il y a trois joueurs, le nombre de trous varie de neuf à douze.
- S'il y a quatre joueurs, le nombre de trous est de douze.

Dans tous les cas, les trous et les pièces sont répartis équitablement entre les joueurs.

Pratiquants :

Le jeu se pratique de deux à quatre joueurs. Dans les villes de l'Ouest et du Sud-Ouest, « Lekhyem » est principalement un jeu féminin, tandis que dans les villes de l'Est, il est le plus souvent pratiqué par les hommes, appartenant à différentes tranches d'âge : enfants, jeunes, ainsi que des adultes et des personnes âgées.

Espace et temps de pratique :

Le jeu de « Lkhyem » se pratique généralement à proximité des maisons et des tentes, dans les espaces publics et les zones de pâturage. Il est joué pendant le temps libre et lors des activités de gardiennage des troupeaux pour passer le temps.

La période la plus favorable pour jouer s'étend de la mi-été à la fin de l'automne, c'est-à-dire après la saison des récoltes, lorsque les terres agricoles deviennent « *siba* » (ouvertes au pâturage), ce qui permet aux bergers de jouer tout en surveillant leur bétail à distance. Cette période se caractérise également par l'abondance de coquilles d'escargots vides utilisées dans le jeu.

Règles et phases du jeu :

Début du jeu :

Dès que l'un des participants propose de commencer la partie, les joueurs se hâtent de prononcer l'expression : « *ach marhalch* », qui signifie « ce n'est pas moi qui vais commencer la distribution ». Celui qui parvient à prononcer entièrement cette expression avant les autres évite de débiter la partie, car cela n'est pas à son avantage. En effet, il perdra la première pièce dès le début de la manche, puisque le joueur suivant choisira le trou qui lui permettra de terminer la distribution de ses pierres dans le trou initial du joueur initiateur, lui donnant ainsi la possibilité de s'emparer des pièces qui s'y trouvent.

Un tirage au sort peut également être effectué pour désigner celui qui commence, appelé « *neqera 'ou* ». Ce tirage se réalise à l'aide des doigts de la main : les joueurs conviennent d'abord du joueur à partir duquel le comptage commencera. Ensuite, chacun cache sa main derrière le dos puis montre un certain nombre de doigts. Le total est additionné, puis le comptage commence à partir du joueur désigné ; celui sur lequel s'arrête le compte est celui qui débute la partie.

Déroulement du jeu :

Première manche :

Le joueur initiateur choisit l'un de ses trous, prend les pièces qu'il contient puis les distribue une à une dans tous les trous du plateau de manière successive, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce mouvement est appelé dans le langage populaire « *rahla* » (tourné), en laissant une seule pièce dans le trou de départ jusqu'à épuisement des pièces.

Le jeu se poursuit ensuite à tour de rôle selon le même principe. Le nombre de pièces dans les trous varie progressivement, et les opportunités de « gain » apparaissent au fur et à mesure de l'avancement de la manche.

Un joueur gagne les pièces d'un trou donné si sa distribution s'y termine et que le nombre de pièces devient pair (2, 4 ou 6), sans dépasser le nombre initial (6 pièces).

Ainsi, gagner deux pièces est appelé « *zoudj* », quatre pièces « *rab'ou* », et six pièces « *kheyma* » ou « *dar* ».

Le joueur peut également gagner les pièces du trou précédent si celui-ci remplit les mêmes conditions de gain.

La partie se poursuit jusqu'à l'épuisement de toutes les pièces. Le vainqueur de la manche est celui qui en a collecté le plus grand nombre. La victoire finale revient à celui qui prive son ou ses adversaires de toutes leurs pièces ; tout joueur n'ayant plus de pièces est éliminé.

Deuxième manche :

Lors de la deuxième manche, chaque joueur redistribue les pierres qu'il possède selon le système établi. Le joueur qui détient un nombre de pierres supérieur au seuil initial de jeu (18 ou 24 pièces) les répartit dans les trous et conserve l'excédent comme gain de la première manche.

Quant au joueur qui possède un nombre inférieur à ce seuil, il distribue toutes ses pierres sans en conserver.

Les trous vides sont supprimés et ne sont plus utilisés pour la distribution des pierres. Les trous incomplets sont classés en deux catégories principales : « *natouch* » et « *maa'za* », chacune ayant des règles spécifiques qui régissent leur utilisation durant le jeu.

Propriété du « *Natouch* » :

Le trou appelé « *natouch* » est défini comme un trou contenant quatre pièces. Il constitue une cible privilégiée pour les adversaires, qui cherchent à empêcher son propriétaire de compléter son quota.

Ce trou obéit à des règles spécifiques dans le déroulement du jeu : son propriétaire n'est pas autorisé à jouer avec ses pièces ; il sert uniquement à accumuler des pièces ou à en prélever. C'est de là que vient son appellation « *natouch* », dérivée du verbe local « *natch* », utilisé dans le dialecte de l'Est algérien, qui signifie « prélever une partie d'un tout ».

L'adversaire tente de terminer la distribution de ses pièces dans le trou « *natouch* » afin de pouvoir en prélever deux pièces. En revanche, le propriétaire cherche à compléter son quota ; lorsqu'il y parvient, on dit « *kheyyem en-natouch* », c'est-à-dire qu'il devient une « maison » complète. Dans ce cas, l'adversaire ne peut plus y prélever de pièces, et le propriétaire ne peut pas non plus jouer avec celles-ci ; cependant, le trou continue de recevoir les pièces issues des distributions des joueurs, que son propriétaire récupère entièrement à la fin de la manche.

Si le trou « *natouch* » subit un prélèvement avant d'être complété («*t- tekhyim* »), les prélèvements se poursuivent tout au long de la manche. Autrement dit, chaque fois qu'un joueur s'y arrête lors de la distribution de ses pièces, il peut en prendre deux uniquement, en laissant le reste, sans tenir compte de la règle du nombre pair. À la fin de la manche, le propriétaire conserve les pièces restantes dans ce trou.

Les règles du jeu précisent également que si un joueur parvient à capturer le trou situé immédiatement après le « *natouch* », il a également le droit d'y prélever deux pièces.

La gestion du « *natouch* » exige une grande concentration de la part de son propriétaire, car lorsque le trou se remplit, il peut être confondu avec les trous ordinaires, ce qui peut entraîner une utilisation involontaire de ses pièces et provoquer la perte de ce qui constituait un gain assuré.

Propriété d' «El Maa'za » :

La « maa'za » est définie comme le trou contenant deux pièces lors du remplissage des « maisons » au cours de la deuxième manche. Elle se distingue par son caractère interactif et stratégique dans le déroulement du jeu.

Deux pièces en sont retirées et placées de part et d'autre du « trou », de sorte que celui-ci reste au centre. Les deux pièces retirées symbolisent les cornes de la chèvre et sont appelées « *qroun el-maa'za* » (les cornes de la chèvre).

