

Uss der Saargeminner Schriebschdubb

Atelier d'écriture en francique

animé par Marianne Haas-Heckel

SÌNGE ÙNN SCHBIELE ÙFF PLATT



CHANTER ET JOUER EN FRANCIQUE

*Médiathèque de la Communauté
d'Agglomération Sarreguemines Confluences*

2011 / 2012



* Consulter à ce sujet :

- Charte de la graphie harmonisée des parlers franciques - *Platt* - de la Moselle germanophone (GERIPA, sous la direction d'Albert HUDLETT, 2004)
- Guide pratique de prononciation et de graphie du Platt sarregueminois (Marianne HAAS-HECKEL, en annexe dans les ouvrages « *Les pieds dans le Platt* », 2008 et « *Platt en vrac* », 2011)

Chers amis du **Platt**,

Avec la parution du présent recueil, la session 2011/2012 de l'Atelier d'écriture en francique trouve son aboutissement. L'ambiance y a été tout aussi studieuse que les années précédentes mais dans le même temps, elle aura été joyeuse, distrayante, même. Rien de surprenant à cela si l'on considère le sujet que nous avons choisi de traiter : *chanter et jouer*, et cela en **Platt** comme il se doit.

Chanter et jouer furent les principales occupations des enfants que nous avons tous été. Il nous a suffi de laisser remonter nos souvenirs à la surface et comme par enchantement, nous revoilà dans la cour de l'école avec nos camarades, dans la rue avec nos voisins, dans les champs avec nos cousins et nos copains, dans la cuisine à l'atmosphère si chaleureuse de nos mamans et de nos grands-mères ... Des mélodies, des rimes drôlatiques, des gestes bien précis, des consignes à suivre, des cris joyeux revenaient en mémoire au fur et à mesure que s'allongeait notre liste de chansons et de jeux. Nous remontions le temps avec un infini plaisir pour faire revivre ces activités ludiques dont certaines sont déjà tombées dans l'oubli tandis que beaucoup d'autres risquent désormais de disparaître à leur tour, écrasées sous le rouleau compresseur des jeux électroniques sur lesquels les enfants modernes ont les yeux et les doigts rivés. «Nos enfants vont jouer ... chaque fois que la télévision et l'ordinateur sont éteints» pouvait-on lire récemment dans un magazine !

Transmettre aux enfants d'aujourd'hui les comptines et les chansons qui ont traversé les siècles, portées par notre langue francique, leur réapprendre tous ces jeux qui ont enchanté d'innombrables générations de bambins lorrains, voilà l'objectif du travail réalisé au sein de notre atelier.

Puissent les parents, les grands-parents, les enseignants, et surtout les enfants prendre plaisir à fredonner ces mélodies ou à partager des moments divertissants au cours des jeux évoqués ici.

Ce recueil n'a pas la prétention d'offrir au lecteur un inventaire exhaustif des chansons et des jeux qui se pratiquaient dans notre région, il se veut cependant aussi riche que possible. Nous avons tenu à présenter les variantes locales de quelques chansons et jeux. Certaines activités ludiques très répandues ne nécessitant pas d'explication de règle du jeu ou de description détaillée sont évoquées par une illustration, d'autres sont simplement mentionnées dans le répertoire (jeux avec les poupées, patins à roulettes, bac à sable, déguisements, etc.)

Les variantes dialectales des différents auteurs sont fidèlement reproduites à l'écrit grâce à la graphie harmonisée* que nous appliquons. Vous pourrez distinguer ainsi les parlars pratiqués au sein de notre atelier, qu'ils soient de la région de Forbach, du pays de Bitche, de l'Alsace Bossue voisine, ou encore de la région de Sarreguemines.

Les membres de la **Saargeminner Schriebschdubb** ont fait preuve cette fois encore d'un engagement remarquable. Quant au savoir-faire de l'équipe d'animation de la Médiathèque communautaire de Sarreguemines, il mérite d'être souligné, tout autant que sa courtoisie. Que tous soient ici remerciés chaleureusement.

Marianne HAAS-HECKEL
mars 2012



Liste des participants à la session 2011/2012

- BÄHR Françoise (Sarreguemines)
- BECKER Norbert (Etzling)
- BUND Edgard (Sarreguemines)
- DISSIEUX Sarah (Sarreguemines)
- ERBÉN Tova (Sarreguemines)
- FEUCHTER Étienne (Alsace Bossue)
- FREYERMUTH Francis (Sarreguemines)
- FREYERMUTH Jacqueline
- HIEGEL Bertrand (Kalhausen)
- HUSER Geneviève (Alsace Bossue)
- JUNG Cindy (Pays de Bitche)
- LAMY Françoise (Sarreguemines)
- LAVAL Simone (Sarreguemines)
- MEYER Odile (Sarreguemines)
- MULLER André (Pays de Bitche)
- RAUSCH Claude (Sarreguemines)
- ROTH Nicole (Forbach/Sgms)
- PHILIPP Annette (Forbach)
- SCHNEIDER Brigitte (Pays de Bitche)
- WACK Régis (Sarreguemines)
- WEBER Roger (Pays de Bitche)
- WEIDMANN Béatrice (Sarreguemines)

La variante dialectale propre aux locuteurs et/ou aux auteurs est indiquée entre parenthèses

Illustrations

- aquarelles d'Annette PHILIPP
- dessins aquarellés de François ABEL
- collection d'enfantina de Marianne HAAS-HECKEL
- partitions de Simone LAVAL

Mise en page

- BICHLER Suzanne
- GUIOT Maxime
- LAMY Françoise

Coordination

- HAAS-HECKEL Marianne



SÌNGE ÙNN SCHBIELE ÙFF PLATT

Iwwerblick

CHANTER ET JOUER EN PLATT

Sommaire

1. Dèèl: SÌNGE

p.8

1^{ère} partie : CHANTER

1. De Èrwacksene sìnge fer de Kinner

1. Les adultes chantent pour les petits

- a) Wiegelieder p.10
- b) Ridderlieder p.12
- c) Kinnerreime p.14

- a) Berceuses
- b) Formulettes de chevauchées
- c) Comptines et jeux de doigts

2. De Kinner sìnge

2. Les enfants chantent

- a) Schbottlieder p.19
- b) Rìngelschiele p.26
- c) Abzèhlreime p.27
- d) Rùnd ùms Jòhr p.29
- e) Zùngebrèscher p.34

- a) Formulettes de moqueries
- b) Rondes
- c) Formulettes pour désigner un joueur
- d) Au fil de l'année
- e) Vire-langue

2. Dèèl : SCHBIELE

p.35

2^{ème} partie : JOUER

1. Druss ìm Frèije

1. Jeux de plein air

- a) fer de Bùuwe p.40
- b) fer de Määdle p.50
- c) métsòmme p.53

- a) pour les garçons
- b) pour les filles
- c) en commun

2. Drìn ìm Huss

2. Jeux d'intérieur

- a) fer de Bùuwe p.62
- b) fer de Määdle p.63
- c) métsòmme p.65

- a) pour les garçons
- b) pour les filles
- c) en commun

Remarque :

Dans toute la mesure du possible, les traductions des chansons et comptines respectent la rythmique et le phrasé des mélodies traditionnelles, ce qui permet de les chanter aussi aisément en français qu'en Platt et ceci sans trahir leur originalité.

1. Dèèl : SÏNGE

1^{ère} partie : CHANTER

1. De Èrwacksene sìnge fer de Kinner

a) Wiegelièder

Schlòòf, Kindsche, schlòòf!
Schlääfel, schlääfel, schlääfel!
Maikääfer fliej!
Hèèle Gänsje!
Hèèle, hèèle, Sèèje!

b) Ridderlieder

Ridde, ridde, Réssese!
Tripps, Tripps, Trillsche!
Ènnerlé, dènnerlé, sibberlé, saal!
Schdéht e Èngel òn der Wònd
Hoppe, hoppe Reiter!
Ridde, ridde Reider!

c) Kinnerreime

Da! hasch e Daaler
's kùmmt e Miisele
Èns, zwei, drèi, higge, hagge, hèil!
Bùmmeldi, bùmmeldi, Hollerschdock
Écksche, Décksche, Silwerglécksche
Das isch de Dumme
Ri ra rutsch!
Pùunkt, Pùunkt, Komma, Schtrisch
Bagge, bagge Kùùchel
Bitsche batsche Kùùchel
Heijo Poppeijo!
Isch wèès, was isch mach
Minn Hùùt, dèr hatt drèi Égge
Fùcks, du hasch de Gòns geschdòhl

2. De Kinner sìnge

a) Schbottlieder

Ùffem Bèrsch Sinai
Ùnn isch hònn der oft gesaat
De „Monsieur“ Béck
Ùnser Bèllo
A B C, de Katz lèit ìm Schnéé
Mòmme, isch hònn Hùnger

1. Les adultes chantent pour les petits

a) Berceuses

*Dors, mon petit, dors !
Dors, dors, dors !
Hanneton vole !
Guéris, guéris, mon petit !
Guéris, guéris, sois béni !*

b) Formulettes de chevauchées

*Galope, galope, petit cheval !
Trotte, trotte donc, allez !
Et un, et deux, et trotte, trotte !
Vois-tu au mur ce séraphin ?
Hue, hue, dada !
Il saute, il saute le cavalier*

c) Comptines et jeux de doigts

*Tiens, v'là un sou
Voici un souriceau
Un, deux, trois, bine, pioche, broie !
Rapataplan, bâton de sureau
Coin de la nappe, grelot d'argent
Ça c'est le pouce
Ri ra rosse !
Point, point, virgule, trait
Allons faire un gâteau
Battons, battons le pâton !
Heijo Poppeijo !
Je sais ce que je vais faire
Mon chapeau, il a trois coins
Renard, tu as volé l'oie*

2. Les enfants chantent

a) Formulettes de moqueries

*Assis sur l' Mont Sinai
Je t'ai pourtant dit cent fois
Monsieur Beck
Notre toutou
A B C, dans la neige le chat est tombé
Maman, j'ai faim*

Hasch kalt, nòh schluff ìn de Wald!
 Ida, Ida, Bollerloch
 Èns, zwei, Polizei!
 Schnèck, Schnèck, Schnèck!
 In Saargemìnn, dò ìsch e Tunnèll
 Wènn de vill Òòche ùffhébbesch
 Es waar emòll e Mònn
 Gijje, gijje, ràtze
 Saargeminner Bùmpjé
 Der Hòns ìm Schnoogeloch
 Ènne, dènne, Tìndefass
 Mer hònn geschbielt òm libschde noch
 ìm Drèck
 Ääks, ääks ussgelacht
 Sébbel ùff de Wiese
Le bœuf, der Ocks
 Wo géh' mer hin?
 E Bitt ìsch kènn Fass
 Pardon ìsch *Carton*

Tu as froid ? Cache-toi dans le bois !
Ida, Ida, p'tite canaille
Un, deux, policier !
Escargot, ben alors !
À Sarreguemines, il y a un tunnel
Si tu ramasses beaucoup d'épis
Il était un bonhomme
Gratte, gratte le violon !
Les pompiers sarregueminois
Jean de la mare aux moustiques
Trempe ta plume dans l'encrier
On jouait bien, surtout dans
la saleté
Bisque, bisque, rage !
Joseph dans le pré
Le bœuf, der Ocks
Où allons-nous ?
Une cuve n'est pas un tonneau
Pardon c'est du carton

b) Rìngelschbiele

Rìngle, Rìngle, Roose

b) Rondes

C'est la ronde des roses

c) Abzèhlreime

Isch ùnn du, Millersch Kùh
 Èns, zwei, drèi, vier, ùffem Klawwìer
 Èène mèène Müss
 Vòn dènne fìnf
 Èrbse, Bohne, Lìnse
 Digges Männsche

c) Formulettes pour désigner un joueur

Moi et toi, la vache du meunier
Un, deux, trois, quat', sur le piano
Une de mes souris
De ces cinq-là
Pois, haricots, lentilles
Gros bonhomme

d) Rùnd ùms Jòhr

Nèijòhrschdaaswìnsch
 Òn Drèikéénischsdaa
 Lieder vùn de Klébbèrbùùwe
 Òn der Faasenaht
 Òm Nicklòòsedaa

d) Au fil de l'année

Formules de vœux pour l'An Neuf
À la fête des Rois
Ritournelles des crécelleurs
À carnaval
À la Saint-Nicolas

e) Zùngebrèscher

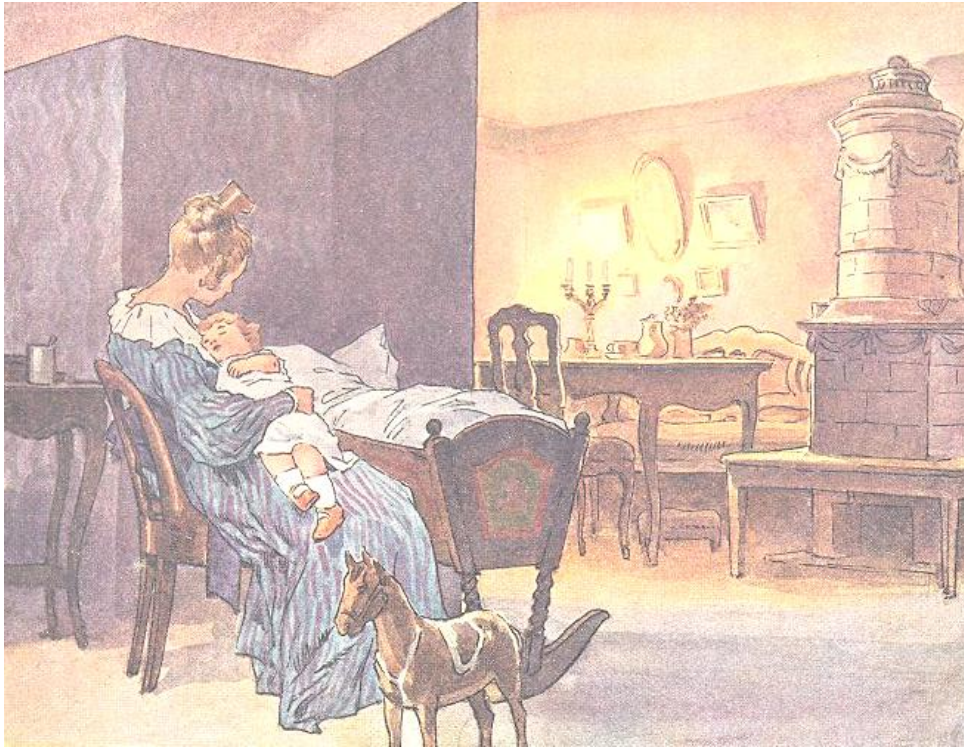
Schòng, schinnt d' Sùnn?
 Hìnger Hèrre Hòntze Hüss

e) Vire-langue

Jean, le soleil brille-t-il ?
Derrière la demeure de maître Jean

1. De Èrwacksene singe fer de Kinner 1. Les adultes chantent pour les petits

a) Wiegelieder a) Berceuses



Schlööf, Kindsche, schlööf! *Dors, mon petit, dors !*
De Babbe hiit die Schööf, *Papa garde les moutons,*
De Mömme hiit die Lämmerle *Maman garde les petits agneaux*
Ïn dèmm dünkke Kämmerle; *Dans la chambrette toute sombre ;*
De Mömme huckt òm Rooseschdock *Maman s'assoit près du rosier*
Ûnn schbìnt em Kìnd e rooder Rock, *Et tisse une robe rouge pour bébé,*
De Babbe hiit die Schööf. *Papa garde les moutons.*

Schlööf, Kindsche, schlööf

Schlööf, Kindsche, schlööf De Babbe hiit die Schööf
De Mömme hiit de Lämmerle In dèmm dünkke
Kämmerle. Schlööf, Kindsche, schlööf

The image shows three staves of handwritten musical notation in 4/4 time. The first staff begins with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The lyrics are written below the notes. The second staff continues the melody and lyrics. The third staff concludes the piece with a double bar line and repeat dots.



