

Faites vos jeux... gallo-romains!

Week-end Arch&pass
27 juin 2010

Découvrir les jeux gallo-romains



INTRODUCTION

Les jeux des enfants dans l'Antiquité sont-ils si différents de ceux que nous pratiquons aujourd'hui ?

Imaginer, inventer, s'ouvrir aux autres et au monde extérieur sont parmi les fonctions intemporelles du jouet et du jeu.

Mais les objets et les règles étaient-ils identiques ?

Trois types de sources nous permettent d'avoir une bonne connaissance des jeux et des jouets dans l'Antiquité romaine :

-Les représentations antiques (notamment sur les stèles funéraires).

-Les découvertes d'objets dans le contexte de fouilles archéologiques.

Les archéologues ont retrouvé de nombreuses traces et indices permettant d'imaginer les jeux au plus près de la réalité quotidienne de nos ancêtres à ces époques reculées.

-Les témoignages écrits grecs et latins.

Quelques auteurs :

- Le poète MARTIAL, *Épigrammes*.

Martial décrit les mœurs des romains du 1^{er} siècle et cite plus de 12 jeux.

- Le poète OVIDE, *Élégie du noyer*.

Ovide nous renseigne précisément sur les jeux de noix qui avaient la faveur des enfants romains.

- L'historien SUETONE, *Vie des douze Césars*.

Suetone expose les vices des empereurs parmi lesquels figure le jeu.

LES JEUX

Plusieurs types de jeux existaient durant l'Antiquité romaine : les jeux d'adresse et d'astuce, les jeux de chance et de hasard et les jeux de simulacre.

Tous n'étaient pas réservés au monde de l'enfance. Les adultes aussi aimaient s'adonner à certains de ces divertissements.

Ci-dessous, vous trouverez les explications et règles des jeux reconstitués au Grand Curtius dans le cadre de *Faites vos jeux... gallo-romains !*

1. La poupée

La poupée était déjà à l'époque le jouet de toutes les petites filles. Ce jouet, d'une vingtaine de centimètres, était très maniable et articulé au niveau des bras et des jambes. Les poupées romaines étaient soigneusement réalisées, surtout au niveau du visage et des coiffures, représentatives de la mode à l'époque de leurs réalisations. Le corps était moins détaillé, sans doute car il était destiné à être habillé. Elles avaient pour rôle de préparer les fillettes à leur future mission de femmes au foyer. Une quinzaine de ces jouets ont été retrouvés en Gaule. Les plus remarquables ont été découverts dans des sépultures à Yverdon-les-Bains, en Suisse. Il semblerait que les poupées pouvaient avoir une fonction religieuse lorsqu'elles accompagnaient une enfant décédée. Le jouet symbolisait alors le bébé qu'elle n'aurait jamais.



Poupées en Ivoire
Musée d'Yverdon – les - bains

2. Les toupies

Seuls quelques rares exemples de toupies ont été retrouvés en contexte archéologique. En effet, la plupart de ces jouets étaient fabriqués en bois (au fil des siècles, sauf dans des milieux de conservation exceptionnels, le bois, matière organique se décompose. Il est donc rare de retrouver des pièces archéologiques dans ce matériau).

Les règles du jeu semblent ne pas avoir changé depuis l'Antiquité. Les toupies les plus simples étaient tenues entre le pouce et l'index et propulsées par un mouvement de rotation.

3. La constellation du delta

Delta est la 4^e lettre de l'alphabet grec : Δ

Le jeu du delta est un jeu d'adresse et de hasard. L'origine de cette forme de jeu est sans doute sacrée (comme les augures qui interrogent les dieux).

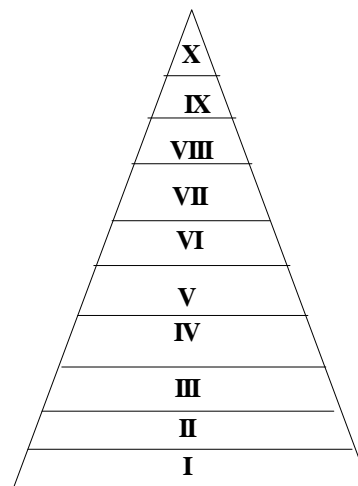
Chaque joueur reçoit 5 noix et doit obtenir le plus de points possible en les lançant dans les différentes cases délimitées d'un triangle.

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Durée de la partie : libre

Matériel : craie

Tracer sur le sol à la craie un plateau de jeu assez grand comme le modèle ci-dessus.
5 noix par joueurs



Le nombre de tours est défini par les joueurs. Ils se placent à 2 ou 3 mètres de la zone de jeu. Chacun à son tour lance ses 5 noix une à une en visant les cases et reçoit le nombre de points indiqué dans la case où tombe la noix. Le joueur qui totalise le plus grand nombre à la fin des tours a gagné.

4. Le jeu des 5 trous

Le jeu des 5 trous est également un jeu d'adresse et de hasard. Il se joue également avec des noix.

