

DES JEUX et des hommes

Les Grecs et les Romains jouaient déjà aux dés avec des cubes d'ivoire ou de bronze, aux billes avec des noix, à la balle avec des vessies d'animaux bourrées de poils, de plumes ou de sable; ils dessinaient des damiers qui permettaient d'élaborer des stratégies dans des jeux analogues à nos dames ou à notre bataille navale. Leurs énigmes, calembours et anagrammes forcent encore notre admiration.

Ce numéro de BT2 donne de nombreux exemples de la créativité des peuples de l'Antiquité dans le bassin de la Méditerranée, en Inde et en Afrique ; Il montre, aussi sur quelles sources les historiens s'appuient pour retrouver les objets et les règles des jeux, comment ils interprètent les documents pour reconstituer jusqu'à la mentalité des joueurs.

Goût pour la compétition, plaisir de se confronter au hasard, souci de s'exprimer par des mimes ou recherche du vertige, les ressorts psychologiques des jeux anciens sont comparables aux nôtres, les matériaux dans lesquels sont fabriqués les jouets, bien différents, mais l'ingéniosité, la subtilité, l'astuce ne sont pas seulement de notre époque !



Aiōra (escarpolette grecque), d'après un décor de vase grec

MOTS-CLÉS

Antiquité, archéologie, compétition, échecs, Égypte, Grèce, Inde, hasard, jeu, jouet, Rome

SOMMAIRE

POURQUOI S'INTÉRESSER AUX JEUX D'ENFANTS ?	3
QU'EST-CE QU'UN JEU ?	5
• Le jeu et le sport	
• Le jeu, la psychologie et la sociologie.	
• Typologie des jeux	
JEUX ET HISTOIRE	8
• Les jeux et l'histoire des migrations	
• Les sources de l'histoire des jeux	
JEUX DE L'ANTIQUITÉ GRÉCO-ROMAINE	13
La mourre	
Le pair impair	
Les dés	
Les osselets	
Les billes	
Les jeux de balle	
Le toton	
Les barres	
Le jeu du pivot	
Les jeux de mots	
Le jeu des douze lignes	
La pettie	
Les latroncules	
<i>Les échecs</i>	
<i>La marelle</i>	
SYMBOLES ET JEUX	26
• Des énigmes en forme de symboles	
• La petite histoire du diabolo	
OUVERTURE: JEUX ET JOUETS DANS D'AUTRES CIVILISATIONS ANCIENNES	29
• En Inde	
• En Égypte	
• En Afrique noire	
Bibliographie	31

Le reportage **DES JEUX ET DES HOMMES** a été conçu par François PERDRIAL.

Collaborateurs: Claude DUMOND, Colette HOURTOLLE, Michel PILORGET et leurs classes, ainsi que Paul BADIN, Simone BOURGEAT, Marité BROISIN, Pierre LEDRUX et Raymonde URRUTY.

Coordination générale du Chantier BT2 : Claude DUMOND

Iconographie :

Photos p.5 : F.Perdrial - p 6, 7, 8, 9 : A.Dhénin.

DR p 1, 19, 30.

Dessins p. 13 à 25 : J.Bertrand

Graphisme p.1 : A.Dhénin

Corrections : D. Cotte

Maquette A.Dhénin sept 2007

Les jeux sont très nombreux et fort différents : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de construction, de patience, de plein air... Pour jouer, on peut utiliser des jouets, ou seulement son corps et son esprit.

Le jeu repose, amuse. Il évoque une activité sans contrainte ni conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au monde du travail car il ne produit rien. Même les jeux d'argent, paris ou autres lotos, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesses. Ils les déplacent seulement.

Les jouets - ces objets créés pour se divertir ou détournés, dans ce même but, de leur première fonction - semblent relever du vocabulaire de l'enfant. Ils sont en effet de nos jours, généralement réservés aux enfants. Alors auparavant les jouets étaient souvent objets d'adultes.

Dans cette BT2, nous nous sommes plus particulièrement intéressés aux jeux grecs et romains de l'Antiquité, tout en ménageant des ouvertures sur d'autres civilisations.

Dans ce cadre, on peut alors se demander **quelle est la place des jeux et des jouets dans l'histoire de l'homme**, comment les connaît-on, quelles règles utilisait-on, ou encore comment les jeux ont évolué.

Autant de questions auxquelles nous nous efforcerons de répondre.

POURQUOI S'INTÉRESSER AUX JEUX D'ENFANTS ?

Un bas-relief datant du milieu du III^e millénaire av. J.-C. représente un jeu d'enfants pratiqué en Haute-Égypte. Nous n'aurions jamais su en quoi consistait ce jeu. Si un archéologue n'avait vu de jeunes fellahs (paysans égyptiens d'aujourd'hui) se livrer très exactement au même jeu qu'avait gravé dans la pierre un de leurs très lointains ancêtres. Le *nyout*, sorte de jeu de petits chevaux né en Corée il y a trois mille ans, serait le modèle d'un jeu apparu au Mexique quelques siècles après.

La présence de ce jeu sur le continent américain serait une preuve supplémentaire des migrations de populations venues du nord-est de l'Asie par le détroit de Béring. Les jeux, par leur permanence à travers les civilisations, sont donc la mémoire vivante de notre histoire. D'ailleurs, l'ethnologue Griaule écrit : « Une révolution abattra les cathédrales mais on ne voit pas comment elle empêchera les enfants de jouer aux billes. »

Le cerceau témoigne également de cet intérêt historique. Sa forme circulaire en fit dans l'Antiquité un symbole solaire : son déplacement rappelait la course de l'astre dans le ciel, aussi lui attribuait-on une fonction religieuse. Les Grecs faisaient rouler un cercle d'airain avec une baguette recourbée, sorte de clef qui s'adaptait aux rebords. Les adultes jouaient avec un cerceau de taille imposante, de la hauteur d'un enfant. Martial, poète latin et auteur des *Épigrammes*, décrit le retentissant *trochus* d'airain utilisé à Rome.

On retrouve notre cerceau au XVI^e siècle dans le tableau de Pierre Bruegel l'Ancien, *Jeux d'enfants* (1559, Kunsthistorisches Museum, Vienne). Au même siècle, Rabelais, dans la longue liste des jeux de Gargantua (*Vie inestimable du grand Gargantua*, 1534), cite le jeu de cercle. Peut-être s'agit-il d'un cerceau.

Au XIX^e siècle, le célèbre tableau de Renoir, *Au jardin du Luxembourg*, exposé en 1883, montre bien que le cerceau reste un des principaux jeux de plein air.

Combien d'enfants aujourd'hui manient encore le cerceau comme Louis Bastide dans le premier volume des *Hommes de bonne volonté* de Jules Romains, publié en 1932.

Ce jouet a disparu de nos cours d'école mais il est simple et de ce fait universel : une vieille roue, un pneu usé en font office. En Afrique, il fait toujours la joie des enfants, poussé à la main ou à l'aide d'un bâton.

Il y a une génération, les Américains avaient inventé un nouveau cerceau en matière plastique : le hula-hoop. Aujourd'hui, il est plutôt utilisé en gymnastique rythmique et sportive. Grâce à des matériaux légers, il se meut au sol et dans les airs.

Jeu religieux, jeu d'adultes, jeu d'enfants, instrument sportif, le cerceau reflète bien l'évolution d'un objet-jouet qui a perduré depuis ses origines.

«Quand on a joué longtemps au cerceau, comme Louis Bastide, et qu'on a eu la chance d'en trouver un qu'on aime bien, on s'aperçoit en effet que les choses sont tout autres que dans une course ordinaire. Essayez de trotter seul ; vous serez fatigué au bout de quelques minutes. Avec un cerceau, la fatigue se fait attendre indéfiniment. Vous avez l'impression de vous appuyer, presque d'être porté. Quand vous éprouvez un instant de lassitude, il semble que le cerceau amicalement vous passe de la force.

D'ailleurs, on n'a pas toujours besoin de courir à grande allure. Avec du savoir-faire, on arrive à marcher presque au pas. La difficulté est que le cerceau n'aille pas se jeter à droite ou à gauche ; ou s'accrocher aux jambes d'un passant, qui se débat comme un rat pris au piège; ou s'aplatir sur le sol après d'extraordinaires contorsions. Il faut savoir se servir du bâton, donner des coups très légers qui sont presque des frôlements, et qui accompagnent le cerceau. Il faut surtout, entre les coups, rester maître des moindres écarts du cerceau, grâce au bâton qui ne cesse, d'un côté ou de l'autre, d'en caresser la tranche, qui en soutient ou en corrige la marche, et dont la pointe intervient vivement à tout endroit où menace de naître une embardée.

Louis Bastide aurait pu ne plus penser à ces détails, car il jouait au cerceau depuis longtemps, et il était devenu assez habile pour n'avoir plus besoin de calculer tous ses gestes.»

Jules Romains, *Les Hommes de bonne volonté*,
tome 1, *Le six octobre*, Éd. **Le Livre de Poche**, 1958.

QU' EST-CE QU'UN JEU ?

Le jeu et le sport

Lorsque le jeu se déroule devant un public, il perd son caractère de loisir ou de détente pour devenir uniquement compétition. Les Grecs et les Romains organisaient des jeux en l'honneur de divinités. Ces jeux, comme les jeux Olympiques actuels et comme toutes autres grandes manifestations sportives, n'ont qu'un lointain rapport avec les jeux «privés» et seront écartés de notre étude.



Billard de la villa de Montmaurin (Haute-Garonne)

Le jeu, la psychologie et la sociologie

«Pour l'Anglais **Henry Bett**, les jeux sont une **résurgence involontaire d'instincts vitaux qui ont aujourd'hui perdu leur signification**; pour d'autres, le jeu est une activité fonctionnelle de délasserment, ou encore le moyen d'investir un surplus d'énergie que les activités de survie ne suffisent pas, ou plus, à absorber.

Dans ce domaine, deux théories marquent les recherches actuellement menées: la **psychogénétique, fondée par le psychologue suisse Jean Piaget, voit dans le jeu tout à la fois l'expression et la condition du développement de l'enfant**. A chaque étape est indissolublement lié un certain type de jeu et, si l'on peut constater, d'une société à l'autre ou d'un individu à l'autre, des modifications de rythme ou d'âge d'apparition des jeux, la succession la même pour tous. Le jeu constitue un véritable révélateur de l'évolution mentale l'enfant.

Au regard de la **théorie psychanalytique freudienne, le jeu peut être rapproché des autres activités fantasmatiques de l'enfant, plus particulièrement du rêve**. La **fonction essentielle du jeu apparaît alors dans la réduction des tensions nées de l'impossibilité réaliser les désirs**, mais, contrairement au rêve le jeu repose sur un compromis permanent entre les pulsions et les règles, entre l'imaginaire et le réel.

L'universalité du jeu dans l'élaboration psychisme individuel va de pair, on l'a vu, avec une variabilité qui se marque d'une époque à autre, d'une culture à une autre, d'un type de société à un autre. Ainsi pour les sociétés antiques, l'opposition travail / loisir ou jeu est loin d'être aussi claire que dans les sociétés industrielles qui, dès le XVIII^e siècle, valorisent le travail productif au détriment de toute occupation jugée improductive.

Huizinga considère que le jeu constitue le fondement même de la culture, dans la mesure où il est le seul comportement irréductible à l'élémentaire instinct de survie. Il affirme que le jeu est à l'origine de toutes les institutions sociales, pouvoir politique, guerre, commerce, dont il met en lumière l'élément ludique. Selon lui, le jeu est encore à l'origine de l'art et il est vrai que le jeu comporte une part importante d'activité créatrice et présente avec des analogies, bien que, contrairement à l'art, il échappe à tout projet de durée.