Schlääfel, schlääfel, schlääfel! *Dors, dors, dors !*
Im Himmel sinn de Schääfle, *Dans le ciel il y a des moutons,*
Die schwarze ùnn die wisse, *Des noirs et aussi des blancs*
Die wille 's ... (Vörnòòme vòm Kind) bisse! *Qui veulent mordre ... (prénom de l'enfant)*

Mæikääfer fliej! *Hanneton vole !*
Der Vadder ìsch im Krüich, *Le père est à la guerre,*
De Mudder ìsch im Bummerlònd, *La mère est en Poméranie,*
's Bummerlònd ìsch àbgebrènt, *La Poméranie a brûlé,*
Mæikääfer fliej! *Hanneton vole !*



Hèèle, hèèle, Gänsje! *Guéris, guéris, mon petit !*
'S wèrrd schünn widder gütt. *Ça ira mieux demain.*
'S Kätzje hatt e Schwänsje, *Par la queue du petit chat,*
'S wèrrd schünn widder gütt. *Ça ira mieux demain.*
Hèèle, hèèle, Katzedréck! *Guéris, guéris, crotte de chat !*
Mòrjefrìh ìsch alles wèck. *Demain matin, tout ira bien.*

Hèèle, hèèle Gänsje!

Hèèle, hèèle Gänsje! 's wèrrd schünn widder
gütt! 's Kätzje hatt e Schwänsje, 's wèrrd schünn
widder gütt Hèèle, hèèle Katzedréck
Mòrjefrìh ìsch alles wèck

Hèèle, hèèle, Sèèje! *Guéris, guéris, sois béni !*
Drèi Daa Rèèje, *Trois jours de pluie,*
Drèi Daa Schnéé, *Trois jours de neige,*
'S dùtt gaar nimméh Wéh. *Et tu ne sens déjà plus rien.*



b) Ridderlieder b) *Formulettes de chevauchées*

Ridde, ridde, Réssle!	<i>Galope, galope, petit cheval !</i>
Ìn Basel ìsch e Schléssele,	<i>Il y a un château à Bâle,</i>
Ìn Rom ìsch e Kloggehuss,	<i>À Rome, il y a un clocher,</i>
Lùnn vier alde Fraue russ:	<i>Quatre vieilles y montrent leur nez :</i>
Èèni schbinnt Siede,	<i>L'une file de la soie,</i>
Die ònner drèht Wiede,	<i>L'autre tresse de l'osier,</i>
Die dritt, die schnitt Hawwerschtröh,	<i>La troisième coupe la paille d'avoine,</i>
Die viert ìsch e fulli Frau!	<i>La quatrième n'est bonne à rien !</i>

Tripps, tripps, trillsche!	<i>Trotte, trotte donc, allez !</i>
De Buur hatt e Fillsche.	<i>V'là le poulain du fermier.</i>
Fillsche will nitt laafe,	<i>Le poulain ne veut pas trotter,</i>
De Buur will 's verkaafe.	<i>L' fermier veut s'en débarrasser.</i>
's Fillsche laaft ewèck,	<i>Mais le poulain s'est échappé</i>
De Buur lèit ìm Drèck.	<i>Et le fermier est embêté.</i>
Tripps, tripps, trillsche!	<i>Trotte, trotte donc, allez !</i>



Ènnerlé, dènnerlé, sibberlé, sa!	<i>Et un, et deux, et trotte, trotte !</i>
Jü! Jü! Hopp!	<i>Hue, hue, hop !</i>
Pèèrdsche, laaf Galopp!	<i>Petit cheval galope !</i>
Wèrf ne ìn de Graawe,	<i>Renverse-le dans le fossé,</i>
Frèsse ne de Raawe!	<i>Les corneilles viendront l' manger !</i>
Jü! Jü! Hopp!	<i>Hue, hue, hop !</i>



Schdéhnt e Èngel òn der Wònd, *Vois-tu au mur, ce séraphin ?*
 Hatt e rooder Abbel ìn der Hònd, *Il tient une pomme rouge à la main.*
 Will ne gèère bròòde, *Il aimerait bien la rôtir,*
 D' Sùnn will em nitt geròòde. *Sans soleil, n' peut y réussir.*
 Kùmmt e Kùh, lùùt em zù, *Une vache vient l'observer,*
 Kùmmt e Muss, bisst em druss, *Une souris vient la grignoter,*
 Kùmmt e Geis, macht e groose, groose *Une chèvre fait un gros, gros tas de*
 Buurescheis! *fumier !*

(sur la dernière phrase, on renverse l'enfant en arrière)

Hoppe, hoppe Reiter! *Hue, hue ! fait le cavalier;*
 Wènn er féllt, nò schreit er. *Quand il tombe, il se met à crier.*
 Féllt er ìn de Gràawe, *S'il tombe dans le fossé,*
 Nò frèsse ne de Ràawe. *Par les corbeaux il est mangé.*
 Féllt er ìn de Sùmf, *S'il tombe dans le marais,*
 Nò màcht de Reiter ... *Alors le cavalier fait ...*
 Plùms! *Plouf !*

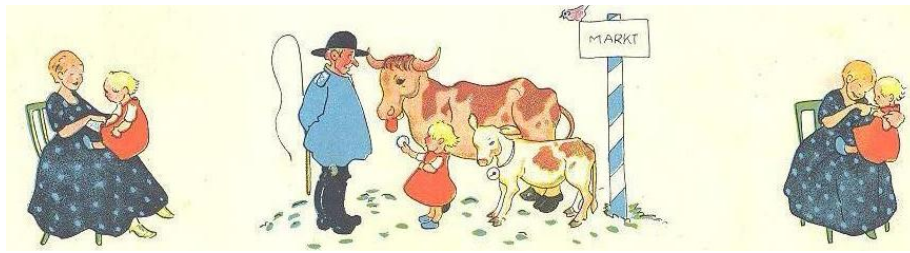
ùnn so wèrrd 's gemàcht: *comment faire :*

es Kind huckt mét geschpreitsde Bèèn ùff de Knie vòm
 Èrwàksene. Dèr singt das Lied ùnn màcht das Kind hupse. Òm
 Ènd dùdd er de Knie pléztlich ussenònner màche ùnn lósst es
 Kind zwísche sinne Bèèn erùnnerrutsche.

*l'enfant est installé à califourchon sur les genoux de l'adulte, en
 face à face. L'adulte chante la chanson en faisant sauter l'enfant
 sur ses genoux. À la fin, il les écarte brusquement et laisse glisser
 l'enfant entre ses jambes.*

Ridde, ridde, Reider! *Il saute, il saute, le cavalier !*
 Wènn er fallt dò schreit er. *Mais s'il tombe, il va crier.*
 Fallt er ìn de Graawe, *S'il tombe dans le fossé,*
 Fresse ne de Raawe, *Les corneilles viendront l' manger,*
 Fallt er ìn de Sùmf, *S'il tombe dans le borbier,*
 Macht de Reider plùms! *Il f'ra plouf, le cavalier !*

c) Kinnerreime c) Comptines et jeux de doigts



Da! hasch e Daaler, *Tiens, v'là un sou (un thaler),*
 Géhsch ùff de Määrk, *Vas au marché,*
 Kaafsch e Kùh *Achète une vache*
 Ùnn e Kälbsche dezù *Et aussi un petit veau,*
 *Ùnn e Kickerickii! *Avec un cocorico !*
(on caresse puis on gratouille la paume de la main du petit)

*odder: *variantes :

*Ùnn e Minne Minne Mixele! *Avec un p'tit lapereau !*
 *Ùnn e Wulle Wulle Wutzje! *Avec un petit pourceau !*

E Dààler *Un thaler*
 Géht òff de Määrk, *Va au marché*
 Kòòft e Péérd *Et il achète un cheval*
 's Péérd hàtt e Schwänsel *Le cheval a une queue*
 Dàs Schwänsel màcht Gilligilli! *La queue fait guili guili !*

's kùmmt e Miisele *Voici un souriceau*
 ìm Kìnd sinn Hiisele, *Dans la maison de mon petiot,*
 Màcht griwwe gràwwe, *Et grignoti,*
 Griwwe gràwwe! *Et grignota !*



Èns, zwei, drèi, *Un, deux, trois,*
 Higge, hagge, hèi! *Bine, pioche, broie !*
 Higge, hagge, Héscheldòòr, *Bine, pioche, carde !*
 De Miller hatt sinn Frau verlòòr. *Le meunier a perdu sa femme.*
 Der Hònsel hatt se g'fùnn, *C'est Jeannot qui l'a retrouvée,*
 De Katze schlòòn de Drùmm, *Les chats jouent du tambour,*
 De Miis kéhre de Schdubb uss, *Les souris balaient la chambre,*
 De Radde tròòn de Drèck enuss. *Les rats sortent la saleté.*
 's hòòrisch Hãnsel huckt ùmm Dach *Et Jeannot le poilu est sur le toit,*
 Ùnn hatt sisch halwer dootgelacht. *Il est presque mort de rire.*
(à mimer)

Èns, zwei, drèi, *Un, deux, trois,*
 Higge, hagge, hèi! *Bine, pioche, croîs !*
 Higge, hagge, Léffelschdiel, *Manche de cuiller à pot,*
 Ùnsre Kinner frèsse viel! *Nos enfants mangent beaucoup trop !*
 Alle Daa zwei Lèèb Broot, *Deux miches par jour, il leur faut,*
 Hool de Héwwel ùnn schlaa se doot! *C'est du bâton qu'ils auront !*
(à mimer)

Bùmmeldi, bùmmeldi, Hollerschdock, *Rapataplan, rapataplan, bâton de sureau,*
 Wieviel Héére schtréckt der Bock? *Combien de cornes montre le bouc ?*
 Wieviel Finger schdéhn? *Combien de doigts derrière ton dos ?*
(l'enfant doit deviner le nombre de doigts tendus derrière son dos)

Écksche, Décksche, Sìlwerlécksche, *Coin de la nappe, grelot d'argent,*
 Écksche, Décksche, druss, *Coin de la nappe, et puis va-t-en !*
 Goldenes Huss, *Maison en or,*
 Goldene Schùh, *Souliers en or,*
 Wie alt bìsch du? *Quel est ton âge, alors ?*



Das isch de Dumme, *Ça c'est le pouce,*
 Dèr schiddelt de Prumme. *Et lui secoue les prunes,*
 Dèr héppt se uff, *Lui les ramasse,*
 Dèr traat se hèmm, *Lui les porte à la maison,*
 Ùnn dèr Klèène frèsst se all elèèn ! *Et ce petit là les mange toutes !*
(poing fermé, l'enfant tend un doigt après l'autre)



Ri ra rutsch! *Ri, ra, rosse !*
 Mir fahre mét der Kutsch, *Voyageons en carosse,*
 *Mir fahre mét der Iesebòhn, *Voyageons en chemin de fer,*
 Hìnne hìnt e Äffsche dròn. *Avec un p'tit singe à l'arrière.*

*odder: **variantes :*

Ri ra rutsch! *Ri, ra, rosse !*
 Mir fahre mét der Kutsch, *Voyageons en carosse,*
 *Mir fahre mét der Schnèggeposcht, *Voyageons en tortillard,*
 Wù 's kènn Pènnìng Fahrgèld koscht. *Ça ne coûtera pas un liard.*

Ri ra rutsch! *Ri, ra, rosse !*
 Mir fahre mét der Kutsch, *Voyageons en carosse,*
 *Mir schièse mét Kannoone, *Allons tirer au canon,*
 Èrbse odder Bohne. *P'tits pois et haricots d' Soissons.*

ùnn so wèrrd 's gemàcht: *comment faire :*
 zwei Kinner sitze sisch gèjesiddisch ùnn ginn sisch de *deux enfants sont assis face à face en se tenant par les*
 Hänn, èèner Aarme ussgeschtréckt, ùnn de ònner *mains, un bras tendu, l'autre ramené à l'épaule. Ils*
 Hònd gèije de Schùller. Das wäckselte dònne hin ùnn hèr *inversent les mouvements des bras au rythme de la*
 im Rìtmuss vòm Lied, immer èèner Aarme *chanson en imitant le mouvement des roues de locomotive.*
 ussgeschtréckt ùnn der ònner zerìckgezò)



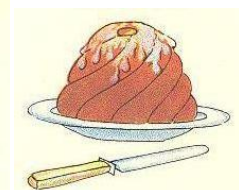
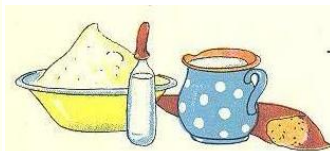
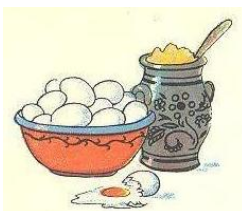
Punkt, Punkt, Komma, Schtrîsch: *Point, point, virgule, trait :*
 Fèrdisch ìsch das Mòndgesicht!
 Dîner Hals, digger Buch,
 Knépp ùnn Séck, diè hatt er ah.
 Aarme wiè e Bèèseschdiel,
 Bèèn wiè e Schdòrsch,
 Fèrdisch ìsch de Schòrsch!
*C'est comme une lune, ce portrait !
 Un long cou, un gros ventre,
 Et même des boutons et des poches.
 Des bras comme un manche à balai,
 Des jambes comme une cigogne,
 Et voilà notre bonhomme ! (Georges)
 (pour apprendre à tracer un bonhomme)*

Bagge, bagge Kùùche!
 De Bagger hatt gerùfe.
 Wèr will gùdder Kùùche bagge,
 Dèr mùss hònn siwwe Sache:
 Eier ùnn Schmals,
 Zùgger ùnn Sals,
 Millisch ùnn Mèhl,
 Safrann macht de Kùùche gèèl.
*Allons faire un gâteau !
 Prenons le boulanger au mot.
 Afin qu'il soit bon et beau,
 Voici tout ce qu'il nous faut :
 Œufs et saindoux,
 Sucre et sel,
 Lait et farine,
 Et du safran pour colorer le tout !*



odder: *variantes :*

Bitsche bàtsche Kùùche!
 Der Bécker hàtt gerùfe
 Wèr will kùmmè Kùùche bàche
 Dèr mùss hàwwe siwwe Sàche:
 Æjre ùnn Schmàls,
 Bùdder ùnn Sàls,
 Millich ùnn Mèhl,
 Safròn màcht de Kùùche gèèl.
*Battons, battons le pâton !
 Le boulanger nous appelle.
 Qui veut venir faire un gâteau,
 Ces sept choses il les lui faut :
 Des oeufs et du saindoux,
 Du beurre et du sel,
 Du lait et de la farine,
 Du safran pour un gâteau doré.*



Heijo Poppeijo! *Heijo Poppeijo!*
 Schlaa 's Bibbele doot! *Je ne veux plus de cett' poule !*
 Es léét mer kènn Eier *Elle ne pond pas d'œufs*
 Ûnn frèsst mer minn Broot. *Et me mange tout mon pain.*

Heijo Poppeijo! *Heijo Poppeijo!*
 Was waggelt im Schtroh? *Qui bouge dans la paille ?*
 'S Bibbel léét e Gaggel *C'est la poule qui pond*
 *Ûnn 's Kindel isch froh. *Un p'tit œuf pour l'enfant.*
 odder: *variante :*
 *Ûnn (Vòrnähme vòm Kind) isch frooh! *Et (prénom de l'enfant) est content !*

Isch wèès, was isch mach: *Je sais ce que je vais faire :*
 Isch géhn òn de Bach, *Je m'en vais à la rivière,*
 Hool mer e Fìschelsche, *J'y attrape un p'tit poisson,*
 Sìtz misch òns Dìschelsche, *Je m'attable à la maison,*
 Hool mer e Gawwelsche, *Je prends ma petite fourchette,*
 Schdéck ne ins Schnawwelsche. *Et je l' fourre dans mon bec !*