Les règles liées à «El maa'za » reposent sur le principe de « briser les cornes ». Cela se produit lorsqu'un joueur parvient à déposer la dernière pièce dans ce trou lors de la distribution ; on dit alors « il a brisé une corne de *El maa'za* ». La seconde corne est brisée de la même manière.

Les conséquences de la rupture des deux cornes sont les suivantes :

1. Si le propriétaire d'« *El maa'za* » brise une corne et que son adversaire brise l'autre, le propriétaire conserve quatre pièces, puis les pièces restantes sont partagées entre eux.
2. Si le propriétaire du trou brise lui-même les deux cornes, il récupère l'intégralité du contenu du trou.
3. Si un adversaire brise les deux cornes, il attribue quatre pièces au propriétaire du trou et conserve le reste pour lui-même.
4. Si les deux cornes sont brisées par deux adversaires différents, le propriétaire du trou prend quatre pièces, et les deux joueurs qui ont brisé les cornes se partagent le reste.

Lors du partage, il peut arriver que le nombre de pièces soit impair. Dans ce cas, on recourt à un tirage traditionnel basé sur la face sur laquelle tombe la « *jughlala* » (cavité ou surface) après l'avoir lancée en l'air ; la pièce supplémentaire est attribuée à celui que le sort favorise.

« El **maa'**za » constitue un élément dynamique du jeu : elle exige des compétences en calcul et en estimation, et permet au joueur de développer des stratégies offensives ou défensives selon sa position sur le plateau et le nombre de pièces qui l'entourent. Elle représente également un facteur de suspense, en raison des multiples possibilités qu'elle offre pour remporter ou partager le gain final du trou.

Propriété du trou vide :

Selon les règles du jeu, le trou vide est annulé et appelé « *beit fargha* » (maison vide)⁸. Si un joueur commet une erreur en y déposant une pièce lors de la distribution, son adversaire tente de le devancer en simulant un geste de crachat symbolique sur le trou, appelé « *yedfel fiha* », ce qui lui permet de s'approprier les pièces qui s'y trouvent, avant que le joueur ne se ressaisisse et ne récupère rapidement sa pièce.

Selon cette règle, le joueur fautif est sanctionné en étant obligé de déposer une pièce dans ce trou à chaque tour, et ces pièces sont ajoutées au score de son adversaire à la fin de la manche.

Si un joueur — y compris le propriétaire du trou — commet une erreur en y déposant une pièce, et qu'un autre joueur parvient également à « *yedfel fiha* », la propriété du trou devient partagée entre le propriétaire et celui qui a effectué ce geste. À la fin de la manche, ils se partagent les pièces qu'il contient.

⁸ * Dans la *wilaya* de *Relizane*, les trous vides sont comblés avec de la terre et sont appelés « *beit mahrouga* » (maison brûlée).

Parfois, pour des raisons stratégiques — notamment vers la fin de la manche —, un joueur peut volontairement déposer une pièce dans un trou vide afin de l'exploiter plus tard pour atteindre un trou contenant cinq pièces.

Lorsque les pièces s'accumulent dans un trou, il devient difficile de les compter à l'œil nu, ce qui oblige le joueur à les sortir pour les compter. Dans ce cas, il doit prononcer l'expression « *ma teybès 'sh* » dès qu'il touche ses pièces, ce qui le dispense de les jouer. En revanche, si son adversaire le devance en disant « *teybès* », le joueur est alors obligé de jouer avec ces pièces et ne peut plus changer de décision.

Lorsque ce trou est le seul restant pour un joueur, il est appelé : « *beit ...* ».

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à priver son ou ses adversaires de toutes les pièces qu'ils possèdent.

Jeux de parcours

- **Le jeu du *Es-Sig* :**

Es-Sig est un jeu populaire présent dans la plupart des régions du territoire algérien. Il est considéré comme l'un des plus anciens jeux traditionnels, apprécié aussi bien par les adultes que par les enfants, en milieu rural comme en milieu urbain. Il est particulièrement répandu dans le sud de l'Algérie et dans les Hauts Plateaux, bien que ses règles diffèrent de celles pratiquées dans le nord.

Es-Sig est un jeu récréatif fondé sur la concentration et le hasard. Il fait également appel à l'intelligence et à la stratégie pour remporter la partie, et se caractérise par un esprit de compétition lié à la victoire ou à la défaite.

Origine de l'appellation :

Le terme «*Es-Sig* » ou «*Syag* » désigne les bâtonnets en bois utilisés dans le jeu. Il est possible que ce mot soit dérivé du nom de l'arbre «*Sika* », appartenant à la famille des palmiers.

Matériel de jeu :

Le matériel comprend un plateau, des pions et des bâtonnets en bois.

Le plateau :

Dans certaines régions d'Algérie, le plateau est appelé «*Ed-dara* » ou «*s-souq* ». Il est tracé sur le sable ou la terre, ou réalisé sur un support mobile en bois, tissé en laine, ou encore dessiné sur un sol calcaire à l'aide de charbon ou d'une pierre. Le plateau se compose de 3 ou 4 rangées de cases, chaque rangée comprenant de 12 à 24 trous ou cases.

Les pions :

Les pions sont choisis parmi les fruits du cyprès, les noyaux de dattes ou les petits cailloux. Ils sont appelés «*jra* » (chiot). Les joueurs placent leurs pions, différenciés par la forme, la couleur, la taille ou la nature, sur les deux rangées opposées, à l'exclusion des rangées centrales, avec un pion par case. La rangée contenant les pions est appelée «*oued* » (rivière), et les pions sont appelés «*oulad* » (enfants). Ainsi, le joueur dit : «*ceci est mon oued et ceux-ci sont mes enfants* ».

Les bâtonnets :

Le jeu utilise six bâtonnets en roseau, identiques en longueur (de 15 à 20 cm). Ils sont fabriqués artisanalement à partir de feuilles de palmier, de tiges de fêrulle, de roseaux ou d'autres plantes, chaque bâton étant fendu dans le sens de la longueur afin d'obtenir deux faces différentes.

Pratiquants :

Le jeu est pratiqué par les deux sexes (hommes et femmes), généralement par des adultes et des personnes âgées. Il se joue en groupe, avec au minimum deux joueurs par équipe.

Espace et temps de pratique :

Le jeu se pratique dans des espaces fermés pour les femmes (maisons) et ouverts pour les hommes (quartiers, jardins), sur une surface plane et dégagée pour faciliter le jeu. Il se joue le soir après les travaux, ainsi que lors des occasions religieuses telles que le mois de *Ramadan* et le *Mawlid* (naissance du Prophète).

Règles et phases du jeu :**Début du jeu :**

Un tirage au sort est effectué entre les joueurs pour déterminer qui commence. Il se fait à l'aide de l'un des bâtonnets : chaque équipe choisit une face du bâtonnet, puis celui-ci est lancé en l'air. L'équipe ayant choisi la face apparue au lancer commence la partie.

Déroulement du jeu :

Le jeu débute lorsque l'un des joueurs de l'équipe gagnante lance les six bâtonnets en l'air dans le but d'obtenir un « *Sig* » (trois bâtonnets sur une face et trois sur l'autre). Dans ce cas, il peut faire sortir un pion (« *tfewwz ej-jrew* ») de la rangée de son équipe vers le parcours central, puis continuer à jouer.

