

ETUDE D'UN JEU DE BERGERS BASQUES EN SOULE: URDÁNKA. PREMIÈRE PARTIE: DONNÉES ETHNOGRAPHIQUES, TÉMOIGNAGES ORAUX

MICHEL DUVERT *
ARNAUD AGUERGARAY**

Le jeu que nous allons décrire et analyser, était largement pratiqué dans la montagne souletine, jusqu'aux environs de 1939. Il était connu des bergers de Basse-Navarre; nous n'avons pas pu recueillir de témoignages dans la montagne basque à l'ouest de Valcarlos; là, ce jeu semble inconnu.

Nous avons recueilli nos témoignages auprès de bergers ou joueurs ayant effectivement joué à ce jeu, et, une fois, auprès d'un témoin qui connaît le jeu. Nous ne donnons ici que les témoignages les plus intéressants; les autres ne font que confirmer les dires des précédents.

D'une manière pratique, notre premier témoin fut M. Baratzabal (voir, M. Duvert. 1986). Ses propos furent recueillis en français. Il lui fut, ensuite, proposé une série de mots-clefs et expressions avec lesquels il confectionna le texte souletin qui débute ce travail. Grâce à la qualité de son témoignage, un questionnaire put être établi; il servit à travailler avec les autres témoins.

Tous les témoins interrogés ont confirmé les propos de M. Baratzabal. Cependant ils ont souvent apporté des nuances ou des variantes particulières; c'est cela que nous avons rapporté. Nous avons évité de signaler, à chaque fois, que les dires de notre premier témoin étaient toujours vérifiés.

Suivant les indications de J.M. de Barandiaran nous avons toujours eu soin:

1- de décrire les niveaux de structure qui ont un sens, dans le cadre du jeu (les éléments),

2- de décrire, avec la même acuité les rapports entre ces niveaux,

3- de donner tous ces matériaux, "en situation", dans leur cadre habituel.

De cette manière, nous avons fait en sorte que structure et fonction ne représentent que les deux faces d'une réalité en acte, vécue. Dans ce travail, texte et contexte forment un tout, divisé en catégories à des seules fins de commodité d'étude ou à des fins pédagogiques (pour communiquer les résultats). Est resté présent à notre tête cet avertissement, maintes fois répété, de notre maître: "Si pretendemos estudiar la vida de un grupo humano actual, no nos contentemos con la sola descripción de lo allí observado, haciendo de la etnografía de los pueblos una suerte de arqueología o inventario de material, privado de su original sustancia humana".

Mais il y a plus que les aspects morpho-fonctionnels; ces derniers nous donnent accès au sens des actions, à leur degré de construction, à leur efficacité, ... J.M. de Barandiaran, par son exemple, nous a incité à aller au delà de ces constatations vécues dans des temps et des lieux restreints. En effet, les observations que nous faisons s'inscrivent dans des temps et des lieux clos, elles ont un caractère fini. Or, les agissements d'un peuple s'inscrivent dans l'histoire de ce peuple; ils s'y inscrivent d'autant plus nettement que ce peuple vit dans un environnement de type "traditionnel", c'est-à-dire qu'il maîtrise largement. La culture est mémoire agissante (c'est même la principale qualité du vivant). Barandiaran nous

(*) Membre de l'association Lauburu et d'Etniker-Iparatde.

(**) A. A. de Musculdy, il est l'auteur de la dernière pastorale donnée dans ce village, en 1985 "ALLANDE d'OIHENART".

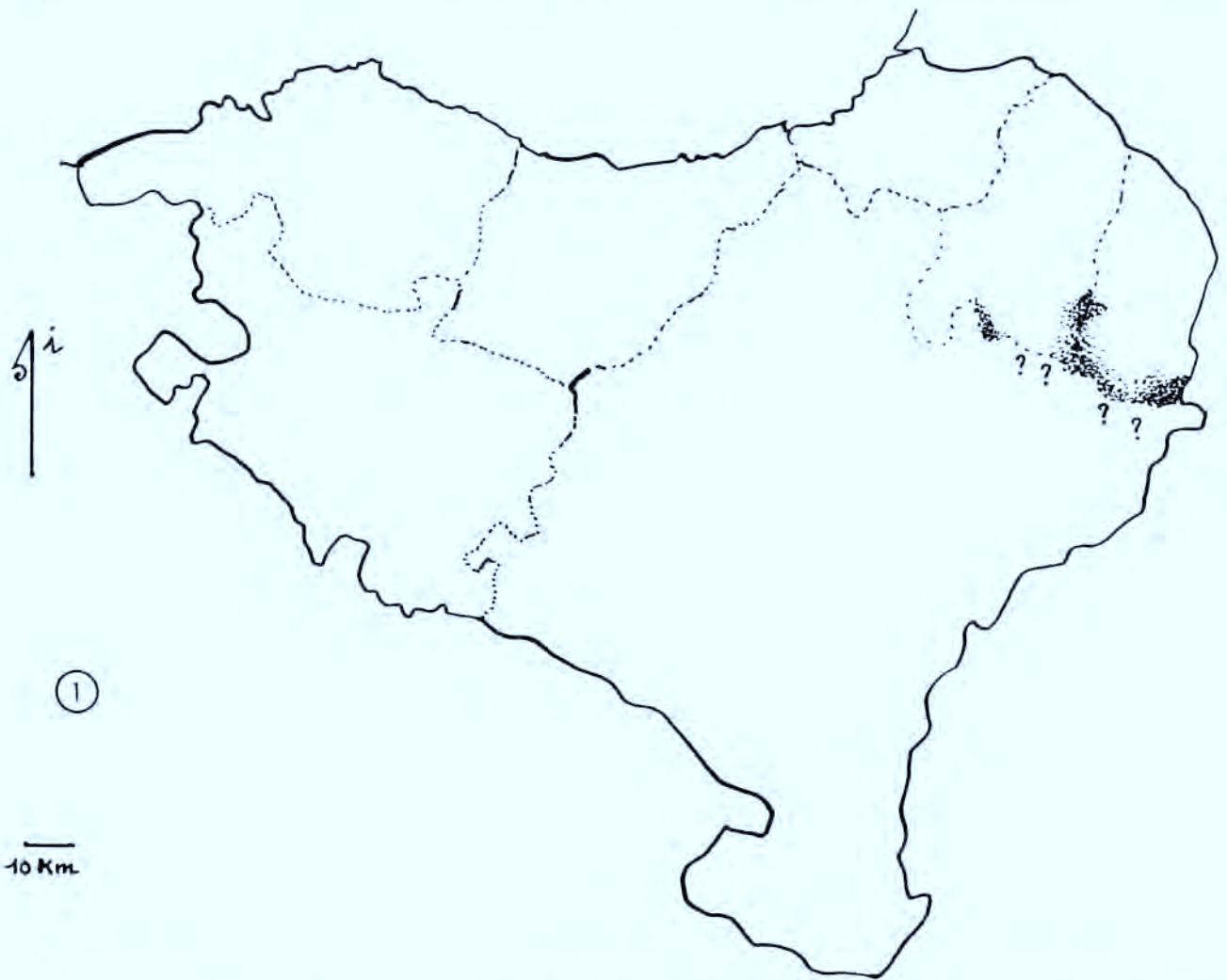


Fig. 1: carte d'Euskadi. Les pointillés signalent les endroits où nous avons pu établir que l'on jouait à urdanka. Les points d'interrogation signalent les endroits où il semble que l'on ait joué mais nous n'avons pas une preuve directe.

incite donc à rechercher les aspects organiques et conceptuels, non pas des actions finies, en elles mêmes, mais des "faits ethniques" (Manterola, 1988). Cette voie difficile est périlleuse (le long de laquelle sont embusqués les théoriciens, d'autant plus redoutables qu'ils n'ont jamais, eux-mêmes, parcouru **effectivement** cette voie) nous permet de nous rapprocher davantage de l'essence des choses et de ne pas nous contenter de simples qualificatifs que nous accrochons sur ce que nos sens ou notre intuition nous ont permis de prendre en compte, d'extraire de notre vécu.

Barandiaran nous dit: "Para llegar, por tanto, a un conocimiento de los hechos humanos hay que tener en cuenta los diversos aspectos: morfológico, funcional, cultural e intencional. Como método, uno de los principios que hemos empleado es precisamente este: Que lo invisible es el aspecto más importante para conocer un hecho humano y lo invisible es la intención". Or, au fur et à mesure que notre recher-

che progressait **sur le terrain** (et, étant conscients que l'ethnographie doit précéder l'ethnologie, comme le dit le Padre), nous nous rendions compte de deux choses:

1- la première est que ce jeu qui met en scène un espace circulaire centré, se déroule dans un contexte où ce type même d'espace est au coeur des activités de l'homme, depuis des temps préhistoriques pour certains des éléments composant ce paysage culturel (voir les recherches de Zulaika, 1987).

2- la seconde constatation peut se ramener à cette hypothèse de travail, qui guide notre recherche actuelle; urdánka pourrait être un ancien rite tombé dans le domaine du jeu et, peut-être, assimilé par le folklore des enfants.