Minn Hùèt, dèr hatt drèi Égge, *Mon chapeau, il a trois coins,*
 Drèi Égge hatt minn Hùèt, *Il a trois coins mon chapeau,*
 Ûnn hätt er nitt drèi Égge, *Et s'il n'avait pas trois coins,*
 Dò wäär 's ah nitt minn Hùèt. *Ce ne serait pas mon chapeau.*

Fùcks du hasch de Gòns geschdòhl, *Renard, tu as volé l'oie,*
 Gibb se widder hèr! *Rends-la, rends-la moi !*
 Gibb se widder hèr! *Rends-la, rends-la moi !*
 Sùnscht kùmmt disch der Jäascher hoole *Ou le chasseur te tuera*
 Méddem Schiesgewéhr, *Avec son fusil, pan ! pan !*
 Sùnscht kùmmt disch der Jäascher hoole *Ou le chasseur te tuera*
 Méddem Schiesgewéhr. *Avec son fusil, pan ! pan !*





2. De Kinner singe 2. Les enfants chantent

a) Schbottlieder a) Formulettes de moquerie

<p>Ùffem Bèrsch Sinai Sìtzt de Schnidder Kickericki. Èr kloppt sich de Bòmbel uss, Hupst e grooser Flock eruss!</p>	<p><i>Assis sur le Mont Sinai, C'est le tailleur Kickericki. Il secoue sa queue de pie, Une grosse puce en est sortie !</i></p>
---	---

<p>Ùnn isch hònn der oft gesaat: Géh mer nìtt mét Millersch Maad! Millersch Maad isch ùngesùnd, Hatt e Flock vòn hùnnert Pùnd!</p>	<p><i>Je t'ai pourtant dit cent fois : La bonne du meunier n'est pas pour toi ! Elle n'est pas propre celle-là, Avec la puce de cent livres qu'elle a !</i></p>
--	---

<p>Dò ùnne òm Éck, Dò wòhnt de <i>Monsieur</i> Béck. Dèr schtréckt de Ärsch zùm Finschder 'nuss, 'ass mer mènnt, 's wäär e Wéck. Dò kùmmt e Frau gelààfe, Ùnn will das Wécksche kààfe. Dòò saat de <i>Monsieur</i> Béck: „ Minn Hìnnere isch kènn Wéck! “</p>	<p><i>Là en bas au coin, Habite Monsieur Beck. Il montre ses fesses à la fenêtre, On croirait un petit pain. Arrive une femme en courant, Qui veut acheter le petit pain. Monsieur Beck dit alors : „Mon derrière n'est pas un petit pain !“</i></p>
---	--



Was màcht dènn ùnser Bèllo? *Mais que fait notre toutou ?*
Er prünst òns Vélo *Il pisse contre le vélo.*
Er will's jò nitt verhünse, *Il ne veut pas l'abîmer,*
Er will bloos prünse. *Il veut juste pisser.*

Was macht dènn ùnser Bèllo? Er prünst òns Vélo!
Er will's jò nit verhünse, er will bloos prünse.

A B C, *A, B, C,*
De Katz lèit im Schnéé. *Dans la neige le chat est tombé.*
De Schnéé géht ewèck, *Quand la neige s'en est allée,*
De Katz lèit im Drèck! *Le chat était dans la saleté !*

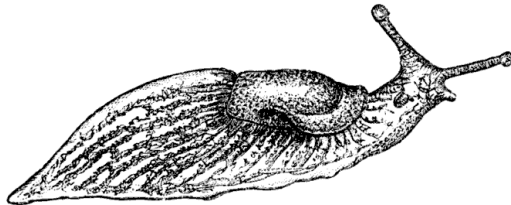
- Mòmmè, isch hònn Hùnger. - *Maman, j'ai faim.*
- Dònn schluff in de Gùmmer! - *Cache-toi dans le cornichon !*
- Mòmmè, isch hònn Dùrscht. - *Maman, j'ai soif.*
- Dònn schluff in de Wùrscht! - *Cache-toi dans le saucisson !*
- Mòmmè, gibb mer e Abbell! - *Maman, donne-moi une pomme !*
- Hool de Kùh òm Schwòns ùnn rabbell! - *Tire la queue de la vache pour que ça sonne !*
- Mòmmè, gibb mer e Bìir! - *Maman, donne-moi une poire !*
- Griff de Kùh òm Schwòns, - *Tire encore,*
Nòh hasch de vèr! *Tu en auras quatre, alors !*

Hàsch kàlt, nòh schluff in de Wàld! *Tu as froid, cache-toi dans le bois !*
Hàsch heis, nòh schluff in de Geis! *Tu as chaud, cache-toi dans la chèvre !*
Hàsch Hùnger, nòh schluff in de Gùmmer! *Tu as faim, cache-toi dans le cornichon !*
Hàsch Dùrscht, nòh schluff in de Wùrscht! *Tu as soif, cache-toi dans le saucisson !*

Ida, Ida, Bollerloch, *Ida, Ida, p'tite canaille,*
Schtréckt de Nòs ins Kéllerloch. *Met son nez dans l' soupirail.*
'S Kéllerloch isch zùgefròòr, *Mais le soupirail a gelé,*
'S Ida hatt de Nòs verlòòr. *Ida y a laissé son nez.*

Èns, zwi - Polizei!	<i>Un, deux - policier !</i>
Drèi, vîer - Offizier!	<i>Trois, quatre - officier !</i>
Fünf, sécks - aldi Hèx!	<i>Cinq, six - vieille sorcière !</i>
Siwwe, acht - gùddi Nacht!	<i>Sept, huit - bonne nuit !</i>
Nien, zéhn - Magdaléén!	<i>Neuf, dix - Madeleine !</i>
Éllef, zwélf - kùmme die Wélf!	<i>Onze, douze - voilà les loups !</i>

Schnèck, Schnèck, Schnèck,	<i>Escargot, ben alors !</i>
Schtréck die Héére russ!	<i>Tes cornes, tu les sors ?</i>
Sùnsch wèrf isch disch	<i>Sinon tu vas te retrouver dehors.</i>
òm Finschder nuss,	<i>Par la fenêtre je vais te jeter,</i>
Dass disch de Krodde frèsse.	<i>Et les crapauds vont te manger.</i>



odder: variante :

Schnæck, Schnæck	<i>Limaçon, limaçon</i>
Zæj mer dinni lònge Ohre!	<i>Montre moi tes longues cornes !</i>
Sùnscht schmiss ich dich	<i>Sinon je te balance</i>
Ìn de diefe Doole.	<i>Dans le caniveau.</i>

sur l'air de Heijo Poppeijo :

*Ìn Saargemìnn	<i>À Sarreguemines,</i>
Dò isch e Tunnèll:	<i>Il y a un tunnel :</i>
Wènn mer rinfahrt wèrrd 's dùnggel,	<i>On y rentre, il fait nuit,</i>
Wènn mer russfahrt wèrrd 's hèll!	<i>On en sort, il fait jour !</i>

odder: variante :

*Dò ùnne, dò owwe,	<i>Tout en haut, tout en bas,</i>
Dò isch ...	<i>Il y a ...</i>



Wènn de vill Òòchre ùffhébsch, *Si tu ramasses beaucoup d'épis,*
 Krèisch e Brètschel *T'auras un bretzel*
 Wènn der Kaarch-Schméérkräamer kùmt. *Quand viendra le marchand de cambouis.*

Es waar emòll e Mònn, *Il était un bonhomme*
 Dèr hàtt e Mändel òngehààd. *Qui portait un manteau.*
 Ìn démm Mändel waar e Sàck *Dans ce manteau il y a une poche,*
 Ìn démm Sàck waar e Brief *Dans cette poche il y a une lettre,*
 Ùff démm Brief hàtt geschtòn: *Dans cette lettre il est écrit :*
 Es waar emòll e Mònn ... *Il était un bonhomme ...*

odder: *variante :*

's isch emòll e Mònn gewènn, *Il était un bonhomme*
 Dèr hàtt e lònger, lònger Schoobe òngehàtt, *Qui portait un long, long manteau,*
 Ùnn ìn dem Schoobe isch e Sàck gewènn, *Et dans ce manteau, était une poche,*
 Ùnn ìn dem Sàck isch e Brief gewènn, *Et dans cette poche il y avait une lettre,*
 Ùnn ìn dem Brief isch geschdòng: *Et dans cette lettre était écrit :*
 's isch emòll e Mònn gewènn ... *Il était un bonhomme ...*
 Ùnn düss isch Kääs, *Et tout cela n'est que du vent,*
 Ùnn isch àlles wàs ich wææs. *Et c'est tout ce que je sais.*

Es waar emòl e Mònn,	<i>Il était un bonhomme</i>
Dèr hatt e nasser Schwòmm.	<i>Qui a une éponge mouillée.</i>
Dèr Schwòmm waar ihm ze nass,	<i>Elle était si mouillée,</i>
Nòh géht er ùff de Gass.	<i>Qu'il va sur la chaussée.</i>
De Gass waar ihm ze kalt,	<i>Il y faisait si froid,</i>
Noh géht er in de Wald.	<i>Qu'il s'en va dans le bois.</i>
De Wald waar ihm ze klien,	<i>Il n'y était pas bien,</i>
Nòh géht er ùff Berlin.	<i>Il part donc à Berlin.</i>
Berlin waar ihm ze groos,	<i>Berlin était si grand</i>
Nòh macht er in de Hoos.	<i>Qu'il fait dans l' pantalon.</i>
De Hoos waar ihm ze klèèn,	<i>Un pantalon si p'tit,</i>
Nòh géht er widder hèmm.	<i>Qu'il rentre alors chez lui.</i>



Gijje Gijje ràtze,	<i>Gratte, gratte le violon,</i>
Marje kùmme de Schbàtze,	<i>Demain les moineaux viendront,</i>
Iwwermarje kùmme de Fingge,	<i>Après-demain viendront les pinsons,</i>
Àlli (... X-Beliewiche) schdingge !	<i>Tou(te)s les (... quidams nommés) ne sentent pas bon !</i>

Saargeminner Bùmpjé	<i>Les pompiers sarregueminois</i>
Schprìtze mét der Kaffékònn,	<i>Arrosent avec une cafetière.</i>
Saargeminner Bùmpjé,	<i>Aux pompiers sarregueminois</i>
Dò isch alles dròn:	<i>Rien ne manque, tout y est :</i>
Fèdder òm Hùùt, Schillé òn,	<i>Chapeau à plume et gilet</i>
Awwer kènn Knépp méh dròn.	<i>Dont les boutons sont arrachés.</i>
Saargeminner Bùmpjé,	<i>Les pompiers sarregueminois</i>
Mer macht halt was mer kònn!	<i>Font vraiment de leur mieux !</i>
Saargeminner Bùmpjé	<i>Les pompiers sarregueminois</i>
Schprìtze mét de Pétròllkònn,	<i>Mettent du pétrole sur le feu</i>
Dass es Fier bésser brènne kònn!	<i>Pour êt' sûrs que ça brûle mieux !</i>

Der Hòns ìm Schnoogeloch *Jean de la mare aux moustiques*
 Hatt alles was er will. *A vraiment tout ce qu'il veut.*
 Ùnn was er hatt, das will er nitt, *Mais ce qu'il a, il n'en veut pas,*
 Ùnn was er will, das hatt er nitt. *Et ce qu'il veut, il ne l'a pas.*
 Der Hòns ìm Schnoogeloch *Jean de la mare aux moustiques*
 Hatt alles was er will. *A vraiment tout ce qu'il veut.*

Ènne, dènne, Tìndefass, *Trempe ta plume dans l'encrier,*
 Géh ìn de Schùùl ùnn léhr èbbes! *Tu es à l'école pour bâcher !*
 Kùmmesch de hèmm ùnn kònnsch de nix, *Si tu ne veux pas t'appliquer,*
 Wèrrsch de mét der Ruut gewickst! *Tu tâteras du martinet.*

Mer hònn geschbielt, *On jouait bien,*
 Òm libschde noch ìm Drèck, *Surtout dans la saleté,*
 Hèèle, hèèle, Kirschekèère, *Noyau de cerise, ça va guérir,*
 Rìppsche, Dìppsche, wèck! *Côte et marmite, ça va partir !*
 Mer hònn geschbielt, *On jouait bien,*
 Òm libschde noch ìm Drèck, *Surtout dans la saleté,*
 Ùnn wù de Drèck òm dickschde waar, *Et plus on pouvait se salir,*
 Dò sìn mer nimméh wèck! *Moins on voulait partir !*



Ääks, ääks, ussgelacht! *Bisque, bisque, rage !*

Ææcks, ææcks, üssgelàcht! *Pour se moquer de quelqu'un, on chante cette ritournelle en frottant ses index l'un contre l'autre en direction de sa victime.*

Sébbel ùff der Wiese *Joseph dans le pré,*
Sébbel ùff der Gàss, *Joseph dans la rue,*
Sébbel hàsch ìn de Hòsse geschéss, *Joseph t'as fait dans ton froc,*
Sébbel wàs ìsch dàs? *Joseph, qu'est ce que c'est que ça ?*



Le boeuf, der Ocks, Le boeuf, der Ocks,
La vache, die Kùh, La vache, die Kùh,
Ferm' la port' ! Ferm' la port' !
Màch de Diir zù! Màch de Diir zù!

- *Wo géh'mer hìn? - Où allons-nous ?*
- *Géhmer ìsch bi Kolmer! - Guémar est près de Colmar !*

- *Wàs? - Quoi ?*
- *E Bitt ìsch kènn Fàss, - Une cuve n'est pas un tonneau,*
Wènn's rèèjt, wèrsch nàss, S'il pleut, t'es trempé,
Wènn's schnéit, wèrsch wiss, S'il neige, t'es blanc,
Ùnn krèisch de Schiss bìs ùff Pariss. Et t'attrapes la courante jusqu'à Paris.

- *Pardon! - Pardon !*
- *Pardon isch Carton, - Pardon c'est du carton,*
Carton isch Bàbbedéggel, Carton c'est du papier mâché,
Ùnn du bisch e Lùmbeséggel. Et toi tu es un chiffonnier.

b) Rìngelschiele b) Rondes

Ringle, ringle, Ròose, *C'est la ronde des roses,*
Schééne Aprikoose, *Des jolis abricots,*
Veilscher ùnn Vergissmeinischt, *Violettes et myosotis,*
*Alle Kinner sitze sisch! *Tous les enfants sont assis*.*
Groosmamma, Groospappa, *Grand-maman, Grand-papa,*
Ringle, ringle, hoppersassa! *C'est la ronde, tralala !*
*(*les enfants s'accroupissent en chantant cela)*



c) **Abzählreime** c) *Formulettes pour désigner un joueur*

Isch ùnn du, Millersch Kùh, *Moi et toi, la vache du meunier,*
Millersch Éésel, das bîsch du! *L'âne du meunier, c'est bien toi!*

odder: *variantes :*

Isch ùnn du, Millersch Kùh, *Moi et toi, la vache du meunier,*
Bäggersch Éésel, das bîsch du! *Et l'âne du boulanger, c'est toi!*

Isch ùnn du, ùnn Millersch Kùh, *Moi et toi, et la vache du meunier,*
Ùnn was die Kùh òm Schwänsje hatt, *Et le p'tit bout de la queue de la vache,*
Das kriesch du! *Ce sera pour toi!*

Èns, zwei, drèi, vîer, *Un, deux, trois, quat'*
Ùffem Klawwier schdéht e Glaas Bîer. *Sur le piano, il y a une chope.*
Wèr druss trînk, *Celui qui la boira,*
Dèr schdînk! *Puera!*

odder : *variante :*

Èns, zwei, drèi, vîer, *Un, deux, trois, quat'*
Ùff dèmm Klawwier *Sur le piano*
Dò sîtz e Muss, *Il y a un souriceau,*
Ùnn du bîsch druss! *Et toi tu es de trop!*



Èène mèène Müss, *Une de mes souris,*
Ùnn dü bìsch drüss. *Et tu n'es pas pris.*

Vòn dènne finf *De ces cinq-là,*
Gìtt 's kènn vïer mèh, *Il n'en reste pas quatre,*
Dènn mìr drèi sìnn *Car nous trois sommes*
De zwæi ènzischde! *Les deux uniques !*

Èrbse, Bohne, Lìnse, *Pois, haricots, lentilles,*
Wie mer se schmilse *Comme on les nappe de gras,*
So sìnn se! *On les mangera !*

odder : *variante :*

Èrbse, Bohne, Lìnse, *Pois, haricots, lentilles,*
Wie mer se kocht, *Comme vous les préparez,*
So sìnn se! *Vous les mangez !*

Diggès Männsche *Un gros bonhomme*
Hupst in Pännsche, *Saute dans l' poêlon,*
Hupst eruss, *Il en ressort*
Ùnn du bìsch druss! *Et tu es dehors.*



d) Ründ ùms Jòhr d) Au fil de l'année

NÈIJÒHRSCHDAASWÌNSCH FORMULES DE VŒUX POUR L'AN NEUF

Proscht Nèijòhr!
's alde Jòhr ìsch òngefròòr.
Isch wìnsch èisch e Würscht wie e Oowerohr,
E Brètzèl wie e Schieredòòr,
Ùnn méh Gèld wie vòrrisch Jòhr,
E Kùùche wie e Wòònsradd,
Nòh wèrre se all satt!

