

Lou Blanchard

LP Médiation par le jeu et gestion de ludothèques  
IUT Bordeaux Montaigne

## **HISTOIRE DES JEUX ET JOUETS**

### ***JEUX ET JOUETS MALGACHES***

## Sommaire

<b>Sommaire.....</b>	<b>1</b>
<b>Introduction.....</b>	<b>2</b>
<b>1. Le jeu dans le contexte de Madagascar.....</b>	<b>2</b>
<b>L'accès au jeu.....</b>	<b>2</b>
<b>Le rapport au jeu.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Jeux de règles malgaches.....</b>	<b>4</b>
<b>Fanorona.....</b>	<b>4</b>
<b>Katro.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Jouets malgaches.....</b>	<b>6</b>
<b>Jouets : voiture, animaux, personnages.....</b>	<b>7</b>
<b>Jouets de type arme dans le jeu symbolique.....</b>	<b>8</b>
<b>Le jeu libre.....</b>	<b>9</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>10</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>11</b>
<b>Sitographie.....</b>	<b>11</b>

## Introduction

Madagascar, grande île de l'Océan Indien et ancienne colonie française, a retrouvé son indépendance en 1960. Avant ça, le pays suivait une monarchie sous la reine Ranavalona III. De 1896 à son indépendance, Madagascar a subi le sort habituel de la colonisation avec des travaux forcés des populations, une exploitation massive des ressources telles que ses grandes forêts et ses minéraux entre autres. Après son indépendance en 1960, le pays a connu une forte baisse du niveau de vie de sa population puis une légère augmentation de son PIB jusqu'à sa crise politique de 2001. Malgré les restes que la France y a laissé, tels qu'une base de système judiciaire et d'éducation, en plus de sa langue. En 2007, la population se retrouve avec un PIB plus bas d'un tiers depuis l'indépendance du pays, le pouvoir d'achat est toujours plus bas malgré les tentatives de politiques d'investissements publics menée par le président Ravalomanana<sup>1</sup>. En 2009, un coup d'État provoque un nouveau bond arrière démocratique. Cette crise va durer jusqu'en 2013 et va engendrer une forte croissance de la pauvreté sur cette période, en plus d'une méfiance des malgaches envers leurs représentants.

Après tout ce chemin, Madagascar reste dans le top 5 des pays les plus pauvres du monde, même avec la hausse de son PIB ces deux dernières années. Environ 75% de la population vit sous le seuil national de pauvreté et les infrastructures vieillissantes entraînent des pannes d'électricité et des pénuries d'eau récurrentes, en particulier autour de la capitale, Antananarivo. Les risques géographiques n'aident pas non plus l'île à trouver une croissance stable et répartie équitablement car elle fait souvent face à des cyclones, de fortes sécheresses, et son agriculture est fortement impactée par le dérèglement climatique. Enfin, le pays dispose de trop peu de ressources pour se protéger de tous ces dangers.

En somme, son histoire, ses péripéties et son contexte actuel la rendent toujours vulnérable et c'est sans aucun doute que son rapport au jeu doit être drastiquement différent de celui des européens. C'est d'ailleurs ce que nous allons détailler ici, en se plongeant tout d'abord sur la place du jeu à Madagascar compte tenu de sa situation économique et culturelle. Nous mentionnerons ensuite quelques jeux de règles traditionnels ainsi que des jouets et aspects du jeu symbolique malgache.

## 1. Le jeu dans le contexte de Madagascar

### L'accès au jeu

Même si la colonisation française du territoire malgache a su laisser des traces, le refus d'intégrer une autre culture a permis à Madagascar de conserver un grand nombre de ses jeux traditionnels. La grande île est donc toujours riche sous cet aspect même si, comme nous le verrons un peu plus loin, l'Afrique et la France ont pu déteindre sur certaines facettes de leurs jeux. De plus, avec les avancées technologiques, les jeux traditionnels ont connu un léger recul

