

## « LA MOURRA »



### Présentation sommaire

**Identification :** Evènement/Festival appelé *Festin dou Boutaù*

**Personne(s) rencontrée(s) :**  
Pascal Colletta, Jérémie Marçais

**Localisation (région, département, municipalité) :**  
Provence-Alpes-Côte-D'Azur, Alpes  
Maritimes, Levens (06)

**Indexation :**

### (A) Identification et localisation :

#### Nom et rôle et/ou fonction de la personne rencontrée :

Pascal Colletta, président de l'association « Mourra dei quatre cantouns »  
Jérémie Marçais, vice-président de l'association.

#### Municipalité, vallée, pays, communauté de communes, lieu-dit... :

Levens (06)

#### Adresse :

**Ville :** Levens

**Code postal :** 06670

**Téléphone :** 0618495667

**Adresse de courriel :** pascal.colletta@laposte.net

**Site Web :** <http://www.mourrabella.com>

## (B) Description

### Description :

La mourra est un jeu de doigts. Le lieu de l'étude présente est le Pays Niçois où ce jeu ancien est pratiqué comme il l'est en Corse, Italie, Sardaigne, Catalogne etc.

La mourra se joue à deux ou plus et ne nécessite aucun instrument, autre que les mains. Les deux joueurs se tiennent face à face. Chaque joueur doit, en même temps que son adversaire, ouvrir spontanément l'une de ses mains et lever autant de doigts qu'il le désire, tout en énonçant un nombre de 0 à 10. Celui qui énoncera un nombre égal au total des doigts montrés par l'un et par l'autre des deux joueurs marquera un point.

Si, par exemple, le joueur A montre 3 doigts en disant « cinq », pendant que le joueur B montre 2 doigts en énonçant le nombre « six », c'est le joueur A qui marque un point puisque le nombre des doigts levés est :  $3 + 2 = 5$ . Si les deux joueurs ne trouvent pas le résultat exact ou si, au contraire, ils réalisent mutuellement le chiffre annoncé, le jeu continue.

Celui qui commence affronte les joueurs adverses à tour de rôle tant qu'il gagne. Dès qu'il perd c'est son équipier qui prend la main, c'est le cas de le dire. Une partie se déroule en deux manches gagnantes de 15 points. En cas d'égalité après 10 à la troisième manche, l'équipe qui égalise peut décider d'un renvoi en dix points.

Ce jeu ne fait pas appel aux lois du hasard puisque aucun générateur de hasard n'est utilisé. On peut par contre parler d'incertitude. Un joueur trop prévisible perdra face à un joueur capable de vivacité, d'attention, d'intuition et d'observation (Colletta. 2006).

Un autre personnage important du jeu est *lou marcaire*, l'arbitre. Il est en bout de table. Il doit se révéler comme impartial et joueur tout à la fois. C'est en quelque sorte le dépositaire du bon déroulement du jeu. *Lou marcaire* marque les points avec ses doigts. Les points de l'équipe A seront relevés sur sa main droite, les points de l'équipe B sur sa main gauche. Le poing se ferme pour signifier 5 puis 10. La seule difficulté est de bien se repérer et de ne pas inverser le total 5 ou 10.

Pour intimider l'adversaire les joueurs peuvent crier ou taper fort du poing en annonçant leur nombre. C'est d'ailleurs sur ce point que réside toute l'originalité du jeu : dans sa violence et son rythme effréné. On peut parler de théâtralité durant laquelle les acteurs instrumentalisent des éléments de leur culture. Ceci permet d'entrevoir une dimension intéressante du jeu, une dimension identitaire d'ailleurs revendiquée.