Bonne année !
L'an passé est tout gelé.
Je vous souhaite un saucisson gros comme un tuyau de poêle,
Un bretzel grand comme une porte de grange,
Plus d'argent que l'an passé
Et un gâteau comme une roue de charrette,
Ainsi vous serez tous rassasiés !



Isch wìnsch èisch e glückliches nèijes Jòhr,
Viel Frèèd ùnn Gesùndhètt
Ùnn wònn Ìhr schdèrwe, de Himmel.

Je vous souhaite une bonne année,
Du bonheur et la santé,
Et le paradis quand vous mourrez.

Isch wìnsch Èisch viel Glück im nèije Jòhr,
Gesùndhètt ùnn e lònge Lèèwel
E Schbischer voll Wèèse,
E Schòrschde voll Flèèsch,
E goldener Dìsch mét gebaggene Fìsch,
Ùnn e Roosekròns,
Wù Èisch ìn de Himmel dònst!

Je vous souhaite bien du bonheur pour cette nouvelle année,
Longue vie et bonne santé,
Plein de blé dans le grenier,
Plein de viande dans la cheminée*,
Plein de poisson sur une table dorée
Et un rosaire pour vous accompagner
Lorsqu'au ciel vous irez danser !
(*la cheminée du fumoir)

Gùdde Mòrje im nèije Jòhr!
Isch wìnsch Èisch Glück im nèije Jòhr,
Lòng ze lèèwe, glückséelisch ze schdèrwe,
Ùnn de Himmel ze èrwe.

Bonjour à tous en ce matin du jour de l'an !
Je vous souhaite bien du bonheur,
Longue vie puis une mort bienheureuse,
Avec le paradis en héritage.





ÒN DRÈIKÉÉNISCHSDAA À LA FÊTE DES ROIS

So singe ùnsere drèi Kéénische, wònn se bie de Liet òn
de Diir kùmmè:

*Voici une des ritournelles chantées par nos Rois mages
lorrains lorsqu'ils se présentent au seuil des maisons :*

Es kùmmè drèi Kéénije ussem Mòrjelònd,
Se kùmmè dòhèr vòn Gott gesònd.
De Schdèrn, de Schdèrn mùss erùmmersch
géhn,
Mir misse hèit Òòwed noch widdersch géhn.

*Nous sommes trois rois venus d'Orient,
Envoyés par Dieu vers vous, bonnes gens.
Cette étoile nous guide inlassablement,
Car ce soir une longue route nous attend.*

Dèmmnòh, was de Liet ne ginn, singe se:

Selon la générosité des habitants visités, ils ajoutent :

Ìhr hònn ùns e schééni Beschéérùng ginn,
Drùmm sollen' er 's Jòhr mét Frèèd èrlèèwe.
De Schdèrn, ...

*Vous avez été généreux envers nous,
Que le bonheur soit toute l'année avec vous.
Cette étoile ...*

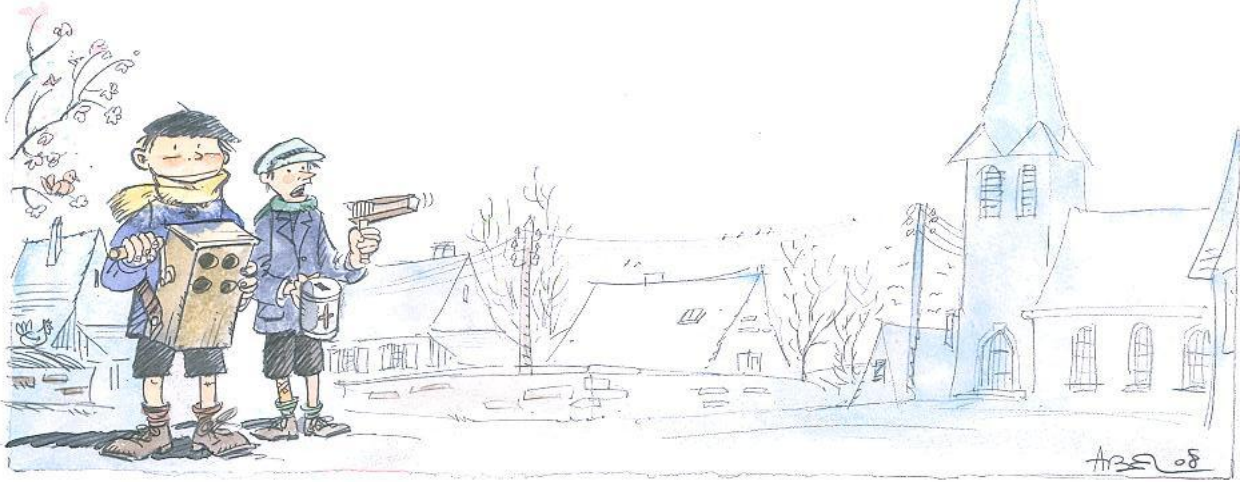
odder: *ou alors :*

Ìhr hònn ùns kènn Beschéérùng ginn,
Drùmm soll èisch 's Himd òm Hinnere klèèwe.
De Schdèrn, ...

*Vous ne nous avez rien donné, quelle misère !
Que votre chemise vous colle donc au derrière.
Cette étoile ...*

**LIEDER VÛN DE KLÉBBERBÛÙWE
(òdder Rabbelbùùwe)**

RITOURNELLES DES CRÉCELLEURS
*(elles remplacent la sonnerie des cloches du soir
du Jeudi Saint jusqu'au matin du Samedi Saint)*



1) Mòrjens 1) Angélu du matin

Daaglock, Daaglock, Daa-aaglock! *Angélu du ma-atin!*

**Daaglock, Rooseschdock,
Wènn 's nitt klìngelt, dòn n rabbelt 's doch!** *C'est l'angélu, buisson de roses,
Si ça ne sonne plus, ça résonne!*

**Mòrjeglock, Rooseschdock, klìngelt 's nitt, nò
rabbelt 's doch! Mòrjeglock!** *C'est l'angélu, buisson de roses,
Ça ne sonne plus, mais ça résonne! C'est
l'angélu!*

2) Òm 12 Uhr 2) Angélu de midi

Mìdda, Mìdda, Mì-ìddaa *Midi, midi, mi-idi*

**Daaglock, Hollerschdock, bimbelt 's nitt, nò
rabbelt 's doch, Daaglock!** *C'est l'angélu, buisson de sureau,
Si ça ne carillonne, ça résonne!*

**Mìddaa, Mìddaa, Frèidamìdda Bohndaa!
Iwwermòrje isch Ooschderdaa!** *Il est midi, il est midi, c'est vendredi!
Des haricots pour midi! Pâques c'est pour après-
demain!*

**Mìddaa, Mìddaa, Bohneblatt,
Iwwermòrje isch Oschderdaa!** *Midi, midi, feuille de haricots,
Après-demain c'est Pâques!*

3) Òòwens 3) Angélu du soir

Naahtglock, Naahtglock, Na-aahglock! *C'est l'angélu, c'est l'angélu du-u soir!*

**Nahtglock - Rooseschdock
Wènn 's nitt klìngelt dòn n rabbelt 's doch!** *C'est l'angélu, buisson de roses,
Si ça ne carillonne, ça résonne!*

- 4) Vòr der Méss (die Klébbèrbùwe géhn
inn drèi Grubbe dùrsch)
a) sìngt : zùm érschde Mòòl!
b) sìngt : zùm zwèdde Mòòl!
c) sìngt : zùm létschde Mòòl!
- 4) Pour annoncer les offices (les crécelleurs se
suivent en trois groupes a, b et c)
a) chante : Au premier coup !
b) chante : Au deuxième coup !
c) chante : Au troisième coup !

Mònschmòòl kummt nùr èèni Grupp, die sìngt:
Es érscht ùnn 's létscht fer in de Dienscht!

Parfois, c'est un seul groupe qui passe :
C'est le premier et le dernier coup pour aller à
l'office !

odder: variante :
Zùm érschde Mòòl, zùm zwèdde Mòòl, zùm
létschde Mòòl!

C'est le premier coup (préparez-vous !)
C'est le deuxième coup (habillez-vous !)
C'est le troisième coup (venez avec nous !)

Hé, zùm létschde Mòòl! Jétz géht die Kirsch òn!
Wèr nitt laafe kònn, dèr hippt.
Wèr nitt hippe kònn, dèr blibbt.

L'office va commencer, venez avec nous !
Venez en marchant ou en boitant,
Les grabataires, restez chez vous !

5) Òm Sòmshdaamidda
kùmme die Glocke dònn èndlich widder hèm
ùnn de Klébbèrbùwe géhn vùn Huss zù Huss
ùnn sìnge:

5) Le Samedi Saint, les cloches sont enfin de
retour et les enfants de chœur vont de maison en
maison en chantant :

Mìr hònn geklébbert firs hèlische Graab,
Drùm ginn ùns e Ooschdergaab.
Groos odder klien, 's géht alles in
de Kòrb enìn.

Pour le saint Sépulcre nos crécelles ont résonné,
Une offrande de Pâques pour nous est méritée.
Grande ou petite, mettez-la dans
notre panier.

E Ei odder zwei, e Suu odder zwoo, nõh sìnn
mer all froh.

Donnez un œuf ou deux, un sou ou deux, et
nous serons tous heureux.

Ginn mìr e Ei odder zwei odder drèi
Ùnn e bìsselsche Schbèck,
Odder mìr géhn Èisch nitt vùn der Diir
ewèck.

Donnez un œuf ou deux ou trois
Et du lard pourquoi pas,
Sinon de votre porte nous ne
partirons pas.

ÒN DER FAASENAHT À CARNAVAL

's isch Faasenaht, 's isch Faasenaht
De Kiischle sìnn gebackt.
Gibb mìr èns, gibb dir èns,
Mìr schdégge se in de Sack.
Ùnn wènn de Mòmmè kènn Kiischle backt,
Dònn piff isch ùff de Faasenaht.
's isch Faasenaht, 's isch Faasenaht ...

C'est carnaval, c'est carnaval,
Les beignets sont déjà cuits.
Un pour moi, un pour toi,
On va les empocher.
Et si maman ne fait pas de beignets,
Que m'importe carnaval ?
C'est carnaval, c'est carnaval, ...

ÒM NÌCKLÒÒSEDAA À LA SAINT-NICOLAS

Nìckelòòs kùmm ìn ùnser Huss,
Lèèr dinni groosi Tasch uss!
Lùschdisch, lùschdisch, tralalalalala,
Hèit ìsch Nìckelòòs Òòwed dò,
Hèit ìsch Nìckelòòs Òòwed dò!

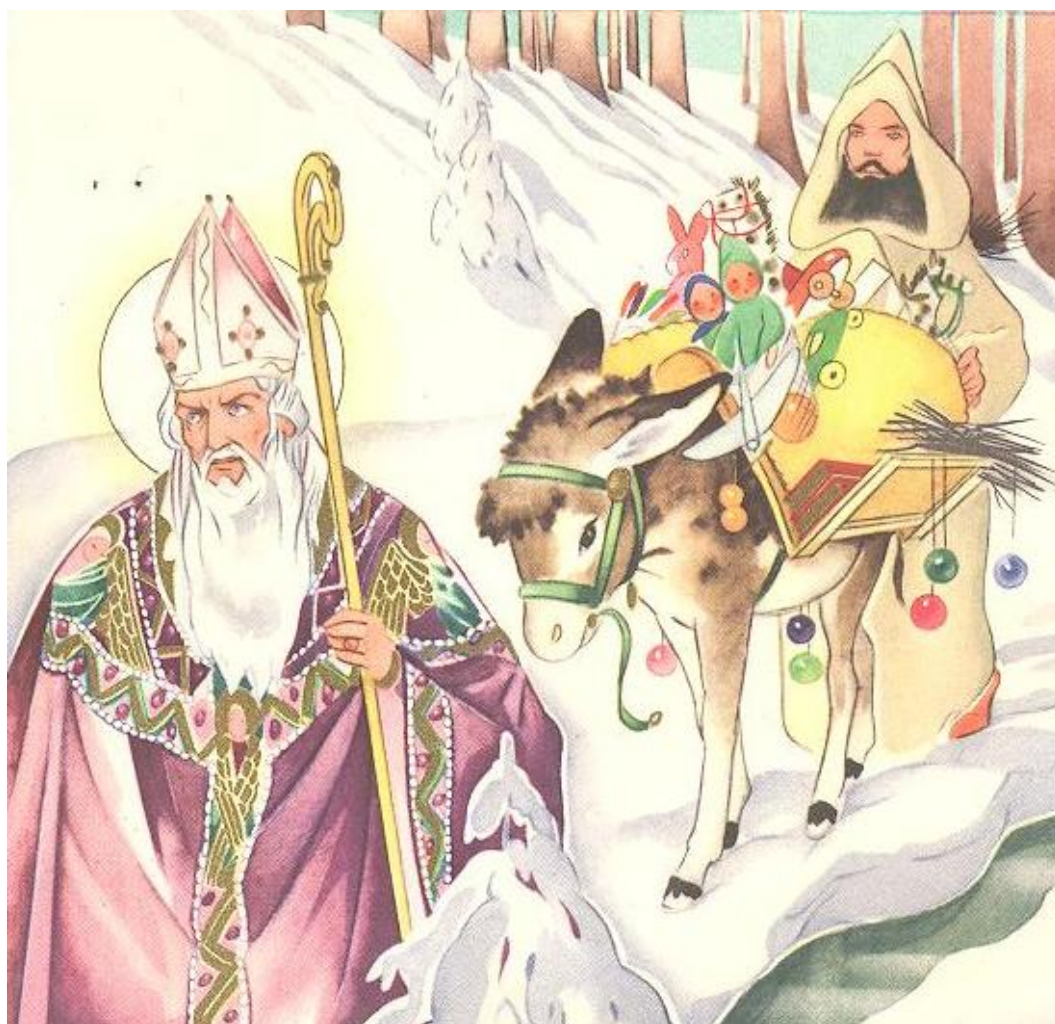
*O grand saint Nicolas, viens chez nous,
Vide ton grand sac pour nous tous !
Quelle joie, quelle joie, tralalalalal,
Ce soir c'est bien la Saint-Nicolas,
Ce soir c'est bien la Saint-Nicolas !*

Schdéll dinn Éésel ùnner de Dìsch,
Dass er Hau ùnn Hawwer frèsst!
Lùschdish, lùschdisch, tralalalalala,
Hèit ìsch ...