Notre recherche en ces domaines précis, est en cours et les résultats, qui auront nécessairement un

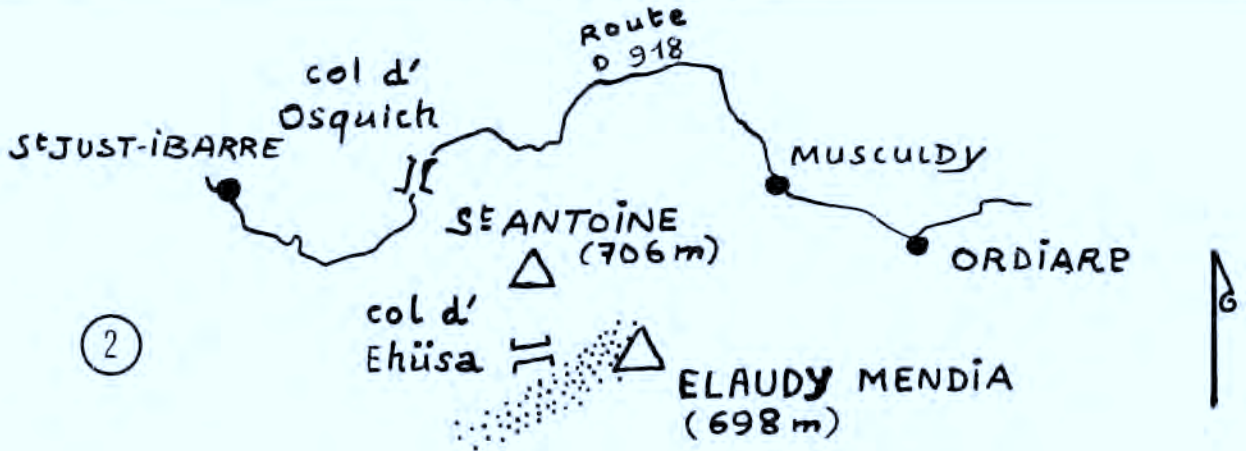


Fig.2: aires de jeu d'Elaudy mendia. Entre cette montagne et Saint Antoine il y a des olha: de Xantz, de Barreix, de Bedaxagar et d'Othatzegi; celui d'Irigarai est en ruine. A cet endroit, les anciens bergers de Musculdy jouaient entre eux, à la fin de la guerre de 1914-1918 et durant l'entre deux guerres. La zone qui mène vers Ehüsa est couverte de pointillés, elle montre les emplacements des aires de jeu, lorsque les bergers de Musculdy jouaient contre ceux d'Ordarp. (Echelle de la carte: 1:100.000); voir Fig.4.

caractère plus théorique, seront présentés séparément dans un prochain travail.*

TÉMOIGNAGE DE M.J. BARATZABAL (1)

Artzañ jokü bat: urdánka

Lehenago, Eskual-Herrian, erran nahi beita 14-18ko gerl'aitzinian eta denboran, Xiberuko mendietan artzañak hanitx gazte ziren. Gure olhan, Arhansüsen, bazen sei xotx: arren sei artzañ. Nik banian hamabi urthe eta zaharrenak hama-bost. Sei haurrek egiten zien sei gizunen lana. Hatsarrian, bagünian artetik "aitatto" bat irakusteko nula behar güntian egin gaznak eta beste lanak. Bena arrastirietan ezkünian lanik. Eta artzañek etzien kartarik ez eta deüsere irakurtzeko.

Libertitzeko baziren bi jokü: botü-lüzia eta urdánka. Botü- lüzian, ezta mürrü beharrik. Sarian, ordokian, ezarten güntian gure makhilak trebes erditan eta hiru aldiz; hiru beste aldiez pelota partida egiten günian. Pelota giharek eгина: ezpeikünian sosik larrüzkuaren erosteko !Goma delako kanika handi bat egoserazirik; haren üngürían ilhe-hari ahal bezañ bibil ezaririk; eta ürhentzeko, ilhia untsa josirik: hola zen gure pelota!

Belharra ardiek untsa alhatzen beitzien, sarian pelota jauzten zen, plazan bezala.

Urdánka beste jokia, sarian jokhatzen zen. Bena zer da saria? Ardien eta haien "khanbera"! Han igaraiten die algarreki gaia, olharen eta korraliaren khantian: güne (lekhü) ordoki eta xahü bat.

Lekhia untsa goztatürük beita, belharra fia da:

ardiek maite die eta ez handitzera ützen. Frantsesez deitzen da: "pelouse". txostatzeko güne haitia.

Lehenik urdia: gaztañatze onduetan sortzen dira pelota handi elibat bezalako phuzkak. Holako bat ahal bezañ biribil ezarten da: huna urdia!

Gero artzañek badie beren makhila, berek eгина, gaztañatze phuska bateki. Bürü bat bestia beno lodixiago: pertika bat bezala, erdi llabürrago.

Jokü lekhia? Sarian, ordokian. Zilo bat urdiaren ezarteko. Eta üngürían, sei edo zortzi xilo txipi, errota handi bat bezala: sei edo zortzi ürhatsetan erdiko zilotik.

Jokiaren hasteko, behar da jakin nur den urdezaiñ. Hortako, jokülariak jarten dira, urde-xilotik hamar ürhatsetan eta hantik urthukitzen die denek beren makhila xiluaren aldila, bürü handia aitzinian; xilotik hürrünena: urde-zaña. (1)

Ordian, elkhitzen dü urdia xilotik eta erraiten dü: "Prest!".

Beste bost jokülariak ezari die beren makhilaren bürü handia üngürüko xilo txipi batetan eta jokia hasten da.

Eskiareki eztü behar ihurk urdia hunki: bethi makhilareki. Urde- zañak eramaiten dü urdia emeki emeki, üngürüko etsai bateri bürüz, nahiz haren xilua ebatsi.

Bi manera: edo urdia jaiten dü azkarki etsaiaren makhilari bürüz. Hunkitzen badü makhila urdiareki, irabazten dü. Edo etsaiak jo nahi dü urdia bere xilotik hürrun igorteko.

*Une synthèse de ce travail sera publiée dans le bulletin "Mythologie française", en l'honneur de J.M. de Barandiaran qui fête 100 ans cette année.

(1) a strictement parler le "i" de urde zaiña ou urdezaiña ne s'entend pas. Le "a" qui suit la lettre z, est fortement nasalisé. Nous avons donc préféré écrire urdezañ (ou urde-zañ) dans une transcription soulignée respectueuse de la prononciation soulignée (A.A.).

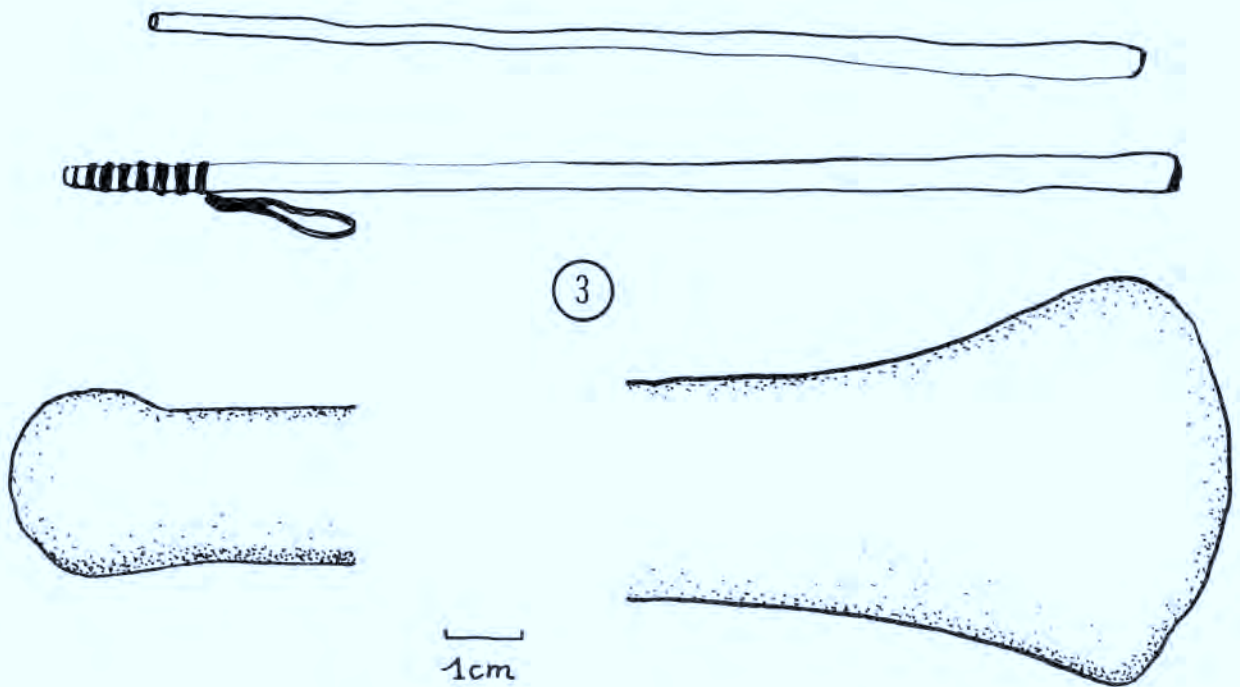


Fig.3: en haut, dessin de deux bâtons de berger; le premier appartient à M. Jean Agueraray Olhaso de Musculdy, le second est apprêté et a servi dans la pastorales "A. D'Ohiernart", donnée à Musculdy en 1985, pour un rôle de berger. Les poignées sont vers la gauche.
en bas, extrémités de bâton en houx de M.-J-P Berçails (l'échelle est indiquée); makhila-búria et makhila uzkia son arrondis au couteau.

Bena artian, haren xilua libro beita, urde-zaiñak laster behar dü bere makhila xiluan ezari. Etsaia beno lehen heltzen balinbada, etsaia urde-zañ da. Eta behar dü harek ere xilo bat ebatsi.

Txostatze zunbait aldiz, beste jokülari batek artian xilua ebasten dü eta beste biek behar die haren xilua laster ebatsi.

Artian, beste jokülari batek urdia zaflatzen dü eta hürrün igorten. Urde-zañak behar dü haren txerka juan eta makhilareki eraman jokü-lekhialat.

Bada beste manera bat. Huna urde-zaña bere urdiareki. Hamar ürhats, jokü-lekhütik kanpo juaiten da eta behar dü hantik urdia eraman erdiko xilulat. Bestek extie nahi: eta xilo ebaste hanitx bada.

Urde-zañak ezarten badü urdia xiluan, irabazi beitü, bestek behar die arrahasi, hastian bezala, jakiteko nur den urde-zaiñ berria.

Urdánka jokü hortan aritzeko, jokülariek behar die izan gazte, zilhar-bizia bezala, zalhe. Eta begi-khal-dia hanitx hun!.

TÉMOIGNAGE DE M.J. BARATZABAL (2)

A-Espace de jeu

On ne jouait qu'en montagne. Le témoin n'a ja-

mais vu jouer à ce jeu dans le bas pays, où il y avait d'autres types de jeu.

Attenant à korrallia, à quelques mètres de l'olha (2), se trouve olha-saria; c'est là que l'on joue. Les animaux dorment à cet endroit: aussi le terrain est bien fumé et l'herbe pousse drue. C'est une belle pelouse dépourvue de fougère et d'ortie. En outre, cet endroit est plat, et, pour jouer à urdánka, il faut un terrain le plus plat possible. Chaque olha avait ainsi son saria, mais l'olha de notre témoin, au col d'Arhansus (3), se prêtait bien au jeu: large surface entourée de pentes.

L'aire de jeu était fixée une fois pour toutes. On jouait toujours au même endroit de générations en générations. C'est un espace circulaire possédant un trou central et des trous périphériques.

—le trou central est le plus grand, c'est "erdiko xilua" ou "urde

xilua". Il a environ 15 cm. de diamètre et une dizaine de centimètres de profondeur.

—les trous périphériques n'ont pas de nom particulier. Ce sont des encoches, en fait, de taille réduite.