Le jeu est la culture car il véhicule son idée, ses fondements, ses traditions; la culture est le jeu car sans lui elle ne resterait qu'à l'état d'abstraction, sans réalité. De ce fait, comment ne pas rapprocher ce jeu traditionnel de sa culture, de sa tradition, de son identité car l'intérêt ne va grandissant que dans la mesure où elles se trouvent reliées entre elles. Elles s'arrangent alors comme les pièces d'un puzzle et il devient possible de raconter leurs histoires. L'histoire d'un jeu, d'une identité et de leurs évolutions. (...) Le jeu de la mourra, intrinsèquement verbal, fait partie intégrante de ce patrimoine oral que nous respirons. (...) Jouer à la mourra ne se conçoit pas comme un localisme étroit, mais comme une dimension d'ouverture qui établit des relations à l'intérieur du système régional et plus encore à l'extérieur. Elle n'est pas comme beaucoup le croient la revendication d'une différence. Elle est la reconnaissance d'un caractère commun. (Ibid : 87, 88)

Cette dimension culturelle se manifeste aussi par l'utilisation de la langue régionale dans le jeu. Dans le cas des concours du Pays Niçois, les nombres sont annoncés uniquement en occitan.

Exemples de citations :

Annonces simples	Annonces suivies
Mingo, minga, rè	Rè da plé, rien du tout, mingou, gratta, mingau
Un	Un soulé, una, una bella, un pélous, Uuuuuuuuu, un à la man, un à la mourra
Dous, doui	Dous, dous soulei, dous à la man, dous à la mourra
Tres, trè	Trrrrrrrrrrre, tré à la man, tré à la mourra etc...

La pratique de la langue occitane est aussi révélatrice d'une tradition contestatrice, issue d'un passé où le français a été imposé à la population.

L'usage du niçois était strictement interdit par les règlements de l'éducation nationale...Il était interdit de jouer à la mourra. Nos instituteurs qui se promenaient et surveillaient discrètement y auraient mis bon ordre (extrait de Bourrier, Bourrier-Reynaud , 2005; dans Ibid: 62)

*Toujours dans cette dimension culturelle et ici dans le fonctionnement de l'association Mourra dei quatre cantouns, il est important de considérer l'attachement des participants à leur village, à leur culture locale. On voit avec cette association que l'objectif est de revitaliser le jeu de la mourra, mais aussi de créer un espace d'échange entre les communes. L'association rassemble principalement les communes de Ilonse, Pierlas, Thiery et de Nice. Les tournois se font dans chacune des communes avec à la clé un certain affrontement des participants qui viennent alors défendre leur village dans un subtil mélange de sérieux et d'ironie. Pour Pascal Colletta il s'agit, par la mourra, d'affirmer son identité culturelle tout en échangeant, de se lier à d'autres régions qui pratiquent la mourra par ce lien même du jeu commun et enfin à d'autres qui ne la pratiquent pas pour leur faire découvrir ce jeu comme porte d'entrée de leur culture. Au-delà, on peut dire que pour pouvoir échanger, il est nécessaire de porter une identité et la mourra en serait un élément facilement transportable et échangeable. "Notre idée ce n'est pas uniquement de montrer notre différence, mais au contraire de se lier avec d'autres régions, d'autres joueurs de Méditerranée et d'ailleurs", "Jouer à la mourra c'est porter un peu le drapeau de son identité. (...) Loin de toute démarche passéiste, être joueur de mourra c'est se réclamer d'une culture et la porter avec fierté"* (Ibid: 85).

Un autre point important véhiculé par le jeu concerne la virilité. La mourra est traditionnellement pratiquée par des hommes qui d'une certaine façon trouvent dans le jeu l'occasion de se mesurer les uns aux autres. On peut cependant noter que le jeu tel qu'il se pratique au sein de l'association s'ouvre aujourd'hui aux femmes, aux enfants suivant une mouvance contemporaine de la société. On voit dans la fiche ci-dessus qu'il s'agit d'équipes féminines.