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Durée de la partie : 10 à 20 minutes

Matériel au choix :

- 5 récipients de tailles différentes
- un grand carton percé de 5 trous
- 5 trous creusés au jardin
- 5 noix par joueurs



Enfants jouant aux jeux de noix, détail d'un sarcophage d'enfant, vers 275-300, Musée du Vatican, galerie Pio Clementino

Chaque trou se voit attribué un nombre de points plus ou moins important selon la difficulté pour l'atteindre.

Le nombre de tours est défini par les joueurs (de 3 à 6).

Les joueurs se placent à 1 ou 2 mètres des trous et lancent à tour de rôle leurs 5 noix en visant les trous. Si un joueur réussit à mettre une noix dans un trou, il reçoit le nombre de points correspondant. Le joueur gagnant est celui qui marque le plus de points à la fin des tours.

Le savais-tu ?

Les noix étaient le symbole de l'enfance, d'où l'expression *nuces relinque* signifiant « prendre congé des noix » c'est-à-dire sortir de l'enfance.

Durant l'Antiquité, les noix étaient utilisées comme des billes. Ces jeux étaient très appréciés des enfants gallo-romains. Nous n'en conservons pas de traces mais le poète latin Ovide (*Élégie du noyer*, 67-68) décrit 5 manières de jouer avec les noix :

- les tours de noix
- un jeu utilisant un plan incliné
- le jeu de pair-impair
- la constellation du delta
- le jeu des 5 trous.

5. La marelle

Le nom latin de la marelle n'est pas connu.

Ce jeu était très différent de celui que nous connaissons aujourd'hui. Il s'agissait d'un jeu de stratégie dont on a retrouvé plusieurs vestiges sous forme de dalles gravées (à Ostie, à Lyon ou encore dans la basilique Julia sur le forum de Rome). L'aire de jeu pouvait donc être réalisée sur des supports permanents, mais aussi avec très peu de moyens, être tracée directement au sol. Les pions utilisés étaient aussi bien des palets ou encore des cailloux de différentes couleurs.

Ovide en parle également dans *L'art d'aimer*, III, 365 : « La table à jouer reçoit de chaque côté trois pions, et la victoire est à qui les amène le premier à l'autre extrémité ».

Nombre de joueurs : 2

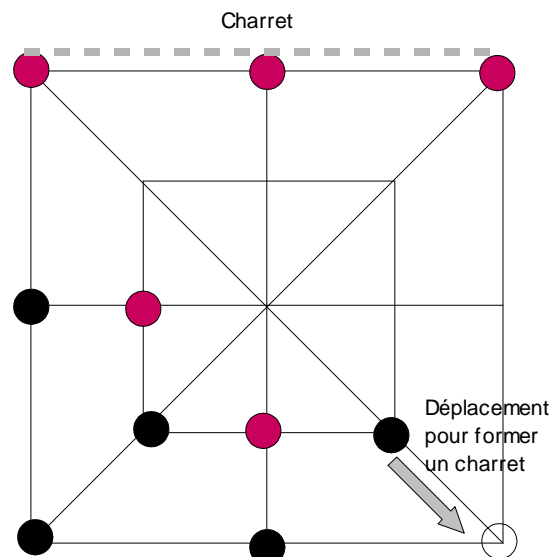
Durée de la partie : 5 minutes

Matériel :

- l'aire de jeu tracée au sol ou sur un support de votre choix (papier, carton...)
- 10 pions (pions d'anciens jeux de dames, ou 5 noix et 5 noisettes, ou des cailloux de deux couleurs différentes

Tirer au sort la couleur de pion qui débute la partie. L'un après l'autre, chaque joueur dispose ses pions un par un sur les intersections de son choix. Quand tous les pions sont sur le plateau de jeu, ils sont déplacés vers les intersections voisines, à condition que la place soit libre.

Dès qu'un joueur réussit à aligner 3 pions (cette ligne est appelée charret), il élimine un pion au choix de son adversaire. Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs ne possède plus que 2 pions ou quand tous les pions d'un des joueurs sont bloqués.



6. *Loculus Archimedi*

Le *Loculus Archimedi* (puzzle d'Archimède) est un jeu de patience connu chez les grecs anciens. Le poète AUSONE au IV^e siècle en donne une description précise. Ce jeu est constitué de 14 lamelles en os ou en bois, de formes géométriques. Rangées, ces 14 découpes forment un carré parfait. Le but du jeu est d'assembler ces lamelles afin de former des figures. Les enfants les plus habiles arrivaient à des formes originales telles qu'une oie en plein vol, un éléphant... Ce jeu est très proche du Tangram, jeu chinois basé sur le même principe, mais qui ne comprend que 7 pièces.