—les trous périphériques sont à quelque six mètres du trou central et à quelque quatre mètres les uns des autres.

(2) demeure du berger en montagne (voir Leizaola, 1976)

(3) En Haute Soule



Fig.4: au premier plan le col d'Ehüsa. A gauche (c'est à dire à l'ouest) les premières hauteurs de Elaudy mendia (flèche). On voit nettement le terrain plat (astérisque) ou Ehüsako ordokia, où l'on jouait à Urdanka.

B-Le temps du jeu

Urdánka se joue depuis Pâques, s'il n'y avait pas de neige et si l'on pouvait monter jusqu'au 22 juillet qui marque la descente des troupeaux pour la tonte; puis jusqu'à la descente des brebis.

On y jouait quand on voulait, lorsque l'on avait quelque loisir, et si le temps le permettait car il fallait qu'il fasse beau.

Parfois, d'un olha à l'autre, les bergers se lançaient quelques plaisanteries. Les mains en porte-voix et en articulant bien, ils criaient en direction des olha voisins. C'est de cette façon que l'on s'invitait: "Urdánka egün"? "Bai" répondait quelqu'un!. Parfois, on jouait entre bergers d'un même olha.

L'heure et la durée du jeu sont fixés par le soleil qui est la montre du berger. On jouait l'après-midi car le matin on avait beaucoup de travail. On jouait quelque temps après manger. Chaque partie durait des heures, jusqu'à ce que le soleil baisse (ekhia jaitsi artio). Alors, le jeu achevé ou non, on retournait à ses occupations.

C-Les joueurs:

Les enfants et les adultes de tout âge pouvaient jouer, à condition qu'ils soient bergers (et donc de sexe masculin).

Pour que ce jeu soit intéressant, il fallait être au moins quatre à cinq joueurs. On jouait, en général à cinq ou six. Lorsque deux olha jouaient ensemble on

pouvait être jusqu'à douze, au delà de ce nombre le jeu n'est plus possible

D-La valeur du jeu:

Pour le témoin, ce jeu était considéré comme un simple divertissement. Les paris étaient assez rares; il n'y avait pas de compétition à vrai dire. Ce divertissement entrait dans la catégorie des "txostaka". Aucun joueur ne portait de signe particulier.

Tantôt on se moquait gentiment de celui qui avait été plusieurs fois urde-zañ. Tantôt on se vantait de ne l'avoir jamais été.

E-Description et règles:

E-1-Les accessoires:

Ils sont au nombredeux.

I-Artzañ makhila: chaque berger a son bâton d'environ un mètre, il lui arrive à hauteur de ceinture. Il y avait toujours 2 ou 3 de ces bâtons dans chaque maison, on se les passait de père à fils. Ils étaient très souvent en châtaignier; on les fabrique ainsi:

On repère un tronc de châtaignier ayant des rejets à sa base. On détache le plus droit d'entre eux. L'extrémité adhérente au tronc possède un renflement naturel que l'on conserve. L'autre extrémité est simplement taillée; on ne lui met ni lie ni poignée.

On le fait sécher dans le four (après la cuisson du pain). On possède ainsi un artzañ-makhila dont

seule la partie renflée à un nom: "makhila zola" (ou *üzkia*)

2-*Urdia*: sur ces mêmes souches de châtaignier se forment de petites boules, de la grosseur d'une pomme, presque sphériques. On en détache une et on lui enlève grossièrement ses aspérités, pour la rendre lisse. On retire l'écorce. On a ainsi *urdiā* ou le cochon.

E-2 Désignation et placement des joueurs:

On commence par mettre le cochon dans le trou central (*urdiā xiloan da*), seule phase du jeu durant laquelle on peut prendre cet accessoire avec la main.

I-Choix de l'*urde-zañ*:

Les joueurs se placent à 8-10 mètres de l'aire de jeu et tracent sur le sol une ligne, ou posent un bâton. Chaque joueur se place à tour de rôle derrière ce repère; il tient son bâton dans une main, par le milieu. Il balance son bras, sans le lever au dessus de l'épaule; grâce à cet élan il le jette horizontalement en direction du trou central ("makhila *urthuki behar dük urde xilula*").

Tous les "makhila" étant jetés, on mesure la distance qu'il y a entre leurs extrémités renflées et le trou central. C'est celui qui a le bâton dont l'extrémité est la plus éloignée qui sera *urde-zañ*.

2-Placement des joueurs:

Les joueurs périphériques sont appelés *etsaiak*; ils se placent sur le bord du cercle. Chacun met l'extrémité de son bâton dans l'un des petits trous périphériques. S'il y a moins de joueurs que de trous, les trous laissés libres ne comptent pas (*etsaiak et urde-zañ* ne pourront pas les utiliser; on ne pourra pas y mettre *urdiā*).

Un joueur périphérique ayant placé l'extrémité de son bâton dans un trou de son choix, il définit alors un territoire que personne ne peut lui prendre sauf dans deux cas:

—si *urde-zañ* parvient à envoyer, avec son bâton, *urdiā* contre l'extrémité du bâton qui est dans le trou.

—s'il quitte ce territoire, centré sur le trou périphérique, et qu'un joueur quelconque parvient à mettre, dans le trou laissé libre, l'extrémité de son bâton. Dans les deux cas le joueur périphérique aura eu son trou volé (*xilo ebastia*). Dans le seconde cas, s'il ne trouve pas un trou périphérique qu'il puisse voler en y mettant l'extrémité de son bâton, il deviendra, comme dans le premier cas, *urde-zañ*. Il devra alors commencer une nouvelle attaque à partir du trou central. C'est le principe du jeu.

En début ou en cours de partie, chaque joueur évolue à sa guise autour du trou qu'il défend, en tenant l'autre extrémité du bâton. Il peut donc se déplacer à l'intérieur comme à l'extérieur de l'aire de jeu circulaire. Il doit garder son trou

F-Description des phases de jeu:

Le but du jeu est de ne pas devenir *urde-zañ*, et donc de ne pas se faire voler son trou par *urde-zañ* ou par tout autre joueur.

Le jeu commence par l'attaque de l'*urde-zañ*. Il va provoquer une réponse globale des joueurs périphériques et, en particulier, de celui qui se voit attaqué. Pour bien comprendre la situation nous nous placerons du point de vue de l'*urde-zañ* et de celui d'un *etsai*.

I-*Urde-zaña* sort, avec sa main, *urdiā* du trou et le pose à côté. Par la suite il ne pourra plus le toucher, mais le faire avancer par petits coups de bâtons. Cette phase annonce le début de la partie (*urdanka hastia*).

—*urde-zaña* fait avancer *urdiā* en direction d'un joueur périphérique. Il cherche à envoyer *urdiā* contre le bout du bâton qui est dans le trou gardé par ce joueur. S'il y arrive, ce dernier a perdu; il devient *urde-zañ*, remet le cochon au centre déclenche une nouvelle attaque.

—face à l'attaque d'*urde-zaña*, le joueur qui se sent visé cherche à éloigner le cochon en frappant vivement dessus avec son bâton. Il veut l'expédier à plusieurs mètres de l'aire de jeu. S'il réussit à le faire, l'*urde-zañ* devra remettre le cochon dans le cercle. Il devra le faire par coups successifs de bâton, dans l'herbe, le long des pentes au sol inégal, avec un cochon approximativement sphérique; ce n'est pas une opération aisée.

En cherchant à éloigner le cochon, le joueur libère momentanément son trou; c'est là qu'il est vulnérable: 1) si *urde-zaña* est plus vif que lui, il mettra, dans le trou ainsi libre, l'extrémité de son bâton; 2) tout joueur périphérique peut également s'emparer du trou libéré; s'il y arrive, alors le joueur périphérique pris et/ou l'*urde-zañ* (délaissant *urdiā*) courent chercher un trou libre.

—face à l'attaque d'*urde-zaña* tous les joueurs périphériques se sentent visés, en fait. Ils cherchent à éloigner le cochon. Ils vont au devant d'*urde-zañ* et donc libèrent leur trou. Si ce dernier est habile, il peut, d'un coup de bâton, envoyer *urdiā* dans l'un de ces trous. Se voyant pris, tous les joueurs périphériques essayent de trouver un trou libre; l'un d'eux ne pourra le faire, il sera *urde-zañ*.

On comprend donc que l'attaque de l'urde-zaña a pour but de déstabiliser les joueurs périphériques, grâce à ce leurre que constitue le cochon. Que peut faire urde-zaña avec le cochon ?

—nous l'avons vu; taper sur l'extrémité du bâton mise dans le trou périphérique de l'un des etsai,

—les joueurs périphériques cherchent à envoyer urdia le plus loin possible. Urde-zaña pare leurs attaques (makhila khaldia pharatzten), en posant rapidement l'extrémité de son bâton sur le sol, devant le cochon, pour le protéger. Il progresse donc dans l'aire de jeu et au dehors, en "enveloppant" urdia de l'extrémité de son bâton pour prévenir au maximum les attaques qui fusent de tous côtés.

—il y a une clause particulière concernant urdia. Urde-zaña attaque, et néglige urdia, pour aller voler un trou; un joueur quelconque voit urdia abandonné, il peut taper dessus pour l'envoyer dans le trou central. Alors, quoi qu'il ait fait é urde- zañ, son action est annulée. Il doit recommencer une nouvelle attaque.

Le cochon est donc plus qu'un leurre!

2-Voyons maintenant la situation d'un etsai à travers trois exemples.

—celui qui pense être attaqué doit éloigner urdia,

—celui qui se croit attaqué, ou qui se voit pris, peut chercher à envoyer urdia dans le trou central, d'un coup de bâton,

—le même joueur peut adopter une autre tactique, il cherche à voler un trou laissé libre par l'imprudence de son gardien (ou par son audace). S'il y arrive, il mettra ce joueur dans l'embarras et amplifiera la déstabilisation provoquée par l'attaque d'urde-zañ. Il commettra d'autant plus volontiers ce vol, que le joueur appartient à un olha qui n'est pas le sien.

Nous voyons donc que le jeu ne se déroule pas obligatoirement entre un attaquant (urde-zaña) et des défenseurs (etsaiak). Par son action, urde-zaña mobilise tous les joueurs, qui: 1) se liguent contre lui; 2) deviennent des ennemis potentiels; urde- zaña engendre des types de conflits à plusieurs niveaux. Tout joueur est libre d'improviser sa tactique.

Ce jeu nécessite une attention de tout instant, vis à vis d'urdia et de tout autre joueur, ainsi qu'une grande vivacité de réaction. Le bon joueur est d'abord vigilant et décidé, puis vif et adroit.