*Laisse ton âne sous la table,
Afin qu'il mange le foin et l'avoine !
Quelle joie, quelle joie, tralalalalal,
Ce soir ...*

Hau ùnn Hawwer frèsst er nitt,
Zùggerplätzjer krìet er nitt,
Lùschdish, lùschdisch, tralalalalala,
Hèit ìsch ...

*Il ne veut ni l'avoine ni le foin ,
Des friandises, il n'en aura point,
Quelle joie, quelle joie, tralalalalal,
Ce soir ...*



e) Zungebrèscher e) Vire-langue

Kinnéésisch: Du chinois :

- Schòng, schinnt d' Sùnn schùnn lòng? - Jean, le soleil brille-t'il depuis longtemps ?
- Jà Schòng, d' Sùnn schinnt schùnn lòng! - Oui, Jean, le soleil brille depuis longtemps !

Hinger Hèrre Hòntze Hüss *Derrière la demeure de maître Jean,*
Löwwe hùnnert Hààse rüss. *Cent lapins pointent leur nez.*
Hùnnert Hààse löwwe rüss *Cent lapins pointent leur nez*
Hinger Hèrre Hòntze Hüss. *Derrière la demeure de maître Jean.*

Hinger Hèrre Hòntze Hüss *Derrière la demeure de maître Jean,*
Hänge hùnnert Hèmdre nüss. *Cent chemises sont suspendues.*
Hùnnert Hèmdre hängge nüss *Cent chemises sont suspendues*
Hinger Hèrre Hòntze Hüss. *Derrière la demeure de maître Jean.*







(Die Schbiele mémme * sinn beschrieb odder illuschtriert)

(Les jeux marqués d'un * sont décrits ou illustrés)

1. Druss im Frèije

a) **fer de Bùuwe**

Biskullé (odder Kééres) *
Bockhupse *
Bolze (Fùùsball)
Drache flieje löße *
Fische *
Hiisle böuwe *
Holssäawle *
Hossebùggel *
Karre fahre (Sèèfkischde)
Kéckle
Kliggerdes *
Klingle géhn, in de Aprill schigge
Knéschle
Knùrwle
Krawwles (in de Bääm) *
Kriesches *
Kulleképp fònge
Lèhme schloëjdere *
Lòndes
Maigipse, Juunikääfere fònge
Pèères *
Pùddle im Wasser (Rinn, Wasserlache)
Räiwer ùnn Schòndarm
Schdèèn ùffschleuwe *
Schdèggepèèrd *
Schdènse géhn (Obscht)
Schiffscher ùnn Mihle ùffem Bach
Schlèider schiese, Kooweschnèrr *
Schnèrrbòè schiese
Tubbi odder Dopp schbiele (gèèschle) *
Wòndklébbberles *
Zùnnelfaggelzùuch

1. Jeux de plein air

a) **pour les garçons**

Biscoulé *
Saute-mouton *
Football
Cerf-volant *
Pêche à la ligne *
Construire des cabanes *
Sabres de bois *
Se porter sur le dos *
Courses de caisses de savon
Jeux de quilles
Jeu de billes *
Tirer les sonnettes, faire des poissons d'avril
Jeu des osselets
Deviner dans quelle main
Grimper dans les arbres *
Jeux de guerre *
Capturer des têtards
Projeter des boulettes de glaise *
Jeu du territoire
Capturer des hannetons
Jeu d'attelage *
Sauter dans les caniveaux, les flaques
Gendarmes et voleurs
Ricochets sur l'eau *
Cheval de bois sur manche (dada) *
Marauder dans les vergers
Bateaux et moulins sur les ruisseaux
Lance-pierres *
Tir à l'arc
Toupie *
Frappe-muraille *
Retraite aux flambeaux (à l'amadou des bois)

b) **fer de Määdle**

Gummihupse, Gummitwist
Gallosches, Hippsches, Hickelsches *
Hulla-Hupp
Hupssèèl *
Schaukle (rinsche) *

b) **pour les filles**

Saut à l'élastique
Marelle *
Hula-hoop
Corde à sauter *
Balançoire *

c) **métsòmmè**

1, 2, 3 Pariss! *
Ballschbiele *
Blindi Kùh *
Bùrzelbùmm
Fèdderball
Fònges *
's Glichgewicht behàlde
Hupse ùff èènem Fùùs
(Trottwardschdèèn ùsw.)
Kàlt ùnn hæis *
Kopple
Moorzschbiele (méérle) *
Plùmssack *
Rèèfsches *
Ringe wèrfe
Rollschùhlaafe
Roodle, Pänzje mache (Schlìdde fahre) *
Sackhupse
Schdègges *
Schdélse *
Schlimmere
Schlittschùhlaafe
Schtrònkziehe *
Scoubidou
Sèèfeblòòse *
Trillre *
Trottinnètt
Verschdèckles (Verschdoppsches) *
Wälze, sisch ruckle
Wéllofahre
Yoyo

c) **en commun**

1, 2, 3, soleil ! *
Jeux de balle *
Colin-Maillard *
Roulades, galipettes
Volant et raquettes (badminton)
Attrape *
Garder l'équilibre
Sauter à cloche-pied (bordure de trottoir, etc.)
Chaud et froid *
Troc, échanges
Touiller dans la boue *
Jeu du mouchoir (Le facteur n'est pas passé)*
Cerceau *
Lancer d'anneaux
Patins à roulettes
Descentes en luge *
Course en sacs
Jeu du bâton *
Échasses *
Glissades sur la glace
Patins à glace
Tirer à la corde*
Scoubidou
Bulles de savon *
Touillonneur, s'étourdir *
Trottinette
Cache-cache *
Roulé-boulé
Faire du vélo
Yoyo



2. Drin im Huss

a) **fer de Bùuwe**

Blèisoldaade (gìese, schbiele)
Bòukaschde (Bòuklétz, Meccano)
Élléktrischer Zùuch
Hòmbelmònn
Schaugelpèèrd *
Schnitzlerèi (Laubsää)
Wèr isch de Schdärkschde? *

b) **fer de Määdle**

Dokderles
Faadeschbiel (es Schweinsche uff der Lèèder) *
Hääkle
Pùbbegeschèrr *
Pùbbekisch *
Pùbbeschdubb *
Schdìgge
Schtrìgge
Schtrìckliesel

c) **métsòmme**

Flohupse *
Gänseschbiel
Hòmbelmònn zìeje
Kaardeschbiele: Bataille *, Beschisserles,
Halma, Mau-Mau, Schwaarzer Pééder *
Kitt fùrme
Mèhl ùnn Gèld *
Mènsch, ärjer disch nitt! *
Mihlsches
Mòmmelès ùnn Babbelès *
Mòòle, schnipple, àbpause *
Schèèr-Pabbier-Schdèèn *
Verkaaflaade *
Verklèède (sisch)

2. Jeux d'intérieur

a) **pour les garçons**

Soldats de plomb (les couler, jouer avec)
Jeux de construction (cubes, Meccano)
Train électrique
Pantins
Cheval à bascule *
Découpage à la scie à fil (maquettes, etc.)
Bras de fer *

b) **pour les filles**

Jouer au docteur
Jeux de fils croisés *
Travaux de crochet
Dînette *
Cuisine de poupées *
Maison de poupées *
Broderie
Tricot
Tricotin

c) **en commun**

Jeu de puces *
Jeu de l'oie
Pantins
Jeux de cartes : bataille*, Pierre le
Nègre * etc.
Pâte à modeler (mastic)
Farine et sou *
Ne te fâche pas ! (jeu des petits chevaux) *
Marelle (moulin)
Jouer au papa et à la maman *
Dessiner, découper, décalquer *
Ciseaux-papier-caillou *
Jouer à la marchande *
Déguisements, panoplies

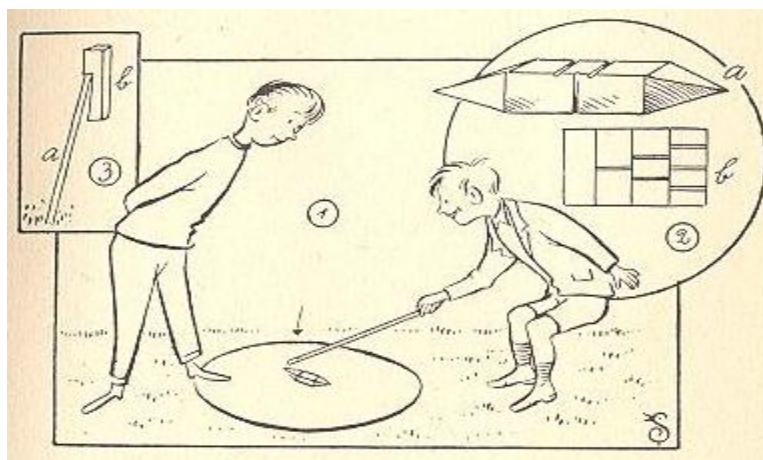


1. Druss im Frèije

1. Jeux de plein air

a) fer de Bùuwe

a) pour les garçons



BISKULLÉ ODDER KÉERES BISCOULÉ

E Krèès ùff de Bòdde mòòle. Dòdrin lèit mer die « Éhl », e lischdes Schdick Hols, wù ùff bééd Sidde geschbitzt isch.

Der Verteidischer kloppt mémme Schdègge ùff èèni vòn de Schbitze fer das Hols in de Héh schprìnge ze mache, fòngt 's ùff mémm Schdègge ùnn schlèidert 's so witt wie mééschlich.

Der ònnere Schbieler, der Òngriffer vòn der Bùrsch (de Krèès), mùss de Éhl zerìck schlèidere in de Krèès mét simm Schdègge.

Der Verteidischer wéhrt de Bùrsch mét sinnem Schdock.

Tracer un cercle au sol et y placer un morceau de bois léger que l'on taille en pointe aux deux extrémités.

Le « défenseur » frappe sur une des pointes à l'aide d'un bâton de manière à faire bondir le bout de bois en l'air, il le rattrape avec son bâton et le projette aussi loin que possible.

Son adversaire armé d'un bâton - l'attaquant du château (le cercle) - tente d'intercepter le bout de bois pointu pour le renvoyer dans le cercle.

Le défenseur protège son château en maniant son bâton pour éloigner le projectile.

Dìss isch e uraldes, zièmlisch gefàhrliches Schbiel.

Il s'agit d'un jeu très ancien et plutôt dangereux.



BOCKHUPSE *SAUTE-MOUTON*



DRACHE FLIEJE LÖSSE *CERF-VOLANT*



FÌSCHE PÊCHE À LA LIGNE



HIISLE BÖWWE CONSTRUIRE DES CABANES

Madderjàal : Schdònge, Pæhl, Bælge, àlles wàs grésri Flæche dégge kòn: vòm Sældàade Zéltplòòn (üss'm Kriech) bìs zùm Wællblæch, Brættre, Båbbedéggel, Schbèrrholsplätt, Séck, Liischdegràss, Féschebèngle ...

Vill Zitt ùnn Fòntasie.

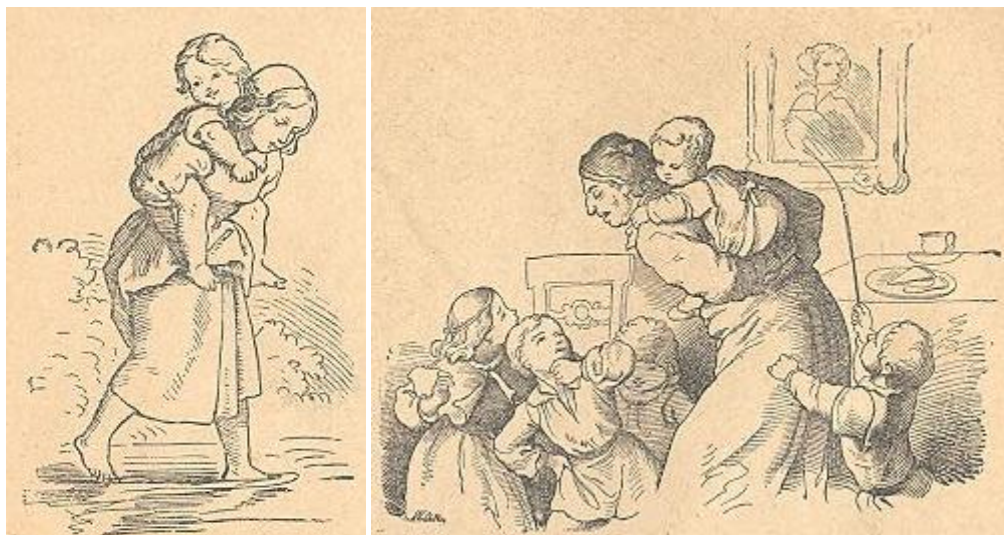
Matériel : des perches, des pieux, des poutres, tout ce qui peut couvrir des surfaces conséquentes : depuis la toile de tente militaire (de la dernière guerre) jusqu'à la tôle ondulée, des planches, du carton, le panneau de contreplaqué, des sacs, des roseaux, des branches de fagots ...

Du temps et beaucoup d'imagination.

HOLSSÄÄWLE *SABRES DE BOIS*



HOSSEBÜGGEL *SE PORTER SUR LE DOS*



KLIGGERDES JEU DE BILLES

Dò hònn de Jünge mìt de Fèrscht e Loch ìns Trottwaar gebòhrt. Sèllemòls waare viel Trottwaare uss geschdòmptder Èèrd, ùnn nìtt mìt Schdèèn belèit. Jééder hatt e Säggel Kliggerde gehatt, wù mer bim Félix kaafe gekinnt hatt. Das waare Kuckle uss Méddall, Èèrd odder faarwischem Glaas. De Kliggerde sinn ìns Loch gewòrf wòrr, ùnn erussgeschprìtzt. Dònn hatt jééder versùcht, sinne Kliggerde ìns Loch ze „klikse“ mìddem Dumme ùnn em dridde Finger. Jéédesmòl, wù e Kligger ìns Loch geklikst wòrr ìsch, hatt de Schbieler kinne widderscht klikse. Wènn er 's verfèhlt hatt, waar de Näckschde dròn ùsw. Der Létschde, wù de létscht Kligger ìns Loch geklikst hatt, hatt all Kliggerde, wù ìm Loch waare, gewünn.

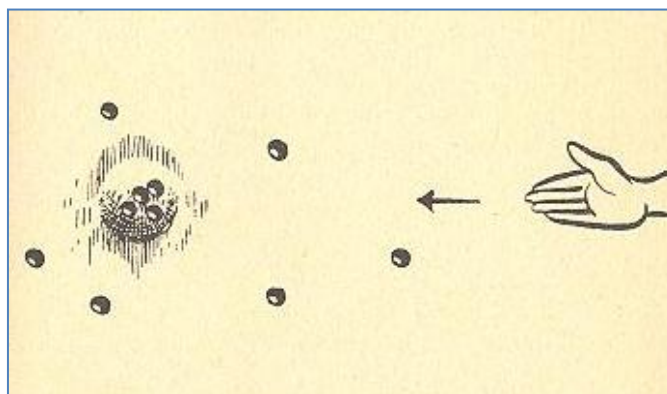
Les enfants creusaient un trou dans le trottoir à l'aide du talon. Beaucoup de trottoirs étaient alors en terre battue, sans empierrage.

Chacun était muni d'un sac de billes que l'on pouvait se procurer au magasin de M. Félix. Il s'agissait de billes de métal, d'argile ou de verre coloré.