Si le joueur initiateur n'obtient pas de « *Sig* », il passe la main à ses coéquipiers. Les membres de l'équipe ne peuvent déplacer leurs pions qu'après avoir obtenu un « *Sig* ».

Dans le cas où un joueur obtient six bâtonnets sur la même face avant la première « sortie » (*tfawza*), on lui dit : « *jib bouhoum wala m-mhoum* ». Par « *bouhoum* », on entend l'obtention d'un « *Sig* », et par « *m-mhoum* », l'obtention de six bâtonnets identiques. Ainsi, s'il obtient un « *Sig* », il peut faire sortir 7 pions (« *jraw* »). En revanche, s'il obtient six bâtonnets sur la même face, il peut faire sortir 12 pions d'un seul coup.

L'équipe qui obtient un « *Sig* » continue à jouer en lançant les bâtonnets. Selon les résultats du lancer, les déplacements sur le parcours central se font comme suit :

- 3 ○ et 3 ● = 1 point (**Siq**) : dans ce cas, l'équipe a deux options : soit faire sortir un pion (*tefwaz*), soit avancer un pion d'une case vers l'avant, puis continuer à jouer.
- 5 ○ et 1 ● ou 1 ○ et 5 ● = 3 points (**athlatha ou 'aawra**) : le joueur avance son pion de trois cases sur le parcours central, puis passe la main à un coéquipier ou à l'adversaire s'il est le dernier joueur de son équipe.
- 4 ○ et 2 ● = 2 points (**al-'oud**) : le joueur avance son pion de deux cases sur le parcours central, puis passe la main à un coéquipier ou à l'adversaire s'il est le dernier joueur de son équipe.
- 2 ○ et 4 ● = 4 points (**arba'a**) : le joueur avance son pion de quatre cases sur le parcours central, puis passe la main à un coéquipier ou à l'adversaire s'il est le dernier joueur de son équipe.
- 6 ○ ou 6 ● = 6 points (**es-sitta**) : le joueur avance son pion de six cases sur le parcours central et continue à jouer. Si l'équipe obtient 6 points après avoir déjà obtenu un « *Sig* » de manière consécutive, elle peut faire sortir 6 pions vers le parcours central tout en continuant à jouer ; on appelle cela « *as-sitta fawzouhom b-Sig* ». Si

tous les pions (*jraw*) ont déjà été déplacés vers le parcours central, le joueur avance alors de six cases.

- **Règle de « prise »(capture) :**
Les pions (*jra*) des deux équipes peuvent se rencontrer sur le parcours central. Un joueur peut capturer le pion adverse si les deux se retrouvent dans la même case lors de la « *rahla* » (déplacement). Le joueur est libre de choisir entre capturer le pion adverse ou jouer une autre pièce.
- **Continuité du jeu :**
Le joueur peut continuer à jouer et à lancer les bâtonnets chaque fois qu'il obtient un « *Siq* » ou un « six ».
- **Atteinte de la colonne 12 :**
Si un pion atteint la fin du parcours (case 12 du parcours central) sans obtenir un « *Sig* », il reste sur place jusqu'à ce que le joueur obtienne ce résultat.
- **Entrée dans la zone adverse :**
Lorsqu'un joueur obtient un « *Sig* » alors que son pion se trouve dans la case 12, celui-ci entre dans la rangée de l'adversaire, dans une colonne correspondant au nombre de points obtenus.
- **Élimination des pions adverses :**
Lorsqu'un pion entre dans la rangée adverse, il élimine toute pièce ennemie présente dans la case correspondante. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à son terme.
- **Phase finale :**
Le jeu se termine lorsqu'une des deux équipes parvient à éliminer toutes les pièces de l'équipe adverse du plateau.
- **Chants et ambiance :**
Le jeu est souvent accompagné de chants populaires et de paroles spontanées qui contribuent à créer une ambiance conviviale et enthousiaste.
-
- **♣ Jeux de devinettes (Jeux de devinettes)**
- **Définition des énigmes populaires :**
Appelées également « *ahaji* » (énigmes), elles constituent une forme d'expression littéraire populaire transmise oralement de génération en génération. Les énigmes se présentent généralement sous forme de question ou d'énoncé nécessitant une interprétation ou une réponse indirecte. Elles reposent sur la réflexion, la déduction et la capacité de deviner pour être résolues.
- Les énigmes peuvent être simples ou complexes, avec des niveaux de difficulté et des thématiques variés.
- En arabe dialectal algérien, les énigmes sont appelées « *mhajiyat* », tandis qu'en langue amazighe elles sont désignées par « *hihoujay oufeki* », « *iqnaz* » et « *thimsaa'raq* ».
- **Cercles de récitation des énigmes :**
Ce sont des assemblées où les gens se réunissent, surtout le soir ou pendant les temps libres, pour échanger des énigmes, qu'elles soient en prose ou en vers. L'un des participants propose une énigme sous forme de question énigmatique, et les autres tentent d'en deviner la réponse.

- Il convient de noter qu'il est traditionnellement déconseillé de jouer aux énigmes durant la journée, en raison d'une croyance populaire selon laquelle ceux qui les pratiquent le jour risquent de voir leurs enfants devenir chauves.
- Ces réunions se tiennent généralement dans les maisons, autour du foyer durant les longues nuits d'hiver, ou lors des soirées estivales et des veillées conviviales.
- Avant de commencer, le conteur d'énigmes ouvre la séance par la formule traditionnelle : « *Hajtkoum, loukan ma houma, ma jtkoum* » (« Je vous propose une énigme : sans eux, je ne serais pas venu vers vous »). Il s'agit en soi d'une énigme dont tout le monde connaît la réponse, même les enfants ; les participants répondent alors en chœur : « les jambes », ce qui est suivi d'un moment de rire.
- Le jeu des énigmes s'accompagne souvent d'un défi stimulant : le conteur provoque les participants en annonçant que celui qui ne trouve pas la réponse devra accomplir une tâche difficile ou symbolique, ou encore accepter une sorte de « dette morale », exprimée par exemple par « tu as un âne sur toi ». Cette dette n'est levée qu'en trouvant la solution de l'énigme suivante.
- Pour faciliter la résolution, les participants peuvent poser une question visant à préciser la nature de l'objet recherché, en demandant s'il s'agit d'un être vivant ou d'un objet inanimé, à travers la formule : « *mesmi wella medmi ?* » (« est-ce animé ou inanimé ? »).
- Les énigmes reposent sur le jeu de l'ambiguïté et de la dissimulation : elles attribuent souvent des caractéristiques du vivant à des objets inanimés, ou inversement. Dans l'imaginaire populaire algérien, l'inanimé désigne tout ce qui est dépourvu de sang et de vie, tandis que le vivant renvoie à tout ce qui possède du sang et une âme, qu'il s'agisse d'êtres humains ou d'animaux.
- **Contenus des énigmes :**
Les énigmes renferment des contenus variés, étroitement liés au peuple, à sa réalité et à ses préoccupations. Elles expriment les aspects de la vie quotidienne au sein de la société et reflètent sa culture dans ses dimensions matérielles, immatérielles, naturelles et environnementales.
- Voici quelques-uns des thèmes courants des énigmes populaires algériennes :
- **Sagesse et philosophie :**
Certaines énigmes posent des questions philosophiques profondes qui nécessitent une réflexion approfondie et une analyse logique.

