# L'âne et l'abeille

## Aγyul d Tizizwit

•ⵢⵓⵍ ⵏ ⵜⵉⵣⵉⵣⵡⵉⵜ

Youcef Allioui

Présence Berbère

L'Harmattan

# L’ANE ET L’ABEILLE
Aγyul d tizizwit

## ENIGMES ET COMPTINES KABYLES

TimsaƐraq d Tiḥğenğa
ⵜⵉⵎⵙⴰⵄⵔⴰⵇ ⴷ ⵜⵉⵃⴳⵏⴳⴰ

**L’âne – Aγyul**
**et/d**
**L’abeille - Tizizwit**

**Livret avec images et illustrations**
**Bilingue berbère-français**

## Collection Présence berbère

(sous la direction de Larbi Rabdi)

Déjà parus dans cette collection

*La langue berbère, morphologie, étude de thèmes,* André Basset, réédition et indexation Larbi Rabdi, préface de Lionel Galand, 2005.

*Énigmes et joutes oratoires de Kabylie,* Youcef Allioui, 2005.

*Contes de la tradition orale kabyle*, Dits par Helima Laâdj, transcrits et adaptés en français par Larbi Rabdi, 2006.

*Étude sur le dialecte berbère des Béni-Snous,* 2 tomes, E. Destaing, réédition et présentation de Larbi.Rabdi, 2007.

*Dictionnaire français – berbère (dialecte des Béni-Snous),* E. Destaing, réédition et présentation de Larbi Rabdi, 2007.

*Les Archs, tribus berbères de Kabylie : histoire, résistance, culture et démocratie,* Youcef Allioui, 2007.

*Un grain sur le toit : énigmes et sagesses berbères de Kabylie,* Éd. bilingue berbère-français, 2012

*Histoire d'amour de Sheshonq 1er : roi berbère et pharaon d'Égypte ; Contes et comptines kabyles,* Éd. bilingue français-berbère, Youcef Allioui, 2013.

*Artistes et intellectuels du Sétifois*, textes réunis, présentés et édités par Larbi Rabdi, 2013.

*La langue et la mémoire, Enigmes, jeux et traditions dans la Kabylie d'antan,* Youcef Allioui, 2015.

*Amusnaw – Le Sage*, Khalil Gibran, préface et postface de Youcef Allioui, 2015.

**© L'Harmattan, 2016**
**5-7, rue de l'Ecole-Polytechnique, 75005 Paris**

http://www.harmattan.fr
diffusion.harmattan@wanadoo.fr
harmattan1@wanadoo.fr

ISBN : 978-2-343-07869-4
EAN : 9782343078694

Youcef ALLIOUI

# L'ANE ET L'ABEILLE

Aγyul ţ-ţzizwit

## Le monde animal
## dans
## LES ENIGMES ET LES COMPTINES KABYLES

TimsaƐraq d tiḥǧenǧa di tudert isegla
ⵜⵎⵙⴰⵄⵔⴰⵇ ⴷ ⵜⵉⵃⵊⵏⵊⴰ ⴷⵉ ⵜⵓⴷⵔⵜ ⵉⵙⵖⵍⴰ

**L'âne – Aγyul – ⵄⵢⵓⵍ**
**et/d**
**L'abeille – Tizizwit – ⵜⵉⵣⵉⵣⵉⵜ**

**Livret avec images et illustrations**
**Bilingue berbère-français**

L'Harmattan

**Ouvrages de l'auteur**

*Timsal - Enigmes berbères de Kabylie*, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 1990.

*Contes kabyles – Contes du cycle de l'ogre - Timucuha*, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2001.

*Contes kabyles – Contes du cycle de l'ogre - Timucuha*, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2001.

*Contes du cycle de l'ogre - Timucuha*, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2003.

*Enigmes et joutes oratoires de Kabylie – Timsaεraq – Timsal - Izlan –* bilingue berbère-français, collection « Présence berbère », L'Harmattan, 2005.

*Les Archs, tribus berbères de Kabylie – Histoire, résistance, culture et démocratie*, collection « Présence berbère », L'Harmattan, 2006.

