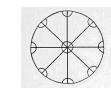
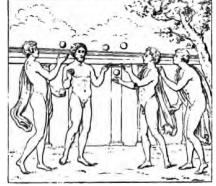
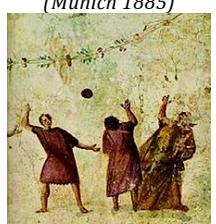
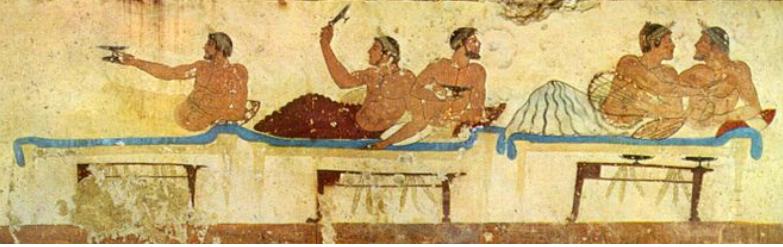


JOUETS ET JEUX, GRECS (ΠΑΙΓΝΙΑ /ΠΑΙΔΙΑΙ) ET ROMAINS (LVDI)

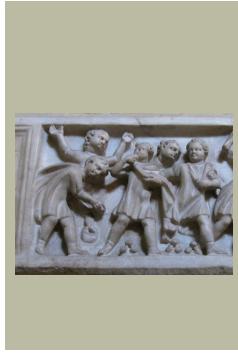
Sources textuelles (d'Homère à Athénée de Naucratis), iconographiques (vases, fresques, mosaïques, sculptures) et archéologiques (objets trouvés le plus souvent dans des tombes d'enfants et dans des villes de garnison)