---

<sup>1</sup> Biblio 6 et 7 : *Transition démocratique et pauvreté à Madagascar et Madagascar face au défi des objectifs du millénaire pour le développement*

ces dernières années pour laisser plus de place aux jouets manufacturés. Cela a affecté Tananarive plus que les campagnes malgaches où les jeux traditionnels conservent leur popularité à cause d'un moins bon accès aux commerces et industries, presque toutes concentrées dans la capitale. Même si l'éloignement des commerces permet de mettre en valeur les jeux traditionnels, il implique aussi un accès au jeu en général plus difficile. En effet, la précarité et l'éloignement géographique rendent compliqué l'accès aux jouets, mais aussi à l'éducation qui joue un rôle important dans l'accès au jeu. On retrouve donc plus souvent des jouets faits main et des jeux typiquement traditionnels lorsque l'on s'éloigne des grandes villes. Mais l'achat de jeux et jouets n'est pas pour autant facile en milieu urbain. La pauvreté touche tout le pays et le besoin financier pousse les enfants à se retirer de l'école et se mettre à travailler tôt pour aider leur famille bien trop souvent<sup>2</sup>. Un enfant qui complète son parcours scolaire sans devoir travailler en parallèle avec ses parents relève de l'exception même si l'on constate des améliorations depuis quelques années sur ce point. Ainsi, l'accès au jeu n'est pas la priorité à cause des besoins vitaux qui prennent beaucoup de place dans l'enfance des malgaches.

Cela dit, la rue, principal lieu d'évolution des enfants, est à la fois une source de revenu (toujours instable) mais aussi un espace de jeu. Puisque les temps de jeu se font aussi rares que les jouets, la culture malgache s'est construite autour et des jeux, notamment des traits du jeu symbolique ont émergé dans le quotidien de la jeunesse du pays<sup>3</sup>.

## Le rapport au jeu

Sans être une priorité, le jeu a la même dimension de création de lien social et d'apprentissage informel qu'en France. Il est d'ailleurs valorisé à Madagascar par les nombreuses valeurs qu'il est destiné à transmettre. Certains jeux sont vus comme des moyens d'apprendre la stratégie, les mathématiques, mais aussi des valeurs de coopération, de courage, de persévérance, et bien d'autres. Ces jeux, pour les plus traditionnels, ont presque tous disparu des villes mais subsistent dans les campagnes.<sup>4</sup> Cela pourrait s'expliquer en partie par sa transmission qui se fait presque exclusivement à l'oral. En dehors des ressources documentaires, rares sont les jeux malgaches qui aujourd'hui détiennent un matériel et une règle de jeu bien rédigée comme on a l'habitude aujourd'hui en France. Mais c'est justement grâce aux recherches et à la répartition de ces jeux que nous pouvons continuer à les faire vivre. On peut même retracer leurs origines et expliquer les mécanismes de certains jeux grâce à l'histoire du pays.

La population de Madagascar a été tout d'abord un mélange d'arrivants d'Asie du Sud-Est et d'Afrique de l'Est. On retrouve alors des points communs avec de nombreux jeux africains, dont les jeux de semailles. L'habitude de jouer au sol et de tracer ses terrains de jeux dans la terre ou le sable a beaucoup aidé à conserver des mécaniques semblables aux jeux africains. De même pour l'histoire coloniale du pays, de nombreux jeux se sont retrouvés influencés par l'occupation française du territoire. On retrouve des résidus de culture française

---

<sup>2</sup> Biblio 2 : *La rue des enfants (chapitre II : vivre et survivre dans la rue)*

<sup>3</sup> Biblio 2 : *La rue des enfants (chapitre II : vivre et survivre dans la rue)*

<sup>4</sup> Site 2 : *Destination Madagascar*

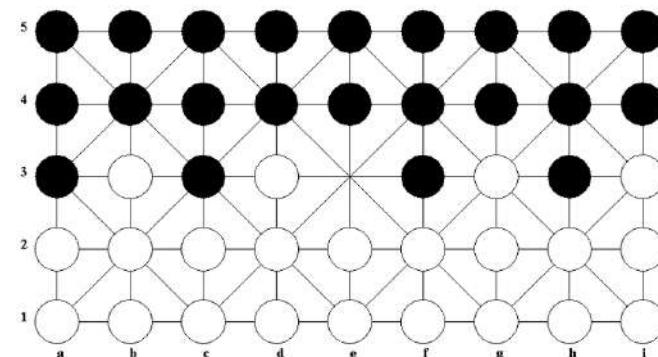
dans le jeu symbolique des enfants malgaches car, puisqu'il est bien souvent une reproduction, une imitation de ce qu'ils observent dans leur environnement, leur restitution est interprétation est souvent un mélange de cultures.