G-Les litiges

C'est ici un jeu qui favorise tactique et rapidité. Il se peut que deux joueurs par exemple, arrivent ensemble au même trou. Lequel des deux a volé le trou le premier? On demande aux deux joueurs voisins de trancher.

Lorsque c'est urde-zaña qui est à l'origine du litige, on fait de même.

Mieux valait éviter ces discussions car il y avait toujours un "malin" qui, voyant urdia libre, lui donnait un grand coup dedans, pour l'envoyer le plus loin possible. Le futur urde-zañ devait alors le chercher et le ramener dans l'aire de jeu, à coups de bâton, sur un terrain inégal ou pentu.

H-Variantes

Urdánka ne semble pas avoir de règles rigides. Le témoin connaît ainsi deux variantes.

1-Après avoir désigné l'urde-zañ, celui-ci commence son attaque hors de l'aire de jeu. Il se place alors à 5-6 mètres et se dirige vers le trou central:

—soit pour y mettre urdia,

—soit pour faire semblant de le faire, mais en fait avec l'intention de voler un trou.

Dans le premier cas, s'il réussit, les autres joueurs sont pris et jettent leur bâton à nouveau pour désigner un nouvel urde- zañ. Dans le second cas, celui qui n'a plus de trou devient l'urde-zañ.

Cette variante semblait moins prisée que la précédente. Le témoin se souvient de l'avoir vue une fois à Bostmendieta.(1)

2-La dernière variante est abâtardie, aux yeux du témoin. On la pratiquait à Ahüsquy (4), à côté de l'hôtel, sur un petit espace où se trouvait le fronton. Cet espace était plus petit que celui dont on disposait dans les olha. Pour débiter la partie on se mettait à quelque distance du cercle et chacun tapait dans le cochon, comme s'il jouait au golf. Celui qui mettait urdia le plus loin du trou central devenait urde-zañ. Le jeu se déroulait ensuite selon la première variante mais sur un espace moindre.

Le témoin n'a connu ce jeu que dans la montagne souletine et, plus précisément au col d'Arhansüs, d'Albintze et d'Andoze, outre Ahüsquy. Il n'a pas entendu dire que l'on pratiquait ce jeu en Béarn.

(4) en Haute-Soule

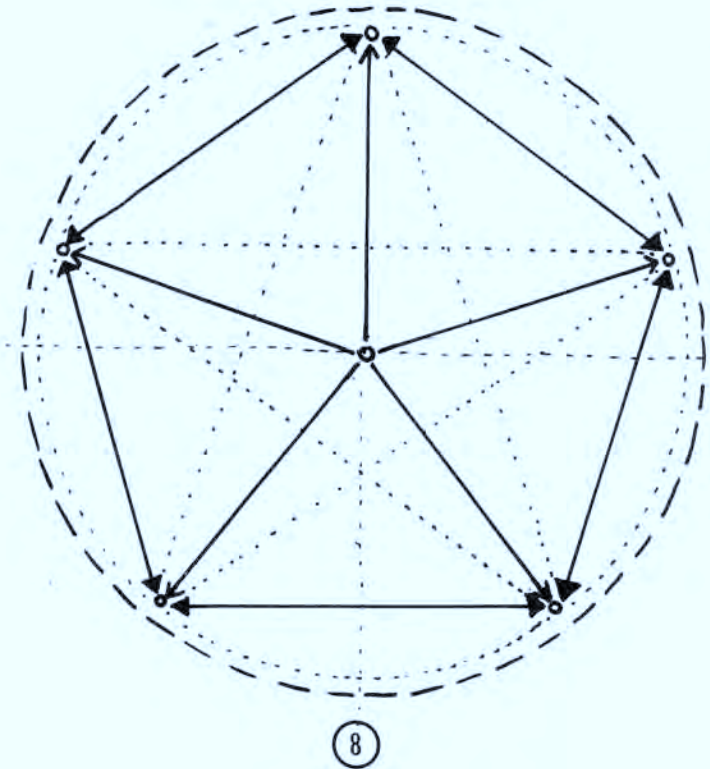
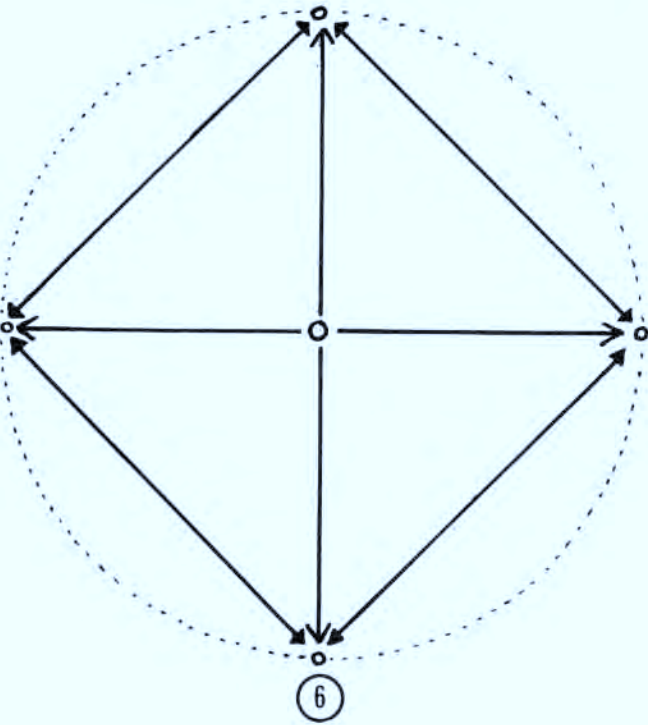
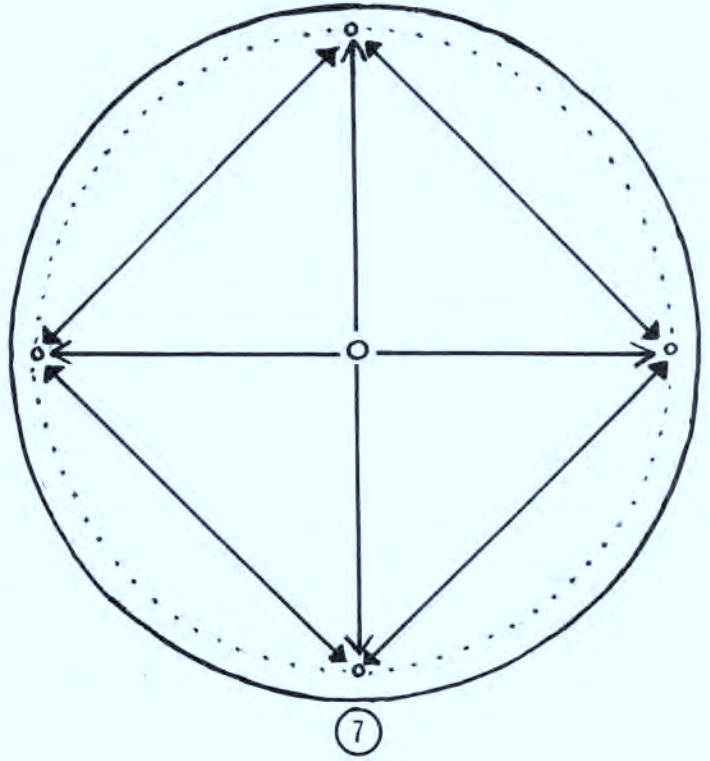
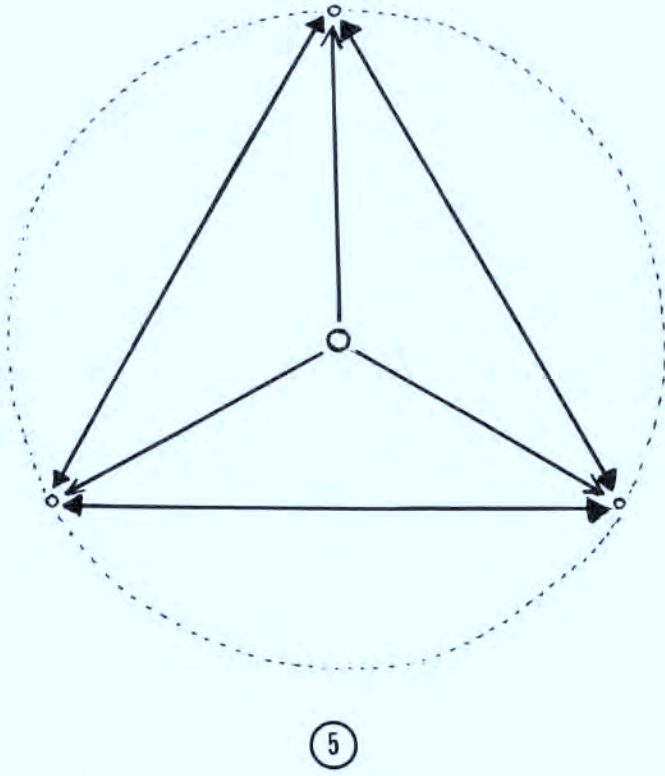


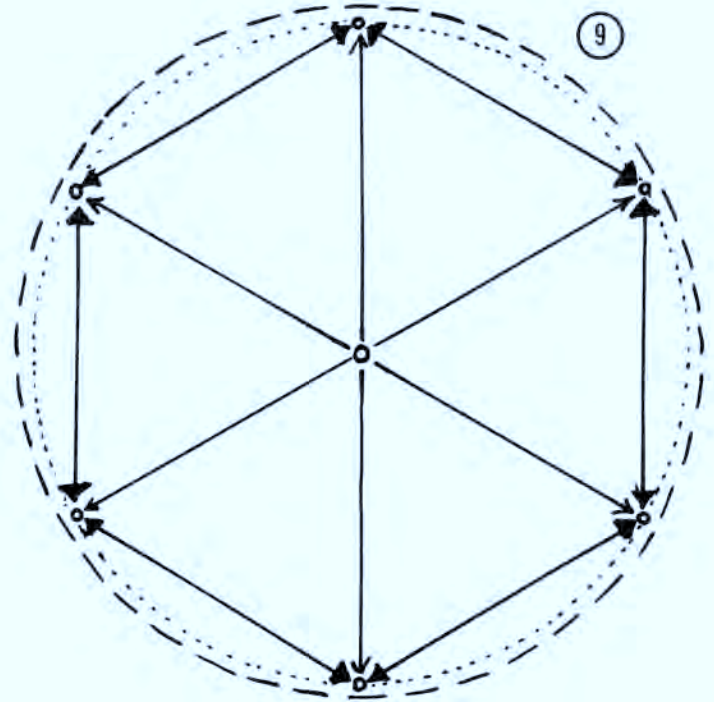
Fig.5 à 9: tracé des aires de jeu réalisés effectivement en présence de joueurs (et non déduites du seul témoignage oral).