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|
| Hochet |  <p><i>Chous attique, vers -440-425, British Museum (Londres)</i></p> | <p>Jouet d'éveil en terre cuite, bois ou métal, il apaise ou distrait aussi bien par sa forme (petit cochon, oiseau, chien, buste d'enfant, visage féminin) que par le son doux et régulier produit par les petits cailloux ou les billes d'argile qu'il contient.</p> <p>« Sur la panse d'un cruchon ou <i>chous</i> attique à figures rouges, un jeune enfant est représenté nu, de face, assis dans un pot surélevé qui lui sert de chaise percée (...) »</p> <p>« Aristote attribue à Archytas de Tarente l'invention du hochet. (...) Loin d'être un simple objet ludique, « le hochet d'Archytas » participe pleinement au processus de « fabrication de l'humain » qui transforme par étapes le tout-petit en être social en Grèce ancienne. Le rythme et la musique structurent l'âme de l'enfant (...). » V.Dasen https://journals.openedition.org/abpo/3697</p> <p>Dans le livre V du <i>De rerum natura</i> (v. 229-230), Lucrèce oppose aux petits humains les jeunes animaux qui n'ont besoin pour grandir ni de hochets (« <i>nec crepitaculis opus est</i> ») ni de la voix caressante d'une nourrice.</p> | | | |
| Jeux de lancer | | | | | |
|  <p><i>Yoyo en bois, gallo-romain, Musée archéologique de Dijon</i></p> | Yoyo <p>(pas de source textuelle)</p> | <p>Invention grecque, longtemps oubliée ?</p> <p>Deux hémisphères aplatis reliés par un axe autour duquel s'enroule et se déroule une ficelle fixée au doigt, une fois l'objet lancé, dans un mouvement de va-et-vient continu : on connaît bien ce jouet. Ce serait le plus ancien du monde après la toupie.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;"> <i>Kylix attique, vers -440 Altes Museum (Berlin)</i> </td> <td style="width: 33%; text-align: center;">  </td> <td style="width: 33%; text-align: center;"> Ce médaillon d'un kylix du Ve siècle av. J.-C. est, semble-t-il, la seule représentation du jeu de yoyo dans l'Antiquité qui nous soit parvenue. </td> </tr> </table> | <i>Kylix attique, vers -440 Altes Museum (Berlin)</i> |  | Ce médaillon d'un kylix du Ve siècle av. J.-C. est, semble-t-il, la seule représentation du jeu de yoyo dans l'Antiquité qui nous soit parvenue. |
| <i>Kylix attique, vers -440 Altes Museum (Berlin)</i> |  | Ce médaillon d'un kylix du Ve siècle av. J.-C. est, semble-t-il, la seule représentation du jeu de yoyo dans l'Antiquité qui nous soit parvenue. | | | |
| Billes <p>(pas de source textuelle)</p>  <p><i>Piste de billes sur l'escalier du Temple de Vénus et Rome Photo U. Schädler</i></p> |  <p><i>Piste de billes sur l'escalier du Temple de Vénus et Rome Photo U. Schädler</i></p> | <p>Jeu d'adresse sans doute répandu, mais encore mal connu</p> <p>On a trouvé des pistes de billes avec des trous creusés dans le marbre de sites publics à Rome, dans des villes d'Afrique du nord et dans l'actuelle Turquie. Les règles des jeux de billes cependant ne nous sont pas parvenues.</p> <p>V. Dasen et U. Schädler dans leur étude intitulée <i>Jeux et jouets gréco-romains</i>, (Archéothéma, 2013) proposent, en considérant les pistes de billes, que le but du jeu soit de « de faire passer ses billes de la ligne de départ jusque dans le trou d'arrivée à l'extrémité de la piste, en évitant les trous qui constituent les obstacles » ou bien de « capturer les billes des autres joueurs lorsqu'on arrive à faire glisser sa propre bille dans le trou où se trouvent déjà une ou plusieurs billes (...). »</p> <p>Pour plus de précisions, lire : https://locusludi.ch/wp-content/uploads/2019/03/Règles_Jeux.pdf https://www.researchgate.net/publication/313842502/Jouer_aux_billes_a_l%27époque_romaine_(article_d'Ulrich_Schädler_à_télécharger)</p> | | | |
|  <p><i>Villa du Casale (péristyle), Piazza Armerina début du IVe s.</i></p> | Marelle <p>(pas de source textuelle)</p>  <p><i>Marelle (?) à Timgad</i></p> | <p>Une figure tracée par terre et des palets à lancer avec adresse</p> <p>Description de la mosaïque du péristyle elliptique de la ville Casale : « À gauche, un garçon lance des palets pour qu'ils forment une ligne droite. À droite, en revanche, un autre garçon lance des palets dans un cercle divisé par deux lignes, dessiné par terre. (...) La position des palets correspond parfaitement aux descriptions et règles du « franc-carreau » (...). »</p> <p>https://journals.openedition.org/kentron/2666</p> <p>La marelle ronde : une invention d'archéologue ? https://locusludi.ch/wp-content/uploads/2020/05/La-marelle-ronde_FR.pdf</p> | | | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>Sabot et toupie</p> <p>στρόβιλος,ου (ò) στρόμβος,ου (ò) βέμβιξ,ικος (ὴ) κῶνος,ου (ò)</p> <p>turbo, inis (m) turben, inis (m ou n)</p>  <p><i>Toupie romaine en bois, Musée archéologique de Saintes</i></p> |  <p><i>Toupie époque hellénistique, Musée du Louvre</i></p>  <p><i>Femmes jouant à la toupie-sabot, Lécythe -440-430 MMA New York</i></p> | <p>Jeux très anciens d'adresse et d'équilibre</p> <p>Le sabot et la toupie sont de forme conique, le plus souvent en buis ou en terre cuite. On fait tourner le sabot en le frappant à l'aide d'un fouet et pour le maintenir en équilibre sur la pointe, on le frappe chaque fois que son mouvement ralentit. La toupie n'est lancée qu'une fois : elle est mise en mouvement grâce à la ficelle qui l'entoure qu'on déroule d'un coup sec. Pour plus de précisions sur la symbolique du sabot et de la toupie : https://journals.openedition.org/kernos/2390?lang=en</p> <p>Dans <i>Les Oiseaux</i> d'Aristophane (v. 1460-1465) le sycophante aimerait avoir la mobilité d'une toupie pour exercer efficacement son vil métier, mais Pisthétore compte bien le « <i>saboter</i> » (le fouetter comme un sabot) :</p> <p>(ΣΥΚΟΦΑΝΤΗΣ) Πάντ' ἔχεις. Βέμβικος οὐδὲν διαφέρειν δεῖ. (ΠΙΣΘΕΤΑΙΡΟΣ) Μανθάνω βέμβικα. Καὶ μὴν ἔστι μοι νῆ τὸν Δία κάλλιστα Κορκυραῖα τοιαντὶ πτερό. ΥΚΟΦΑΝΤΗΣ) Οἴμοι τάλας, μάστιγ' ἔχεις. (ΠΙΣΘΕΤΑΙΡΟΣ) Πτερόῳ μὲν οὖν οἵοι σε ποίσω τίμερον βέμβικιάν.</p> <p>(LE SYCOPHANTE) Tu sais tout. Il faut que je ne diffère en rien d'une toupie. (PISTHÉTÈRE) Je comprends la toupie. Justement j'ai là, par Zeus, de fort belles ailes de Corcyre (= fouet à deux lanières de cuir) comme tu désires. (LE SYCOPHANTE) Misère de moi C'est un fouet que tu tiens là ! (PISTHÉTÈRE) Une paire d'ailes plutôt avec lesquelles je veux aujourd'hui te faire toupiller. (Il le frappe)</p> |
|  <p>Détail d'une mosaïque de la Villa du Casale, Piazza Armerina début du IVe s.</p>  <p><i>Jeu du trigone, dessin de Karl August Baumeister (Munich 1885)</i></p> | <p>Jeux de balle</p> <p>σφαῖρα,ας (ὴ) pila, -ae (f) : balle pleine, assez dure</p> <p>pila paganica : balle « paysanne » (bourrée de plumes)</p> <p>pila trigonalis (f) trigon, -onis(m) : (τριγών) balle dure en cuir pour jeu à trois</p> | <p>Jeu féminin. Nausicaa joue à la balle avec ses servantes, sur le rivage des Phéaciens : « σφαῖρη ται δ' ἄροι' ἔπαιζον » (<i>Odyssée</i>, VI, 100 sq) http://mercure.fltr.ucl.ac.be/Hodoi/concordances/homere_odyss06/lecture/3.htm</p> <p>Plus tard, jeu typiquement masculin pratiqué par les Romains dans la palestre des thermes. « Apprenez mille jeux divers », conseille Ovide aux jeunes filles, mais seulement « ceux que la nature permet à votre faiblesse » ; « laissez aux hommes les balles rapides, le javelot et les cerceaux (...) » : « <i>Sunt illis celeresque pilae jaculumque trochique (...)</i> » <i>L'art d'aimer</i> (Livre III, v.367 ; v.384)</p> <p>Exercices et distractions d'Auguste » in <i>Suétone, « Vie d'Auguste », 83</i> Exercitations campestres equorum et armorum statim post ciuilia bella omisit et ad pilam primo folliculumque transit (...). Immédiatement après les guerres civiles, il renonça aux exercices du cheval et des armes. Il les remplaça d'abord par le jeu de balle et le ballon (...).</p> <p>Exercices et distractions de Trimalcion », in <i>Pétrone, Satyricon, 27</i> Nos interim uestiti errare coepimus, (...) cum subito uidemus senem calvum, tunica uestitum russea, inter pueros capillatos ludentem pila (...) qui soleatus pila prasina exercebatur (...). Quant à nous, une fois vêtus, nous nous mêmes à flâner au hasard quand soudain nous apercevons un vieillard chauve, vêtu d'une tunique rouge foncé, qui jouait à la balle au milieu d'esclaves chevelus (...) qui, en sandales, s'exerçait avec une balle verte (...).</p> |
|  <p>Détail d'une fresque du tombeau de la Via Portuense à Rome, milieu du IIe siècle (Haspartum ou simple jeu de balle en famille ?)</p>  <p><i>Follis à côté de strigiles, détail d'une mosaïque d'Ostie, Thermes de Porta Marina</i></p> | <p>Bas-relief sur vase 400-375 av. J.-C. Musée archéologique d'Athènes</p> <p>follis, is (m) : outre, ballon de peau gonflé d'air, assez léger, plutôt mou</p> <p>folliculus, -i (m) : petit ballon</p> | <p>« Pila paganica, la balle des paysans » in <i>Martial, Épigrammes, XIV, 45</i> Haec quae difficili turget paganica pluma, folle minus laxast et minus arta pila. Cette balle, gonflée de plumes et difficile à manier, est moins tendue que le ballon, et moins serrée que la balle ordinaire.</p> <p>La phéninde (φαινίνδα παιάζειν), devenue l'haspartum à Rome (du grec ἀρπάζειν : râvir) est une balle dure, faite de bandes de cuir enroulées (σφαῖρα /pila) qu'il faut intercepter. Le jeu, très physique, serait, pour certains, l'ancêtre du rugby.</p> <p>« Les harpastes » in <i>Martial, Épigrammes, XIV, 48</i> Harpasta. <i>Haec rapit Antaei uelox in puluere draucus, Grandia qui uano colla labore facit.</i> Voilà les harpastes que l'agile gaillard arrache dans la poussière ; c'est pour ce vain amusement qu'il allonge si fort les muscles de son cou.</p> <p>« Le ballon de baudruche » in <i>Martial, Épigrammes, XIV, 47</i> Follis ite procul, juvenes : mitis mihi convenit aetas. Folle decet pueros ludere, folle senes. Le ballon. Loin d'ici, jeunes gens ! Votre âge est trop ardent. C'est aux enfants, c'est aux vieillards que convient le jeu du ballon. (Traduction d'après le site <i>Itinera electronica</i>)</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>Cottabe</p> <p>κότταθος, ου (ò) : le jeu de cottabe, le bassin, le prix</p> <p>κοτταθίζειν : jouer au jeu du cottabe</p> <p>κύλιξ, ικος (ñ) : coupe plate, vase à boire</p> <p></p> <p><i>Femme jouant au cottabos kataktos, dessin de Wilhelm Richter Die Spiele der Griechen und Römer (1887)</i></p> <p>Les femmes aussi jouaient au cottabe : la preuve !</p> |  <p><i>Joueur de cottabe, Vers 500 av. J.-C. MMA (New York)</i></p>  <p><i>Kylix (coupe plate) En terre cuite, 400-450 av. J.-C. Victoria and Albert Museum (Londres)</i></p>  <p><i>Lekanè (bassin) en terre cuite, milieu du VIe siècle av. J.-C., MMA (New York)</i></p> | <p>Du rituel de libation à la partie de plaisir</p> <p>Ce jeu d'adresse était pratiqué dans les banquets (<i>συμπόσια</i>), au Ve et IVe siècles av. J.-C., dans les milieux aristocratiques de culture grecque. Athénée de Naucratis, dans <i>Les Deipnosophistes</i> (livre X, 427d), en retrace brièvement l'histoire :</p> <p>(...) ἀλλ' ἦν ἀπ' ἀρχῆς τὸ μὲν σπένδειν ἀποδεδομένον τοῖς θεοῖς, ὁ δὲ κότταθος τοῖς ἐρωμένοις. Ἐχρῶντο γάρ ἐπιμελῶς τῷ κοτταθίζειν ὄντος τοῦ παιγνίου Σικελικοῦ, καθάπερ καὶ Ἀνακρέων ὁ Τήιος πεποίκη. On ne répandait anciennement de vin que celui qu'on offrait aux dieux ; ensuite on en répandit au jeu du cottabe pour ceux ou celles qu'on aimait. Or, ce jeu était fort en vogue, et venait originairement de Sicile, comme le dit expressément Anacréon de Téos.</p> <p>Le jeu consiste à lancer le reste (λάταξ) de sa coupe de vin (κύλιξ) dans un bassin, en tenant une anse de sa coupe avec un ou deux doigts et en prononçant le nom d'une personne aimée. Le geste du lancer doit être gracieux. Si des gouttes atteignent effectivement la coupe, c'est un heureux présage. Le gagnant au cottabe peut recevoir en outre un petit présent, une pomme, un œuf ... ou un baiser !</p>  <p><i>Joueurs de cottabe, fresque de la Tombe du Plongeur, 480-470 av. J.-C. Musée archéologique national de Paestum</i></p> <p>On connaît deux variantes du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le κότταθος δι' ὄξυθάφων ou ἐν λεκάνῃ : on vise de petites soucoupes en terre cuite (<i>όξυθάφα</i>) flottant dans un bassin (<i>ἐν λεκάνῃ</i>) rempli d'eau en cherchant à en renverser le plus possible (petite bataille navale). • Le κότταθος κατακτός (du verbe <i>κατάδυω</i> : faire descendre) qui consiste à atteindre un petit plateau (<i>πλάστιγχ</i>) posé en équilibre au sommet d'une tige de métal. Déséquilibré, le plateau tombe en faisant du bruit. |
|  <p><i>Ganymède au cerceau, Céramique à figures rouges, vers 500/490 av. J.C. Musée du Louvre</i></p>  <p><i>cerceau avec baguette à crochet, dessin Coppermine Photo Gallery</i></p> | <p>Cerceau</p> <p>τροχός, ου (ò) κρίκος, ου (ò) κρικηλασία, ας (ñ)</p> <p>trochus, i (m) : cerceau</p> <p>έλαττήρ, ἥρος (ò) : baguette droite</p> <p>clavis, is (f) : baguette (courbe) pour pousser un cerceau</p> | <p>Jouet et accessoire de sport</p> <p>Le cerceau était fait de tiges souples dont la courbure était maintenue par des liens d'osier ou de métal. Les jeunes garçons et les adultes l'utilisaient pour s'entraîner dans la palestre en Grèce comme dans les thermes romains. En métal, il pouvait être garni d'anneaux cliquetants quand il s'agissait d'un simple jouet.</p> <p>Selon <i>Propére</i>, les jeunes filles spartiates s'exerçaient au cerceau ; il évoque la baguette de métal crochue qui servait à le faire tourner :</p> <p>« uersi clavis adunca trochi » (<i>Elégies</i>, III, 14)</p> <p><i>Horace</i> déplore qu'un enfant bien né ne sache plus se tenir à cheval ni chasser et qu'il soit plus habile au jeu, au cerceau grec ou aux dés interdits par les lois :</p> <p style="text-align: center;">(...) ludere doctior seu Graeco iubeas trocho seu malis vetita legibus alea, (...) (<i>Odes</i>, III, 24, 55)</p> <p><i>Martial</i> consacre deux épigrammes au cerceau :</p> <p>Trochus. Inducenda rota est: das nobis utile munus ; iste trochus pueris, at mihi cantus erit.</p> <p>LE TROCHUS (CERCEAU). En me le donnant garni d'un anneau, tu me fais un présent utile : le cerceau sera pour les enfants, et la garniture pour moi.</p> <p><i>Idem. Garrulus in laxo cur anulus orbe uagatur ?</i> <i>Cedat ut argutis obuia turba trochis.</i></p> <p>LE MÊME. Pourquoi cet anneau babilard se promène-t-il ça et là dans le cerceau roulant ? C'est pour avertir les passants de lui faire place.</p> <p style="text-align: right;"><i>Epigrammes</i>, XIV, 168-169 (<i>Itinera electronica</i>)</p> |

