



REPUBLIQUE DU BENIN

Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Recherche Scientifique

UNIVERSITE D'ABOMEY-CALAVI



INSTITUT NATIONAL DES METIERS D'ARTS D'ARCHEOLOGIE ET DE LA
CULTURE (INMAAC)

MEMOIRE DE LICENCE PROFESSIONNELLE

OPTION: ADMINISTRATION CULTURELLE

THEME :

**SAUVEGARDE DES LOISIRS
TRADITIONNELS DANS LA VILLE DE
OUIDAH**

Réalisé par :

Conceptia A.D. HOUNDAÏ

Sous la direction de :

Dr Paul AKOGNI
Historien du
patrimoine culturel

Année académique 2020– 2021

AVERTISSEMENT

**L'INSTITUT NATIONAL DES METIERS D'ARTS
D'ARCHEOLOGIE ET DE LA CULTURE
N'ENTEND DONNER AUCUNE APPROBATION
NI IMPROBATION AUX OPINIONS EMISES
DANS CE MEMOIRE. CES OPINIONS DOIVENT
ETRE CONSIDEREES COMME PROPRES A
LEUR AUTEUR.**

DEDICACE

- A mon très cher père Mathurin HOUNDAI pour avoir été un père exemplaire pour mes sœurs et moi.
- A ma précieuse mère Christine HOUNDEKON qui s'est sacrifiée pour nous assurer une bonne éducation.
- A mes frères et sœurs, que ceci soit pour eux un exemple à suivre.

REMERCIEMENTS

- A mon maitre de mémoire, Dr Paul AKOGNI, qui a accepté malgré toutes ses occupations, de diriger ce travail.
- Au Dr Didier HOUENOUDE, Directeur de l'INMAAC.
- A tout le corps enseignant de l'Institut National des Métiers d'Arts d'Archéologie et de la Culture (INMAAC), pour nous avoir généreusement transmis leurs savoirs.
- A tous les chefs services de la Direction de Patrimoine culturel (DPC) pour leurs contributions à la réalisation de ce travail.
- A tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : La classification des enquêtés selon l'âge.....	32
Tableau 2 : Activités du temps libre des enquêtés	33
Tableau 3 : Connaissance des jeux selon les âges.....	33
Tableau 4 : Pratique des jeux selon les âges	34
Tableau 5 : Organisme ayant organisé des activités de distractions culturelles.....	34
Tableau 6 : Jeux traditionnels à promouvoir selon les enquêtés	355

LISTE DES PHOTOS

Photo 1 : Deux hommes assis jouant au jeu Adjì.....	21
Photo 2 : Plateau de Adjì.....	21
Photo 3 : Akwété fait avec un couvercle de stylo et une pile.....	22
Photo 4 : Des enfants jouant au jeu kanvê-kanvê.....	24
Photo 5 : Des enfants jouant au jeu de cajou.....	26
Photo 6 : Deux noix de vè	299
Photo 7 : Des enfants jouant au jeu Alougbanhoué.....	31

LISTE DES SIGLES ET ACRONYMES

AOF	: Attributions, Organisation et Fonctionnement
BNB	: Bibliothèque Nationale du Bénin
CCRI	: Centre Culturel de Rencontre Internationale
CONFESJES	: Conférence des Ministres de la Jeunesse et des Sports ayant en partage le Français
DPC	: Direction du Patrimoine Culturel
FAC	: Fonds des Arts et de la Culture
INMAAC	: Institut National des Métiers d'Arts, d'Archéologie et de la Culture
MJSL	: Ministère de la Jeunesse des Sports et Loisirs
ONU	: Organisation des Nations Unies

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE ET GEOGRAPHIQUE DE L'ETUDE.....	3
1-1- Problématique- Hypothèses- Objectifs.....	4
1-2-Cadre géographique de l'étude	5
1-3- Définition des concepts	8
1-4- Revue de la littérature.....	9
CHAPITRE II : DEMARCHE METHODOLOGIQUE.....	12
2-1- Recherche documentaire.....	13
2-2-Instruments d'investigation	13
2-3-Traitements des données.....	14
2-4-Cadre institutionnel de l'étude.....	14
CHAPITRE III : PRESENTATION DES RESULTATS ET SUGGESTIONS	18
3-1- Inventaire des jeux traditionnels de Ouidah	19
3-2- Interprétation des autres résultats	32
3-3-Suggestions pour une sauvegarde des jeux traditionnels à Ouidah	36
3-4-Plan de sauvegarde du jeu traditionnel « kanvê-kanvê ».....	37
CONCLUSION	44
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	48
ANNEXE	49
TABLE DES MATIERES.....	53

INTRODUCTION

L'homme, dans sa recherche d'épanouissement après le travail, s'adonne quelques fois à des activités de loisirs. En effet, les loisirs sont reconnus comme un droit fondamental par la Déclaration universelle des droits de l'homme adoptée par l'Organisation des Nations Unies (ONU) le 10 Décembre 1948 (Article 24). De même, Lors de la Conférence internationale du travail organisé à Genève en 1924, il a été conclu que :

Considérant qu'en adoptant dès sa première session à Washington, une Convention sur la durée du travail, la Conférence générale a eu notamment pour objet de garantir aux travailleurs, outre les heures de sommeil nécessaires, un temps suffisant pour faire ce qui leur plaît, ainsi que l'indique exactement l'étymologie du mot "loisirs".

Ainsi, depuis l'été 1963, certains travailleurs français ont commencé à bénéficier de congés payés et de vacances pour se reposer, se divertir. Cependant, beaucoup de personnes n'accordent pas trop d'importance aux loisirs, or il a été prouvé que les loisirs ont un effet positif sur la santé mentale et physique de l'être humain, « car l'homme ne peut pas toujours travailler. Il n'est même pas fait pour cela. Physiologiquement, il lui faut se reposer après qu'il eut fourni l'effort physique nécessaire à l'accomplissement du labeur quotidien. » HOURDIN (1961, p.76). En sociologie, Joffre Dumazedier montre à travers ses travaux pionniers comment s'est réalisée l'évolution des loisirs dans l'ouvrage: « Vers une civilisation des loisirs ? » (1962). Ainsi, les loisirs doivent être considérés comme un droit au même titre que le travail, la santé,... Ils doivent donc être privilégiés par les administrations publiques au même titre que les autres droits.

Malheureusement, nous constatons qu'au Bénin les loisirs sont peu considérés et négligés. Etant donné que les loisirs traditionnels font partie du patrimoine culturel et représentent un symbole de la diversité culturelle de notre pays, une attention particulière doit être accordée à ce secteur. L'état actuel des loisirs traditionnels est caractérisé par le manque d'une réelle volonté de valorisation par les autorités politiques et administrations culturelles.

Malgré l'existence d'un décret portant charte des loisirs en République du Bénin¹, la situation n'est pas reluisante. Mieux, l'article 6 dudit décret stipule que: « L'Etat béninois contribue à : la sauvegarde, la promotion et à la codification, à la promotion et à la diffusion des loisirs

¹ Décret n°99-542 du 22 Novembre 1999 portant charte des loisirs en République du Bénin

notamment les loisirs traditionnels porteurs de notre pays ». Ainsi, le secteur des loisirs traditionnels ne connaît pas un réel développement au Bénin.

Au regard de ce qui précède, il convient de faire un bilan et de proposer des améliorations pouvant impacter positivement les loisirs traditionnels dans le but de la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel au Bénin. Pour atteindre cet objectif, il faudra nécessairement identifier les loisirs, mesurer leurs valeurs sociales et proposer des plans de sauvegarde pour éviter leur disparition. L'espace choisi pour notre travail de recherche est la commune de Ouidah car étant une ville historique et cosmopolite, nous pensons que le recueil des données serait plus aisé. Notre thème se présente ainsi: « Sauvegarde des loisirs traditionnels dans la ville de OUIDAH ».

Pour traiter le sujet, nous avons adopté une démarche méthodologique qui débute par une recherche documentaire, des instruments d'investigation, un échantillon d'étude et se termine par le traitement des données.

Le travail est structuré en trois (3) chapitres à savoir :

- Le Chapitre I qui aborde la clarification des concepts, la revue littéraire, la problématique et le champ de l'étude ;
- Le Chapitre II qui traite de la démarche méthodologique ;
- Le Chapitre III qui prend en compte la présentation des résultats, les suggestions et le projet professionnel.

**CHAPITRE I :
CADRE THEORIQUE ET GEOGRAPHIQUE DE
L'ETUDE**

1-1- Problématique- Hypothèses- Objectifs

1-1-1-Problématique

La ville de OUIDAH étant une ville historique a connu des changements au fil du temps à cause de la colonisation et bien d'autres facteurs. Ces changements ont eu des impacts sur les habitudes culturelles de cette ville parmi lesquelles figurent les loisirs traditionnels. Les loisirs traditionnels sont les jeux, contes, danses, chants, manifestations et autres évènements auxquels s'adonnaient nos ancêtres. Ces loisirs permettent la transmission de valeurs morales ; ils participent également au développement personnel et à l'éveil de l'esprit. Malheureusement avec la mondialisation synonyme d'uniformisation et de perte d'identité, nous constatons que ces loisirs sont peu à peu délaissés et remplacés par les jeux modernes, les consoles de jeux vidéo et les mass médias. Or, ces jeux rendent accrocs aux écrans tactiles et ont un effet négatif sur la santé psychologique. De plus, les jeux numériques ont tendance à individualiser les enfants, car chacun est trop occupé à réussir sa partie de jeu. Ces enfants deviennent nerveux et n'arrivent pas à se concentrer à l'école ni à canaliser leurs émotions. A l'opposé, les jeux traditionnels sont récréatifs et permettent de partager des émotions avec d'autres enfants.

