


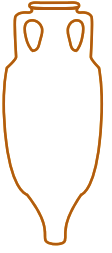







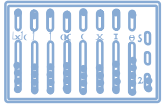





















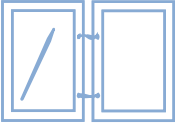
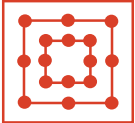

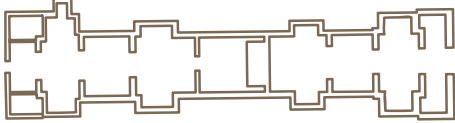

		
<p>DEO GISACO</p>			

				
--	---	---	---	---

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

									
									
			<p>MDCCLXIV</p>						
									

LES JEUX GALLO-ROMAINS

livret de : _____

JEUX D'ADRESSE ET DE HASARD

• Les dés (*tesserae, alea*)

Deux règles du jeu nous ont été transmises par les écrivains romains.

Le "plus beau coup"

Il faut faire le triple 6 pour remporter toutes les amendes versées par ceux qui ont tiré un as au cours de la partie. On ne lance que 3 dés à ce jeu.



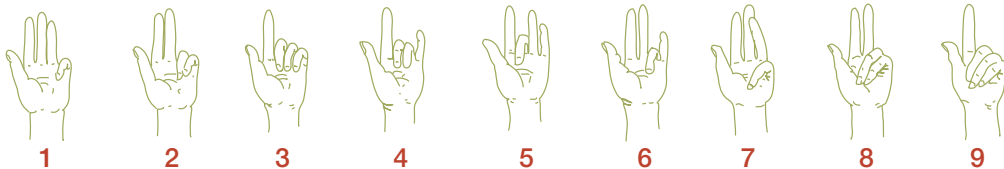
Le sais-tu ?

En latin, le mot *alea* signifie à la fois "hasard" et "dé".

Le "coup de Vénus" : 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.

• La mourre (*micare digitis*)

Les deux joueurs se font face et montrent en même temps, avec une main, un nombre de doigts quelconque, le zéro étant représenté par le poing fermé.



Ils doivent au même moment prononcer un chiffre compris entre 0 et 10. L'un des joueurs marque un point lorsque le chiffre qu'il a énoncé est égal à la somme des doigts montrés par les deux joueurs.

• Les osselets (*talus*)

Ce jeu est pratiqué par les femmes et les enfants.

Il faut lancer 5 osselets et essayer de les rattraper sur le dos de la main. Si certains tombent par terre, il faut relancer ceux que l'on a rattrapé, ramasser ceux qui sont par terre et récupérer le tout dans le creux de la main. On peut aussi s'amuser à lancer ses osselets dans un cercle tracé au sol, tout en essayant de déloger ceux de ses adversaires.



Joueuse d'osselets
Glyptothèque de
München



JEUX AVEC DES NOIX



Garçons jouant avec des noix, sarcophage en marbre - musée du Vatican



Pour les Romains, les noix sont le symbole de l'enfance. Les jeunes Romains inventaient des jeux avec ce qu'ils trouvaient facilement : noix, châtaignes, glands. Dans son recueil *Le noyer*, le poète romain Ovide décrit ces jeux très simples, qui demandent pour certains de l'espace et se jouent souvent à l'extérieur.

• Pair - impair

Ce jeu se joue à deux, avec chacun le même nombre de noix ou d'osselets. Au premier tour, l'un des joueurs cache un certain nombre de noix dans sa main. L'autre joueur prononce "pair" ou "impair" et si le nombre de noix correspond à sa réponse, il prend une bille à son adversaire. Au tour suivant, les rôles sont inversés. Le but est de prendre toutes les billes de l'autre.

Le sais-tu ?

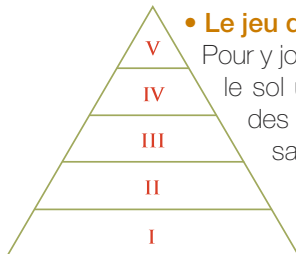
L'expression latine *nuces relinquere* = cesser de jouer aux noix signifie "renoncer aux jeux de l'enfance", c'est-à-dire devenir adulte.

• Le jeu de la planche

Pour ce jeu, il faut disposer des noix en ligne et essayer de les viser avec une autre noix que l'on fait descendre le long d'un plan incliné. On gagne une noix à chaque fois que l'on en touche une. On peut reconnaître ce jeu sur le fragment de sarcophage, mais on ne sait pas si les garçons jouent avec des noix ou avec des balles.