| Jeux de simulacre | | |
|---|---|---|
| <p>Poupée</p> <p>νύμφη, ης (ἡ) κόρη, ης (ἡ) : jeune fille vierge, jeune épousée, poupée</p> <p>πλαγγών, όνος (ὸ) : poupée de cire (également prénom féminin)</p> <p>(κορο)κόσμιον, ου(τὸ) : jouet de jeune fille</p> <p>pupa, ae (f) : fillette, poupée</p> |  <p>IVe s. av. J.-C., Cyrénique, Musée du Louvre</p>  <p>Poupée avec ses accessoires, tombe de jeune fille (Athènes), terre cuite, H. 18 cm, vers 420 av. J.-C. British Museum</p> | <p>Un simple jouet ?</p> <p>Les poupées grecques et romaines étaient d'une grande variété. Debout, assises, parfois sans jambes ni bras, elles pouvaient être en terre cuite, en cire, en lin, bourrées de chiffons, ou, plus luxueuses, en bois précieux ou en ivoire... Les bras et les jambes des poupées corinthiennes, au début du Ve siècle av. J.-C., sont articulés au niveau des épaules et des hanches (cf Barbie) ; les poupées fabriquées en Attique, à l'époque classique, avec des moules bivalves, ont également une articulation au niveau du genou. L'habillage vient dissimuler les tenons.</p> <p>On a découvert dans des tombes, à côté de poupées, de la vaisselle (dînette) et du mobilier miniature en terre cuite. Les mêmes termes désignent la jeune fille et sa poupée, figurine nettement sexuée qui doit lui inspirer le désir de devenir mère. Elle la consacrera, la veille de son mariage à des divinités telles qu'Aphrodite / Vénus ou Artémis/Diane selon un rituel qui symbolise son renoncement au monde de l'enfance et son passage à l'âge adulte.</p> <p><i>Pour en savoir plus sur la fonction éducative de la poupée, lire l'article de Véronique Dasen : « De la Grèce à Rome : des jeux pour grandir ? » (academia.edu)</i></p>  <p>Cratère miniature (Hauteur 4 cm), élément de dînette, époque hellénistique, Musée du Louvre</p> <p><i>L'orateur reproche aux Rhodiens de n'avoir pas plus de considération pour les anciennes statues en l'honneur de leurs bienfaiteurs (qu'ils réattribuent à des gouverneurs romains) que les parents n'en ont pour des poupées bon marché.</i></p> <p><i>τοιγαροῦν ὄμοιώς δίδοτε τοὺς ἀνδριάντας, ὥσπερ οἱ τὰς κόρας ταύτας ὠνούμενοι τοῖς παισίν. καὶ γὰρ ἐκεῖνοι διδόσαντιν οὔτως, ὅστε μηδὲν λυπεῖσθαι μετ' ὀλίγον συντριβέντων.</i></p> <p>et ainsi vous faites cadeau de statues tout comme le font les parents qui achètent pour leurs enfants ces sortes de poupées, car eux aussi font des cadeaux tels qu' aucun de ceux brisés peu de temps après ne puisse causer de chagrin.</p> <p>Dion Chrysostome, Discours, 31, « Aux Rhodiens »</p> <p><i>Dicite, pontifices : in sacro quid facit aurum?</i> <i>Nempe hoc quod Veneri donatae a uirgine pupae.</i></p> <p><i>Dites-moi, prêtres : dans un sacrifice que fait l'or ?</i> <i>Ce que font, n'est-ce pas, les poupées par une vierge consacrées à Vénus.</i></p> <p>Perse, Satires, II, 70 (traductions personnelles)</p> |
|  <p>Figurine d'animal en terre cuite (coq), trouvée dans une tombe d'enfant, époque gallo-romaine, Lugdunum-musée et théâtres (inv. 0.804.52)</p> <p>Jouet ou simple objet funéraire ?</p> | <p>Figurines</p> <p>σχῆμα, ατος (τὸ) sigillum, -i (n) : figurine</p> <p>πλάττειν έργαζεσθαι ποιεῖν σχήματα, sigilla fingere : façoner, modeler des figurines</p> | <p>Simulacres en terre cuite ou en métal, modelés également dans des matières périssables (bois, paille, cuir, cire, mie de pain), toutes les figurines ne sont pas des jouets. Beaucoup sont uniquement des objets votifs, mais en Grèce comme à Rome, une figurine peut avoir été d'abord un jouet d'enfant, consacré ensuite à une divinité lors du passage à l'âge adulte. Jouet vedette : un cheval de Troie rempli de petits soldats.</p> <p>Dans <i>Les Nuées</i> d'Aristophane (v. 878-v.884), Strepsiade évoque ces figurines fragiles, faites maison que façonnait son fils :</p> <p><i>Εύθύς γε τοι παιδάριον ὃν τυννουτονί¹ ἔπλαττεν ἐνδον οἰκίας γαῦς τ' ἔγλυφεν ἀμαξίδας τε σκυτίνας ἡργάζετο κάκ τῶν σιδίων βατράχους ἐποίει (...)</i></p> <p>« Il était encore tout mioche, pas plus haut que cela, qu'il modelait chez nous des maisons, sculptait des bateaux, construisait de petits chariots de cuir, et, avec l'écorce de grenades, faisait des grenouilles à merveille.»</p> <p>Trad. Hilaire Van Daele, Paris, Les Belles Lettres, 1923 (CUF)</p> |

| | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <h2>Jouets à roulettes</h2> <p>άμαξα, ης (ἡ) άμαξίς, ίδος (ἡ)</p> <p>plastrum, i (n) ou plostrum</p> <p>plastellum, i (n) ou plostellum (petit) chariot</p> <p>άρμα, ατος (τὸ) currus, us (m) : char</p> |  <p><i>Buffle à roulettes, VIIe-Ve s. av. J.-C. Italie du Sud, Musée du Louvre</i></p>  <p><i>Enfant aurige, détail d'une mosaïque de la Villa Casale, Piazza Armerina début du IVe s.</i></p> | <p>... pour faire comme les grands !</p> <p>Le jouet le plus simple à faire rouler est une tige en bois, fixée à un axe avec une ou deux roues. A défaut de roulettes, on enfourche, pour simuler une chevauchée, un roseau ou un bâton. Les jeunes enfants, grecs comme romains, aiment tirer un animal en bois, de préférence un cheval, monté sur des roulettes ou s'amusent à atteler des souris au timon d'un petit chariot en terre cuite. Plus grands, montés sur de parfaites répliques de char à leur taille, les garçons pourront participer à des courses organisées à leur intention certains jours de fête.</p> <p>Strepsiade à son fils Philippidès : <u>Ον ποώτον ὄβολὸν ἔλαβον ἡλιαστικόν, τούτου ποιάμην σοι Διασίοις ἀμαξίδα.</u></p> <p>Aristophane, <i>Les Nuées</i>, v. 863-864</p> <p><i>Aedificare casas, plostello adiungere muris, ludere par inpar, equitare in harundine longa si quem delectet barbatum, amentia umeret.</i></p> <p>Horace, <i>Satires</i>, II, 3, v. 247-249</p> <p>Avec la première obole que j'ai touchée comme juge au tribunal des héliastes, je t'ai acheté un petit chariot aux Diasies.</p> <p>Construire de petites maisons, atteler des souris à un petit chariot, jouer à pair ou impair, monter à cheval sur un long roseau, cela ne peut amuser celui qui a de la barbe, s'il n'est fou.</p> | | | | | | | | | |
| <h3>Jeux d'adresse et de hasard</h3> | | | | | | | | | | | |
| <h4>Mourre</h4> <p>ὁ κλῆρος διὰ δακτύλων : le jeu de la mourre</p> <p>micare (digidis) : jouer à la mourre (litt. s'agiter avec les doigts)</p> <p>Le proverbe repris par Cicéron dans <i>De Officiis</i> (3, 77), <i>dignus est quicum in tenebris mices</i> signifie <i>on peut jouer à la mourre avec lui dans le noir</i>, autrement dit <i>on peut le croire sur parole</i> .</p> |  <p><i>Jeu de la mourre Lékané d'Apulie vers 380 av. J.-C. Musée archéologique de Naples (Photo V. Dasen)</i></p> | <p>Jeu de la mourre, jeu de hasard</p> <p>Les joueurs, debout ou assis, face à face, lèvent en même temps la main droite en indiquant un chiffre avec les doigts et en criant à haute voix la somme totalisée avec l'adversaire. Celui qui dit le premier le bon chiffre a gagné la manche. Le rythme est soutenu pour éviter toute tricherie (cf jeu « Pierre, papier, ciseaux »).</p> <p><i>Les Romains représentaient ainsi les chiffres :</i></p> <div style="text-align: center;">  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> </tr> </table> </div> <p>Les Grecs se servaient d'un bâton (rainuré ?) tenu d'une main, pour compter les points : au début de la partie, les mains sont au centre, puis elles reculent à chaque point gagnant. Le premier qui atteint l'extrémité du bâton gagne la partie.</p> <p><i>Pour en savoir plus sur les règles du jeu :</i> https://locusludi.ch/wp-content/uploads/2019/03/Règles_Jeux.pdf</p> <p><i>Pour plus de précisions sur la symbolique du jeu :</i> https://journals.openedition.org/kernos/2390?lang=en</p> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | |
|  <p><i>Enfants jouant aux noix, détail d'un sarcophage d'enfant vers 270-300, Musée Pio Clementino</i></p> | <h4>Noix</h4> <p>κάρυον, ou (τὸ) : nux, nucis (f) : noix</p> <p>nuces relinquere : cesser de jouer aux noix, renoncer aux jeux de l'enfance, sortir de l'enfance</p> | <p>Le jeu des enfants par excellence</p> <p>Symboles de l'enfance, les noix, à Rome, étaient associées à des évènements joyeux, naissances, anniversaires ou mariages. Elles étaient également offertes aux enfants par les amis de la famille pendant les fêtes des Saturnales. Filles comme garçons conservaient leurs noix dans un sac et cherchaient à en gagner de nouvelles à chaque partie (cf jeu de billes moderne).</p> <p><i>Pas de Saturnales sans jeu de noix, selon Saturne lui-même :</i></p> <p><i>[...]εύωχώμεθα δὲ ἥδη καὶ κροτῶμεν καὶ ἐπὶ τῇ ἐλευθερίᾳ ἥδη ζῶμεν, εἴτα πεττεύωμεν ἐς τὸ ἀρχαῖον ἐπὶ καρύῳ καὶ βασιλέας χειροτονῶμεν καὶ πειθαρχῶμεν αὐτοῖς. οὕτω γάρ ἀν τὴν παρομίαν ἐπαληθεύσαμι, ἢ φρσι παλιμπαίδας τοὺς γέρονταςγίγνεσθαι.</i></p> <p>(...) mettons-nous à table, menons grand bruit, jouissons de la liberté ; puis, jouons aux noix à la vieille mode, établissons des rois et leur obéissons : de la sorte, nous justifierons le proverbe : "Les vieillards redeviennent enfants."</p> <p>Lucien, <i>Les Saturnales</i>, paragraphe 9</p> | | | | | | | | | |