À l'inverse, la majorité des jeux de règles traditionnels malgaches trouvent leurs racines dans l'histoire et l'identité purement malgache.

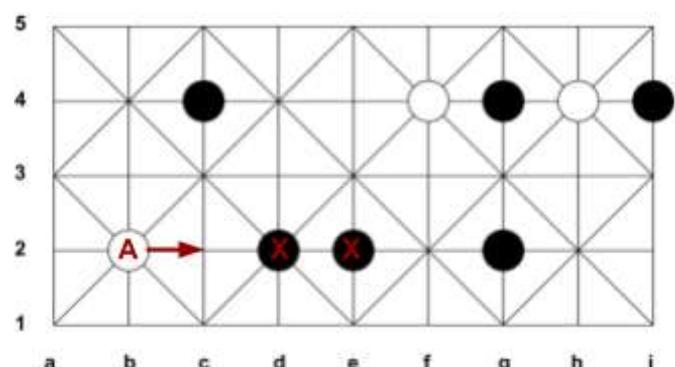
## 2. Jeux de règles malgaches

### Fanorona

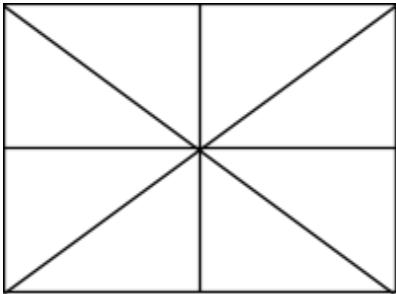
Bien évidemment, on ne pouvait pas parler de jeux malgaches sans aborder le jeu national : le *Fanorona*. Originellement joué par les rois malgaches et était utilisé comme un outil pour élaborer des plans et des stratégies afin de protéger leurs royaumes. En dehors des rois, ce sont principalement les nobles qui y jouaient, avant de se populariser et de devenir un emblème national. Son nom est traduit en français pour ceux qui le trouveraient trop difficile à prononcer : *les dames malgaches*. Même si l'on prétend l'authenticité malgache du *Fanorona*, des ressemblances ont été notées avec de jeu de l'Alquerque. Il pourrait donc potentiellement avoir une origine arabe, même si les deux jeux présentent de nombreuses différences. En effet, le "plateau" de jeu (souvent dessiné sur le sol) se rapproche de celui du jeu de l'Alquerque. Mais si l'on croit les traditions malgaches, le *Fanorona* aurait été inventé par les premiers habitants de l'île. Son origine reste donc partiellement éclaircie<sup>5</sup>.



Le *Fanorona* est un jeu de stratégie à deux joueurs. Chacun dispose de 22 pions et le gagnant est le premier à réussir à capturer la totalité des pions adverses. À son tour le joueur effectue un mouvement de pion, c'est-à-dire qu'il peut déplacer un pion d'une intersection à une autre, dans n'importe quelle direction. La capture de pions se fait par rapprochement ou éloignement d'un alignement de un ou plusieurs pions. *Exemple : le pion A se rapproche dans le même alignement que les deux pions noirs pour les capturer.*



<sup>5</sup> Biblio 3 : *Le Fanorona : jeu national malgache, historique du jeu, recueil des règles en usage, explication des principaux coups.*



Étant estimé comme abordable à partir de 7 ans, il existe une variante très simplifiée pour initier les plus petits aux mouvements par intersection et aux alignements de pions sur le plateau. Dans cette version, chacun détient 3 pions et seule une partie du plateau du *Fanorona* initial est utilisée. Chacun son tour, les joueurs vont placer un pion sur une des intersections. Il est interdit de former un alignement de ses 3 pions dès la pose. Une fois les 6 pions posés, on reprend les règles de déplacements habituelles. Le premier à réussir à former un alignement de ses 3 pions remporte la partie.

En France aujourd’hui, le *Fanorona* est connu comme jeu traditionnel malgache et sa popularité l’a mené à se voir produire des plateaux en bois et des pions ressemblant à ceux du jeu de Go. On s’éloigne de l’esthétique originelle qui demandait à tracer le plateau au sol (dans la terre ou marqué sur une pierre) et à trouver 44 cailloux de deux couleurs différentes<sup>6</sup>.