-le cercle en pointillés sert toujours à "penser la position des trous périphériques" afin de les positionner. Ce cercle peut ne pas être effectivement tracé. Lorsqu'il y avait un petit nombre de joueur, les bergers pouvaient à la rigueur se passer de tracer ce cercle pour positionner les trous de la périphérie; le trou central était alors le repère. Mais, dès que le nombre de joueurs devient important, le tracé du cercle est obligatoire si l'on veut obtenir une figure régulière. Ce cercle semble bien être à l'origine des tracés présentés ici, ils est premier à la forme.

-le cercle le plus extérieur pouvait ou non être tracé sur le sol (voir Fig. 6 et 7).

Sur ces tracés nous avons rapporté les distances qui sont repérées par les joueurs: 1) distance au centre du trou; 2) intervalle entre deux trous voisins. Ces figures illustrent des aires de jeu: 4, 5, 6 et 7 joueurs, respectivement.

Nous remercions très sincèrement tous nos informateurs, sans oublier ceux qui ne son pas mentionnés dans ce travail. Nous pensons en particulier à M.J. Jaragoyhen décédé cette année.



Espace géographique:	haute montagne	montagne	"mi-distance"	bas-pays
nombres de trous (trou central + périphériques):	1 + 7	1 + 5/6	1 + 4	1 + 3
joueurs:	bergers	bergers	jeunes garçons et filles	
lieu du jeu:	saria/olhasaria/olha/olhaltia		"bourg"	plaza etxea

TÉMOIGNAGE DE M.J. JARAGOYHEN

Le témoin a pratiqué ce jeu quand il était berger, "depuis 1915 jusqu'à quelques années après la guerre mondiale. On n'y jouait plus, bien avant la guerre de 1939-1945".

A L'espace du jeu

Le témoin a joué "en montagne, dans un endroit plat. C'était toujours le même": ordokia bethi ber gūnian. Cette aire avait un nom précis: Aphanizarte ordokia, à l'olha dit Askanobiko olha, en Pays de Cize. Olha et pâturages appartiennent à Béhorléguy.

Le témoin n'a jamais joué dans le bas-pays, ni jamais vu jouer, ni entendu dire que l'on y eût joué. On jouait dans l'olhalte, à la montagne citée plus haut.

Le témoin n'emploie pas le mot "saria" pour dési-

gner l'espace de jeu. Il le caractérise ainsi: c'est un espace plat, c'est toujours le même. Il y a là un cercle, dont le diamètre n'est pas précis, il est d'environ six mètres. Dans ce cercle il y a un trou central et des trous périphériques.

B Le temps du jeu:

Le témoin jouait à urdánka durant toute la période où il restait dans l'olha cité plus haut. Il confirme le premier témoignage de M. Baratzabal mais signale que "chacun retournait à ses occupations quand le devoir l'appelait, même si la partie n'était pas achevée"

C Le joueurs

Le témoin avait toujours les mêmes camarades de jeu (Manex Ambelarre de Béhorléguy, Jean Ximix Agrohen de Musculdy, Gexia Ximix Eyheguy du

même village, Berçaits, etc). Certains étaient de son olha, d'autres d'Illhorrietako olha qui était voisin du sien et situé également sur les pentes de Béhorlé-guy.

Ces joueurs ne comprenaient (bien sûr) que des bergers, qu'ils fussent enfants ou adultes. Jouaient ceux qui le souhaitaient; en fait, on jouait toujours avec les mêmes.

Le nombre idéal de joueurs semble être de six. On pouvait jouer à 4 ou 5, mais pas en dessous de ce nombre.

Il y a a deux types de joueurs:

1-urde-zaña ou urde-biltzalia: son rôle? "urdia bildü behar xilula". De quelle manière? Comme le fait un joueur de hockey sur glace (ou de golf; ce que le témoin indique, gestes à l'appui).

2-bestiak: les autres. A la différence du témoignage de M. Baratzabal, le témoin n'utilise pas le terme "etsaia"; il utilise par contre le terme de "ohiltzaliak" et "biltzaliak", ce qui signifie littéralement: ceux qui éloignent, chassent au loin urdia et ceux qui le ramènent.

D La valeur du jeu:

Le témoin confirme ce qu'a dit M. Baratzabal. Pour lui, ce divertissement entrait dans la catégorie "jokü" ou "libertimentü"; il n'a pas utilisé le mot "txostaka". On ne jouait jamais d'argent: "jokia bai, sosik ez!"

Dans l'équipe du témoin, on gagnait ou on perdait un peu de son honneur à ce jeu. Certains étaient très malins et n'étaient jamais urde-zañ.

E Les accessoires

1-Chaque berger avait son bâton qu'il appelait makhila, et, plus rarement, burdu. Il arrive à la ceinture, il a environ un mètre de haut. Il est en bois de houx (khorostia), qui est très dur, ou en bois de frêne (lexarra).

2-Urdia est en bois, de forme ronde et de la taille d'une pelote (environ 6 cm. de diamètre).

F Termes propres au jeu

—kaskatzia, kaskatü: frapper, cogner; recouvre l'idée de coups sonores et secs.

—Kaskazaliak: les frappeurs, les cogneurs.

—Kuntrekua, (bürkidia, partida): l'adversaire.

—Le témoin et un autre disent qu'ils envoyaient,

avec plaisir, urdia aussi loin que possible: ahal be-zañ hürün.

Le témoin, Monsieur Jean Jaragoyhen, était né à Musculdy en 1903 à la maison Estrat, où il a habité jusqu'à sa mort.

TÉMOIGNAGE MONSIEUR A. JARAGOYHEN

Arnaud Jaragoyhen, comme son frère, a joué sur la montagne d'Elaudy, à Musculdy (voir photo et cartes). Il a joué à urdánka entre 1917 et 1930.

A-Espace du jeu

L'aire de jeu n'était pas fixe. On jouait toujours sur un terrain plat (plañ, ordoki, leiñ:lisse). Le terrain n'était pas aménagé, on le prenait comme il se trouvait: nula agitzen beitzen. Il était herbeux en général (sohaki bat), mais ce pouvait être de la terre nue (lürra pikarrai bazen bardin).

Cette aire de jeu n'a pas de limites précises; elle devait être assez grande pour jouer (aski zabal) et plane.

Lors des entrevues successives, notre témoin indiqua des modalités dans le tracé de l'aire de jeu. Dans l'une il met l'accent sur le cercle périphérique, dans l'autre, sur le trou central.

On traçait effectivement le cercle délimitant l'aire, sur le sol, à chaque partie. Il fallait, dit-il, que le cercle fût régulier et les trous placés à égale distance les uns des autres. De cette manière, s'il y avait un jeu de construit qui ne correspondait pas au nombre de joueurs du moment, il suffisait de refaire des trous périphériques en nombre adéquat.

Une autre fois il nous a dit que l'on commence par creuser le trou central. A partir de ce xilo, et en fonction du nombre de joueurs, on creusait les trous périphériques. Pour mesurer, à partir du xilo, on utilisait le pas (ürhatsa), l'empan (zehia), ou les deux. Les distances entre les trous périphériques s'appréciaient "begila" (à l'oeil), mais on veillait à respecter l'égalité des intervalles et la disposition symétrique. Dans certaines olha on tenait à respecter scrupuleusement la régularité du dessin sur le sol.

Il n'y a pas de limite au jeu. On traçait sur le sol un cercle de 6 mètres de diamètre; les pas (ürhats) servaient à le définir.

Les figures que nous rapportons illustrent ces aires de jeu, tracées effectivement avec le témoin, à même le sol. Elles se rapportent aux cas suivants:

(a)-Jeu à cinq joueurs: le trou central a 9 à 10

centimètres de diamètre, c'est *erdiko xiloa* ou *thegia* (ce dernier terme était moins employé). Les autres trous, ou *beste xiluak*, ont un diamètre de 6 à 7 centimètres. Ils ont les caractéristiques suivantes :

—ils sont à égale distance, de sorte qu'ils définissent un carré qui n'est jamais tracé,

—ils sont à une même distance du trou central,

—ils sont à environ 15 cm. du cercle périphérique, c'est à dire à l'intérieur de l'aire circulaire.

(b)-*Jeu à six joueurs*, deux cas se présentent :

1-on ajoute simplement un trou à l'aire précédente,

2-on construit une nouvelle aire. On trace un cercle de 6 mètres de diamètre et on répartit les trous périphériques en suivant les mêmes principes que ceux exposés plus haut : égalité d'intervalle, égalité de distance par rapport au trou central, en deçà du tracé de la circonférence.

(c)-*Jeu à sept joueurs* : le diamètre du cercle reste inchangé et les trous périphériques sont répartis toujours selon les mêmes principes.

A quoi servait le cercle tracé sur le sol, au cours du jeu ? M. Jaragoyhen et d'autres témoins interrogés en sa présence ne savent pas. Au cours des premiers entretiens notre témoin se demandait si ce cercle était toujours effectivement tracé sur le sol.

Le témoin dit avoir joué à des jeux de 4 à 6 trous ; il est difficile de jouer à plus ou à moins. L'idéal, dit-il, est d'être 5 à 6 joueurs ; alors on joue bien : *gustian*, *goxoki*. En fait, il ne faut pas être moins de 4 ni plus de 6. Le nombre de bergers qui composait un *txotx* (ou *xotx*) était de 6 (les bergers étaient donc 6 par *cayolar*). On ne jouait à 7 ou 8 que dans la haute montagne (*bortü goran*), là où les bêtes étaient plus nombreuses qu'en moyenne montagne.

B-Le temps du jeu

On jouait en mai-juin, c'est l'époque appelée *bortüka* ou *artzainka*. Après le mois de juillet, peu de bergers restaient en montagne.

On ne jouait jamais le matin à cause de la traite des brebis. C'était donc l'après-midi que se déroulait *urdänka*, quand on avait du temps libre (*hüts arte*)

C-Les joueurs

On jouait entre bergers d'un même *olha*, ou de plusieurs *olha* voisins que l'on invitait pour l'occa-

sion. La première situation était réalisée essentiellement à Béhorléguy, la seconde à Musculdy par exemple. Dans ce dernier cas, les bergers du village jouaient d'autant plus facilement entre eux que les *txotx* étaient originaires du village.