*L'ogresse et l'abeille* – Contes kabyles - *Timucuha*, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2007.

*La sagesse des oiseaux – Timsifag* - Contes kabyles – *Timucuha,* bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2008.

*L'oiseau de l'orage – Afrux Ubandu – Timsifag* - Contes kabyles – *Timucuha,* bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2008.

*Sagesses de l'olivier – Timucuha n tzemmurt* – Contes kabyles – Timucuha, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2009.

*Les chasseurs de lumière – Iseggaden n tafat* – Contes et mythes kabyles – *Timucuha d yizran*, bilingue berbère-français, L'Harmattan, 2010.

*Un grain sur le toit – Aâqqa af ssqef* – Enigmes et sagesses berbères de Kabylie, bilingue berbère-français, collection « Présence Berbère », L'Harmattan, 2012.

*Histoire d'amour de Sheshonq 1er- Roi berbère et pharaon d'Egypte – Contes et comptines kabyles,* bilingue berbère-français, collection « Présence Berbère », L'Harmattan, 2013.

*Amsayer, traduction berbère de The Prophet, Khalil Gibran*, collection « Présence Berbère », L'Harmattan, 2015.

*La langue et la mémoire – Tameslayt d wasal – Enigmes, jeux et traditions dans la Kabylie d'antan,* bilingue berbère-français, collection « Présence Berbère », L'Harmattan, 2015.

*Illustration de couverture : Un âne dans le jardin – Vallée de la Soummam, (Photo Youcef Allioui).*

**I wagenyelli azenfan, Itri, agrud n yixf n wemḍal.**

**ⵉ ⵛⵛⵉ-ⵙ ⵏ ⵎⴰⵍⵍⵉ ⵜⴰⵅⴰⵏⵛⴰⵏⵜ, ⵉⵜⵔⵉ, ⴰⵅⵔⴰⵏ ⵏ ⵎⵉⵅⵛⵛ ⵏ ⴰⵛⵏⴰⵍ.**

Pour mon petit-fils Angel Itri,
l'enfant du bout du monde.

Para mi nieto Ángel Itri,
del fin del mundo.

Ton arrière-grand-père, Mohand Améziane Ou-Chivane, disait : « Une énigme est semblable à un papillon qui se pose sur une fleur au printemps. *» (TamsaƐreqt am uferṭeṭṭu yersen af ujeǧǧig di tefsut.)*

Pensée kabyle : « L'âne a dit : Je n'ai jamais rien dit de mal, j'aime seulement jouer… Ce sont les autres qui m'ont chargé ! » *(Yenna-yas weɣyul : Werǧin nniɣ kra n diri, ḥemmleɣ kan ad urareɣ... Xas wiyyiḍ Ɛebban felli !)*

Pensée kabyle : « Un comptine est un chant au-dessus de tous les chants… elle vient des rires des enfants qui jouent et qui voient fleurir demain comme un arbre au printemps. » *(Taḥǧenǧent d ccna yifen yakw ccnawi… tusa-d si taḍsiwin n warrac iṭṭuraren mi ṭwalin azekka yeǧǧuǧug am ṭejṛa di tefsut).*

# INTRODUCTION

## TAZWERT

« Une seule braise éclaire toute la maison – L'énigme » *(Yiwet tirgit teččuṛ axxam – TamsaƐreqt).*

Pourquoi « L'âne et l'abeille » ? C'est le titre d'une comptine *(tahǧengent)* très prisée à la fois par les enfants, les adolescents et les adultes. Chaque comptine possède un titre évocateur de beaucoup de choses et d'événements de la vie courante. Les animaux et les oiseaux ainsi que les insectes ont toujours servi aux jeux des enfants à travers le regard très respectueux qui était porté par les anciens Kabyles à la nature *(tarwest)*. Le dicton est clair : « C'est sur la nature que toutes les choses de la vie reposent ! » *(Af terwest kullec i'gress !)* De la comptine de l'étourneau et du crapaud à celle de la coccinelle en passant par celle de la cigogne ou « la comptine du lion, du chat, de l'âne et de l'abeille », on ne peut échapper à l'importance que revêtait la nature à nos yeux d'enfants. Nous avions appris de nos parents que nous ne sommes qu'une petite partie – « la moins importante » – de la nature !