Par ailleurs, les écoles et centres de loisirs donnent plus de privilège aux loisirs modernes. Les enfants ont ainsi une meilleure connaissance des jeux modernes que des jeux traditionnels. L'école représente ainsi, un lieu de perte de valeurs culturelles. Il n'existe pas non plus au Bénin, un programme de valorisation des loisirs traditionnels. Tous ces éléments représentent un frein pour la pratique effective des activités culturelles au Bénin en particulier à OUIDAH et risquent de priver notre pays de son identité.

On dit des jeux traditionnels qu'ils sont complexes, que les techniques auxquelles ils se réfèrent sont vieilles ; mais ils méritent peut-être, malgré leur caractère suranné, d'être réhabilités, Ils sont tout aussi riches que d'autres pratiques plus actuelles. S'initier à des jeux mal connus peut être considéré comme "activités nouvelles" au sein d'une programmation » (Collard, 1998, p.72).

Face à la menace d'une disparition progressive de nos loisirs traditionnels, il est donc nécessaire de trouver des moyens pour les sauvegarder.

1-1-2-Hypothèses :

- ✓ les loisirs traditionnels disparaîtraient à cause de la concurrence des loisirs modernes et des mass médias.
- ✓ les écoles et centres de loisirs ne feraient pas la promotion des jeux traditionnels.
- ✓ Le domaine des loisirs traditionnels ne serait négligé par l'Etat.

1-1-3-Objectif général :

L'objectif général est de contribuer à la sauvegarde des jeux traditionnels en voie de disparition à OUIDAH.

-Objectifs spécifiques :

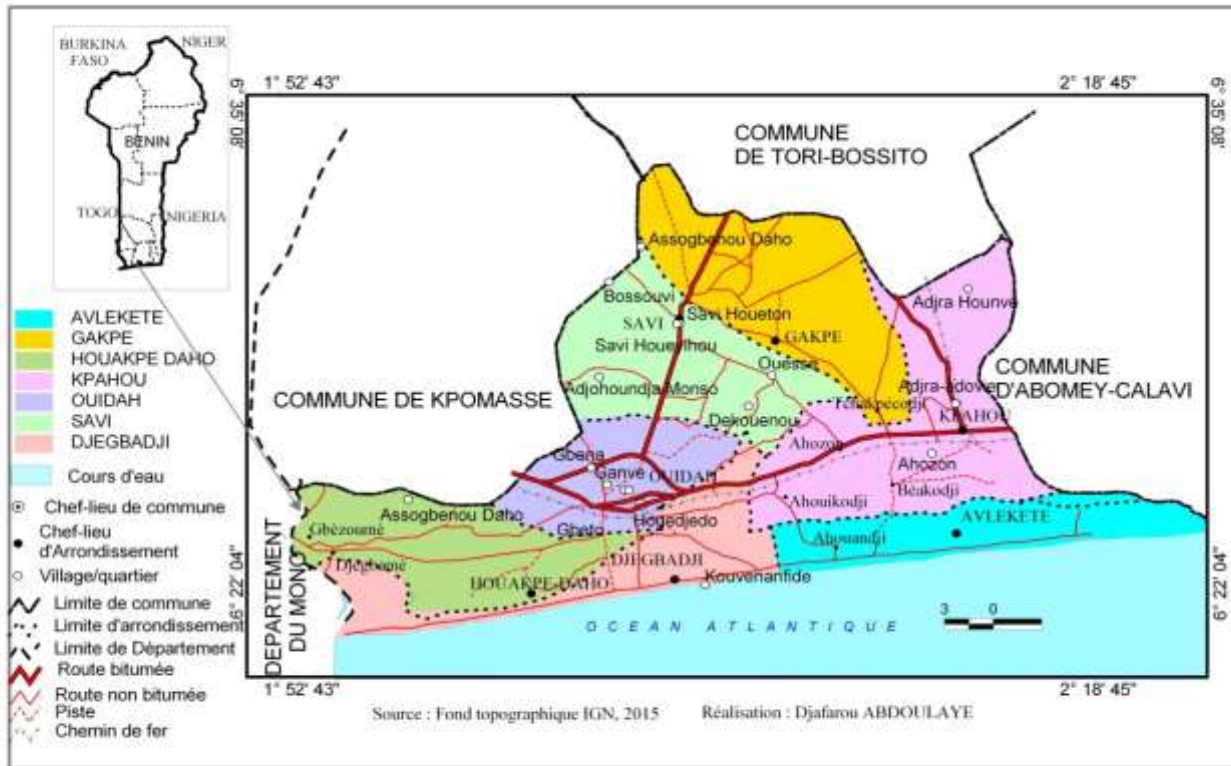
De façon spécifique, il s'agira de :

- ✓ Faire l'inventaire de quelques jeux traditionnels à Ouidah ;
- ✓ Identifier les menaces et risques liés à ces loisirs ;
- ✓ Proposer un plan de sauvegarde d'un (1) loisir traditionnel de la ville.

1-2-Cadre géographique de l'étude

Ne pouvant pas étendre notre étude de recherche sur tout le territoire national compte tenu de la multiplicité des aires culturelles et du temps restreint dont nous disposons, nous avons choisi la ville de Ouidah.

CARTE GEOGRAPHIQUE DE LA COMMUNE DE OUIDAH



1-2-1-Données physiques et administratives

Située entre 2° et 2°15 de la latitude Nord et entre 6°15 et 6°30 de la longitude Est, la commune de Ouidah est l'une des huit (8) communes du département de l'Atlantique. Elle s'étend sur une superficie de 364km². Elle est limitée au Nord par les communes de Kpomassé et Tori-bossito, au Sud par l'Océan Atlantique, à l'Est par la commune d'Abomey-Calavi et à l'Ouest par les communes de Kpomassé et de Granp-popo. La commune de Ouidah appartient à un ensemble géographique catégorisé en zone agro-écologique VII dénommée zone des pêcheries. Elle jouit de ce fait d'un climat subéquatorial, caractérisé par deux (02) saisons pluvieuses alternées de deux (02) saisons sèches à durées inégales.

La commune de OUIDAH compte dix (10) arrondissements subdivisés en soixante-dix-sept(77) villages et quartiers de ville. Elle est administrée par un organe délibérant et le conseil communal.

1-2-2-Données démographiques et historiques

La population de la commune de Ouidah est estimée à 197.720 habitants en 2016. Ancien hameau du royaume houédah et lieu de stockage et d'échange du « bois d'ébène » entre le XVIIe siècle et le XIXe, Ouidah est aujourd'hui une cité à caractère cosmopolite (Sinou, 1995). En effet, fruit de plusieurs brassages ; des «houédah » passant par les dominateurs «Fon» du royaume d'Allada et de Danhomè puis les négociants européens, cette ville historique présente une importante diversité socio-culturelle. Les groupes socio-culturels de la commune les plus importants sont les Fon et apparentés puis les Afro-brésiliens et Métis. Selon les résultats du quatrième Recensement Général de la Population et de l'Habitation (RGPH4), les Fon et apparentés rencontrés dans tous les arrondissements de la commune représentent 69,8% de la population de la commune, les Adja sont plus localisés à l'ouest de la commune et constituent 16,5% de la population alors que les Yorubas font 9,0% de la population et sont implantés dans le centre urbain. Il faut remarquer qu'on y rencontre également, les Bariba (0,5%) et les Dendi (0,3%).

Sur le plan touristique, Ouidah dispose d'un patrimoine culturel important comme la route de l'esclave, la porte du non-retour, le Fort Français, etc. Par ailleurs, il y est organisé chaque année (10 janvier), la fête des cultures endogènes qui réunit les filles et fils de la commune en particulier et de façon générale tout le Bénin et les touristes venus de par le monde.

1-2-3-Infrastructures et équipements socioculturels

Pour ce qui relève du domaine des loisirs, la commune dispose d'un centre de jeunes et loisirs du fort français, d'une maison de la culture de Ouidah et d'un Centre Culturel de Rencontre International (CCRI) crée le 11 Février 2020 qui renforcent le potentiel culturel de la commune.

Construit depuis les années 1955, le centre de jeunes et loisirs est un vieux bâtiment avec des murs endommagés qui n'échappent à aucun regard. Malgré les demandes adressées à la Mairie de Ouidah par les autorités compétentes pour la réhabilitation du centre, rien n'est encore fait jusqu'à nos jours. Quant à la Maison de la Culture, elle a été construite en 1994 et est aujourd'hui abandonnée à son sort.

Outre ces lieux, la pratique des loisirs se fait sous les arbres, sur la place Chacha, devant le Musée historique et le Fort Français, mais aussi devant les maisons.

1-3- Définition des concepts

Pour une bonne compréhension de l'étude, il est indispensable de définir certains termes clés dont voici les plus importants.

Sauvegarde :

selon le dictionnaire Larousse de la langue française, c'est la garantie, la protection accordée par une autorité. C'est aussi la préservation de quelqu'un ou de quelque chose, garantie contre toute atteinte qui leur serait portée.

Selon la Convention de 2003 pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel, on entend par « sauvegarde » :

Les mesures visant à assurer la viabilité du patrimoine culturel immatériel, y compris l'identification, la documentation, la recherche, la promotion, la mise en valeur, la transmission essentiellement par l'éducation formelle et non formelle, ainsi que la revitalisation des différents aspects de ce patrimoine. (Article 2)

Loisir (s) :

Étymologiquement, l'origine du mot loisir remonte au XIIIème siècle. Il provient du latin « licere » traduit par l'expression « il est loisible de ». A cette époque, il contenait l'idée de « permission » qui sous-entend celle de l'autorité.

