



LU-

DIQUE

JOUER
DANS
L'ANTIQUITÉ

LUDIQUE JOUER DANS L'ANTIQUITÉ

Direction de publication et commissariat scientifique : Véronique Dasen

Visuel de couverture : création graphique Pitches

Coordination éditoriale : Marie-Laure Cuvillier, Nicolas Dupont,

Mélanie Lioux, Lugdunum-musée et théâtres romains

Relecture : Alexandra Attia, Thomas Daniaux, Dominique Tisserand,

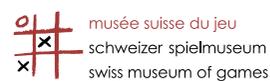
Marco Vespa

Traductions : Sandra Jaeggi

Cet ouvrage est édité à l'occasion de l'exposition

« Ludique ! Jouer dans l'Antiquité » présentée du 20 juin au 1^{er} décembre 2019

à Lugdunum-musée et théâtres romains.



DIQUE
LU-
JOUER
DANS
L'ANTIQUITÉ

SOMMAIRE

INTRODUCTION	8	3 JOUETS ARTICULÉS ET DÎNETTES	40
L'EXPOSITION	10	Poupée hellénistique.....	40
Ludique !.....	10	Femme enceinte avec fœtus.....	42
<i>Locus Ludi</i>	10	Stèle funéraire grecque classique de jeune fille.....	44
De « Jouer dans l'Antiquité » à « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité »	11	Poupées romaines.....	46
Le jeu de la vie.....	11	Marionnettes.....	48
Aujourd'hui et ailleurs.....	12	Dînette de Julia Graphis	50
JEU ET SOCIÉTÉ	14	4 JEU D'ADRESSE ET JEU COLLECTIFS	52
Jeux et jouets dans le cycle de la vie	14	Sabots, toupies et totons	52
Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites.....	20	Jeux de cerceau	54
Julius Pollux et les jeux	22	Jeux de balle.....	56
Sur les traces des jeux d'enfants.....	24	Jeux de balles ou pommes, jeux amoureux.....	58
Jouer avec les animaux.....	26	Balançoires.....	60
Palamède et l'invention des jeux.....	27	Le jeu du cottabe.....	62
		Modèle de noix en terre cuite.....	64
		Les pistes de billes.....	66
NOTICES D'ŒUVRES	31	5 JEU SANS JOUETS	68
1 LA PETITE ENFANCE	32	Le jeu de l' <i>ephedrismos</i>	68
Hochets et jouets sonores	32	Acrobates.....	70
Jouer avec un chien	34	Jeu de <i>morra</i> ou « bouge-doigts »	72
2 LES JOUETS MOBILES	36	Tessères et numération digitale	74
Enfants et chariots à roulettes	36	6 JEU DE DÉS	76
Chevaux à roulettes.....	38	Dés classiques et dés spéciaux.....	76
		La cache d'un joueur.....	78
		Jeu magique.....	80

7	JEU DE PLATEAU ET DE PIONS	82
	Jeux de <i>pente grammai</i> à Athènes.....	82
	Jeu des <i>latroncules</i>	84
8	JOUER DANS LA VILLE	86
	Les lieux du jeu.....	86
	Plateaux et jetons de jeu d' <i>Aventicum</i> (Suisse).....	88
	Jetons et dés de Vindonissa.....	90
9	LES OSSELETS	92
	L'enfant aux osselets.....	92
	Joueuse d'osselets.....	94
	<i>Askos</i> en forme d'osselet.....	96
10	JOUER DANS LA MORT	98
	Une table de jeu en terre cuite au Musée Suisse du Jeu.....	98
	Épitaphe de Margaritis.....	100
	Pièces de jeu en contexte funéraire.....	102
11	JEU ET DIVINATION	104
	Boîte à osselets en forme de tête d'Héraclès.....	104
	Osselets inscrits.....	106
	Osselets et dés anthropomorphes.....	108
	Dés préromains.....	110
	Polyèdres, jeu ou divination ?.....	112

12	JEUX D'HIER ET D'AUJOURD'HUI	114
	Jouets antiques, jouets de toujours ?.....	114
	Les jeux des enfants de l'Afrique du Nord et du Sahara.....	115
13	L'ANTIQUITÉ DANS LE JEU	118

ANNEXES 123

Lexique des jeux.....	124
Quelques règles de jeux de plateaux et de pions.....	127
Liste des auteurs.....	130
Bibliographie.....	131
Catalogue des objets exposés.....	132
Remerciements.....	142
Crédits photographiques.....	144

PRÉFACE

Myriam Picot

Vice-présidente de la Métropole de Lyon
déléguée à la culture

« Joue et tu deviendras sérieux ». La formule d'Aristote n'a pas pris une ride et elle pourrait résumer « Ludique ! ». La place du jeu dans l'histoire est rarement explorée, alors qu'elle dit beaucoup de notre patrimoine immatériel, de l'Antiquité à nos jours. Le jeu fait se croiser l'apprentissage, l'initiation, la socialisation, le loisir ou la religion. Il intéresse toutes les générations et toutes les classes sociales.

L'exposition a d'abord été conçue en 2014 au Musée romain de Nyon, en Suisse, sous la direction de Véronique Rey-Vodoz et Véronique Dasen. Aujourd'hui à Lyon, elle se complète de pièces non exposées jusqu'alors. Je tiens à remercier chaleureusement les nombreux établissements qui ont puisé dans leurs collections pour rendre possible « Ludique ». Ces prêts donnent à voir la richesse des témoignages sur le jeu à travers la France et l'Europe.

Ce n'est pas un hasard si le musée de Lugdunum a choisi ce thème. Déjà, le parcours pour les enfants ouvert en fin d'année 2017 renouvelait le rapport des plus jeunes au musée. Pour cette exposition, les collections permanentes s'ouvrent au jeu et un grand espace dédié permet aux enfants de redécouvrir le jeu de noix ou les osselets, quand les plus grands s'adonnent aux jeux de plateau ou aux jeux vidéo.

Avec « Ludique », Lugdunum - musée et théâtres romains dresse ainsi un parallèle entre les époques, le jeu moderne s'inspirant de plus de plus de l'Antiquité. Autant de représentations qui interrogent la perception de notre histoire et qui puisent même, parfois, dans la recherche archéologique. À l'inverse, le projet de recherche européen ERC advanced "Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity" (2017-2022), dont Lugdunum est partenaire, vise à fournir la première étude d'ensemble du phénomène ludique dans l'Antiquité.

Grâce à cette exposition, nous pouvons donc jouer et comprendre en même temps, afin de remettre en lumière les mots d'Aristote.

AVANT-PROPOS

Claire Iselin

Directrice de Lugdunum-musée et théâtres romains

Il est assez insolite de constater que, déjà, lors de mon arrivée à la tête du précédent musée que j'ai dirigé, une des toutes premières expositions qui fut proposée traitait alors du jeu quelques siècles en arrière. C'est donc également le cas aujourd'hui avec « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité », remontant encore plus loin dans le passé, de quelques millénaires cette fois, jusqu'à l'Antiquité romaine.

L'archéologie, à la restitution difficile pour ses professionnels, n'est pas une discipline aisément abordable pour le public. Et ce thème en particulier ne se révèle pas être le plus simple : un tout petit objet est-il forcément un jouet d'enfant ou au moins le support ludique d'un apprentissage ? Ou s'agit-il d'un témoignage du temps de loisir que pouvaient s'accorder les adultes ?

Une chose est sûre toutefois, et la recherche archéologique en apporte la preuve, le jeu, pratiqué par tous, existe également à Rome et dans son Empire et les objets utilisés pour cela ont survécu jusqu'à nous. Parfois même leur règle nous est connue, parfois non, laissant aux spécialistes le soin de reconstituer le puzzle !

Dans le cadre des missions de vulgarisation d'un musée, cet événement se veut une façon didactique d'initier le visiteur à une connaissance mise à sa portée. Bref, c'est un apprentissage récréatif, une forme de jeu, donc... Voilà alors le défi posé par l'exposition « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité » : l'être autant que le sujet qu'elle traite pour permettre de manière ludique la compréhension et l'apprentissage de ce thème.

À travers cette surprenante mise en abyme, « Ludique » est la façon dont je conçois, en tant que directrice, ce que ce type de manifestations doit être. Dans un musée archéologique, c'est mettre en relation le passé avec le présent, d'abord parce que ce dernier est le résultat du premier et ensuite parce que s'appuyer sur le présent est un bon moyen pour le visiteur de comprendre le passé. Une exposition doit se fonder sur un savoir solide et actualisé pour devenir accessible au plus grand nombre. Elle doit tout autant s'appuyer sur le matériel pour étayer son propos et, à cette fin, Lugdunum-musée et théâtres romains a puisé dans ses propres collections tout en profitant des objets provenant d'autres musées à travers l'Europe pour illustrer au mieux et le plus complètement possible le thème du jeu.

Je tiens à remercier tout particulièrement la commissaire scientifique Véronique Dasen et les auteurs du catalogue, les nombreux musées prêteurs et l'équipe de Lugdunum-musée et théâtres romains lancée dans une programmation culturelle dynamique qui se veut en lien avec l'actualité.



Fig. 1 : Figurine, mobilier et vaisselle en étain (cat. 135). Sépulture d'un enfant Seconde moitié du II^e s. apr. J.-C. Pesaro, Ente Olivieri -Biblioteca e Musei Oliveriani di Pesaro, inv. 3723-3726 ; 3729-3749

INTRODUCTION

L'EXPOSITION

Véronique Dasen

Ludique !

L'exposition « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité », est la reprise, augmentée, de l'exposition « *Veni, vidi, ludique* » créée en Suisse en 2014 dans le cadre d'un projet *Agora* du Fonds national suisse de la recherche. « *Veni, vidi, ludique* » se composait de trois volets conçus et présentés dans trois musées suisses romands : « Le jeu de la vie » au Musée romain de Nyon (23 mai – 31 octobre 2014), sur la place des jeux et jouets dans le cycle de la vie, « Jouer avec l'Antiquité » au Musée Suisse du Jeu de la Tour-de-Peilz (9 octobre 2014 – 19 avril 2015), sur la réception de l'Antiquité du XVIII^e siècle à l'époque contemporaine, enfin « Les jeux sont faits » au Musée romain de Vallon (14 mars 2015 – 21 février 2016) sur la reconstitution des règles¹. Après la reprise du « Jeu de la vie » au Forum antique de Bavay en 2015-2016, puis au musée d'Art et d'Histoire de Cholet en 2016, enfin à Vieux-la-Romaine en 2017, il revenait à Lugdunum-musée et théâtre romains de réaliser une nouvelle étape enrichie des résultats d'études récentes.

« Ludique ! » marque aussi un jubilé important : l'exposition ouvre cent cinquante ans après la parution de l'œuvre pionnière de Louis-Aimé Becq de Fouquières, *Les Jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs* (Paris, 1869).

Locus Ludi

L'exposition intègre l'état de la recherche en cours menée par l'équipe pluridisciplinaire du projet de recherche européen ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*², basé à l'université de Fribourg, en collaboration avec le Musée Suisse du Jeu de la Tour-de-Peilz. L'ambition de ce projet européen est d'explorer les jeux et les jouets comme un sujet d'étude à part entière, dans toutes ses dimensions, historiques et anthropologiques, afin de renouveler notre vision de la dynamique sociale et religieuse des Anciens (jeu et éducation, jeu et genre, norme sociale et excès, relations familiales et intergénérationnelles, rites de passage, divination...). Une équipe pluridisciplinaire réunit pour la première fois de manière exhaustive toutes les sources disponibles, écrites, archéologiques et iconographiques, relatives au patrimoine ludique gréco-romain, afin d'identifier, classer et reconstruire

1. <http://www.venividiludique.ch>.

2. ERC advanced 2017-2022 (Grant agreement N° 741520). Programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 : <https://locusludi.ch>.

les jeux et jouets des Anciens. L'exposition « Ludique ! » entend ainsi transmettre une nouvelle vision du jeu en tant qu'opérateur et révélateur d'une société. Elle s'ouvre aussi de manière comparative sur la fonction du jeu dans les sociétés rurales du Maroc et dans le monde contemporain au travers de la réception de l'Antiquité dans les jeux de société.

De « Jouer dans l'Antiquité » à « Ludique ! »

Près de trente ans se sont écoulés depuis l'exposition pionnière « Jouer dans l'Antiquité » au musée de la Charité à Marseille en 1991, qui avait éveillé un vif intérêt pour la culture ludique du monde antique (Mésopotamie, Égypte, Grèce, Rome). Dans la foulée, l'*International Toy Research Association (ITRA)* est créée en 1993 et l'*International Board Game Studies Association (BGS)* en 1995, des colloques scientifiques diachroniques qui permettent régulièrement de poursuivre des échanges importants. Des recherches d'envergure sur le sujet n'ont toutefois repris que très récemment, avec une série d'expositions et de rencontres scientifiques sur le jeu de l'Antiquité à l'époque contemporaine. Signalons à Paris, au Grand Palais, « Des jouets et des hommes » (2011-2012), sur le jouet et le genre de l'Antiquité à nos jours, « Les arts du jeu, de Babylone à l'Occident médiéval » au musée de Cluny (2012-2013), en Italie « L'infanzia e il gioco nel mondo antico, materiali della Collezione Sambon di Milano » au Museo teatrale alla Scala (2012), associée aux recherches de l'université de Milan³, « Des enfants ? Des enfants ! À la recherche de leurs traces » au musée d'Augusta Raurica en Suisse (2014-2017) et « Hide and Seek. Looking for Children in the Past » au Museum of Archaeology and Anthropology à Cambridge en Grande-Bretagne (2016-2017).

Cette recrudescence reflète l'actualité du sujet dans la vie contemporaine. L'omniprésence du jeu est à nouveau élevée dans la vie privée et publique, comme elle l'était dans l'Antiquité. Sauf qu'aujourd'hui, tout le monde joue, sur son ordinateur, sa console ou son téléphone portable, alors qu'autrefois on jouait par terre, au forum ou sur les marches d'un temple, souvent avec trois fois rien, osselets, cailloux, chiffons...

Le jeu de la vie

Le parcours thématique de l'exposition met en scène avec ampleur les différentes facettes du rôle social, religieux, identitaire et politique, du jeu dans le cycle de l'existence, de la petite enfance à l'âge adulte, des hochets aux jeux d'argent, sans négliger la fonction du jeu et des jouets comme marqueurs de passage d'âge et comme instruments de divination.



Fig. 1 : Joueuse d'osselets (cat. 162)
250 av. J.-C.
Bâle, Antikenmuseum Basel
und Sammlung Ludwig, inv. Kâ 306

3. Groupe de recherche créé en 2010 par Cl. Lambrugo et F. Slavazzi, *Playing Games in the Ancient World: Models of Cross-fertilization between Material and Intangible Assets*.



Fig. 2 : Objet en forme de deux coupes renversées : diabolo, bougeoir ou coquetier biface ? (cat. 156)
200-300 apr. J.-C.
Avenches, Site et Musée romains d'Avenches, inv. 1864/1150

La « marelle du temps » aménagée le long de la rampe menant à l'exposition rassemble une quarantaine de jeux et jouets modernes qui invitent à saisir la dimension historique des jeux et jouets grecs et romains. L'apparence similaire des jouets antiques et contemporains est une illusion, car leur fonction est souvent totalement différente. Les formes de la culture ludique ne sont pas a-temporelles. Certains jeux apparaissent à une époque et dans un contexte donnés, puis disparaissent, comme le jeu de l'*ephedrismos*, ou « jeu du porteur », totalement oublié aujourd'hui. À l'inverse, les boîtes de « *Jeux réunis* » représentent un concept inconnu dans l'Antiquité. D'autres jeux perdurent, mais en se transformant profondément, comme ceux de plateau et de pions. La famille à laquelle ils appartiennent peut être identifiée, mais les règles précises ont varié dans l'espace et le temps. Si les jeux d'osselets, désormais en plastique ou en étain, sont toujours pratiqués, les dieux ne patronnent plus leurs résultats (**fig. 1**).

Près de trois cents objets grecs et romains sont réunis pour la première fois dans l'exposition. Ils s'échelonnent de la Grèce archaïque (VI^e siècle av. J.-C.) à l'Antiquité tardive (V^e siècle apr. J.-C.). Ils se composent de jeux et jouets proprement dits ou sont ornés de scènes de jeu. Au fil du parcours, la fonction du jeu se décline selon le sexe – jeux de filles ou de garçons ?, l'âge – jeux d'enfants ou d'adultes ?, le statut social – les esclaves jouent-ils ? et l'espace – sphère privée ou publique, lieux de culte ou funéraires ?

Le travail d'identification des jeux antiques n'est cependant pas achevé et l'exposition invite à s'interroger sur les critères qui permettent de les reconnaître, ainsi que sur les frontières entre jeu, divination et religion. Mais tout rite n'a-t-il pas une dimension ludique en liant performance et émotion, surtout quand des enfants l'accomplissent ? Des jeux restent peut-être encore à découvrir. Des objets sans contexte archéologique, comme les « diabolos » en bronze d'Avenches (**fig. 2**), découverts dans un champ, pourraient témoigner de l'existence de ce jouet à l'époque romaine. La prudence est de mise, car de nombreux objets ludiques, classés comme antiques, datent d'époques postérieures, ou ne sont pas des jeux, comme certains motifs symétriques gravés sur une tuile ou dans le sol et qui ressemblent de manière trompeuse à des plateaux de jeux.

Aujourd'hui et ailleurs

L'exposition est jalonnée de fenêtres qui s'ouvrent sur l'univers ludique contemporain des enfants du monde rural marocain. Les objets, presque tous fabriqués par les enfants eux-mêmes, filles et garçons, proviennent de la précieuse collection de Jean-Pierre Rossie, anthropologue socioculturel, qui les a légués au musée du Jouet de Moirans-en-Montagne (Franche-Comté) [**fig. 3**].