A Béhorléguy les partenaires de jeu sont ceux mentionnés par le frère du témoin. Sur les pentes d'Elaudy, la montagne de Musculdy (698 m.), les bergers du village pouvaient jouer avec ceux d'Ordia. Outre les bergers cités par son frère, le témoin mentionne : Jean et Pierre Larramendy, deux frères de la maison Irabarnia, Arnaud Ithurbide d'Aphezetxia, Jean Jaragoyhen et notre témoin, son frère, tous de Musculdy.

D-Valeur du jeu

"*Jokia, ez sosik*". Le jeu oui mais pas d'argent. On jouait pour passer le temps "*denboraren igaraiteko*". Certains gagnaient une réputation d'adresse (*atrebi, adret*) et d'autres, par contre, de maldresse (*malaadret, tonto, malastrük*).

E-Description et règles :

E-1: Les accessoires :

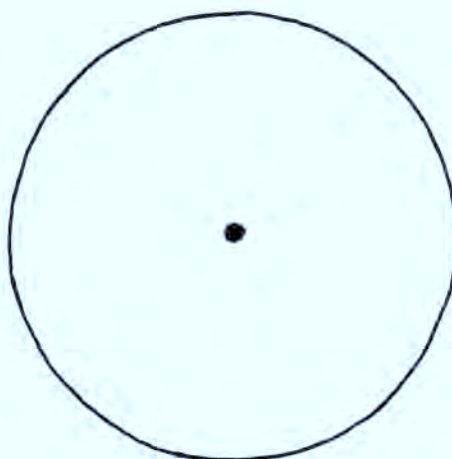
Artzañ-makhila : c'est le bâton du berger qui est très différent du *makhila ferratia* (le "*makhila basque*"). Il peut être de trois essences : frêne (*leixarra*), houx (*khoroestia*), coudrier (*ürrütxa*). Les bergers sont unanimes, ce bâton n'est pas en néflier (*mizpiratzia*) contrairement au bâton ferré (*makhil ferratia*). Il y avait toujours 2 à 3 de ces bâtons dans les maisons. Il y avait aussi des *makhil* simples pour vaquer à diverses occupations.

Il y a deux sortes de bâton de bergers :

—le simple bâton : c'est un bois que l'on saisit par une extrémité (*makhil-bürria*) et qui repose par l'autre extrémité sur le sol (*makhil-üzkia* ou *makhil-zola*). C'est avec cette extrémité que l'on frappe sur *urdia*.

—le bâton apprêté : il pouvait avoir l'extrémité arrondie, comme un pommeau, avec une lanière, éventuellement, en cuir. L'autre extrémité pouvait être renforcée par un noeud naturel, à la manière d'un sabot, elle n'était pas renforcée par une ferrure ou un clou. (M.D. a vu, de nos jours, ce type de bâton, en Labourd. Il peut avoir une bande de cuir à la poignée, fixée par des clous à tête de cuivre ; de cette poignée part une lanière).

Le bois de ces *makhil* peut être mis à roussir dans la chaux. On pouvait le mettre à sécher en hiver au coin du feu.



Structure du jeu

Ces bâtons de berger ont environ 2 à 2,5 cm. de section. Leur longueur est variable; ils arrivent à la taille. Chaque berger a le sien.

Il y avait parfois de la casse lors des parties, des bâtons étaient brisés. Il pouvait y avoir des disputes. On rendait alors "la pareille" (ordaria emaiten), quitte à attendre une prochaine occasion. Y a-t-il eu vraiment des "disputes"? A.A. a eu l'impression que certains joueurs ne voulaient pas être pris pour des bagarreurs, des rustres, et ils devaient être habiles pour s'en cacher. Cependant il ne devait pas y avoir des coups perdus inutilement...

Urdia: ils est invariablement en châtaignier. Il est fait avec des proéminences arrondies que l'on trouve à la base des troncs de châtaignier (gaztañazte thiti, onddo...). Cette excroissance en forme de pis ou de mammelle, est arrondie avec un couteau. Notre témoin dit que l'on aurait pu aussi bien jouer avec une pelote mais: "on n'en avait pas, elles étaient rares et chères". Quand on n'avait pas de ces balles de châtaignier, on se servait de ce que l'on avait pourvu que ce fût rond. Un témoin a avoué avoir joué une fois, avec un bout de rafle de maïs (büruskall). En revanche on ne jouait jamais avec une pierre ronde, de peur de blesser quelqu'un.

E-2: Désignation et emplacement des joueurs:

A quelque 12 mètres (mais le témoin précise 12 mètres à plusieurs reprises) du trou central, on trace une ligne à même le sol (barra bat edo arrea bat). On se place derrière cette marque, le bout du pied le plus près possible d'elle, mais il ne faut pas la toucher. Si cela se produit, le joueur est prié, par ses camarades

qui le surveillent de près, de recommencer. S'il récidive, les autres joueurs peuvent prendre une sanction, par exemple le mettre d'office urdezañ. Afin d'éviter ces sortes de litiges (tricheries, disputes, bagarres), on mettait les choses au point avant de commencer.

Structure du jeu

Chacun lance alors son bâton, à tour de rôle, afin que l'extrémité "üzkia" soit la plus près possible du trou central. Deux situations se présentent:

(a)- le plus loin du trou (hürrüna) est urdezañ ou encore urdañ, mais ce dernier mot n'était guère employé. De même le mot urdaña. Un autre témoin exprime les mêmes réserves sur ces termes; nous n'avons pas pu savoir qu'elle en était la cause.

(b)- les autres (hüllanenek) choisissent le trou qu'ils veulent. Celui qui a l'extrémité de son bâton la plus proche du trou central choisit son emplacement en premier, les autres suivent dans l'ordre.

Le lancer des bâtons s'opérait toujours de la **même façon**; le témoin n'en connaît pas d'autre, même par ouï dire. Les joueurs lancent leur bâton à tour de rôle. Le premier se présente devant la ligne, lance; le second suit puis le troisième. En fait, la ligne tracée au sol n'était qu'un repère par rapport auquel on se plaçait plus ou moins près.

Si des bâtons paraissaient à égale distance du trou central, on mesurait avec précision cette distance à l'aide de l'empan d'un même joueur, à l'aide

d'une baguette (txotx) ou d'un makhil ou encore à l'aide d'un brin d'herbe (alga).

F-Description de phases de jeu:

Une fois les trous attribués, celui qui est urdezañ commençait son attaque, de l'extérieur du cercle, de derrière la ligne de lancement des bâtons. Les ohitzale, avaient-ils le droit de gêner urdezaña dans ses oeuvres avant qu'urdia dans le cercle central? Notre témoin et un autre interrogé en sa présence, déclarent que les ohitzale avaient le droit de gêner urdezaña n'importe où et n'importe quand. Le cercle de l'aire de jeu n'avait alors aucune importance. En fait, les ohitzale, en s'éloignant du cercle où se trouvaient les trous dont ils avaient la garde, couraient de gros risques. Plus ils s'éloignaient et plus ils devenaient vulnérables: si urdezaña est rapide il est alors en position favorable pour voler des trous.

Le témoin souligne un double aspect du jeu:

1- urdezaña doit introduire l'urde dans le xilo central qui doit rester libre lors de l'attribution des trous, en début de jeu.

2- les autres joueurs (ohiltzaliak, kontrariuak edo urde-ohiltzaliak) doivent: i) empêcher urdezaña de mettre urdia dans le trou central; ii) garder leurs trous respectifs pour ne pas "se les faire voler". Dans cette situation, si urdezaña mettait son bâton dans l'un des trous périphériques, c'est le propriétaire de ce trou qui devenait urdezaña. On n'interrompait pas le jeu pour autant. Dans le second cas, au contraire, après le succès d'urdezaña, on relançait les bâtons pour en désigner un nouveau.

Comme dans la version rapportée par Monsieur Baratzabal, lorsqu'en cours de jeu, urdia est mis dans le trou central par un joueur, cette action annulait toute autre en train de se faire.

Le témoin ne connaît que cette façon de jouer.

G-Terms techniques

Outre les termes mentionnés dans le texte, relevons:

—kaskatzia: frapper d'un coup sec et sonore (conf. Kaska),

—ohiltzia: chasser, éloigner ou empêcher. D'où le mot: ohiltzaliak: les empêcheurs, ceux qui envoient au loin urdia, ils l'empêchent d'aller dans le trou central; ils l'expédient. Il y a aussi l'idée de déconcentration dans ce mot.

—biltzale, biltzalia: l'urde-zain doit mettre urdia dans le xilo central. Mettre se dit aussi bildū qui

renferme l'idée de mouvement dans le sens de rassemblement, de dégagement mais pas de protection. Ainsi urdezaña doit se dégager de tous les embarras créés par ses adversaires (kontrekuak). Par ailleurs, cette idée de rassemblement et de mouvement est aussi celle de concentration au sens propre comme au sens figuré; on rejoint ainsi l'idée de "centre" ce qui convient bien à la fonction d'urdezaña.

—ohitzale et ohiltzaliak: c'est le contraire de biltzale (biltzalia), ces deux mots concernent les adversaire de l'urdezañ qui doivent chasser urdia le plus loin possible, et le plus souvent possible, du trou central vers lequel ce dernier tend à se rapprocher.

—olha-phartxuel: associé dans un olha.

—xilo-defendazalia: "taquiner". On "taquine" urdia pour le soustraire à l'emprise de l'urdezañ, avant de l'expédier le plus loin possible.

Ce témoignage fut recueilli en plusieurs fois auprès de Monsieur Arnaud Jaragoyhen de la maison Estrat, né à Musculdy le 18 juin 1905. Il fut berger dès sa jeunesse et chante au village. Lors d'une de ces entrevues, il était en compagnie de Monsieur A. Saldunbèhère, né à Musculdy en 1922, à la maison Ollhoborda; ce dernier est très au fait de la vie des bergers et de leur jeu. Les deux témoins soulignent que ce jeu ne se jouait qu'en montagne, jamais dans le bas pays.

A.A leur a demandé pourquoi ils ne jouaient pas au village où il y avait, dans leur jeunesse, deux places, avant que l'on construise le fronton en 1928: Hegiburüko plaza et Gibelegietako okholia. Les deux témoins ont dit que l'on ne jouait pas au village car: i) il n'y avait pas assez d'espace; ii) le sol était trop dur et on ne pouvait pas creuser de trous. "Sinon on aurait pu jouer comme en montagne".