Le Larousse définit le loisir comme « le temps dont on dispose en dehors de ses occupations régulières, de son métier, pour se distraire, pour se reposer, pour ne rien faire. »

Il ressort qu'au singulier, le loisir est le temps disponible en dehors des occupations habituelles. Il est également le temps dont on peut disposer librement, sans contraintes, pour faire ce que l'on veut et épanouir sa personnalité.

Mais au pluriel, les loisirs désignent l'ensemble des activités qui se déroulent pendant un temps libre ; activités librement choisies en fonction des goûts et aspirations de chacun ou de tous et à travers lesquelles sont recherchées des valeurs individuelles ou collectives : détente, joie de vivre, bonheur, liberté, quiétude.

SUE (1983, p 4-5) définit le concept comme : « toute activité résultant d'un libre choix et propre à procurer un sentiment de liberté à la personne dans l'exercice d'une activité relevant du loisir. »

De ces définitions, on retient que le loisir traditionnel se réfère à l'ensemble des activités de distraction d'une communauté, d'un peuple, qui du plus profond de son histoire, ne cesse d'être charrié et transmis à travers les multiples transformations et qui donnent du poids aux faits, gestes, coutumes et pensées de ce peuple.

1-4- Revue de la littérature

Plusieurs auteurs se sont intéressés à la question des loisirs traditionnels. Parmi ceux-ci nous avons ciblés quelques-uns.

Michelle Bellfleur (2011, p.10) voit le loisir comme étant de l'ordre de la médiation au service d'un projet d'être, que ce soit au niveau individuel ou sociétal, car il n'est pas séparable des autres vecteurs vitaux tels que : le travail, la santé, l'environnement etc, et s'inscrit dans le jeu des rapports sociaux, économiques, culturels et politiques d'une collectivité donnée.

Jean-Paul Callède (2008, p.16) ajoute que le terme « loisir suggère l'idée de plaisir immédiat, de distraction, d'évasion, de dépaysement et de liberté affranchie des obligations sociales ordinaires. »

Selon Joffre Dumazedier (1962, p28) : le loisir est : « ensemble d'occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de plein gré, soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information ou sa formation désintéressée, sa participation sociale volontaire ou sa libre capacité créatrice après s'être dégagé de ses obligations professionnelles, familiales et sociales ». Pour lui, le loisir a trois (3) fonctions, les trois *D* à savoir :

- Le délassement délivre de la fatigue. En ce sens, le loisir est réparateur des détériorations physiques ou nerveuses provoquées par les tensions résultant des obligations de la vie quotidienne et particulièrement du travail.
- Le divertissement délivre de l'ennui. On insiste ici sur l'effet néfaste de la monotonie des tâches contraignantes sur la personnalité du travailleur. Cette fonction permet l'évasion vers un monde différent du monde de tous les jours à la recherche de plaisir, de compensation. Dans le divertissement, on retrouve aussi la dimension du jeu qui est un point fondamental du loisir.
- Le loisir entraîne le développement de la personnalité qui délivre des automatismes de la pensée et de l'action quotidienne. Il offre de nouvelles possibilités d'intégration

volontaire à la vie des groupements récréatifs, culturels, sociaux. Il permet une recherche active de toute activité pouvant concourir au développement physique et mental de l'homme.

Gilles Pronovost (1983, p.91) souligne que :

Le concept qui a été créé pour définir ce mouvement d'institutionnalisation du loisir est celui de la récréation : la récréation désigne une activité temporellement délimitée, ayant des caractéristiques propres au jeu, et qui s'est progressivement généralisée à travers diverses institutions.

En effet, la civilisation des loisirs a commencé avec les sociétés modernes, mais par quel nom pouvons-nous désigner les activités de distractions que pratiquaient les hommes dans les sociétés traditionnelles ? Nous rejoignons pour ce fait la pensée de Georges Hourdin (1961, p20) :

Je pense souvent à ces temps très anciens où les premiers hommes dignes de ce nom découvrirent le loisir parce qu'ils échappaient à la contrainte que les éléments et la nature hostiles exerçaient puissamment sur eux ...C'était l'époque du paléolithique supérieur (vingt à trente mille ans où l'homo sapiens de ce temps-là réalise des progrès techniques) ...Avec ces progrès, apparaissent la détente, le loisir,... » La civilisation des loisirs a donc toujours existé.

Selon Léo Lagrange (2000 p.20) :

« Les loisirs doivent s'attacher au côté éducatif et non occupationnel ». Il poursuit en disant que cet objectif se traduit moins dans le choix des activités manuelles, intellectuelles, sportives ou culturelles, que dans l'intention et la pédagogie qui sou tendent leur mise en œuvre ».

Pendant une réunion de la CONFESJES² (Conférence des Ministres de la Jeunesse et des Sports des pays ayant en partage le Français) tenue du 21 au 31 Octobre, il a été dit que les loisirs auxquels s'adonnent les différentes nationalités et qui constituent les loisirs authentiques de notre pays ne doivent pas subir d'influences extérieures. Dans un document

² (Conférence des Ministres de la Jeunesse et des Sports des pays ayant en partage le Français)

édité par la Direction des loisirs (1987 p.15), il a été rapporté après une analyse de la situation des loisirs que :

Malgré l'accession de notre pays à l'indépendance, aucun effort n'a été fait par les régimes de démission nationale pour réhabiliter nos activités traditionnelles de loisirs et développer le temps libre du béninois. Au contraire, l'on a assisté à la promotion des modèles de loisirs importés.

Certains travaux de mémoire ont abondé dans le même sens.

Ainsi, HODONOU (1989) attire notre attention sur l'importance de ce fait culturel qu'est le loisir traditionnel mais que l'on a tendance à écarter. L'auteur s'est fixé pour objectif d'analyser les actions endogènes à mener pour les survivances de notre patrimoine culturel. Ces analyses lui ont permis de conclure que les loisirs traditionnels codifiés et structurés peuvent rivaliser en tout temps et en tout lieu avec les loisirs institutionnalisés.

Quant à GUEDENOU (2001), il met l'accent sur le fait qu'il ne s'agira pas de préserver les loisirs de la disparition et de les traiter comme archives, mais d'assurer une large diffusion au moyen des livres et de la presse.

Il ressort de notre revue que de nombreux auteurs ont mis l'accent sur l'importance des loisirs pour l'homme et doivent être traités au même titre que les autres secteurs. Quant aux loisirs traditionnels au Bénin, malgré les politiques mises en place pour leur promotion, ce secteur n'a toujours pas connu de développement.

**CHAPITRE II :
DEMARCHE METHODOLOGIQUE**

Il s'agit de faire état des actions que nous avons menées pour collecter toutes les données qu'elles proviennent du terrain, de l'analyse bibliographique, des entretiens ou encore des contacts pris en vue de la rédaction de notre mémoire.

2-1- Recherche documentaire

Pour atteindre nos objectifs, nous avons fait une analyse bibliographique qui s'appuie sur plusieurs sources dont les ouvrages, les revues, publications et autres qui traitent des loisirs se rapportant au thème du présent travail. La seconde étape qui a fait évoluer notre étude est l'entretien avec des intellectuels, des cadres sur la question touchant le secteur des loisirs traditionnels.

En ce sens, nous nous sommes rendues dans les bibliothèques à savoir : la Bibliothèque de l'UAC, la Bibliothèque Nationale du Bénin (BNB), au service des archives de la mairie de OUIDAH, à la Direction Départementale des Loisirs. Aussi, nous n'avons pas manqué de faire des recherches en ligne pour prendre connaissances des ouvrages qui parlent des loisirs.

2-2-Instruments d'investigation

2-2-1-Investigation

Pour mener l'investigation, nous avons d'abord élaboré un questionnaire et nous avons exploité le modèle de fiche d'inventaire du Patrimoine Culturel Immatériel de la Convention 2003. Ils sont destinés aux personnes impliquées dans la pratique des loisirs. Ensuite, nous avons procédé à des entretiens pour mieux comprendre le discours des cadres et de certaines personnes ressources. Avec cette méthode, l'opportunité est offerte pour discuter directement avec les enquêtés et obtenir non seulement des réponses aux questions, mais également la possibilité d'avoir des informations utiles pouvant nous éclairer dans nos recherches.

2-2-2-Echantillon d'étude

Dans le cadre de notre étude, nous avons retenu 54 personnes qui sont impliquées dans la pratique des loisirs en général. Elles sont toutes soumises au même questionnaire. L'échantillon d'étude est réparti en trois (3) catégories d'âge à savoir : 21 sujets âgés de 15 à 30 ans, 19 personnes sont âgés de 30 à 50 ans et le reste âgé de plus de 50 ans. Il est composé d'élèves et étudiants, de fonctionnaires, de paysans, de commerçants et d'artisans.

2-2-3-Déroulement de l'enquête

L'enquête s'est déroulée en deux (2) étapes à savoir : l'enquête par questionnaire qui nous a permis de recueillir les informations et ensuite l'enquête par entretien direct qui nous a permis de remplir les fiches d'inventaire. Les fiches ici exploitées sont issues du modèle de fiche d'inventaire du Patrimoine Culturel Immatériel (PCI) recommandée par le Secrétariat de la Convention 2003.

La distribution et la récupération des questionnaires ont été effectuées séance tenante pour certains, et d'autres ont été récupérés quarante-huit (48) heures après la distribution. Quant aux personnes qui ne savent pas écrire en particulier, nous avons rempli les questionnaires nous même après les avoir traduits en langue locale pour la bonne compréhension de ces personnes.