Fig. 3 : Deux filles
et leurs poupées à Ikenwèn,
Amazigh, Anti-Atlas, Maroc

Ils permettent de saisir de manière comparative les compétences et l'inventivité enfantines (véhicules, poupées, animaux, dinettes...). Leurs équivalents antiques ont à tout jamais disparu, à de rares exceptions près. La culture matérielle des enfants grecs et romains nous échappe encore en grande partie. De nombreux jeux et jouets proviennent de tombes. Ce sont les proches de l'enfant défunt qui les ont sélectionnés parmi ses objets personnels afin qu'ils l'accompagnent dans la tombe ; ils ne correspondent donc pas forcément à ses préférences, mais composent un discours sur son identité sociale. Les objets conservés ne constituent qu'une toute petite partie des jouets qui ont existé. La majorité est en terre cuite ou en métal, plus rarement en matière périssable (bois, os, ivoire ou ambre). Tous ceux qui étaient produits en chiffon, paille, cire, cuir... ont disparu. Il s'agit en outre principalement d'objets manufacturés par des adultes, non par des enfants. Quelques auteurs évoquent pourtant les bricolages des enfants, tels ceux que Strepssiadé énumère chez Aristophane (423 av. J.-C.) : « [Phidippide] 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 » (*Les Nuées*, 5, 878-884 ; trad. H. van Daele, CUF). La tige de roseau ou le simple bâton que l'enfant enfourchait en s'imaginant chevaucher un coursier rapide n'a également pas laissé de trace archéologique. Les textes en parlent, en décrivant aussi comment le papa se prête au jeu : « Agésilas avait effectivement pour ses enfants une extrême tendresse : on raconte que lorsqu'ils étaient tout petits, il partageait leurs jeux dans la maison, montant comme eux à cheval sur un bâton » (Plutarque, *Vie d'Agésilas*, 25, 11 ; trad. É. Chambry, R. Flacelière, CUF).

Des reconstitutions de jeux à tester, des vidéos et autres dispositifs multimédias invitent aussi à se plonger de manière active dans le passé. Une section est consacrée aux jeux modernes et contemporains qui s'inspirent de l'Antiquité, des jeux de cartes instructives d'Étienne de Jouy (1804) aux plus récents jeux de société ; ils proviennent de la collection du Musée Suisse du Jeu à la Tour-de-Peilz.

JEU ET SOCIÉTÉ

Jeux et jouets dans le cycle de la vie

Véronique Dasen

Hier comme aujourd'hui, les jeux, individuels ou collectifs, mettent en œuvre une façon culturelle de penser la vie sociale dans toutes ses dimensions, genrée, identitaire, politique et religieuse. Ils transmettent et construisent à la fois les valeurs et les compétences qu'une communauté entend promouvoir.

Jeu et petite enfance

Dans le monde grec et romain, le jeu est intimement associé à l'enfance et à la jeunesse. Il est souvent utilisé de manière métaphorique pour désigner cet âge de la vie. L'ordre que donne le poète Ovide à Éros : « Tu es un enfant et seuls les jeux te conviennent ; joue donc ! » (*Remèdes à l'amour*, 3, 7, 23-24), fait écho à l'épithète émouvante de la petite Geminia Agathe Mater, morte à Rome à l'âge de cinq ans, sept mois et vingt-deux jours, au début de l'époque impériale, qui énonce, comme unique accomplissement de sa petite vie trop brève : « Tant que j'ai vécu, j'ai joué », *Dum uixi, lusi* (*Corpus Inscriptionum Latinarum*, VI, 19007).

En grec, comme en latin, le vocabulaire exprime ce lien étroit entre jeu et enfance. Deux verbes, *paizô*, « jouer, jouer comme un enfant, agir en enfant », et *paideuô*, « former, éduquer », sont dérivés du mot grec *pais*, « l'enfant ». Ce rapport entre le jeu, l'enfance et l'éducation, *paideia*, est également présent dans le monde romain où le terme *ludus* signifie à la fois le « jeu », l'« école », ainsi que les fêtes et les spectacles religieux désignés par le même terme, *ludus*.

Jeu et éducation

L'intérêt porté à l'enfant dès la naissance se manifeste par l'usage de jouets comme outils d'apprentissage. Sur un cruchon ou *chous* attique du milieu du v^e siècle av. J.-C. (**fig. 1**), un tout-petit est assis sur son pot, entouré d'un bâton à roulettes et d'un vase, en brandissant un hochet. La scène résume le programme éducatif du futur citoyen. Elle associe l'apprentissage de la

propreté (le pot) et des premiers pas (le bâton à roulettes) à celui des rites religieux de la cité (le vase utilisé pour consommer du vin), sans oublier la formation de l'âme par le rythme musical du hochet. Aristote attribue en effet à Archytas de Tarente, homme d'État et philosophe, l'invention de l'instrument : « Il faut considérer comme une belle invention le hochet, *platagê*, d'Archytas, que l'on donne aux petits enfants pour que, grâce à lui, ils ne cassent rien dans la maison, car la gent enfantine n'est pas capable de rester tranquille » (*Politiques*, 1340b ; trad. J. Aubonnet, CUF).

La découverte d'Archytas ne concerne cependant pas l'objet, mais le concept qui détermine son usage. Celui-ci est lié à la dimension éducative de la musique prônée par le pythagoricien et ses contemporains. 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 son âme en le détournant d'activités désordonnées qui font prendre de mauvaises habitudes. Cet usage témoigne aussi du souci d'entourer l'enfant de soins adaptés à son âge dès la naissance. Il s'inscrit dans une gamme de soins qui inclut les berceuses et vise à assurer une croissance en bonne santé.

Plusieurs auteurs anciens expliquent l'importance du jeu dans les processus d'éducation. Dans les *Lois*, Platon recommande aux personnes qui s'occupent des enfants de les y encourager, car leurs goûts révèlent leurs talents naturels :

« Je déclare que quiconque veut exceller un jour en quoi que ce soit, doit s'appliquer à cet objet dès l'enfance en trouvant à la fois son amusement et son occupation dans tout ce qui s'y rapporte. Par exemple, ceux qui veulent devenir un bon agriculteur ou encore un architecte doivent s'amuser soit à bâtir quelque'une de ces maisons que construisent les enfants, soit à travailler la terre, et leur éducateur à tous deux doit fournir à chacun et à l'autre de petits outils qui imitent les vrais ; ils doivent faire l'apprentissage de toutes les sciences dont l'étude préalable leur sera nécessaire, comme le charpentier s'exercer à se servir du mètre ou du cordeau, l'homme de guerre à monter à cheval en jouant et ainsi du reste ; et par l'usage des jeux l'on s'efforcera de tourner les goûts et les désirs des enfants vers le but qu'ils doivent avoir atteint à l'âge adulte » (*Lois*, 1, 643 bcd ; trad. E. des Places, CUF).

Le jeu permet aussi de s'initier aux règles de la vie en société. Chez les auteurs grecs, la structure claire du plateau de jeu renvoie métaphoriquement à l'ordre



Fig. 1 : Chous attique
440-425 av. J.-C.
Londres, British Museum, inv. 1910.6-15.4



Fig. 2 : Amphore attique,
Achille et Ajax jouent
au *pente grammai* (cat. 161).
530-520 av. J.-C.
Bâle, Antikenmuseum Basel und
Sammlung Ludwig, inv. BS 1921.328

de la cité et à la cohésion sociale. L'homme asocial, *apolis*, est comparé à un pion, *pettos*, isolé (Aristote, *Politiques*, 1253a). Le dé et les jeux de pions font d'ailleurs partie des inventions attribuées au Grec Palamède, décrit comme un héros civilisateur (voir *infra*). À l'époque romaine, Flavius Philostrate (III^e siècle apr. J.-C.) explique que les jeux de pions entraînent l'intelligence : ils demandent un esprit sagace, de l'effort et de la concentration, autant de qualités essentielles pour un citoyen, et plus encore pour un chef de guerre (*Héroïques*, 33, 3).

Une série de plus de cent cinquante vases produits à Athènes à l'époque archaïque (entre 540 av. J.-C. et 480 av. J.-C.) met en scène deux guerriers dans la force de l'âge, barbus, avec casque, cuirasse et cnémides, en train de jouer tout en tenant leur lance et parfois aussi leur bouclier (fig. 2). Quand ils sont nommés, il s'agit toujours des deux combattants homériques les plus fameux, Achille et Ajax. La série renvoie aux compétences que le jeu exerce. La partie en cours constitue un *agôn*, un exercice compétitif entre amis de même force qui entraîne le sens tactique, la réversibilité des rôles, et par là le contrôle de soi. Chaque joueur

apprend à connaître le tempérament de l'autre, comme beaucoup d'auteurs anciens le relèvent : « C'est en effet dans les petites choses que transparaît le caractère de l'homme, et les dés font bien voir jusqu'où s'étend votre maîtrise de vous-même » (*Anthologie grecque*, 9, 767 ; trad. P. Waltz et G. Soury, CUF). Le couple de guerriers met ainsi en abyme un des objectifs du jeu, acquérir une connaissance intime de l'autre pour construire une solidarité attendue. L'issue de la partie ne dépend cependant pas seulement de l'habileté du joueur, mais aussi de la volonté divine. De nombreux textes expliquent comment le lancer de dés ou d'osselets participe à des procédures divinatoires. Jouer peut constituer un moyen d'interroger les dieux afin de connaître et gérer leur volonté, voire d'attirer la chance.

Les qualités éducatives des jeux de plateau sont clairement formulées par Platon au début du IV^e siècle av. J.-C. Dans la *République*, le philosophe recommande d'apprendre très tôt les jeux de pions et de dés en s'exerçant de manière régulière : « On ne peut devenir bon joueur aux pions ou aux dés, si on ne s'y applique pas dès l'enfance et si on ne joue qu'à ses moments perdus » (*République*, 374 c ; trad. É. Chambry, CUF). Il convient toutefois de veiller à ce que l'enfant n'invente pas de nouvelles règles, « parce que, si le jeu et les enfants échappent à la règle, il est impossible qu'en grandissant les enfants deviennent des hommes de devoir et de vertu solide » (*République*, 424d-425a ; trad. É. Chambry, CUF).

À Rome, le rhéteur Quintilien (1^{er} siècle apr. J.-C.) conseille d'utiliser de manière éducative le goût inné des enfants pour les jeux de compétition : « Il y a même des jeux qui ne sont pas inutiles pour aiguïser les dispositions naturelles des enfants, par exemple, lorsqu'ils concourent entre eux, en se posant réciproquement des petites questions de tout genre. De plus, c'est pendant le jeu que le caractère se découvre plus naturellement » (*Institution oratoire*, 1, 3, 11-12 ; trad. J. Cousin, CUF). Le bon maître saura donc utiliser à des fins pédagogiques cet amour du jeu, qui est un signe de vivacité. Mais ce point de vue est loin d'être partagé par tous. Martial (*Épigrammes*, 14, 19) évoque les punitions du maître qui n'y voit qu'une perte de temps : « Les noix ont l'air d'un jeu sans importance et peu ruineux : et pourtant il a souvent fait perdre leurs fesses aux enfants. »

Jeux et rites de passages

Les jeux et jouets sont étroitement associés aux âges de la vie et marquent les étapes de l'existence. Dans le traité sur *L'Interprétation des songes* d'Artémidore (3, 1), rêver de jouer aux pions ou aux osselets est de mauvais augure pour un adulte, mais sans importance pour un enfant, car il est naturel pour lui de jouer sans cesse. En Grèce, comme à Rome, le don par le garçon ou la fille d'un jeu ou jouet dans un sanctuaire marque le passage à l'âge adulte. Une épigramme anonyme décrit ainsi l'offrande à Hermès, le patron des enfants, d'une toupie-sabot parmi d'autres jouets : « Philoclès a consacré à Hermès son ballon renommé, ses bruyantes castagnettes de buis, les osselets qu'il a aimés à la folie et la toupie qu'il faisait tournoyer : tous les jouets de son enfance » (*Anthologie palatine*, 6, 309 ; trad. P. Walz, CUF, modifiée). Des centaines de poupées votives proviennent de sanctuaires de divinités présidant au mariage. Elles tiennent souvent des crotales, sortes de castagnettes, évoquant les chœurs de jeunes filles lors des fêtes religieuses. Le sommet de la tête est d'ordinaire perforé afin de pouvoir les suspendre. Ces poupées faisaient partie des objets personnels dédiés à la veille du mariage : « Artémis, puisse par ta volonté le jour du mariage être aussi celui de la maternité pour la fille de Lycomèdeidès, qui aime encore ses osselets. » (*Anthologie Palatine*, 6, 276 ; trad. P. Waltz, CUF)

Des jeux excessifs ?

Le jeu possède une dimension émotionnelle qui peut engendrer des comportements excessifs. Les enfants ne parviennent pas toujours à dominer leur excitation, avec des conséquences qui peuvent être tragiques. Dans l'*Iliade* (23, 87-88), Patrocle aurait ainsi tué involontairement un camarade lors d'une

partie de jeu, « en colère pour des osselets », tandis qu'Alcibiade se serait jeté par terre au péril de sa vie devant un attelage pour tenter de l'empêcher de rouler sur ses osselets dans la rue (Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, 2, 3-4).

Chez les adultes, un engouement immodéré peut être aussi fatal. Hérodote raconte que le tyran Pisistrate aurait reconquis sans coup férir Athènes en 546-545 av. J.-C., car la vigilance des Athéniens était amoindrie par leur passion du jeu : « Les Athéniens de la ville étaient alors occupés à déjeuner ; quelques-uns, après leur déjeuner, se livraient au jeu de dés, *kuboi*, ou au sommeil. Les gens de Pisistrate tombèrent sur eux et les mirent en déroute » (Hérodote, *Histoires*, 1, 63 ; trad. Ph.-E. Legrand, CUF).

Des critiques violentes se manifestent toutefois quand de l'argent est en jeu. Les paris et leurs pertes sont une source de désordre social. Des héritages peuvent être dilapidés, comme celui que gaspille Timarque dans les jeux de dés et les combats de coqs (Eschine, *Contre Timarque* 53 ; milieu iv^e siècle av. J.-C.). À l'époque romaine, le sujet devint un *topos*. Plusieurs lois sont promulguées à la fin de la République pour tenter de limiter les jeux de paris et d'argent à la période des Saturnales, en décembre. Leur application semble cependant avoir été laxiste. L'empereur Auguste se plaît à jouer régulièrement pour de grosses sommes d'argent avec ses amis, quitte à renoncer à ses gains afin de poursuivre la partie (Suétone, *Auguste*, 71, 3-5).

Une intaille en améthyste d'époque augustéenne (**fig. 3**) porte gravée une scène de jeu. Deux hommes assis, un plateau sur les genoux, déplacent des pièces sous le regard de spectateurs. La disposition des pions sur la surface du plateau suggère qu'il s'agit du jeu de capture des *Latrunculi*. La gemme pourrait avoir appartenu à un homme passionné par le jeu, comme l'était Auguste ou Pison. Son propriétaire la portait peut-être comme gage de charisme et de chance. L'animation de la scène et son caractère public rappelle l'importance sociale de ces activités, souvent pratiquées à l'extérieur, du moins pour les hommes, sur le forum ou dans le théâtre, comme en témoignent les nombreux plateaux de jeux gravés sur le sol en marbre des cités d'époque impériale.

Le jeu, délassement et séduction

Les Anciens décrivent les effets bénéfiques de l'activité ludique qui procure une récréation bienfaisante (Aristote, *Politiques*, 1338a). Selon Élien (*Histoires variées*, 12, 15), Héraclès se reposait entre deux exploits en jouant avec des enfants : « Je joue. J'aime toujours à me distraire des [travaux] ». L'auteur ajoute que Socrate et Archytas de Tarente se plaisaient aussi à se détendre en jouant avec des enfants. Le jeu permet aussi de supporter des situations



Fig. 3 : Intaille en améthyste, deux hommes jouent aux latroncules (cat. 76).
Époque augustéenne
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Luynes.115

difficiles tout en restant unis. Chez Hérodote (*Histoires*, 1, 94), c'est grâce à l'invention de jeux de dés, d'osselets et de balles que le peuple des Lydiens aurait supporté une longue période de famine, tandis que les jeux de pions, *pestoi*, et dés, *kuboi*, inventés par Palamède, auraient gardé l'armée grecque soudée en dépit de l'attente et du manque de nourriture (voir *infra*). Les jeux de pions se poursuivent dans l'au-delà où ils constituent l'un des divertissements des Bienheureux (Pindare, *Thrènes*, frgt 129, *apud* Plutarque, *Consolation à Apollonios*, 35).

Le délassément est aussi propice à la séduction. Cléopâtre aurait retenu Marc-Antoine auprès d'elle par ce moyen : « [Cléopâtre] imaginait toujours quelque plaisir ou agrément nouveau pour le tenir en tutelle [...]. Elle jouait aux dés, buvait, chassait avec lui » (Plutarque, *Vie d'Antoine*, 29 ; trad. É. Chambry, CUF). Ovide encourage les femmes de s'y entraîner tout en veillant à contrôler leurs émotions : « Pratique mille jeux ; il est honteux qu'une femme ne sache pas jouer ; à la faveur du jeu souvent naît l'amour. Mais c'est la moindre des choses que de savoir bien lancer [les dés] : il est plus important d'être maître de soi. En jouant nous cessons d'être sur nos gardes ; la passion dévoile notre caractère et le jeu laisse voir notre âme à nu. On en arrive insensiblement à la colère qui enlaidit, à la passion du gain, aux querelles, aux batailles, à l'amer ressentiment. On se fait des reproches ; des cris ébranlent l'air ; chacun invoque les dieux et les associe à sa colère » (*Art d'aimer*, 3, 367-375 ; trad. H. Bornecque, CUF).



Fig. 4 : Lécythe attique, jeune homme jouant aux osselets (cat. 120) 450-400 av. J.-C. Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 25, St 1334

Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites

Ulrich Schädler

Imaginez une fouille archéologique en l'an 3019. Les restes d'un jeu sont découverts : un plateau de jeu en carton, presque complet, comprenant un parcours de cases en forme de croix et des grands espaces colorés dans les angles, des figurines en forme de tête de cheval de mêmes couleurs que les espaces sur le plateau et un dé. Comment les règles du *Jeu des petits chevaux* pourraient-elles être identifiées ?

Le problème de la reconstitution de règles réside dans le fait que chaque jeu se distingue par de petits détails invisibles. Certains jeux ont une apparence similaire, mais de nombreuses différences modifient la durée et l'ergonomie du jeu. Dans les variantes de la famille du *Jeu des petits chevaux*, dérivé du *Pachisi* traditionnel indien, le nombre de cases du parcours se transforme. Dans le *Pachisi*, les pions sont au départ groupés au centre du plateau, puis se déplacent selon le résultat du lancer de six coquillages cauris ou de deux dés longs à quatre faces, dans les autres jeux, ils entrent sur le plateau en fonction du nombre produit par le lancer d'un dé. D'une variante à l'autre, les pions sont « mangés » ou non, peuvent ou non former un barrage, ou être renvoyés sur une case de départ. Sans informations complètes, il est ainsi impossible de reconstituer les règles exactes d'un jeu à partir de ses traces archéologiques ou écrites.