## Katro

Le *Katro*, deuxième jeu de règles le plus populaire à Madagascar trouve ses origines de plusieurs sources. Comme vu précédemment, une partie de la population originelle de l’île provient de l’Afrique de l’Est. Le *Katro* fait partie de la famille des jeux de semaines (aussi appelé mancalas), c'est-à-dire un mécanisme très présent dans les jeux de société africains. On peut donc supposer que c'est par la culture des premiers arrivants africain que le *Katro* a été créé. Comme de nombreux jeux malgaches, il vise à transmettre des valeurs aux joueurs et est très apprécié des jeunes comme des anciens. On y retrouve tout naturellement des notions de stratégie, mais aussi une mise en avant de la patience, logique, gestion et des compétences mathématiques. Contrairement au *Fanorona*, le *Katro* n'a pas eu cette étape noble où il était pratiqué par les rois malgaches. Ses premiers joueurs étaient les familles et sa popularité s'étendait autant dans les villes que dans les campagnes reculées<sup>7</sup>.

Le *Katro* a connu la même évolution de matériel que les autres jeux de semaines du continent Africain. Sa zone de jeu nécessitant des creux pour y déposer des graines, il a d'abord été coutume de l'établir au sol en creusant dans la terre ou le sable, ou bien de tracer des cases sur le béton pour



<sup>6</sup> Pour toute la partie sur le *Fanorona*, de nombreux éléments proviennent de mes connaissances personnelles.

<sup>7</sup> Biblio 4 : à la recherche de jeux de semaines de type solo à Madagascar

représenter les creux. La notoriété du jeu lui a permis de se voir évoluer en un plateau de bois ou même à être gravé dans des blocs de roche en pleine ville.



Tout comme le *Fanorona*, l'objectif du *Katro* est de récupérer tous les pions adverses. Également un jeu à deux, son plateau est composé de creux et chaque moitié du plateau appartient à un joueur. On parle ici de la version classique du jeu, appelé *Katro Tsotra*<sup>8</sup>. Les creux s'organisent en un carré de 4x4 creux. Chacun d'entre eux compte deux graines au début de la partie. Par reprises et nouvelles répartitions des graines dans différents creux,

chaque joueur va tenter de ramener la totalité des graines dans sa moitié du plateau. La partie s'achève dès lors qu'un joueur ne compte plus aucune graine dans sa moitié de plateau. À son tour, le joueur actif ramasse les graines d'un creux de sa moitié de plateau et les répartit en les posant un à un dans les creux en se déplaçant en sens horaire ou antihoraire (selon son choix) et toujours sur sa moitié du plateau. Si la dernière graine arrive dans un creux contenant déjà au moins une graine, le joueur récupère toutes les graines de ce creux et poursuit son tour en semant à nouveau les graines qu'il a en main. On peut capturer les graines de son adversaire lorsque la dernière graine que l'on dépose se trouve dans un creux contenant au moins une graine, que ce creux est sur la deuxième rangée du joueur actif (rangée collée à celle de son adversaire) et que le creux en face, dans la rangée de son adversaire, contient au moins une graine. Dans ce cas, le joueur récupère la ou les graines du creux adverse et continue de semer ses graines une à une. Quand le joueur ne peut plus capturer de graines adverses, ni récupérer de graines dans ses propres creux, cela met fin à son tour<sup>9</sup>.

Là aussi, il existe de nombreuses variantes du *Katro*. Cela peut dépendre des régions du pays, mais aussi du niveau de difficulté. Il existe, comme pour la *Fanorona*, une version encore plus simplifiée du *Katro* pour initier les enfants au mécanique du jeu de semaille. Certaines variantes proposent des règles de capture ou un nombre de creux différents.

Moins connu que le *Fanorona* en France, le *Katro Tsotra* reste tout de même un symbole culturel du jeu de société malgache.

### 3. Jouets malgaches

La difficulté d'accès à des biens manufacturés incitent de nombreuses familles à fabriquer leurs propres jouets à partir des ressources disponibles. Comme vu précédemment, on retrouve ce cas plus souvent dans les campagnes malgaches que dans les grandes villes.