2-3-Traitements des données

Le traitement des données a été fait manuellement. Il consiste à regrouper toutes les informations relatives à chaque variable. Le dépouillement réalisé nous a permis d'avoir une ample vision des jeux traditionnels pratiqués dans la commune.

Concernant les entretiens, le codage de toutes les réponses s'est fait avec des nombres entiers. Ensuite les réponses ont été regroupées par catégorie. Ce qui nous a permis de dégager les réponses dominantes et de présenter les résultats.

2-4-Cadre institutionnel de l'étude

Dans cette rubrique, il s'agira de présenter les missions et attributions de la Direction du Patrimoine Culturel ainsi que ses différents services.

✓ MISSIONS ET ATTRIBUTIONS

Conformément aux dispositions de l'article premier de l'arrêté N°048/ MTCS/DC/SGM/DPC/SA03SGG18 du 06 Novembre 2018 portant Attributions, Organisation et Fonctionnement (AOF) de la Direction du Patrimoine Culturel, elle est l'organe de conception, de mise en œuvre et de suivi-évaluation des politiques et stratégies de l'Etat en matière de patrimoine culturel.

A ce titre, elle est chargée de :

- Elaborer et actualiser la politique nationale et la réglementation nécessaire à la protection et la mise en valeur du patrimoine culturel, et d'en assurer la mise en œuvre ;
- Assurer l'inventaire, la conservation, la mise en valeur et le classement des monuments historiques et contemporains, ainsi que des sites archéologiques, historiques et naturels sur toute l'étendue du territoire national ;
- Elaborer la stratégie de mise en valeur du patrimoine historique et culturel béninois, notamment en créant une certification ou appellation nationale pouvant permettre de qualifier un site, un bâtiment, une tradition culinaire ou culturelle, de patrimoine culturel béninois.

La DPC est dirigée par un Directeur nommé par décret pris en conseil des ministres sur proposition du ministre en charge de la culture suivant le processus de la dotation de hauts emplois techniques parmi les cadres de la catégorie A1 ayant au moins dix (10) ans d'ancienneté dans la Fonction Publique et possédant les compétences et aptitudes requises dans le domaine ou parmi les cadres de niveau équivalent s'il devrait être désigné en dehors de l'Administration publique.

Le DPC est responsable de :

- L'exécution au niveau national des décisions du ministre en charge de la culture en matière de protection et de promotion du patrimoine culturel ;
- L'administration/ gestion des musées, monuments et sites nationaux sur toute l'étendue du territoire national ;
- L'élaboration et l'exécution du Plan de Travail Annuel (PTA) de la Direction.
- L'organisation, la coordination et le contrôle de l'exécution des activités programmées au niveau de la Direction.

✓ DIFFERENTS SERVICES ET OCCUPANTS

-Service Administratif et des Ressources (SAR) : M. Elie DOVONOU

-Service des Musées, des Monuments et des Sites (SMMS) : Mme. Evelyne ALITONOU

- Service du Patrimoine Culturel Immatériel, de la Documentation et des Archives (SPCIDA) : M. Benoît DAGNON

-Service de la Législation, de la Formation, de la Coopération et des Relations avec les usagers (SLFCR) : M. Basile AKANGO

✓ DEROULEMENT DU STAGE

Du lundi 17 Août 2020 au mercredi 17 Novembre, s'est déroulé à la Direction du Patrimoine Culturel (DPC) mon stage académique. Ce fut trois (3) mois d'activités journalières qui débutaient du lundi au vendredi à huit (08) heures et qui prenaient fin à dix-sept (17) heures, entrecoupées d'une pause allant de 12 heures 30 à 15 heures. Au cours de ce stage académique, j'ai passé six (6) semaines à la Direction du Patrimoine culturel avant de me rendre au Musée d'Histoire de Ouidah pour des recherches de terrain pour une durée de cinq (5) semaines et finir la dernière semaine dans les locaux de la Direction du Patrimoine Culturel. Ce travail nous a permis de faire une immersion dans le monde de la gestion du patrimoine culturel au Bénin.

Le Directeur, **Paul AKOGNI** et son équipe nous ont apporté un appui considérable pour la réussite de ce stage. Mis à part le cadre idéal dans lequel leurs services nous ont installés, les explications qu'ils nous ont fournies nous ont été d'une grande aide dans la découverte du lieu et la résolution de nos différentes interrogations.

✓ Expériences de stage

Les différentes tâches accomplies au cours de ce stage nous ont permis de nous familiariser avec les réalités et exigences du monde professionnel et de la gestion administrative. Ces tâches se résument à :

- l'inventaire et la saisie en ce qui concerne les travaux de secrétariat par le chef Service Administratif et des Ressources
- l'enregistrement des courriers par le Chef Service des musées, monuments et sites
- la saisie et la mise en forme des fiches d'inventaire du patrimoine culturel matériel et immatériel de Kpomassè par le Chef Service de la législation, de la formation, de la coopération et des relations avec les usagers.

Ce fut aussi l'occasion pour nous de développer les qualités de ponctualité, de disponibilité et de rigueur dans le travail.

Ce stage nous a permis de mieux connaître les différents services de cette direction ainsi que les tâches effectuées au niveau de chacun d'eux. Nous avons eu le privilège de passer un séjour au musée historique de Ouidah où nous avons eu des connaissances en guidage touristique et une idée des réalités auxquelles sont confrontées le musée.

✓ Difficultés rencontrées

Bien que notre séjour à la Direction du Patrimoine Culturel ait été globalement satisfaisant et agréable, il faut relever que de petites gênes ou difficultés ont existé. On pourrait noter à cet effet :

- L'enseigne de la direction n'est pas mise en évidence ce qui fait qu'on a du mal à identifier l'existence de la direction dans la zone où elle se situe ;
- Le manque d'outils informatiques ;
- L'absence de connexion internet ;
- L'état défectueux de certains appareils électroniques ;
- L'indisponibilité du personnel administratif à satisfaire parfois à nos préoccupations du fait de leurs occupations ;
- Les musées nationaux comme privés qui reçoivent très peu de visiteurs parce qu'ils ne sont pas valorisés comme cela se doit.

**CHAPITRE III :
PRESENTATION DES RESULTATS ET
SUGGESTIONS**

3-1- Inventaire des jeux traditionnels de Ouidah

L'enquête de terrain nous a permis d'inventorier six (6) jeux traditionnels pratiqués à Ouidah, lesquels sont présentés ci-dessous :

Fiche d'inventaire n°1: Adjì

1. Identification de l'élément du PCI
1.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée Adjì
1.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s)du PCI concerné(s) Jeu de domino (pratique sociale, art de spectacle)
1.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus) C'est un jeu qui se pratique par les « Fons » dans le Sud du Bénin. Mais, on le retrouve aussi dans les autres régions du pays.
1.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots) Le « Adjì » est un jeu de société qui demande intelligence et stratégie. Sur deux tabourets ou un banc, les deux (2) joueurs se font face tandis que leurs conseillers assis ou debout, les encerclent et commentent les gestes, décisions et résultats des joueurs. Sur un plateau de bois (adjito) à douze (12) trous, les pions sont disposés dans les cases (4pions /case). Le jeu a deux (2) options : l'option des débutants qui est le jeu des enfants et l'option des initiés joué par les professionnels. Le jeu des débutants consiste à déployer les pions sans réfléchir, et s'arrêter quand on arrive à une case vide. Quant au jeu des initiés, le joueur ne fait pas de tour systématique du plateau. Il déploie ses quatre (4) pions de départ et laisse la main à son adversaire. Le gagnant est celui qui récolte plus de pions.

2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI
2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Adjito (plateau de bois), adjicouin (les fruits de calsapinia bonduc), des os pour marquer le score.
2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Néant
2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects Il est interdit de traverser le plateau d'Adjì, on ne joue pas la nuit, les femmes enceintes ne doivent pas jouer.
2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté Lors des parties de jeu, les spectateurs profitent pour apprendre à jouer. Dans les maisons, les parents jouent avec les enfants.
2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles Ce jeu permet l'éveil de l'intelligence car c'est un jeu de calcul. Il forme l'esprit. Il permet aussi de réfléchir, il distrait les adultes après le travail.
3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE
3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s) La pratique des jeux vidéo fait qu'on ne s'intéresse plus aux jeux traditionnels, les enfants passent leur temps libre devant la télévision ainsi que les adultes.
3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s) La scolarisation des enfants, parce que la devient de plus en plus dure, les praticiens du jeu avec toutes leurs charges n'ont plus de temps pour jouer et transmettre la pratique.
3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI Néant



Photo 1 : Deux hommes assis jouant au jeu Adjì
Source : enquête de l'étudiante, 2021

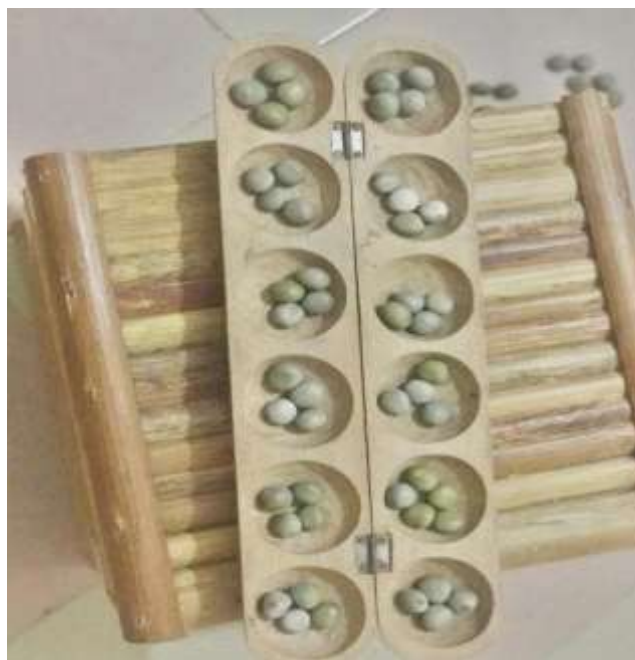


Photo 2 : Plateau de Adjì
Source : enquête de l'étudiante, 2021
Conceptia HOUNDAÏ

Fiche d'inventaire n° 2 : Akwété

1. Identification de l'élément du PCI
1.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée Akwété
1.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s) du PCI concerné(s) Jeu de toupie traditionnelle (pratique sociale, art de spectacle)
1.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus) Les Adja installés dans la commune de Ouidah, à partir de 4-5 ans et aussi les autres régions du Sud.
1.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots) Le jeu Akwété se joue entre au moins deux personnes. Chaque joueur fait tourner la coquille au sol avec le majeur et l'index de la main tout en chronométrant. Le gagnant est celui dont la coquille a le plus tourné. A défaut de la coquille, on se sert du couvercle d'un stylo et du pôle positif d'une pile, ce qui montre une évolution du jeu qui change d'objets associés.