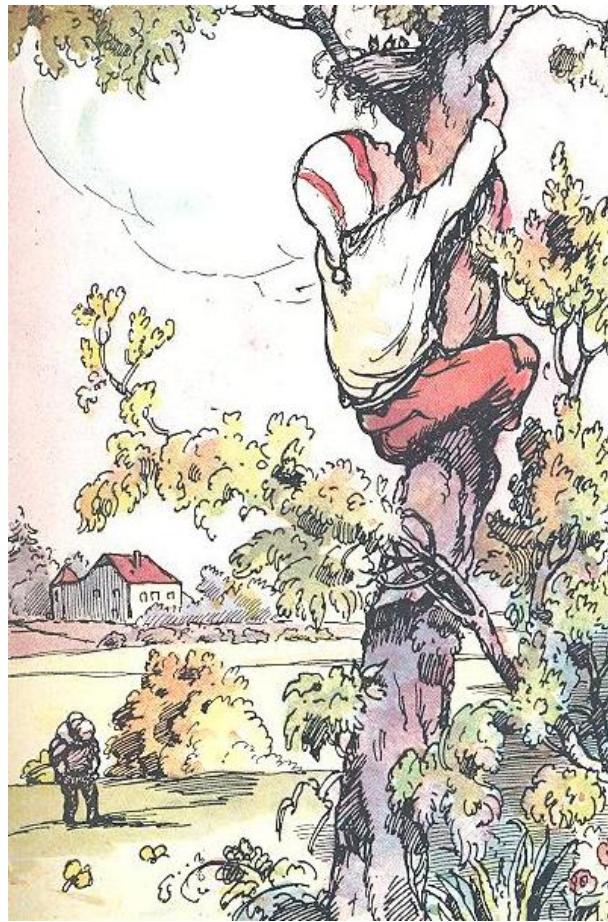
On lançait les billes dans le trou d'où elles s'échappaient en rebondissant.

Chaque joueur tentait alors d'envoyer ses billes dans le trou par une « chiquenaude » faite avec le pouce et le majeur ou l'index. Chaque fois qu'il y réussissait, il avait le droit de rejouer. Mais s'il ratait son coup, un autre joueur tentait sa chance, et ainsi de suite.

Le dernier à faire entrer la dernière bille dans le trou gagnait toutes les billes qui s'y trouvaient et les empochait.



KRAWWLES (ÏN DE BÄÄM) *GRIMPER DANS LES ARBRES*



KRIËSCHES *JEUX DE GUERRE*



LÈHME SCHLÖJDRE PROJETER DES BOULETTES DE GLAISE

Notwèndich: *Ce qu'il faut :*

- a) genùg nàsser Lèhme. *a) suffisamment de glaise mouillée.*
b) e mèèderlòngi, òm Èng geschbìtzdi Gært. *b) une baguette d'un mètre effilée à une extrémité.*
c) e hoochi Mùür (Gèwwel). *c) un mur élevé (pignon).*

E Knèbbel üss Lèhme wèrd ùff de Gært geschbiest ùnn dònn dùrch de Lùft geschlòjdert. Es géht dòrùm, de Mùür so hoch wie méjlich ze èrrææche odder àh e gesétzdes Ziel. (Wòndéffnùng, Kòhne ...) *Ficher une boulette d'argile sur le bout du bâton et la projeter dans les airs. Il s'agit d'atteindre le sommet du mur ou encore une cible désignée à l'avance (ouverture dans le mur, gouttière ...)*

PÈÈRES JEU D'ATTELAGE



SCHDÈÈN ÙFFSCHLEWWE *RICOCHETS SUR L'EAU*

Notwèndich: *Ce qu'il faut :*

- a) e flàches Ùfer mìt vill Schdèèn. *a) une rive plate avec beaucoup de pierres.*
b) e gréesri Wässerflæch. *b) une surface aquatique d'une certaine étendue.*

E flàcher Schdèèn zwìsche de Dümme ùnn'm Zæigefinger nèmmè, 'ne paralléel zù der Wässerowwerflæch wèrfe. Mer versùcht sovill Ùffblitzre wie méjlich ze èrrææche ùnn im béschde Fäll 's näckschde Ùfer. *Prendre une pierre plate entre pouce et index et la lancer parallèlement à la surface de l'eau. On essaiera d'obtenir un maximum de ricochets et dans le meilleur des cas d'atteindre la rive opposée.*

Ùffgèpàsst: Zùschàure solle sich üss'm Schiesfèld hælde! *Attention : les spectateurs se tiendront en dehors de la zone de lancer.*



SCHDÈGGEPÈÈRD

CHEVAL DE BOIS SUR MANCHE (DADA)



SCHLÈIDER SCHÌESE,
KOOWESCHNÈRR

LANCE-PIERRE



TUBBI (ODDER DOPP),
GÈÈSCHLE

TOUPIE



WÖNDKLÉBBERLES FRAPPE-MURAILLE

Es isch üffem Trottwaar geschbielt wörr, awwer längs dèmm Trottwaar hatt misse e Muur schdèhn. E jéeder hatt 5, 10 odder héckschdens 50 Pènnig geschbielt als Ìnsatz. Rischer waar mer jò nitt. Èner Schbieler hatt de Ìnsatz vòn ne all gesòmelt, das waar mònschmòl e gònsi Hòndvoll. Dèr hatt dòn das Gèld òm Trottwarrònd üff de Bòdde geschméss, ùn die Gèldschdigger sinn ussenònnergeflò. Mònschmòl sinn se üffeme Quadratmèdder verschtraut gewènn. Die gòns Gèldschdigger hatt mer die „Rütz“ genènt. Dòn hònn sich de Schbieler hinner de Trottwarrònd geschdèllt. Jéeder vòn ihne hatt e grooses Gèldschdick vòn friher gehatt. Gewéhnlich waar 's e aldes Mìnsschdick uss „bronze“ vòn ùngefähr 4 cm Dürschmèsser. Das hatt „Blotzer“ gehèsch. Jéeder hatt sinn Blotzer so nòh wie mééglich òn die Muur séhr zaart gewòrf odder gerollt. Dèr, wù òm näckschde òn der Muur waar, hatt òngefòng ze schbiele. Dòn isch de Zwètnäckschde òn de Rèih kùmm ùsw. De Érschde hatt sinn Blotzer féscht òn die Wònd geschméss (ùngefähr 1,5 Mèeder hooch). De Blotzer isch zerickgeschpritzt, hatt e Bòde gemach ùn isch ìn de „Rütz“ gefall, odder denèwe. All Gèldschdigger, wù mét der ussgebrèet Hònd vòn dèmm Schbieler èrreichbaar gewènn sinn, waare sinn. (De ussgebrèet Hònd hatt mer de „Schbòn“ genènt.) Dòn hatt der Näckschde geschbielt ùsw, bis die gòns Rütz kassiert waar. 's isch oft vòrkùmm, dass èner alles verlòr hatt; dèr waar also „geséggelt“ ùn isch truurisch hèmmgòng. Wòndklébbberles waar ìn der Schùl als ùnmoralisches Gèldschbiel schtrèngschdens verbott.

Se jouait sur un trottoir, à la condition que celui-ci longeât un mur. Chaque joueur misait 5, 10 ou 50 pfennigs au maximum, étant donné que les moyens étaient réduits pour tous. Les mises de tous les joueurs étaient collectées par l'un d'entre eux (les mises étant toutes de valeur identique), ceci constituait une bonne poignée de pièces. Cette poignée était alors jetée au sol à partir du bord du trottoir afin de disperser les pièces qui pouvaient se répartir sur près d'un mètre carré. Cet ensemble de piécettes était désigné par le terme « Rütz » (grenaille ?). Les joueurs se plaçaient alors contre la bordure du trottoir, dans la rigole, chacun étant muni d'une grosse pièce de monnaie d'antan. Il s'agissait généralement d'une vieille pièce en bronze d'environ 4 cm de diamètre. On l'appelait le « Blotzer ». Chacun à tour de rôle lançait délicatement ou faisait rouler sa grosse pièce en direction du mur. Celui qui s'en rapprochait le plus était le premier à jouer. Puis c'était au tour du deuxième, etc. Le premier joueur projetait sa grosse pièce contre le mur à environ 1,50 mètre de haut, de manière à la faire rebondir et retomber au sol parmi les piécettes, ou à côté, après qu'elle eut décrit un arc de cercle. Toutes les piécettes que ce joueur pouvait atteindre en écartant ses doigts à partir de la grosse pièce lui revenaient. (L'écartement maximal entre le pouce et le petit doigt tendus s'appelle l'empan.) Venait ensuite le tour du suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les piécettes mises soient empochées. Il arrivait qu'un joueur perde tout, il était alors « plumé » et rentrait bien tristounet. Ce jeu considéré comme un jeu d'argent immoral était strictement interdit dans la cour de l'école.

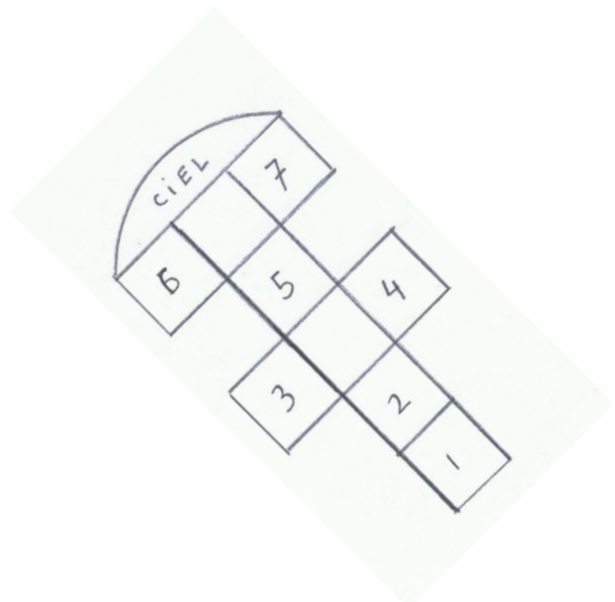
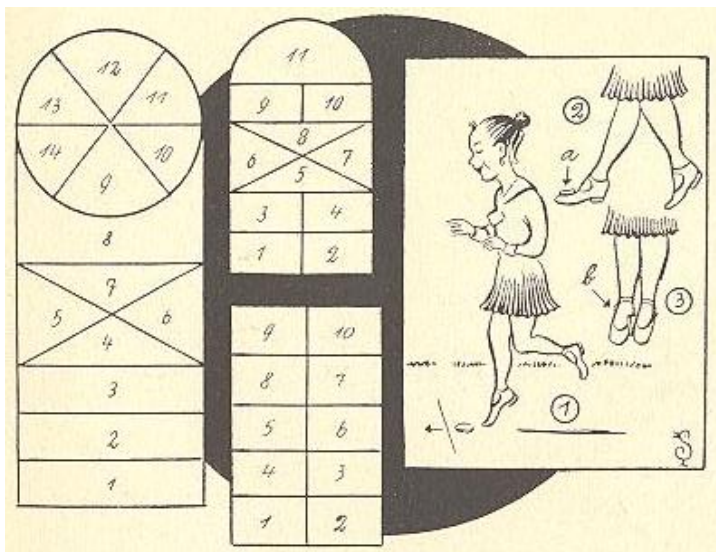
b) **fer de Määdle** b) *pour les filles*

GALLOSCHES, HIMMEL ÛNN HÉLL, HIPSEL, HIPPSCHES, HUPSSCHBIEL, ODDER SCHDÈÈNES

GALOCHE, CIEL ET ENFER, CLOCHE-PIED OU MARELLE

Mét Kried 's Mùschder ùff de Bòdde mòòle.
 E flacher Schdèèn ùff de Nùmmèr 1
 schmisse, ùff èènem Bèèn de Schdèèn
 iwwerhupse bés ins näckschde Vieréck ohne
 mémm Fùùs ùff de Schtrisch ze tabbe. Ùff 3
 ùnn 4 mét de zwei Fies ussenònner hupse. Ùff
 6 ùnn 7 's sèlwe wie 3 ùnn 4, ùnn sisch
 ùmdrèhe.
 De sèlwe Wèèg zerìck ùff der sèlb Aart, ùnn
 de Schdèèn ùffhèbbe.
 Ne dònn ùff de Nùmmèr 2 schmisse, ùsw.
 bés zùm Himmel.
 Wèr ùff de Schtrisch tappt, 's Glischgewischt
 verliert odder de Schdèèn lètz schmisst isch
 « futsch » ùnn isch « druss ». Dèr Schbieler
 mùss widder vòn vòrne ònfònge.
 De Érschde, wù im Himmel ònkùmmt, hatt
 gewùnn.

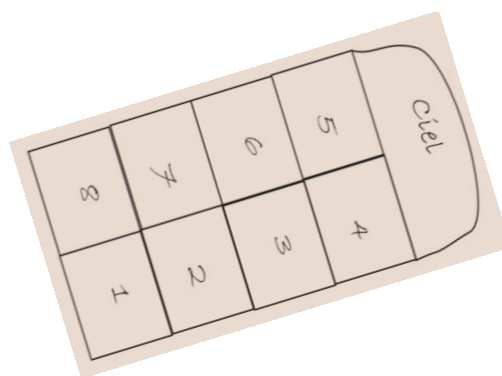
*Tracer les cases au sol à l'aide de craie.
 Lancer une pierre plate (ou galoche) dans la case
 numéro 1, franchir cette case à cloche-pied et
 continuer en sautillant sur un pied. Écarter les
 jambes pour arriver en même temps dans les
 cases 3 et 4 avec un pied. Idem pour les cases 6
 et 7, puis faire demi-tour.
 Repartir en sens inverse de la même manière et
 ramasser la pierre au passage.
 La lancer ensuite dans la case numéro 2, et ainsi
 de suite jusqu'à parvenir à la case « ciel ».
 Le joueur qui pose le pied sur une ligne, qui perd
 l'équilibre ou qui rate son lancer de pierre perd
 son tour et devra recommencer le jeu à partir
 du début.
 Le premier à terminer tout le parcours en
 parvenant au « ciel » est le gagnant.*



MARRÈLL ODDER HICKELSCHES MARELLE

Dahèmm, hònn mir Marrèll geschbielt (so hònn mir gesaat), Hickelsches (so hònn die Määdele vum Saarlònd gesaat), so wie mir 's geléert hònn vun minner Mamma. Ùnn so waar's: Das Modèll ùff de Bòdde zèèschne. De Schdèèn in de érschde Kaschde wèrfe. Ùff èènem Fùùs in dènne Kaschde schpringe, de Schdèèn ùffhèbbe ùnn widder ùff de zwei Fies. Ìm Himmel kònn mer sisch ussrùhe. Donn weider bis zùm létschde Kaschde. De Schdèèn dònn in de näckschde Kaschde wèrfe, ùff èènem Fùùs bìs dòrthin hupse, weider mit zwei Fies ... Wènn mer de rischdije Kaschde nitt èrreischt odder wènn mer ùff de Schtrisch hupst, iss mer « futsch » ùnn de näckschde iss dròn. Ùnser Hickelsches iss viel èènfaccher wie die normaale Marrèll. Awwer so hònn mir 's geléert ùnn geschbielt!

À la maison, on jouait à la marelle (c'est comme ça qu'on disait) ou à « Hickelsches » (c'est ainsi que les filles de Sarre appelaient ce jeu), comme notre maman nous l'avait appris : Dessiner le motif sur le sol. Lancer la pierre dans la première case. Sauter à cloche-pied dans cette case, ramasser la pierre et continuer en sautant à pieds joints. On peut se reposer au « ciel ». Puis continuer jusqu'à la dernière case. Ensuite, on lance la pierre dans la case suivante que l'on rejoint à cloche-pied, et on continue en sautant à pieds joints. Si on rate le lancer de la pierre ou si l'on saute sur une ligne, on a perdu et c'est au tour de la suivante. Cette marelle est bien plus simple que la traditionnelle, mais c'est ainsi que nous y avons joué !