L'aspect de la concurrence est un domaine important du jeu. Pour Pascal Colletta, il s'agit de gagner sa place au sein du groupe. *Gagner, c'est aussi gagner sa place au sein d'un groupe de personnes, d'une communauté. Savoir jouer à la mourra c'est pour l'enfant appréhender sa culture, c'est pour l'adolescent réaliser une sorte de rite de passage, c'est pour l'adulte prouver sa capacité au jeu. Tout ceci dans le but de sembler, de ressembler de faire partie de ses semblables. Celui qui participe a réussi à entrer dans la sphère du jeu, à gagner l'accès à la reconnaissance.* (Ibid: 83)

Depuis 10 ans, un championnat estival appelé « Gravuot Mourra Tour » est organisé. Il se déroule autour de cinq étapes-concours où se mêlent compétition, démonstration et initiation. Les

concours sont joués à la mêlée afin d'équilibrer les chances de chacun et d'assurer la participation de tous. Un système de points a été instauré gratifiant les bons résultats, mais aussi l'assiduité. À savoir : Vainqueurs 20 points, Finalistes 15 points, Demi-finalistes 10 points, Quart de finalistes 5 points, Perdants du premier tour 2 points. Un classement individuel, un classement par équipes et un classement par catégories ont ainsi été constitués. Ces concours ne révèlent, bien sûr, aucun enjeu et se déroulent en tout bien tout honneur.

### Programme du Festin doù Boutau

Le festival accueille des artistes occitans (groupes de musique, groupes de danses etc.), des démonstrations et concours de pilou et de mourra. Il y a aussi un temps pour une allocution des autorités. Le festival se termine par trois concerts et la finale de mourra.

Il y a deux temps pour la mourra :

15h30 : Démonstration et concours de mourra (enfants de l'école de Levens et 1ère étape du Gavouot Mourra Tour 2012)

22h: Finale de l'étape de Levens du Gavouot Mourra Tour 2012.



Tract du festin dou boutau



15h30



22h

Le concours de Levens n'est qu'une étape d'un concours plus large : le *Gavouot Mourra Tour*.

Programme du *Gavouot Mourra tour* :

*Concours hivernal : Le samedi 12 mai au Trident (Nice)*

1<sup>ère</sup> étape : Au Festin dou Boutau à Levens le samedi 16 juin

2<sup>e</sup> étape : Au festin de Pierlas le samedi 21 juillet

3<sup>e</sup> étape : Au Col de la Sinne le samedi 28 juillet

4<sup>e</sup> étape : Au festin d'Ilonse le samedi 4 août

5<sup>e</sup> étape : Au festin de Thierry le samedi 11 août

**Eléments matériels constitutifs de la pratique :****Matériaux (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :****Outils (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :****Machines (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :****Produits réalisés :****Lieu d'exercice :**

La mourra peut se pratiquer en tout lieu du fait de sa commodité : on a seulement besoin de ses mains pour y jouer. Les lieux de prédilection ont longtemps été les auberges, les bars où les hommes se retrouvaient. La pratique était souvent associée à l'alcool, ce qui entraînait les hommes à crier davantage, pour impressionner l'adversaire et se livrer à ce qui est partie prenante du jeu, la théâtralité. Le jeu a aussi longtemps été prisé par les bûcherons ou les bergers : pauvre jeu, jeu de pauvres. Il était, de même, souvent pratiqué au sein de la cellule familiale au cours de veillées.

Dans le cadre de « Festin doù Boutaù » :

Une longue table est disposée à l'extérieur, sur un angle de la place principale. Quatre équipes de deux peuvent s'y affronter, et pour chaque rencontre de deux à deux *lou marcaire* compte avec ses doigts les points pour chacune des deux équipes.

**Apprentissage et Transmission :**

Du fait de sa simplicité, le jeu s'apprend rapidement, mais la maîtrise et la dextérité prend du temps. C'est le plus souvent les anciens qui apprennent aux jeunes comment l'on pratique le jeu.

On peut dire que, par rapport aux années 50, on joue beaucoup moins à la mourra aujourd'hui. Cependant, le jeu est à nouveau et de plus en plus pratiqué depuis 10-15 ans, notamment par la nouvelle génération, du fait de l'action des associations comme *Mourra dei quatre cantouns* et de l'investissement de personnes comme Pascal Colletta.