A l'inverse de Huizinga, le Suédois **Yrjö Hirn voit dans les jeux l'aboutissement ultime d'un processus de décomposition des institutions sociales**. Et il en donne la preuve dans les nombreux rites disparus dont les jeux représentent une survivance dégradée.

Il est certain, par ailleurs, que si le jeu est ancré au plus profond des traditions culturelles d'un peuple, il évolue également avec les sociétés; et l'histoire nous apprend qu'il se modèle en fonction des systèmes économiques et politiques. Ainsi, au jouet simple, fabriqué avec les moyens du bord, souvent par l'enfant lui-même, et dont on peut encore retrouver la trace dans le passé récent des sociétés occidentales, l'âge industriel a fait succéder le jouet produit et marchandise, source de profits considérables.»

Juliette Raabe. *Jeu et Société*. Courrier de l'Unesco, janvier 1980.

Typologie des jeux

Roger Caillois, dans *Les Jeux et les Hommes* 'publié en 1958, tentait' «une classification raisonnée des jeux»

Il proposait une division en quatre rubriques

- **agôn (compétition);**
- **alea (chance);**
- **mimicry (simulacre);**
- **ilinx (vertige).**

Ces quatre domaines se partagent tous entre le divertissement et l'épanouissement libre qualifié par le mot *païdia* - tiré du nom grec «enfant» -, et le jeu avec ses conventions qualifié cette fois de *ludus*, du nom latin désignant «le jeu».

Deux enfants de six ans prennent une boîte de dominos et jouent sans règles fixées: ils sont dans le secteur de la *païdia* (le jeu spontané libre).

Les mêmes, trois ans après, décide jouer «à la normande» : ils sont maintenant dans le secteur du *ludus* (domaine du jeu réglé).

Agôn ou compétition



C'est le domaine de la rivalité qui porte sur plusieurs qualités: rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité... Cette rubrique englobe:

- les sports tels que les courses ou les concours de tir;
- les jeux d'esprit (dames, échecs, etc.).

L'homme évite tout déséquilibre ou avantage de l'un ou de l'autre des joueurs en usant du tirage au sort, de la stricte alternance, du handicap d'une pièce aux échecs pour un joueur plus tort. C'est pour cette raison-là que l'on change de camp à la deuxième partie.

«Le ressort du jeu est pour chaque concurrent de voir reconnue son excellence dans un domaine donné. C'est pourquoi la pratique de l'agon suppose une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus, et la volonté de vaincre. Elle implique discipline et persévérance. Elle laisse le champion à ses

seules ressources, l'invite à en tirer le meilleur parti possible, l'oblige enfin à s'en servir loyalement et dans les limites fixées qui, égales pour tous, aboutissent en revanche à rendre indiscutable la supériorité du vainqueur. *L'agôn* se présente comme la forme pure du mérite personnel et sert à la manifester.»

R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes*,

Chez les enfants apparaissent des jeux d'endurance et d'ascétisme : résister aux chatouillis, ne pas cligner les yeux, éviter de marcher au soleil, etc.

Alea ou chance

Le hasard est le seul artisan de la victoire.

On ne cherche pas à éliminer les coups de chance, mais c'est l'arbitraire pur du hasard qui constitue le ressort unique du jeu; le joueur est donc passif, même si son agitation cache sa passivité.

C'est le domaine:

- des jeux de dés, des pile ou face;
- des loteries et roulettes;
- des paris sur les courses, sur les matches, etc.

Souvent le rôle de l'argent y prend une place considérable. Les plus savants et les plus intelligents sont sur un pied d'égalité absolu avec les moins intelligents ou les moins savants. Les supériorités naturelles ou acquises sont donc abolies.

Dans ce domaine, les jeux de hasard ne sont pas très développés chez l'enfant. En jouant aux billes, il compte plus sur son adresse que sur le hasard. Seuls quelques jeux de cartes comme la bataille, le mistigri restent du domaine de la chance.

A noter que certains jeux de cartes (belote, bridge, tarot, poker) ou de société (dominos, jacquet) allient chance et compétition.



Mimicry (mot anglais signifiant « mimétisme ») ou simulacre

Le jeu peut aussi consister à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. **Le sujet joue à croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même.**

Il oublie sa personnalité pour en feindre une autre. On trouve :

- les panoplies, les masques;
- les mimes, les jeux d'imitation, etc.

L'enfant, dans ce domaine, imite l'adulte, d'où le succès des panoplies et jouets miniatures représentant les outils, les armes, les machines dont se servent les adultes.

«Le plaisir est d'être autre ou de se faire passer pour un autre. Mais comme il s'agit d'un jeu, il n'est pas essentiellement question de tromper le spectateur. L'enfant qui joue au train peut bien refuser le baiser de son père en lui disant qu'on n'embrasse pas les locomotives; il ne cherche pas à lui faire croire qu'il est une vraie locomotive. Au carnaval, le masque ne cherche pas à faire croire qu'il est un vrai marquis, un vrai toréador, un vrai Peau-Rouge, il cherche à faire peur et à mettre à profit la licence ambiante, elle-même résultat du fait que le masque dissimule le personnage social et libère la personnalité véritable. L'acteur non plus ne cherche pas à faire croire qu'il est pour de vrai Lear ou Charles Quint. Ce sont l'espion et le fugitif qui se déguisent pour tromper réellement, parce que, eux, ne jouent pas.»

R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes*.



« Early american doll » (copie) : au XIXe siècle, dans les chariots des pionniers du Far-Ouest, pouvait se trouver une poupée semblable

Le vainqueur, la vedette - médiatisée ou non -, le meilleur à l'agôn glissent vers le spectacle. Aujourd'hui comme hier, les champions sont les vedettes des réunions sportives.

Ainsi, «Xénophon de Corinthe, vainqueur à la fois au pentathlon et à la course du stade¹ en 464 av. J.C.» est un athlète que Pindare chante dans sa XIII^e Olympique.

La course cycliste, le match de pancrace², la partie de football ou de tennis constituent en soi des spectacles avec costumes, ouvertures solennelles, liturgie appropriée, déroulement réglé.

Il y a même aujourd'hui des matches d'improvisation théâtrale !

¹ Mesure itinéraire de 600 pieds grecs dont la longueur variait entre 147 et 192 m (voir P.Lavedan, *Dictionnaire illustré de la mythologie et des antiquités grecques et romaines*, Éd Hachette, 1931)

² Exercice gymnique combinant la lutte et le pugilat

Ilinx (mot grec signifiant «tourbillon d'eau») ou vertige

«Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie.»

R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes*.



Deux types d'exercices, celui des derviches tourneurs et celui des voladores mexicains, nous sont proposés comme exemples par R. Caillois.

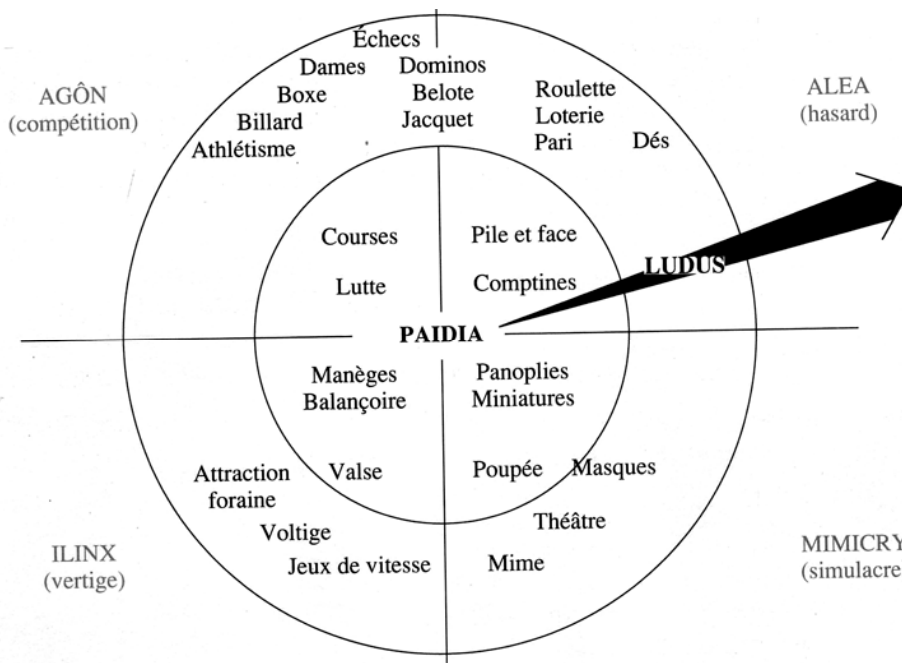
«Les derviches recherchent l'extase en tournant sur eux-mêmes, selon un mouvement qu'accélèrent des battements de tambour toujours plus précipités. La panique et l'hypnose de la conscience sont atteintes par le paroxysme d'une rotation frénétique, contagieuse et partagée. Au Mexique, les voladores - Huastèques ou Totonagues - se hissent au sommet d'un mât haut de vingt à trente mètres. De fausses ailes pendues à leurs poignets les déguisent en aigles.

Ils s'attachent par la taille à l'extrémité d'une corde. Celle-ci passe ensuite entre leurs orteils de façon qu'ils puissent effectuer la descente entière la tête en bas et les bras écartés. Avant de parvenir au sol, ils font plusieurs tours complets, treize selon Torquemada, décrivant une spirale qui va s'élargissant. La cérémonie, qui comprend plusieurs vols et commence à midi, est volontiers interprétée comme une danse du soleil couchant qu'accompagnent des oiseaux morts divinisés. La fréquence des accidents a conduit les autorités mexicaines à interdire ce dangereux exercice.»

R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes*.

L'enfant qui tourne sur lui-même à la manière d'une toupie, dévale une pente comme un tonneau, se balance toujours plus haut, cherche lui aussi à s'étourdir.

Les adultes prennent un plaisir du même ordre lorsqu'ils se grisent d'une vitesse extrême: moto, voiture, ski... Du même ordre, la chute dans le vide avec aux pieds un câble élastique... mais aussi les manèges et attractions des champs de foire ou des parcs de loisirs.



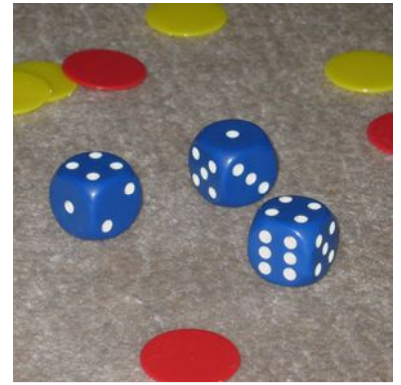
Le tableau ci-contre détermine les deux grands domaines du jeu qui recoupent les quatre premières catégories (*agon*, *alea*, *ilinx*, *mimicry*). Ces deux champs sont celui des loisirs, du jeu libre (*paidia*) et de l'activité sérieuse réglée (*ludus*).

PAÏDIA	LUDUS
Vacarme Fou rire Agitation Fébrilité	Concentration Activités psychologiques

JEUX ET HISTOIRE

«La transmission des jeux est étroitement liée à leur présentation. Il est naturel qu'un jeu de fabrication simple, comme le jeu de dés, conserve depuis toujours, et dans tous les pays, une forme proche de celle d'aujourd'hui.»

Sports et Jeux. Grand Quid illustré
Éd. Robert Laffont. 1980



Les jeux et l'histoire des migrations

Chaque société, chaque groupe organisé a introduit l'activité ludique dans sa structure sociale car, en plus de son rôle de divertissement, le jeu a pour fonction éducative l'apprentissage de la vie collective. Les jeux sont donc un des composants et par là même les témoins d'une société. Peuvent-ils être pour autant les preuves de migrations humaines?

Convergence et diffusion

Il n'est jamais possible d'affirmer qu'en deux points très différents de la Terre les hommes n'ont pas inventé le même jeu ; ou qu'un jeu que on retrouve très loin de son aire d'extension n'y a point été apporté.