<sup>8</sup> (*Katro*) *Tsotra* = simple ou classique (malgache)

<sup>9</sup> Connaissances personnelles

## Jouets : voiture, animaux, personnages

L'un des jouets emblématiques des enfants à Madagascar est la *fiara*<sup>10</sup> de ferraille. Fabriquée à partir de boîtes de conserve, canettes et toute source de métal possible et imaginable, la petite voiture est l'un des jouets les plus populaires chez les enfants de l'île. Une boîte de conserve, de la ficelle, des clous rouillés, des bouchons de bouteilles et des bouts de bois sont tout ce qu'il faut pour obtenir un de ces jouets. La *fiara* est aussi bien réalisée par les parents que les enfants, souvent aussi par les grands frères ou grandes sœurs qui transmettent les méthodes de fabrication aux plus jeunes. Sa taille peut varier de la plus petite pour jouer à faire la circulation, aux plus gros modèles qui peuvent même servir à transporter des bidons d'eau ou autres charges. Son utilisation va de la course de voiture (tiré par une ficelle) à l'imagination de scénarios quand joué avec des pierres (avant le stade de la poupée, beaucoup d'enfants utilisent des cailloux pour représenter des personnages)<sup>11</sup>.



Tout comme les autres jeux traditionnels, sa popularité l'a poussé à devenir un bien touristique. Même si son aspect "Mad Max" est toujours d'actualité, un commerce s'est ouvert sur la fabrication plus professionnelle de ces petites voitures. Celles-ci sont uniquement à destination des touristes. On les retrouve dans tous les marchés urbains, de toutes les couleurs et de toutes les formes.



La culture malgache est très présente dans les traits de ces voitures car elles sont la

représentation des transports du pays. En effet, on retrouve là aussi des résidus de la colonisation française avec une grande majorité des voitures étant des Citroën 2 CV et des Renault 4L (voir photos). Les plus gros transports pour déplacer des bidons d'eau font référence aux *Taxi Be*<sup>12</sup>, l'équivalent de nos bus en Europe. Après l'indépendance de Madagascar, la population a continué de vivre avec les véhicules exportés de la France et s'est diversifiés depuis le temps, même si ces deux modèles restent les plus présents sur l'île.



<sup>10</sup> *Fiara* = Voiture (malgache)

<sup>11</sup> Biblio 1 et Sito 2 : *Jeux des enfants malgaches et Destination Madagascar*

<sup>12</sup> *Taxi Be* = Grand Taxi si traduit littéralement du malgache

Sur les côtes malgaches et les îles avoisinantes, les pirogues ont plus de succès. La situation géographique incite les enfants à s'emparer de leur accès à l'océan pour faire naviguer de petites pirogues, inspirée de la culture des pêcheurs malgaches. Ce sont sur Nosy Be, Nosy Komba, Nosy Boraha et les îles autour qu'elle s'aperçoit le plus. Faite de bois ou d'écorce pour flotter, elle est aussi issue d'une fabrication artisanale des enfants ou de leurs parents.



Dans le même esprit, on peut aussi mentionner la fabrication artisanale de poupées ou encore d'animaux pour le jeu symbolique de l'enfant malgache. On retrouve encore des caractéristiques du pays dans ces réalisations. Par exemple, il est plus fréquent de fabriquer un zébu plutôt qu'une vache, ou un lémurien plutôt que n'importe quel autre primate par exemple. Tout comme les voitures de ferrailles, les animaux, habituellement fait avec de l'argile, du bois, des feuilles de palmier, etc... ont connu un franc succès auprès des touristes et sont maintenant commercialisés comme un souvenir de voyage. Dans ce cas, les animaux sont la grande majorité du temps fait en raphia. Et malgré la fiction qu'est le film d'animation *Madagascar*, les vendeurs s'amusent à reproduire des girafes et des zèbres même si ce ne sont pas des espèces présentent sur l'île.

Quant aux poupées, la manière de jouer à la maman reflète bien évidemment les particularités malgaches, notamment de jouer au sol, porter son bébé/poupon attaché dans le dos, reproduire certains gestes observés au quotidien tels que donner le sein plutôt que nourrir au biberon, ou encore jouer à la marchande en portant ses fruits et légumes dans un panier sur la tête. Celles-ci sont faites de tissus et, tout comme le reste, fait avec les moyens à disposition quand on ne peut pas se l'acheter en grande surface.