« Le proche est devenu lointain, le groupe s'est dispersé, et les deux sont devenus trois »

Reponse : (*la vieillesse*).

« Au matin il marche à quatre, à midi il marche à deux, et au coucher du soleil il marche à trois » (*les étapes de la vie humaine*).

« Cela commence par la lettre K, n'a pas d'ailes, n'a pas été créé par Dieu ni fabriqué par les mains »

R : (el kdeb / *le mensonge*).

- **La nature :**
Énigmes portant sur des éléments naturels tels que le soleil, la lune, les étoiles, l'eau et l'air.
« Ça frappe ici et ça frappe là-bas, ça fend et atteint la mer là-bas »

- **R :** (*l'éclair*).
« Il « monte » sur les montagnes sans monture »
- **R :** (*la neige*).
- **La vie quotidienne :**
Énigmes liées à la vie de tous les jours et aux objets qui nous entourent, comme la nourriture, les vêtements et les ustensiles domestiques.
« Trois sont debout, le quatrième est étendu, et le cinquième tape et regarde »
- **R :** (la baratte).
« Une dame blanche, son blanc l'a couverte et le mal qui habite son cœur l'a emportée »
- **R :** (la bougie).
« Une belle ville qui ne ressemble pas aux autres villes, où la mort est sans enterrement, la nourriture sans boisson, et les chevaux sans hennissement »
- **R :** (*le jeu d'échecs*).
« Un petit bâton qui porte un gros intestin »
- **R :** (l'aiguille et le fil).
- **Les animaux :**
Énigmes décrivant les animaux, leurs caractéristiques et leurs comportements.
« Elle marche au bord de l'oued et dit : quelle rareté d'enfants ! »
- **R :** (la mule).
« Un sac de laine qui passe la nuit à observer »
- **R :** (Le chien).
« Au-dessus une planche, en dessous une planche, et au milieu une âme »
- **R :** (*la tortue*).
« Mon père m'a acheté une maison, sa construction m'a émerveillé ; j'ai pu compter les étoiles dans le ciel, mais pas ses colonnes »
- **R :** (la ruche).
- **Histoire et culture :**
Énigmes liées aux événements et personnages historiques, aux religions et aux différentes cultures.
« Une prière obligatoire de deux unités(rakaat), située entre deux prières : l'une de deux et l'autre de quatre »
- **R :** (*la prière du vendredi*).
« Si tu es intelligent et que tu connais les lettres de la fausseté, dis-moi celui qui est mort et que le lin a ramené à la vie »
- **R :** (*la chemise de Joseph*).
« J'ai un arbre suspendu à cinq branches, trois à l'ombre et deux au soleil »
- **R :** (*les cinq prières : al- 'asr, al-maghrib et al- 'icha / al-fajr et ad-dohr*).
« Celui qui a faim ne s'y perd pas, et celui qui a le ventre plein n'en tire aucun profit »
R : le jeune du *le Ramadan*.
« Celui qui l'a vendu n'y a rien gagné, celui qui l'a acheté ne l'a pas acheté pour lui, et celui qui l'a porté ne s'en est pas embelli »
- (le linceul).

- **Énigmes linguistiques :**
Énigmes fondées sur le jeu de mots et les propriétés linguistiques (grammaticales et stylistiques).
« Ses dents sont dans son ventre, faucille ô âne (ya hmar)
- **R :** (*la faucille* ; jeu de mots sur “ya hmar” qui signifie “ô âne” et non la couleur “rouge”).
« Je ne suis pas créé par Dieu » (*l’eau* ; jeu de mots sur “ma” qui signifie “eau”).
-
- **Intelligence et logique :**
Énigmes nécessitant réflexion logique et intelligence.
« Sa terre est du bois, sa charrue est en roseau et ses paroles sont d’or » (*la planche d’apprentissage du Coran*).
« Elle commence par la lettre M, et comme elle est belle ; si le M disparaît, remets-toi à Dieu et oublie-la » (*la mère*).
« Un invité venu d’un pays sans terre, je l’ai accueilli avec une chèvre sans os »
- **R :** (*le nouveau-né et le sein de sa mère*).

Ces contenus font des énigmes à la fois un outil éducatif et un moyen de divertissement.

Caractéristiques des énigmes populaires :

Les énigmes populaires se distinguent par un ensemble de caractéristiques qui les différencient des autres formes du patrimoine populaire, notamment :

- Elles constituent à la fois une production littéraire complète et un jeu intellectuel nécessitant réflexion et déduction.
- **Le rythme sonore :** les énigmes utilisent des procédés stylistiques (comme la rime et l’assonance) pour produire un rythme particulier. Le goût populaire accorde une grande importance à l’harmonie des sons, afin de rendre l’énigme plus expressive, plus facile à mémoriser et à transmettre.
- **La diversité des formes d’expression d’un même thème :** un même sujet peut être traité à plusieurs reprises dans les énigmes, avec des formulations différentes. Cela s’explique par la multiplicité des créateurs et la diversité des contextes géographiques de leur apparition.
- **La symbolique :** l’énigme renferme à la fois une question et une réponse implicite. Pour en saisir le sens, le récepteur doit comprendre le discours descriptif qui en constitue la base. La symbolique repose sur l’usage de figures de style variées (métaphore, métonymie, comparaison, etc.), suggérant des significations cachées qui éveillent l’imagination et captent l’attention. Cela correspond à ce que l’on appelle la dimension imaginaire et figurative.
- **La répétition :** les énigmes se caractérisent également par la répétition des mots et des idées, utilisée de manière intentionnelle. Le créateur populaire s’appuie sur cette répétition pour renforcer le sens, attirer l’attention et donner une dimension esthétique à l’énigme.
- **L’ambiguïté et l’obscurité :** les énigmes reposent fortement sur le flou, la dissimulation et l’ambiguïté. Cette caractéristique est essentielle, car l’énigme vise précisément à compliquer le sens et à stimuler la réflexion.
- **Importance des énigmes :**
Les énigmes populaires sont tout aussi importantes que les autres formes d’expression littéraire et les jeux traditionnels dans la préservation du patrimoine culturel local. Par

leurs contenus, elles abordent la vie quotidienne dans ses dimensions matérielles et immatérielles. Elles jouent également un rôle et remplissent une fonction essentielle, en particulier dans la vie de l'enfant.

