



**HAL**  
open science

# L'éducation des jeunes Betsileo à travers les jeux avec le zébu

Ernest Ratsimbazafy

► **To cite this version:**

Ernest Ratsimbazafy. L'éducation des jeunes Betsileo à travers les jeux avec le zébu. *Revue historique de l'océan Indien*, 2010, *Enfance et jeunesse dans les pays du Sud-Ouest de l'océan Indien (XVIIIème - XXIème siècles)*, 06, pp.182-191. hal-03413754

**HAL Id: hal-03413754**

**<https://hal.univ-reunion.fr/hal-03413754v1>**

Submitted on 4 Nov 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## L'éducation des jeunes Betsileo à travers les jeux avec le zébu

Ernest Ratsimbazafy  
Université d'Antananarivo.

Les établissements scolaires pour l'éducation des jeunes ne sont apparus à Madagascar qu'avec l'arrivée des missionnaires chrétiens. Mais avant ce XIX<sup>ème</sup> siècle, comment les malgaches en général et les *Betsileo* d'*Amoron'i Mania* en particulier éduquaient leurs enfants ? La réponse à cette question constitue l'objet de notre communication intitulé : « l'éducation des jeunes Betsileo à travers les jeux avec le zébu ».

Avant d'entamer notre exposé, situons d'abord *Amoron'i Mania*. C'est une région des hautes terres centrales, au cœur de Madagascar.



Notre communication sera divisée en quatre points : l'éducation et la société, l'importance du zébu pour les *betsileo*, la place du *savika*, lutte avec le zébu et enfin l'éducation par les jeux avec le zébu.

### Education et société

Depuis Platon jusqu'aux auteurs modernes, en passant par Rousseau, Kant et Alain, les définitions que l'on fait de l'éducation sont innombrables, mais la finalité est toujours la même et l'accent toujours mis sur le but à atteindre c'est-à-dire la transformation des jeunes selon les besoins de la société. Cette société façonne l'individu dans un but précis voulu par elle-même. Émile Durkheim soulignait que « la pédagogie est un produit, celui d'un moment donné de l'histoire, dont la mission consistait en un projet susceptible de préparer l'enfant à la société à laquelle il sera appelé à évoluer ». Or, pour réaliser ces besoins de la société, l'homme utilise son corps comme premier engin car quel que soit le régime, le lieu ou l'époque, l'homme a toujours répondu à ses problèmes existentiels par des manifestations corporelles. « C'est par l'intermédiaire de l'éducation des besoins et des activités corporelles que la structure sociale imprime sa marque sur les individus » comme l'annonçait Marcel Mauss, le corps étant le lieu privilégié où se nouent les rapports anthropologiques fondamentaux.

Les besoins organiques de l'homme, alimentation, protection, reproduction, fournissent les impératifs fondamentaux qui conduisent au développement de la vie sociale. Le riz et le bœuf sont les deux piliers de la vie des malgaches en général et des *Betsileo* en particulier. Nous pouvons appliquer et transposer à Madagascar, la célèbre phrase de Sully : « labourage et pastourage sont les deux mamelles de la France », car la culture du riz et l'élevage des zébus sont les deux pôles d'ancrage de la vie des Malgaches. Mais il semble évident que le zébu tient une place importante dans la vie du *Betsileo*.

### Importance du zébu pour les Betsileo

Les *Betsileo* ne sont pas gâtés par la nature si l'on observe le cadre physique, cependant, ils se sont mis à la conquête de cette nature hostile pour survivre. Durs aux travaux des champs, âpres à recueillir le gain modeste qu'ils arrachent avec tant de mal à une terre ingrate, ils auront peine à se séparer d'un argent qui leur a coûté si cher. Ainsi, ils les placent dans quelque chose d'utile : le zébu. Ainsi, le bœuf est devenu le compagnon sinon l'ami désiré de tout *Betsileo*. Son statut social et sa richesse sont évalués par le nombre de ses bœufs. Il le considère comme son meilleur associé après sa femme. Par la place utilitaire qu'il tient dans la vie quotidienne, le zébu est devenu un animal de représentations et de symboles. Le bœuf et sa vie ne font qu'un jusqu'à sa mort et même au-delà.