Pour écrire l'histoire des jeux, il faut pouvoir suivre leur diffusion dans le monde. Or voici quelques cas qui montrent combien cette poursuite est difficile.

Du fait que la marelle précolombienne *patolli du* Mexique ressemble à la marelle hindoue ; *parachesi*, dont l'existence est attestée au début de l'ère chrétienne et qui est passée en Chine vers 250 sous le nom de *t'shu-pu'*, Tylor, en 1878, conclut fort témérairement, semblait-il, à l'influence de la civilisation chinoise sur les civilisations indo-américaines; la convergence paraissait plus vraisemblable. Or, en janvier 1962, Radio Pékin annonçait la preuve faite que les Chinois avaient découvert l'Amérique, et établi des contacts sérieux dès 500 avant l'ère chrétienne. Voici donc la diffusion du *t'shu-pu'* qui redevient tout à fait vraisemblable.

James Hornell rencontre en 1942, à Saint Bwryan en Cornouailles, deux figures de ficelles bien connues des spécialistes, *les quatre diamants* et *la tente*, qui sont étrangères au domaine anglais des jeux de ficelles. De là à penser aux Phéniciens, il n'y a qu'un pas. Hornell ne le franchit pas: il apprend que les filles tenaient ces figures d'une de leurs camarades évacuée de Londres, laquelle les avait apprises de son institutrice, qui avait lu *Artists in Strings!* Diffusion certes, mais toute moderne.

[...] Entendre raconter par un griot guinéen *La grenouille qui veut se faire aussi grosse que le boeuf*; et l'on pense à La Fontaine, alors que le conte vient de l'Orient.

[...] Dans un article des *Notes africaines* (avril 1944), le R. P. Lelong donne comme inventé par les Guèzès, petit peuple de la forêt guinéo-éburnéenne, le jeu de *pèn* : une baguette est percée d'un trou au milieu de sa longueur, une longue boucle de ficelle est passée par le trou, les extrémités de la ficelle passées par la boucle et attachées aux extrémités de la baguette après qu'on a enfilé sur l'une des deux boucles formées des fruits percés; le jeu consiste à faire passer les fruits d'une boucle dans l'autre. Le même jeu est signalé par Paul-Émile Victor comme puzzle spécifique des Esquimaux. La convergence apparaît comme presque aussi certaine que dans le cas de l'extraordinaire bilboquet de ces mêmes Esquimaux et du jeu cher à Henri III. Mais il est également décrit à l'article *Casse-tête* du *Dictionnaire Trousset* (1891), ce qui rend plus vraisemblable une diffusion par les marins

Jeux et Sports, Encyclopédie de la Pléiade, direction R. Caillois, 1967.

Les sources de l'histoire des jeux

La connaissance des jeux et jouets de l'Antiquité est une affaire difficile et passionnante. Les textes existent mais sont souvent l'occasion de polémiquer sur les sens de tel mot ou de telle phrase; c'est avec l'aide des archéologues et des ethnologues que l'on peut quelquefois illustrer les textes et mieux appréhender les utilisations des jouets et des jeux.

Les supports de ces recherches peuvent être des objets découverts lors de fouilles et provenant de tombes, des vases décorés en terre cuite, des bas-reliefs en pierre, en marbre, des plaquettes en terre cuite, des mosaïques ou des fresques murales.

Les sources archéologiques

Les petits objets découverts lors des fouilles sont innombrables. Voici quelques exemples.

Les jouets

- du petit mobilier de poupée (en terre cuite) provenant de Suse (Iran) datant de 2000 av.J.C.
- une petite chèvre en bronze de 3'5cm de haut, un plat de dînette, un poupon en ambre jaune découverts à Cahors et d'origine Gallo-romaine
- des tortues, des colombes, des canards provenant de Thrace et datant de l'époque grecque archaïque

Les jeux

- des pions ou des jetons en terre cuite provenant de Suse (Iran) datant de 3000 av.J.C.
- un jeu de *mehen* (serpent) découvert dans la région du Caire (époque thinite, III^e millénaire av.J.C.)
- des joueuses de balle peintes sur un mur à Beni-Hasan (Égypte) et remontant au Moyen Empire égyptien
- des joueurs de hockey gravés sur un bas-relief grec du V^e siècle av.J.C.

Toutes ces découvertes ne sont qu'un mince échantillon des trouvailles, mais elles illustrent chacune le développement des civilisations passées

Piste: Des musées locaux possèdent des objets ayant servi à des jeux. Il existe même en Suisse un musée du jeu dans le château de La Tour-de-Peilz

Les sources littéraires

Les poètes, les prosateurs, les dramaturges de l'Antiquité ne nous parlent qu'accessoirement des jeux; leur but n'est pas de nous les décrire ni de nous les expliquer. De cette imprécision, naissent de nombreuses divergences entre les traducteurs modernes. Voici un texte de Becq de Fouquières illustrant ce problème.

LE JEU DE LA FOSSE OU DU VASE

«Le titre précis serait plutôt celui de jeu de la translation. Selon Pollux (IX, 103), il *se joue la plupart du temps avec des osselets que l'on lance, en s'efforçant d'atteindre à une petite fosse creusée de façon à ce qu'elle puisse les contenir tous. Souvent au lieu d'osselets on se sert de glands et de châtaignes*. Le jeu est, comme on le voit, très simple. On creuse une petite fosse, une blouse; on se met à une certaine distance et on y jette un certain nombre d'osselets. L'habileté consiste à faire entrer le plus d'osselets possible dans la blouse.

Quelques commentateurs ont voulu que le jeu dont parle Hésychius sous le même titre ait été différent de celui décrit par Pollux. Hyde, dans son remarquable ouvrage *Sur les jeux orientaux*, après avoir expliqué un jeu nommé Mancala* qui consiste à transporter, suivant certaines règles, des osselets ou des jetons d'un casier dans un autre, termine en se demandant s'il était connu des Grecs et des Romains; et, sans rien affirmer d'ailleurs, il dit que le jeu grec qui paraît s'en rapprocher le plus c'est celui de la translation tel que le décrit Hésychius, ajoutant que celui dont parle Pollux sous le même titre est tout autre. Il m'est impossible d'adopter l'opinion de Hyde. A mon avis, le jeu d'Hésychius est absolument le même que celui de Pollux et ne ressemble en rien à celui que les Orientaux appellent *Mancala*³.»

Becq de Fouquières, *Les Jeux des Anciens*,
Éd. C. Reinwald, 1873.

³ Mancala : voir *Jeux d'Afrique noire*, dans le chapitre « Ouvertures »

Bien que les textes anciens traitant des jeux ne soient qu'allusifs, ils n'en sont pas moins nombreux. L'ouvrage qui nous est le plus utile est celui d'un grammairien grec, Julius Pollux, précepteur de l'empereur Commode (vers 160/170), qui a écrit sous le titre *d'Orromasticon* (ou *Lexique*) un dictionnaire analytique des synonymes grecs, rempli notamment de documents sur les jeux.

Chez les Latins, nous retiendrons un passage du poème *Le Noyer* attribué à Ovide.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE AVEC DES NOIX

At cum maturas fisso nova cortice rimas
Nux agit, ad partes pertica saeva venit:
Pertica dat plenis immitia vulnera ramis,
Ne possim lapidum verbera sola queri,
Poma cadunt, mensis non interdicta secundis:
Et condis lectas, parca coloria, nuces.
Has puer aut rectus certo dilaminat ictu
Aut pronus digito bisve semelve petit.
Quatuor in nucibus, non amplius, alea tota est,
Cum sibi suppositis additur una tribus.
Per tabulae clivum labi jubet alter ; et optat
Tangat ut e multis quamlibet una suam⁴.
Est etiam, par sit numerus qui dicat, an impar,
Ut divinat as auferat augur opes.
Fit quoque de creta, qualem coeleste figuram
Sidus, et in Graecis litera quarta gerit.
Haec ubi distincta est gradibus, qui constitit intus,
Quot tetigit virga, tot rapit inde nuces⁵;
Vas quoque saepe cavum, spatio distante, locatur;
In quod missa levi nux cadat una manu.

Mais lorsque la noix nouvelle montre sur son écorce qui se fend les fissures qui indiquent la maturité, la gaule cruelle vient jouer son rôle; la gaule inflige de rudes blessures à mes rameaux chargés pour que je n'aie pas à me plaindre des coups de pierre .seulement! Mes fruits tombent, qui ne sont point interdits aux tables heureuses, et toi, paysanne économe, tu confis les noix bien choisies. Ces noix, l'enfant ou bien, debout, les fait tomber d'un seul coup, ou, couché, les vise du doigt une fois ou deux fois; tout l'enjeu est placé sur quatre noix, pas davantage, une étant ajoutée à trois autres placées au-dessous d'elle. D'autres font descendre une noix sur un plan incliné, ils essaient de lui faire toucher une de celles qui sont à terre⁽⁴⁾. Les noix servent aussi au jeu de pair et d'impair et c'est l'augure qui emporte les richesses qu'il a devinées! Parfois aussi avec de la craie, ils tracent la constellation du Delta qui est aussi la quatrième lettre des Grecs et la traversent par un certain nombre de lignes ; chacun y jette une baguette et emporte autant de noix que l'indique l'endroit où elle s'est arrêtée⁽⁵⁾. Souvent aussi ils placent à quelque distance un vase creux, où doit tomber une noix envoyée d'une main légère.

Suzanne Barthélémy et Danielle Gourevich, *Les Loisirs des Romains*, SEDES, 1975.

Il ne faut pas oublier Virgile qui, dans *l'Énéide* (VII, 378-384), a écrit sur la toupie un texte précieux par son exactitude et sa valeur psychologique.

Les sources ethnographiques

Étudier les peuples, les regarder vivre et jouer, c'est nous interroger sur notre passé et comprendre notre évolution. Voici un jeu de la tribu des Indiens Tupi-Kawahib au Brésil qui fut décrit en 1938 par Claude Lévi-Strauss.

«Le jeu de la roue partageait le village en deux camps: les cadets et les aînés. Les équipes se groupaient à l'extrémité ouest d'un terrain circulaire tandis que deux lanceurs, appartenant à chaque camp, prenaient respectivement position au nord et au sud. Ils s'envoyaient, en le faisant rouler, une sorte de cerceau plein formé d'une section de tronc. Au moment où cette cible passait devant les tireurs, chacun essayait de l'atteindre d'une flèche. Pour chaque coup au but le gagnant s'emparait d'une flèche de l'adversaire. Ce jeu possède des analogues frappants en Amérique du Nord. On tirait enfin à la cible sur un mannequin, et non sans risque : car celui dont la flèche se ficherait sur le poteau servant de support était promis à un sort fatal d'origine magique comme aussi ceux qui auraient l'audace de sculpter un mannequin de bois à forme humaine, au lieu d'une poupée de paille ou d'un mannequin représentant un singe.»

Claude Lévi-Strauss, *Tristes Tropiques*
Éd. Presses-Pocket. Coll. Terre humaine. n° 3009, 1984

⁴ Ces jeux ressemblent à notre jeu de bouchon

⁵ Les cases marquées dans le triangle donnent droit à plus ou moins de noix quand elles sont touchées par la baguette.

Les sources artistiques

Peintures murales, mosaïques anciennes, dessins sur les poteries nous renseignent mieux qu'un long discours sur l'utilisation des jeux et sur leur datation précise. Ainsi sur le jeu de la traction, deux illustrations permettent de compléter de façon visuelle les textes de Pollux (IX, 116) et d'Eustathe.

La première est un bas-relief de la villa Albani : à droite et à gauche des lutteurs, sont deux personnages, non figurés ici, dont l'un porte une corbeille lie remplie de fruits, sans doute destinée au vainqueur, et dont l'autre anime la lutte en jouant de la double flûte. Le terrain a été préparé; c'est un monticule de pierres que les deux faunes, sur les épaules desquels flottent des peaux de se livrent à l'exercice de la traction, chacun d'eux ayant saisi des deux mains une corde dont les extrémités ont été rattachées de manière à former un cercle.