- Elles peuvent être classées parmi les jeux sociaux, puisqu'elles se pratiquent en groupe lors de diverses réunions, mais aussi parmi les jeux intellectuels. Elles constituent un moyen agréable de développer les capacités mentales : elles stimulent la réflexion, renforcent la mémoire et servent à tester l'intelligence, la vivacité d'esprit et la capacité de raisonnement logique.
- Elles favorisent aussi la pensée créative, contribuent au développement intellectuel de l'enfant, élargissent son imagination et l'entraînent à acquérir de la vivacité d'esprit. Leur objectif est à la fois de divertir, de stimuler l'esprit, de préserver la langue et de sauvegarder le patrimoine immatériel, en reliant le présent au passé, notamment à travers des objets et outils anciens aujourd'hui disparus sous l'effet de la technologie. Elles renforcent également le lien de l'homme avec son environnement naturel (animal et végétal), social et patrimonial.
- Par ailleurs, les énigmes contribuent à consolider les relations sociales, en créant des liens entre les générations — grands-parents, parents et enfants — dans une atmosphère familiale marquée par l'affection et le respect. Elles constituent ainsi un moyen de transmission des valeurs culturelles et patrimoniales entre les générations.
- **Fonctions et significations culturelles et sociales de l'élément :**
- Les jeux traditionnels intellectuels algériens constituant des productions historiques et culturelles anciennes, façonnées selon les valeurs, normes et problématiques propres aux différentes communautés et régions. Ils représentent un véritable miroir de la société, reflétant ses caractéristiques, ses coutumes et ses relations sociales, tout en traduisant l'héritage scientifique et ludique dans lequel ils ont émergé.
- Par leurs caractéristiques structurelles (système de compétition, nature de l'information — complète, incomplète ou absente —, nature des pratiquants, symbolique de l'espace et du temps, relation avec l'environnement humain et animal...), ces jeux révèlent les modes de pensée des Algériens, leur rapport à l'espace, leur organisation sociale, leur conception du monde, la construction de l'identité collective, l'imaginaire et les modes de vie.
- La diversité de ces jeux sur le plan cognitif — allant des jeux simples pour enfants (comme la *flija*), aux jeux mêlant hasard et réflexion (comme *Es-sig*), en passant par des jeux complexes nécessitant une stratégie élaborée (comme *ed-Dama*, *El Kherbga*, *El Menkez* et *El Kyem*), ainsi que des jeux fondés sur l'absence d'information (*amrou*) — témoigne des capacités de raisonnement, de modélisation et d'anticipation des enjeux sociaux et intellectuels.
- La persistance de ces jeux à travers le temps, jusqu'à aujourd'hui, montre l'attachement profond au jeu et à sa fonction identitaire dans la culture algérienne. Ils constituent un moyen de communication et de cohésion sociale, maintiennent le « vivre-ensemble » et témoignent de l'attachement aux valeurs de solidarité, d'entente et de respect des règles. Ils renforcent les interactions sociales, instaurent un cadre quasi rituel aux relations et organisent la compétition et la coopération selon des règles précises.
- Les jeux traditionnels à règles fixes encouragent le respect de l'autrui, l'expression des opinions et la coopération, tout en tissant des relations basées sur la confiance — des dimensions tout aussi importantes que les apprentissages scolaires formels. Par leur pratique, enfants et adultes apprennent à gérer des situations de compétition et de

coopération, ainsi que les émotions liées à la victoire et à la défaite (par exemple, dans le jeu *El Khyem*, le perdant peut être amené à garder le troupeau du vainqueur), illustrant ainsi l'esprit de fair-play et de solidarité.

- Le jeu devient ainsi un espace d'apprentissage social, préparant l'individu à la vie en société, notamment par le développement des capacités de résolution de problèmes et de réflexion.
- La relation avec l'animal apparaît également comme un élément important, notamment à travers l'utilisation de matériaux d'origine animale pour la fabrication des outils de jeu (crottes, os, etc.), révélant la place de l'animal dans la société et permettant l'expression de l'imaginaire collectif. Cela contribue à l'intégration de l'enfant dans son environnement naturel et social, tout en stimulant sa créativité à partir de ressources locales.
- L'espace joue aussi un rôle essentiel dans la structuration et la singularité de ces pratiques. Il est lié à la dynamique collective et aux processus de socialisation. Le choix des lieux de jeu (comme les abords des mosquées ou les espaces publics) n'est pas neutre : il reflète leur importance dans la vie sociale et favorise les interactions positives. L'espace devient ainsi un support d'apprentissage, un médiateur culturel et un cadre concret pour l'acquisition de valeurs et de comportements collectifs.
- De même, la dimension temporelle revêt une importance symbolique : elle englobe la succession des manches, les phases « rituelles » (préparation, déroulement, conclusion), le rythme du jeu (alternance entre action et attente) et les moments de sociabilité (fêtes religieuses, saisons, temps de jeu). Cette organisation du temps, liée aux contextes culturels et sociaux, structure l'expérience ludique et enseigne le respect des rythmes collectifs.
- Ainsi, le temps du jeu participe à la ritualisation des rencontres sociales, à l'apprentissage de la gestion du temps, de la patience et de l'anticipation, tout en permettant l'intégration des rythmes culturels propres à chaque communauté.
- Ces pratiques portent également des significations symboliques profondes dépassant le simple divertissement. Par exemple, le remplissage d'un trou dans « khim en-natouch » symbolise l'abondance et la complétude, tandis que les cailloux représentent la subsistance et le gain. Les dynamiques de gain et de perte renvoient le cycle de la vie, fait d'efforts, de compétences et de hasard. Elles offrent aussi un moyen de détente, de dépassement des soucis quotidiens et de renforcement des liens entre individus et générations.
- Enfin, ces jeux sont étroitement liés à la langue locale et aux formes d'expression orale, à travers les noms des outils, les chants, les formules et les proverbes qui les accompagnent.
- Ainsi, les jeux intellectuels traditionnels dépassent le simple divertissement pour devenir une pratique culturelle et sociale complète, incarnant le lien entre l'homme, son environnement et sa communauté.

Modalités de transmission de l'élément

Transmission orale et expérimentale

Les jeux traditionnels sont généralement transmis de manière informelle, à travers l'oralité, l'observation, l'imitation et la pratique. Les adultes, qu'ils soient membres de la famille ou des couples, présentent et expliquent les règles, mais l'essentiel de l'apprentissage se réalise à travers le jeu lui-même, en favorisant le dialogue et le partage d'expériences.

Ancrage socioculturel

les jeux sont transmis par les communautés comme étant un héritage culturel et un reflet des valeurs et histoires sociétales. Par ailleurs, la Fédération algérienne des sports et jeux cognitifs traditionnels, ainsi que les associations locales actives dans le domaine du patrimoine, contribuent à la revitalisation des jeux intellectuels, à leur valorisation et à leur promotion.

Pédagogie active et contextualisée

Certains acteurs des secteurs de l'éducation nationale et de l'enseignement supérieur s'emploient à préserver et à transmettre les jeux traditionnels à l'époque contemporaine en adoptant une approche pédagogique active, fondée sur le jeu, la pratique et l'explication. Cette approche met également en lumière l'histoire des jeux ainsi que leurs significations culturelles, tout en les adaptant aux contextes éducatifs (tels que les établissements scolaires et les manifestations culturelles ou festives).