### Place du *savika*, jeu avec le zébu

Le *savika*, un jeu occasionnel servant à éduquer les jeunes dans leur préparation à la vie active, s'avère un élément essentiel dans la formation et le développement de leur personnalité<sup>417</sup>. Il sert à démontrer à la communauté, aux spectateurs et à soi-même la virilité, le goût du risque, l'adresse et le style personnel de chacun. Les combattants s'en servent aussi pour que le prestige des ancêtres, du groupe, du clan, de l'équipe d'appartenance et du village tout entier soit pérenne. Posséder des zébus qui démontrent leur force et leur puissance, équivaut pour les propriétaires à une sorte de piédestal de leur notabilité et de leur prestige. Et être capable de combattre un zébu apporte un grand honneur pour le lutteur et un atout pour un jeune homme qui veut se marier.

Afin que cette activité ne tombe en désuétude et par voie de conséquence dans l'oubli<sup>418</sup>, nous allons, par l'intermédiaire de cette recherche, explorer le passé pour faire émerger les valeurs que cette pratique véhicule. Mauss soulignait «

<sup>417</sup> Y-Asina, Le « *tolonomby* » : significations fonctionnelles et approche socio-historique, *Mémoire de CAPEN*, Département EPS, Ecole Normale Supérieure, Université d'Antananarivo, 2004.

<sup>418</sup> Ratsimbazafy E., Anthropologie des pratiques physiques traditionnelles, vers une patrimonialisation du *savika*, communication à la FLSH, Université d'Antananarivo, 2008.

l'urgente nécessité d'inventorier et de décrire tous les usages que les hommes, au cours de l'histoire et surtout à travers le monde, ont fait et continuent de faire de leur corps ».

Et dans la recherche constante d'une pérennisation et d'une patrimonialisation de cette pratique qu'est le *savika*, nous sommes allés nous enquêter des informations sur le terrain pour sauvegarder ce patrimoine, le patrimoine étant souvent défini comme « un héritage de notre passé que nous transmettons aux générations futures pour qu'elles puissent instructions, émerveillement et joie ». Nous allons donc voir comment les jeunes appréhendent cette pratique.

### Les jeux avec le zébu

D'après Hans Fischer<sup>419</sup>, « le jeu est bien un champ d'expérience véritablement indispensable pour le développement harmonieux de l'enfant ». La psychologie génétique considère le jeu tout à la fois comme l'expression et la condition du développement de l'enfant. A chaque étape est lié un certain type de jeu.

Nous avons découvert qu'avant d'arriver au *savika* avec le zébu réel, les enfants betsileo pratiquent des activités sous forme de jeux de préparation conformes à leurs âges selon le stade du développement de l'enfant annoncé par d'éminents auteurs. Fruits de leurs imaginations créatrices, ces jeux se transmettent de génération en génération : ce sont les « *kiombiomy* ».

Le mot « *ki* » en malagasy signifie une action qui se répète et qui est imitée sous forme de jeu. Il existe en effet d'après nos investigations quatre grandes sortes de jeux « *kiaomy* » : le *kiaombitaniditra*, le *kiaombilahimbilogna*, le *kiaombivalala* et le *kiaombiona*.

L'on peut distinguer, dans les systèmes de jeux, et sans pour autant avoir connu les théories sur les différents stades du développement de l'enfant, les trois catégories irréductibles : jeux d'exercices, jeux symboliques et jeux de règles. Ces trois formes de jeux apparaissent successivement dans l'histoire de l'enfant, suivant un ordre nécessaire et irréversible.



Stade du développement	Formes de jeux	Jeux avec le zébu
Première et Deuxième enfance 0 à 3 ans	<b>Jeux d'exercice</b> Ils consistent en manifestations spontanées qui prennent les formes les plus variées : gesticulations, gazouillis, jeux de manipulation, d'exploration, de destruction....	L'enfant côtoie les zébus tout en étant sur le dos de sa mère ou les bras de son père. Il va imiter le cri du zébu. Il joue avec des statuettes

<sup>419</sup> Hans Fischer, l'éducation physique à l'école, 1<sup>ère</sup> - 4<sup>ème</sup> années scolaires, 1<sup>ère</sup> édition, 3000 Berne, 1977.