La seule règle qui nous soit parvenue de l'Antiquité est celle que pratiquait l'empereur romain Auguste avec des osselets. Il décrit le déroulement d'une partie et la valeur du coup gagnant dans une lettre que le biographe Suétone (vers 69-130 apr. J.-C.) a trouvée dans les archives à Rome et reproduit. Aucun texte ne livre de description exacte des jeux de pions. Les auteurs grecs et romains n'en parlent que de manière allusive ou métaphorique. Dans *Les Tristes* (3, 484), Ovide évoque ainsi un jeu de plateau où chaque joueur a trois pions ; la victoire revient à celui qui parvient le premier à les aligner tous sur la même ligne. Il ne décrit pas la structure du plateau, ni ne donne le nom du jeu, qui est certainement la petite marelle à trois pions. Ce jeu est décrit en détail pour la première fois en 1284 par le roi Alphonse X d'Espagne dans son *Livre des jeux*. La courte description d'Ovide s'éclaire grâce à la comparaison avec les règles transmises par Alphonse X.

L'auteur anonyme d'un éloge dédié au consul Cnaeus Calpurnius Piso (*Laus Pisonis*, 190-208) décrit une partie de jeu des *Latrunculi* en termes militaires, afin de démontrer l'habileté stratégique de l'homme d'État :

« Si d’aventure, las du poids des études, tu choisis pourtant de ne pas céder à la nonchalance mais de jouer à des jeux qui exigent du talent, c’est avec encore plus d’habileté que sur la table ouverte tu changes le pion de place et que les soldats de verre se font une guerre à outrance, pour que le pion neigeux bloque les noirs et que le noir bloque les blancs. Mais qui devant toi n’a point tourné le dos ? Mené par toi, lequel de tes pions a lâché pied ? Ou lequel, au moment où il allait être perdu, n’a point causé la perte de l’ennemi ? Ton armée a mille tactiques de combat : une pièce, en fuyant, s’empare elle-même de son poursuivant : une autre arrive de sa lointaine retraite où elle se tenait aux aguets, se jette hardiment dans la bagarre et surprend l’ennemi qui venait en faire sa pâture ; celle-là subit des retards périlleux et, avec l’air d’être bloquée, bloque elle-même deux ennemis ; telle autre vole vers de plus grands desseins ; après avoir réussi à enfoncer la ligne adverse, elle attaque brusquement les colonnes, jette bas le retranchement et sème la dévastation sur les remparts fermés » (trad. J. Amat, CUF).

En croisant cette description avec d’autres mentions du même jeu, quelques informations sur son déroulement peuvent en être déduites, mais sans obtenir de règles précises. Le jeu grec *Polis* (« Ville ») et les *Latrunculi* d’époque romaine semblent avoir le même mécanisme pour capturer les pièces adverses, sans recourir à l’usage d’un dé, mais il est impossible de déterminer dans quelle mesure il s’agit de deux noms pour un même jeu ou de deux jeux distincts.

Une épigramme d’Agathias le Scholastique (VI^e siècle apr. J.-C.) décrit une partie fictive jouée par l’empereur Zénon de Byzance. L’auteur indique la position exacte des pions sur le plateau, le résultat du lancer des trois dés et les conséquences du résultat obtenu. Sa description permet de reconstituer un plateau avec vingt-quatre cases, le déplacement de quinze pions, les uns blancs, les autres noirs, et la dynamique de base du jeu qui est manifestement de la famille des jeux de tric-trac, sans pouvoir en déduire davantage :

« Un jour donc que Zénon, le souverain de notre ville, achevait sa partie de dés, jeu plein de surprises, voici le coup joliment calculé qui le perdit. Il avait les blancs et marchait à reculons, avec sept pièces sur le six et une seule sur le neuf. L’extrême case en comptait deux, même nombre que le dixième. Après l’extrême, deux encore ; puis venait, solitaire, la dernière pièce dans l’avant-dernière case. Mais voici que le noir en avait laissé deux à la huitième place et un nombre égal dans la onzième case. Au douze, on en remarquait tout autant, tandis que sur le treize ne se trouvait qu’une pièce. Une paire ornait l’Antigone, et pareille disposition se répétait sur le quinze. Au dix-huit, situation identique ; puis c’étaient deux autres encore sur la quatrième case, en partant de la fin » (*Anthologie palatine*, IX, 482 ; trad. P. Waltz, G. Soury, CUF, modifiée).

Dans ses *Étymologies*, Isidore, évêque de Séville (550-636 apr. J.-C.), détaille le matériel d'un jeu qu'il appelle *Alea*, et qui appartient aussi à la famille du tric-trac, sans donner de règles.

« Le sens figuré du jeu d'*Alea*. Certains joueurs d'*Alea* croient qu'ils pratiquent cette activité de façon savante, en recourant à des allégories, et imaginent qu'ils le font en se fondant sur une forme de similitude avec les phénomènes de la nature. Ils affirment en effet jouer avec trois dés à cause des trois moments du temps, le présent, le passé et l'avenir, parce que ces moments ne restent pas immobiles mais roulent rapidement. Ils avancent aussi comme argument le fait que les pistes sont réparties en six cases à cause des [six] âges de la vie humaine, et en trois lignes à cause des [trois] moments du temps. C'est pour cette raison également, disent-ils, que la table de jeu est divisée en trois bandes » (*Étymologies*, XVIII, 64 ; trad. Ph. Moreau).

Cependant, la précision de sa description est suffisante pour permettre d'attribuer à ce jeu les nombreux plateaux avec trois rangées de deux fois six cases.

Le fonctionnement des jeux de l'Antiquité est donc très difficile à reconstituer. Les informations disponibles sont incomplètes, et les jeux traditionnels ont généralement tendance à évoluer et à développer des variantes. Un même jeu est souvent pratiqué selon des règles différentes d'un pays, d'un village ou même d'une famille à l'autre. Certains ne sont en vogue que pour une certaine période avant de tomber en désuétude, remplacés par des versions améliorées ou plus « modernes ». Les jeux de l'Antiquité portent sur une période de mille ans et sur une vaste étendue géographique, des Germanies aux confins de l'Égypte. Il est fort probable que les jeux de pions n'ont jamais eu de règles uniques, mais plutôt différentes variantes qui se sont déclinées d'une région et d'une époque à l'autre.

Julius Pollux et les jeux

Salvatore Costanza

Julius Pollux, orateur et lexicographe du II^e siècle apr. J.-C. naît dans la colonie grecque de Naucratis en Égypte. Il arrive très jeune à Rome où il grandit et se spécialise en rhétorique à l'époque de la seconde sophistique. Il devient le maître d'éloquence du fils de l'empereur Marc Aurèle, le futur empereur Commode, qui le nomme à la chaire de rhétorique impériale à Athènes.

Pollux est l'auteur d'un célèbre dictionnaire de grec classique, intitulé *Onomasticon*, où il aborde de manière thématique des sujets variés, comme la musique, le théâtre, l'architecture... et les jeux. Son but principal est d'enseigner à son élève une langue grecque raffinée, ce qui explique l'abondance de synonymes, de locutions et de citations pour chaque thème. Le texte qui nous est parvenu est composé de dix livres. Il ne correspond pas à la rédaction originale, mais à un abrégé. Il s'agit probablement de la version employée par Aréthas de Césarée, un savant et humaniste byzantin (x^e siècle).

Ce dictionnaire est une des sources majeures pour l'histoire des jeux gréco-romains. Pollux les décrit à plusieurs reprises, dans le livre 6 dédié au banquet et à ses activités ludiques (énigmes et jeu du cottabe) et dans le livre 7 consacré aux jeux de dés et de pions. La section la plus importante se trouve dans le livre 9 qui traite des jeux de dés, de pions, d'osselets, de balle et de ballon, très populaires et pratiqués en équipe, de jeux de compétition avec des animaux, en particulier les cailles, ainsi que des jeux classés selon leurs terminaisons, tels ceux dont le nom se termine en *-inda* (jeu de cache-cache, *muinda*, jeu du roi, *basilinda*, jeu du coup le plus haut, *pleistobolinda*...), ou en *-(s)mos* (jeu de la corde enroulée, *himanteligmos*, jeu de califourchon, *ephedrismos*, jeu de la coquille, *epostrakismos*, jeu du saut à cloche-pied, *askôliasmos*), puis divers autres divertissements, comme le jeu du hanneton que l'on attache par un fil.

Pollux puise dans de nombreuses sources plus anciennes, comme le lexique d'Aristophane de Byzance (II^e siècle av. J.-C.), sans se donner la peine de toutes les citer. Comme le grammairien Suétone, auteur d'un traité *Sur les jeux des Grecs*, dont seuls de courts fragments d'époque byzantine sont conservés. Pollux semble avoir utilisé le lexique de Pamphile, un érudit alexandrin qui devait aussi contenir des descriptions de jeux.

L'objectif de l'*Onomasticon* est de transmettre l'*euglôttia*, le bon choix des mots, aux membres de l'élite intellectuelle impériale désireuse de maîtriser la langue grecque attique. Ses descriptions livrent cependant aussi de précieux détails sur les pratiques ludiques, comme l'âge et le sexe des participants, et même des fragments de comptines récitées par les enfants.

Extraits

Pollux, *Onomasticon*, 9, 107

« On pourrait donc dire qu'en maniant le ballon on joue au ballon, on projette le ballon, on le lance, on le jette, on l'envoie, on l'envoie à un autre, on l'envoie hors champ, on le renvoie, on le lâche à son tour, on l'emporte à son tour. D'un habile joueur de balle on dit qu'il a bon rythme, bonne apparence, qu'il vise bien et qu'il atteint son but » (trad. M. Casevitz).



Fig. 5 : Intaille, Éros jouant aux osselets (cat. 149)
Fin du I^{er}-milieu du II^e siècle apr. J.-C.
Avenches, Site et Musée romains d'Avenches, inv. 88/06564-12

Pollux, *Onomasticon*, 7, 123.

« La mouche de bronze (*chalkê muia*) : on couvre d'un bandeau les yeux d'un seul enfant et celui-ci se retourne et annonce : "Je vais chasser la mouche de bronze !", et les autres répondent : "Tu vas la chasser, mais tu ne la prendras pas !" Et ils le frappent avec des bandelettes de papyrus, jusqu'à ce qu'il prenne l'un d'eux » (trad. M. Casevitz).

Pollux, *Onomasticon* 7, 125.

« La tortitortue (*chelichelônê*) est un jeu de filles, qui a quelque ressemblance avec la marmite. En effet, une joueuse est assise, on l'appelle la tortue ; les autres courent autour d'elle en lui demandant : "Tortitortue, que fais-tu au milieu ?" Elle répond : "Je tisse des laines et une étoffe de Milet." Les autres lui crient de nouveau : "Ton fils, que faisait-il quand il est mort ?" Elle dit : "Du haut de ses chevaux blancs il a sauté dans la mer." » (trad. M. Casevitz).

Sur les traces des jeux d'enfants

Véronique Dasen

La culture ludique antique est un patrimoine en grande partie immatériel, surtout en ce qui concerne les enfants. Dans l'Antiquité, le concept de « jeux de famille » n'existe pas encore. Il n'apparaît qu'à l'époque moderne, associé à un modèle nouveau de famille « bourgeoise ». Les enfants jouaient donc seuls, avec d'autres règles que les adultes, qu'ils inventent de manière spontanée. Dans les *Lois* (793e-794a), Platon observe que le goût de l'amusement est naturel chez les enfants dès l'âge de trois ans, et qu'ils imaginent des jeux dès qu'ils sont ensemble. Des bribes de savoirs et de pratiques variées peuvent cependant être reconstituées en croisant documents écrits, archéologiques et iconographiques, afin d'accéder, si ce n'est à la réalité, du moins à l'imaginaire et au système qui organise les activités ludiques enfantines, des jeux d'adresse et de compétition aux jeux mimétiques. Des sources, même fragmentaires, donnent à voir des garçons et des filles, d'âge et de statut social différents, libres ou esclaves, en train de jouer, seuls ou à plusieurs, avec des modalités d'action qui éclairent les compétences ainsi que les normes sociales et religieuses dont ils font l'apprentissage par étapes. Des jeux plus ou moins improvisés apparaissent parfois au détour d'une épigramme ou d'une anecdote. Marcus Minucius Félix (III^e siècle apr. J.-C.) décrit ainsi la scène de jeu de ricochets qu'observent trois amis lors d'une promenade à Ostie :

« Arrivés à un endroit où des barques tirées au sec reposaient sur une couche de rouleaux, qui les isolait de la pourriture du sol, nous voyons des enfants qui, gesticulant à qui mieux mieux, s’amusaient à lancer des tessons dans la mer. Voici en quoi consiste le jeu : on ramasse sur le rivage un tesson de forme arrondie, poli par le battement des flots, puis, le tenant horizontalement entre les doigts, on se penche aussi près que possible du sol et on le fait tourner sur lui-même à la surface de l’eau : le projectile doit ou bien raser la surface de la mer et nager en glissant d’un mouvement doux, ou bien faucher la cime des flots, pour resurgir et rejaillir, soulevé par des bonds répétés. Parmi les enfants, celui-là se donnait pour vainqueur dont le tesson courait le plus loin et faisait le plus grand nombre de ricochets » (*Octavius*, 3 ; trad. J. Beaujeu, CUF).

Plusieurs textes font allusion aux différents jeux d’imitation. Plutarque évoque le regard amusé que posent les adultes sur le goût du déguisement des petits garçons qui enfilent les souliers de leur père et se coiffent de leurs couronnes (*Préceptes politiques*, 814A), tandis que Sénèque mentionne le plaisir de jouer aux magistrats et au tribunal (*De la constance du sage*, 12, 2). Les jeux de rôle des filles sont plus rarement décrits. Michel Psellos (XI^e siècle), un auteur byzantin prolifique, en rapporte de manière détournée au sujet de comportement d’un petit garçon hydrocéphale qui avait des goûts féminins :

« Après s’être détourné une fois pour toutes de ce qui est viril et hardi, voilà que s’est déversé sur lui tout ce qui est précisément féminin. En effet lui sont devenus haïssables les logis d’hommes et les gymnases, les chasses et les réunions des jeunes gens, et il ne consent plus à participer au jeu de ballon ni au jeu de dés, ni à s’adonner aux sueurs de l’effort. Ce qui lui plaît, ce sont le métier à tisser et la quenouille, et tout le reste du travail de la laine, et il s’occupe de l’ensemble des activités liées au gynécée : il veut faire tourner le fuseau et surtout tisser. Mais quand il faut se mettre à un jeu, il n’éprouve pas de plaisir aux osselets et ne joue pas au cottabe ; il n’apprécie pas non plus la planche de jeu¹, il ne se réjouit pas non plus des toupies, il ne vise pas non plus avec des amandes le but posé devant lui. Mais avec des figurines et quelques objets ressemblants, il construit une chambre nuptiale, bricole un jeune époux et couche à ses côtés une jeune mariée ; et, après avoir gonflé le ventre de la figurine de l’épousée avec de la bourre, il imagine qu’elle est enceinte, et, du coup, voilà les douleurs de l’enfantement, l’accouchement, la sage-femme et ses honoraires » (*Philosophica minora*, II, Leipzig, 1989, texte 19 ; trad. M. Casevitz).

Cette anecdote éclaire la dimension genrée des jeux de son époque, tout en révélant la permanence de l’importance du jeu et du jouet comme moyen de se projeter et d’apprivoiser un avenir incertain.

1. Ce mot désigne diverses sortes de tables avec rebord ou d’estrade : table d’un pâtissier, d’un boulanger, estrade où combattent des coqs ou bien où on joue aux dés. Le lexicographe Pollux mentionne plusieurs fois la *têlia* (cf. *Onomasticon*, 7, 2013 ; 10, 114 et 150).

Jouer avec les animaux

Marco Vespa

Les animaux familiers occupent une place particulièrement importante dans les activités ludiques des jeunes gens. Le vocabulaire qui décrit leurs interactions avec les humains se rapporte souvent à la sphère du jeu. Juvénal (*Satires*, 9, 60-61) appelle ainsi le petit chien qui suit partout son jeune maître *conlusor*, « compagnon de jeu », alors qu'un maître qualifie sa petite chienne *Theia*, la « Divine » d'*athurma*, littéralement de « jouet précieux », sur une inscription funéraire de la ville de Rome (époque romaine impériale ; *IGUR*, III, 1230). Le jeu qualifie aussi l'affection qui lie un maître à son animal sur une inscription funéraire de Lesbos (II^e siècle apr. J.-C.) : « À Parthenopée, la petite chienne, son maître a fait une sépulture, lui qui se plaisait à jouer avec elle, pour lui rendre la joie qu'elle lui a donné. Il y a une récompense d'amour pour les chiens aussi, comme pour celle-ci qui, toujours bienveillante envers celui qui l'a élevée, a reçu cette tombe. En posant ton regard ici, cherche pour toi un ami qui puisse t'aimer sincèrement toute la vie et prendre soin de toi dans la mort » (*IG XII*, 2, 459).

L'élevage de l'animal, *trophê*, établit un lien fort entre le maître et celui-ci, basé sur la réciprocité des soins. Les enfants sont souvent représentés avec des oiseaux, comme le coq ou la caille sur des *choés* ou cruchons miniatures du V^e siècle av. J.-C. (fig. 6-7). Soignés, nourris et entraînés par leurs petits maîtres, ces oiseaux devenaient les partenaires des jeux de compétition



Fig. 6 : Chous attique, enfant et coq (cat. 189)
450-400 av. J.-C.
Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung,
inv. 2506



Fig. 7 : Chous attique, garçon et oiseau (cat. 188)
450-400 av. J.-C.
Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung,
inv. 2504

décrits par Pollux (voir *supra*). La nature belliqueuse du coq les instruit en leur enseignant à la fois le courage et la nécessité de savoir se maîtriser, contrairement à l'animal.

Les jeunes gens prenaient grand soin de la santé physique de leurs coqs de compétition : « Ils les promènent, les tenant sous les bras, les plus petits dans la main même, les plus grands au-dedans de leur aisselle, et parcourent ainsi force stades pour garder en bonne forme non leurs propres corps à eux, mais ceux de leurs élèves » (Platon, *Lois*, 789b-c ; trad. A. Diès, CUF). Selon Athénée de Naucratis (II^e siècle apr. J.-C.), les habitants de Sybaris (Italie du Sud) aimaient tant la douceur de la vie qu'ils emmenaient leurs petits chiens de compagnie au gymnase (*Deipnosophistes*, 12, 16).