M.D. et A.A. signalent au lecteur que le milieu des bergers constitue (et constituait, surtout autrefois) un milieu qui n'aime guère "se produire" en dehors de son cadre de vie habituel.

TÉMOIGNAGE DU PÈRE A. UHART

A-Espace du jeu:

Le témoin a joué à Saint Just Ibarre, d'où il est natif (maison Beatenia, né en 1907). Il a joué aux endroits suivants:

—montagne d'Irimendi (450 m.)

—lieu dit Harregi du quartier du bourg

Le témoin a toujours joué sur de la terre, jamais sur de l'herbe. Là, pas plus que dans les environs, il n'y avait d'olha et de cayolar.

Il a joué entre 1914 et 1918, jamais sur la place du village (herriko plazan), mais à mi-chemin entre le bourg et las montagne.

B-Partenaires de jeu

Ce sont des camarades (lagünak) qu'il a désignés par leur prénom et le nom de leur maison: un de Karteia, Pettan Etxeberri, Margitta de Gohanetxia, Ernestine de Larraldia, Beñat d'Axeriteria eta Mañaña sa soeur. Joueurs et joueuses étaient des enfants et des adolescents du même village.

C-Moment du jeu

On jouait en fin de journée, "en allant chercher les brebis" conduites au pacage le matin. On y jouait jusqu'à la tombée de la nuit (ülhun ñabarra), jusqu'à ce que l'on ne vît plus.

D-Le jeu

L'aire de jeu est très simplifiée (voir figures). On pouvait attaquer l'urde-zañ en dehors du cercle. Le "cochon" s'appelait urdaña (qui peut être simplement le féminin de urde: "cochonne"); on le fabriquait avec des excroissances de châtaignier. Les bâtons étaient des artzañ-makhilak.

E-Terminologie

- urdaña ou urdia: la cochonne, le "cochon",
- kontrariuak, kontrekuak: adversaires,
- marrak, markak: limites tracées sur le sol,
- ordoki, plaxot: replat (où l'on peut donc jouer à urdánka).

TÉMOIGNAGE DE M.J. ERREÇARET

Le témoin est né à Saint-Just-Ibarre, en 1905, à la maison Zandeia, où il vit toujours. Il n'a jamais été artzañ dans un olha, car il a quitté très tôt le village, pour le collège.

Il a joué maintes fois à urdánka:

- plazan: à la place de Saint-Just,
- etxen ere: à la maison aussi.

Il confirme que, garçons et filles jouaient également aux endroits indiqués par le père Uhart. C'est-à-dire mendian, ce qui équivaut à la mi-distance entre le village et la montagne.

Comment le jeu se déroulait-il, plazan?

Il y avait un seul trou central et trois trous périphériques. On jouait donc à quatre joueurs: un était urde-zañ et trois autres, ohiltzale.

On jouait au moyen d'artzañ-makhila qui était soit en leixarra, soit en khorostia mais jamais en coudrier (ürrütxa), qui est trop fragile (hauskor). Les filles n'étaient pas exclues du jeu.

Le témoin utilise le terme de plaza; on a donc cherché à situer ces urdánka-plaza où l'on jouait:

—à Saint-Just-Ibarre, il y avait deux endroits: i) Organbideko plaza; ii) Beltxu plaza.

—à Hosta, il y avait aussi deux endroits: i) Ziphiñari, ou Ziphiñarri-plaza; ii) Saski-plaza.

AUTRES TÉMOINS

Monsieur J.P Berçaits Eihegi, né en 1925 a joué à urdánka jusqu'au début de la seconde guerre mondiale. Il a été berger dans l'olha Etxekortia, avec M. Olloborrotegui, J.Xortheaborda, P. Ixuregui et P. Sala. Lui aussi connaît le mot "urdaña", mais il ne l'employait guère, nous dit-il. Quels jeux étaient pratiqués en dehors d'urdánka? Borroka, répondit-il, avec un sourire malicieux. (5)

Monsieur Arnaud Sallanbehère est né à Musculdy en 1922, il tend à employer urdaña pour urdia. Il a demandé que dans notre compte-rendu nous utilisions le terme urdia.

Il a été berger à Lexarregatia, près de Nabolegi, avec P. Aguerret, J.P. Antsuñ, E. Larragneguy, A. Salharanc, E. Limeñ.

Il a également été berger à Iphaskua, avec E.J-P et P. Limeñ, Bte. Hegilúxtoi (tous d'Ordarp), Ahetzenborde de Pagolle, P. Etxekorte de Pagolle et H. Aizeguer de Musculdy.

Dans toutes ces occasions il a joué à urdánka conformément à la variante décrite par Monsieur A. Jaragoyen.

Monsieur P. Sallaberrenborde de la maison Etxartia à Musculdy, né au début du siècle, dit qu'étant berger, il allait jusque vers Ahüsquy, à l'olha Üztarilla: cinq heures de chemin. Là, il jouait à urdánka avec ses camarades.

TÉMOIGNAGES RECUEILLIS EN GARAZI

—Le premier témoin est M.B. Harriet natif d'Arneguy. Dans sa jeunesse, il allait le dimanche en montagne et là, avec les bergers, il jouait à un jeu dont il ne se souvient pas du nom ni des règles précises. Ce jeu correspond à urdánka tel que les Xüberotar

(5) A.A doit à M. J.P. Eihegi un vrai bâton de berger datant d'avant la dernière guerre. C'est un vrai bijou tout autant qu'un cadeau inestimable, qu'il en soit remercié.

le décrivent. Le témoin en conserve des souvenirs "cuisants", car "on prenait de sacrés coups de bâton dans les jambes".

—Un autre ancien berger bas-navarrais confirme qu'à Iraty on a pratiqué ce jeu.

—Un ancien berger de Mendive dit avoir connu dans sa jeunesse (vers les années 1920-1930) le jeu d'urdánka dans les pâturages limitrophes de ceux des Souletins. Il reconnaît qu'ils étaient très forts à ce jeu car ils y jouaient souvent alors que les "Manex" n'étaient qu'un par olha: ils avaient donc beaucoup de mal à constituer une "équipe". Faute d'entraînement, ils ne pouvaient guère se mesurer avec les Xüberotar.

TÉMOIGNAGE DE MONSIEUR L'ABBÉ CASENAVE-HARIGILE

—Quand le jeu commence, urde-zaña annonce: "urdeaire"! , les autres répondent: "aire"

—Le nombre des joueurs n'est pas fixe: 4 à 5, parfois 6 à 8 mais rarement plus.

—Le xilo central a 15 cm. de diamètre et le cercle extérieur, environ 6 mètres. En fait le diamètre du cercle pouvait varier en fonction du nombre de joueurs. Les joueurs périphériques ne mettaient pas l'extrémité du bâton dans des trous mais dans des petits cercles (il y en avait autant que de joueurs).

—Urdia avait la grosseur d'une pelote de main nue. Il était fabriqué avec soin (eijerki) à partir de hêtre (bago), de frêne (lexar) mais rarement de châtaigner qui est cassant (xabor). On recueillait les excroissances (mütür) sur les souches.

Les bâtons étaient simplement les artzain makhil bürü handiak, fabriqués en noisetier qui est léger et souple (ürrütxa), ou en houx. C'étaient les bâtons ordinaires de travail des bergers. Par contre, pour se rendre à la montagne, ils avaient le makhila gorria, le bâton ferré bien connu, dont on était fier.

—On jouait dans tous les olha; soit dans son propre olha soit dans celui des voisins. Le jeu se déroulait dans le saria. Il arrivait aussi que l'on jouât sur un terrain neutre. Alors les joueurs se rencontraient à mi-distance, sur tout bout de terrain plat (ordokian), ceux qui faisaient l'invitation criant aux autres: "Egin ezak biderdi".

—On jouait dès que l'on avait le temps, pour "tuer le temps" (denboraren igaraiteko), dès qu'on avait conduit le troupeau au pacage (ardiak builtatü ondoan). On pouvait donc jouer le matin ou le soir. Comme en automne il n'y a plus de traite des brebis, on y jouait davantage.

Les parties duraient 2 heures et plus encore. La fatigue commandait l'arrêt car on s'y donnait "à fond" malgré l'absence de compétition.

—Ce jeu n'a pas de variante pour enfant. A Sainte Engrâce on s'exerçait très jeune. A l'école, par exemple, les aînés initiaient les plus jeunes.

Seuls les garçons jouaient, mais pas nécessairement des fils de bergers.

—Au début du jeu, urde-zaña pouvait être volontaire ou alors désigné en lançant les bâtons.

—Les bergers de la vallée du Roncal venaient souvent jouer à urdánka avec ceux du village.

A la suite de ce témoignage, nous avons demandé à Monsieur l'abbé Casenave de s'exprimer librement en basque sur le jeu urdánka. Le texte qui suit n'est donc pas la simple traduction du texte recueilli en français.

Urdanka edo urdaika

Artzain jokü bat düzü. Bortüan aritzen zütüzün üdan bortüka egiten züelarik. Hortako behar zizün zurrezko pelota bat eta artzain makilak. Pelota deitzen züzün urdea, horra zerentako joküa deitzen zen urdaika.

Aritzeko, behar zizün güne ordokixka bat. Usatüan, saria züzün, hau beit da ola üngürüneko bazkagia. Bena agitzen züzün ere haitatzen zela beste güne bat, hala nola bi olen artean, ezar dezagün lepo batetan, orotarik harat ehikiago biltzen beit ziren.

Jokü günean bazüzün biribil bat, orozbatkoz eginik, berritzen zena urte oroz, han berean. Biribil horrek bazüzün sei metra nonbait erdiz erdi.

Erditan xilo bat eginik züzün, üngürüan aldiz beste xilo ttipi elibat.

Lehena deitzen züzün erdiko xiloa edo orano urdantegia, bazüzün erdiz erdi 16 zentimetraren heina.

Üngürüko xiloak biribil handiaren lüzéan eginik zütüzün, amiñi bat ozke baten arabera. Bazüzün jokülari bezain beste, erran nahi beit da 5-etarik 8-tarat, bekan haboro; hortakoz apür edo hanitx hürün algarretarik.

Prefosta joküa igaraiten züzün bortüka zelarik, erran nahi beit da maiatz hatsarretik eta ürrietara edo heltübada haboroxe.

Zoin nahi egünez joküari lotzen zütüzün, ardiak jeits eta builtatü ondoan.

Lanape zelarik ere urdaikaka biltzen zütüzün, bena ez ebi zelarik.

Urdaikak lüzaz iraiten zizün, bi oren edo haboro. Larrazkenean edo ardiak antzütü eta, arte haboro bazüzün aritzeko.