Jérémie Marçais, Julien Alquier, Aurélie Provenzano et Pascal Colletta, tous professeurs des écoles, organisent chaque année dans leur classe un cycle « mourra ». Elle fait ainsi partie intégrante des apprentissages. Le jeu y est enseigné avec l'EPS. L'aspect éducatif du jeu qui entraîne au calcul mental est, en plus de la tradition, un argument important pour justifier son enseignement.

## Extrait d'un cycle d'apprentissage de la mourra. Séance 1:

Compétences	Déroulement, situation pédagogique, consignes	Forme de travail	Matériel
-Découvrir un jeu traditionnel et en comprendre le principe de base.	<p>Mise en situation :</p> <p>1) Le maître présente ce jeu traditionnel -Jeu le plus vieux du monde (attesté 2000 ans avant J-C en Egypte). -Un jeu d'enfant (règles très simples : annoncer le résultat des deux mains). -Jeu « universel » (tout autour du bassin méditerranéen, pays asiatiques...) -Pauvre jeu (nul besoin de matériel) et jeu de pauvres (bergers, ouvriers, pêcheurs...) -Jeu interdit dans les années cinquante dans les lieux publics à cause de sa nuisance sonore (source de disputes, de bagarres). -Jeu traditionnel du Comté de Nice, marqueur identitaire.</p>	Groupe classe, oral	Posters, affiches, photos, livre « La Mourrabella » etc...
	<p>2) Les nombres de 0 à 10 sont écrits au tableau si l'activité se déroule en classe ou lus sur la fiche des nombres (distribuée) si l'activité se déroule en extérieur. Ils sont appris par les enfants (entraînement, correction, répétition...). Le principe du jeu est énoncé : imaginer la somme des deux mains.</p>	Groupe classe, oral	Fiche des nombres, 1 par enfant
	<p>3) Des parties sont initiées 1 contre 1, debout face à face (pas de marquage de points). Le maître passe et corrige les éventuels problèmes. Parties en 3 ou 5 points. Ce qui importe c'est que la somme des mains doit être imaginée, anticipée et criée en même temps que le geste. Il ne faut pas que ce soit un simple comptage des mains, mais bien (au début dans tous les cas) un jeu de pur hasard.</p>	1 contre 1, debout	

## (C) Historique

### Historique général :

Les premières traces de mourra sont des peintures funéraires égyptiennes datant de deux mille avant J-C. La première tombe est située à Beni-Hassan. Elle date du moyen empire (XXI<sup>e</sup> – XVII<sup>e</sup> siècle avant J-C), la seconde est à Thèbes et date du roi Psammetik I<sup>er</sup>, au VII<sup>e</sup> siècle avant J-C.

Le même jeu fut également pratiqué par les Grecs. "C'était un passe-temps des jeunes athéniens dans les palestres et autres lieux publics" (Colletta 2006 : 13). Il était aussi présent chez les Romains. "Cicéron rapporte que pour désigner une personne au-dessus de tout soupçon, on avait coutume de dire : c'est un homme avec qui vous pourriez jouer la micatio dans l'obscurité" (Le nom de micatio ou de micare e dignitis signifie mot à mot, le jeu du lever de doigts). (Ibid : 15).

On retrouve de nombreuses traces du jeu durant la renaissance. Pour citer quelques auteurs qui en font mention : Rabelais (*Pantagruel*, Livre IV, Chapitre XIV) ; Malherbe (*Lettres de* : 11, 10) ; Molière (*La jalousie du Barbouillé*, scène II) ; Dante (*La divina comédia*) ; Fénelon (*Dialogue 51*).

A l'époque moderne on trouve des échos du jeu dans les écrits d'Apollinaire (*Alcool, L'ermite*) ; l'écrivain Charles Dickens et le psychanalyste Jacques Lacan.