Le petit chien, toujours représenté en train de s'amuser (*athurein* en grec, *ludere* en latin) avec son maître, pointant son museau dans sa direction ou se mêlant à ses jeux (voir p. 34), participe à la construction de l'identité de l'enfant dans un rapport interspécifique privilégié qui faisait d'un animal familier à jamais celui de quelqu'un et vice versa.

Ce lien très fort peut expliquer la présence de statuettes en terre cuite d'animaux dans les tombes d'enfants dans le monde grec et romain (fig. 8). On ne saurait exclure qu'ils les aient manipulés comme des figurines de jeu, mais leur fonction semble être surtout symbolique. Ces objets accompagnent le jeune défunt dans sa tombe, comme le font parfois les chiens et oiseaux réels, car ils construisent un discours sur l'identité de l'enfant.

Palamède et l'invention des jeux

Marco Vespa

Entre la Lydie et Palamède : la naissance du jeu

Les mythes ou « récits » des Grecs anciens ont toujours servi à transmettre et conserver une mémoire collective. Le jeu (*paidia* ou *paignion* en grec, *ludus* en latin), est l'une des expériences fondatrices de la société humaine et des liens sociaux qui n'a pas échappé à ce processus. Plusieurs auteurs anciens ont associé deux noms à l'origine des activités ludiques : celui des Lydiens, qui vivaient dans la partie occidentale de la Turquie actuelle, en Anatolie, à la fin de l'âge du Bronze et dans la première partie de l'âge du Fer (XIII^e-VI^e siècle av. J.-C.), et celui de Palamède, un héros épique qui serait de la famille du dieu Poséidon et aurait vécu à l'époque de la guerre de Troie.



Fig. 8 : Figurines d'animaux en terre cuite (cat. 21, 22, 23, 24, 26) Lyon, Lugdunum-musée et théâtres romains, inv. 0.804.49 (coq), 0.804.52 (coq), 0.804.53 (colombe), 0.854.54 (poule), 0.804.76 (chien)

Selon Hérodote (*Histoires*, 1, 94), les Lydiens auraient inventé dans un passé lointain, pendant une période de famine, les jeux que les Grecs pratiquaient encore à l'époque classique : « Les dés, les osselets, la balle, et toutes les autres sortes de jeux, excepté celui des jetons, dont ils ne s'attribuent pas la découverte. » À côté des osselets, *astragaloi*, propres à de nombreux jeux d'enfants, comme l'*artiasmos* (pair-impair) ou le *pentelitha*, avec cinq osselets, se trouvent les dés, *kuboi* (*tesserae* en latin), utilisés par les plus grands, comme dans la *pleistobolinda* consistant à totaliser le chiffre le plus élevé en lançant trois dés. De Lydie viennent aussi les jeux pratiqués à tout âge avec une *sphaira*, balle ou ballon (*pila* en latin). Si Hérodote associe l'invention du ballon de manière générique au peuple des Lydiens, Pline l'Ancien (*Histoire naturelle*, VII, 205) désigne leur roi, le fameux Gygès (début VII^e siècle av. J.-C.), comme l'inventeur de la *pila lusoria*, le ballon pour jouer. Le lien entre la Lydie et les jeux semble avoir été si fort à Rome que le terme latin *ludus*, « jeu », était dérivé par les Anciens du nom même des Lydiens, *Lydi*, (*Ludoi* en grec). Selon Dion Cassius (*Histoire romaine*, II, 71, 4), les artistes, *ludiônes*, qui accomplissaient des performances musicales et chorégraphiques offertes aux dieux pendant les *ludi* seraient associés aux *Lydi*. Le peuple des Lydiens serait ainsi à l'origine de toute forme d'activité ludique et de performance, désignée par le terme grec *paidia* dont le sens s'étend de l'amusement des enfants aux spectacles de danse, traduits par *ludi*.

Palamède, fils de Nauplius et neveu du dieu Poséidon, est l'autre figure fondatrice importante. Le nom même de Palamède, dérivé d'un mot désignant la « main » (cf. latin *palma*), fait allusion à sa capacité de bien gérer une situation difficile. Le héros est tenu pour responsable de nombreuses inventions qui ont chacune changé l'organisation de la vie sociale, des lettres de l'alphabet aux poids et mesures, en passant par la formation des troupes. Palamède aurait aussi conçu ce que les Lydiens n'avaient pas inventé chez Hérodote : les jeux de plateau, la *pesseia*, avec des pions, *pessoï*, des lignes, *grammai*, et parfois des dés, *kuboi*, comme le rappelle le sophiste Gorgias (V^e siècle av. J.-C.) dans son *Apologie de Palamède* (B 11a, 30 DK). Les formes les plus répandues de jeux de plateau auxquelles Gorgias devait penser en évoquant l'invention de Palamède étaient sans doute le jeu de « cinq lignes », *pente grammai*, un jeu de parcours avec un ou deux dés, et le jeu *Polis* (« Ville »), sans dé, dont l'objectif est de capturer le plus grand nombre de pions adverses par encerclement.

Enjeux politiques : la place des jeux de pions dans l'épopée antique

Dans quel contexte et avec quelles visées pragmatiques le jeu de la *petteia* a-t-il été inventé ? Loin d'être une activité accessoire créée par un érudit désœuvré, celui-ci a une fonction collective essentielle. Chez Sophocle (*Palamède*, *Fragments des tragiques grecs*, 479, éd. Radt), Palamède aurait conçu les jeux

de pions pendant la guerre de Troie, alors que la disette menaçait la concorde à l'intérieur de l'armée achéenne. Grâce à la sagesse inspirée par les dieux, dont il avait déjà profité pour ses autres inventions, les chefs de l'armée grecque réussissent à garder l'unité et la discipline. Le jeu, *paidia*, joue donc le rôle d'activité sociale capable de fédérer les troupes alliées, comme si la guerre en miniature mise en scène sur le plateau de jeu invitait les hommes non seulement à déployer leur intelligence et leur astuce, mais aussi leur esprit guerrier et compétitif pour compenser l'interruption du combat. Au II^e siècle av. J.-C., Polémon d'Ilion (fr. 32 Preller) raconte que l'on pouvait encore voir l'endroit sacré de Troade où le descendant de Poséidon avait inventé les jeux de pions en utilisant la surface d'un simple rocher comme premier plateau de jeu. Comme s'il s'agissait d'un objet de grand prix, à sa manière thaumaturgique, car capable de résoudre une crise sans issue, la pierre servant de plateau de jeu de cinq lignes aurait été consacrée aux dieux pour sa valeur civique et sociale.

Des inventeurs qui sont aussi des jeux : quelques figures anciennes

La distinction entre le nom de l'inventeur du jeu et celui de l'activité ludique est parfois difficile à saisir. Dans les *Étymologies* (XVIII, 60) d'Isidore de Séville, un soldat troyen nommé *Alea* aurait inventé ce jeu de parcours typiquement romain. Un autre cas se trouve dans le dictionnaire de Iulius Pollux (IX, 105) où un certain *Phainindos* aurait conçu le jeu de ballon appelé *phaininda*, du grec *phainein* « sembler », « paraître », qui consistait à tromper l'adversaire en faisant semblant de lui lancer le ballon. Un dernier exemple d'inventeur est livré par Photius de Constantinople (IX^e siècle). Selon l'érudit byzantin, un certain *Skiraphos* aurait introduit les accessoires de jeu de dés. Son nom correspond au terme très ancien désignant le gobelet pour agiter les *kuboi*, déjà présent dans un texte poétique d'Hipponax (fr. 128 Degani), mais avec une signification moins claire.

NOTICES
D'ŒUVRES

HOCHETS ET JOUETS SONORES

Véronique Dasen

Dès la naissance, le tout-petit fait l'objet de soins spécifiques. Il reçoit des jouets sensoriels qui ont pour fonction de le distraire, de l'apaiser et d'écarter toute influence malfaisante. Étroitement associé au monde des nourrices, le hochet (en grec *platagônion*, en latin *crepitaculum*) est l'un des premiers jeux de l'enfant. Il témoigne de la grande importance accordée au bien-être des nourrissons à qui cet objet est destiné. Les Anciens avaient observé l'influence de la qualité du sommeil sur la croissance et plusieurs textes évoquent l'effet bienfaisant du son rythmé pour favoriser l'endormissement.

La plupart des hochets grecs et romains sont en terre cuite, mais des exemplaires en bois, en os et en métal sont aussi conservés. Certains se présentent comme des sortes de claquettes rectangulaires, d'autres contiennent des billes d'argile ou des cailloux

insérés avant la cuisson qui font du bruit quand on les secoue (fig. 1), tandis que les exemplaires en métal, très rares, peuvent être agrémentés d'anneaux qui résonnent (fig. 2).

Leurs différentes formes (animaux, fruits, balles...) possèdent souvent une signification religieuse et protectrice. De nombreux hochets grecs ont ainsi l'apparence d'un porcelet, animal consacré à Déméter, qui veille sur la fécondité, ou à Artémis, qui protège la croissance des humains et des animaux. À Sparte, les nourrices sacrifiaient des cochons de lait à Artémis Corythalia, « qui fait pousser les rameaux », lors de la fête des Tithénidies ou « fête des nourrices », afin que la divinité accorde une croissance harmonieuse aux petits garçons dont elles avaient la charge (Athénée, *Les Deipnosophistes*, 4, 139a).



Fig. 1 : Hochet à manche (cat. 89)
Époque gallo-romaine
Reims, musée Saint-Remi, inv.978.19182



Fig.2 : Hochet (cat. 19)
Époque romaine
Lyon, Lugdunum-musée et théâtres romains, inv. 0.104.1



Fig.3 : Hochet en forme d'enfant dans un berceau (cat. 190)
V^e siècle av. J.-C.

Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung, inv. 3998



Fig.4 : Hochet en forme de coq (cat. 165)
Dernier quart du premier siècle J.-C.

Brugg, Vindonissa Museum, inv. V.003.I/77.1

Des hochets de forme plus complexe représentent l'enfant lui-même allongé dans un berceau, la tête posée sur un coussin moelleux, nu ou enveloppé d'un tissu (fig. 3), résumant les soins qu'évoque le petit Hermès : « Le sommeil, le lait de celle qui est ma mère, avoir de bons langes et aussi des bains chauds : voilà ce qui m'intéresse ! » (*Hymne homérique à Hermès*, 267-268 ; trad. J. Humbert, CUF).

Des exemplaires d'époque romaine ont aussi la forme d'animaux familiers, comme le coq (fig. 4), emblème du courage et de la maîtrise de soi. Parfois le son et la matière se combinent pour amuser et protéger l'enfant, comme dans le bracelet en bronze composé d'une clochette, de cinq monnaies percées, d'une perle de verre et de deux défenses de sanglier, découvert dans la tombe d'un jeune individu enfant de deux à trois ans à Rouen (fig. 5).



Fig.5 : Bracelet hochet (cat. 92)

I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.

Rouen, musée des Antiquités, inv. 139.27 (A)

Bibliographie :

Fr. Ceci, « Ermetta fittile dalla via Nomentana : un nuovo tipo di sonaglio di età romana », *Archeologia classica*, 42, 1990, p. 441-448 ; L. Cianfriglia. A. De Cristofaro, « I crepundia dalla tomba 37 della necropoli di Castel malnome: usi funerari e rituali magici », dans M. Piranomonte, F. Marco Simón (éd.), *Contesti magici. Contextos mágicos*, Rome, 2012, p. 253-265 ; V. Dasen, « Le hochet d'Archytas :

un jouet pour grandir », dans V. Dasen, P. Gaillard-Seux (dir.), « Accueil et Soins de l'enfant (Antiquité, Moyen Âge) », *Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest*, 124, Rennes, 2017, p. 89-107 ; B. Pfäffli, « Rasseln für Kinder aus Augusta Raurica », *Jahresberichte aus Augst und Kaiseraugst*, 35, 2014, p. 141-156.

JOUER AVEC UN CHIEN

Marco Vespa

De nombreuses représentations figurées grecques (vases, terres cuites, stèles, statuaires) mettent en scène une relation de type ludique entre des jeunes gens, filles et garçons, et une espèce particulière d'animal de compagnie, le petit chien appelé de *Melitê*, d'ordinaire traduit par « maltais ». Sur ces documents, l'animal se caractérise par un caractère vif et folâtre, un pelage à poil long, un petit museau pointu et une queue enroulée.

Le terme ancien désignant ce type de chiens (*melitaion kunidion* en grec, *canis melitensis* en latin) l'associe à différents lieux, notamment Mljet, une île croate, ou l'île de Malte, mais cette provenance semble être fictive et déjà débattue dans l'Antiquité, comme Pline l'Ancien le signale (*Histoire naturelle*, 3, 152). Dans les textes, le terme « maltais » ne semble pas s'appliquer à une race canine précise, mais de manière générique à l'ensemble des chiens de compagnie de petite taille. Il dénote un type de relations basées sur le soin, le jeu et l'affection. Associé aux plaisirs de la couche aisée de la société, le chien « maltais » était particulièrement apprécié comme partenaire de divertissements, *terpsis*, comme l'indique, entre autres, Artémidore (*Interprétation des rêves*, 2, 11).

Une statuette en terre cuite beige rosé de type tanagréen, réalisée au moyen de plusieurs moules bivalves, avec encore quelques traces de peinture bleue et rouge sur le visage,

représente une jeune fille, le buste tourné de trois quarts, avec une coiffure en chignon (fig. 1). Elle tente de dégager son bras droit enveloppé dans son manteau (*himation*) qu'un chiot tire vers le bas, comme pour l'inviter à le caresser ou à lui donner un objet pour jouer avec lui.



Fig. 1 : Jeune fille jouant avec un chien (cat. 125)
Fin IV^e-début III^e siècle av. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 222, St I536



Fig. 2 : Deux garçons luttant avec un chien (cat. 126)
Fin II^e siècle av. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia,
inv. Sambon n. 235, St 1549

Athénée (*Les Deipnophistes*, 12, 16-17) associe le chien maltais à la *dolce vita* de la jeunesse dorée de la ville de Sybaris (Italie du Sud), qui emmenait ses chiens « maltais » au gymnase. Un groupe en terre cuite de production apulienne (fig. 2), représente deux jeunes garçons nus, au corps potelé, qui semblent lutter. Un chien maltais se jette avec entrain dans la mêlée comme pour participer à la joute, ce qui souligne le caractère ludique du combat.

Bibliographie :

J. Busuttill, « The Maltese Dog », *Greece and Rome* 47, 1969, p. 88-93 ; N. Cinaglia, « Immaginario di un compagno di giochi e di vita: il cane di razza maltese », *Ostraka*, 21, 2012, p. 109-136 ; Cr. Franco, *Shameless. The Canine and the Feminin in Ancient Greece*, Oakland, 2014 ; F. Giacobello, « Statuetta di fanciullo », « Statuetta di due bambini in lotta con cagnolino », dans A. Ceresa Mori, C. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano, catalogo della mostra*, Milano, 2012, p. 78-80 ; J.-M. Luce, « Quelques jalons pour une histoire du chien en Grèce antique », *Pallas*, 76, p. 261-293.

ENFANTS ET CHARIOTS À ROULETTES

Hanna Ammar

Sur ces cruches de petite taille appelées *choés* (*chous* au singulier), des enfants manipulent différents modèles d'un même jouet. Sous sa forme la plus simple, le chariot à roulettes est représenté comme un long bâton, parfois muni d'une poignée, raccordé à deux roues, elles-mêmes liées par une planche (fig. 1). Les enfants poussent, tirent ou courent avec ce

jouet mobile. Avec l'ajout d'un petit siège entre les deux roues, le bâton à roulettes devient un petit chariot dont l'assise permet à certains enfants d'être transportés par leurs camarades de jeu (fig. 2). Sur les vases, le chariot est le jouet le plus fréquemment représenté aux côtés des plus jeunes avec une grande variété de formes et d'utilisations (fig. 3).



Fig. 1 : *Chous* attique, garçon poussant un bâton à roulettes (cat. 122)
Seconde moitié du v^e siècle av. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 27, St 1336



Fig. 2 : *Chous* attique, garçon assis dans un chariot tiré par un autre enfant (cat. 3)
440-420 av. J.-C.
Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire, inv. A 2319

Ces petits vases ont été produits dans la région d'Athènes au cours du dernier quart du V^e siècle av. J.-C. C'est à cette période que les peintres développent un goût prononcé pour des scènes où l'enfant occupe une place centrale. Auparavant toujours accompagnés d'adultes, les petites filles et les petits garçons deviennent un sujet indépendant, représentés dans des activités de jeux dont l'identification est malaisée. Les *choés* sont le support privilégié de ces scènes où les enfants jouent, seuls ou en petits groupes, souvent accompagnés d'animaux qui sont de véritables camarades de jeu. Dans ces activités ludiques, toute une panoplie de jouets est manipulée : chariots, balles, hochets, osselets, ainsi que des vases.

Ces images mettent en scène une enfance qui non seulement se divertit, mais aussi qui apprend. Le chariot est manipulé par les garçons comme par les filles, mais son utilisation diffère d'une classe d'âge à l'autre. Les plus jeunes, qui ne marchent pas encore, sont représentés aux côtés de leur bâton à roulettes sans jamais le faire rouler. Le jouet rend ainsi visible l'apprentissage de la marche, en différenciant les bambins des jeunes enfants. Une première socialisation est mise en scène par la manipulation à plusieurs du chariot muni d'un siège (fig. 2). Produite par des adultes, l'iconographie de ces cruches miniatures offre un regard sur l'enfance athénienne du V^e siècle av. J.-C., animée par le jeu et l'éducation.



Fig. 3 : *Chous* attique, garçon poussant un chariot à roulettes (cat. 81) 400-380 av. J.-C. Paris, musée du Louvre, inv. CA 2961

Bibliographie :

H. Ammar, « Jeux d'enfants sur la céramique grecque d'époque classique », *Archeologia*, 571, 2018, p. 34-35 ; L. A. Beaumont, *Childhood in Ancient Athens: Iconography and Social History*, Londres, 2012 ; V. Dasen, « Cherchez l'enfant ! La question de l'identité à partir du matériel funéraire », dans A. Hermary, C. Dubois (éd.), *L'Enfant et la Mort dans l'Antiquité*, vol. III, *Le Matériel associé aux tombes d'enfants*, Arles et Aix-en-Provence, 2012, p. 9-22 ; M. Golden, *Children and Childhood in Classical Athens*, Baltimore, 2015 ; G. Raepsaet, Cl. Decocq « Deux regards sur l'enfance athénienne à l'époque classique. Images funéraires et *choés* », *Les Études classiques*, 55, 1987, p. 3-15.