Photo 3 : Akwété fait avec un couvercle de stylo et une pile

Source : enquête de l'étudiante, 2021

Conceptia HOUNDAÏ

2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI
2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI La coquille de petit escargot vidée et taillée ou le couvercle d'un stylo et le pôle positif d'une pile, l'espace de jeu
2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Néant
2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects Néant
2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté Lorsqu'un groupe d'enfant joue à ce jeu et qu'un autre enfant est intéressé, il se joint à eux et apprend comment jouer.
2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles Cohésion sociale, développement de l'adresse, de l'intelligence.
3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE
3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s) La pratique des jeux modernes. Avec la scolarisation, les enfants qui passent plus de temps devant leurs cahiers.
3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s) Les réseaux sociaux et les médias éloignent les jeunes des jeux traditionnels, les parents n'ont pas le temps de jouer avec les enfants, les parents ne veulent plus laisser les enfants former des groupes pour s'amuser, ils préfèrent les voir étudier.
3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI Néant

Fiche d'inventaire n° 3 : Kanvê-kanvê

1. Identification de l'élément du PCI
1.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée Kanvê-kanvê
1.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s) du PCI concerné(s) Jeu de corde (Pratique sociale, art de spectacle)
1.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus) Il se joue surtout dans les régions du littoral (Djègbadji, Ahouandji, avlékété...)
1.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots) Le jeu kanvê-kanvê est un jeu de lutte qui se joue entre deux (2) groupes adverses. Les deux (2) équipes sont séparées par une ligne et se font face en faisant la queue. Elles tiennent fermement une même corde et la tirent de toute leur force, chacune de son côté. L'équipe qui réussit à tirer la corde jusqu'à ce qu'un des joueurs de l'équipe adverse entre dans son camp a gagné. A défaut de la corde, les membres de chaque équipe se tiennent par les hanches et les premiers membres des deux équipes se tiennent fermement par les mains, toujours séparés par une ligne.



Photo 4 : Des enfants jouant au jeu kanvê-kanvê

Source : enquête de l'étudiante, 2021

Conceptia HOUNDAÏ

2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI
2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Une longue corde, une surface de jeu assez grande, à la plage.
2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Néant
2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects Néant
2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté Autrefois pendant les saisons de pêche, les pêcheurs faisaient la queue pour retirer le filet de pêche rempli de poissons et cela tout en chantant, c'est ainsi qu'avec une corde les enfants ont commencé à s'amuser en tirant à la corde. Il fallait trouver une corde et appeler ses amis à jouer et si d'autres personnes sont intéressées elles rejoignent le groupe.
2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles Acquisition de l'esprit d'équipe, la solidarité sociale, sentiment d'appartenance et d'identité parmi la communauté, développement physique.
3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE
3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s) L'ampleur de la technologie et des mass médias qui favorisent la propagation des cultures occidentales, les temps libres sont utilisés pour regarder la télévision et manipuler le téléphone.
3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s) Scolarisation des enfants qui fait que les enfants se concentrent uniquement sur leur étude, avec l'apparition des téléphones portables, le regard des jeunes est tourné vers les jeux modernes et numériques.
3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI Néant

Fiche d'inventaire n° 4 : Cajou dida

1. Identification de l'élément du PCI
1.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée Cajou dida
1.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s) du PCI concerné(s) Jeu de cajou (Pratique sociale, art de spectacle)
1.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus) Il se joue un peu partout dans le sud du Bénin mais également dans le Nord du pays.
1.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots) Il se joue avec les noix de cajou entre deux(2) ou plusieurs personnes. Chaque joueur joue avec les noix de cajou qu'il aura ramenés de chez lui. Sur un petit tas de sable, on pose une noix de cajou. L'un des joueurs reste à une certaine distance du tas et tente de faire tomber la noix posée sur le tas avec une de ses noix. S'il ne fait pas tomber la noix de cajou, il a perdu. A la fin du jeu, chacun rentre avec les noix de cajou qu'il aura gagnés.



Photo 5: Des enfants jouant au jeu de cajou

Source : enquête de l'étudiante, 2021

Conceptia HOUNDAÏ

2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI
2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Les noix de cajou, l'espace de jeu
2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Néant
2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects Néant
2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté Il suffit d'avoir des noix de cajou et de se rapprocher des personnes qui savent déjà jouer au jeu.
2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles Il développe l'esprit du travail en équipe, permet de se distraire, et d'affiner son adresse.
3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE
3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s) La scolarisation des enfants, la méconnaissance de ce jeu, l'inexistence d'un programme scolaire pour la valorisation des jeux traditionnels.
3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s) Les cultures occidentales ont envahi les esprits, les téléphones ne laissent plus le temps de s'intéresser à d'autres loisirs.
3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI La cherté du cajou

Fiche d'inventaire n° 5 : Vê

1. Identification de l'élément du PCI
1.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée Vê
1.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s) du PCI concerné(s) Jeu de vê (Pratique sociale, art de spectacle)
1.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus) Il se joue dans la ville de Ouidah mais également dans les autres régions du Sud Bénin
1.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots) Le jeu se joue entre deux personnes. Les deux(2) joueurs disposent ses noix au sol de manière à être face à face. Le joueur qui débute lance une de ses noix de sorte à faire sortir des noix de son adversaire, celui-ci récupère les noix et les lance à son tour pour faire sortir les noix de l'autre et ainsi de suite. Le premier qui perd toutes ses noix est le perdant.
2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI
2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Les noix appelées vê, l'espace de jeu
2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI Néant
2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects Néant
2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté Pas de mesures particulières, il se transmet par la pratique.
2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles Il permet de développer l'habileté de l'adresse, de développer la confiance en soi.
3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE

3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s)

La scolarisation, la méconnaissance de ce jeu.

3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s)

Le regard des jeunes tourné vers les cultures occidentales, les parents ne trouvent pas du temps pour se distraire avec leurs enfants, la disparition des praticiens du jeu, le développement de la technologie.

3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI

Difficulté d'accès aux noix de vè



Photo 6 : Deux noix de vè

Source : Enquête de l'étudiante, 2021

Conceptia HOUNDAÏ

Fiche d'inventaire n° 6 : Alougbanhoué

1. Identification de l'élément du PCI
1.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée Alougbanhoué
1.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s) du PCI concerné(s) Jeu de cache-cache (Pratique sociale, art de spectacle)
1.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus) Il se joue dans la ville de Ouidah et aussi dans les autres communes de l'Atlantique et du Littoral.
1.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots) Ce jeu est joué entre plusieurs personnes. Il faut au préalable matérialiser un cercle et désigner le meneur. Avec les yeux bandés, le meneur se met à l'intérieur du cercle et les autres l'encerclent. Il chante la chanson du jeu pendant que les autres se cachent. A la fin de la chanson, le meneur se met à la recherche des autres joueurs. Quand il trouve un d'entre eux, il lui jette le foulard et c'est à lui de mener le jeu. Mais ensemble, ils retrouvent la cachette des autres avant que le jeu ne reprenne. Si un des joueurs quitte sa cachette pour se mettre dans le cercle avant d'être repéré, le meneur n'a plus la possibilité de lui lancer le foulard.



Photo 7 : Des enfants jouant au jeu Aloughbanhoué

Source : Enquête de l'étudiante, 2021

Conceptia HOUNDAÏ

2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI

2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI

Espace de jeu, foulard

2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI

Parole chantée

2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects

Néant

2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté

Il se transmet par la pratique avec d'autres membres de la communauté.

2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles

Il permet le développement de l'attention et de l'habileté et éveille la capacité de survivre dans l'obscurité

3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE

3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s)

La pratique des jeux numériques par l'usage des téléphones portables, l'ignorance des parents sur les bienfaits de ces jeux pour les enfants.

3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s)

L'adoption des modes de vie occidentale grâce aux médias et à l'école, l'enseignement reçu à l'école qui influence le mode de pensée et d'action et par conséquent les valeurs et habitudes traditionnelles.