La seconde scène du même genre est prise d'une pierre gravée: les deux lutteurs complètement nus tirent une corde dont les deux bouts sont fixés au milieu de bâtons. Ce sont ces bâtons, comme on le voit sur la figure, que les lutteurs saisissent des deux mains et au moyen desquels, outre la traction, ils peuvent, en profitant d'un instant de fatigue de leur adversaire, opérer une torsion. Cette pierre gravée, de travail romain, est d'ailleurs bien inférieure au bas-relief de la villa Albani sous le rapport de l'élégance des formes.»

Becq de Fouquières, *Les Jeux des Anciens*.

JEUX DE L'ANTIQUITÉ ROMAINE

A présent, nous vous proposons de découvrir quelques jeux pratiqués dans l'antiquité gréco-romaine. Pour cela nous avons choisi de les présenter sous la forme de treize fiches. Pour chacune d'entre elles, vous trouverez les indications suivantes:

- un axe chronologique;
- son nom en grec et/ou en latin
- les caractéristiques des joueurs (enfants/adultes - filles/garçons) ;
- une distinction :
 - jeux de hasard
 - jeux d'adresse
 - jeux de mouvement
 - jeux d'esprit
 - jeux de stratégie;
- un descriptif du jeu;
- une carte définissant l'occupation géographique du jeu (monde grec/monde latin);
- une dernière rubrique, nommée «Références», vous indique les auteurs et textes anciens, romains et grecs, citant le jeu.

A certaines fiches sont jointes des informations permettant d'approfondir l'histoire, l'utilisation ou la valeur d'un jeu.

La mourre

+++++0+++++

De - 2000 à nos jours

Jeu de hasard

Nom latin : *micatio*

Enfants/Adultes

Filles/Garçons

Nombre de joueurs: Deux.

Matériel: Aucun.

Règle du jeu :

Les deux joueurs se tiennent face à face, la main droite en avant. Chacun doit, en même temps son adversaire, montrer un nombre de doigts quelconque tout en prononçant un chiffre de 1 à 10. L'un des deux joueurs marque un point lorsque le total des doigts montrés par chacun d'eux est égal au chiffre il a prononcé.

Le zéro est désigné par le point fermé ou «morra».

Exemple : le joueur A dit 5 en montrant 4 doigts, le joueur B dit 6 en montrant 1 doigt. C'est donc le joueur A qui marque un point puisque: $4 + 1 = 5$ (chiffre énoncé par le joueur A).



Références: Calpurnius Siculus (*Églogues II*, 26) ; Cicéron (*De officiis XXXIV*, 3, 19 - *De divinatione XXXIV* 2, 41) ; Pétrone (*Satir'icon XLIV*).

Le pair impair

+++++0+++++

De - 2000 à nos jours

Jeu de hasard

Nom grec: ἀριθμίζεω

Nom latin : *par impar ludere*

Enfants/Adultes

Garçons/Filles

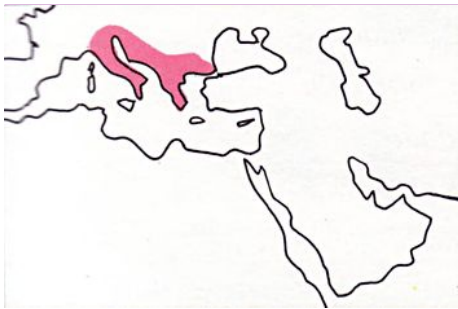
Nombre de joueurs: Deux au minimum.

Matériel: Cailloux, fèves, noix, etc.

Règle du jeu: Les joueurs possèdent un nombre égal de billes (de cailloux ou de coquillages...). L'un d'eux en cache quelques-unes dans sa main; il peut toutes les cacher s'il le désire. Le second prononce l'un des deux mots: «pair» ou «impair». S'il prononce le mot «pair» et qu'il y a effectivement un nombre pair de billes, alors il reçoit du premier une bille pour sa réponse juste; à l'inverse, il doit en donner une pour une réponse fautive. Au tour suivant, les rôles sont inversés. La partie se joue en un certain nombre de coups. Le gagnant est celui qui possède le plus de billes ou qui a pris toutes les billes de son adversaire.

Une variante: le greli-grelet.

Les Grecs jouaient au ἀριθμίζεω ποσινδα traduit par «Combien en ai-je ?».



Références : Aristophane (*Plutus*, 816) ; Aristote (Rhétorique III, 5,4) ; Horace *Satirae II, III*, 248) ; Ovide 78) ; Platon (Lysis, 206 E) ; Suétone (*Augrastus LXXI*) ; Xénophon (*Commandant de cavalerie*).

Les dés

+++++0+++++

De - 2000 à nos jours

Jeu de hasard

Nom grec : κύβος

Nom latin : *aleae ou tesserae*

Enfants Adultes

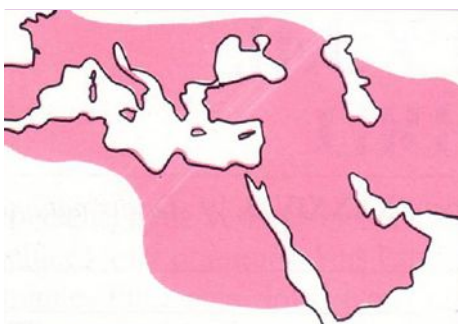
Filles Garçons

Nombre de joueurs: Deux au minimum.

Matériel: Trois cubes en ivoire, os, verre, bois ou or marqués de points, et des cornets en bois.

Règle du jeu : «Le jeu du plus beau coup»

Tour à tour, les joueurs jettent les trois dés et paient une amende, fixée au départ, pour chaque as sorti. A chaque coup, on peut payer une, deux ou trois amendes selon le nombre d'as, ou ne rien payer (aucun ou encore faire «le plus beau coup» qui est formé des trois dés tombant tous les trois sur la face six, appelé aussi «le triple six». Dans ce cas, le joueur ramasse l'ensemble des amendes. La partie peut durer longtemps et les amendes être fort nombreuses.



Références: Aristophane (*Les Guêpes*, 674) ; Ovide (*L'Art d'aimer III*, 355) ; Plutarque (*Question maines XXXV - Vie de Romulus*, 5) ; Pollux (*IX*, 94).

L'origine des dés se perd dans la nuit des temps. Ils ont été et sont encore employés par de nombreuses civilisations.

Étymologiquement le mot «dé» vient du verbe latin *dare* qui signifie «donner» et du participe passé latin *datum*: «ce qui est jeté». En latin, «dé» se dit *tessera*, mais on peut aussi employer le mot *alea qui* veut également dire «hasard» et qui donnera naissance aux mots français «aléa» et «aléatoire».

Les dés n'ont pas été seulement des objets ludiques: ils ont servi à fixer un partage, un règlement ou une division d'un bien de façon aléatoire. Ils ont également eu une fonction religieuse. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le total des points opposés d'un dé est égal à 7, nombre sacré par excellence.

Le dé dans quelques langues modernes

Anglais : *dice*.

Allemand : *würfel*.

Danois : *torning*.

Espagnol: *dado*.

Finnois : *sormustin*.

Italien *dado*.

Russe : *Kostb*.

Arabe: *dadd*.

Prolongations: recherchez le mot «dé», dans d'autres langues.

Platon attribue l'invention des dés au dieu égyptien Thot, Hérodote l'attribue aux Lydiens. Dans la *Vie de Romulus*, Plutarque montre les dieux descendus de l'Olympe sur la terre afin de jouer aux dés avec les gardiens des temples. Homère décrit les prétendants de Pénélope jouant aux dés, devant les portes du palais d'Ulysse. Les empereurs romains Caligula, Claude, Néron, Lucius Verus, Commode ont été des joueurs passionnés.

Dans l'Inde ancienne, on trouve dans le *Rig-Veda*⁶, un hymne aux dés: «*J'aime avec ivresse les enfants du grand Vibhâcada (le dieu du jeu), les dés qui s'agitent, tombent dans l'air et roulent sur le sol!*». Dans un texte célèbre de l'épopée du *Mahahharata*, un prince joue une partie de dés, perd successivement ses trésors, ses armes, la liberté de ses parents, sa femme et devient lui-même l'esclave du gagnant.

Justinien défend que, dans ses États, on se livre aux jeux de hasard. Charlemagne confirme ses interdictions. Saint Louis, qui avait interdit l'usage et la fabrication des jeux de dés, trouve sur le pont du navire qui le ramène de Palestine, son frère, le comte d'Anjou, engagé dans une partie acharnée avec un seigneur de sa suite. Le roi jette le plateau et les dés à la mer et se retira "*courroucé moult,fort*» nous dit Joinville.

Malgré les interdictions, les jeux de dés (*lusor ad decios*) sont, de tous les divertissements du Moyen Âge, l'un des plus populaires. Un prédicateur, au Moyen Âge, dénonce les dés comme une invention du Diable, envieux de ce que Dieu avait créé les lettres de l'alphabet : «*Comme Dieu avait inventé les vingt et une lettres de l'alphabet, de même le Diable avait inventé les dés, avec les vingt et un points*⁷.» En effet, à l'époque classique, l'alphabet latin est constitué de vingt et une lettres: A B C D E F G H I K L M N O P Q R S T V X, la lettre G datant de 312 av. J.-C.

(James G. Février, *Histoire de l'écriture*, Éd. Payot, 1988).

Durant des siècles, les jeux de dés sont en faveur à la cour royale: Henri IV perdra des sommes énormes aux dés et Concini, sur un coup de dés, engagera jusqu'à 120 000 pistoles. Cela n'empêche pas le menu peuple de jouer à ce jeu, mais les pertes et les gains sont forcément minimes et indignes des chroniqueurs

⁶ Le *Rig-Veda* est l'un des quatre livres sacrés hindous appelés Veda («le savoir»

⁷ Le total des points des six faces est égal à 21

Un coup de dés évite la guerre

Le roi de Norvège et le roi de Suède ont joué aux dés la possession de la région de Hising en l'année 1020. Deux fois les deux rois amènent les deux six. Au second jet, le roi de Suède sort à nouveau deux six. Le roi de Norvège jette les dés. Il a un six, et un dé... cassé qui, en s'immobilisant, montre deux faces totalisant neuf points. Par cette astuce, le Hising revint à Norvège.

La théorie de Pascal, l'origine du calcul des probabilités (29 juin 1654)

«Si l'on entreprend de faire un six avec il y a avantage de l'entreprendre en quatre coups; si on entreprend de faire double-six, il y a désavantage de l'entreprendre au-delà du vingt-quatrième coup,»

Démonstration:

1° jet : 6 possibilités = 5 perdants et 1 gagnant

2° jet : 36 possibilités = 25 perdants et 11 gagnants

3° jet : 216 possibilités = 125 perdants et 91 gagnants

4° jet : 1 296 possibilités = 625 perdants et 671 gagnants.

A partir du 4e jet, on a plus de possibilités d'avoir un six que d'avoir les autres faces.

Les dés ont passionné et il existe de multiples façons de jouer. Voici quelques-uns de ces jeux : **jeu du sept**, **jeu du cochon**, les **as au pot**, le **quinquenove** (inventé au XVII^e siècle), le **craps** (inventé en 1800 à la Nouvelle-Orléans, le **zanzi**, le **421**, le **yams**. En outre. Les dés servent d'auxiliaires dans de très nombreux autres jeux.

Dés et mathématiques

Le total des points de trois dés

Faire jeter trois dés et additionner les points amenés (somme A).

Faire prendre un dé, ajouter à la somme A les points du côté opposé (somme B). Faire jeter ce dé une seconde fois et ajouter le point amené à la somme B. Vous obtenez la somme C. Demander que l'on annonce à haute voix ce total C.