| | <p>nuces castellatae : châteaux de noix</p> <p>τρόπα (adverbe) : à la fossette, en parlant du jeu qui consiste à jeter dans des trous des noix, des cailloux...</p> <p>tropa, ae (f) : jeu de la fossette</p> <p>par impar ludere, dicere : jouer à pair ou impair</p> | <p><i>Le noyer d'Ovide explique qu'avec ses noix, on peut jouer aux châteaux de noix (petit chamboule-tout), au jeu de la planche, à pair ou impair, au jeu du delta et au jeu de la fossette.</i></p> <p>has puer aut certo rectas dilaminat ictu aut pronas digito bisve semelva petit. quattuor in nucibus, non amplius, alea totast, cum sibi suppositis additur una tribus. per tabulae clivum labi iubet alter et optat, tangat ut e multis quaelibet una suam. Est etiam par sit numerus qui dicat an impar, ut diuinatas auferat augur opes. Fit quoque de creta, qualem caeleste figuram sidus et in Graecis littera quarta gerit. Haec ubi distincta est gradibus, quae constitit intus quot tetigit uirgas, tot capit ipsa nuces. Vas quoque saepe cavum spatio distante locatur, in quod missa levi nux cadat una manu.</p> <p>(Les noix) servent également aux jeux des enfants, soit que debout, et à l'aide d'une noix lancée sur les autres, ils rompent l'ordre dans lequel elles sont disposées ; soit que, baissés, ils atteignent en un ou deux coups le même but, en la poussant du doigt. Quatre noix suffisent pour ce jeu ; trois au-dessous et la quatrième au-dessus. D'autres fois on fait rouler la noix du haut d'un plan incliné, de manière à ce qu'elle rencontre une de celles qui sont à terre sur son passage. Avec elles aussi on joue à pair ou non (impair), et le gagnant est celui qui a deviné juste. Ou bien on trace avec de la craie une figure pareille à la constellation du Delta, ou à la quatrième lettre des Grecs ; sur ce triangle, on tire des lignes, puis on y jette une baguette ; celui des joueurs dont la baguette reste dans le triangle gagne autant de noix qu'en indique l'intervalle où elle est restée. Souvent enfin on place à une certaine distance un vase dans lequel doit tomber la noix qu'y lance le joueur. <i>Ovide, Le noyer, v. 73-86, traduction Nisard, 1838 (Itinera electronica)</i></p> | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|------------------|----------------------|------------------|------------------|------------------|------------|---------------------------------|---------------|------------------|------------|---------------|----------|------------|-----------|-----------|
| <p>Astragales Musée suisse du jeu, La Tour de Peilz</p> <p>Osselets en bronze Musée national suisse (Zurich)</p> <p><i>Lettre d'Auguste à Tibère</i></p> <p>« Inter cenam lusimus geronticos et heri et hodie; talis enim iactatis, ut quisque canem aut senionem miserat, in singulos talos singul os denarios in medium conferebat, quos tollebat uniuersos, qui Venerem jecerat. »</p> <p>Suétone, Vie d'Auguste, 2, 71, 4</p> | <p>Osselets</p> <p>άστραγαλος, ου (ό) άστραγάλη, ης (ή) talos, -i (m) : osselet</p> <p>άστραγαλίζειν : jouer aux osselets</p> <p>άρτιάζειν par impar ludere : jouer à pair ou impair</p> <p><i>Durant le repas, nous avons joué comme des vieillards hier et aujourd'hui encore ; on jetait les osselets et, chaque fois que l'un d'entre nous avait amené le coup du chien [II] ou le 6, il ajoutait aux enjeux un denier par osselet, et celui qui faisait le coup de Vénus ramassait tout.</i></p> | <p>Autre jeu d'adresse et de hasard, issu de l'art de la divination</p> <p>L'osselet ou astragale est un petit os incurvé du tarse de la patte arrière du mouton ou de la chèvre. On peut jouer à 2 ou plus avec 2, 4 ou 5 osselets, à différents jeux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de « dés ». Chacune des quatre faces a un nom et une valeur. <table border="1" data-bbox="738 1192 1426 1349"> <thead> <tr> <th>Face</th><th>étroite et tortueuse</th><th>large et concave</th><th>large et convexe</th><th>étroite et plate</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nom</td><td>Chios le chien le vautour</td><td>le dos</td><td>le ventre</td><td>Cos</td></tr> <tr> <td>Valeur</td><td>I</td><td>III</td><td>IV</td><td>VI</td></tr> </tbody> </table> <p>On lance quatre osselets et on comptabilise les points correspondant à chacune des faces supérieures visibles, suivant la configuration réalisée (Midas, Alexandre, Sunôris, Gallos, l'éphèbe, Manès...Vénus). Le coup de Vénus (4 faces différentes : I-III-IV-VI) est le plus chanceux par opposition au coup pénalisant du chien (quatre faces identiques). Les points peuvent s'additionner, se soustraire, se multiplier, s'annuler...</p> <p>Quelques exemples :</p> <p>Alexandre : I-I-VI-IV $(1+1+6) \times 4 = 32$ points (cf. âge d'Alexandre à sa mort) L'éphèbe : IV-IV-IV-VI $(4 \times 3) + 6 = 18$ points (cf. âge d'un éphèbe) Gallos (coup de l'eunuque) : I-I-VI-VI (les deux I annulent les deux VI)</p> <p>Pour plus de précisions : https://elearning.unifr.ch/astragaloi/</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de devinette : pair et impair (comme avec des noix, des cailloux ou des fèves). Il faut deviner le nombre d'osselets enfermés dans la main de l'adversaire. https://archeostudia.com/2020/04/14/idees-archeo-jeu-antique-pair-impair/ • Jeux d'adresse : l'omilla et le pentelitha <ul style="list-style-type: none"> * L'omilla (ώμυλλα) : il faut faire sortir du cercle au centre duquel ils ont été placés les osselets des adversaires en lançant un de ses osselets. * Le pentelitha (πεντέλιθοι) ou jeu des cinq pierres, le préféré des filles. Il faut faire tomber sur le dos de la main plusieurs osselets lancés en l'air et ramasser ceux qui tombent sans faire tomber les osselets sur le dos de la main. Le jeu actuel n'est pas attesté. Pour plus de précisions : https://locusludi.ch/wp-content/uploads/2019/03/Règles_Jeux.pdf | Face | étroite et tortueuse | large et concave | large et convexe | étroite et plate | Nom | Chios le chien le vautour | le dos | le ventre | Cos | Valeur | I | III | IV | VI |
| Face | étroite et tortueuse | large et concave | large et convexe | étroite et plate | | | | | | | | | | | | | |
| Nom | Chios le chien le vautour | le dos | le ventre | Cos | | | | | | | | | | | | | |
| Valeur | I | III | IV | VI | | | | | | | | | | | | | |