Plusieurs auteurs contemporains font, de même, référence à la mourra. Les références ici connues sont des parutions régionales. La mourra est soit présente dans les ouvrages comme élément de l'histoire régionale, soit comme élément de revendication identitaire, de contestation de l'époque actuelle et des changements qui en découlent. Le jeu est évoqué dans *Comment vivaient les familles dans la Haute Tinée il y a cent ans*, d'Etienne Gallean ; *Mémoire d'en haut* de Michel et Marie Louise Gourdon ; *Nice : histoire de la digue des Français* de Michel Bourrier, Colette Bourrier-Reynaud ; *Saint Dalmas le Selvage* de Guy Estadiou.

### Historique particulier de l'entreprise, de la personne ou de l'organisme, de la forme d'expression ou de l'espace culturel faisant l'objet de la fiche :

L'association « *Mourra dei quatre cantouns* » a été créée en mai 2003 (date de déclaration en préfecture), suite aux succès des concours de mourra qui furent organisés à partir de l'été 2000. Cette association représente la volonté de trois communes de pérenniser le jeu et de faire connaître leur village. L'association a pour objet, dans le cadre du maintien des traditions, de promouvoir et de pérenniser le jeu de la mourra en organisant diverses manifestations et démonstrations. Elle a aussi pour but de développer des liens intercommunaux.

La pratique du jeu est influencée par les changements sociaux. Dans le cadre de l'association « *Mourra dei quatre cantouns* », les personnes qui jouent entendent respecter les règles traditionnelles, mais doivent parfois rajouter des éléments pour ce qu'ils considèrent être une meilleure pratique du jeu, pour clarifier les règles. C'est d'abord par la codification et le désir de respecter les règles que le jeu connaît une évolution ; la mise à l'écrit de ce qui avant était oral. Cela a été nécessaire pour l'association à partir du moment où elle a organisé des concours « officiels » de mourra. Avant, le jeu était pratiqué sans organisation externe à la pratique elle-même et aux joueurs, il semble qu'il s'agissait avant tout d'un acte spontané. Ce phénomène de mise à l'écrit est aussi lié au fait que l'association désire re-populariser la mourra. Le jeu était largement pratiqué jusque dans les années 50 60, et a été quelque peu oublié jusqu'à la précédente décennie. Ainsi, depuis 10-15 ans, on compte de plus en plus de joueur de mourra. L'association rassemble des gens qui apprécient le jeu, désirent le faire partager et considèrent que la mourra fait partie de la culture niçoise. Les membres de l'association ont établi une charte du joueur.

En dehors de ce cadre, il est à noter qu'une adaptation moderne de la mourra a été réalisée, aux éditions jeux Robert Laffont en 1978 pour 2 à 4 joueurs sous le nom de *Le jeu du Berger*.

*Le jeu comme des mouches* de Philippe de Pallières, paru en 2003, est également dérivé de la mourra.

## (D) Intérêt patrimonial et mise en valeur

### Modes de valorisation

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Plaquette             | <input checked="" type="checkbox"/> Site internet           |
| <input type="checkbox"/> Guide                 | <input type="checkbox"/> Boutique                           |
| <input type="checkbox"/> Portes-ouvertes       | <input type="checkbox"/> Show-room/galerie                  |
| <input type="checkbox"/> Exposition            | <input type="checkbox"/> Foire/salon                        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Festival   | <input type="checkbox"/> Label Entreprise Patrimoine Vivant |
| <input type="checkbox"/> Routes des MA         | <input type="checkbox"/> Pôle des MA                        |
| <input type="checkbox"/> Résidences d'artistes | <input type="checkbox"/> Réseau de professionnels           |
| <input type="checkbox"/> Autre :               |   |

### Actions de valorisation :

L'association organise depuis dix ans le « *Gavouot Mourra Tour* ».

En plus de ce championnat, l'association participe à différentes manifestations afin d'assurer la transmission du jeu. Ces démonstrations se déroulent dans l'ensemble du Comté de Nice, mais différentes initiatives ont mené les joueurs à Toulouse, à Montpellier en Italie ou ailleurs.

En outre des liens ont été tissés avec d'autres associations (« Sa Murra » en Sardaigne, « Morrapita » en Catalogne, « Club Corsica Morra » en Corse etc...). Ces ententes permettent des échanges et des rencontres régulières : rencontre en Corse et Sardaigne au mois d'août 2012 par exemple.