En regardant les trois dés, ajoutez 7 au total, vous êtes sûrs de trouver le bon total.

Explication:

premier jet 3, 4, 6. Somme A = 13. On prend le 4, on ajoute l'inverse, soit 3. Somme B = 13 + 3 = 16. Le dé 4 est jeté, il indique 2. Le total C est 16 + 2 = 18. Sur la table, on voit les faces 3, 6 et 2, soit le total 11. On ajoute 7 et l'on retrouve la somme C.

La découverte des trois dés

Faire jeter trois dés (x, y, z).

Le dé x : doubler le point amené, ajouter 5, multiplier par 5, ajouter 10.

Ajouter le dé y, puis multiplier le tout par 10. Ajouter le dé z. Vous trouvez un nombre de trois chiffres. Vous retranchez 350. La différence vous donnera un nombre de trois chiffres dont le premier chiffre sera x, le second y, le troisième z.

Soit la formule : $10 [5 (2x + 5) + 10] + y + z = A$ et $A - 350 = xyz$.

Exemple:

Vous jetez 3, 2 et 4.

$3 \times 2 = 6$; $6 + 5 = 11$; $11 \times 5 = 55$; $55 + 10 = 65$.

J'ajoute le deuxième dé : $65 + 2 = 67$; $67 \times 10 = 670$.

J'ajoute le troisième dé : $670 + 4 = 674$; $674 - 350 = 324$.

Les osselets

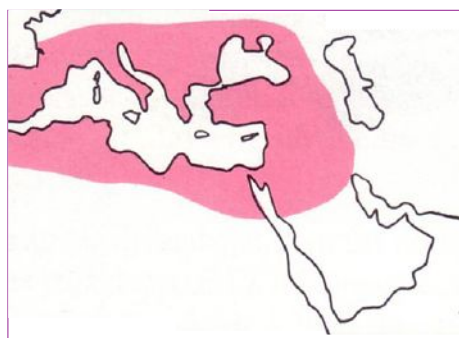
+++++0+++++

De - 2000 à nos jours Jeu de hasard
Nom grec : ἄστρογάλοι Nom latin: *tali*
Enfants/adultes Filles/garçons

Matériel : Quatre osselets en os (celui du jarret d'un animal), en ivoire, bronze ou même en or.

Règle du jeu:

On prend les quatre osselets dans la main et on les jette sur le sol. Leur position indique la force du coup: le côté plan vaut 1 point, le côté concave vaut 3 points, le côté convexe 4 points, et le côté sinueux 6 points. Le «*coup de Vénus*» est un coup où les quatre osselets sont sur quatre faces différentes. Le joueur empoche alors la mise. Il faut donc noter, pour chaque jet, le nombre de points. Le joueur qui a le total le plus bas doit payer une mise que l'on ramasse lors du «*coup de Vénus*».



Références: Aristophane (*Les Oiseaux* II,1) ; Cicéron (*De divinatione* 1,11) ; Martial (*Épigrammes* XIV V) Pausanias (*Elide* II, XXIV) ; Pollux (IX, 99) ; Suétone (*Augustus* LXXI - *Tibère* XIV)

Comme les dés, les osselets ont toujours eu une place importante dans l'histoire des jeux. Ils sont de tous les pays du monde. Au Japon, on y joue depuis des siècles.

Le sens mystique et l'utilisation divinatoire des osselets ont précédé leur usage par les enfants et les adultes comme jeu de hasard. Issus d'os du jarret, ils n'étaient pas sans rappeler nos propres os qui restent en terre après notre mort.

Les Grecs et les Romains se servaient des différentes faces des osselets.

Le total des quatre faces valait 14 points. On jouait avec quatre osselets et l'on pouvait jeter soit les quatre faces identiques, soit quatre faces différentes. On obtenait donc 4 points minimum, 24 au maximum et 14 points lors l'on amenait chacun des quatre côtés. 14 aussi le nombre des morceaux du corps Osiris que doit retrouver Isis.

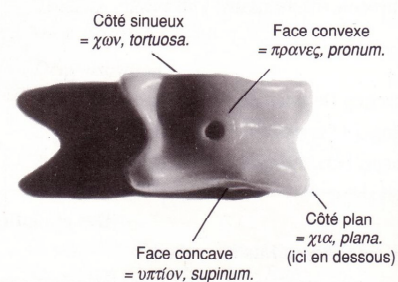
L'astragalisme (art de l'utilisation des osselets du grec astragalos qui est un os du tarse) avait fixé des noms bien définis aux jets possibles des quatre osselets:

- quatre fois la face 1: le coup du chien;
- quatre fois une face différente: le coup de Vénus.

Cum steterit nullus vultu tibi talus eodem, munera me dices magna-dedisse tibi.» Martial (XIV, 14)

«Lorsque aucun osselet ne se présentera avec la même face, tu diras que je t'ai fait un beau présent.»

En latin, «osselet» se dit *talus*, ce qui donna le mot «talon». En grec, la face 1, appelé κύων se nomme aussi χιῶς alors que la face 6 porte le nom de κῶος «le gîte animal». Faut-il y voir une allusion aux habitants des deux îles grecques de la mer Égée, Chio et Cos, dont les premiers étaient méprisés et les seconds honorés? A l'inverse, Aristote accorde 6 points au coup de Chios (cf. *Histoires des animaux*, 499, B, 28) et Pollux lui-même signale que l'usage (Cos = 6 points et Chios = 1 point) n'est pas universel.



Autres façons de jouer : en Orient, on lançait des osselets plombés sur d'autres afin de les faire sortir d'un cercle ; le tableau de Teilhard de Chardin, où le joueur lance une boule légère d'une main et tente de rafler des osselets tant que la boule est en l'air, montre une façon de jouer qui se rapproche de celle des enfants du XIX° siècle.

Les billes

++++0++++

De - 2000 à nos jours

Nom grec : τρόπα

Nom latin: *nuces* (les noix)

Enfants/adultes

garçons

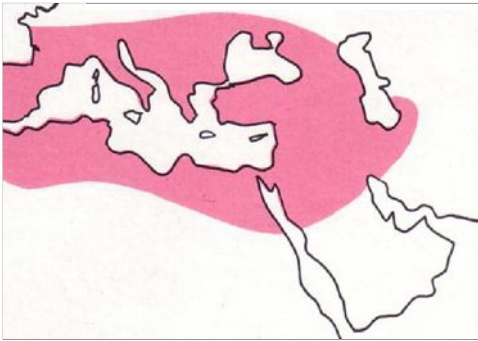
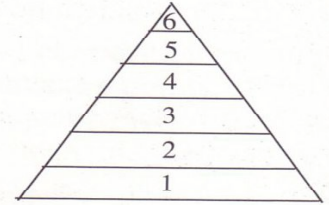
Jeu d'adresse

Nombre de joueurs: deux ou plusieurs

Matériel: Noix, glands, châtaignes

Règle du jeu: Il existe plusieurs jeux, en voici un : «le jeu du delta»

On trace au sol un triangle renfermant cinq lignes parallèles à la base et formant six zones. Les billes doivent entrer dans le triangle et s'arrêter dans une des zones. On gagne autant de billes qu'on a franchi de lignes.



Références: Martial (*Épigrammes* V,84), Ovide (*Le Noyer*, cf.P.19); Pollux (IX,102); Suétone (*Augustus* LXXXIII)

Les jeux de balle

++++0++++

De - 2000 à nos jours

nom grec: κερή

nom latin : *pila*

Enfants/Adultes

Filles/Garçons

Jeu d'adresse

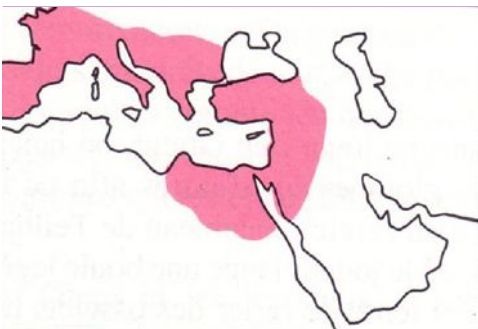
Nombre de joueurs : Illimité, en équipe

Matériel : Vessie d'animal bourrée de poils, de plumes, de sable ou d'air

Règle du jeu : Il existe de nombreux jeux; en voici un : «Le Trigôn»

C'est un jeu de passes sur une aire en forme de triangle appelée «trigôn». Ce jeu se joue avec de petites balles dures. Les joueurs jettent la ou les balles sans suivre de sens particulier. Le but est d'éviter que les joueurs adverses n'attrapent la balle.

Ce jeu se pratiquait dans les thermes chez les Romains, et en plein air ou dans les palestres chez les Grecs.



Références: Galien (*De la protection de la santé*, liv.II, ch.IX-XI); Martial (*Épigrammes* LXIV); Pétrone (*Satiricon* XXVII), Pollux (*Onomastique* IX, 105,107)

Le toton

-----++++++0++++++
De - 500 à nos jours
Nom latin : totum
Enfants/Adultes Garçons

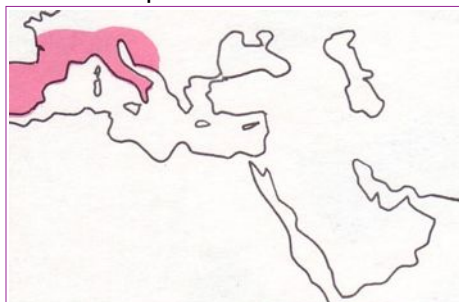
Jeu de hasard

Nombre de joueurs: Deux.

Matériel: Un toton, c'est-à-dire un dé traversé par une cheville et que l'on fait tourner comme une toupie

Règle du jeu: Ce jeu allie l'adresse au hasard. On tient le toton par l'axe et on le fait tourner entre le pouce et l'index ou avec ses deux paumes. Il s'immobilise sur une des faces de l'hexagone indiquant ainsi valeur. Ce jeu est très proche du jeu de dés puisque celui qui obtient la meilleure face a le *totum*, en latin «tout»

Au Moyen Âge, ce jeu s'appelait «la pirouette» ; Rabelais le cite sous le nom de «pille».



Références: Virgile (*l'Énéide* V11, 378, 384).

Les barres

-----++++++0++++++
De - 800 à nos jours
Nom grec
Enfants/Adultes Garçons

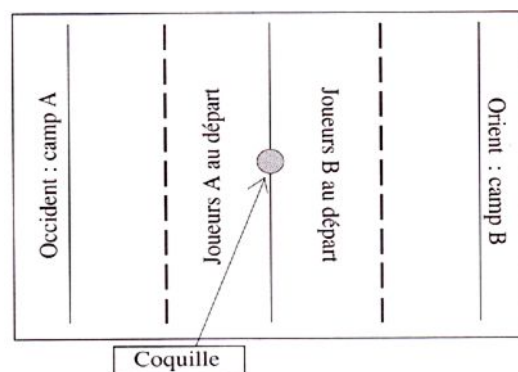
Nombre de joueurs: Un nombre pair de joueurs et un arbitre,

Matériel: Une coquille.

Règle du jeu: On pratiquait ce jeu à Athènes au moment où fut institué l'ostracisme (du grec ὄστρακον *ostrakon* «coquille») : le peuple grec utilisait, comme moyen de vote, des morceaux de poterie appelés *ostrakon* pour prononcer un bannissement.

On divise les joueurs en deux camps A et B. L'arbitre, placé au centre, lance en l'air la coquille, blanche sur une face et noire sur l'autre, en criant : « Nuit ou jour»

(νύξ ἢ ἡμέρα)



Si la coquille tombe du côté jour, le camp oriental (camp B) poursuit le camp occidental (camp A) et vice versa si la coquille tombe côté nuit. Celui qui est pris doit «faire l'âne» en portant sur son dos le vainqueur.