• Le jeu du vase

Ce jeu consiste tout simplement à envoyer une noix dans un vase placé à environ deux mètres des joueurs.



• Le jeu du delta

Pour y jouer, dessinez sur le sol un triangle, avec des lignes parallèles à sa base à l'intérieur. Le jeu consiste à lancer une noix dans le triangle en essayant de lui faire passer autant de lignes que possible. Les joueurs remportent autant de noix que de lignes dépassées. La noix ne doit pas ressortir du triangle en roulant ou en rebondissant.



Jeux de noix ou de balle, fragment de sarcophage en marbre, musée du Louvre.

JEUX DE STRATÉGIE

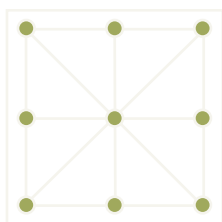


Les Romains appréciaient les jeux de société. Les archéologues ont découvert des pions en os, en céramique ou en verre et des plateaux de jeux variés. En recoupant les découvertes archéologiques avec les textes anciens, on peut reconstituer les règles de la marelle et des latroncules



pions en os et en verre trouvés à Gisacum

• La marelle



marelle simple

Ce jeu consiste à tracer un carré pour la marelle simple avec médianes et diagonales ou deux carrés concentriques pour une marelle double, trois carrés pour une marelle triple avec les médianes.

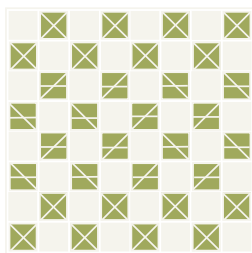
Les Romains les gravaient souvent à même le sol.

Les joueurs disposent chacun de 9 ou 12 pions de couleurs différentes qu'ils posent tour à tour sur un nœud du plateau (les nœuds sont les points d'intersection des lignes tracées). Le but du jeu est d'aligner trois pions, ce qui donne le droit de prendre un pion à son adversaire. La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus que deux pions.



marelle triple

• Les latroncules (*latrunculi*)



plateau de latroncule

Le jeu des latroncules est un jeu de stratégie, dont le but est de capturer tous les pions de son adversaire. C'est un peu l'ancêtre de notre jeu de dames et de nos échecs.

Chaque joueur possède :

- 8 fantassins
- 8 cavaliers (les latroncules) de couleurs différentes.

On capture un pion adverse en l'encadrant avec deux pions, tout en respectant le mode de déplacement spécifique des latroncules et des fantassins.

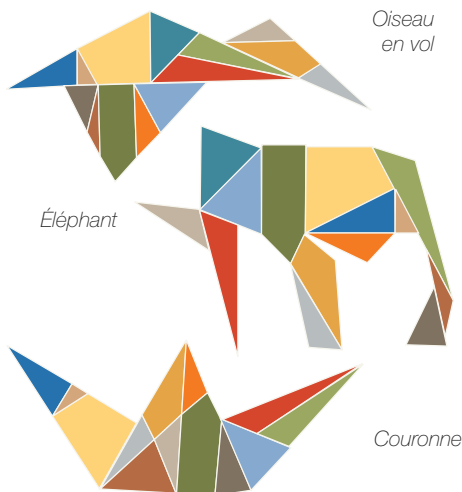
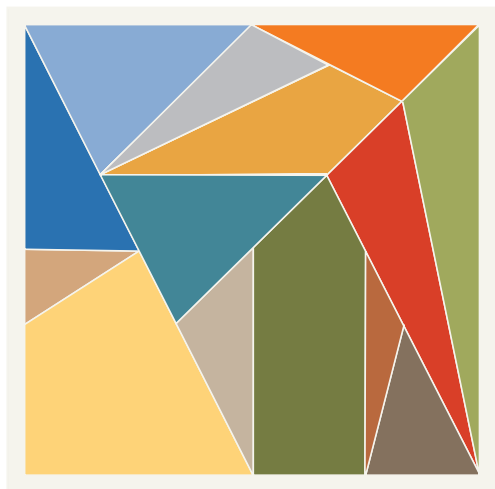


Joueurs de latroncules - musée Crozatier, Le Puy-en-Velay

JEUX DE PATIENCE OU D'ADRESSE

• **Le stomachion** est l'un des plus vieux puzzles connus. On l'appelle aussi puzzle d'Archimède, car il a été découvert sur le manuscrit appelé "palimpseste d'Archimède". Un palimpseste est un parchemin que l'on a gratté pour effacer la première écriture afin de pouvoir le réutiliser.