		<p>déjà confectionnées par les aînés. Pour divertir ou consoler son enfant quand celui-ci est un peu frustré ou triste, le père l'amène près de son arène, pour admirer la beauté de son inséparable compagnon ; et aussi pour lui transmettre déjà l'attachement envers les bœufs et pour que son enfant devienne un bon propriétaire de bœufs quand il sera grand. Ce n'est pas seulement une passion, mais il veut que ses descendants héritent de cette grande affection pour les zébus.</p>
<p>Période préscolaire 3 à 5 ans</p>	<p><b>Jeux symboliques</b></p> <p>Ils s'articulent de plus en plus vers la fabrication de situations complexes avec un souci de contrefaire ou de simuler le réel qui approche un certain équilibre entre imitation et jeux symboliques : organisations représentatives soit sur des configurations statiques, soit sur une assimilation à l'action propre.</p> <div data-bbox="358 1248 709 1634" data-label="Image"> </div>	<p><b>Le</b> <b>Kiaombitaniditra</b></p> <p>Les enfants prennent de la boue ou de l'argile, y versent de l'eau puis ils se plongent dans une activité de fabrication artisanale en s'amusant à former des statuette de zébu. Le travail peut être effectué par un ou plusieurs enfants. Ce travail traduit le passage de l'intelligence sensorimotrice à l'intelligence interprétative ou discursive. Ce jeu de construction de statuette est un acte de représentation de</p>



la réalité existante dans la région : des zébus qui combattent entre eux, un troupeau de zébus gardé par un ou deux bouviers, des zébus qui transportent des produits, un zébu avec un lutteur. La pensée prélogique est marquée par la perméabilité, la magie, l'animisme.

### Le

#### **kiaombilahimbilona**

Cette activité consiste à donner vie à des objets à la place des statuettes. Chaque enfant se procure un morceau de tige de manioc ou de maïs de 10 à 30 centimètres et en aiguise les pointes. L'un d'eux place sa tige ainsi préparée par terre et l'autre entame son offensive en lançant fortement l'autre tige taillée de la même façon. Attaques et ripostes se succèdent jusqu'à ce que l'un des « zébus » imaginaires succombe, mis en pièces, coupé et broyé. L'idée de combat commence à s'ancrer dans la vie des jeunes. Il n'y a pas de juge ni d'arbitre, ce sont les participants eux-

mêmes qui constatent qu'un zébu imaginaire n'est plus capable de combattre ou que l'autre a gagné. Les opérations réalisées durant cette période sont dénommées concrètes car elles organisent le réel et pas encore le possible. Mais les enfants se détachent de plus en plus de l'objet pour se tourner vers des représentations plus concrètes.

#### **Le kiaombivalala**

Les enfants attrapent des sauterelles et les considèrent comme des zébus dont ils sont les propriétaires. Ils les placent dans un parc, un trou creusé dans la terre. Celui qui en attrape beaucoup et de biens gros que les autres détient le pouvoir. Ce qui est important à ce moment-là, c'est que l'enfant accède à une représentation plus concrète de la réalité. De l'objet inanimé, les jeunes passent aux choses vivantes. Plus ils accumulent de sauterelles, insectes dévastateurs, plus ils sont riches car possédant plusieurs zébus. Pour que les sauterelles ne