On ne saurait transmettre en oubliant la nature et l'environnement. Les anciens Kabyles prêtaient ainsi la vie et sa perpétuation aux animaux, aux insectes, aux oiseaux et à tous les autres êtres vivants. De l'arbre de la création jusqu'à la fleur, « tous les êtres non humains » – mais qui sont considérés comme tels avec un respect non dissimulé qui est dit et chanté à travers toutes la littérature orale. En cela, l'abeille, comme son nom l'indique, est considérée comme l'une des mères du monde et de l'humanité : symbole de la vie et de la sauvegarde de l'harmonie dans l'univers végétal, animal, physique et humain.

Enfants, nous jouions beaucoup. Et les jeux étaient fort nombreux : des jeux physiques et d'adresse mais aussi des jeux intellectuels et logiques et littéraires comme les devinettes, les énigmes et les comptines. Mais, nous ne faisions pas que jouer, nous chantions aussi comme tous les enfants du monde dans notre belle langue maternelle qu'est l'amazigh de Kabylie. Ne dit-on pas

en kabyle : « Qui a une langue se sent en sécurité ! » *(Win isɛan iles, yetwennes !)* ? Nous éprouvions donc beaucoup de sécurité psychique grâce à notre langue maternelle qui avait réponse à toutes nos questions et nos soucis d'enfants : être heureux parmi les siens.

J'ai eu le bonheur d'entendre des contes alors que je ne parlais pas encore. Mes tantes Wnissa et Mennana – adoptées par mes parents – ont été si proches de nous, de moi. Jamais je n'ai oublié les contes de ma tante Wnissa, notamment ceux qui me faisaient tant rire comme « Le pou et l'enfant[1] » *(Tilkit d weqcic)*. L'apport de mes parents fut le plus important de tout. Ma mère nous racontait souvent ce qu'elle tenait de sa grand-mère Awicha. Une grande dame qui tenait tête à la tribu !

Quant à mon père, je lui dois ma maîtrise de la langue kabyle. Son enseignement, distillé à petites gouttes, était si subtil et astucieux que je finis, avec l'âge, par comprendre qu'il misait sur cette transmission pour que notre patrimoine littéraire ne soit pas oublié.

J'aimais plus particulièrement ces phrases difficiles, ces courts poèmes, ces sentences qui résument toute une vie, ces énigmes et ces devinettes où le génie kabyle brillait de toutes ses braises ! Comme cette énigme sur la vie : « Elle va avec le présent, elle espère en demain, même si elle demeure avec le passé – La vie » *(Tṭeddu d wassa, tessaram azekka, ɣas teṭɣima d yiḍelli – Tudert).*

J'ai joué aux énigmes et j'ai chanté des comptines dès l'âge de trois ans. Sous l'œil attentif des parents et des grands parents, les frères et sœurs aînés devaient faire attention aux plus petits afin qu'ils puissent participer pleinement au jeu.

C'est cette faculté de pouvoir participer aux jeux au milieu des « grands » qui m'avait permis de maîtriser ma langue maternelle sous le regard discret mais encourageant de mon père. Mon père m'encourageait en me « fournissant » en cachette des énigmes à proposer au groupe. Autrefois, jouer aux énigmes et aux devinettes était une pré-occupation quotidienne.

---

[1] Cf. *Sagesses de l'olivier – Timucuha n tzemmurt*, op. cit. p. 127.