CHEVAUX À ROULETTES

Cécile Evers

Les deux petits chevaux conservés aux Musées royaux d'Art et d'Histoire (fig. 1-2) appartiennent à un groupe de figurines en terre cuite d'époque impériale représentant des équidés généralement harnachés et portant parfois une selle et/ou un cavalier. Elles sont pourvues des quatre roues et d'une perforation – permettant de faire passer une cordelette – à la place du mors. Des jouets de ce type ont été découverts tant en Gaule (fig. 3-4) et en Rhénanie (Cologne), qu'en Grèce (Athènes, Corinthe) et en Macédoine (Dion, Veria, Palatianou). Mais des attestations beaucoup plus anciennes en existent, dès l'époque du Bronze moyen en Orient. On retrouve, au VII^e siècle av. J.-C. à Chypre, des représentations de cavaliers coiffés d'un bonnet phrygien et, au VI^e siècle av. J.-C. des biges à Naucratis (Égypte). À la fin de l'Antiquité, des variantes en bois avec cavalier sont attestées, essentiellement retrouvées en Égypte copte (fig. 5). Il s'agit d'un jouet universel, accompagnant de manière très émouvante le jeune défunt dans sa tombe.

Bibliographie :

P. Adam-Veleni *et al.* (éd.), *Eidolio*, exposition Musée de Thessalonique 2017-2018, cat. 527, p. 413 ; cat. 598-599, p. 444-445 ; H. Chew, « Chevaux romains », dans V. Dasen (éd.), *Veni, vidi, ludique. Le jeu de la vie*, catalogue-leporello, Nyon, Musée romain, 24 mai – 31 octobre 2014, p. 16 R ; R. May (éd.), *Jouer dans l'Antiquité*, Marseille, Paris, musée d'Archéologie méditerranéenne-Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, Paris, 1991 ; A. Willemsen, « Kinderspeelgoed als afscheidsgeschenk. Grieks en Romeins speelgoed uit kindergraven en votiefdepos », dans G. Juriaans-Helle (éd.), *Jong in de oudheid*, *Mededelingsblad*, Amsterdam, 81-82, 2001, p. 19-24.



Fig. 3 : Moule en forme de cheval (cat. 25)
Époque romaine
Lyon, Lugdunum- musée et théâtres romains, inv. 0.804.65



Fig. 4 : Cheval à roulettes (cat. 94)
Fin du I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Saint-Germain-en-Laye, musée d'Archéologie nationale
et domaine national de Saint-Germain-en-Laye, inv. 9813



Fig. 5 : Cavalier sur deux chevaux à roulettes (cat. 84)
IV^e-V^e siècle apr. J.-C.
Paris, musée du Louvre, inv. E 27134

Fig. 1-2 : Deux chevaux à roulettes avec restes de polychromie (cat. 8 et 9)
Époque romaine impériale
Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire,
inv. R819 et R820



POUPÉE HELLÉNISTIQUE

Natacha Massar

Cette poupée articulée en terre cuite, peut-être fabriquée en Italie du Sud, est constituée d'un corps auquel sont fixés des bras et des jambes réalisés séparément (fig. 1). Attachés par des cordelettes ou des fils métalliques, les membres se meuvent aisément. La figurine porte une tunique courte et une couronne de feuilles dans les cheveux. Elle présente un trou au sommet de la tête afin d'y attacher une ficelle destinée à la suspendre ou la secouer pour qu'elle bouge dans tous les sens. À l'origine, elle était peinte. Grâce à la couleur, les traits du visage et des détails, tels des bijoux, devaient être représentés. La tunique et la couronne de feuillage devaient être recouvertes de teintes vives.

Dans le monde grec, les poupées articulées sont attestées durant des siècles. Sur les plus anciennes, datant de l'époque géométrique, seules les jambes peuvent bouger. Dès l'époque archaïque, toutefois, tant les bras que les jambes sont mobiles. Les membres inférieurs, d'abord attachés au niveau des hanches (fig. 2), sont fixés aux genoux à partir de l'époque classique (fig. 3-4). Les figurines portent des coiffures plus ou moins élaborées et peuvent être représentées habillées ou nues. Parfois, elles tiennent un instrument de musique, comme un tambourin ou des crotales, suggérant qu'elles sont en train de danser.

Des poupées en argile ont été retrouvées dans des tombes et dans des sanctuaires.

Ces figurines devaient servir de jouets, mais pouvaient également être dédiées à des divinités lors de rites marquant le passage de l'enfance à l'âge adulte. Les futures mariées offraient leurs jouets, et notamment leurs poupées, à une divinité avant la cérémonie. Celles-ci sont, de ce fait, parfois représentées sur des stèles funéraires de jeunes filles décédées avant le mariage.

Fig. 1 : Poupée articulée (cat. 2)
Époque hellénistique
Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire, inv. A.306

Fig. 2 et 3 : Poupées articulées
Fin v^e-début iv^e siècle av. J.-C. (cat. 127) et (cat. 129)
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n.260, St. 1574
et inv. Sambon n. 262, St 1576

Fig. 4 : Poupée articulée attique (cat. 186)
Fin v^e-début iv^e siècle av. J.-C.
Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung,
inv. 2266

Bibliographie :

Fr. Vandenabeele, « À propos de quelques terres cuites grecques à membres mobiles », *Bulletin des musées royaux d'Art et d'Histoire*, 1971-1972, p. 38-40. Sur les poupées en général : K. McK. Elderkin, « Jointed Dolls in Antiquity », *American Journal of Archaeology*, 34, 1930, p. 455-479 ; V. Dasen, *Le Sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes, 2015, p. 319-346 ; A. Durand, « Les poupées antiques », dans R. May (dir.), *Jouer dans l'Antiquité*, musée d'Archéologie méditerranéenne-Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, Paris, 1991, p. 54-63 ; F. Giacobello, « Bambola », dans A. Ceresa Mori, Cl. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milan, 2012, p. 64-65 ; J. Neils et J. H. Oakley (éds), *Coming of Age in Ancient Greece. Images of Childhood from the Classical Past*, Hanover, New Hampshire, 2003, p. 267-268.



FEMME ENCEINTE AVEC FŒTUS

Jochen Griesbach

Traduction Sandra Jaeggi

Cette figurine en terre cuite appartient à la série des poupées articulées dont le type a dominé dès le IV^e siècle av. J.-C. en Grèce de l'Est (Asie Mineure). Elle représente une jeune femme adulte, comme le montrent son bassin large et sa poitrine bien formée sur un torse étroit. Hormis les sandales – à semelle épaisse et lanière entre les deux premiers orteils – et sa haute couronne, elle est nue. Elle est assise, légèrement penchée vers l'avant. Ses cheveux forment une coiffure dite à « côtes de melon », terminée en chignon sur la nuque. La forme de son imposante couronne, avec des traces de dorure et de couleur rouge, rappelle celle du *kalathos* de figurines de danseuses. La feuille d'or a probablement été aussi employée pour les anneaux entourant des éléments (feuilles ?) d'un collier peint à la base du cou, ainsi que pour une chaîne croisée entre les seins. Un fil de fer, encore visible dans les deux orifices au niveau des épaules, permettait de mouvoir les bras aujourd'hui disparus, et par là de vêtir la poupée. La particularité de la figurine consiste dans le dispositif que constitue une découpe amovible sur son ventre, percée au niveau du nombril. L'ouverture révèle une cavité où se trouve la figurine d'un fœtus aux membres repliés sur le corps. Le nez et la bouche de la femme sont finement modelés, alors que les yeux ouverts sont rendus par une couleur sombre.

De longs cheveux tombent sur les épaules. Ces traits ne visent vraisemblablement pas le réalisme, mais à susciter l'émotion.

D'anciens travaux ont interprété cette figurine comme une variante orientale de la déesse Aphrodite en lui donnant une signification sacrée. Les éléments amovibles amènent cependant à privilégier une fonction de jouet, c'est-à-dire d'objet destiné à être manipulé par un jeune individu à la manière d'une poupée Barbie. En tant que telle, la « poupée articulée enceinte » – comme d'autres figurines de type similaire – se prêtait bien à l'apprentissage ludique des jeux de rôles sexués des adultes. Il s'agissait en premier lieu de préparer la jeune fille au mariage et à la vie d'épouse. Cette poupée articulée reflète les attentes de la société grecque envers les femmes : beauté (cosmétique, parure, vêtement), grâce (danse), compétences domestiques (activités paisibles en position assise), et surtout fertilité pour la pérennisation de la famille (fœtus).

Fig. 1 : Femme enceinte avec une figurine de bébé (cat. I) I^{er} siècle av. J.-C.
Würzburg, Martin von Wagner Museum der Universität, inv. ZA 147

Bibliographie :

E. Simon, « Embryo im Schoß der Aphrodite », *Anodos*, 2, 2002, p. 295-300 ; J. Griesbach, « *Pupa* : spielend vom Mädchen zur Frau », dans S. Moraw, A. Kieburg (éd.), *Mädchen im Altertum – Girls in Antiquity*, Münster, 2014, p. 253-274 ; V. Dasen, *Le Sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes, 2015, en particulier p. 125-150.



STÈLE FUNÉRAIRE GRECQUE CLASSIQUE DE JEUNE FILLE

Odile Cavalier

La stèle revêt la forme d'une plaque haute et étroite, terminée par un fronton triangulaire lisse à acrotères. La partie inférieure de la plaque manque. Le relief est délimité par deux piliers d'ante. La scène unit deux figures féminines debout : à droite, la défunte, une jeune fille, caractérisée comme telle par sa sveltesse, la position debout, le drapé enveloppant des vêtements (*chiton*, tunique de lin, et *himation*, manteau de laine) et sa coiffure. Les cheveux sont ramenés en une masse souple dans la nuque. Or, c'est seulement au moment du mariage que la jeune fille « relève sur ses tempes les boucles de sa chevelure », suivant les termes d'une épigramme votive. Entre les doigts des deux mains, la disparue élève une figurine nue, tronquée aux genoux et aux coudes, aux seins et aux hanches marqués. Elle la désigne à l'attention d'une servante debout, face à elle, vêtue d'une tunique à manches longues, coiffée d'un bonnet et tenant dans les bras un canard.

La représentation s'inscrit dans un petit groupe de stèles attiques classiques donnant à voir une enfant, plus rarement une jeune fille, manipulant une figurine féminine nue. La présence d'un animal (chien loulou, oie, canard, héron) s'observe sur plusieurs monuments. En revanche, seule la stèle d'Avignon intègre un autre personnage.

Si l'animal est indissociable de l'activité paradigmatique de la jeunesse, le jeu, la destination de la figurine, traditionnellement interprétée comme une poupée, apparaît plus complexe. Selon des études récentes, le caractère fortement sexué de cette figurine, sa nudité, pourrait faire référence au statut de la disparue, morte prématurément et à la privation des rites nuptiaux au cours desquels l'objet était offert.

Une épigramme de l'*Anthologie palatine* évoque cette pratique votive : « Au moment de se marier, Timaréta, déesse de Limnes, t'a consacré ses tambourins, le ballon qu'elle aimait, la résille qui retenait ses cheveux ; et ses poupées, elle les a dédiées, comme il convenait, elle vierge, à la déesse vierge, avec les vêtements de ces petites vierges. En retour, fille de Lêto, étends la main sur la fille de Timarétos et veille pieusement sur cette pieuse fille » (*Anthologie palatine*, 6, 280 (trad. P. Waltz, révisée par M. Vespa).

Sur la stèle d'Avignon, cette douloureuse destinée est suggérée avec pudeur et subtilité à travers l'exhibition de la « poupée », symbole d'une vie inachevée. Celle-ci, constituant le point central et le plus haut de la composition, focalise l'attention du couple maîtresse-servante.



Fig. 1 : Stèle funéraire attique, jeune fille avec une poupée (cat. 14)
390-360 av. J.-C.

Avignon, Musée lapidaire, collection archéologique de la Fondation Calvet, inv. E 31

Bibliographie :

P. Brulé, « Des osselets et des tambourins pour Artémis », *Clio. Histoire, femmes et sociétés*, 4, 1996, p. 11-32 (repris dans *La Grèce d'à côté. Réel et imaginaire en miroir en Grèce antique*, Rennes, 2007, p. 69-83) ; O. Cavalier, « Une stèle attique classique au musée Calvet d'Avignon. Recherches sur un motif iconographique », *Revue du Louvre*, 1988, 4, p. 205-293 ; V. Dasen, *Le Sourire*

d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité, Rennes, 2015, spécialement p. 319-334 ; J. Reilly, « Naked and Limbless. Learning about the Feminine Body in Ancient Athens », dans A. O. Koloski-Ostrow et C. L. Lyons (éd.), *Naked Truths. Women, Sexuality and Gender in Classical Art and Archaeology*, Londres, New York, 1997, p. 154-73.

POUPÉES ROMAINES

Chiara Bianchi

Une centaine de poupées articulées en os et en ivoire ont été retrouvées dans le monde romain. Les deux exemplaires en os de la collection Sambon de Milan sont travaillés de manière similaire. Ces poupées sont composées de différents éléments, bras et jambes, assemblés au corps au moyen de tenons. Dans la plus ancienne (**fig. 1**), les détails anatomiques sont rendus avec finesse, en particulier le torse, tandis que la région de l'aîne est stylisée. Elle porte un diadème de boucles incisées sur le front, tandis qu'à l'arrière les cheveux sont réunis en un chignon bas sur la nuque. Elle a probablement été fabriquée dans la première moitié du II^e siècle apr. J.-C.

La poupée plus récente (**fig. 2**), très plate, représente une jeune femme dont les principaux détails anatomiques sont clairement indiqués : le torse, la zone du bassin et le nombril ; au dos, les omoplates et la ligne de la colonne vertébrale. Les pieds sont chaussés de minces bottines de type *calcei*, appréciées par les femmes. Les cheveux ondulés sont partagés en deux parties qui descendent jusqu'au cou. Ce genre de coiffures est attesté sur les portraits tardifs de l'impératrice Julia Domna, femme de Septime Sévère. La figurine peut donc être datée à la première moitié du III^e siècle apr. J.-C.

La poupée en ivoire découverte en 1880 à Soulosse (**fig. 3**) possédait vraisemblablement des bras et des jambes, aujourd'hui



Fig. 1 : Poupée (cat. 132)
Époque romaine, fin I^{er}-début II^e siècle. apr. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 469, St 1783



Fig. 2 : Poupée (cat. 131)
Époque romaine, 200-250 apr. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 468, St 1782



Fig. 3 : Poupée en ivoire (cat. 52)
IV^e siècle apr. J.-C.
Nancy, palais des ducs de Lorraine-
Musée lorrain, inv. A.95.364



Fig. 4 : Poupée en os
avec décor gravé (cat. 50)
I^{er} siècle av. J.-C.
Moirans-en-Montagne, musée
du Jouet, inv. 2003.18.1649 (CAN-2336)



Fig. 5 : Poupée articulée
avec décor gravé (cat. 48)
300-400 apr. J.-C.
Moirans-en-Montagne, musée
du Jouet, inv. 2003.18.1125 (CAN-3340)

disparus, confectionnés et fixés séparément. Elle peut être datée au IV^e siècle apr. J.-C. pour sa coiffure inspirée des femmes de la cour impériale de l'époque.

Une figurine en os actuellement conservée au musée du jouet à Moirans-en-Montagne (fig. 4) appartient plutôt à une autre catégorie. La tête est travaillée dans un os plein avec le visage et la coiffure, tandis que le corps, très simplifié, est constitué par un métapode tubulaire décoré avec des simples gravures. Ce type de figures composites en os s'inscrit dans une tradition orientale, bien documentée au Proche-Orient dont l'interprétation comme poupée est cependant discutée.

Une deuxième figurine en os conservée à Moirans-en-Montagne (fig. 5) présente des formes stylisées avec des profondes gravures. Des trous au niveau des épaules permettaient de fixer des bras mobiles.

Cet exemplaire appartient à une typologie bien connue, parfois appelée « copte » de figurines répandues en Égypte et au Proche-Orient, en particulier en Palestine, dans la première période islamique entre les VII^e et XI^e siècles apr. J.-C. Elles sont considérées comme des jouets par certains chercheurs, mais, selon d'autres interprétations, il pourrait s'agir de figurines liées à la fertilité.

Bibliographie :

Cl. M. Behling, « La poupée de Maria (385-407 apr. J.-C.) », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 14-15 ; Ch. Bianchi, « Le bambole in avorio e in osso », dans A. Ceresa Mori, Cl. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milan, 2012, p. 27-32 et p. 66-67 ; N. Dieudonné-Glad, M. Feugère, M. Ônal, « Poupée », *Zeugma V. Les objets*, Lyon, 2013, p. 203-207 ; M. Feugère, « Un nouveau type de poupée composite en os d'époque romaine », *Instrumentum*, 39, 2014, p. 28-30 ; E. Rodziewicz, « Early Islamic Bone Dolls in Alexandria », *Ivory and Bone Sculpture in Ancient Alexandria*, Alexandria, 2016 ; A. Shatil, « Bone Figurines of the Early Islamic Period: the So Salled "Coptic Dolls" from Palestine and Egypt », dans S. Vitezović (ed.), *Close to the Bone: Current Studies in Bone Technologies*, Belgrade, 2016, p. 296-314.

MARIONNETTES

Claudia Lambrugo

Traduction Sandra Jaeggi

Les marionnettes antiques sont caractérisées par leurs membres inférieurs mobiles fixés par des pivots et/ou des cordes aux extrémités d'un corps en forme de cloche. Elles étaient largement répandues dans le monde hellénistique et romain dès la fin du IV^e siècle av. J.-C. Fabriquées en terre cuite, souvent peintes, elles représentent des sujets féminins et masculins : musiciens, danseurs, acteurs, acrobates, guerriers et gladiateurs.

Les soldats armés d'un bouclier rond devaient brandir dans leur main droite une arme de tir ou une arme pointue. Ce type populaire a des parallèles en Sicile et Grande Grèce entre la fin du IV^e et le III^e siècle av. J.-C. Le torse de légionnaire articulé en os (**fig. 1**), découvert dans une villa à Lyon, mais longtemps associé par méprise à la tombe de Claudia Victoria, est plus récent (fin I^{er}-début II^e siècle apr. J.-C.).