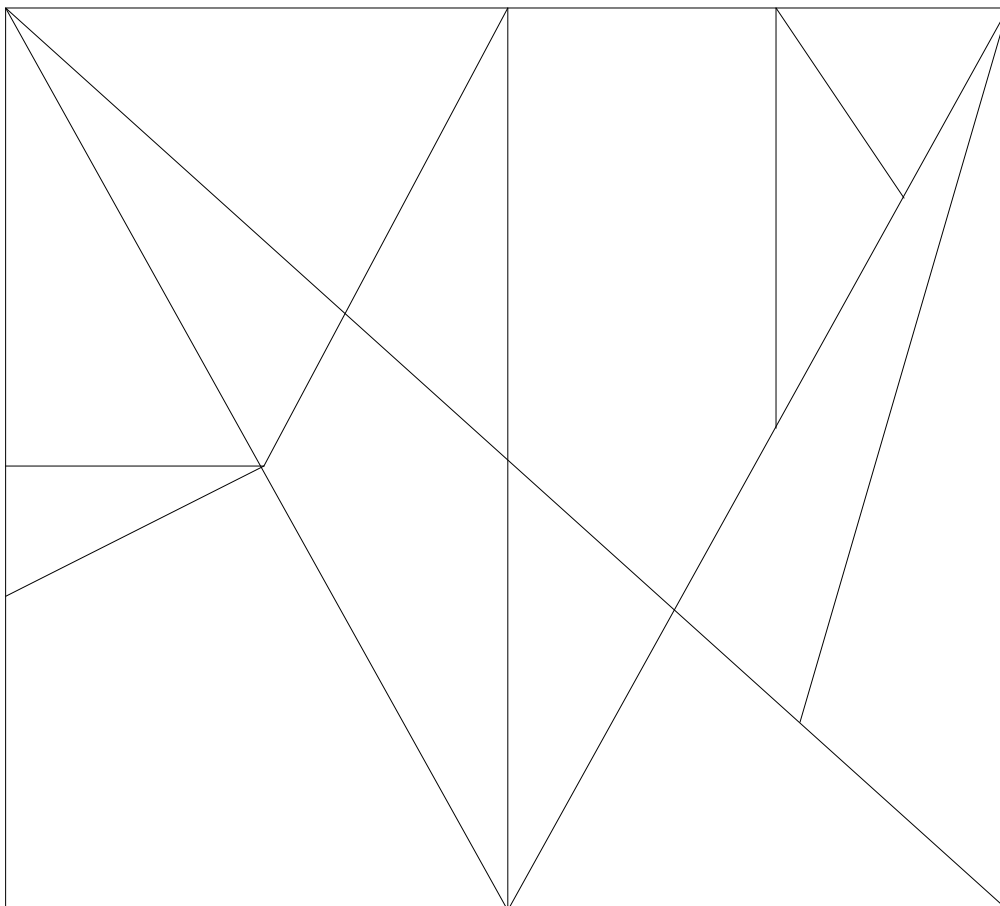
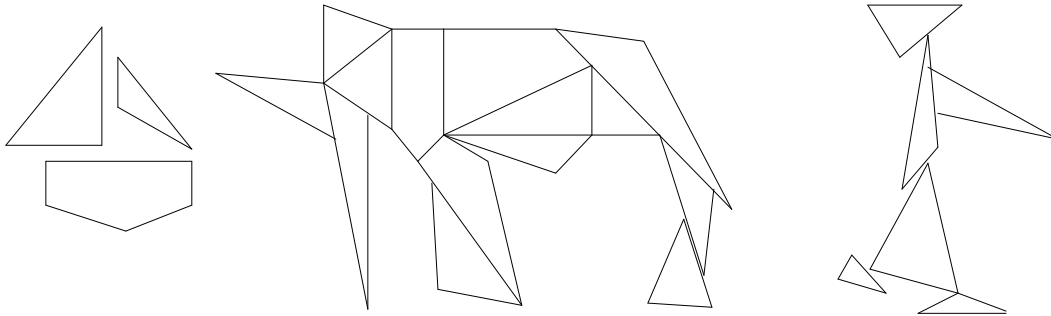
Nombre de joueurs : 1

Durée de la partie : indéfini

Matériel : une feuille de papier et des ciseaux

Reproduire le tracé ci-dessous sur du papier ou du carton et découper pour obtenir 14 morceaux.

Avec les 14 formes à disposition, dessiner tout ce que l'imagination dicte (un animal, un véhicule, un arbre...). La difficulté peut aussi être de reconstituer le carré.



POUR EN SAVOIR PLUS

BREYER, Catherine, *Jeux et jouets à travers les âges. Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, Éditions Safran, 2010.

COULON, Gérard, *Jeux et jouets*, in *L'enfant en Gaule romaine*, Paris, Errance, 1994, pp. 71 à 108.

Histoire des jeux et des jouets, in *ARKEO Junior*, n°77, juillet-août 2001, pp. 14 à 25.

DIENOT, Hélène, LEMOINE-GUEGAN, Marianne, *Jouer dans l'antiquité*, in *Histoire antique*, n°31, mai-juin 2007, pp. 48 à 53.

JANEUX Patricia, MARCHADOUR, Karine, *Éducation et écriture à l'époque gallo-romaine*, format pdf.

http://www.musees-bourgogne.org/fic_bdd/dossiers_fichier_pdf/1167309000.PDF

Direction de publication : Albert Lemeunier

Textes : Edith Schurgers

Remerciements : Jean-Luc Schütz, Soo Yang Geuzaine, Amandine Dalla Piazza

Impression : CIM Ville de Liège

Juin 2010