3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI

Néant

3-2- Interprétation des autres résultats

Tableau 1 : La classification des enquêtés selon l'âge

Ages	Nombres	Pourcentage%
15 à 30ans	21	38,88
30 à 50ans	19	35,18
Plus de 50ans	14	25,95
Total	54	100

Source : Enquête de l'étudiante

Conceptia HOUNDAÏ

D'après ce tableau, 21 des enquêtés sont âgés de 15 à 30 ans soit 38,88% ; 19 sont âgés de 30 à 50 ans soit 35,18% et 14 ont plus de 50 ans. Ce tableau montre que les sujets de 15 à 30 ans sont majoritaires.

Tableau 2 : Activités du temps libre des enquêtés

Categories	Pratique des activités de loisirs	Aucune activité de loisirs	Autres activités
Elèves / Etudiant	10	00	02
Fonctionnaires	08	04	00
Paysans	04	02	04
Artisans	03	03	05
Commerçants	03	00	06
Total	28	09	17
Pourcentage%	51,85	16,66	31,48

Source : Enquête de l'étudiante

Conceptia HOUNDAÏ

Le tableau ci-dessus nous permet de connaître les activités auxquelles s'adonnent les enquêtés pendant leur temps libre. En effet, 28 des enquêtés s'adonnent à des activités de loisirs soit 51,85%. 16, 66% ne s'adonnent à aucune activité et 31, 48% s'adonnent à d'autres activités. On déduit que les élèves et les fonctionnaires sont ceux qui s'adonnent plus à des activités de loisirs.

Tableau 3 : Connaissance des jeux selon les âges

Jeux Tranche d'âge	Jeux traditionnels	Jeux modernes	Autres
15 à 30ans	07	17	00
30 à 50ans	09	06	03
Plus de 50ans	07	07	02
Total	23	30	05
Pourcentage	42,59	55,66	9,25

Source : Enquête de l'étudiante

Conceptia HOUNDAÏ

A partir de ce tableau, le constat fait est que 23 personnes ont mentionné les jeux traditionnels soit 42,59% et 30 personnes ont parlé des jeux modernes soit 55,66. Seules 05 personnes n'ont fourni aucune réponse soit 9,25%. Il en résulte que la majorité des enquêtés ont plus connaissance des jeux modernes que ceux traditionnels.

Tableau 4 : Pratique des jeux selon les âges

Jeux Tranche d'âge	Jeux traditionnels	Jeux modernes	Autres
15 à 30ans	03	17	02
30 à 50ans	03	05	04
Plus de 50ans	07	07	02
Total	13	29	08
Pourcentage	24,07	53,70	14,81

Source : Enquête de l'étudiante

Conceptia HOUNDAÏ

De ce tableau, on remarque que la majorité des enquêtés soit 53.70% s'adonnent à des jeux modernes, qui sont la plupart des individus âgés de 15 à 30ans c'est-à-dire les jeunes. Par ailleurs, 24.07% s'adonnent à des jeux traditionnels particulièrement les personnes âgées. 14.81% des enquêtés s'adonnent à d'autres activités. On en déduit que les loisirs modernes sont plus pratiqués que les loisirs traditionnels.

Tableau 5 : Organisme ayant organisé des activités de distractions culturelles

Tranche d'âge Organisme	15 à 30ans	30 à 50 ans	Plus de 50ans	Pourcentage%
Ministère de la Jeunesse des sports et loisirs	00	05	03	14,81

(MJSL)				
Ecole	06	03	00	18,51
Centre de loisirs	07	05	04	29,62
Aucune réponse	07	07	07	37,03
Total	21	19	14	100

Source : Enquête de l'étudiante

Conceptia HOUNDAÏ

D'après ce tableau, seulement 14,81% des enquêtés qui sont des agents du MJSL affirment que l'état a organisé des activités de distractions culturelles ; des activités culturelles organisées par des écoles selon 18,51% des enquêtés ; 29,62% de ces derniers affirment l'organisation des activités de distractions culturelles par des centres de loisirs. Nous déduisons que l'Etat s'implique très peu dans le domaine des loisirs traditionnels de même que la faible participation des écoles et centres de loisirs dans le processus de promotion des loisirs traditionnels.

Tableau 6 : Jeux traditionnels à promouvoir selon les enquêtés

Jeux Catégories	Jeu de corde (kanvê- kanvê)	Awalé (Adji)	Jeu de cajou	Toupie traditionnelle (Akwété)	Autres
Elèves/ Etudiant	07	05	01	03	03
Fonctionnaires	04	04	00	01	04
Paysans	06	06	03	04	00
Artisans	05	04	05	01	02
Commerçants	04	03	02	03	00
Total	26	22	11	12	09

Source : Enquête de l'étudiante

Conceptia HOUNDAÏ

Ce tableau révèle que 26 personnes souhaitent qu'on promeuve le jeu kanvê-kanvê ; la plupart sont les élèves et étudiants, le jeu Adjì est choisi par 22 personnes, 11 et 12 individus ont respectivement parlé du jeu de cajou et de toupie traditionnelle. On en déduit que la majorité des enquêtés souhaite la promotion du jeu kanvê-kanvê et du jeu Adjì.

D'après les tableaux ci-dessus, nous déduisons que la majorité des enquêtés connaît et pratique plus les jeux modernes que ceux traditionnels d'où la prédominance des jeux modernes sur les jeux traditionnels. L'analyse de ces tableaux confirme également que l'Etat s'implique très peu dans le domaine des loisirs traditionnels. On note aussi la faible participation des écoles et centres de loisirs dans le processus de promotion des loisirs traditionnels.

3-3-Suggestions pour une sauvegarde des jeux traditionnels à Ouidah

Au regard des résultats obtenus et analysés, nous pensons que certaines mesures doivent être prises afin de sauvegarder les jeux traditionnels. Il faudra passer par la prise de conscience des acteurs étatiques et décentralisés de l'importance des valeurs qui portent l'identité culturelle. Pour ce qui concerne les jeux traditionnels, il faudra procéder de la manière suivante :

✓ Pour l'Etat central :

L'Etat devra assurer pleinement son rôle en accompagnant le Ministère de la Culture et le Ministère des Sports, de la Jeunesse et des Loisirs (MSJL) pour :

- l'élaboration et l'adoption des textes législatifs et réglementaires qui doivent prendre en compte le respect du « droit aux loisirs à tous », sans distinction de races, de sexe, ni de milieu social (ruraux, citadins) ;
- la responsabilisation des démembrements de l'Etat et des Collectivités locales dans l'organisation des activités de loisirs traditionnels dans les administrations, dans les écoles, les quartiers de villes et villages ;
- la mise en place d'infrastructures de loisirs de manière bien planifiée sur toute l'étendue du territoire national (espaces de jeux, centres de loisirs, espaces verts) ;
- la formation des animateurs et autres acteurs d'activités de loisirs.

✓ Pour les collectivités locales :

Les collectivités locales étant plus proches des populations doivent s'employer à :

- aménager et préserver avec l'aide de l'Etat, les espaces de loisirs placés sous leurs responsabilités ;
- mettre en place des associations de quartiers pour la valorisation des jeux traditionnels ;
- organiser périodiquement des parties de jeux traditionnels et des compétitions.

✓ Pour les centres de formation :

Les écoles et universités qui s'avèrent être des lieux privilégiés de pratique des activités de loisirs pour les jeunes doivent :

- organiser des cadres d'échanges entre élèves et enseignants au sujet de l'importance des loisirs traditionnels ;
- initier des jeux et compétitions interclasses ;
- insérer dans leurs programmes des jeux traditionnels en tant que discipline d'éveil (cas des écoles maternelles) ou en Education Physique et Sportive.

✓ Dans les noyaux familiaux qui sont la première école de vie :

Il faut axer l'éducation sur l'amour du patrimoine culturel en organisant des séances de divertissement traditionnel à l'image de celle de la belote, du ludo etc...

3-4-Plan de sauvegarde du jeu traditionnel « kanvê-kanvê »

ETAPE 1 : Identification du PCI à sauvegarder et les communautés concernées

Le PCI à sauvegarder est le jeu « kanvê-kanvê ». C'est un jeu de lutte qui se joue entre deux (2) équipes adverses. Les deux (2) équipes sont séparées par une ligne et se font face en faisant la queue. Elles tiennent fermement une même corde et la tirent de toute leur force, chacune de son côté. L'équipe qui réussit à tirer la corde jusqu'à ce qu'un des joueurs de l'équipe adverse entre dans son camp a gagné. A défaut de la corde, les membres de chaque équipe se tiennent par les hanches et les premiers membres des deux équipes se tiennent fermement par les mains, toujours séparés par une ligne.

Les communautés concernées sont : Djègbadji, Ahouandji, avlékété....

ETAPE 2 : Identification des fonctions sociales du PCI sélectionné au sein des communautés
Ce jeu permet d'acquérir l'esprit d'équipe, la solidarité sociale, le sentiment d'appartenance et d'identité parmi la communauté, le développement physique.

ETAPE 3 : Identification des risques et menaces

Les risques et menaces sont : la scolarisation des enfants, les praticiens du jeu qui sont en voie de disparition, l'essor des jeux modernes et numériques, le triomphe de la technologie et des médias.