Le soir, autour du foyer, nous jouions d'abord aux énigmes et aux devinettes dans une réunion où hauts cris et éclats de rire remplissaient toutes les maisons kabyles du Djurdjura et des autres montagnes. Après avoir participé pleinement à ce jeu entraînant et vivifiant (c'était une obligation !), nous nous tournions vers nos mères et nos grands-mères pour leur faire savoir que nous avions gagné le droit d'entendre de leurs bouches les merveilleux contes kabyles qui portent le degré le plus achevé de notre langue que nos grands-parents détenaient pour nous abreuver de ce lait magique que l'on buvait au berceau pour tout ignorer de la peur ! Ma mère, qui n'était pas une psychologue, disait : « *La peur que vous éprouviez en écoutant les contes est une bonne peur ; elle vous permet d'ignorer toutes les autres peurs qui empêchent les enfants de bien grandir.* »

Elle mettait dans ses mots, ce que les psychologues appelleront bien plus tard « la sécurité psychique de l'enfant ». Tant et si bien que contes, énigmes et autres joutes oratoires nous préparaient – sans que nous ayons encore pleinement conscience – à la terrible guerre d'Algérie, pendant laquelle, mon père disait de façon tellement vraie que « La vie ne valait pas plus chère qu'un cotylédon de gland » *(Tudert teswa azal n tifrect ubelluḍ).* Conscients sans doute des terribles événements que nous allions vivre, nous jouions toujours sous les encouragements de nos parents et de nos grands-parents.

Avec toutes les règles qu'elle nous imposait, notre littérature orale nous a permis l'apprentissage et la grande maîtrise de notre langue maternelle. On ne pouvait s'adonner indéfiniment à un pan unique de ces belles-lettres orales. L'une des règles de transmission exigeait que l'on passe d'un genre à un autre tous les deux jours. Il était fait obligation à la narratrice – c'est la règle transmise depuis des générations – de couper les contes par un autre genre littéraire. Celle-ci ne pouvait conter deux jours de suite sans introduire les énigmes ou un autre genre littéraire. Ma mère parlait alors de « limite du conte » *(udur n tmacahuṭ).* Quand on voulait encore des contes, elle disait d'un ton ferme : « Le génie gardien de la maison aime aussi vous entendre rire quand vous jouez aux énigmes ! » *(AƐessas g_wexxam iḥemmel ad isel i taḍṣiwin-nwen mi teṭṭurarem timsaƐraq !)*

Il n'en suffisait pas plus pour que nous nous lancions dans ce jeu qui faisait notre bonheur et celui de notre père qui nous regardait les yeux brillants et un sourire ineffable sur son visage éclairé par le feu du foyer. Je reviendrai un jour sur ce feu du foyer *(lkanun)* sans lequel notre littérature orale n'aurait peut-être pas connu une richesse aussi foisonnante.

## 1 – Comment jouer aux énigmes et aux devinettes ?

Quand on joue aux énigmes, on donne sa langue au chat pour dire au joueur adverse que l'on est incapable de trouver l'énigme ou la devinette qu'il nous a proposée.

En kabyle, on dit alors : ***Aqnuẓ !*** Ce qui signifie que notre adversaire peut enregistrer un point à son actif. A charge à lui de communiquer après, la solution de l'énigme ou de la devinette, à celui ou celle qui reconnaît ainsi son impuissance à trouver l'objet, l'animal, l'élément physique ou le personnage dont il est question dans *sa création*.

Ce dernier dira alors : « Il était une fois, c'est le chat ! » C'est le chat qu'il s'agit de trouver dans le cas de la devinette qui suit : « Le petit lion qui dort toujours près du foyer – Le chat » *(Izem amecṭtuḥ yeṭṣen zdat l_lkanun – Amcic).*

### 1 – 1 – Les formules et la constitution des groupes

Comme tous les jeux, celui des énigmes continue d'obéir à certaines règles[2]. « Le sphinx ou cavalier » *(amnay)*, celui ou celle qui est désigné à la courte paille *(s tesγart),* réclame le silence par la formule inévitable, essentielle et obligatoire suivante : « Je jette un grain sur le toit, celui qui parlera agonisera ! » *(Ṭeggreγ aεeqqa ar ssqeff win i d-ineṭqen ad isselqeff !)*

Après avoir obtenu un silence total, le sphinx révèle son énigme. On attend le verbe, le rythme, l'assonance et surtout la rime. On aura tout le temps après de penser à « la clé » *(tasaruṭ).* L'auteur

---

[2] Ce sont toutes ces règles dont je souhaite l'introduction à l'école pour que la littérature orale, dans sa grande diversité, continue d'offrir aux enfants amazighs ce monde merveilleux que nous-mêmes avions connu.

répète intérieurement sa phrase (ses vers). Imperturbables ou souriants, les autres enfants doivent attendre patiemment ; mais, l'attente ne peut excéder quelques minutes.