La découverte fréquente de marionnettes dans les sépultures d'enfants suggère leur utilisation comme jouets. Il s'agit peut-être d'objets achetés en souvenir de gladiateurs dans les environs des amphithéâtres romains, comme on le faisait avec les lampes à huile ornées de scènes de combat. Les enfants pouvaient les manipuler en s'identifiant à leurs héros favoris.

Certaines marionnettes articulées se caractérisent par un système de mouvement plus



Fig. 1 : Torse de figurine articulée de légionnaire (cat. 20) III^e siècle apr. J.-C.
Lyon, Lugdunum-musée et théâtres romains, inv. 0.301.1

complexe au moyen de cordes passant par des trous percés sur la tête, ainsi que dans les membres. Il s'agit de véritables marionnettes, appelées en grec *neurospasta*, en référence aux cordes obtenues à partir des tendons et des nerfs des animaux (*neura*). Plusieurs sources littéraires (Apulée, *Du Monde*, 27, 147) nous apprennent que de telles figurines étaient utilisées aussi bien lors de spectacles publics organisés par des marionnettistes, que dans de petits théâtres privés.

Les deux marionnettes de la collection Sambon à Milan représentent l'une un acrobate aux traits grotesques en équilibre sur un chien (**fig. 2**), l'autre un danseur en tenue orientale, les bras levés au-dessus de la tête (**fig. 3**), engagé dans l'*oklasma*, une danse persane imposant une flexion continue sur les jambes.

Une figurine conservée à Lyon (**fig. 4**) comporte aussi un trou de suspension sur la tête. Elle représente un *cucullatus*, un génie



Fig. 2 : Enfant (ou nain) debout sur un chien à la queue articulée (cat. 124)
Époque romaine, I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n.201, St 1515



Fig. 3 : Danseur oriental (cat. 128)
Époque hellénistique ?
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n.261, St 1575

aux traits souvent enfantins, originaire de la culture celtique. Le petit dieu porte un manteau sans manches à capuche nommé *cucullus*. Ses vertus thérapeutiques en faisaient le puissant protecteur des enfants en bas âge, à tel point que son culte, plus privé que public, finit par se répandre par le biais des déplacements des armées et du commerce, même dans les régions de l'Empire romain étrangères au substrat celtique.

Bibliographie :

M. Andres, *Die Antikensammlung. Griechische, Römische, Altorientalische Puppen und Verwandtes*, Hessisches Puppenmuseum Hanau-Wilhelmsbad, Hanau, 2000 ;
É. Clivaz, « Le mystère de la "poupée" légionnaire de Claudia Victoria », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 13 ;
Cl. Lambrugo, « Neurospasta dalla Collezione Sambon di Milano », dans Cl. Lambrugo, C. Torre (dir.), *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, Bari, 2013, p. 131-142 ;
I. Şahin, H. Güçlü, « Terracotta Gladiators from Eastern Thrace » dans A. Muller, E. Lafli, S. Huysecom-Haxhi (éd.), *Figurines de terre cuite en Méditerranée grecque et romaine*, Villeneuve d'Ascq, 2015, p. 107-114.



Fig. 4 : *Cucullatus* articulé (cat. 38)
10-15 apr. J.-C.
Lyon, Lugdunum- musée et théâtres romains, inv. Cybèle 98

DÎNETTE DE IULIA GRAPHIS

Véronique Dasen, Nicolas Mathieu

Quatorze pièces de meubles et vaisselle miniature en plomb se trouvaient dans un tas de cendre et d'os brûlés d'une tombe intacte à Reggio Emilia, au nord de l'Italie (fig. 1). L'ensemble comprend un fauteuil à haut dossier qui porte gravé le visage d'une fille (fig. 2), une table ronde à trois pieds, de la vaisselle de formes diverses (plats, coupes, cruches) et un candélabre. À quelques mètres de là, une stèle funéraire inscrite donne le nom de la défunte (fig. 3). L'inscription nous apprend que la jeune fille mourut à l'âge de quinze ans, deux mois et onze jours. On sait par une autre inscription funéraire que sa mère, Hermione, était une esclave, *ancilla*. Toutes deux appartenaient à la *familia* de Quintus Iulius Alexander, un citoyen romain et magistrat local chargé du culte impérial (sévir augustal), marié à Vaccia Iustina. Au moment de la mort de Hermione, « sa mère très affectueuse », Graphis était âgée d'environ dix ans, elle était esclave, car elle est désignée par le seul nom de Graphis. Devenue orpheline, celle-ci a continué de grandir dans la *familia* de Quintus Iulius Alexander qui l'a élevée comme si elle était sa fille, et l'a affranchie en lui donnant son nom, Iulia. Quasi adoptée, Graphis est ainsi devenue Iulia Graphis, qualifiée d'*alumna*, terme désignant la parenté que crée le partage de la nourriture. Il faut noter les noms grecs des esclaves et de leur patron, indiquant une ascendance servile ou affranchie : Hermione, Graphis, Alexander. Seule Vaccia Iustina,



Fig. 1 : Tombe de Iulia Graphis, meubles et vaisselle en plomb (cat. 136)
Vers 100-150 apr. J.-C.
Reggio Emilia, Musei Civici, inv. 17093-17101, 17155-17156, 17158-17159

l'épouse de Quintus Iulius Alexander, porte un nom d'ascendance indigène, attesté en Italie du Nord (Aquilée, Vénétie et Histrie) et en Belgique. Ces petits objets étaient-ils fonctionnels et utilisés dans des jeux mimétiques ? Ou représentaient-ils symboliquement les tâches de la future matrone ?



Fig. 2 : Fauteuil miniature de la tombe de Iulia Graphis (cat. 136)
Vers 100-150 apr. J.-C.
Reggio Emilia, Musei Civici, inv. 17094



Fig. 3 : Cippe funéraire de Iulia Graphis, *CIL*, XI, 1029 (cat. 136)
Vers 100-150 apr. J.-C.
Reggio Emilia, Musei Civici, s.n

D'autres ensembles miniatures similaires ont été retrouvés dans différents contextes de la même période (I^{er} siècle apr. J.-C.). À Pesaro (Italie), le mobilier et la vaisselle étaient associés à des figurines de cavalier et de divinités (Minerve, Vénus) [fig. 1, p. 7]. Les objets de Vénéjean (Drôme, France), conservés au musée de Saint-Germain-en-Laye, proviennent aussi d'une sépulture à incinération. Un matériel similaire était déposé en offrande dans le temple de Jupiter (ou Vénus) à Terracina (Italie). La surface d'une des tables miniatures porte gravé un plateau de XII *Scripta*, révélant que les jeux de pions faisaient aussi partie de l'univers des jeunes gens.

Bibliographie :

M. Barbera, « I crepundia di Terracina : analisi e interpretazione di un dono », *Bollettino d'Archeologia*, 10, 1991, p. 11-33 ; C. Bertelli, L. Malnati, G. Montevecchi (éd.), *Otium : l'arte di vivere nelle domus romane di età imperiale*, Milan, 2008 ; H. Chew, « Vaisselle et figurines miniatures », dans V. Dasen (éd.), *Veni, vidi, ludique. Le jeu de la vie*, catalogue-leporello, Nyon, Musée romain, 24 mai – 31 octobre 2014, Nyon, 2014, p. 16 ; M. Degani, « I giocattoli di Giulia Grande, fanciulla brescellese », *Bollettino della Commissione archeologica comunale di Roma*, 74, 1951-1952, p. 15-19 ; F. Dolansky, « Roman Girls and Boys at Play: Realities and Representations », dans V. Vuolanto, C. Laes (éd.), *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, Londres, 2017, p. 117-138 ; L. Mercado, « 'Il 'larario puerile' del Museo Oliveriano di Pesaro », *Studia Oliveriana*, 13-14, 1965-1966, p. 129-150 ; U. Schädler, « Une table de jeu miniature », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 23.

SABOTS, TOUPIES ET TOTONS

Véronique Dasen

Les toupies antiques sont désignées par des noms variés (*bembix*, *kônos*, *strombos*, *rhombos*, *strobilos* en grec, *turbo* en latin) qui semblent correspondre à différents types. Le toton, actionné au moyen d'une tige centrale, peut être en bois, terre cuite ou verre, comme l'exceptionnelle petite toupie provenant d'une *domus* du II^e siècle apr. J.-C. de la région de Nantes (fig. 1). Plus grand et plus lourd, le sabot a une forme de cône renversé (fig. 2) ; une ficelle enroulée, puis déroulée d'un geste rapide, actionne son mouvement de rotation qui est prolongé par des coups de fouet répétés. Ce jeu n'est pas adapté aux plus jeunes, car il demande beaucoup d'adresse, de force et de coordination.

Les exemplaires en bois de Vindonissa ont une calotte en bronze qui permet d'enrouler la ficelle pour lancer le jouet (fig. 3).

La toupie et le fouet qui l'actionnent ont aussi une valeur culturelle métaphorique. Les mouvements aléatoires de l'objet sont ainsi synonymes de l'impétuosité de la jeunesse qu'il faut apprendre à contrôler. Les déplacements vifs du sabot sont également comparés aux effets du trouble amoureux, comme l'évoque Tibulle : « Car je suis agité comme le sabot que fait tourner rapidement sur un sol uni et libre le fouet preste d'un enfant exercé à ce jeu » (*Élégies*, 1, 5, 3-5).



Fig. 1 : Toupie à tige centrale (cat. 53)
II^e siècle apr. J.-C.
Nantes, Service régional de l'archéologie,
Drac Pays de la Loire, inv. SRA I517



Fig. 2 : Toupie sabot (cat. 78)
Époque classique ?
Paris, musée du Louvre, inv. CA 446



Fig. 3 : Toupie en bois avec calotte en bronze (cat. 169)
I^{er} siècle apr. J.-C.
Brugg, Vindonissa Museum, inv. 43:61

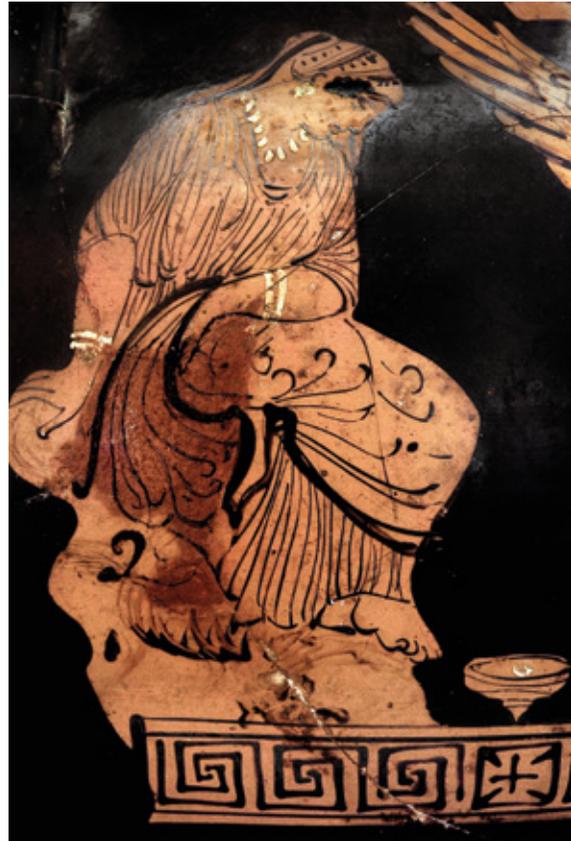


Fig. 4-5 : Péliké apulienne, scène de jeu avec une toupie (cat. 109)
400-365 av. J.-C.
Matera, Museo Archeologico Nazionale
Domenico Ridola, inv. 14924

Dans les procédures de magie amoureuse, la contrainte que doivent exercer les incantations est comparée à celle d'un fouet sur l'être convoité.

Ces différentes métaphores sont aussi traitées de manière visuelle. Sur un vase apulien de Matera (fig. 4-5), Éros en personne fait tourner le sabot posé par terre. Devant lui, une jeune femme est assise sur un rocher, richement vêtue et parée de bijoux comme si elle était prête à se marier. Elle suit attentivement du regard le mouvement de l'objet. Au-dessus d'Éros, la colombe d'Aphrodite apparaît dans l'encadrement d'une fenêtre. Debout derrière Éros, une seconde femme élégamment vêtue avance en tenant une balle, autre emblème du cœur et de l'invitation amoureuse.

Des textes révèlent que le tournoiement du sabot peut avoir une valeur divinatoire.



Dans une épigramme attribuée à Callimaque, un jeune homme vient consulter Pittacos de Mytilène, un des Sept Sages, au sujet du choix d'une union. Celui-ci lui conseille d'écouter ce que disent les enfants en train de faire tourner leurs toupies sur une grande place. Le jeune homme s'approche et les entend crier de suivre la toupie « la plus proche ». À ces mots, il comprend que sa future épouse doit avoir le même niveau social que lui, « la parole des enfants fut sa règle » (*Anthologie Palatine*, 7, 89 ; trad. P. Waltz, CUF).

Bibliographie :

V. Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29, 2016, p. 73-100 ; Cl. Lambrugo, « La toupie », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 30-31 ; J. Neils, J. H. Oakley (éd.), *Coming of Age in Ancient Greece, Images of Childhood from the Classical Past*, New Haven, 2003, p. 216 et p. 270-271, cat. 16 et 77-78 ; G. Schneider-Herrmann, A. D. Trendall, « Eros with a Whipping-Top on an Apulian Pelike », *Bulletin Antieke Beschaving*, 50, 1975, p. 267-282.

JEUX DE CERCEAU

Véronique Dasen

Le cerceau (*trochos*, du verbe *trechô*, « courir, se mouvoir rapidement ») est utilisé dans des activités physiques qui exercent l'adresse et la motricité. Il est actionné à plus ou moins grande vitesse au moyen d'une baguette, droite ou à l'extrémité recourbée (*elatêr* ou *rhabdos* en grec, *clavis* en latin). Il est réservé aux garçons qui s'entraînent en Grèce dans le gymnase, à Rome sur le champ de Mars

(*campus Martius*), lors de concours sportifs réservés à la jeunesse de l'élite. Dans l'iconographie, le cerceau est l'attribut par excellence du jeune homme désirable au corps embelli par l'exercice.

Une quarantaine de vases grecs attiques (v^e siècle av. J.-C.) représentent le mythe du jeune troyen Ganymède enlevé par Zeus



Fig. 1a et 1b : Péliké attique à figures rouges, Zeus poursuit Ganymède avec son cerceau dans le gymnase (cat. 159) 470-460 av. J.-C. Bâle, Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig, inv. BS 483

pour en faire l'échanson des dieux sur l'Olympe. Sur la péliké du peintre Hermonax (fig. 1a-1b), le rapt se produit dans le gymnase, comme l'indiquent les piliers sous les anses. Au premier plan, Ganymède tient dans la main gauche un coq, un cadeau amoureux. La tête retournée vers l'arrière, il tient de l'autre main un cerceau et sa baguette tout en esquissant un mouvement de fuite. Cependant, Zeus a déjà posé une main sur son épaule pour le capturer, comme le suggère en outre la position de son sceptre qui semble barrer la route au garçon. Derrière eux, deux garçons lèvent les bras avec étonnement, l'un d'eux en tenant à la main une toupie-sabot et un fouet.

Ganymède appartient à la catégorie des jeunes gens emportés par la mort dans l'éclat de leur beauté, « avant l'heure », *aôroi*. Sur l'Olympe, il obtient toutefois la jeunesse éternelle et échappe au lugubre royaume souterrain d'Hadès. Quelques scènes de jeu de cerceau pourraient faire métaphoriquement référence à ce destin exceptionnel. Sur un lécythe à fond blanc conservé à Milan (fig. 2), utilisé pour contenir de l'huile parfumée déposée dans la tombe, Ganymède s'élance en portant un coq dans la main gauche, et en faisant rouler son cerceau tout en levant sa baguette dans la main droite. Cette image d'enlèvement pourrait traduire l'espoir qu'un jeune défunt trouve l'immortalité dans un au-delà bienheureux.

En contexte funéraire, l'activité ludique peut ainsi servir d'opérateur métaphorique pour construire un discours visuel constituant une stratégie de deuil. L'image d'un enfant ou jeune Éros jouant avec un cerceau ou une roue se retrouve à l'époque romaine sur des sarcophages et des plaques de *loculi*, peut-être toujours avec la même idée de promesse de survie après la mort.



Fig. 2 : Lécythe attique à fond blanc, Ganymède en fuite avec son cerceau (cat. 118)
470 av. J.-C.
Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n.4, St 1313

Bibliographie :

D. Auger, « Ganymède dans la poésie grecque : une histoire sans paroles », dans V. Gély (dir.), *Ganymède ou l'Échanson : rapt, ravissement et ivresse poétique*, Nanterre, 2008, p. 37-54 ; R. Bucolo, « Il gioco del cerchio su due lastre incise dalle catacombe di S. Callisto », dans F. Bisconti, M. Braconi (éd.), *Incisioni figurate della tarda antichità. Atti del Convegno di Studi (Roma, Palazzo Massimo, 22-23 marzo 2012)*, Cité du Vatican, 2013, p. 139-152 ; V. Dasen, « Ganymède ou l'immortalité en jeu », *Kernos*, 31, 2018, p. 119-140 ; Cl. Lambrugo, « Lekythos attica a fondo bianco », dans A. Ceresa Mori, Cl. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milan, 2012, p. 83, cat. 24 ; J. H. Oakley, *Picturing Death in Classical Athens*, Cambridge, 2004, p. 175.

JEUX DE BALLE

Isabelle Hasselin Rous

Ces deux figurines évoquant les jeux de balle sont issues de deux ateliers de production distincts et ont été réalisées à quelques siècles d'écart. La jeune femme (**fig. 1**), fabriquée en Béotie d'après la nature et la couleur de l'argile employée, montre en effet la technique simple employée à la fin de l'époque archaïque : l'ensemble de la figurine est modelé à la main et seul le visage a été produit dans un moule univalve. La silhouette du corps apparaît donc compacte et irrégulière du fait de la technique mise en œuvre.

