

À la campagne, lorsque le ramadan tombait l'été, les veillées du clan paternel se faisaient chez mon oncle Mohand, l'aîné du clan. Pendant que les mâles adultes se livraient à la moisson nocturne et que les femmes préparaient le repas du *s-hor*, nous, les enfants en bas âge, nous livrions aux jeux que nos parents nous avaient appris. Le jeu de *Rhomède elbèd* nous intéressait beaucoup plus que celui de *Dar dahmandar*.

La grande chambre dans laquelle nos parents nous gardaient s'offrait à la pratique de ce jeu. C'était une chambre qui ressemblait en longueur à une voiture de train et contenait de grands paniers appelés *charias* pour stocker le grain. Comme ce jeu nécessitait des endroits pour se cacher à la vue de celui qui devait nous rattraper, ces *charias* offraient d'excellents refuges pour se tapir et se cacher.

Le jeu commençait par la désignation de celui qui devait garder le *nid*. Le nom du jeu est évocateur en ce sens, car *Rhomède elbèd* n'est autre que couvrir les œufs. Comme on couvait les œufs dans un nid, du moins à l'époque, car les Branès ignoraient les couveuses artificielles, il fallait désigner un enfant.

Cette opération de désignation faisait appel à la récitation d'une chanson qu'un adulte répétait en faisant tourner son index dans la direction des enfants assis en ronde. Quand la chanson prenait fin, l'index pointé indiquait celui qui devait veiller au nid. Le préposé au nid devait fermer ses yeux pour permettre à tous les autres joueurs de se cacher. Quand chacun avait pris sa cache, le gardien du nid signalait le commencement de la recherche poursuite en prononçant à haute voix *tabete* (cuite, mûre, convenable ou agréable).

Le veilleur au nid se mettait à rechercher les autres selon un itinéraire qu'il jugeait opportun. Quand il retrouvait un joueur débusqué, il fallait qu'il le touche de la main. Ainsi, le joueur touché devait de nouveau fermer les yeux dans le *nid* et les autres joueurs devaient se cacher à nouveau.

Les parties se suivaient ainsi jusqu'à ce que nos parents venaient nous interrompre. À force de l'entendre répétée par les adultes ou ceux qui la connaissaient par cœur, nous avions pu mémoriser la chanson ainsi :

*Stela ! Mtela !*

Un seau ! *Mtela* (intraduisible) !

*Taqtere !*

S'égoutte !

*Belma lakhdere !*

De l'eau verte !

*Jani ! Jitou !*

Il est venu à moi ! Je suis allé à lui !

*Hayyouch !*

(Intraduisible) divinité antique ?

*Miyyouche !*

(Intraduisible) divinité antique ?

*Traq ! Fechche !*

(intraduisible)

*Fik al ouchche !*

À toi-le nid !

Il existait à l'époque une autre variante de ce jeu ou plutôt un jeu similaire qui se jouait en plein jour par des enfants plus âgés et pouvant faire la course à pied. Le jeu s'appelait *Haba*. Le jeu de *Haba* n'avait pas de nid, mais un emplacement que l'on appelle *lamsalla*, lieu de prière.

Lorsque le joueur venait toucher *lamsalla*, il était réputé libre et s'il touchait un joueur qui s'était fait prisonnier par le préposé à *lamsalla*, il deviendrait libre aussi. Quand le joueur arrivait pour toucher *lamsalla*, celui qui était prisonnier criait *Haba* !

J'insiste sur le fait parce que, en arabe ou en berbère, *Haba* ne signifie rien qui a trait au jeu. Cependant, en hébreu, cela signifie qu'un joueur arrive (*ha* mis pour le défini et *ba* voulant dire arrive).