Elle favorise ainsi des initiatives participatives, intergénérationnelles et inclusives, garantissant la pérennité et la vitalité de ce patrimoine culturel immatériel au sein des sociétés contemporaines.

Les transformations introduites à l'élément

À travers les mutations sociales, les jeux intellectuels ont évolué pour s'accorder avec la modernité. Ils se sont adaptés aux exigences du travail et se sont intégrés aux domaines de l'art, du divertissement et du tourisme culturel durable. Ces transformations ont retenu leur capacité de résilience et d'adaptation face aux défis contemporains. Il convient de noter que les jeux traditionnels algériens ont globalement conservé leur essence, à l'exception de certains outils empruntés au secteur industriel.

Problèmes et menaces affectant l'élément

Face aux transformations rapides des sociétés, telles que l'urbanisation, l'évolution des modes de vie et la numérisation, les jeunes générations peuvent se détourner des pratiques traditionnelles au profit des loisirs numériques (jeux vidéo), ce qui menace la transmission et la pérennité de ce patrimoine culturel immatériel.

8. Mesures sauvegarde

- Mesures de sauvegarde mises en place pour protéger et promouvoir l'élément .

Face aux défis de l'ère numérique, de nombreuses initiatives ont vu le jour pour préserver et revitaliser les jeux traditionnels. L'État algérien, à travers ses différentes institutions, a veillé à intégrer ces jeux dans divers programmes, afin de les faire connaître et de renforcer l'attachement des différentes générations à ce patrimoine culturel.

Parmi les mesures adoptées :

1. Législations et lois

-La loi 98-04 relative à la protection du patrimoine culturel en général, qui vise à faire connaître le patrimoine culturel national et à établir les règles générales pour sa protection, sa préservation et sa valorisation, tant dans ses dimensions matérielles qu'immatérielles.

-L'Algérie a participé activement à l'élaboration et à la mise en œuvre de la Convention de 2003 pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. Elle a été le premier pays à la ratifier, le 15 mars 2004, permettant son entrée en vigueur trois mois plus tard. Cela témoigne de l'importance que l'Algérie accorde au patrimoine culturel immatériel de l'humanité et de son engagement constant en faveur de sa sauvegarde.

-La création d'une institution académique dédiée à la culture populaire s'est concrétisée par l'établissement de l'Institut de la culture populaire à l'Université de Tlemcen en 1986. En 1989, en vertu du décret exécutif n° 89-138, daté d'août 1989, l'institution universitaire de Tlemcen a connu une transformation majeure avec la création de l'Université de Tlemcen.

Suite à la promulgation du décret exécutif n° 95-205 du 5 août 1995, modifiant et complétant le décret précédent, les instituts composant l'université ont été définis, parmi lesquels figurent ainsi l'Institut de langue et littérature arabes.

2. Recherche et documentation

- **Inventaire et recensement** : Dans le cadre de l'opération d'inventaire et de valorisation du patrimoine culturel immatériel national, les Directions de la culture au niveau des wilayas concluent des conventions avec le Centre national de recherche en préhistoire, anthropologie et histoire, afin de réaliser des projets d'inventaire général de leur patrimoine culturel immatériel local.

Cette démarche a été menée notamment dans les wilayas de Médéa, Béchar, Naâma, Saïda, Bordj Bou Arréridj et Tissemsilt. Les rapports finaux de ces inventaires ont inclus des fiches descriptives consacrées aux jeux traditionnels.

Les publications

Plusieurs ouvrages ont abordé les jeux populaires :

1. Le Français Laugier de Tassy a mentionné, dans son ouvrage intitulé *Histoire des États barbaresques*, certains jeux de divertissement à l'époque ottomane. Il y évoque notamment les cafés d'Alger :
« Outre le plaisir de boire du café et de se détendre dans une atmosphère calme et sereine, les habitués des cafés avaient également l'occasion de se divertir à travers des jeux tels que la dame et les échecs, largement répandus dans la société algéroise. »
2. Émile Masqueray a également évoqué certains jeux dans son ouvrage *Formation des cités chez les populations sédentaires de l'Algérie*.
3. Jean Servier a décrit des jeux populaires algériens dans son ouvrage *Les hommes et leurs travaux dans l'Algérie des hautes plaines*, publié en 1954, qui traite des activités quotidiennes des habitants des Hautes Plaines, y compris les jeux d'enfants. Dans son deuxième ouvrage, *Traditions et civilisation berbères : introduction à une anthologie nord-africaine* (1962), il établit un lien entre les jeux, les pratiques rituelles
4. Ahmed Torki, Bouabdallah Sba et Farid Mouissi, *Jeux traditionnels, un patrimoine immatériel entre mémoire et oubli : situation en Algérie*, dans *Jeux sportifs et corps enculturés. Pour une perspective ethnomotrice*, Éditions L'Harmattan, 2025.

Recherches scientifiques

De nombreuses études ont été réalisées au niveau de l'Institut de la culture populaire, des instituts d'éducation physique, ainsi que dans les universités au sein des départements de sociologie et d'anthropologie. Nous en présenterons ci-après une synthèse :

Doctorat :

- Khadidja Ben Fodil, *Les jeux populaires traditionnels : dimensions sociales et culturelles – la région de Tlemcen comme modèle*, thèse de doctorat en patrimoine culturel immatériel, département d'histoire, faculté des sciences
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/a4c5de57-1dd4-44bf-b50d-df97fc920319>

1. *Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie : logique interne et culture* , Nouara Mellal-Bounaas ; sous la direction de Pierre Parlebas, 2007.
2. *Les jeux sportifs traditionnels de la région de la Kabylie et culture ludique* , Soraya Laaouad-Dodoo ; sous la direction de Pierre Parlebas, 2008.
3. *Étude ethnographique des jeux traditionnels dans la région du M'Zab* , Bekai Ismail ; sous la direction de Ahmed Torki, 2017.

Magistère / Master :

1. *Étude ethnographique des jeux* Slimani Abderr
2. Zine El Abidine Ben Ziane, *Le temps dans l'énigme populaire algérienne : collection et étude* , magistère, Institut de la culture populaire, faculté des lettres, sciences humaines et sociales, Univer
3. Abdellah Meziane, *Les dimensions pédagogiques dans les coutumes et traditions du Maghn*, magistère en anthropologie, faculté des lettres et des sciences humaines et sociales, Université Abou Bekr Belkaïd, Tlemcen, 2003/2004.
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/4aae0e68-6aa4-4f94-b10f-a9d94b24a0ab>
4. Ahmed Ben Cherif, *Le jeu dans la région steppique* , mémoire de magistère en anthropologie, département de culture populaire, Université de Tlemcen, 2001/2002.
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/e782fd9c-9966-48b3-b7dd-193d3d7ea17d>

Licence :

1. El Arbi Ben Kahla, Rakik Hamza, *La réalité des jeux populaires et des sports traditionnels dans la société algérienne chez les personnes valides et non valides : étude de terrain dans certains clubs de la wilaya de Relizane* , Licence en éducation physique et sportive, Université Abdelhamid Ibn Badis, Mostaganem, 2016/2017.
<http://e-biblio.univ-mosta.dz/handle/123456789/26261>