Ces quelques minutes sont importantes. On pense non seulement à l'énigme ou la prochaine, mais également (et surtout) à celle qu'il faut préparer pour riposter, étonner. Le sphinx – littéralement « le cavalier » *(amnay*) – commence par annoncer la formule qui sert d'introduction à son énigme : « Que mon histoire (énigme/énigme) soit belle ! Qu'elle soit comme une longue tresse et qu'elle brille comme un tison ! » *(A-macahu ! A-ṭelhu ! A-ṭ ger annect usaru ! A-ṭerreqreq am usafu !)* Et l'énigme de suivre avant d'être fermée par une formule finale à travers laquelle le sphinx lance son défi : « C'est quoi ? C'est quoi ? (devinez ! Devinez !) Celui qui la (solution) trouve aura la douceur ; quant à l'autre, il aura un coup sur la tête ! » *(D-acu-ṭ ? D-acu-ṭ ? Win i-ṭ yufan ad yaṭ llhu, ma d wayeḍ a-ṭ yaɣ s-aqerru !)*

Ces formules varient. « C'est quoi la » *(D-acu-ṭ ?)* peut devenir : « C'est quoi le » *(D-acu-t)*, si « le sphinx ou le cavalier » *(amnay)* se conforme à une règle du jeu qui veut que ce dernier précise le genre de la clé. D'autres règles peuvent également être insérées dans le jeu. On peut, par exemple, préciser le thème de l'énigme. Ces règles sont aussi variables que les formules.

Le cavalier *(amnay)* commence son énigme par la formule consacrée et obligatoire dans tous les récits oraux : « Que mon énigme soit belle ! Qu'elle résonne au loin et que celui qui l'entende s'en souvienne » *(A-macahu ! Taguri-ynu aṭ-ṭelhu ! Aṭ-awi ahu, win is islan ad as yecfu !)*

L'énigme énoncée, le sphinx la fait suivre de la formule finale : « Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce que c'est ? Celui qui devine aura la douceur, quant à l'autre, il donnera sa langue au chat en douceur » *(D-acu-t ? D-acu-t ? Win i-t yufan ad yaf llhu, ma d wayeḍ, a d-yini : Aqnuz s llhu !)*

En attendant la réponse, le sphinx dit et répète – pour maintenir la pression – la même formule : « Devinez ou donnez votre langue au chat et portez-moi où je vous dirai ! » *(D-acu-t, naɣ iniwt-ed « Aqnuz ! » Yerna a-yi tbbibbem anda'ra wen d-iniɣ !)*

Selon des règles préétablies, l'enfant-sphinx aura à proposer son énigme à un ou plusieurs autres enfants.

Il existe plusieurs façons de jouer aux devinettes et aux énigmes. Mais, à la grande joie de nos parents, nous pouvions créer autant de manières de jouer que nous voulions ! C'est aussi cela qui nous permettait de nous valoriser en montrant à nos aînés que nous étions capables d'invention dès qu'il s'agissait de la langue qu'ils nous avaient transmise avec amour et subtilité.

**1 – 2 – Le déroulement du jeu**

Si un joueur (un enfant ou son groupe) ne trouve pas la clé de l'énigme, il doit s'avouer vaincu et donner sa langue au chat en disant « Je donne ma langue au chat » *(Aqnuẓ !)*.