| | | |
|---|--|--|
|  <p>Jeune fille jouant aux osselets, copie romaine en marbre (auteur inconnu), milieu du IIe s. av. J.-C. Musée de Pergame (Berlin)</p> |  <p>(...) ne mets pas mes os loin des tiens, Achille, mais avec eux, comme je fus élevé dans votre maison, quand (j'étais tout jeune encore) Ménoetios d'Oponte, m'amena chez vous, par suite d'un meurtre déplorable, le jour où je tuai le fils d'Amphidamas, en enfant, sans le vouloir, pour une querelle au jeu d'osselets.</p> | <p><i>L'âme de Patrocle s'adresse ainsi à Achille :</i> μὴ ἐμὰ σῶν ἀπάνευθε τιθήμεναι ὁστέ' Αχιλλεῦ, ἄλλ' ὁμοῦ ὡς ἐτράφημεν ἐν ὑμετέροισι δόμοισιν, εὗτέ με τυτθὸν ἔοντα Μενοίτιος ἐξ Ὀπόεντος ἥγαγεν ὑμέτερόνδ' ἀνδροκτασίς ὑπὸ λυγρῆς, ἥματι τῷ ὅτε παῖδα κατέκτανον Αμφιδάμαντος νήπιος οὐκ ἐθέλων ἀμφ' ἀστραγάλοισι χολωθεῖς.</p> <p>Trad. <i>Hodoi electronikai</i></p> <p>Le mime d'Héronidas, « Le Maître d'école », s'ouvre sur les lamentations de Métrotimè, une mère d'élève à bout de nerfs : son fils, Cottalos, passe son temps à jouer.</p> <p>Ἐκ μεν ταλαινῆς τὴν στέγην πεπόρθηκεν χαλκίνδα παιζῶν· καὶ γὰρ οὐδ' ἀπαρκεῦσιν αἱ ἀστραγάλαι (...)</p> <p>Il a ruiné mon toit, malheureuse, à force de jouer pour de l'argent car les osselets ne lui suffisent plus !</p> |
| <p>Dés</p> <p>πεττεύειν : Jouer aux dés</p> <p>πεττός, οὐ (ò) : jeton en forme de gland pour le jeu de dés ou de trictrac</p> <p>talus, -i (m) : dé rond de deux côtés avec les quatre autres marqués</p> <p>κύβος, οὐ (ò) tessera, ae (f) : dé marqué sur les six côtés</p> <p>fritillus, -i (m) : cornet à dés</p> <p>ad talos (tesseras) se conferre : s'adonner aux dés</p> <p>alea, ae (f) : jeu de dés, de hasard</p> <p>alea ludere : jouer aux dés</p> <p>aleator, oris (m) : le joueur de dés</p> |  <p>Trois dés en os plein découverts à Arles, époque romaine, présentés lors de l'exposition « César et le Rhône. Chefs-d'œuvre antiques d'Arles » (2019)</p> <p>La législation romaine était très sévère à l'égard des jeux d'argent et de hasard (lex alearia), aussi jouait-on en cachette. L'interdit était levé pendant les Saturnales.</p> <p>Iam (...) et blando male proditus fritillo, arcana modo raptus e popina, aedilem rogat udus aleator. Saturnalia transiere tota (...).</p> <p>Déjà (...) trahi par le bruit du cornet qu'il aime, arraché à l'instant du tripot où il se cachait, le joueur de dés, tout couvert de sueur, paraît devant l'éidle et l'imploré. Tout le temps des Saturnales est passé (...)</p> <p>Martial, <i>Epigrammes</i>, « A Galla », V, 84</p> | <p>Le jeu des grands</p> <p>Des dés cubiques peuvent être utilisés comme des osselets, mélangés dans un gobelet (<i>fritillus</i>), ou employés dans les jeux de plateau. Les six faces portent chacune une valeur, de 1 à 6, représentée par un point gravé en creux entouré d'un cercle ou de deux cercles concentriques.</p> <p>On jouait partout aux dés à l'époque romaine, dans les villes de garnison comme dans les palais. S'il faut en croire Suétone, Néron pouvait jouer aux dés pour 400.000 sesterces le coup (« <i>Quadringenis in punctum sestertiis aleam lusit</i> »), l'équivalent de la solde de 400 soldats ! (<i>Vies des douze Césars</i>, « Vie de Néron », 6, XXX, 7)</p> <p>On a retrouvé des dés truqués, portant la même valeur sur deux faces différentes et même récemment un dé truqué au mercure !</p> <p>https://www.geo.fr/histoire/incroyable-decouverte-dun-de-truque-au-mercure-le-premier-de-lhistoire-dans-une-villa-gallo-romaine-212243</p> <p>Deux règles de jeu nous ont été transmises (cf supra « jeu de dés » avec des noix) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeu avec 3 dés : il faut faire le triple 6 pour remporter toutes les amendes versées par ceux qui ont tiré un as au cours de la partie. Jeu avec 4 dés : les joueurs lancent chacun à leur tour 4 dés. Celui qui fait le coup du chien (4 chiffres identiques) ou qui a tiré un 6 doit verser une amende. Celui qui réussit le coup de Vénus (4 chiffres différents) ramasse toutes les amendes. <p>On met en jeu des sommes parfois déraisonnables comme l'indique cet entretien entre un prêtre et Saturne :</p> <p>ΙΕΡΕΥΣ. (...) ἔτι μοι καὶ τοῦτο ἀπόκριναι. τὸ πεττεύειν σύνηθες ἦν τοῖς ἐπὶ σοῦ ἀνθρώποις ;</p> <p>ΚΡΟΝΟΣ. Καὶ μάλα, οὐ μὴν περὶ ταλάντων γε καὶ μυριάδων ὀσπερ ὑμῖν, ἀλλὰ περὶ καρύων τὸ μέγιστον, ὡς μὴ ἀνιᾶσθαι ἡττηθέντα μηδὲ δακρύειν ἀεὶ ἀστιν ὄντα μόνον τῶν ἄλλων.</p> <p>ΙΕΡΕΥΣ. Εὐ γε ἔκεινοι ποιοῦντες ὑπὲρ τίνος γὰρ ἀν καὶ ἐπέττευον αὐτοὶ δόλοχρυσοὶ δύντες (...) οὕγε οὐδὲ ἐορτάζοντες ἔξω τοῦ φιλοκερδοῦς είσιν, ἄλλὰ πρόσοδονοι πολλοὶ πεποίηνται τὴν ἐορτήν. εἴτα οἱ μὲν ἀπέρχονται ληστεύοντες ἐν τῷ συμποσίῳ τοὺς φίλους, οἱ δέ σοι τε λοιδοροῦνται, οὐδὲν δέον, καὶ τοὺς κύβους συντρίβουσιν ἀναιτίους ὄντας αὐτοῖς ὃν ἐκόντες ποιοῦσιν.</p> <p>LE PRÊTRE. (...) Réponds-moi seulement un mot. De ton temps, les hommes avaient-ils l'habitude de jouer aux dés ?</p> <p>SATURNE. Certainement ; mais non pas des talents et des myriades comme vous : le plus gros enjeu était des noix, pour ne pas chagrinier le perdant, et pour ne pas le voir seul pleurer et jeûner au milieu des autres.</p> |



Fritillus, cornet à dés
Herculaneum
1^{er} s. apr. J.-C.

basilicus, i (m) :
le coup du roi
(coup le plus heureux)

vulturius (volt-), ii (m) :
le vautour
(coup malheureux)



Dés romains en os

LE PRÊTRE. Ils faisaient bien de ne jouer que des noix ; car qu'est-ce qu'ils auraient pu mettre au jeu, ces hommes tout en or ? (...) malgré la solennité, les hommes (d'aujourd'hui) n'oublient pas leur amour du gain, et la plupart se font un revenu de la fête. Les uns vont chez leurs amis piller la table; les autres se répandent en injures contre toi et brisent les dés, qui n'en peuvent mais des maux que ces fous se font à eux-mêmes.

Lucien, *Les Saturnales*, chapitre 8 (texte et traduction *Hodori electronikai*)

Comment un anneau muni d'un sceau donnant accès à un compte en banque, imprudemment mis en jeu lors d'une partie de dés par un soldat rencontré par hasard ... a permis à l'esclave Curculio de satisfaire les désirs de son jeune maître :

CURCULIO . Postquam coenati atque adpoti, talos poscit sibi in manum, provocat me in aleam, ut ego ludam: pono pallium.

Ille suum amiculum obposuit (...)

(= 4 x 1, un coup désastreux)

Talos adripi, invoco almam meam nutricem Herculem,

jacto **basilicum** ! (...)