Articles scientifiques :

1. Samia Maouchi, *Le cheval et l'équitation dans la région de Tiaret et leurs racines historiques dans l'Algérie ancienne* , Revue El-Wancheris des études historiques, vol. 03, n° 01, janvier 2024.
2. Khadidja Ben Fodil, *Les jeux populaires traditionnels dans la célébration de la Waâda – la région de Tlemcen comme modèle* , Revue Rafouf, Université d'Adrar, vol. 10, n° 1, janvier 2022.
<https://asjp.cerist.dz/en/article/178332>
3. Khadidja Ben Fodil, *Les jeux populaires traditionnels : dimensions sociales et culturelles – la région de Tlemcen comme modèle* , thèse de doctorat, Université de Tlemcen, 2021/2022.
<https://dspace.univ-tlemcen.dz/items/a4c5de57-1dd4-44bf-b50d-df>
4. Rached Hmia, Djamel Tegig, Kaddour Brahimi, *Les jeux traditionnels dans le sud-est algérien : cas de la ville de*, Revue du chercheur en sciences hu
<https://asjp.cerist.dz/en/article/160309>
5. Kacemi Bachir, Touati Hayat, Tahar Tahar, *Le rôle des manifestations des jeux et sports traditionnels (populaires) dans le développement du tourisme sportif dans certaines wilayas d'Algérie* , Revue du chercheur en sciences humaines et sociales,

Université Abdelhamid

<https://ds>

6. Omar Kbili, *Introduction à la culture pop*, Revue Al-Athar des lettres et des langues, Université K
<https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/6961/1/T0719.pdf>
7. El Arbi Ben Kahla, Rakik Hamza, *La réalité des jeux populaires et des sports traditionnels dans la société algérienne chez les personnes valides et non valides : étude de terrain dans certains clubs de la wilaya de Relizane*, Licence en éducation physique et sportive, Université Abdelhamid Ibn Badis, Mostaganem, 2016/2017.
<http://e-biblio.univ-mosta.dz/handle/123456789/26261>
8. Mouloud Hawas, Houda Hafsi, *Le sport traditionnel entre système touristique et environnemental : étude de cas du tourisme saharien en Algérie*, Revue arabe des sciences du tourisme, de l'hôtellerie et du patrimoine, vol. 2, n° 2, mars 2021.
9. Ahmed Torki, Bouabdellah Sba, Joseba Etxebeste, *Le « pitchak » : un jeu sportif du terroir algérien*, Revue Corps, n° 22, CNRS, 2024.
10. I. Nefil, S. Laaouad-Dodoo, P. Bordes, A. Torki, *Jeux et sports traditionnels des femmes en Kabylie*, Frontie
11. Ahmed Torki, Enrico Ferretti, *Jeux traditionnels et plaisir d'agir*, Revue des CEMEA, Paris, 2020.
12. Iman Nefil, Soraya Laaouad-Dodoo, *Espace ludique et espace de vie dans les jeux traditionnels de la région de Kabylie (Algérie)*, dans *Apprendre de ses gestes. De la santé motrice au bien-être*, Paris, L'Harmattan, 2017.
13. A. Torki, I. Bekai, *Comparaisons intra-cu*, Revue Dirassa, n° 27, 2017.
14. **Ibrahim ELHELALI** *Arts plastiques populaires et jeux patrimoniaux : la célébration d'El-Waada à Maghnia (nord-ouest de l'Algérie)*, Revue Zaouli, n° 11, vol. 8, non
https://www.revue-zaouli.com/wp-content/uploads/2025/11/28-Ibrahim-ELHELALI-Djamel-Eddine-BABA-Senouci-Mustapha-CHERGUI-Mohamed-Amine-AMIRATS_Zaouli-n°11-Vol.-8-Novembre-2025.pdf
1. *Les jeux traditionnels en Algérie entre les impératifs de sauvegarde et de valorisation*, Laboratoire du patrimoine culturel et linguistique du Sud algérien, Université de Ghardaïa .
2. Projet intitulé : « *Jeux sportifs traditionnels, identité, culture et développement en Algérie* » (Code R00720140008), Université Hassiba Benbouali de Chlef .
Responsable du projet : Ahmed Torki .

Colloques et journées d'étude :

Plusieurs manifestations scientifiques ont été organisées autour des jeux traditionnels, parmi lesquels :

1. Deux journées d'étude organisées par le Centre national de recherches préhistoriques, anthropologiques et historiques à l'occasion de Constantine capitale de la culture arabe 2015, les 22 et 23 juillet 2015, en vue de préparer la création d'un thésaurus des jeux traditionnels en Algérie, au Maghreb et au Sahel africain.

2. Journée d'étude sur les jeux populaires traditionnels sportifs et l'identité nationale, organisée le 20 mars 2018 à l' Université M'Hamed Bougara de Boumerdès(département STAPS).
3. .
4. Colloque national sur le thème « Sport et société », organisé le 13 décembre 2018 à l' Université Mohamed Khider de Biskra , par la Faculté des sciences humaines et sociales et le laboratoire de la problématique éducative en Algérie.
5. Colloque international intitulé « *Les jeux traditionnels entre sauvegarde et valorisation* », organisé en 2023 par le Laboratoire du patrimoine culturel et linguistique du Sud algérien (Université de Ghardaïa) en collaboration avec le centre d'interprétation à caractère muséal de Tlemcen . Cet événement a réuni des participants de 12 pays et 23 universités algériennes, et a porté sur le rôle des jeux traditionnels dans la formation de la personnalité et leur préservation.
6. « *Le patrimoine populaire algérien : identité d'une nation et culture d'une société* », organisé par l' Académie oranaise des études académiques et de l'action culturelle en coordination avec le laboratoire du patrimoine scientifique eUniversité de Tamanrasset .

Ce volet met en évidence l'importance de la recherche scientifique et des rencontres académiques dans la documentation, la valorisation et la sauvegarde des jeux traditionnels en Algérie.

3. Programmes éducatifs :

Le Ministère de l'Éducation nationale (Algérie) a intégré des cours relatifs au patrimoine culturel immatériel dans les programmes scolaires du cycle primaire. La leçon intitulée « *Notre matériel patrimoine et immatériel* », incluse dans le programme d'éducation civique de la 4^e année primaire, vise à sensibiliser les élèves à l'importance du patrimoine culturel et à la valeur de sa préservation et de sa valorisation.

4. Manifestations et compétitions sportives :

1. **Création de la Fédération algérienne des jeux et sports traditionnels (1994) :** Suite à l'organisation du premier festival national des jeux et sports traditionnels à Béchar en 1992, sous l'égide du Ministère de la Jeunesse et des Sports (Algérie) , il a été décidé d'institutionnaliser ces initiatives à travers la création d'une fédération nationale chargée de la promotion et du développement des jeux traditionnels.