Ce puzzle est constitué de quatorze pièces. Avec l'ensemble de ces pièces, vous pouvez soit reconstituer le carré initial (536 solutions possibles), soit composer des figures géométriques et des silhouettes.



• **Observe** : Toutes les figures géométriques qui composent le stomachion sont différentes sauf deux. Lesquelles ?

• La toupie (*turbo*)

Le sabot est un cône que l'on met en mouvement à l'aide d'un fouet et que l'on frappe chaque fois que son mouvement ralentit.

La toupie, elle, n'est lancée qu'une fois et s'arrête dès qu'elle n'a plus d'élan.



Toupie en bois. Musée archéologique de Saintes

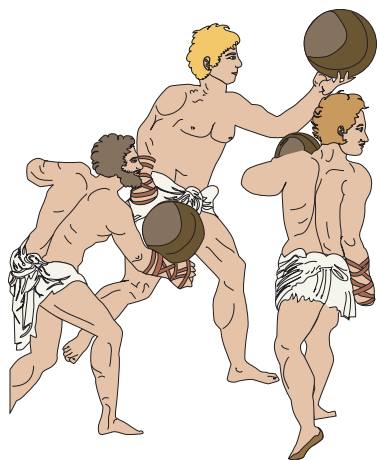


Yoyo en bois. Musée archéologique de Dijon

• Le yoyo

Le yo-yo est déjà connu sous sa forme actuelle chez les Égyptiens, les Grecs et les Romains. Il est présent en Gaule romaine.

JEUX DE BALLE



Les textes anciens évoquent différents jeux se pratiquant avec des balles adaptées. En effet, la taille, le poids et la capacité à rebondir des balles étaient variables, et l'on devait certainement choisir une balle bien précise pour chaque jeu. Les balles donnaient-elles leurs noms aux jeux ou l'inverse, nous l'ignorons.

Voici quelques-uns des noms donnés aux balles décrites par les auteurs latins :

Harpasta : petite balle facile à passer de main en main

Sphaera : balle à jouer

Follis : grand ballon composé d'une enveloppe de cuir contenant une peau gonflée

Folliculus : le même mais plus petit

Paganica : balle de taille moyenne bourrée de plumes

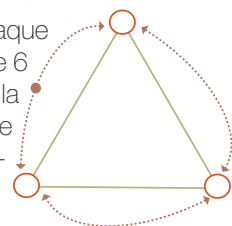
Pila : boule qui peut être en verre

Trigon : petite balle, très durement rembourrée et couverte de cuir



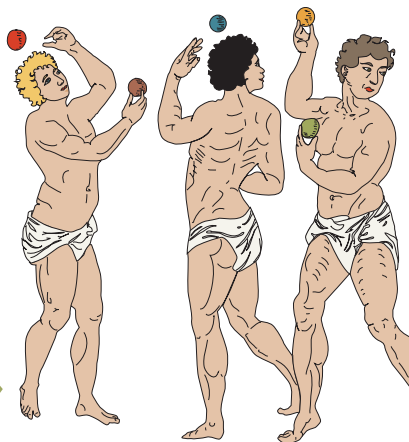
• Le trigon

Une partie de trigon se jouait à trois. Chaque joueur se place à un angle du triangle de 6 mètres de côté. Le premier joueur lance la balle de la main gauche à son voisin de droite. Ce geste est répété par les autres joueurs.



Fresque
Musée des thermes - Rome

Toutefois, un joueur peut décider à tout moment de changer le sens de circulation de la balle, pour surprendre ses adversaires.



Un point est marqué à chaque fois qu'un adversaire ne rattrape pas la balle. La partie se termine lorsqu'un des joueurs a marqué 21 points.

Parfois, les joueurs habiles ajoutent une ou plusieurs balles pour compliquer le jeu, comme on le voit ici.