Références : Pollux (*Onomastique* IX, ch. VII).

Le jeu du pivot

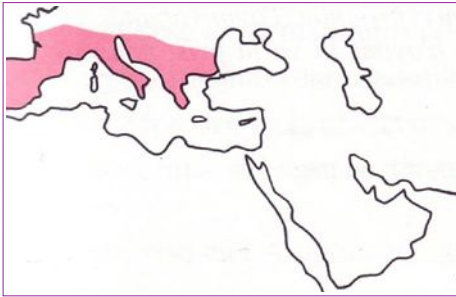
Datation difficile (Il n'y a pas de trace écrite de ce jeu. Seule une peinture nous le montre.)

Enfants Garçons

Nombre de joueurs: trois

Matériel: Une corde, deux baguettes, un pivot.

Règle du jeu: Une corde est fixée au sol par une de ses extrémités. Un enfant qui ne tient pas la corde cherche à toucher avec une baguette celui qui tient le bout de la corde. Celui-ci est défendu par le troisième; qui, d'une main, tient la corde et de l'autre, tente de toucher avec sa baguette l'attaquant. Ce jeu ressemble à celui de la chenille.



Références : néant

Les jeux de mots

++++0+++++

De - 2000 à nos jours

Jeu d'esprit

Nom grec: λογογριφοι, «attrape-mots»

Enfants/Adultes Filles /Garçons

Nombre de joueurs: Illimité.

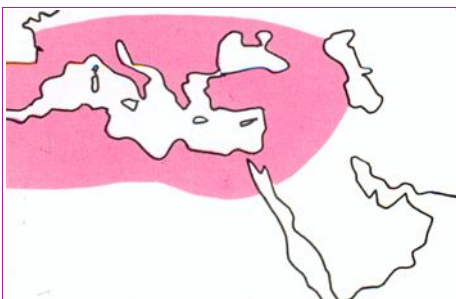
Matériel: Aucun.

Règle du jeu : Ces jeux font appel aux qualités de raisonnement et de déduction. Ils utilisent l'anagramme ou le calembour.

Voici en exemple une énigme qu'Héraclite posa à Homère :

« Ce que nous avons vu et pris, nous l'avons abandonné ; ce qu'en revanche nous n'avons ni vu ni pris, nous l'avons emporté. »

De quoi s'agit-il ? Réponse en fin de chapitre.



Références: Athénée (XL) ; Aulu-Gelle (*Les Nuits attiques* X VIII, II) ; Macrobe (*Saturnaliorum libri VII*).

Platon (*République V*, 22, 479c) propose cette énigme:

αἶνος τίς ἔσειν ὡς ἀνήρ τε κοῦκ ἀνερ
ὄρνιθα κοῦκ, ὄρνιθ' ἰδοῶν τε κοῦκ ἰδῶν, ἐπί
ξύλου τε κοῦκ ξύλον, καθημένην λιθῶ τε
κοῦ, λιθῶ βαλοῖ τε κοῦ βαλοῖ.

« Un homme qui n'en est pas un a frappé sans le frapper, avec une pierre qui n'est pas une pierre, un oiseau qui n'est pas un oiseau, sur un arbre qui n'est pas un arbre. »

Qu'est-ce que cela signifie ?

Voici la réponse :

L'homme est un eunuque; il n'a pas frappé, car il a raté ; la pierre est une pierre ponce; l'oiseau est une chauve-souris ; l'arbre est un roseau.

Platon veut dire par là que «*La vérité n'est pas dans les apparences.*»

Les jeux d'esprit (énigmes, calembours, charades, devinettes, etc.) sont une spécialité des philosophes se servant des mots pour interpeller le peuple. Tous les penseurs de l'Antiquité ont voulu montrer combien le verbe était d'un maniement dangereux.

Énigme védique:

12 jantes, 1 roue, 3 moyeux: qui comprend cela ? C'est là que sont fixées ensemble 360 chevilles qui ne bougent jamais.

Réponse en fin de chapitre.

Énigme du Sphinx de Thèbes:

Quel est l'animal qui a 4 pieds le matin, 2 à midi et trois le soir?

Réponse en fin de chapitre.

Il existe plusieurs «jeux d'écriture» l'**acrostiche** en est un. Il consiste à former un mot, un slogan ou une courte phrase avec la première lettre de chaque vers, ou phrase. Le mot «acrostiche» a pour étymologie le mot grec signifiant «extrême» et le mot: «vers».

Saint-Augustin (*De civitate dei*) cite l'acrostiche de la sibylle Erythrée dont les lettres initiales forment les mots Ἰησοῦ Χριστό Θεο Υἱοσ Εωιήν, c'est-à-dire «Jésus-Christ, fils du Dieu sauveur». Les initiales de ces cinq mots forment à leur tour le mot ΙΧΘΥΕ (ιχθυε) qui signifie «poisson» en grec ; les premiers chrétiens traçaient un poisson sur le sol afin de se reconnaître.

Cicéron nous apprend qu'Ennius en composait. En tête des comédies de Plaute, on trouve un argument donnant le sujet de la pièce en forme d'acrostiche. Ces acrostiches ne seraient pas de Plaute mais du grammairien Priscien. En voici un exemple:

AMPHITRUO

Amora captus Alcumenas Juppiter
Mutavit sese in formam ejus conjugis,
Pro paria Amphitruo dum decernit cum hostibus
Habitū Mercurius ei subservit Sosiae
Is advenientis servum ac Dominum frustra habet
Turbas uxori ciet Amphitruo: atque invicem
Raptant pro moechis. Blepharo captus arbiter,
Uter sit, non quit Amphitruo decernere
Omnem rem noscunt : geminos Alcumena enititur.

AMPHITRYON, ARGUMENT ATTRIBUÉ À PRISCIEN

Jupiter, épris de la beauté d'Alcmène, emprunte la ressemblance d'Amphitryon, occupé alors à combattre les ennemis de sa patrie. Mercure, sous la forme de Sosie, sert les amours de son père, et se joue du maître et de l'esclave à leur retour de l'armée. Amphitryon cherche querelle à sa femme, Jupiter et lui s'accusent réciproquement d'adultère. On prend Blépharon pour arbitre ; il ne peut parvenir à décider lequel des deux est le véritable Amphitryon. Enfin, les faits s'éclaircissent et Alcmène devient mère de deux jumeaux.

L'**anagramme** dont l'étymologie est ἀνά : «à rebours» et γράμμα : «lettre» qui donnent «un nouveau mot». L'anagramme, qui consiste à mêler les lettres d'un mot ou de quelques mots afin de faire un nouveau mot, est un jeu fort ancien. Lycophron, poète grec du III^e siècle av. J.-C., utilisa ce jeu.

Ce sont les poètes de la Pléiade qui remirent l'anagramme à l'honneur et certains auteurs s'en servirent pour former un pseudonyme. Ainsi François Rabelais publia deux livres sous le nom d'Alcofribas Nasier, rappelant son nez proéminent. Raymond Queneau fit de son nom Rauque Anonyme.

Les surréalistes transforment Salvador Dali en Avida Dollars, Dieu en Vide et image en magie (Man Ray).

Les jeux d'esprit peuvent également porter sur les lettres qui composent un mot. Ce sont les logoglyphes (logographe vient du grec λογόγραφος : «filet de langage», soit «langage enchevêtré»).

Voici deux logoglyphes du XVIII^e siècle :

« Vous connaissez Paris? Eh bien, mes bons amis, sans moi ce beau pays à coup sûr serait pris. »

« Je suis léger, formé de cinq voyelles; un S est le seul nœud qui les unit entre elles. Qui suis-je? »

Réponses en fin de chapitre.

Le **palindrome** (étymologie : παλινδρομος qui signifie «une nouvelle course»).

C'est un exercice qui consiste à écrire une phrase qui peut être lue, lettre par lettre, par le début ou par la fin.

Ainsi Quintilien a-t-il écrit : «*Roma tibi subito motibus ibit amor*», que l'on peut traduire par : «De Rome, l'amour ira en toi subitement par mouvements.»

Adam de Saint-Victor (1130-1190) cite le nom d'Eva, la première femme, qui est le palindrome d'Ave.

Un anonyme médiéval nous a laissé celui-ci : «*L'âme des uns jamais n'use de mal.*» Il s'agit d'un palindrome anacyclique, en grec ανα-κύκλησις qui signifie «action de recommencer un tour», «de retourner en sens inverse».

Charles Cros a composé celui-ci : «*Léon émir cornu d'un roc rime Noël.*»

Pour finir, deux palindromes en langue étrangère. Un en anglais : «*Paget saw an Irish too sir, in a waste gap.*» Et un second en allemand «*Ein Neger mit Gazelle zagt im Regen nie.*»

Enfin le célèbre : «*Élu par cette crapule.*»

Ces jeux d'esprit ont été remis en vogue par les jeux des surréalistes et par l'Oulipo (Ouvroir littérature potentielle)⁸.

Inscription sur un bénitier du XIX^e siècle en Beaujolais (copie possible d'un bénitier de Saint-Sophie à Constantinople) :
Lave tes péchés et pas seulement ton visage
ΝΙΨΟΝΑΝΟΜΗΜΑΤΑΜΗΜΝΟΝΑΟΨΙΝ

Le jeu des douze lignes ou tric-trac

+++++0+++++

De - 2000 à nos jours

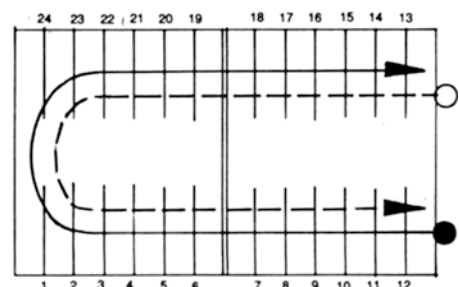
Nom grec : διαγραμμασμος Nom latin: *ludus duodecim scriptorum*

Adultes Garçons

Nombre de joueurs: Deux.

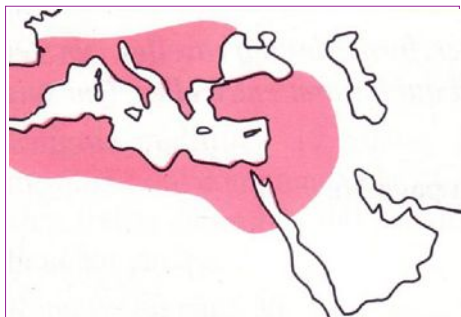
Matériel: Des dés, un tablier de jeu, 30 jetons blancs et noirs.

Règle du jeu: Les pions sont rangés: les blancs sur la case 1 et les noirs sur la case 24. Le chemin à parcourir est de la case 1 à 24 pour les blancs et de la case 24 à 1 pour les noirs sans être recouverts par les pions adverses. Si c'est le cas, chaque pion recouvert est immobilisé. Deux pions de même couleur, l'un sur l'autre, évitent la venue d'un pion adverse.



⁸ Voir Folio-Essai n° 109. p. 218 à 226. Éd. Gallimard
BT2 n° 233 : Le Surréalisme - BT2 n° 40 : Tendances littéraires.

Lorsque les pions sont arrivés, on doit les faire sortir du jeu. Les Grecs jouaient avec trois dés et les Romains avec deux.



Références :

Agathias (IX, 482) ; Ovide (*L Art d'aimer* III, 364) ; Pétrone (*Satiricon* XXXIII) ; Pline l'Ancien (*Naturalis historia* XXXVII, II).