La fédération regroupe aujourd'hui 15 ligues de wilaya, 64 associations locales et plus de 3000 sportifs. Elle œuvre notamment à la promotion de jeux traditionnels à caractère intellectuel tels que le *Siga* et la *Kharbga* .

Ses principaux objectifs sont :

- développer et encourager la pratique des jeux traditionnels à l'échelle nationale ;
- intégrer ces jeux dans le système national d'éducation physique et sportive ;
- faire évoluer les pratiques traditionnelles d'un cadre récréatif vers une dimension compétitive ;
- recenser, inventorier et codifier

- promouvoir les jeux algériens aux niveaux maghrébin, arabe, africain et international.

Activités et manifestations organisées :

- Festivals nationaux (Béchar 1992, Ghardaïa 1993, Adrar 1994) ;
- Championnats nationaux par disque
- Sessions de formation et stages ;
- Activités d'animation locale ;
- Célébration des fêtes religieuses et nationales ;
- Participation à des événements nationaux, régionaux et internationaux.

Par ailleurs, une compétition nationale des jeux et sports traditionnels a été organisée sous le slogan « *Par la jeunesse, nous protégeons le patrimoine* », du 17 au 19 mars 2018 à Béchar .

5. Action associative :

De nombreuses associations contribuent à la sauvegarde des jeux populaires à travers leur documentation et leur promotion selon des approches modernes. Elles s'attachent à collecter des informations sur les jeux traditionnels, notamment leurs règles et leurs origines historiques, afin de garantir leur préservation en tant qu'élément du patrimoine culturel.

Ces associations jouent ainsi un rôle essentiel dans la transmission et la valorisation de ces pratiques, en encourageant leur diffusion et leur pratique au sein de la société. Leurs actions constituent une étape fondamentale pour assurer la continuité de ce patrimoine et son adaptation aux évolutions contemporaines.

Parmi ces associations, on peut citer :

1. Association El Badr de Tlemcen : organisation de la manifestation culturelle pour enfants « *Les exploits des ancêtres... un héritage pour les générations* » (2025).
2. Association culturelle Rûa Al-Mustaqbal de Djelfa : premier colloque national du théâtre de marionnettes et des jeux populaires pour enfants (2025).
3. Association du patrimoine des Qarabila et de la poudre à Ghardaïa : organisation des Journées nationales du costume et des jeux
4. Association Cheikh Ben Ali Taleb Mbarek : expos

6. Diffusion et valorisation :

Des festivals et manifestations patrimoniales locales sont

Ils permettent également les échanges intergénérationnels, permettant aux aînés de transmettre leurs connaissances aux plus jeunes, assurant ainsi la pérennité de ces pratiques.

Parmi ces initiatives :

1. Organisation du festival des jeux populaires « *Nostalgie patrimoniale* » en 2022 à Tamesguida, en coordination avec plusieurs associations culturelles locales et acteurs du patrimoine.
2. « *Souk Okaz – Le jeu de mon grand-père, je le transmets à mon fils* » (2023), organisé par le centre d'interprétation à caractère muséal de Tlemcen .

7. Médias :

Les médias jouent un rôle essentiel dans la sauvegarde et la valorisation des jeux populaires, à travers la diffusion de documentaires et de contenus

Télévision algérienne :

- « *Du patrimoine populaire de Laghouat : le jeu traditionnel Siga* »
- « *Ghardaïa : les jeux populaires comme approche pédagogique* »
- « *Les jeux populaires en Algérie : un patrimoine qui résiste aux vents de la technologie* »

Ennahar TV :

- « *La Kharbga : un jeu traditionnel qui renforce les liens sociaux* »
- « *Béchar : les jeux populaires... des pratiques du passé qui façonnent le présent* »
- « *Jijel : la Dama, un jeu qui rassemble la société* »

Echorouk TV :

- « *Soui'a Live : retour aux souvenirs d'enfance avec les jeux populaires* »
- « *Tindouf : le Siga, un jeu traditionnel qui anime les soirées de Ramadan* »
- « *Le Siga : l'un des jeux traditionnels féminins les plus répandus* »

El Bilad TV :

- « *Jijel : la Dama, un jeu qui rassemble jeunes et personnes âgées pendant les soirées de Ramadan* »

Al Hadath Algérie :

- « *Regards sur les traditions algériennes : le jeu du Siga* »
- « *Échos de notre patrimoine : les jeux populaires, créativité intellectuelle et identité culturelle* »

9. Références

- Parlebas, P. 1999. Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice. Paris :
- INSEP-Éditions. doi:10.4000/books.insep.1067
- Parlebas, P. 2007. Pertinence motrice et complexité dans les jeux et les sports. Les Actes de Lecture n°98 [dossier]
- Ahmed Torki, Bouabdallah Sba et Farid Mouissi. Jeux traditionnels, un patrimoine immatériel entre mémoire et oubli : situation en Algérie, in Jeux sportifs et corps enculturés. Pour une perspective ethnomotrice. Edition Harmattan.2025

10. Identité des personnes de référence mobilisées pour la collecte des données

- Sofiane Kriket, 24 ans, Douar Fgoussi, commune de Bouhatem, wilaya de Mila.
- Ismail Hairèche, 34 ans, quartier Bougrana, Chelghoum El Aïd, wilaya de Mila.
- Mabrouk Hamzaoui, président de la Fédération algérienne des jeux et sports traditionnels.

- Mamouni Bouterfas, ancien président de la Fédération algérienne des jeux et sports traditionnels.
- Azzouz Abderrahmane, président de la ligue de wilaya de la Fédération algérienne des jeux et sports traditionnels, Tlemcen.
- Hassani Mohamed Lamine, président de l'association « Assarou Ahaggar pour les activités culturelles », Tamanrasset.
- Lahcine Djemaa, présidente de l'association « Écho de la femme pour l'artisanat et la promotion de la jeunesse », Chellala Dahra, wilaya d'El Bayadh.
- Zallal Mouloud, président de l'association « Zad El Miâd pour la culture et la créativité », Relizane.
- Lakhdari Mustapha, président de l'association « Diwan local du tourisme », Brézina, wilaya d'El Bayadh.
- Othmane Belnagas, président de l'association « Ksar Tigharghart touristique et culturelle », Djanet.
- Marouf Samir, président
- Benali Mohamed El Amine, président de l'association « Cheikh Ben Ali Ta

Fiche élaborée par :

- M. Abdelmadjid Bouslab, chercheur au Centre national de recherche en préhistoire, anthropologie et histoire.
- M. Ahmed Torki, maître de conférences à l'Institut d'éducation physique et sportive, Université de Chlef.
- Mme Amira Naït Seddik, cheffe du service des relations extérieures, des publications et de la valorisation des résultats de la recherche.
- M. Abdelnacer Bordouz, chercheur au Centre national de recherche en préhistoire, anthropologie et histoire.
- M. Ibrahim El Helali, chercheur au Centre national de recherche en préhistoire, anthropologie et histoire.
- Mme Zakia Litim, chercheuse au Centre national de recherche en préhistoire, anthropologie et histoire.