Il en va différemment de la figurine du jeune homme (**fig. 2**), dont l'utilisation de plusieurs moules bivalves, fort bien éprouvée à l'époque hellénistique, implique une parfaite régularité des formes du corps aux proportions très élancées et une grande liberté dans l'attitude tournoyante et instable, typique de cette période où l'instantanéité du mouvement est recherchée. Tout le corps accompagne donc le geste du lancer de balle dans lequel il est saisi. Par la couleur de l'argile et la petitesse du visage aux traits resserrés (yeux mi-clos et fine bouche), cette figurine s'insère bien dans la production coroplathique corinthienne.

La figurine béotienne (**fig. 1**) appartient à la catégorie bien connue des « sujets de genre » produits par les ateliers coroplathiques de l'époque archaïque et montrant les gens au cours de leurs activités quotidiennes, avec une saveur et une spontanéité souvent



Fig. 1 : Jeune femme lançant une balle (cat. 86)
Vers 500 av. J.-C.
Paris, musée du Louvre, inv. MNE I332

touchantes. La jeune femme s'apprête à lancer en l'air une balle qu'elle tient dans sa main droite, tout en se préparant à la réceptionner dans l'autre main. Il faut noter le réalisme de l'attitude de la tête penchée vers l'arrière, comme pour mieux accompagner du regard la progression de la balle qui va être lancée en l'air. À ce jeu solitaire s'oppose celui du jeune homme d'un atelier corinthien (**fig. 2**), qui est lui, au contraire, saisi au moment où il va lancer sa balle à un



Fig. 2 : Jeune homme lançant une balle (cat. 85)
III^e siècle av. J.-C.
Paris, musée du Louvre, inv. MNC 335

ou plusieurs adversaires situés en face de lui. Il prend son élan pour lancer la balle avec force d'après l'attitude tournoyante du corps et nerveuse des bras et des jambes. S'agit-il d'une représentation du jeu dit de la « balle commune » (*episkyros*) ? Les joueurs divisés en deux camps adverses devaient intercepter la balle lancée par leur adversaire et la relancer et ce, sans jamais reculer au-delà des lignes arrières délimitant le terrain, sinon ils perdaient la partie.

Ces deux figurines, exceptionnelles par leur unicité et leur qualité, illustrent bien les jeux de balle solitaires ou collectifs pratiqués par les anciens Grecs.

Bibliographie :

S. Besques, *Catalogue raisonné des figurines et reliefs en terre cuite grecs, étrusques et romains, III. Époques hellénistique et romaine, Grèce et Asie Mineure*, Paris, 1972, p. 54, pl. 63 c, D 303 ; S. Besques, « Dans les réserves des figurines et reliefs de terre cuite grecs et romains », *Musées de France*, 1950, 1, p. 4, 5, fig. 3-5 ; V. Jeammet, « Des figurines en terre cuite grecques pour le musée du Louvre : la collection Bellon », *La Revue des musées de France*, 2015, 4, p. 23-26, fig. 5, 6.

JEUX DE BALLES OU POMMES, JEUX AMOUREUX

Véronique Dasen

Sur une amphore attique de la collection Sambon à Milan, découverte dans une tombe de Cumes (**fig. 1a**), une jeune fille vêtue d'un fin *chitôn*, les cheveux retenus par un foulard, *sakkos*, marche en jonglant avec deux objets circulaires. Elle passe devant une chaise, *klismos*, qui situe la scène dans l'espace domestique. Elle semble se diriger vers l'autre face (**fig. 1b**) où un jeune homme imberbe se tient debout, drapé dans son *himation*, en tenant un bâton. Il est immobile et paraît observer l'approche de la jeune fille. L'accessoire de jonglage est indéterminé : s'agit-il de pommes, de balles ou de pelotes de laine ? L'indécision est probablement volontaire. Des scènes similaires abondent dans la peinture de vases attiques dans le deuxième tiers du ^v^e siècle av. J.-C.

Le motif a été interprété de différentes manières qui ne sont pas exclusives. La scène semble se rapporter aux préludes d'une rencontre amoureuse entre deux jeunes gens en âge de se marier. La balle pourrait faire référence au jouet que la fille dépose en présent votif dans les sanctuaires à la veille du mariage, comme l'évoque l'épigramme de Timarēta (*Anthologie palatine*, 6, 280). La manipulation des balles ferait allusion à l'accomplissement future du rite.

Le jonglage pourrait aussi traduire de manière métaphorique une façon grecque de penser l'agentivité érotique féminine. La balle ou pomme qualifie la jeune fille dans l'âge de sa pleine séduction. De nombreux auteurs utilisent l'image d'une pomme, coing ou grenade mûre, *mêlon*, fruit d'Aphrodite, rond et charnu, pour décrire la fille prête au mariage, et celle de la cueillette pour évoquer les préparatifs des noces.

Les jeux de balles offrent également un prétexte aux jeunes gens pour interagir (Homère, *Odyssée*, 6, 110-142). Sur l'amphore de Milan, comme sur d'autres vases, le geste de la jeune fille n'est pas anodin. Il fait référence au « lancer de la pomme », *mêlobolein*, une expression utilisée pour désigner une invitation amoureuse (Théocrite, *Idylles*, 5, 88-89). Le lancer de pommes peut même devenir un instrument de magie érotique, comme dans l'histoire des amours contrariées d'Acontios et Cydippe (Ovide, *Héroïdes*, 21, 124-125), voire une procédure d'ensorcellement pour capturer l'être aimé (*Papyri Graecae Magicae*, 122).

Les scènes de jonglage avec des balles, pommes ou pelotes de laine, ne mettent ainsi pas en scène un simple divertissement, mais une invitation à une relation amoureuse réciproque.



Fig. 1a et 1b : Amphore attique à figures rouges sur laquelle une jeune fille jongle (cat. 119). 460-450 av. J.-C. Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 14, St 1323

Bibliographie :

V. Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29, 2016, p. 73-100 ; Cl. Lambrugo, « Anfora nolana antica a figure rosse », dans A. Ceresa Mori, Cl. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milan, 2012, p. 84, cat. 25 ; A.R. Littlewood, « The Symbolism of the Apple in Greek and Roman

Literature », *Harvard Studies in Classical Philology*, 72, 1968, p. 147-181 ; S. Pfisterer-Haas, « Mädchen und Frauen im Obstgarten und beim Ballspiel, Untersuchungen zu zwei vorhochzeitlichen Motiven und zur Liebessymbolik des Apfels auf Vasen archaischer und klassischer Zeit », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts, athenische Abteilung*, 11, 2003, p. 139-195.8

BALANÇOIRES

Véronique Dasen

La planche à bascule figure parmi les jeux d'adresse et d'équilibre grecs. Aucune source écrite ne la mentionne de manière explicite, mais une petite série de vases attiques et italiotes (v^e siècle av. J.-C. – iv^e siècle av. J.-C.) représente l'exercice. Sur un cratère en cloche apulien conservé au musée archéologique de Métaponte (fig. 1), deux Érotés nus, ailés, se balancent en se tenant debout sur chaque extrémité d'une planche posée sur un rondin d'arbre.

Le personnage de gauche est du côté qui a touché terre, il se retourne en faisant un geste de la main droite vers son acolyte qui se trouve en haut, une main posée sur la hanche gauche. L'objectif semble être de se maintenir en équilibre le plus longtemps possible jusqu'à ce que le partenaire chute. Les Érotés tiennent chacun le bout d'une longue bandelette, d'ordinaire interprétée comme le prix du vainqueur.



Fig. 1 : Cratère en cloche apulien, deux Érotés jouent à la balançoire (cat. 117). Début iv^e siècle av. J.-C. Métaponte, Museo Archeologico Nazionale di Metaponto, inv. 324335

Sur les autres vases, le jeu est pratiqué par des jeunes filles, également toujours debout, avec une pose concentrée, les bras légèrement repliés et les poings fermés. Elles s'affrontent dans une forme de compétition (*agôn*) différente de celle des garçons, que le peintre utilise pour traduire leur statut particulier. L'équilibre instable évoque à sa manière le caractère transitoire de ce moment de leur vie à la veille du passage au statut d'épouse. Le risque de la chute suggère les dangers qui rôdent autour d'elles, tout en mettant en valeur la beauté de leur corps et la maîtrise de soi (*sophrosunê*) attendue d'une future épouse. Plusieurs détails font référence à un contexte pré-nuptial, comme le pommier chargé de fruits sur un cratère du Peintre de Léningrad conservé à Boston (vers 470-460 av. J.-C.) ; ailleurs, les Érotés se mêlent au jeu ou prennent carrément la place des jeunes filles, comme sur le cratère en cloche de Métaponte.

Une autre forme de balançoire, de type escarpolette (*aiôra* en grec), est suspendue par des cordes. Le siège prend parfois la forme d'un tabouret ou même d'une chaise. Sur une hydrie campanienne attribuée au Peintre de Capoue et conservée à Milan (fig. 2), une jeune femme richement vêtue d'un *chitôn* fin, parée de bijoux, est assise sur une balançoire munie de coussins qu'Éros pousse. Posés entre eux, deux objets se rapportent à la séduction et au mariage : une balle et un coffret. Le plaisir que procure cette activité peut se conjuguer avec une performance rituelle. Lors de la fête athénienne de la balançoire (*Aiôra* en grec), que certains auteurs rapportent à un rite de propitiation de la mort par pendaison de la fille d'Icarius, Erigoné, filles et garçons sont balancés en vœu de prospérité et de fécondité.



Fig. 2 : Hydrie campanienne à figures rouges (cat. 125) Éros poussant une jeune fille sur une balançoire 360-330 av. J.-C. Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, inv. Sambon n. 31, St 1340

Bibliographie :

M. Castoldi, « L'altalena : un gioco, un rito, una festa », dans A. Ceresa Mori, Cl. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano, Milano*, 2012, p. 37-43, p. 91-92 ; V. Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29, 2016, p. 73-100 ; J. R. Green « Zeus on a See-Saw. A Comic Scene from Paestum », *Logeion. A Journal of Ancient Theatre*, 4, 2014, p. 1-27 ; K. Schauenburg, « Erotenspiele, 1. Teil », *Antike Welt*, 7, 1976, p. 39-52 ; J. Hani, « La fête athénienne de l'*Aiôra* et le symbolisme de la balançoire », *Revue des études grecques*, 91, 1978, p. 107-122.

LE JEU DU COTTABE

Natacha Massar

Seul le centre de cette coupe à boire attique à figures rouges (vers 515-505 av. J.-C.) est conservé (fig.1). Un banqueteur y est représenté allongé torse nu, un vêtement (*himation*) drapé sur le bas du corps. Il tient de la main gauche une sorte de bol, peut-être un skyphos, dont le peintre aurait oublié de représenter les anses. L'index de la main droite est passé dans l'anse d'un vase à boire (*kylix*) comme celui dont provient ce fragment. Ce personnage s'exerce à un jeu d'adresse appelé cottabe (*cottabos*) : d'un coup de poignet, il s'apprête à projeter le reste de vin dans la kylix sur une cible constituée d'une coupelle en bronze en équilibre sur une tige ; en tombant, celle-ci doit heurter une coupe en bronze plus grande et la faire tinter. Dans d'autres cas, les joueurs doivent couler des soucoupes qui flottent dans un bassin.

Le cottabe peut être joué de différentes manières. Parfois, il est organisé comme une compétition à laquelle tous les convives participent ; le meilleur gagne un prix. Dans d'autres cas, chaque joueur dédie son lancer à l'être aimé, un tir réussi portant chance à ses amours. C'est la version représentée ici. En effet, un nom, écrit de droite à gauche, semble jaillir de la bouche du banqueteur : Léagros. La beauté de ce jeune homme était particulièrement appréciée et louée et son nom figure sur de nombreux vases attiques.

« Il [L'Amour ailé] dépose pour récompense de la victoire ce splendide bijou qui brille de tous ses feux. Un bassin d'argent est disposé sur la lice et une statuette d'Hébé l'échansonne occupe son centre en guise de cible. Et le séduisant Ganymède, l'échanson du Cronide, arbitre le concours, tenant en main une guirlande. Pour lancer le vin pur, on tire au sort en faisant divers mouvements avec les doigts : ils lèvent les uns bien droits, tout en repliant les autres sur la paume de la main, serrés, rassemblés et comme réunis par un lien » (Nonnos de Panopolis, *Les Dionysiaques*, 33, 71-80 ; trad. B. Gerlaud, CUF).

Fig. 1 : Médaillon de coupe attique à figures rouges, joueur de cottabe (cat. 7)

Vers 515-505 av. J.-C.

Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire, inv. R 329

Bibliographie :

Sur le vase : É. de Meester de Ravestein, *Musée de Ravestein*, Bruxelles, 329, 1884, p. 104 ; F. Mayence, *Corpus Vasorum Antiquorum Belgium 2. Bruxelles : Musées royaux d'Art et d'Histoire*, vol. I, Paris, 1926, III Ic, pl. 4, 5 ; M. Devillers, « Kylix », dans D. Vanhove (éd.), *Le sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, Bruxelles, 1992, p. 183, notice 40. Sur le cottabe : N. Hoesch, « Das Kottabosspiel », dans Kl. Vierneisel, B. Kaeser (éd.), *Kunst der Schale, Kultur des Trinkens*, Munich, 1990, p. 272-275 ; E. Csapo, M. C. Miller, « The "Kottabos-Toast" and an Inscribed Red-Figured Cup », *Hesperia*, 60, 1991, p. 367-382 ; A. Tarin, « Les divertissements en Grèce et à Rome », dans R. May (dir.), *Jouer dans l'Antiquité*, musée d'Archéologie méditerranéenne-Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, Paris, 1991, p. 112-116 ; P. Jacquet-Rimassa, « Κότταβος. Recherches iconographiques. Céramiques italiotes 440-300 av. J.-C. », *Pallas*, 42, 1995, p. 129-170.



MODÈLE DE NOIX EN TERRE CUITE

Hélène Chew, Marco Vespa

L'objet ne se distingue d'une véritable noix qu'au toucher (fig. 1). Il provient de Lezoux (Puy-de-Dôme), important centre de production céramique de la Gaule romaine, où des moules utilisés pour la fabrication de fac-similés de fruits secs sont connus, comme à Toulon-sur-Allier, Vichy (Allier) et Autun (Saône-et-Loire). La liste des noix en terre cuite retrouvées en contexte archéologique en Gaule reste à faire (cat. 27) et, pour avoir une idée, de la façon dont étaient utilisés les fruits véritables, ou leurs imitations, il faut se tourner vers Rome, où textes latins et représentations figurées illustrent une grande variété d'usages, dont on ne sait lesquels furent adoptés en Gaule.

On joue aux noix. Un poème attribué à Ovide décrit cinq jeux d'adresse ou de hasard pratiqués par les enfants – dont certains évoquent les jeux de billes modernes – et plusieurs sarcophages sculptés romains les montrent en action.

Friandise très appréciée des Romains, elle symbolise aussi la prospérité et la fécondité, et circule beaucoup dans Rome à ce double titre.

En tant que symbole végétal de fertilité, elle renvoie à la fois aux hommes et aux plantes à cause de son régime de reproduction « à gestation », dans lequel la graine se développe lentement en prenant de la consistance à l'intérieur d'une coque protectrice, pour en sortir une fois le processus de croissance

terminé. Pour les épouses, il s'agit d'une offrande propice qui était censée agir par le biais d'une sorte de magie sympathique. Le processus de fructification est comparé à la gestation de l'enfant porté dans le ventre de la mère par une terminologie (*rima, cortex, excutio*) identique pour le fruit et pour le cycle de formation de l'embryon.

Échangées comme petit cadeau à l'occasion de la grande fête des Saturnales, en décembre, dégustées immédiatement, les noix promettent sans doute aussi une année prospère. Elles font également partie des douceurs distribuées au hasard parmi la foule, à l'occasion de fêtes religieuses, de spectacles, de jeux du cirque. Un peu comme nos dragées actuelles, celles-ci étaient aussi jetées aux enfants sur le passage du cortège nuptial conduisant l'épousée à sa nouvelle demeure.

Fig. 1 : Noix en terre cuite (cat. 97)

Fin I^{er}-début II^e siècle apr. J.-C.

Saint-Germain-en-Laye, musée d'Archéologie nationale et domaine national de Saint-Germain-en-Laye, inv. 52017

Bibliographie :

M. Bettini, *Women and Weasels. Mythologies of Birth in Ancient Greece and Rome*, Chicago, 2013 (éd. orig. *Nascere. Storie di donne, donnole, madri ed eroi*, Torino, 1998) ; M. Bretin-Chabrol, *L'Arbre et la Lignée. Métaphores végétales de la filiation et de l'alliance en latin classique*, Grenoble, 2012 ; Fr. Mencacci, « *Fetus munitus*. Plinio, Virgilio e il significato augurale delle nuce a Roma », *I Quaderni del ramo d'oro on-line*, 7, 2015, p. 52-71.



LES PISTES DE BILLES

Ulrich Schädler

Gravées dans les sols de villes d'Afrique du Nord et d'Asie Mineure (Turquie) ainsi qu'à Rome, les pistes de billes romaines sont souvent ignorées par les archéologues. Encore aujourd'hui, elles sont parfois mal interprétées comme des jeux de *mancala*, malgré l'explication convaincante déjà donnée par Luigi Bruzza en 1877.

Il s'agit de pistes rectangulaires allongées, gravées dans les marches d'escaliers ou les seuils de bâtiments et places publiques (fig. 1). Elles sont limitées d'un côté par deux lignes parallèles très finement gravées dans le marbre, qui traversent la largeur de la piste. À côté de celles-ci, on trouve normalement une ou deux rangées de cuvettes d'environ 4 à 10 cm de diamètre, légèrement décalées l'une de l'autre, suivies d'autres dépressions placées de manière irrégulière. Une dernière cuvette se trouve à une certaine distance des premières rangées ou bien au milieu de la piste, entourée par d'autres cuvettes. Elle est souvent plus grande que les autres ou prend une forme rectangulaire.

Que ces pistes soient utilisées pour jouer est confirmé par leurs inscriptions. Un exemplaire du forum de Cherchell (Algérie) invite ainsi au jeu : « Laisse-là les affaires, viens et jouons ! » (*Se pone iuria et veni ludamus*). Une autre piste dans les bains de Caracalla à Rome (fig. 2) porte l'inscription : « Quand tu gagnes tu jubiles, quand tu perds tu pleures » (*Uincis gaudes, perdis ploras*).

L'existence de ces pistes « standardisées » laisse penser à une certaine uniformité des règles du jeu. On peut soupçonner que les joueurs lançaient leurs billes depuis la zone des deux lignes avec pour objectif de les faire arriver jusqu'à la dernière cuvette, tout en évitant les obstacles des autres cuvettes.