La pettie

-----+++++++0-----

De - 800 à - 300

Nom grec : πεττεία

Adultes

Garçons

jeu de stratégie

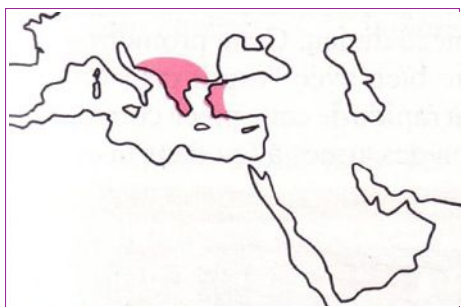
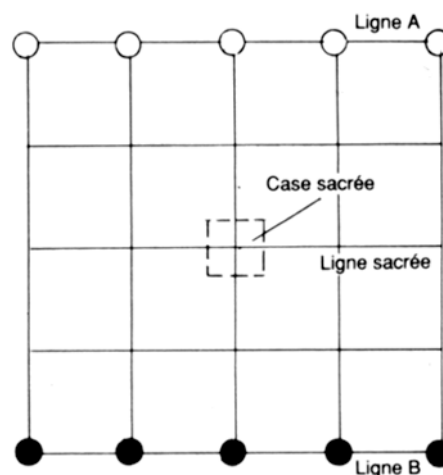
Nombre de joueurs: Deux

Matériel: Un damier, 10 jetons ou dames

Règle du jeu: Les dix jetons sont placés face à face: 5 sur la ligne A, 5 sur la ligne B. La ligne du milieu est la ligne sacrée et, au centre du damier, se trouve la case sacrée (...) où l'on ne peut se placer.

Pour prendre les pièces ennemies, il suffit de les placer entre deux de ses propres pièces.

Si une pièce est placée entre la case sacrée et une pièce adverse, elle doit abandonner la place, c'est-à-dire reculer ou avancer. Tous les déplacements sont permis. Ce jeu serait l'ancêtre de notre bataille navale. Ce jeu est parfois appelé «jeu des villes»



Références: Euripide (*Iphigénie à Aulis* V,196); Plato, (*Lois* V,739a – *République* II,374c, VI, 487bc); Pollux (IX,97); Polybe (*Histoires* I,84)

Les latroncules (les petits voleurs)

-----+++++++0+++++++-----

De - 600 à +500

Nom latin: *latrunculus*

Adultes

Garçons

jeu de stratégie

Nombre de joueurs: Deux

Matériel: Un damier et 32 pièces

Règle du jeu: «La table à jouer est un carré divisé en un certain nombre de cases, soit 64 (...) . Les cases sont alternativement blanches et noires (...).

Les pièces sont au nombre de trente-deux, seize noires pour un des joueurs, seize blanches pour l'autre. Ces seize pièces se divisent en deux groupes de huit pièces chacun, le groupe des larrons et celui des latroncules (...).

On commence par ranger les larrons sur les cases qui bordent les côtés supérieurs et inférieurs de l'échiquier. Devant eux, on place les latroncules. Chaque jeu est ainsi rangé sur deux lignes, les latroncules devant et les larrons derrière. Les latroncules ne peuvent marcher qu'en avant, droit devant eux, et n'avaient jamais que d'une case à la fois. Les larrons peuvent marcher dans toutes les directions et franchir plusieurs cases à la fois, mais en ligne droite et à la condition que les cases intermédiaires soient inoccupées. Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire (...). Une pièce est prise lorsqu'elle ne peut se soustraire à un échec. Une pièce est en échec quand elle se trouve entre deux pièces ennemies (...) Quand un latroncule arrive à la dernière case de sa rangée verticale, le joueur change ce latroncule contre un larron.»

Les Jeux des Anciens, Becq de Fouquières, 1873

Références: Isidore de Séville (*Originum sive etymologiarum libri*, 78, 74); Martial (XIV,XVII); Ovide (*L'art d'aimer* III,357); Sénèque (*Epistulae ad Lucilium* XVII)

Les échecs

Inconnu des Romains, ce « *jeu des rois et roi des jeux* » est le plus mystérieux des jeux modernes. « *Je hais et je fuis ce jeu parce qu'il n'est pas assez jeu, et qu'il nous distrait trop sérieusement.* » (Montaigne)

Si Montaigne parle de ce jeu, c'est que c'est un jeu récent, introduit depuis peu en Europe. En 1010, la première mention écrite est trouvée dans un testament du comte d'Urgel en Catalogne.

Le jeu des échecs semble être né en Orient et s'apparente à des jeux princiers comme le *tchaturanga* en Inde qui était un jeu à quatre joueurs. De l'Inde, le jeu serait parti en Perse où on le retrouve sous le nom de *chatrang*, puis vers la Chine et vers l'Empire byzantin. Il est emmené ensuite vers la Russie et la Scandinavie. Son apparition en Europe correspond au développement du commerce et à la conquête musulmane.

Symbolisant la vie des plus grands, les pièces ont évolué avec le temps et les pays:

Le roi : le *chah* (en persan, *schah*) veut dire en allemand «échec».

Le général : le *vizirou fierz* devient «vierge» puis «reine» en Occident.

L'éléphant : *Al fil* en arabe est devenu *alphin*, c'est-à-dire «le juge». La forme conique de la pièce en fit une mitre d'évêque en Angleterre et le bonnet du fou en France.

Le char de combat est devenu le cavalier.

Le chameau : *rukh* transformé en «tour», d'où le terme «roque».

Al Chah mai en arabe veut dire «le roi est mort», c'est de là que vient le terme «échec et mat ». La partie d'échecs retranscrit dans le jeu le combat féodal.

Au Xe siècle, Masoudi, auteur arabe d'une encyclopédie *Les Prairies d'or*, décrit les différents jeux d'échecs.

Les jeux d'échecs, comme les autres jeux, sont proscrits par les autorités civiles et religieuses. Mais en 1259, les statuts d'une léproserie du Massif central précisent que les échecs peuvent être tolérés à condition d'être pratiqués sans dés et sans esprit de lucre. Le jeu d'échec se différencie des autres jeux par son caractère beaucoup moins aléatoire.

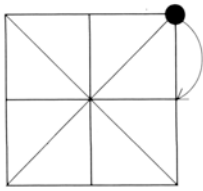
Avec la fin du Moyen Âge et la Renaissance s'ouvre une ère nouvelle de l'histoire des échecs. Le roi Philippe II d'Espagne couvre d'honneurs un prêtre, Ruy Lopez de Segura, considéré comme le premier «champion du monde».

C'est à cette époque que la reine devient la principale pièce du jeu. Cette promotion de la femme cadre bien avec l'esprit courtois, et le déplacement rapide de cette pièce correspond à l'introduction des armes à feu dans la guerre^{9*}.

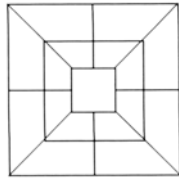
⁹ Pour en savoir plus, lire l'article de J.-M. Mehl paru dans la revue *L'Histoire* n° 71, octobre 1984, pages 40 à 50

La marelle

«On y joue au moyen de trois pièces pour chaque joueur, sur une petite table dressée à cet effet; pour gagner, il faut amener ses trois pièces sur une même ligne [continuasse suos]. » Ovide, *L'Art d'aimer* (III, 365).



Jeu n°1
3 pions chacun



Jeu n°2
9 pions chacun

Ce jeu vient en droite ligne des Phéniciens.

«C'était pour ce peuple un amusement sérieux, présentant à la fois une image allégorique et géographique. Le carré des marelles¹⁰ c'était, c'était la mer, vaste champ de conquêtes pour navires phéniciens, la case du centre plus grande et mieux ornée que les autres, c'était le Tyr, et les autres c'étaient les colonies.»

E. Fournier, *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*.

Les Basques adoptèrent ce jeu qu'ils nommèrent *laz-mar-ellas*, «la mer des îles». Le drapeau basque et surtout l'Union Jack ne diffèrent point de ce symbole phénicien ni du diagramme, le plus simple de ces jeux de marelles. Par ailleurs, dans l'écriture sumérienne (en Mésopotamie, l'actuel Irak),

- le mot *bar*, signifiant «le sanctuaire», s'écrit

- et le mot *lu*, signifiant «l'homme», s'écrit

La rencontre des deux pictogrammes signifie «le sanctuaire de l'homme».

Or les peuples de Mésopotamie furent de grands navigateurs allant jusqu'en Inde. C'est peut-être là l'origine de ce jeu.

Réponses:

- Énigme d'Héraclite: les poux.
- Énigme védique : l'année.
- Énigme du Sphinx: l'homme.
- Premier logogriphe: la lettre A, qui enlevée au mot Paris, donne le nom pris.
- Second logogriphe: le mot oiseau.

¹⁰ Le mot «marelle» vient du nom ancien «méreau» qui désignait un palet avec lequel on jouait. «Méreau» donna «mérelle» puis «marelle».

SYMBOLES ET JEUX

Les jeux ont souvent une utilisation symbolique. Voici quelques exemples:

- Le mât de cocagne correspond au mythe de la conquête du ciel : «*Atteindre l'inaccessible étoile*», chantait Jacques Brel.
- Le cerf-volant devait apaiser les dieux du ciel, chasser les mauvais esprits comme le font les bonzes de *Tintin au Tibet*.
- La marelle représente un parcours initiatique, un labyrinthe en réduction.
- La balançoire: le trajet relie le ciel à la terre ou le soleil remonte vers le ciel.
- Le damier : le défunt joue son sort dans l'autre monde (d'après un hiéroglyphe trouvé dans une tombe égyptienne).

Ces jeux lient l'utilisateur, conscient ou non, aux symboles fondamentaux de notre monde: le ciel, le soleil, la vie, la mort, la chance, etc.

Des énigmes en forme de symboles

Certains objets peuvent être le support à une énigme, telle cette médaille.



Sur la face A (à gauche) est représentée la tête d'une femme et deux lettres C et S. Sur la face B (à droite) figurent quatre osselets et l'inscription suivante: «*Qui ludit arram det quod satis sit*» qui signifie: «*Que celui qui joue donne un gage suffisant.*» Cette médaille peut donc être un jeton d'entrée d'une maison de jeu. Les deux lettres C et S voudraient dire *Casus Sortis*, c'est-à-dire «les accidents du sort» et la femme représenterait *Fortuna*, divinité romaine du Hasard.

Autre exemple, cette table de jeu trouvée à Rome dans une piscine publique.

C'est un tablier (table de jeu en grec: abaque) sans rebord, avec une inscription bien négligemment tracée : onze lignes de texte, une croix grecque, une sorte de cloche et l'étoile de David.

L'inscription se traduit ainsi :

«*Aux joueurs de dés, Jésus-Christ (IC XC) donne assistance et victoire à ceux qui tracent son nom même quand ils jouent aux dés*»

A noter que βωλια à la troisième ligne s'écrivait βολια comme à la dixième ligne, mais l'ouvrier chrétien a voulu mettre l'oméga (ω) symbolique au-dessus de la croix.

L'étoile de David ou le sceau de Salomon prouve une fois de plus que les premiers chrétiens étaient issus de milieux juifs.

A la onzième ligne, on lit *Amen*.





Voici une pierre gravée de forme ovale sur laquelle on voit une guirlande, une vase, quatre osselets (avec les quatre faces), un cercle avec sept rayons, une tête de mort. Deux historiens y voient deux thèmes différents :

Selon Becq de Fouquières	Les dessins	Selon Alleau
Boire Pain = manger Jouer Vie courte La mort	Le vase Le cercle Les osselets La guirlande La tête de mort	La terre Les sept planètes =le ciel L'influence des étoiles ¹¹ Une chaîne avec huit cercles = résurrection La mort

Becq de Fouquières y voit un thème épicurien : « Bois, *mange, joue, courte est la vie ; la mort t'attend.* » Alleau y voit un thème religieux, celui de la résurrection.

Nous donnerons comme dernier exemple, plus anecdotique, le diabolo : même le diable a un jeu !