SCHAUKLE, RÌNSCHE BALANÇOIRE



HUPSSÈÈL CORDE À SAUTER

Hupse ùnn zéhle wieviel Mòòl mer gehupst *Sauter à la corde et compter le nombre de*
hàtt. *sauts.*

Hupse ùnn ìmsèlwe 's Alfabéét uffsààn. *Sauter à la corde tout en récitant l'alphabet.*



c) métsòmmè c) en commun

1, 2, 3, PARISS 1, 2, 3, SOLEIL

Èèner schdètt fünnef orrer sécks Mèèder vòr
de ànnere ùnn drèht ne de Bùggel.

*Un enfant se tient dos à ses camarades et à une
distance de 5 à 6 mètres devant eux.*

No zéht er làngsàm (orrrer schnèll)
« 1, 2, 3, Pariss! »

*Il compte lentement (ou rapidement)
« 1, 2, 3, soleil ! »*

ùnn drèht sich làngsàm (orrrer schnèll) erùm.

*en se tournant lentement (ou brusquement), afin
de surprendre ses camarades en train d'avancer.*

Die ànnere géhn inger dèr Zitt vòr, misse
awwer uffpässe, dàss dèr wù vòrne schdètt,
se nitt in Bewééchùng gesitt. Sùnchst müss
mer wirrer vòn vòrne ònfònge.

*Le but étant pour ceux qui sont placés derrière
d'atteindre le copain resté devant et de lui
prendre la place. Mais attention à ne pas se
faire voir en se déplaçant, sinon c'est retour à la
case départ.*

Dèr wù zèrscht vòrne ànkòmmt, hàtt gewùnn.

Le premier à parvenir devant a gagné.



BALLSCHBIELE JEUX DE BALLE

Mit zwei klèene Bälle schbiele ùnn wirrer de Wànd wirfe, imsèlve de Wirf zèhle. *Jouer avec deux balles qu'on lance contre un mur et compter le nombre de lancers.*

Èèner Bälle wirrer de Wànd wirfe, imsèlwe in de Hänn klàtsche ùnn noh de Bälle wirrer ufffàngge. *Lancer une balle contre un mur, taper dans les mains et tenter de rattraper la balle.*

Bälle ùff de Borre hupse mache ùnn imsèlve zèhle. *Lancer une balle sur le sol, la faire rebondir, compter les rebonds.*



BALLES: MÏGGE FÒNGE JEU DES MOUCHES (JEU DE BALLE)

Winnischdens 2 Schbieler *2 joueurs au minimum*

E Schbieler wèrft de Balle èènem Schbieler nòhm ònnere, der Rèih nòh. Jééder ùffgefòngener Balle ìsch e „gefòngeni Mìck“, wù mer mùss féscht hébbe ìn de geschlossene Hänn bés zùm näckschde Wùrf. *Le meneur du jeu lance la balle à tour de rôle aux autres joueurs alignés. Chaque balle rattrapée est une « mouche » qu'il faut retenir entre ses mains bien serrées en attendant le prochain lancer.*

De „Mìggewèrfer“ prowviert die Schbieler ze täusche, ìndèmm er macht wìe wènn er de Balle schmisse wott, ùnn haltt ne awwer zerìck. Soball wìe e Mìggefànger de Hänn ùffmacht ohne e Balle ùffzefònge, verliert er all sinne Mìgge ùnn fòngt widder vòn vòrne òn. *Le meneur peut feinter les chasseurs de mouches en faisant semblant de vouloir lancer la balle, mais sans la lâcher. Dès qu'un chasseur de mouches ouvre ses mains sans attraper de balle, il perd toutes ses mouches et recommence à zéro.*

Wèr de gréescht Zahl Mìgge gefòng hatt, gewinnt 's Schbiel ùnn wèrrd dònn de Mìggewèrfer. *Le gagnant de la partie est le joueur qui parvient à capturer le plus grand nombre de mouches. Il devient à son tour lanceur de mouches.*

BLÏNDI KÙH COLIN-MAILLARD

- 8 bìs 15 Kìnnèr. - De 8 à 15 joueurs.
- E Dùùch òdder e Schaal. - Un foulard avec lequel on bandera les yeux à l'un des enfants.
- Èns vùn de Kìnnèr krìtt diè Aue verbùnn. - Un terrain plat ne présentant pas de danger.
- E flaches ùnn ùngefährliches Schbielfèld.

Schbielrèégel: Règle du jeu :

Die Kìnnèr laafe hin ùnn hèr òn der „blìnd Kùh“ vòrbie, ùnn diè soll èns fònge. Wènn das de Fall ìsch, kùmmt diè „Kùh“ wìdder frei.

Das gefòngene Kìnd krìtt jétzt diè Aue verbùnn ùnn es Schbiel géht wìddersch.

Les enfants courent de ci, de là en passant devant ou derrière celui qui a les yeux bandés. Ce dernier, Colin-Maillard, doit toucher l'un des joueurs.

Dans ce cas, les rôles sont inversés et le jeu continue.

odder: variante :

Wenn diè „Kùh“ e Kìnd gefòng hatt, fahrt se dèmm mètt de Hänn ìns Gesicht, ùff de Kopp, òn de Schùh ... Diè „Kùh“ mùss ròòde wèr das ìsch. Dònn wèrre diè Rolle getuscht.

Si un joueur est attrapé, Colin-Maillard lui tâte le visage, la tête, les chaussures ... Il doit deviner le nom de l'autre. Puis inversion des rôles.





FÀNGES ATTRAPE

Èèner prowwiert fer immànd se fànge, dèr versùcht àh wirrer immànd se krien ùnn so widdercht.

Fer sich uszerùhn gibb 's beschdìmmde Plätzer, wo de Fànger dich nitt holle kònn.

L'attrapeur tente d'attraper quelqu'un d'autre qui sera à son tour attrapeur et ainsi de suite. Pour se reposer, les joueurs définissent différentes « îles » leur permettant de se réfugier sans se faire attraper.

'S GLICHGEWICHT BEHÀLDE GARDER L'ÉQUILIBRE

Notwèndich : jé nòh, e Bòòmschdòmm, e Miirel, e Bùrdschdèèn, e Bédògùrt.

Wie ìm Zirkùss, ùff'm ènge, hochgelèèjene Schtròòm èntlònglààfe, ùhne eràh ze misse, geschwéje félle.

Ce qu'il faut : selon l'endroit, un tronc d'arbre, un muret, un rebord de trottoir, un encadrement en béton.

Comme au cirque, réaliser ce parcours étroit et en hauteur sans poser pied à terre et bien sûr sans tomber.

KÀLT ÙNN HÆIS CHAUD ET FROID

Èbbs verschdéckle. Dèr wo 's sùùcht wææs ob er richdich tàppt wènn mer em sààt : kàlt, lææwe, warm, hæis, jé nääjer er isch.

Dissimuler un objet. Le joueur chargé de le retrouver saura qu'il est sur la bonne voie quand on lui indiquera par « froid, tiède, chaud, brûlant » qu'il s'en rapproche (ou s'en éloigne).

MOORZSCHBIELE, MÉÉRLÉ* *GADOUILLER, TOUILLER DANS LA BOUE*

Notwèndich: *Ce qu'il faut :*

- a) e Paar Gùmmischdiwwle wäär bésser
b) e ùffener licht geneichder Fèld- odder Wàldwèj mît vill Glæsre voll Rèèjewàsser, odder e Iwwerfahrt.
c) e Schdægge
- a) *une paire de bottes en caoutchouc est souhaitable*
b) *un chemin de terre légèrement incliné, en rase campagne ou en forêt, avec de nombreuses ornières remplies d'eau de pluie, ou un passage à gué.*
c) *Un bâton*

's Wàsser wèrd vòn ènre Schbüür ìn de nàckscht gelæædt ìndèmm mer Græwle mît'm Schdægge dÛrch de Trènnwònd ziejt. 's Schbill ìsch gewùnn (ùnn héért ùff) wènn kènn Wàsser méh ìn de FÛrche schdéht.

L'eau sera déviée d'un sillon au suivant en pratiquant des rigoles à travers les séparations à l'aide du bâton. On aura gagné (et ce sera la fin de la partie) lorsqu'il n'y aura plus d'eau dans les ornières.

* à rapprocher de Méérel = klèèni Moor (*petite truie*)



PLÙMSSACK *LE JEU DU MOUCHOIR*

De Kinner hugge (odder schdéhn) ìm Krèès.
Èns rènnt ùm de Krèès mémme Nòòsdùùch.
Es lòsst 's Nòòsdùùch fàlle hinnerem Bùggel vòmme Kind ùnn rènnt widdersch.
Wènn das es mèrckt, hébbt 's es Nòòsdùùch ùff ùnn rènnt ùm de Krèès.
Das ònner huckt sisch ùff sinn Plätz.
Wènn 's es nitt mèrckt, ìsch 's druss, wènn das ònner z'rìck kùmmt.

*Les enfants sont assis par-terre (ou debout) en cercle.
L'un d'eux court autour avec un mouchoir.
Il laisse tomber le mouchoir derrière un enfant en continuant de courir.
Si celui-ci le remarque, il ramasse le mouchoir et se met à courir.
Le premier s'assied à sa place.
S'il ne remarque rien, il est éliminé quand le premier achève son tour.*

Variantes en français :

« Il court, il court le furet »

ou « Le facteur n'est pas passé, il passera dans cinq minutes ».

RÈÈFSCHES CERCEAU



ROODLE, PÄNSJE MACHE
(SCHLÌDDE FAHRE)

DESCENTES EN LUGE

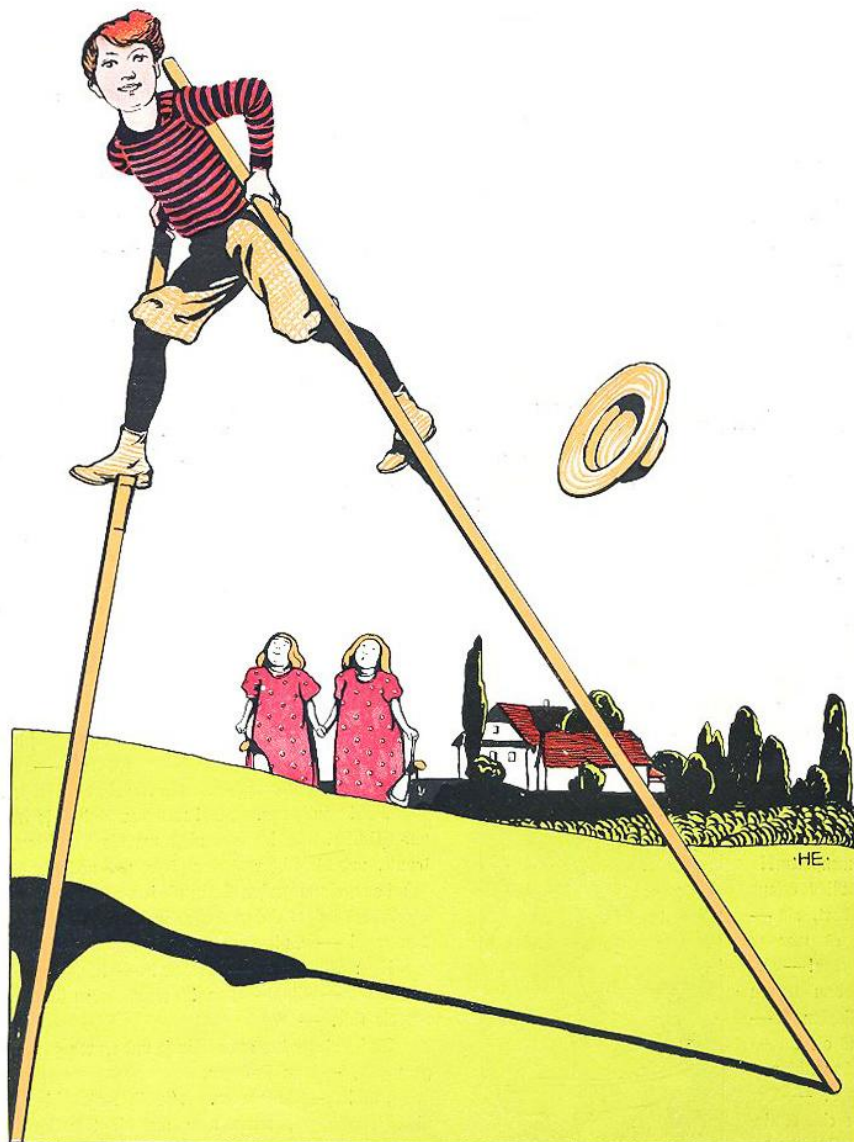


SCHDÈGGES *JEU DU BÂTON*

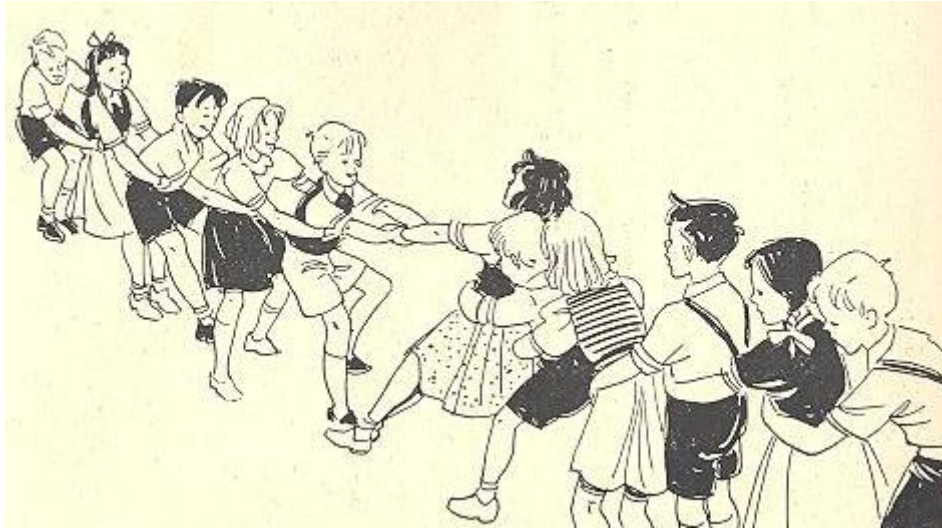
Der wo de Schdègge hàtt, prowviert, fer die ànnere ze fànge. *Celui qui détient le bâton essaye d'attraper quelqu'un.*

Nò kriit dèr wo gefàng isch de Schdègge, ùnn so widderrcht. *Celui qui se fait attraper garde le bâton, et ainsi de suite.*

SCHDÉLSE *ÉCHASSES*



SCHTRÒNKZIEHE *TIRER À LA CORDE*



SÈÈFBLÒÈSE *BULLES DE SAVON*



TRÏLLRE TOURBILLONNER.

- Sich ùm sich sælwerschd drèèje, bis dàss mer dirmelsdich wèrd ... E wòòres Èrlébniss nõhm Æsse!
Tourner sur soi-même jusqu'au vertige ... Un véritable événement après le repas !
- Sich ùff e Rinschbrætt sítze, de Schträng ùmwickle bis es nimméh géht. Dønn fahre löße ...
S'asseoir sur la planche d'une balançoire et tourner pour tordre les cordes à l'extrême. Puis lâcher brusquement ...



VERSCHDÉCKLES CACHE-CACHE (VERSCHDOPPSCHES)

Schbielerzahl: mìnischdens drèi. *Nombre de joueurs : au moins trois*

1. De Sùucher macht die Aue zù ùnn zéht laut bis zù ere beschdimmdi Zahl, de Schdier wìdder eme Bòòm. Die Zitt géhn die ònnere sisich verschdéckle.
1. Un joueur ferme les yeux et compte à haute voix jusqu'à un nombre prédéfini, le front contre un arbre. Pendant ce temps les autres se cachent.
2. Wènn èr fèrdisch gezéht hatt géht er die ònnere sùüche. Wènn er èèner sieht laaft er zerìck zùm Bòòm ùnn saat: "1, 2, 3 fer ... [Nòòme vòm gefùnnene Schbieler]!"
2. Quand il a fini de compter, il part à la recherche des autres joueurs. Lorsqu'il en voit un, il revient en courant à l'arbre et dit : "1, 2, 3 pour ... [nom du joueur débusqué]!"
3. Die Verschdéggelde wèrre awwer ah versùche, sisich ze schlische odder ze laafe bis zùm Bòòm ùnn sòòn: "1, 2, 3 fer misch!"
Wèr das schafft, isch frèi ùnn därf rùhe.
*3. Ceux qui sont cachés essayent également de se faufiler ou de courir jusqu'à l'arbre et de dire : "1, 2, 3 pour moi !"
Celui qui y réussit est libre et peut se reposer.*
4. Wèr zeérscht gefùnn wòrr isch, wèrrd 's näckschde Mòòl de Sùucher sinn.
4. Celui qui est le premier à être retrouvé est celui qui devra chercher les autres au tour suivant.