Zoinahi artzain, ala motiko ala gehitü aritzen züzün. Haboroenetan ber olakoak. Zeren beit ziren ola bakotxean; kanpoko lanentako, artzain nausia, artzain mitila, antzüzaina; barnekoentako, sühalke eta gaznarentako, etxekanderea, neskatoa eta hor üz-küa.

Bena bi olakoak edo bestekoak algarretaritzen zütüzün: egiten zizien zortzi arizale artino. Ordüan ari zütüzün ola baten sarian edo biderditan nonbait zen ordokixka batetan. Pelota lüze günea bazelarik, han egiten zizien ere urdaika. Biltzeko, oihü egiten züzün: "Egin biderdi!"-"Bai!".

Erran dügünaz, bi kente gaiza lagün bazüzün: urdea eta artzain makilak. Urdea bagotik elkitzen züzün haboroenatan. Zuhaintzeen ondoan badütüzü lodiüne eli bat; hoik deitzen ditizügü mütürak: jadanik biribilxka, biribiltzenago zitizien eta etxe hanitxetan franko eijerki. Mütürki hori zail bazen ere, ez züzün hüilanik ere beste zoinahi egür bezain gogor; holaz jokülari bat joiten bazüan, ez ziozün min handirik egiten.

Artzain makilak ürrütkez zütüzün edo goroxtiz. Etxe bakotxean bazizüen zonbait. Goroxtizkoa azkarago züzün, ez züzün aisa hausten. Ürrütz edo goroxti, zankoak behar zizün zola kakotxka edo lodixka izan. Mütür hori behera бүрүз erabiltzen zizün artzainak, eta ez gaineko gaintitik kana gisa. Urdai-kan ere prefosta, mütür horrez zizün behar urdea jo. Hoik deitzen zütüzün makila бүрүhandiak. Agitzen züzün бүрүa edo mütürra hausten zela. Beste makila bat hartzen züzün aintzina joküan aritzeko.

Gaiza lagünen arabera, jokülariak ere bi ikakoak zütüzün: urdaina edo urdezaina edo urdankaria, eta besteak oro.

Urdankaria zoinahi artzain izan daiteke, berainez galta dezake. Ez bada galtazalerik, batek ediren behar dü. Hortako bakoitxak, eskü batez erditik etxekintzen düan makila, besoa jeikigabe, xüxenka urtukitzen dizü erdikoxiloalat бүрүз, urdantegialat.

Zoinek eta beit dü makila бүрүa xilotik hürrünena, hura da urdain.

Besteak biribil handiaren üngürüan dütüzü. Bakoitxak begirutzen dizü bere biribil ttipia edo lürrean eginik den sako ttipia. Hortakotz güne hortan bere artzain makilaren бүрүa ezartzen dizü. Hau hortan barnen deno, bera hor nausi düzü. Bera xilo horren

üngürüan egoiten düzü, nahi den bezala, bere joküarentako uste düan hobekienik, igitzen ahal düzü edo üngürätzen, makila бүрүa han etxekitzen düan ber.

Bena agit litezü xiloa galtzen düala, beste batek ebasten badeio; bi aldiz hori ikusten ahal düzü.

—urdainak urdea bere makilaren бүрүaren kuntre igorten badeio,

—beste arizale batek bere makilaren бүрүa berak hütsik sakoan ezarten badü.

Ordüan, bere günearen jabegoa galdü düan hori eginik düzü urdain bere aldian.

Jokülari bakoitxak ahalak oro egin behar ditizü ez urdezain izateko. Hortarako bere sakoaren ebastera ez urdaina ez zoinahi beste jokülari ez dizü ützi behar. Gisa batetara, urdankaria baraburu bezala ikusirik düzü, eta ahal bezain lüzaz hola etxekirik dükezü.

Hasteko, urdaina biribiletik hürrüntxeago plantatzen düzü bere urdea esküan. Behar dizü urdantegiala sartü. Besteak xutik jartzen dütüzü beren makilak sakoan bi esküez etxekitez. Hoiek ez dizüe behar ützi urdea sartzera. Urdezainak kausi baleza, haren orde behar lükezü beste bat ezarri.

Oro beren leküan plantatü eta, urdaikariak oihü egiten dizü: "Urdeaire!". Besteek ere oihü egin leza-kezüe, erranez: "Aire!", ihur ez dadin ustegabetarik atzamanik izan.

Heben urdezainak urdea aidean urtukitzen dizü xiloon sarrerazteko. Bena besteak jautzen dütüzü eta eginahalak egiten ditizüe urdearen igorteko ahal bezain hürrün, aidean joitez beren makila бүрүaz. Hain dizüe azkarki joiten non agitzen zaien makilaren haustea. Behar dizu beste bat hartü. Joküa ordüan hasirik düzü. Nola igaranen den ikus dezagün gainti batetik zer egiten düan urdankariak eta bestetik zer egiten düen besteek.

Urdea igorrorrik, urdezainak makila kaldüz behar dizü erdikoxiloala bildü. Üngürüak ordoki zirenean eta urdea hüilan, ez züzün sobera gaitz. Bena üngürüak patar baziren, gaitz züzün goiti elkitzea, alde batetik patarraren gatik eta belarraren gatik, bai eta ere urdea behera бүрүз beti ützulikatzen beit zen. Ürrats bat goiti бүрүз, hanitxetan biga beheiti бүрүз.

Erdikoxiloala heltü delarik, esküan hartzen dizü urdea eta xilo bazterrean ezartzen. Gero kaska ttipiz aitzinarazten dizü, goaitatzen düalarik zoin üngürüko jokülari atzaman. edo urdea igortez haren makilaren бүрүaren hunkitzera, edo harek makila bere sakotik elkitzen düalarik, sako horren ebasteko, zeren beste jokülari hori püntü hortan izigarri ahül beit da.

Makila goititzen düalarik urdearen hürrüntzeko,

urdezainak goaitatzen dizü bere makilaren mütürren haren sakoan ezarteko, edo beste jokülari batek hola hola egiten badeio bere lagünari, lehen jokülari horren sakoaren ebasteko. Hola doalarik joküa, sako galdü düana urdankari eginik düzü.

Agit litezü ere sako hüksik delarik, urdainak sar dezala bere urdea han. Bena hori ez düzü hanitxetan heltzen, gaitz delakoz.

Holaz, urdainaren lehen arrenküra bat düzü beste jokularien nahastea, baten sakoan ustegabetarik sartzeko.

Bestalde, behar dizü bere urdea taigabe zaintü. Zoinahik, makila kaldü batez, nahi badeio urtuki, bere makila mütürra artean ezarten diozü; holatan hunek dizü kaska eraikitzen, eta haren kaldüa paratzen dizü.

Har dezagun, sako batetan sartü beharrez, apür bat ützen düala urdea. Jokülari batek, arte hortan, erdikoxiloan ezarten badü, urdankariak behar dizü horrat ützüli, sakoaren ebastea ützirik.

Beste jokulariek egin ahalak egiten ditizüe urdezain ez izateko, edo urdea hürrüntzez beren aldetik, edo beren makilaren mütürra sakoan etxekitez.

Haien lehen arrenküra düzü, arren, urdainaren ontsa jarraitzea eta goaitatzea ea zer egin nahi düan. Gero ahal bezain zirikatzen dizüe.

Ordüan, hola ari direlarik, batek hüksik ützen badü bere xilonka, beste batek, aizoak edo zoinahik, ebasten ahal diozü, gisabatez non nahasirik bezala jarten den, ez jakin norat üngüra. Güne hüts bat ez badü edireitan, urdaina lehentü beit zaio, bere aldia düzü urdezain izatea.

Urdaika bortüko jokü bat züzün, eta hortakotz artzainen jokü bat. Prefosta artzainak gizon zütüzün eta, arren, emazterik ez züzün jokü hortan ari zenik.

Bena herri hanitxetan haurtarotik ikasten zizüen. Eskolan edo haurrak biltzen ziren güne orotan. Hala züzün ja Santa Grazin. Handiangoek gazteagoer erakasten zizüen.

Jokü horrek, hainbeste arrakasta züana artzainen artean zer ekarten züan? Zer gano behar züan aritzeko?

Bortüan, behar zizün nolabait denbora igaran, horra zertako baziren joküak eta bereziki urdaika.

Huntan ere ohidürak xüxen etxekirik zütüzün; ordüan beren ahalak oro egiten bazütüen jokulariek, halere joküa bakean igaraiten zen. Hala nola, agitzen züzün bi arizaleek makila bürüa batetan xilonkan sartzen züela. Hola zelarik, bi jokülari aizoak zütüzün jüje eta hen erabakia hunartürik züzün.

Orozgain, jokü haitüa züzün gazteen hezteko, bai eta bakoitxaren ganoen emendatzeko.

Behar zizün azkar izan, bai eta zail bi orenez edo haboro aritzeko, bai eta bigabostetan tüinako zombaiten egarteko.

Bizitöi ere izan behar zizün, alde batetik noiznahi ikusteko zer egin, ez beit zaitekean aitzinara asma. Haboroenetan, jokülari, bakoitxak, izan bedin urdain ala beste, behar zen antolabidea krakez egin lehar zizün. Eta prefosta haboro aritez eta trebeago egiten züzün.

Taigabe sogin behar zizün besteer, nontik nahi oldarra jin beit zaitekean, begi hon üken, bai ere iratzaririk egon.

Indar, zaletarzün, bizikortarzün, gogozka, asmatze, oharpen, leialtarzün, huna zombait ahal emendatzen züan jokü horrek.

Aita Casenave-Harigile.

RÉFÉRENCES

- Barandiaran, J.M. (1988): Eskualdunak, la etnia vasca. T.4.A.Manterola.
 Duvert, M (1986), Essai sur le temps et l'espace de l'art traditionnel en Euskadi-nord. Anuario de Eusko Folklore T.31.P.596-101.
 Leizaola de, F (1976), in: Eskualdunak, la etnia vasca.T.1. Etor Ed. Saint Sébastien-Donostia.
 Manterola, A (1988), Eskualdunak, la etnia vasca. T.\$. Etor Ed. Saint Sébastien-Donostia.
 Zulaika, J (1987), Tratado estetico-ritual vasco. Ed. Baroka S.A.

La vie du berger souletin:

- J. Peillen (1967: Lehenagoko artzainen jakitalia arresen altxatzia; minak, eritarzünak. Bulletin du Musée Basque. 145-172
 J&D Peillen (1965): L'élevage ovin dans le Pays de Soule. Bulletin du Musée Basque 49-60