ETAPE 4 : Définition des principaux objectifs et des résultats escomptés pour le plan de sauvegarde

Objectif Principa1 : Documenter la pratique du jeu « kanvê-kanvê »

Résultat1 : Incitation des écrivains à écrire un document sur la pratique, les règles et objectifs du jeu « kanvê-kanvê »

Objectif Prinipal 2 : Revitaliser la pratique du jeu « kanvê-kanvê » à Ouidah

Résultat 2 : Organisation de trois (3) parties du jeu « kanvê-kanvê » sur la plage de Ouidah

Objectif Principal 3 : Promouvoir la pratique du jeu « kanvê-kanvê » dans les collèges

Résultat 3 : Organisation d'une compétition inter-collège

Les activités de sauvegarde :

- Organisation d'une compétition littéraire afin de primer le meilleur écrivain du document sur le jeu « kanvê-kanvê »
- Organisation de trois (3) parties de jeu sur la plage de Ouidah
- Organisation d'une compétition inter-collège autour du « kanvê-kanvê »

ETAPE 5 : Définition des activités pour le plan de sauvegarde

Principaux objectifs	Résultats escomptés	Activités de sauvegarde
OP1 : Documenter la pratique du jeu « kanvê-kanvê »	RE1 : Incitation des chercheurs à écrire un document sur la pratique, les règles et objectifs du jeu « kanvê-kanvê »	AS1 : Identification et rencontre des personnes maîtrisant la pratique du jeu AS2 : Identification et rencontre des chercheurs AS3 : Organisation d'une compétition littéraire et primer le meilleur écrivain du document sur le jeu « kanvê-kanvê »
OP2 : Revitaliser la pratique du jeu « kanvê-kanvê » à Ouidah	RE2 : Organisation de trois (3) parties de jeu sur la plage de Ouidah	AS4 : Sélection et formation des équipes AS5 : Aménagement d'un grand espace sur la plage AS6 : Déroulement des trois (3) parties de jeu NB : Expérience à répéter pendant les vacances
OP3 : Promouvoir la pratique du jeu « kanvê-kanvê » dans les collèges	RE3 : Organisation d'une compétition inter-collège	AS7 : Identification et rencontre de trois (3) directeurs de collèges AS8 : Sélection et entraînement de 10 élèves (à regrouper en 2 équipes) par collège AS9 : Déroulement de la compétition inter-collège

ETAPE 6 : Définition des ressources nécessaires et des stratégies de mobilisation des ressources

N° d'ordre	Rubrique	Nature d'unité	Nombre d'unités	Coût unitaire (FCFA)	Coût total (F CFA)
1	Equipe projet et Frais généraux				
	Salaire de l'équipe projet	Personne/mois	6	150000	900000
	Fournitures de bureaux, tel, internet, etc.	Provision	-	100000	100000
	Total 1 :				1000000
	Organisation d'une compétition littéraire afin de primer le meilleur écrivain du document sur le jeu « kanvê-kanvê »				
2	Honoraires des pratiquants du jeu	Nombre/persone	4	10000	40000
	Honoraire des membres de jury	Nombre/persone	3	20000	60000
	Aménagement d'un espace	Provision	1	20000	20000
	Location de chaises	Nombre	200	150	30000
	Location de bâche	Nombre	6	25000	150000
	Location table	Nombre	20	1000	20000
	Prix pour le gagnant	Provision	-	200000	200000
	Publication et diffusion du document primé	Provision	-	700000	700000
	Total 2 :				1220000
3	Organisation de trois (3) de jeu sur la plage de Ouidah				
	Prix pour les finalistes	Provision	-	50000	50000
	Prix pour l'équipe gagnante	Provision	-	100000	100000
	Rafraichissement	Nombre/jour	3	50000	50000
	Total 3 :				200000
4	Organisation d'une compétition inter-collège autour du jeu « kanvê-kanvê »				

	Aménagement d'un espace de jeu	Provision	1	20000	20000
	Location des chaises	Nombre	200	150	30000
	Location de bâche	Nombre	6	25000	150000
	Location de table	Nombre	20	1000	20000
	Prix pour les finalistes	Provision	-	50000	50000
	Prix pour le collègue gagnant	Provision	-	100000	100000
	Rafraîchissement	Nombre/jour	3	50000	50000
	Total 4 :				420000
5	Communication				
	Invitation des hommes de médias	Nombre/jour	3	100000	300000
	Conception d'affiche, boostage des pages réseaux sociaux	Provision	-	200000	200000
	Total 5 :				500000
	TOTAL : 3.340.000 FCFA				

-Financement du projet :

Fonds des Arts et de la Culture : 70% du budget prévisionnel soit deux millions trois cent trente-huit mille franc (2.338.000FCFA).

Mairie de Ouidah : 20% du budget prévisionnel soit six cent soixante-huit mille franc (668.000FCFA).

Le porteur du projet contribuera à 10% du budget soit trois cent trente-quatre mille franc (334.000FCFA).

-Chronogramme indicatif

Activités	Durée (mois)					
	1	2	3	4	5	6
Organisation d'une compétition littéraire afin de primer le meilleur écrivain du document sur le jeu « kanvê-kanvê »						
AS1						
AS2						
AS3						
Organisation de trois (3) de jeu sur la plage de Ouidah						
AS4						
AS5						
AS6						
Organisation d'une compétition inter-collège autour du jeu « kanvê-kanvê »						
AS7						
AS8						
AS9						

ETAPE 7 : Suivi et évaluation de la mise en œuvre du plan de sauvegarde

-Outils d'évaluation

N°	Activités	Indicateurs de suivi
1	Identification et rencontre des personnes maitrisant la pratique du jeu	Répertoire des pratiquants du jeu disponible
2	Identification et rencontre des chercheurs	Répertoire des chercheurs disponible
3	Organisation d'une compétition littéraire et primer le meilleur écrivain du document sur le jeu « kanvê-kanvê »	Le livre primé est publié
4	AS4 : Sélection et formation des équipes	Les équipes sélectionnées sont formées

5	Aménagement d'un grand espace sur la plage	Grand espace aménagé sur la plage
6	Déroulement des trois (3) parties de jeu	Rapport de l'organisation disponible
7	Identification et rencontre de trois (3) directeurs de collèges	Répertoire des collèges disponible
8	Sélection et entraînement de 10 élèves (à regrouper en 2 équipes) par collège	Les équipes sont sélectionnées et entraînées
9	Déroulement de la compétition inter-collège	Rapport de la compétition disponible

-Evaluation

- ✓ Evaluation à mi-parcours : Janvier 2022
- ✓ Evaluation finale : Avril 2022

CONCLUSION

Les loisirs traditionnels illustrant la diversité culturelle de notre pays doivent être traités avec attention par les autorités gouvernementales, locales et surtout par l'ensemble des citoyens. Dans le but de la valorisation de ce patrimoine culturel immatériel qu'est le loisir, notre travail s'est penché sur la sauvegarde des loisirs traditionnels dans la ville de Ouidah. Grâce aux enquêtes menées, nous avons inventorié six (6) jeux traditionnels dans la commune de Ouidah que sont : le jeu Adjì, le jeu Akwété, le jeu kanvê-kanvê, le jeu de cajou, le jeu de « vê » et le jeu Aloughbanhoué.

D'après nos analyses, il ressort que ces jeux traditionnels peuvent jouer le même rôle que ceux modernes si l'Etat met en place une réelle politique pour leur sauvegarde. Au vu des différentes enquêtes menées et des propositions faites, les jeux modernes ont pris le dessus sur les jeux traditionnels. La majorité des jeunes ont une meilleure connaissance des jeux modernes que ceux traditionnels et passent la majeure partie de leur temps sur leurs téléphones. Ainsi, l'avancée de la technologie représente une grande menace pour les jeux traditionnels. Pour les personnes âgées, c'est beaucoup plus les retraités qui jouent au jeu d'Awalé souvent dans les kiosques et sous les arbres. Dans les centres de loisirs et écoles, c'est la prédominance des loisirs modernes, ce qui est néfaste pour l'identité culturelle de cette ville. En général, c'est toute la culture qui est menacée de disparition si nous ne revenons pas aux habitudes culturelles.

La valorisation de ces jeux traditionnels dans la commune permettra d'acquérir une renommée sur le plan culturel. Leur pratique dans les arrondissements de Ouidah permettra :

- Un brassage culturel
- L'occupation des jeunes pour faire dos à l'oisiveté
- La valorisation de la culture béninoise à l'étranger

Au regard de la disparition progressive des loisirs traditionnels, il appartient au gouvernement et aux autorités culturelles de mettre en place une véritable politique nationale des loisirs avec des textes règlementaires bien définis pour inciter les populations à la pratique efficace des loisirs traditionnels. Au-delà de cette politique, nous avons suggéré un plan de sauvegarde qui vise à restaurer la pratique du jeu kanvê-kanvê et de promouvoir sa pratique dans les écoles. A travers ce plan de sauvegarde, notre souci est de participer à la revitalisation du jeu « kanvê-kanvê » dans la commune de Ouidah et à sa mise en pratique effective.

En acceptant de partager nos réflexions sur la problématique de la disparition des loisirs traditionnels, nous espérons avoir franchi un pas dans le processus de sauvegarde des jeux

traditionnels. Il est de notre responsabilité à tous d'apporter notre contribution pour la valorisation efficace de nos jeux traditionnels afin de préserver ce patrimoine culturel immatériel.