La petite histoire du diabolo

*On joue à ce jeu charmant
Lorsque l'on est aimable.
Vieillard en vain s'y mettant
Envoie tout en murmurant:
Au diable, au diable !*

Le jeu de diabolo s'est joué en France avec passion dès son apparition sous le premier Empire (vers 1812). On le nommait alors *jeu du cible*. Ce jeu consiste en une sorte de toupie à deux têtes (le diable) qu'il s'agit de faire tourner rapidement sur elle-même en lui donnant l'élan Au moyen d'une ficelle fixée à deux baguettes, on la lance en l'air, et il s'agit d'être assez adroit la rattraper sur le cordonnet tendu.

Sous le nom de *Kouen-gen*, il se jouait, chez les Chinois, plusieurs siècles avant l'ère chrétienne. On signale bien que les dames romaines se servaient d'un jeu similaire pour se rendre plus belles et plus souples, tandis que les danseuses l'utilisaient dans les festins pour le divertissement de leurs maîtres. Le lieutenant Cameron, en traversant le continent africain, signale également ce genre de jeu, qu'il put contempler dans un village voisin du lac Tanganyika. Mais son introduction dans notre pays serait due à l'initiative d'un missionnaire chinois qui aurait signalé l'intérêt d'un tel jeu à un lord anglais du nom de Macartney de passage dans le pays, lequel l'aurait fait connaître dès son retour en Europe.

Après près d'un siècle d'oubli, un ingénieur français, Gustave Philippart, s'amusa à reconstituer et perfectionner ce jeu démodé, pour l'amusement des enfants du voisinage. Puis il le commercialisa en lui donnant le nom de diabolo.

¹¹ En grec «osselet» se dit *astragalos*, mot formé d'*astra* qui signifie «l'étoile». On comprend alors que le thème des osselets symbolise les étoiles.

Un match de diabolo eut lieu en juin 1906 au fronton basque de Neuilly; après le match, on pria les spectateurs qui assistaient à cette fête d'essayer ce jeu, il n'en fallut pas plus pour ressusciter cet amusement qui connut alors un immense succès.

Le succès fut tel que le préfet de police dut l'interdire en public, un enfant ayant eu le crâne fendu par le petit barillet qui était tombé sur sa tête au lieu de rejoindre sa ficelle. Cet incident provoqua de nombreux perfectionnements, et l'on ne tarda pas à voir apparaître *des diables* en caoutchouc pour les rendre moins dangereux.

La vogue du diabolo fut même à l'origine d'un conflit social provoquant *la grève du parasol*. En effet, la fabrication des baguettes avait été entreprise par les marchands de manches de parapluie qui en débitaient plusieurs milliers par jour à des prix si bas qu'ils ne pouvaient employer les ouvriers syndiqués de la parasolerie. Les patrons avaient donc embauché des ouvriers à la tâche et non spécialisés.

Les ouvriers syndiqués disputèrent au: nouveaux venus leur place à l'atelier, et demandèrent à la CGT d'obtenir leur expulsion, ce qui fut à l'origine du conflit.

Le champion du diabolo fut un jeune garçon d'Étampes, Marcel Monnier, qui lança le diabolo à trente-huit mètres de hauteur et le rattrapa six mille fois de suite en quatre heures successives. De quoi rendre jaloux nos médaillés olympiques!

S'il est vrai qu'en 1907, le jeu de diabolo s'est joué avec passion dans notre pays, il convient de préciser que cette folie ne tarda pas à gagner l'Angleterre. C'est ainsi qu'un concours de diabolo figurait au programme du prochain voyage à New York du nouveau transatlantique, le *Lusitania*. Mieux, le propriétaire d'un hôtel de Londres afficha à sa porte l'avis suivant: *Jeux de diabolo dans toutes les chambres.*»

Revue *Gavroche* n° 42, novembre-décembre 1988.

OUVERTURE :

jeux et jouets dans d'autres civilisations anciennes

En Inde¹²

Le petit enfant jouait dès qu'il marchait avec des **jouets à traîner**: chevaux et éléphants montés sur roulettes, chariots bâchés en berceau selon un modèle courant à l'époque ancienne. Il est vraisemblable que ces jouets étaient façonnés par le potier du village. Leurs représentations n'apparaissent dans l'iconographie bouddhique que vers la fin -lu II^e ou au III^e siècle.

Ces objets sont sûrement en argile cuite car les textes littéraires font fréquemment allusion aux jouets que produisaient les potiers. La référence la plus célèbre est contenue dans le titre d'une pièce de théâtre attribuée au roi Coudraka (IV^e siècle), *Le Petit chariot de terre cuite (mricchakatikâ)*, où est décrit le fils du héros s'amusant avec ce jouet.

La **toupie** de bois était un jeu de fillettes. Ce jouet figure sur les peintures murales des grottes d' Ajantâ, pendant que les garçons sur ces mêmes fresques chevauchent des bâtons. On sait aussi que les garçons et les filles jouaient ensemble aux billes et à la balle, celle-ci étant en étoffe. Mais les enfants des castes supérieures, dès l'âge de quatre ou cinq ans, devaient délaissier leurs jeux pour se consacrer à leur instruction.

Un jeu était pratiqué par les adultes, celui de la **balançoire**. Ces scènes d'escarpolette ont souvent été décrites par des poètes indiens. On en trouve de belles illustrations dans des peintures des XVII^e et XVIII^e siècles. La balançoire était aussi un jeu rituel. Lors du solstice d'été, le prêtre s'installait sur la balançoire afin d'obtenir de bonnes récoltes. Cette notion qui associe la balançoire à la fécondité et à la prospérité trouve un dernier écho dans le fait qu'aujourd'hui encore, lors du mariage des brahmanes, une balançoire est dressée sous une tente (*pandal*) spécialement élevée pour cette cérémonie. A côté de ces jeux, surtout pratiqués par les femmes et les enfants, existaient les jeux de force et d'adresse, comme le tir à l'arc ou la lutte.

En Égypte

Le plus populaire des jeux de l'antiquité égyptienne est le jeu du **zenet**, bien visible dans le film de Cécil B. De Mille: *Les Dix Commandements*.

Les égyptologues ont trouvé de multiples représentations du *zenet ou senet* dans les tombeaux du III^e siècle av. J.-C. A raison de trois rangées de dix cases chacune, l'évolution des pions est déterminée par le lancement d'osselets et de bâtonnets. Le parcours est complexe, ressemblant à notre jeu de l'oie, avec des cases maléfiques qui retardent la marche du pion et des cases bénéfiques qui l'accélèrent. Ce jeu, trouvé dans les tombeaux, permettait au défunt de jouer dans l'au-delà.

Mais le plus ancien des jeux est le jeu du **serpent mehen**. Le plus vieil exemplaire connu remonte de l'époque néolithique aux alentours du IV^e millénaire. La table de jeu se présente la forme d'un disque qui reproduit la forme spiralée d'un serpent lové sur lui-même corps de l'animal étant divisé en case lesquelles avançaient les pièces du jeu. La tête est à l'intérieur du cercle et la queue à l'extérieur. On a retrouvé un jeu complet de dans une tombe de la première dynastie (2900 av. J.-C.). Il s'agit de six figurines de lions et de lionnes couchés, en ivoire, et de boules blanches et rouges. Les félins avançaient comme des pions. Mais à quoi servaient ces billes?

D'après deux bas-reliefs, les billes auraient servi de pions et rouleraient sur les anneaux du serpent. Y aurait-il eu deux façons de jouer? C'est possible. Il peut aussi y avoir eu une évolution des règles.

¹² Les études des jeux indiens et égyptiens ont été écrites à partir de la revue Archéologia n° 8

En Afrique noire

Un des jeux très répandu en Afrique est le **mancala** dont les ethnologues pensent qu'il provient d'Asie ou d'Égypte. Cependant, les anciennes civilisations africaines n'utilisant pas l'écriture, il est probable qu'elles pratiquèrent le *mancala* bien avant les Arabes.

C'est un jeu noble au départ.

Jeu du jour, celui qui y touche après le coucher du soleil meurt immédiatement. Seuls sont autorisés à jouer de nuit les deux prétendants au trône royal. Quand le soleil se lève, le gagnant choisi par les dieux devient roi.

Ce jeu a de multiples noms ; les plus employés sont: *awélé*, *wuri*, *walya*, *djonglak*, *tchanka*.

On trouve deux grands types de *mancala* : le *wari* et le *solo*.

Voici la règle de l'**awélé**, de la famille des *wari* (tribu des Baules}. Le tablier comporte deux rangées de six cases chacune. Chacun des deux joueurs s'approprie une des deux rangées, le sud ou le nord. On joue avec quarante-huit pions.



Au début du jeu, on place quatre pions par case. A chaque coup, un joueur prend les pions d'une des cases et les sème un à un dans les cases suivantes, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Quand le dernier pion d'un semis tombe dans une case adverse comprenant un ou deux pions, le joueur prend ces pions ainsi que le dernier pion qu'il vient d'y mettre. Il prend également le contenu des cases adverses précédentes, à condition qu'elles contiennent le même nombre de pions (deux ou trois pions à l'issue du coup). Les cases permettant des prises supplémentaires doivent être contiguës. Toutes les prises sont définitives et constituent le gain du joueur. Pour gagner, il faut ramasser plus de la moitié des pions.

C'est un jeu original car il est basé sur la générosité. Pour gagner, il faut «*donner à manger*». Établir une stratégie est extrêmement compliqué parce qu'on ne sait quelle case est susceptible de se libérer.

BIBLIOGRAPHIE

L'Antiquité

- L. Becq de Fouquières, *Les Jeux des Anciens*, 2e édition, C. Reinwald, 1873.
- Rich-Cheruel, *Dictionnaire des antiquités romaines et grecques*, 1883.
- Emmanuel Fournier, *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, 1889.
- Jean-Marie André, *Les Loisirs en Grèce et à Rome*, Coll. Que sais-je ? n° 2169, PUF, 1984.
- Ugo Enrico Paoli, *Vita Romana, la Vie quotidienne dans la Rome antique*, Éd. Desclée de Brouwer, 1960 (cf. chap. IX, p. 359: Les plaisirs et les jeux des petits et des grands).
- Jean-Claude Fredouille, *Dictionnaire de la civilisation romaine*, Éd. Larousse, 1985.
- Suzanne Barthélémy et Danielle Gourevich, *Les Loisirs des Romains*, SEDES, 1975.
- Jérôme Carcopino, *La Vie quotidienne à Rome à l'apogée de l'Empire*, Livre de Poche n° 5800.
- Robert Étienne, *La Vie quotidienne à Pompéi*, Livre de Poche n° 5807.
- Marcel Berger et Émile Moussat, *Anthologie des textes sportifs de l'Antiquité*, Éd. Grasset, 1927.
- Catalogue de l'exposition *Jeux et Sports dans le monde antique* organisée par le Service éducatif des musées de France en 1957.

Domaine du jeu

- Périscope, *Histoire des jeux d'enfants*.
- Martine Clidière, *Guide Marabout des jeux de société*, MS 80.
- C. Aveline, *Le Code des jeux Hachette*, Livre de Poche n° 7876.
- Alleau et Matignon, *Dictionnaire des jeux*, Éd. Tchou.
- *Sports et Jeux*, Grand Quid illustré, tome 13, Éd. Robert Laffont, 1980.

Articles de revues

- Jean Loudes, *Le Monde de l'enfance de l'Antiquité à nos jours*, in les *Cahiers de l'enfance inadaptée* n° 253-254, février-mars 1982, pages 3 à 18 et pages 4 à 10.
- *Le Jeu d'échecs à la conquête du monde*, in *L'Histoire* n° 71, octobre 1984, pages 40 à 50.
- *Le Jeu*, in *Le Courrier de l'Unesco*, mai 1991, pages 10 à 40.
- *Archeologia* n° 8 consacre quatre articles au jeu dans l'Antiquité (Égypte, Inde) et au Moyen Âge, ainsi qu'au jeu d'échecs (de la page 53 à la page 68).