2. Drin im Huss 2. Jeux d'intérieur

a) fer de Bùwe a) *pour les garçons*

SCHAUGELPÈÈRD CHEVAL À BASCULE

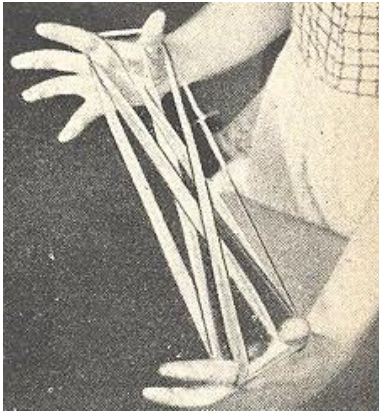


WÈR ÌSCH DE SCHDÄRKSCHDE ? BRAS DE FER



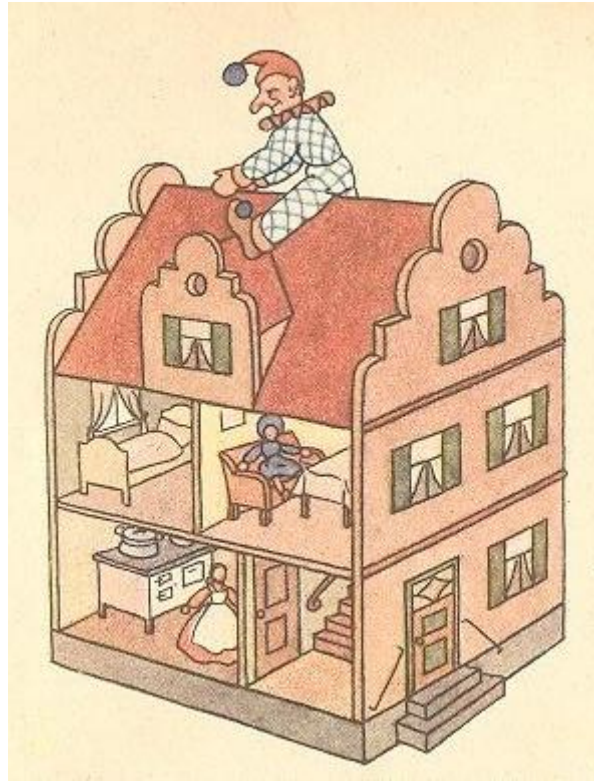
b) *fer de Määdle* b) *pour les filles*

FAADESCHBIEL *JEU DE FILS CROISÉS*



PÛBBEGESCHÈRR, PÛBBEKISCH *DÎNETTE, CUISINE DE POUPEES*





c) **métsòmm** c) *en commun*

FLOHHUPSE *JEU DE PUCES*

- 2 bis 6 Schbieler. - *De 2 à 6 joueurs.*
- E Dìsch mét erer wèèsch Ùnnerlaach odder e Tébbisch. - *Une table avec un revêtement mou ou un tapis.*
- Fer jééder, 6 klèene flache „Chips“ ùn èèner grooser, jééder Schbieler hatt e ònneri Faarb. - *Pour chacun, 6 petits jetons et un grand, une couleur par joueur.*
- E klèeni Doos ohne Déggel (oft diè Fòm vùmme Pils). - *Une petite boîte sans couvercle (souvent en forme de champignon).*

Schbielréégel: *Règle du jeu :*

- De Fléh nèèwenònner sétze fer ònzefònge. *Placer les puces sur la ligne de départ.*
- Der Rèih nòh (gèèl, grèin, root ...) ùn abwèckselnd, mét dem groose Chips ùff e klèener drigge, so dass dèr fùrtschpringt. *A tour de rôle (jaune, vert, rouge ...), jouer en appuyant avec le grand jeton sur le bord d'un petit afin de le faire sauter. S'il tombe directement dans la boîte, le même joueur a le droit de rejouer avec un autre de ses jetons.*
- Wènn e Chips d'irréckt in diè Doos hupst, daarf desèlwe Schbieler mémme ònnere Floh widdersch mache. *Si un jeton tombe à terre il doit être remplacé sur la ligne de départ.*
- Wènn e Floh ùff de Bòdde féllt, wèrrd widder demét vòn vòrne òngefòng. *Le joueur qui a envoyé le premier toutes ses puces (ses jetons) dans la boîte a gagné la partie.*
- Gewinne dùùt, wèr als érschder all sinne Fléh (Chips) in der Doos hatt.





BATAILLE BATAILLE

- Schbielkaarde (52). - Un jeu de 52 cartes.
- Schbielerzahl: minnischdens zwei. - Nombre de joueurs : au moins deux.
- De Kaarde mische. - Mélanger les cartes.
- All Kaarde ünnerenönnner verdèèle ohne se önzèlùùn. - Distribuer toutes les cartes entre les joueurs sans les regarder.
- Jééder Schbieler nèmmt diè érscht Kaart vòn sinnem Kaardehuffe ùnn drèht se erùm. - Chaque joueur prend la première carte de son paquet et la pose, face visible sur la table.
- De Schbieler, wù diè schdärkscht Kaart uff de Dìsch gelèit hatt, nèmmt all Kaarde ùnn schdéckt se zù sinne. - Le joueur ayant posé la carte la plus forte prend toutes les cartes posées et les ajoute à son paquet.
- Wènn 2 glische Kaarde gelèit wörr sinn, gibbt jééder Schbieler e Kaart uff sinni érschdi, ohne se ze zeije, ùnn dònn noch e önnneri Kaart dò drüff, dissmòòl ùmgedrèht. - En cas d'égalité, chaque joueur pose une carte, face cachée sur sa première carte, puis encore une autre carte, face visible cette fois-ci.
- E Schbieler hatt verlòr, wènn èr kènn Kaart méh hatt. - Un joueur a perdu lorsqu'il n'a plus aucune carte.

SCHWAARZER PÉÉDER PIERRE NOIR / PIERRE LE NÈGRE

Mer brucht e Schwaarzer-Pééder-Kaardeschbiel odder e èenfaches Kaardeschbiel, wù me éggaal wèlli Kaard russenèmmt.

Il faut un jeu de cartes spécial « Pierre Noir » ou un jeu traditionnel dont une carte est enlevée au hasard.

Vun 2 bis 8 Schbieler. De 2 à 8 joueurs.



- All Kaarde ginn (jééder Schbieler kriet de sèlb Ònzàhl Kaarde). - Distribuer toutes les cartes (chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes).
- De Paare uff de Dìsch lèije. - Poser les paires sur la table, faces visibles.
- De jìngschde Schbieler fòngt òn ùnn zieht ènni Kaard ussem Schbiel vòn sinnem lìngge Nòchber ùsw. - Le plus jeune joueur commence en tirant une carte dans le jeu de son voisin de gauche et ainsi de suite.
- Schbiele bis all Paare uffem Disch lèije. - Jouer jusqu'à ce que toutes les paires soient posées sur la table.
- De Érschde, wù kènn Kaard méh hatt, hatt gewùnn. - Le premier à n'avoir plus de cartes en main a gagné.
- De Schbieler, wù de Schwaarze Pééder als létschdi Kaard hatt, hatt verlòòr. - Le joueur dont la dernière carte est le « Pierre Noir » a perdu.
- E schwaarzer Pùnt uff de Schdirn, de Nòòs odder de Bagge vùm Verlièrer mòòle. - Faire un point noir sur le front, le nez ou la joue du perdant.

MÈHL ÙNN GÈLD *FARINE ET SOU*

In e Schnàpsgläasel e klèènes Gèldschdick léén ùnn mìt Mèhl vollmàche, alles gùtt sètze. Gòns schnèll erùmwirfe ùnn lònsgòm 's Glàss abzieh'n.

Poser une petite pièce de monnaie dans un verre à schnaps et la recouvrir de farine, bien tasser le tout. Renverser d'un coup sec et retirer le verre.

Jérrer versùcht mìt sinner Nààs das Gèldschdick ussem Mèhl ze hoole. 's isch nìtt licht wènn àll drùmmerùm làche.

À tour de rôle, chacun tente de dégager la pièce de la farine avec son nez. C'est d'autant moins facile quand les autres joueurs rient.

MÈNSCH, ÄRJER DISCH NÌTT! *NE TE FÂCHE PAS !*

Vùn 2 bìs 4 Schbieler. *De 2 à 4 joueurs*

Mer brucht e Wirfel, 16 Schbielfiguure ìn 4 Faarwe ùnn e Schbielbrètt.

Il faut 1 dé, 16 pions en 4 couleurs et un plateau.



Règle :

- Placer son premier pion sur la case départ de sa couleur.

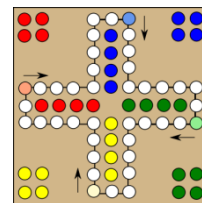
- Jeter le dé, le joueur qui a le plus grand nombre prend le départ et avance.

- Lancer le dé tour à tour et avancer. Si le pion finit sa course sur un pion adverse, il le renvoie à sa base. Un 6 permet de sortir un pion de la base et de rejouer.

- Après un tour complet, un pion peut rentrer dans sa maison (4 cases alignées de même couleur). Le premier à avoir ses 4 pions dans sa maison a gagné.

Réégel :

- Sinni érscht Schbielfiguur ùff de Schtaart vòn sinner Faarb schdèlle.
- De Wirfel schmisse, wèr de gréscht Zàhl hàtt, fòngt òn ùnn géht vòrwàrts.
- De Wirfel èns nõhm ònner schmisse ùnn vorwàrts géhn. Wènn mer ùff e Fèld ònkòmmt, wù schùnn besétzt isch, mùss de Schbielfiguur vòm Gééschner zerìck ìn de Éck. Mit eme 6 kònn mer russgéhn ùnn widder schbiele.
- Wònn de gòns Rùnd gemach isch, kònn e Schbielfiguur in sinn Huss géhn. De érschde, wù sinne 4 Schbielfiguure ìn simm Huss hatt (dòrt wù 4 ònònnergerèihde Fèlder vòn dersèlb Faarb sinn), hatt gewùnn.



MÒMMELÉS ÙNN BABELÉS JOUER AU PAPA ET À LA MAMAN



MÒÒLE - SCHNÏPPE - ÀBPAUSE DESSINER - DÉCOUPER - DÉCALQUER

Mét mòòle, ussschniire, àbpause, hò' mer viel
Schdünne verbrùng.

*Nous passions beaucoup d'heures à dessiner,
découper, décalquer.*

's Babbier waar koschtbaar, àlles isch gesòmelt
worr: Sìlwerbabbier vòm Schoggola,
Bàbbedéggel, faarwiches Babbier ùsw.

*Le papier était précieux, tout était gardé :
papier d'argent du chocolat, cartons, papiers
de couleur, etc.*

E Bild wirrd abgepaust mìt Kohlbabbier orrer
Pausbàbbier, ùff e Blatt abgepaust ùnn nòh
gemòòlt, ussgeschniìd, uffgebäbht ùff e Carton.

*Une image est décalquée avec du papier
carbone ou du papier calque sur une feuille et
ensuite on colorie, découpe, colle sur un carton.*

Òmplätz 's Bild usszeschniire, hàtt mer mèrrer
Schdoppnààdel drùmmerùm èèn Loch nèèwe 's
ànnere geschdoch (e Diìrlùmbe ùnners 's Babbier
màche). Wènn de Kéhr fèrdich wààr, isch 's Bild
vòn ellèèn lossgàng.

*Au lieu de découper, on suit le trait du dessin
avec une aiguille à repriser en piquant un trou à
côté de l'autre (placer une serviette sous le
papier). Une fois le tour terminé, l'image se
détache d'elle-même.*

E Plastickdècksche waar e Schabloon: mémm
Bléischdift drùmmerum fahre, ùnn dò waar 's
Moddèll fer ze mòòle, ussschniire ùsw.

*Un napperon en plastique sert de modèle, avec
un crayon on en fait le contour, il ne reste plus
qu'à colorier, découper etc...*

Ìn e lèèri Schuhlààd, Fìnschdere ussschniire,
Débbìche, Mééwle, Bìller òn de Wànd mòòle,
Mànnle uss Bàbbedéggel dezùschdèlle. Lèère
Schtreichholzlààde ziere mìt Fààrb orrer

Schdickle Schdùft, das sìnn
de Bédder. Schdigger Babbier
orrer Schdùft waare Dégge,
Riddo ... es schéénschde Zimmer!

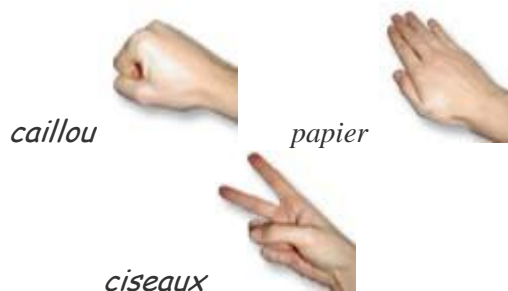
*Dans une boîte à chaussures vide, on découpe
des fenêtres, on dessine des tapis, des
meubles, des tableaux aux murs, des
bonhommes en carton complètent le tout. Des
boîtes d'allumettes vides décorées ou coloriées
font office de lits. Des chutes de tissus ou de
papier sont des couvertures et des rideaux ...
la plus belle des chambres !*



SCHÈÈR-PABBIER-SCHDÈÈN CISEAUX-PAPIER-CAILLOU

2 Schbieler gèijesiddisch 2 joueurs face à face

- Jééder macht e Hònd hinner de Buggel ùnn sùùcht ìn Gedòngge èèner vùn dènne 3 Gèijeschtänd eruss: - Chacun met une main derrière le dos et choisit en pensée un des 3 objets suivants :



Zesòmme « Schèèr-Pabbier-Schdèèn! »
sòòn unn sìnnì Hònd zeije méddem
ussgesùùchde Zèèsche:
's Pabbier ùmhìllt de Schdèèn, de
Schdèèn brèscht de Schèèr ùnn de
Schèèr schnitt 's Pabbier.
De Érscht, wù 3 Mòòl 's Schdärkschde
gezeit hatt, isch de Gewinner.

Dire en même temps « ciseaux-papier-caillou ! »
et montrer sa main représentant
le signe choisi :
le papier enveloppe le caillou, le caillou
casse les ciseaux et les ciseaux
coupent le papier.
Le premier qui a montré trois fois l'objet le
plus fort a gagné.



VERKAAFLAADE JOUER À LA MARCHANDE



*Vous parlez le Platt ? Et bien, venez l'écrire aussi à la Médiathèque de Sarreguemines ! L' « Atelier d'écriture en francique » a lieu de 10h à 12h le premier samedi du mois (sauf juillet et août). Il est gratuit et n'exige pas d'inscription préalable. Même un(e) débutant(e) peut s'intégrer sans difficulté à la **Schriebschdubb**.*



Appel à tous nos lecteurs :

N'hésitez pas à nous communiquer d'autres comptines, chansons et jeux afin d'enrichir cette collecte. Vos textes pourront être accompagnés de leur traduction française et de croquis ou de photos si nécessaire.

Merci d'avance pour votre coopération qui permettrait d'envisager une réédition plus développée du recueil.