### Jouets de type arme dans le jeu symbolique

En Europe, si on donne du matériel à un enfant et qu'il se fabrique une arme, on retombe le plus souvent sur une épée ou une arme à feu (un bâton qui en a la forme du moins..). À Madagascar, les armes qui ressortent sont celles qui représentent une utilité. On retrouve alors la sarbacane, la fronde, des pièges à crabes ou à grenouilles... La nature des armes imaginées chez les enfants malgaches diffèrent de celles des enfants français. En effet, en plus de ne pas avoir le même référentiel, le simple bâton comme épée ou comme représentation d'un fusil n'a que cette fonctionnalité. En revanche, la sarbacane et la fronde sont choisies par les enfants qui reproduisent les armes détenues par les parents et utiles pour la chasse. Là aussi, cela concerne les villages des campagnes et non pas les grandes villes car les accès aux ressources alimentaires sont différents également. Dans ces jeux de guerre, les enfants reprennent donc des armes qu'ils connaissent en raison des activités de chasse du village, mais aussi parce que leurs jouets deviennent de 'vraies' armes quand ils les sollicitent pour reproduire une réelle chasse.

La différenciation entre jeu de guerre avec les armes et jeu d'imitation de la chasse se fait entre autres par les choix de munitions ou par les pièges, qui ne sont mobilisés que pour reproduire la chasse. En effet, si la sarbacane est utilisée dans le cadre du jeu entre enfants, ils les chargeront d'herbe roulée en boule, de crottes de mouton, de boules de terre humide ou autres projectiles moins dangereux. En revanche, s'il s'agit d'une chasse, certes sous la forme de jeu, mais avec une volonté de trouver des oiseaux par exemple, on se retrouve avec une sélection de cailloux aux bords saillants pour la fronde et de petites flèches en bois pour la sarbacane (ou tout petit cailloux)<sup>13</sup>.

## Le jeu libre



Pour les enfants évoluant dans les campagnes malgaches, ce n'est pas la place qui manque pour expérimenter, poussant parfois le jeu symbolique jusqu'à la construction de cabane, d'établissement de petits camps, etc.. Les conditions de vie permettent une plus grande liberté dans la prise de risque, du point de vue européen. Par exemple, beaucoup de parents hurleraient s'ils voyaient leur enfant grimper à 4 mètres de hauteur sur un arbre. Ce qui n'est pas le cas à Madagascar car cela fait partie du jeu et que ces "risques" ne sont pas perçus comme tels dans la culture.

La plupart des jeux type toboggans, balançoires, tourniquets... retrouvent leur équivalent. On peut souvent observer des enfants accrochés à une feuille de cocotier se lancer dans les airs pour faire office de balançoire, les toboggans sont remplacés par des mottes de terre construites par les enfants, qui les dévalent à toute vitesse assis sur un carton...

Du côté des villes, les terrains vagues sont tout aussi nombreux. On ne compte plus les chantiers abandonnés, les déménagements de *ghettos*<sup>14</sup> dans la capitale, qui laissent derrière eux d'innombrables déchets, des espaces de terre vide. Ces terrains sont de véritables mines d'or pour les enfants avides de détournement d'objets, de construction, ... Entre bois, carton, métal, plastique.. On trouve de toutes les matières dans tous les états possibles. Endroits préconisés pour jouer à la guerre ou simplement passer du temps entre enfants, éloignés du regard des parents.

La mobilisation des enfants par les parents pour aider la famille à survivre financièrement est tellement récurrente et exigeante que nombreux sont ceux qui profitent de leur temps de



<sup>13</sup> Biblio 1 : *Jeux des enfants malgaches*

<sup>14</sup> *Ghettos* : bidonvilles à Madagascar

travail en autonomie pour faire des jeux en même temps, notamment dans les cas de groupes d'enfants qui mendient en journée. La précarité extrême des foyers malgaches et l'implication des enfants dans les ressources financières de la famille engendre une grande maturité chez beaucoup d'enfants, qui apprennent vite à différencier travail et jeu quand il s'agit de contextes où le mélange n'est pas possible (menuiserie, vente, riziculture...). Ce temps de loisir est bien souvent une des rares sources de socialisation avec les autres enfants. C'est pourquoi c'est un temps réellement privilégié où les parents se détachent totalement, soit pour continuer à travailler, soit pour s'occuper des plus jeunes à la maison.