### Modes de reconnaissance publique (niveaux local, national, international) :

Les démonstrations de mourra permettent d'interpeler les touristes, de les intéresser, ce qui permet ensuite aux participants d'évoquer leur village, leur vallée d'origine. C'est l'un des éléments de leur culture qui caractérise leur village. On peut toutefois noter que lors du *festin dou boutàu* on trouvait certains touristes mais les personnes présentes restaient essentiellement des gens du pays.

Pour Pascal Colletta il n'est pas question de reconnaissance de la part des officiels, des politiques. *"Ils considèrent plus la mourra comme un élément de la tradition avec une vision passéiste, alors que nous nous plaçons dans une dynamique actuelle, vivante de la pratique, vitrine de notre culture"*. Cependant les autorités locales étaient présentes à plusieurs reprises lors des manifestations de mourra. On voit qu'au premier événement, organisé en 2000, était présent un personnage officiel: André Truqui, adjoint délégué à la culture et à la tradition de la ville de Nice. On voit également que lors du *Festin dou Boutàu*, les autorités interviennent pour une allocution : le maire étant impressionné par les parties il a encouragé la pratique. Christian Estrosi (maire de Nice, président de la Métropole, ancien ministre.) a aussi assisté à nombre de concours. Fernand Blanchi (conseiller général de la Tinée) sait jouer à la mourra. De même, tous les maires du Haut Pays encouragent la pratique de la mourra et voient d'un œil bienveillant les actions de l'association.

Le nombre croissant de participants depuis 15 ans est une reconnaissance évidente, un reflet du succès de l'association.



On peut aussi compter l'inscription de la mourra au programme scolaire de plusieurs écoles comme un pas important pour la mourra, comme une acceptation officielle du jeu par la population.

### **Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :**

#### **Ouvrages :**

Pascal Colletta, *La Mourra Bella : histoire et histoires d'un jeu interdit*, Nice, Serre, Patrimoine Régional, 2006.

#### **Site Internet :**

<http://www.mourrabella.com>.

Deux pages Facebook : «Faites la mourra, non la guerre», « Mourra dei quatre cantouns »

Blog : <http://mourra.unblog.fr>. On trouve sur ce dernier une page presse qui nous renseigne sur l'intérêt des médias pour le jeu. La page liste les différents articles, film ou autre média que l'on peut avoir sur la mourra. On y trouve ainsi 9 références pour la télévision, 5 pour la radio et 32 pour la presse, (mais Pascal Colletta m'a dit qu'il en avait déjà compté plus de 60) essentiellement des articles de Nice Matin.

#### **Emissions TV :**

Plusieurs reportages ont été réalisés sur la mourra. France 2, La ruée vers l'air ». Journal régional de France 3/ France 3. Vaqui. Belmon. Émission en langue d'oc/ Un reportage à la télévision japonaise, etc.

**Presse :** Nice Matin.

#### **Vidéo :**

Film sur la mourra, *La main et la voix* d'Anush Hamzehian. Extrait sur : <http://www.cmca-med.org/fiche-film.php?id=1270>

Présence de la mourra dans des films: *La machina* de Thierry Paladino, 2006 / *Le Transoccitan* d'Eric Eratostène, 2006 / *Il était une fois le Bronx* de Robert De Niro, 1993 / *Le Pigeon (I soliti ignoti)* de Mario Monicelli, 1958.

### **(E) Mesures de sauvegarde**

Aucune démarche officielle n'a été entreprise au-delà des actions de l'association (concours, démonstrations) et de son objet propre

### **(F) Données techniques**

**Dates et lieu(x) de l'enquête :** Pays Niçois

**Date de la fiche d'inventaire :** 26/06/2012

**Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs :** Boyer Mickaël

**Nom du rédacteur de la fiche :** Boyer Mickaël et Pascal Colletta

**Source des données :** Photos prises par Jean Claude Gorse -membre de l'association *Mourra dei quatre cantouns*- pendant le concours.