LISTE DES PERSONNES INTERROGÉES

N°	Nom et Prénom	Profession	Age	Lieu de l'entretien
1	ATINDEHOUE Roger	Etudiant	22ans	Ouidah
2	AMEHOU Claire	Elève	16ans	Ouidah
3	DEGBE Marc	Elève	19ans	Ouidah
4	RUSTICO Floriane	Elève	20ans	Ouidah
5	Da Silva Guénolé	Etudiant	25ans	Ouidah
6	FANOU Martin	Paysan	40ans	Ouidah
7	ATINKAN Firmin	Fonctionnaire	35ans	Ouidah
8	TAVI Benjamin	Fonctionnaire	42ans	Ouidah
9	FAVI Marthe	Fonctionnaire	39ans	Ouidah
10	SEGLA Marcos	Fonctionnaire	40ans	Ouidah
11	MENOU Brice	Artisan	51ans	Ouidah
12	HOUNDIN Marie	Commerçante	53ans	Ouidah
13	MEHOU Serge	Fonctionnaire	55ans	Ouidah
14	SEHO Christelle	Commerçante	52ans	Ouidah
15	AZONWAKE Fortuné	Paysan	55ans	Ouidah
16	ALOWOU Aline	Fonctionnaire	32ans	Ouidah
17	AGOSSOU Maurice	Commerçant	37ans	Ouidah
18	KPANOU Moise	Artisan	40ans	Ouidah
19	AGBOHO Angèle	Commerçante	42ans	Ouidah
20	MONHOU Arnaud	Paysan	35ans	Ouidah
21	AGBOHO Elvis	Elève	17ans	Ouidah
22	RUSTICO Bill	Elève	15ans	Ouidah
23	KOFFI Christophe	Etudiant	25ans	Ouidah
24	ZANNOU Elise	Etudiante	26ans	Ouidah
25	FAGBOGNON Marc	Commerçant	30ans	Ouidah
26	ALEDJO Dieu-Donné	Fonctionnaire	53ans	Ouidah
27	TCHIBOZO Jean	Artisan	55ans	Ouidah
28	AHISSOU Elisabeth	Commerçante	51ans	Ouidah

29	ACCROMBESSI Loïc	Commerçant	52ans	Ouidah
30	HOUNDJO Lidvine	Artisan	54ans	Ouidah
31	KAKPO Virginie	Fonctionnaire	42ans	Ouidah
32	AZIZAHOU Fabrice	Commerçant	40ans	Ouidah
33	ALIHONOU Mireille	Artisan	37ans	Ouidah
34	MONTCHO Gislain	Artisan	40ans	Ouidah
35	HOUNGUE Paula	Commerçante	45ans	Ouidah
36	ADJOVI Orel	Etudiant	24ans	Ouidah
37	AGBON Bernard	Etudiant	23ans	Ouidah
38	DOSSOU-YOVO Giovanni	Elève	18ans	Ouidah
39	DOSSA Ange	Elève	17ans	Ouidah
40	FANTODJI Elvira	Elève	18ans	Ouidah
41	ADANDE Gisèle	Fonctionnaire	39ans	Ouidah
42	KAKANAKOU Raphaël	Fonctionnaire	44ans	Ouidah
43	KOBA Oscar	Fonctionnaire	35ans	Ouidah
44	HOUESSINON Sylvain	Artisan	32ans	Ouidah
45	Da Silva Séraphine	Commerçante	55ans	Ouidah
46	AMOUZOUN Théodore	Artisan	62ans	Ouidah
47	HOUESSOU Rufin	Artisan	52ans	Ouidah
48	TOSSOU Daniel	Fonctionnaire	72ans	Ouidah
49	ANANI Victorin	Elève	20ans	Ouidah
50	DENON Grâce	Elève	17ans	Ouidah
51	TOSSA Victor	Etudiant	26ans	Ouidah
52	SOSSOU Farida	Elève	19ans	Ouidah
53	Dos Santos Julienne	Etudiante	23ans	Ouidah
54	DOMINGO Gérard	Elève	17ans	Ouidah

Période de l'entretien : Décembre 2020

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BELLEFLEUR Michel, 2011, *L'évolution du loisir au Québec : Essai socio-historique* ; Presse Universitaire de Québec
- DUMAZEDIER Joffre, 1962, *Vers une civilisation des loisirs*, Editions du Seuil, Paris
- FERREOL Gilles et Marchiset Gilles Vieille, 2008, *Loisirs, sports et société : regards croisés* ; Presses Universitaire Franche-Comté
- HODONOU D. 1989, *Pour une politique des loisirs traditionnels au sud de la République Populaire du Bénin : Cas de la Province de l'Atlantique*, Mémoire en philosophie, UNB/FLASH
- HOURDIN Georges, 1961, *Une civilisation des loisirs*, Editions Calmann-Lévy, Paris
- LAGRANGE Léo, 2000, *Notre projet éducatif*, FEDERATION NATIONALE LEO LAGRANGE
- MJSL, 1999, Charte des loisirs en République du Bénin
- PLAN DE DEVELOPPEMENT COMMUNAL TROISIEME GENERATION DE LA COMMUNE DE OUIDAH PDC3 2018-2022
- PRONOVOST Gilles, 1998, *Loisir et Société*, Presse Universitaire du Québec
- SUE Roger, 1994, *Temps et ordre social*, Presse Universitaire de France

ANNEXE

QUESTIONNAIRE

Je suis HOUNDAI Conceptia ; étudiante en 3eme année à l'INMAAC d'Abomey-Calavi. Ce questionnaire a été élaboré dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin de cycle de formation en Administration culturelle.

Nous vous prions de répondre sincèrement aux différentes questions et vous assurons que vos réponses seront traitées dans l'anonymat.

1-Quel est votre âge ?.....

2-Quel est votre sexe ? M F

3-Quelle est votre profession ? (Cochez une case)

-Etudiant/ Elève

-Fonctionnaire

-Artisan

-Paysan

-Commerçant

-Autre

4-Que faites-vous de vos temps libres ?

.....
.....
.....
.....
.....

5-Quels sont les jeux traditionnels et/ou modernes que vous connaissez ?

a-Citez-les :.....

.....
.....

b-Indiquez leurs noms en langues locales :.....

.....
.....

c-Quelles sont les régions où ces jeux sont pratiqués ?

.....

.....
.....
d-Quels sont les instruments ou espaces associés à ces jeux ? :

.....
.....
6-Ces jeux existent-ils encore ? Si non, pourquoi ? :.....

.....
.....
7-Lesquels pratiquez-vous ?

.....
.....
8-Ces jeux risquent-ils de disparaître à votre avis ? Si oui, pourquoi ? :.....

.....
.....
9-Quels sont les lieux de distraction qui existent dans la ville de OUIDAH ?

.....
.....
10-Lesquels fréquentez-vous ?

.....
.....
11-Quels sont les organismes qui organisent des activités de distractions traditionnelles dans la ville de Ouidah ?.....

11-Quels sont les jeux traditionnels que vous auriez souhaités que l'on promeuve dans la ville de OUIDAH ?.....
.....

12-Proposez des solutions qui peuvent amener la population à pratiquer les jeux traditionnels.....
.....

.....
.....

Merci pour votre collaboration.

Fiche d'inventaire

2. Identification de l'élément du PCI
2.1 Nom de l'élément du PCI tel qu'il est employé par la communauté concernée
2.2 Titre bref et informatif de l'élément du PCI (avec indication du/des domaines (s) du PCI concerné(s))
2.3 Communauté(s) concernée(s) ainsi que les praticien(s) interprète(s) directement impliqué(s) dans la représentation ou la pratique de l'élément du PCI (catégories, groupes, individus)
2.4 Brève description de l'élément du PCI (de préférence pas plus de 200 mots)

2. CARACTERISTIQUES DE L'ELEMENT DU PCI
2.1 Éléments matériels (instruments, vêtements ou lieu(x) spécifiques, objets rituels), le cas échéant, associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI
2.2 Autres éléments immatériels (le cas échéant) associés à la pratique ou à la transmission de l'élément du PCI
2.3 Pratiques coutumières (le cas échéant) régissant l'accès à l'élément du PCI ou à certains de ses aspects
2.4 Modes de transmission aux autres membres de la communauté
2.5 Fonctions sociales et valeurs culturelles

3. ETAT DE L'ELEMENT DU PCI : VIABILITE

3.1 Menaces éventuelles sur la pratique permanente de l'élément dans la /les communautés(s) concernée(s)

3.2 Menaces éventuelles sur la transmission de l'élément dans la/les communauté(s) concernée (s)

3.3 Menaces pesant sur un accès durable aux éléments matériels et aux ressources (le cas échéant) associés à l'élément du PCI

TABLE DES MATIERES

AVERTISSEMENT	i
DEDICACE.....	ii
REMERCIEMENTS	iii
LISTE DES TABLEAUX.....	iv
LISTE DES PHOTOS	iv
LISTE DES SIGLES ET ACRONYMES	v
SOMMAIRE	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE ET GEOGRAPHIQUE DE L'ETUDE	3
1-1- Problématique- Hypothèses- Objectifs.....	4
1-1-1-Problématique	4
1-1-2-Hypothèses :.....	5
1-1-3-Objectif général :.....	5
1-2-Cadre géographique de l'étude	5
1-2-1-Données physiques et administratives	6
1-2-2-Données démographiques et historiques.....	7
1-2-3-Infrastructures et équipements socioculturels	7
1-3- Définition des concepts	8
1-4- Revue de la littérature.....	9
CHAPITRE II :DEMARCHE METHODOLOGIQUE	12
2-1- Recherche documentaire.....	13
2-2-Instruments d'investigation	13
2-2-1-Investigation.....	13
2-2-2-Echantillon d'étude	13
2-2-3-Déroulement de l'enquête	14

2-3-Traitements des données.....	14
2-4-Cadre institutionnel de l'étude.....	14
CHAPITRE III :PRESENTATION DES RESULTATS ET SUGGESTIONS.....	18
3-1- Inventaire des jeux traditionnels de Ouidah	19
3-2- Interprétation des autres résultats	32
3-3-Suggestions pour une sauvegarde des jeux traditionnels à Ouidah	36
3-4-Plan de sauvegarde du jeu traditionnel « kanvê-kanvê ».....	37
CONCLUSION	44
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	48
ANNEXE	49
TABLE DES MATIERES	53