Quand le sphinx a « lâché » son énigme, celui (ou celle) à qui elle s'adresse réfléchit et propose une série de solutions qui approchent de l'énigme. Il fait un certain nombre de demandes auxquelles le groupe adverse est obligé de répondre : « Est-ce que j'approche ? » *(Ma qrib ad awḍeɣ ?)*. Ou bien « Est-ce que je brûle ? » *(Ma qrib ad ṛṛɣeɣ ?)*. Une formule plus amusante : « Est-il midi ou pas encore ? » *(D-zal naɣ mazal ?)*

Si le joueur adverse n'arrive pas à trouver, le sphinx ou le cavalier *(amnay)* peut préciser le thème ou reformuler l'énigme de son propre chef. C'est une façon de relancer le jeu pour que les autres joueurs ne se lassent de chercher.

Le sphinx a aussi un rôle d'animateur. C'est le moment de paraître espiègle et plein d'esprit !

Quand l'énigme est résolue, on passe à une autre. Le joueur suivant (en son nom ou au nom de son groupe) prépare la sienne en récitant les mêmes formules. Ces formules sont oubliées quand les esprits se sont échauffés.

Si l'énigme n'est pas trouvée par le premier enfant auquel elle est adressée, le sphinx a le choix de garder son énigme pour le prochain tour ou de la proposer à un autre joueur, ou un autre groupe, si le jeu a lieu en groupe.

L'adversaire ne trouve pas la devinette ou l'énigme :

L'enfant-sphinx « charge » exige de l'œdipe ou de son groupe : « Donne ta langue au chat ! », « Dis échec ! » *(Ini-d : Aqnuẓ !)*

L'œdipe dit alors : « Je donne ma langue au chat ! » *(Aqnuẓ !)*
Fort de sa victoire, l'enfant-sphinx ajoute alors : « Je te charge ou

tu me portes sur le dos ? » *(A-k sbbibbeɣ naɣ a-yi tbbibbeḍ ?)* L'œdipe choisit de dire une des deux formules :

– « Je te prends sur mon dos ! » *(A-k bbibbeɣ !)* Et le sphinx, magnanime, de montrer sa bonne éducation en répondant : « Chez ma grand-mère ! Toi et moi, nous y mangerons des crêpes ! » *(Yer yemma jida ! Kečč d nekkini di teɣrifin a d-nečč !)*

Si, au contraire, l'adversaire refuse de "s'incliner" et opte pour l'autre formule en refusant de *porter (symboliquement) le sphinx sur le dos*, il dira : « Charge-moi ! » *(Sbbibb-iyi !)*

Dans ce cas, l'enfant-sphinx prépare une « sentence » toujours pleine d'humour et de malice pour taquiner l'enfant-œdipe en chantonnant lui et son groupe : « Tu as succombé à l'épreuve ! Je te fais porter un mulet ! » *(Iwwet-ik wugur ! A- k sbibbey aserdun !)* Ce qui provoque les éclats de rire de tous les enfants. Il peut également réserver une sentence unique et exemplaire à l'égard de quelqu'un qui lui tient tête jusqu'au bout avec l'idée qu'il ne va tarder à prendre sa revanche.

Une fois que l'enfant-Œdipe a donné sa langue au chat en disant : *Aqnuz* !, le sphinx est obligé de dévoiler la solution.

Pour éviter que l'on rie à ses dépens, l'œdipe peut surprendre le sphinx en disant le premier, sans attendre que ce dernier prononce sa sentence : - « Je te porte sur mon dos là où tu veux ! » *(A-k bbibbeɣ-k naɣ bbubbeɣ-k anda tebɣiḍ !)*

Le joueur gagnant dira : « Porte moi chez ma grand-mère, toi et moi nous y mangerons des crêpes ! » *(Bbibb-iyi ar yemma jida, nekk d kečč di teɣrifin ad-d nečč !)* Ou encore : « Porte moi jusqu'à Bgayet des ancêtres pour que les chaînes se délient[3] ! » *(Bbibb-iyi ar Bgayet n lejdud, akken ad fsin lecdud !)*

### 1 – 3 – L'explication autour de l'énigme

L'enfant-sphinx peut vouloir pousser le défi plus loin en soumettant son énigme à un groupe d'enfants bien plus âgés que

[3] Ces formules en vogue sous le joug colonial français sont revenues au goût du jour sous la dictature arabo-islamique qui exclut l'existence du peuple amazigh.