## Conclusion

L'histoire du territoire et les péripéties économiques de l'île rouge ont marqué le pays jusque dans sa pratique du jeu. Les conditions de vie et les ressources disponibles ont façonné les jouets et les diverses origines des premiers habitants ont donné lieu à des jeux de règles originaux. Même si la situation économique du pays n'est qu'en très légère amélioration ces derniers temps, les jeux et jouets sont tout de même affectés. Les grandes villes donnent plus facilement accès à des jouets manufacturés, l'amélioration de la stabilité de l'électricité et d'internet permet l'émergence de consoles et jeux vidéos à Tananarive, et les jouets artisanaux traditionnels se retrouvent commercialisés un peu partout. Malgré une disparition progressive des jeux faits main dans les villes et la popularisation des jeux vidéos, les villages les plus éloignés de la capitale conservent la souche culturelle ludique de Madagascar. L'émergence du tourisme représente une opportunité de développement économique du pays qui ne profite pas à la conservation des jouets traditionnels mais qui n'est pas pour autant à laisser passer. Madagascar est toujours très en arrière sur de nombreux points, notamment la démocratie toujours instable et en proie à de nouveaux bouleversements, et un système éducatif encore en besoin d'amélioration.

Mis à part la situation économique du pays, les enfants malgaches représentent la liberté de jeu que certaines ludothèques cherchent à retrouver en France aujourd'hui. En effet, les fameux terrains vagues et l'appropriation de matériel pour construire son univers et ses outils ressemblent étrangement aux terrains d'aventure qui refont surface en France<sup>15</sup>. Les enfants en situation de précarité auraient-ils plus de ressources de jeu que les autres ? Cet aspect d'expérimentation et de liberté dans le jeu est l'un des traits caractéristiques du jeu de l'enfant malgache. Serait-on en train de revenir vers une forme de jeu similaire malgré la facilité incroyable d'accès aux jeux et jouets manufacturés dont nous bénéficions en Europe ?

---

<sup>15</sup> Biblio 8 : *Terrains d'aventures, enfants bâtisseurs, enfants bâtieuses*

## Bibliographie

1. Camboué, P. (1911). *Jeux des enfants malgaches*. *Anthropos*, 6(4), 665–683.  
<http://www.jstor.org/stable/40443766>
2. Morelle, M. (2007). *La rue des enfants, les enfants des rues*. CNRS Éditions.  
<https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.4000/books.editionsnrs.5511>
3. Chauvicourt, J., & Chauvicourt, S. (1980). *Le fanorona : jeu national malgache : historique du jeu, recueil des règles en usage, explication des principaux coups*. Librairie de Madagascar.
4. Luc Tiennot, 2015. À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar. *ethnographiques.org*, 29. Ethnologie et mathématiques.  
<https://www.ethnographiques.org/A-la-recherche-de-jeux-de>
5. Randrianary, V. (2003). [Review of *Les jeux vocaux galeha des enfants antandroy de Madagascar*]. *Cahiers de Musiques Traditionnelles*, 16, 275–276.  
<https://doi.org/10.2307/402405111>
6. Fremigacci, J. (2016). LAVRARD-MEYER Cécile, Didier Ratsiraka. *Transition démocratique et pauvreté à Madagascar*. Outre-Mers, Revue d'Histoire 390-391(1), XIII-XIII. <https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.3917/om.161.0363m>
7. Razafindrakoto, M., & Roubaud, F. (2010). La pauvreté en milieu urbain : dynamique, déterminants et politiques. *Madagascar face au défi des Objectifs du millénaire pour le développement*. IRD Éditions.  
<https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.4000/books.irdeditions.1882>
8. Collectif – Ceméa Pays de la Loire. (2020). *Terrains d'aventure : Enfants bâtisseurs, enfants bâtieuses*. Éditions Cafard.

## Sitographie

1. Sendbazar. *Katô et fanorona : Jeux traditionnels malgaches revisités*.  
<https://sendbazar.com/produit/katô-et-fanorina-jeux-traditionnels-malgaches-revisites/>
2. Miarivololontsoa, L. (2016, 5 décembre). *Les jeux traditionnels malgaches*.  
<https://miarivololontsoa13fle.wordpress.com/2016/12/05/les-jeux-traditionnels-malgaches/>
3. Rakotomalala Sarobidy, F. F. *Les différentes jeux malgaches*. Blogger.  
<https://rakotomalalasarobidy.blogspot.com/>