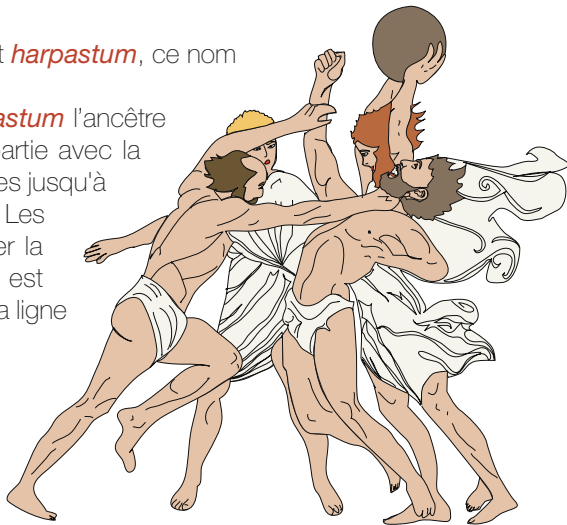
JEUX DE BALLE

• L'harpastum

Il semble que différents jeux s'appelaient *harpastum*, ce nom vient de la balle utilisée pour jouer.

La première règle connue fait de l'*harpastum* l'ancêtre du rugby. Une équipe commence la partie avec la balle dans son camp et se fait des passes jusqu'à ce qu'elle arrive à l'autre bout du terrain. Les joueurs adverses essaient de récupérer la balle pour faire de même. Un point est marqué à chaque fois que l'on franchit la ligne de fond adverse avec la balle.

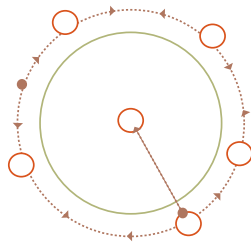
Une variante implique qu'une équipe ait la balle dans son camp au début de la partie et cherche à la garder en se faisant des passes. Les joueurs adverses essaient de prendre la balle pour l'apporter dans leur moitié de terrain. L'équipe qui fait tomber la balle dans son camp donne un point à l'équipe adverse, qui récupère aussi la balle.



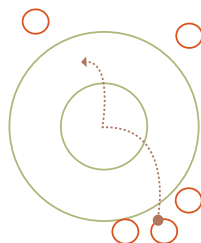
Athlètes féminines
mosaïque de la villa Casale, Piazza Armerina, Sicile

• Jeux autour d'un cercle

Dans le premier de ces jeux, tous les joueurs se répartissent autour d'un cercle, sauf l'un d'entre eux qui se place au centre. Il doit réussir à intercepter le ballon qui circule entre les joueurs, pendant que l'un d'entre eux le vise avec une balle qu'il doit éviter. S'il y parvient, il est remplacé au centre par un autre joueur.



Dans un second jeu, les joueurs doivent tracer deux cercles concentriques. Les joueurs se répartissent autour du grand cercle. Le premier joueur doit lancer la balle de manière à ce qu'elle rebondisse dans le cercle du milieu puis retombe à l'extérieur du grand cercle. Il marque 1 point s'il y parvient, mais les autres joueurs doivent empêcher la balle de tomber, pour pouvoir la lancer à leur tour. Le premier joueur qui marque 21 points a remporté la partie.





GISACUM



Si la visite de Gisacum t'a plu, n'hésite pas à revenir avec ta famille et tes amis !

Il y a près de 2000 ans...

Au début du II^{ème} siècle, Gisacum, centre religieux des Aulerques Eburovices, couvre 250 hectares. La ville enfouie forme un ensemble exceptionnel en Europe, organisé autour d'un vaste sanctuaire.

Le centre d'interprétation

Le centre présente les principaux aspects de Gisacum : son rôle religieux, avec un sanctuaire de 8 hectares, ses grands monuments publics (aqueduc, thermes, théâtre, forum) et son urbanisme exceptionnel. Plans, maquettes, vidéos et objets retrouvés en fouille évoquent la vie quotidienne de la ville antique et le travail des archéologues.

Le jardin archéologique

Les thermes de Gisacum, propriété du Département de l'Eure depuis 1837, sont aménagés en jardin archéologique, à la fois mise en scène originale et pédagogique et lieu de promenade.

Ouvert du 1/03 au 15/11

En mars, octobre et novembre
de 13h00 à 17h00 sauf le mardi
D'avril à juin et septembre
de 13h00 à 18h00 tous les jours
En juillet-août
de 10h30 à 18h30 tous les jours.

Renseignements et réservations

GISACUM

8, rue des thermes
27930 Le Vieil-Evreux
Tél : 02 32 31 94 78
gisacum@cg27.fr
www.gisacum-normandie.fr