		<p>puissent plus voler, les enfants coupent une moitié de leurs ailes. L'enfant acquiert la pensée opératoire à cette époque. Plus tard, on assiste à un type de jeu de lutte tourné vers le sujet.</p>
<p>Age scolaire 6 à 12 ans</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeux de règles</b></p> <p>On ne fait pas seulement semblant mais on les fait selon des prescriptions plus ou moins mobiles qui déterminent les rôles de chacun. Les caractéristiques les plus importantes d'un jeu de règles sont les suivantes : il est une institution, implique une coopération, suscite une obligation. * INSTITUTION : les jeux des enfants constituent d'admirables institutions sociales. Leurs règles se transmettent de génération en génération. Elles ont une existence indépendante de la conscience et de la volonté des joueurs. * COOPERATION : ce sont des jeux collectifs dans lesquels chaque enfant joue son rôle, occupe la place qu'il doit occuper et participe à l'entreprise du groupe. Non seulement ces jeux proviennent de la société mais ils supposent une société. * OBLIGATION : à la morale de la contrainte et du respect mutuel se superpose l'idée d'une morale appuyée sur les notions de justice et de solidarité. L'enfant n'est plus contraint, il s'oblige.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le Kiaombiona</b></p> <p>Ici, les jeunes jouent eux-mêmes le rôle du zébu et le rôle des lutteurs. Nous sommes alors en présence de deux jeux distincts du point de vue opérationnel mais portant sur un même objet : le <i>kiaombimandady</i> et le <i>kiaombimitsangana</i>.</p> <p style="text-align: center;"><b>Le kiaombimandady</b></p> <p><i>Mandady</i> veut dire marcher à quatre pattes. La règle du jeu dans cette activité implique que l'un des participants se met à quatre pattes, simulant le rôle du zébu en réagissant comme lui, faisant des gestes de la tête, des épaules, donnant des ruades pour</p>





désarçonner son adversaire. L'autre reste en bipédie et simule le rôle du lutteur et va tenter de se mettre sur lui et de s'y tenir malgré les soubresauts du zébu. Les lutteurs ne doivent pas se mettre à plusieurs sur un zébu. Dès que celui-ci n'arrive plus à bouger, le lutteur gagne et on opère un changement de rôle. Par contre si le zébu est trop méchant et que personne ne peut se tenir sur lui, il gagne et le changement s'effectue. Ici, le jeu d'imitation commence à exiger des techniques basées sur une capacité physique particulière et une agilité certaine. Les rôles sont inversés à chaque fois que les participants en ressentent la nécessité. La notion de duel est stricte : les juges et arbitres sont superflus ; les jeunes ne ressentent pas leur nécessité car les règles qui commencent à être instituées et acceptées par tous suffisent à guider le jeu.

**Le  
kiaombimitsangana**

		<p>Cette activité exige que toutes les parties (défendantes ou attaquantes) se tiennent debout pour entamer la lutte. Ceux qui jouent le rôle des zébus imaginaires entrelacent les doigts les uns aux autres sauf les deux index qui forment les cornes symboliques. Ceux qui se prennent pour les lutteurs tentent de les mater en les attrapant sur les cornes c'est-à-dire les mains ou sur le dos ou sur le cou. Les zébus se ruent dans tous les sens, courent, sautent, trépignent, donnent des coups de « pattes ». Les jeunes changent constamment de rôles. Au cours de cette période, on assiste à la formation de nouvelles opérations dites propositionnelles. La logique formelle est enfin acquise et l'accès au raisonnement expérimental marque bien le passage à l'adolescence c'est à dire la pratique du <i>savika</i> avec le zébu réel.</p>
--	--	---

De nos jours, l'éducation par les activités physiques se développe. En effet, notre travail se propose de mettre en place une stratégie pour une intégration du « *kiaomby* » comme matière d'éducation physique des enfants betsileo. Comme

l'activité est une pratique sociale dans cette région d'*Amoron'i Mania*, ayant une valeur éducative et culturelle, le jeu « *kiaomby* » constitue un bon fondement pour la pérennisation et la sportivisation du « *tolonomby* ». Il se pratique depuis l'enfance jusqu'à l'adolescence et se continue avec les boeufs réels, le petit veau ensuite la vache et enfin le zébu de « *savika* ». A travers cette activité, les enfants éprouvent leur capacité intellectuelle et physique pour accéder au sein de la société dans leur vie active. Mais beaucoup d'autres jeux de ce genre méritent encore d'être étudiés.

*Ernest Ratsimbazafy est Maître de Conférences en Histoire contemporaine*