(= le coup du roi, le plus heureux)

CHARANÇON Quand nous fûmes bien repus et bien abreuvés, il prend les dés et me propose une partie. Pour enjeu, je mets mon manteau ; il engage lui, son anneau (...) Il amène **quatre vautours**. Je saisis à mon tour les dés, et j'invoque ma bonne nourrice Hercule : **le coup royal** !

Plaute, *Curculio (Le Charançon)*, acte III, vers 359-364

| Coups de dés | | | | | |
|----------------------|-----------------------|------------------------|---------------------------|------------------------|-----------------------|
| unio, onis (f) | binio, onis (m) | trinio, onis (f) | quaternio, onis (m) | quinio, onis (m) | senio, onis (m) |
| | | | | | |

Jeux de stratégie

Terni lapilli

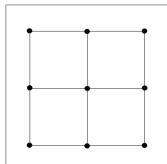


Figure 1

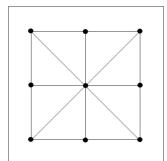


Figure 2

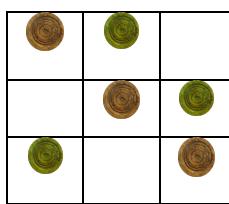


Figure 3

Jeux de plateau

tabella, ae (f) :
tablette, plateau
de jeu

lapillus, i(m) :
petite pierre, jeton

calculus, i (m) :
caillou, jeton

**calculum
promovere vs
reducere** :
faire avancer un
pion vs le faire
reculer

calculum alligare
(adl-) :
bloquer un pion

Terni lapilli * ou la petite marelle : le plus simple des jeux de stratégie

On y joue à deux, avec 2 fois 3 pions de couleur différente. On peut tracer un carré sur le sol ou utiliser un plateau carré.

Les points d'intersection des médianes (auxquelles peuvent s'ajouter des diagonales) avec les côtés du carré, déterminent 9 nœuds où pourront être placés les pions (figures 1 et 2). Le plateau peut être divisé aussi en 9 cases (figure 3).

Le but du jeu est d'aligner trois pions (cf. jeu du morpion).

La règle nous est parvenue grâce à Ovide :

Parua tabella capit **ternos** utrimque **lapillos**,
In qua uicisse est continuasse suos.

La table contient **trois pièces** de chaque côté :
pour gagner, il faut les ranger toutes les trois sur la même ligne.

L'Art d'aimer, III, v. 365-366

Parua sit ut ternis instructa tabella lapillis,
in qua uicisse est continuasse suos ;

Sur une surface étroite sont disposés deux rangs de trois petites pierres ;
celui-là gagne la partie qui peut maintenir ses trois pierres de front.

Les Tristes, II, v.485-486

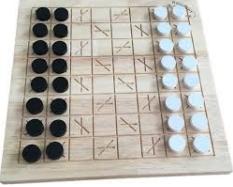
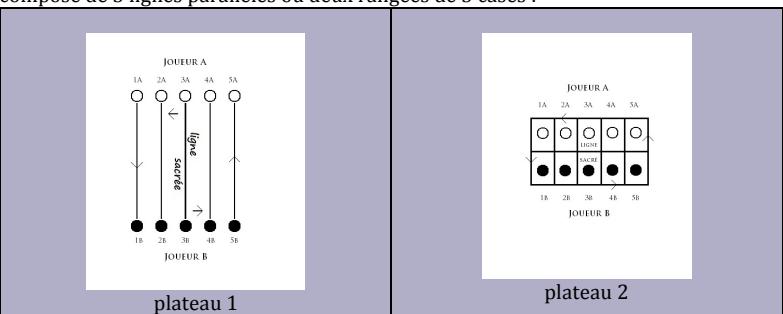
(*) Le nom latin de ce jeu, baptisé ainsi d'après Ovide, n'est pas connu.

Regarder la vidéo de l'Association « Nunc est bibendum » pour plus de précisions :

<https://www.youtube.com/watch?v=yZ8aE4leqmw>

Jouer au jeu en ligne :

<https://locusludi.unifr.ch/three-mens-morris/>

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---------------------------|---|---------------------------|---|---|---|---------------------------|---|---------------------------|
| <p>Latrunculi</p>  <p><i>Matériel de jeu : Plateau et pions</i></p> | <p>latrunculus, i(m) : diminutif de latro</p> <p>latro, onis(m) du grec $\lambda\acute{a}tr\acute{p}\iota\varsigma$: mercenaire, pièce des latroncules</p> <p>miles, itis (m) : soldat, pièce des latroncules</p> <p>ludere latrunculis : jouer aux latroncules</p> | <p>Latrunculi ou ludus latrunculorum : le jeu des petits soldats/mercenaires</p> <p>Ce jeu, très apprécié des Romains, ancêtre du jeu de dames et du jeu d'échecs, se compose d'un plateau carré de 8 fois 8 cases, vierges ou barrées, indiquant les possibilités de déplacement des pièces. Les joueurs disposent de 16 pièces de deux couleurs différentes, soit 16 pions (calculi), soit 8 mercenaires (latrones) + 8 soldats (milites).</p> <p>Le but du jeu est de réduire l'adversaire en l'immobilisant ou en lui prenant 15 pions. On capture une pièce en l'encerclant des deux côtés (mais pas en diagonale), tout en respectant le mode spécifique de déplacement des pièces sur le plateau.</p> <p><i>Regarder la vidéo de l'Association « Nunc est bibendum » pour plus de précisions : https://www.youtube.com/watch?v=HmxVRF9k9T4</i></p> <p><i>Jouer au jeu en ligne : https://locusludi.ch/ludus-latrunculorum/</i></p> | | | | | | | | | |
| <p>Ludus duodecim (XII) scriptorum</p>  | <p>Table de jeu Musée d'Ephèse (Image wikipéd)</p> | <p>Un jeu complexe et futile ?</p> <p>(...) nunc ipse dicam mihi quod dicturum esse te uideo : latrunculis ludimus. In superuacuis subtilitas teritur: non faciunt bonos ista sed doctos. Apertior res est sapere, immo simplicior (...).</p> <p>Sénèque, <i>Lettres à Lucilius</i>, XVII, 106,11 Voir aussi, <i>De tranquillitate</i>, 14,7</p> <p>Ludus duodecim (XII) scriptorum ou jeu des douze points</p> <p>Ce jeu fait appel à la chance (d'où son autre nom Alea quand on utilise trois dés et non 2 dés), mais aussi à l'habileté du joueur (cf tric trac et backgammon). Le plateau, rectangulaire, comporte 3 rangées de douze cases, séparées en leur milieu par des symboles.</p> | | | | | | | | | |
| <p>Pente grammair</p> | <p><i>Calculus, jeton de jeu gallo-romain en os, Couvent de Jacobins, Rennes</i></p>  | <table border="1" data-bbox="695 990 1394 1125"> <tr> <td>$C_6 C_5 C_4 C_3 C_2 C_1$</td> <td>•</td> <td>$B_6 B_5 B_4 B_3 B_2 B_1$</td> </tr> <tr> <td>$A \quad A \quad A \quad A \quad A \quad A$</td> <td>•</td> <td>$A \quad A \quad A \quad A \quad A \quad A$</td> </tr> <tr> <td>$D_1 D_2 D_3 D_4 D_5 D_6$</td> <td>•</td> <td>$E_1 E_2 E_3 E_4 E_5 E_6$</td> </tr> </table> <p>But du jeu : Chaque joueur dispose de 15 pions, blancs ou noirs, qu'il doit déplacer le long du parcours ($\rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$) et rassembler sur les cases finales (E1 à E6) avant de les faire sortir du plateau.</p> | $C_6 C_5 C_4 C_3 C_2 C_1$ | • | $B_6 B_5 B_4 B_3 B_2 B_1$ | $A \quad A \quad A \quad A \quad A \quad A$ | • | $A \quad A \quad A \quad A \quad A \quad A$ | $D_1 D_2 D_3 D_4 D_5 D_6$ | • | $E_1 E_2 E_3 E_4 E_5 E_6$ |
| $C_6 C_5 C_4 C_3 C_2 C_1$ | • | $B_6 B_5 B_4 B_3 B_2 B_1$ | | | | | | | | | |
| $A \quad A \quad A \quad A \quad A \quad A$ | • | $A \quad A \quad A \quad A \quad A \quad A$ | | | | | | | | | |
| $D_1 D_2 D_3 D_4 D_5 D_6$ | • | $E_1 E_2 E_3 E_4 E_5 E_6$ | | | | | | | | | |
| <p><i>Reconstitution d'un jeu de Pente grammair par des écoliers de Tourville-la-Campagne (non loin du site archéologique gallo-romain de Gisacum)</i></p> | <p><i>Pente grammair ou jeu des cinq lignes</i></p> <p>On y joue à deux avec un dé et 2 fois 5 pions de couleur différente. Le plateau se compose de 5 lignes parallèles ou deux rangées de 5 cases :</p> |  <p>Le but du jeu est d'aligner ses cinq pions sur la moitié opposée de la « ligne sacrée » (plateau1) ou de les placer dans la case centrale du camp adverse (plateau 2) .</p> <p><i>Pour plus de précisions sur le déroulement d'une partie : https://moodle.unifr.ch/pluginfile.php/980306/mod_resource/content/1/Pente%20grammai_jeu%20de%20parcours_FR.pdf</i></p> <p><i>Jouer en ligne : https://locusludi.unifr.ch/pente-grammai</i></p> | | | | | | | | | |

Sources :

V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, Archéothéma 31, 2013.

Marc Wellens, *Histoire du jeu : jeux et jouets de l'Antiquité, doc. PDF en ligne* (rapide inventaire)

W. Decker et J.-P. Thuillier, *Le sport dans l'Antiquité*, coll. Antiqua, Picard, 2004 (sur les jeux de balle)

Divers articles de Véronique Dasen :

« De la Grèce à Rome : des jouets pour grandir ? »

https://www.academia.edu/9205952/_De_la_Grèce_à_Rome_Des_jouets_pour_grandir_in_D_Charles_B_Girveau_dir_Des_jouets_et_des_hommes_Paris_RMN_2011_53_59;

« Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques

<https://journals.openedition.org/kentron/2460> ;

« Le hochet d'Archytas : un jouet pour grandir » : <https://journals.openedition.org/abpo/3697>

« Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », article publié en 2016 dans la revue Kernos :

<https://journals.openedition.org/kernos/2390?lang=en>

<https://locusludi.ch> (projet financé par l'Union européenne ; jeux de plateau en version numérique)

https://locusludi.ch/wp-content/uploads/2019/03/Règles_Jeux.pdf (sur les règles des jeux de plateau)

<https://locusludi.ch/wp-content/uploads/2020/05/2020-PowerPoint-comparer-des-jeux-et-jouets-greco-romains-et-nord-africains.pdf> (étude comparative ; riche iconographie)

<https://blog.nationalmuseum.ch> (sur le jeu des osselets)

<http://www.jocari.be> (sur le sabot et la toupie ; site francophone de référence sur les jeux et jouets de l'Antiquité, du Moyen Âge et de la Renaissance)

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Cottabe> (sur le jeu de cottabe)

http://preprod.gisacum-normandie.fr/wp-content/uploads/2013/07/jeux_gallo_romains_ce1_ce2.pdf (sur les jeux gallo-romains ; synthèse bien présentée, mais succincte. Le puzzle d'Archimède= un jeu ?)

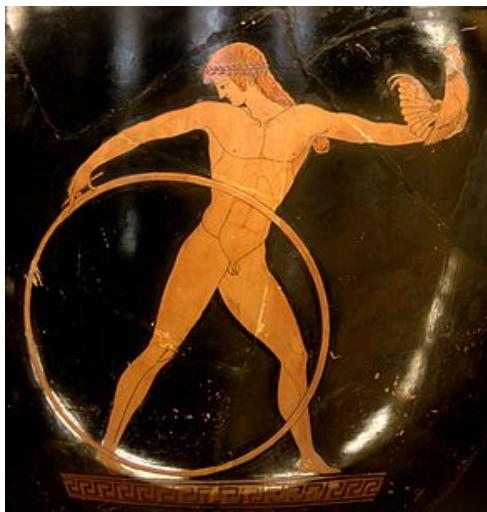
Annexe. Images agrandies



Jeux de lancer (marelles)



Jeu du cottabae



Cerceau



Cerceau avec baguette à crochet



Yoyo en bois



Sabot avec fouet



Toupies



Poupée



Figurine
(coq)



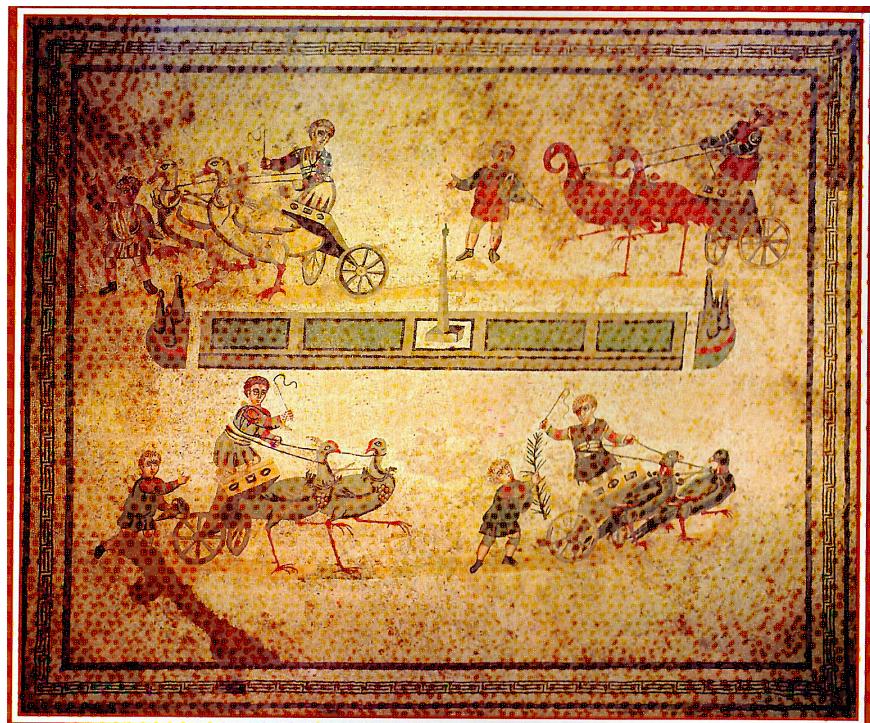
Poupée avec ses accessoires
miniatures



Cratère miniature (dînette)



Jouet à roulettes



Petits chars de course



Enfants jouant aux noix



Osselets



Joueuse d'osselets



Osselets en bronze



Dés en os



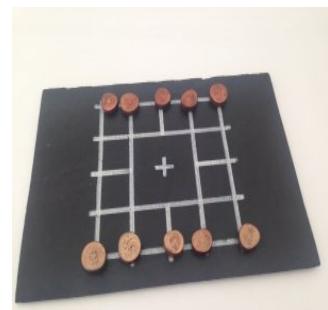
Jeu de la mourre (grec)



Jeu de la mourre (grec)



Jeton en os



Pente grammata



Table de jeu du ludus XII scriptorum