Les billes sont rarement documentées parmi les trouvailles de fouilles archéologiques. La plupart sont en terre cuite (fig. 3-4), plus rarement en pierre (fig. 5). Les exemplaires de Lillebone, découverts dans la tombe d'un enfant, sont en verre soufflé (fig. 6). Il est aussi étonnant que la littérature romaine ait gardé si peu de traces de ce jeu apparemment très populaire. Dans la biographie d'Auguste, Suétone (Auguste, 83, 1) rapporte que l'empereur aimait jouer avec des enfants aux osselets, aux noix et aux *occellati*, un terme qui désigne probablement des billes. Quelques siècles plus tard, Augustin (*Confessions*, 1, 19, 30) reconnaît avoir joué enfant aux noix et aux *piluli*, sans doute des billes.

Bibliographie :

L. Bruzza, *Della interpretazione del monogramma PE che si trova nei contorniati e nelle iscrizioni. Estratto dagli Annali dell' Instituto di corrispondenza archeologica anno 1877*, Rome, 1877, p. 58-72, pl. FG ; U. Schädler, « Jouer aux billes à l'époque romaine », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains, Archéothéma*, 31, 2013, p. 54-55.



Fig. 1 : Piste de billes, Rome, forum, temple de Vénus et Roma



Fig. 2 : Piste de billes, Rome, Bains de Caracalla



Fig. 3 : Bille en terre cuite (cat. 41)
Fin du I^{er} siècle av. J.-C.
Lyon, Lugdunum-musée
et théâtres romains, s. n.



Fig. 4 : Bille en terre cuite (cat. 101)
Époque gallo-romaine
Vieux, musée et sites
archéologiques de Vieux-
la-Romaine, inv. 3240



Fig. 5 : Bille en calcaire (cat. 102)
Époque gallo-romaine
Vieux, Musée et sites
archéologiques de Vieux-
la-Romaine, inv. 3252



Fig. 6 : Billes en verre de Lillebonne (cat. 93)
II^e siècle apr. J.-C.
Rouen, musée des Antiquités, inv. VA 731

LE JEU DE L'EPHEDRISMOS

Daniela Ventrelli

Ce groupe en terre cuite, conservé au musée archéologique national de Tarente, a été retrouvé en 1958 dans une sépulture de Tarente, Via Principe Amedeo, datée par son mobilier du II^e siècle av. J.-C. Il a été largement restauré, notamment sur le dos de la figure portée qui avait à l'origine des ailes. On relève la présence importante de polychromie, des traces évidentes de couleur rose et rouge sur les cheveux et sur les vêtements des deux personnages, ainsi que sur la base.

Ce type coroplastique est produit dès l'époque classique et perdure jusqu'à la fin de l'âge hellénistique. Il était fabriqué avec plusieurs moules ajustés à la main pour certains détails, comme les coiffures, les ailes, et d'autres ajouts (diadèmes, bijoux, attributs variés). Ces figurines composites sont relativement répandues sur les sites indigènes et hellénisés des Pouilles, mais en nombre moins élevé que d'autres types de terres cuites.

L'activité des jeunes filles se rapporte au jeu de l'*ephedrismos* qui signifie « se faire porter sur le dos ». Il se pratiquait à deux, uniquement entre partenaires du même sexe, car il exigeait un étroit contact physique.

Selon le dictionnaire de Pollux (*Onomasticon* 9, 119), le jeu se déroulait en deux étapes. Les joueurs devaient d'abord renverser une pierre dressée avec des balles ou des pierres.

Le perdant devait, en gage, porter le vainqueur sur son dos. Ce dernier lui cachait les yeux avec ses mains. Le « cheval » devait, pour mettre fin à son gage, parvenir à toucher du pied la pierre au sol.

Dans le groupe de Tarente, toutefois, la jeune fille portée ne cache pas les yeux de son « cheval ». Elle est de plus presque entièrement nue, avec des ailes, comme dans d'autres représentations similaires dans la grande sculpture en marbre, tandis que sa compagne est vêtue d'un *chiton* qui dévoile son sein de gauche. Cette attitude peut être interprétée comme la métaphore d'un moment important de la vie d'une femme : le passage entre la vie de jeune fille et la vie adulte à travers le mariage, comme de récentes études sur le sujet le proposent.

Le groupe met ainsi en œuvre différents sens du verbe grec *paizein*, « jouer », qui renvoie à la fois à l'idée de jeu de pré-adultes, d'émotion, de performance et d'érotisme.

Fig. 1 : Deux jeunes filles jouant au jeu du porteur « *ephedrismos* » (cat. 114)

II^e siècle apr. J.-C.

Tarente, Museo Archeologico Nazionale di Taranto, inv. 111611

Bibliographie :

V. Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29, 2016, p. 73-100 ; V. Jeammet (dir.), *Tanagras, de l'objet de collection à l'objet archéologique*, Paris, 2007 ; V. Jeammet (dir.), *Tanagra : mythe et archéologie*, Montréal, Paris, 2003. Exposition, musée du Louvre, Paris, 15 septembre 2003 – 5 janvier 2004, musée des Beaux-Arts, Montréal, 5 février – 9 mai 2004 ; G. Kleiner, *Tanagrafiguren*, Berlin, 1984 ; U. Mandel, « Die ungleichen Spielerinnen. Zur Bedeutung weiblicher Ephedrismosgruppen », dans P. C. Bol (éd.), *Hellenistische Gruppen. Gedenkschrift für Andreas Linfert*, Mayence, 1999, p. 213-266 ; U. Mandel, « L'ephedrismos : une métaphore érotique », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 28-29 ; D. Ventrelli, *Le Terrecotte figurate del Museo Nazionale Jatta di Ruvo*, Bari, 2004, spécialement p. 77-79.



ACROBATES

Alexandra Attia

La figure de l'acrobate est très populaire de la fin de l'époque classique jusqu'à l'époque romaine en Méditerranée antique, notamment en Grande Grèce (Italie du Sud). Le motif de la femme acrobate s'y décline en plusieurs variantes sur différents supports (vases, terres cuites, etc.). Elle est caractérisée par sa nudité, totale ou partielle, quand seule la poitrine est découverte, ainsi que par une tenue particulière – un vêtement court ou suggérant le mouvement –, qui met en valeur la souplesse du corps et le dynamisme de la posture (fig. 1). Cette contorsion virtuose, véritable démonstration d'agilité, s'appuie sur une gamme réduite de positions selon un code générique : la figure, en équilibre sur les mains, a les jambes repliées vers l'avant au-dessus de la tête, ou bien le dos courbe fait le pont (fig. 2-3). À ces dispositifs visuels, immédiatement signifiants, s'ajoutent parfois d'autres accessoires (épées fichées dans le sol, tige de cottabe, etc.), des protagonistes (acteurs comiques, banqueteurs, danseuses, etc.) ou des éléments qui précisent le contexte de la performance. La représentation sur le médaillon de la coupe de Ruvo (fig. 4) d'une femme acrobate à proximité d'un autel inscrit sa prestation au sein de l'espace religieux et pourrait ainsi corroborer l'existence de ce type de performances en marge de concours officiels organisés lors de festivals dédiés à Apollon ou Dionysos.

Désignés par une multitude de termes grecs et latins, notamment sous la dénomination



Fig. 1 : Lécythe aryballisque à figures rouges, style de « Gnathia » (cat. II5) 330-320 av. J.-C. Tarente, Museo Archeologico Nazionale di Taranto, inv. 143496

générique de *thaumatopoiói*, les acrobates, parmi les amuseurs de toutes sortes, semblent graviter en marge de la société civique. L'exécution de ces performances présentées en guise de divertissement à l'occasion du *symposium*, dans le cadre de prestations scéniques, lors de festivals ou de rituels, nécessitait pourtant un apprentissage et une habileté réelle. Par opposition à la *technê* en jeu dans les performances athlétiques, cette pratique est une source de plaisirs dévalorisés dans les textes. L'acrobate éveille



Fig. 2 : Figurine d'acrobate sur les mains (cat. 110)
Fin IV^e siècle av. J.-C.
Tarente, Museo Archeologico Nazionale di Taranto,
inv. 4059



Fig. 3 : Figurine d'acrobate faisant le pont inversé (cat. 131)
Fin IV^e siècle av. J.-C.
Tarente, Museo Archeologico Nazionale di Taranto,
inv. 50323



Fig. 4 : Médaillon de coupe italiote à figures rouges,
acrobate devant un autel (cat. 137). IV^e siècle av. J.-C.
Ruvo di Puglia, Museo Nazionale Jatta, inv. MJ 35265

l'admiration de la foule, pour de l'argent, en associant une prouesse contre-nature, qui force le corps hors de ses limites naturelles. Le développement de mouvements contrariés éloignés de la mobilité quotidienne qu'incarne parfaitement la posture renversée de l'acrobate, à contre-pied de la normalité, participe à son échelle à la construction d'une altérité visuelle.

Bibliographie :

P. Christesen, D. Kyle (éd.), *A Companion to Sport and Spectacle in Greek and Roman Antiquity*, Malde, MA/Oxford, 2014 ; V. Dasen, « Saltimbanques et circulation de jeu », *Archimède*, 6, 2019, sous presse ; L. Todisco, *Prodezze e prodigi nel mondo antico. Oriente e Occidente (Studia Archaeologica 192)*, Rome, 2013 ; A. van den Hoek, J. J. Herrmann, « Clement of Alexandria, Acrobats and the Elite », dans A. van den Hoek, J. J. Herrmann (éd.), *Pottery, Pavements and Paradise: Iconographic and Textual Studies on Late Antiquity*, Leiden, 2013, p. 175-202 ; S. Milanezi, « À l'ombre des acteurs : les amuseurs à l'époque classique », dans C. Hugoniot, F. Hurllet et S. Milanezi (dir.), *Le Statut de l'acteur dans l'Antiquité grecque et romaine*, Tours, 2004, p. 183-209 ; J. R. Vickers, *The Acrobatic Body in Ancient Greek Society*, PhD thesis, The University of Western Ontario, 2016.

JEU DE MORRA OU « BOUGE-DOIGTS »

Véronique Dasen et Daniela Ventrelli

Une petite série de vases, principalement attiques et italiotes, témoigne de l'existence d'un jeu de « doigts » dès le ^v^e siècle av. J.-C. Joué à deux, simplement avec les mains, ce jeu ressemble au premier abord à notre « pierre-feuille-ciseaux ». Il évoque aussi la *morra* où chaque joueur lève une main en indiquant un chiffre avec ses doigts tout en annonçant à haute voix la somme totalisée avec son partenaire. Celui qui dit le premier le bon chiffre a gagné. Les règles, cependant, paraissent avoir beaucoup varié depuis l'Antiquité. Calpurnius Siculus (1^{er} siècle apr. J.-C.) semble faire allusion à une sorte de tirage au sort en usage parmi les bergers : « Et maintenant, pour pouvoir mieux répartir l'alternance de vos chants, jetez chacun les mains par trois fois en les ouvrant brusquement. Sans tarder, ils s'en remettent au jugement des doigts. Le premier à commencer est Idas » (*Bucoliques*, 2, 25-27 ; trad. J. Amat, CUF).

Sur un fragment de coupe de la collection Herbert A. Cahn (fig. 1), deux satyres vêtus d'un manteau (*himation*), jouent assis par terre comme des enfants, dans un espace extérieur indiqué par un arbre. Un troisième satyre les regarde, debout, appuyé sur son bâton de citoyen. Les deux joueurs tiennent chacun l'extrémité d'un bâton noueux. Celui de droite lève la main droite. Au-dessus de la tête de chacun d'eux, la lettre *epsilon* est peinte, peut-être pour annoncer leurs résultats.



Fig. 1 : Fragment de coupe attique à figures rouges, deux satyres assis jouent à la *morra* (cat. 163). Vers 450 av. J.-C. Bâle, Galerie Jean-David Cahn AG, inv. HC 431

Sur une coupe apulienne à figures rouges (fig. 2 a-b) conservée dans la collection privée formée par l'ingénieur Vincenzo Cotecchia, un enjeu de type érotique se manifeste. Sur une face (fig. 2b) une jeune femme vêtue d'un *chiton* léger et un jeune homme nu se font face, assis sur une sorte de bloc. Ils tiennent un bâton de la main gauche et lèvent en même temps le bras droit tout en bougeant les doigts, comme dans le jeu de la *morra*. Des scènes similaires se déroulent dans un contexte pré-nuptial métaphorique plus marqué, associant le jeu de l'amour à celui du hasard. Le tirage au sort semble y constituer le prélude d'une union amoureuse, patronnée par les dieux.



Fig. 2 a-b : Coupe apulienne à figures rouges,
un couple joue à la *morra* (cat. 105).
Vers 390 av. J.-C.
Bari, collection Cotecchia, inv. 53

Sur l'autre face de la coupe (**fig. 2a**), un couple est représenté dans une scène de banquet. L'homme est allongé sur un lit, *klinê*, et soulève une patère avec la main gauche en direction de la femme assise devant lui, qui se retourne en levant une *xenochoë*, une cruche à verser le vin, comme si elle s'apprêtait à lui en verser. Les deux faces du vase pourraient se rapporter au même couple, fixé par le

peintre dans deux moments heureux de leur existence, symbolisés par l'activité ludique et le cadre festif du banquet.

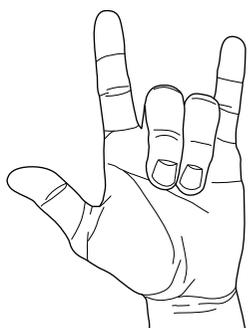
Bibliographie :

H. A. Cahn, « Morra : Drei Silene beim Knobeln », dans H. Froning et al. (éd.), *Kotinos, Festschrift für Erika Simon*, Mainz, 1992, p. 214-217 ; V. Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29, 2016, p. 73-100 ; K. Schauenburg, « Erotenspiele, 1. Teil », *Antike Welt*, 7, 1976, p. 45, fig. 11.

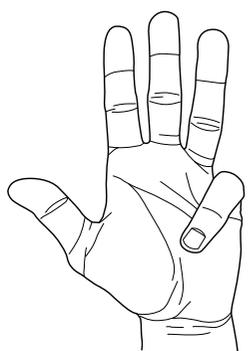
TESSÈRES ET NUMÉRATION DIGITALE

Jérôme Gavin et Alain Schärli

Les tessères sont des pièces rondes, en os ou ivoire, semblables à une monnaie, qu'on trouve dans des fouilles romaines à proximité des théâtres. Cette localisation amène à penser qu'elles jouaient le rôle d'une contre-marque, indiquant peut-être au spectateur le secteur où il devait s'asseoir. Certaines comportent sur une face le dessin d'une main, avec un ou plusieurs doigts rabattus, et sur l'autre un nombre en chiffres romains. Ce nombre va jusqu'à quinze sur celles retrouvées par les archéologues.



4



7

Fig. 5 :
Les positions
des doigts
selon Bède
le Vénéral.

Pour les historiens du calcul, cela fait de ces tessères des pièces à conviction bienvenues : la littérature latine comporte en effet plusieurs allusions à des nombres montrés sur les doigts, souvent supérieurs à dix, sans qu'aucun texte d'époque ne nous donne le « code » de cette représentation. La plus ancienne description dont on dispose ne date que du VIII^e siècle de notre ère, rédigée par Bède le Vénéral.

Or, le signe des doigts que l'on voit sur les tessères concorde parfaitement avec la description de ce moine anglais : il correspond toujours au chiffre figurant sur l'autre face. Ces objets sont donc une sorte de petit lexique, apportant la preuve matérielle que les Romains représentaient les nombres jusqu'à quinze sur leurs doigts, comme nous le dit

Bède sept siècles plus tard, à qui l'on peut alors faire confiance pour les nombres supérieurs.

Nous appelons cette manière de procéder la numération digitale, car elle consiste à montrer un nombre au moyen des doigts, tout comme on l'écrit sur un support. Elle est malheureusement souvent confondue avec le comput digital, qui consiste en des calculs ecclésiastiques de calendrier effectués sur les doigts. La numération digitale n'a servi à compter qu'à la Renaissance, lorsque sont apparus les chiffres que l'on dit arabes : Léonard de Pise (1202) enseigne que l'on peut garder une retenue dans la main gauche lors d'un calcul écrit effectué de la main droite.

Ces tessères montrent aussi que les Romains n'appliquaient pas la préposition : on y voit qu'ils écrivaient par exemple neuf sous la forme VIII et non IX. Et elles laissent même supposer que dans le public des théâtres, auquel on pense qu'elles étaient destinées, certains ne savaient peut-être même pas lire les chiffres.

Fig. 1 : Tessère avec numération digitale (cat. 66)
Époque romaine
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Froehner.320

Fig. 2 : Tessère avec numération digitale (cat. 63)
Époque romaine
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Froehner.317

Fig. 3 : Tessère avec numération digitale (cat. 71)
Époque romaine
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Froehner.326

Fig. 4 : Tessère avec numération digitale (cat. 73)
Époque romaine
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Froehner.327

Bibliographie :

Bède le Vénéral, *Bedae Venerabilis Opera*, Pars IV, Opera didascalica 3, textes établis par Charles W. Jones, Turnhout, 1980, p. 549-808 ; J. Gavin, A. Schärli, *Sur les doigts jusqu'à 9999. La numération digitale des Anciens à la Renaissance*, Lausanne, 2014.



DÉS CLASSIQUES ET DÉS SPÉCIAUX

Yves Manniez

Les dés constituent avec les jetons en os et les pions en pâte de verre, les témoins les plus significatifs de la pratique des jeux de hasard ou de plateau dans l'Antiquité. Les premiers auraient été inventés au Proche-Orient, à l'âge du Bronze. La plupart des dés retrouvés en fouille sont en os, mais on en connaît aussi en ivoire, en plomb, en bronze, en ambre, en cristal, en verre, en terre cuite et en pierres diverses. Le chiffrage, à l'instar de celui des dés actuels, est en principe disposé de manière à ce que la somme des valeurs de deux faces opposées soit égale à sept. On note toutefois que certains exemplaires ont été aménagés de façon à ce que l'objet tombe souvent sur les faces un et six.

Les dés cubiques apparaissent au v^e siècle av. J.-C. en Gaule narbonnaise et en Corse, mais leur rareté laisse croire qu'il s'agit des produits importés. Ils sont généralement de grand format et présentent deux opercules destinés à obturer les deux emplacements occupés par le canal médullaire. À l'époque romaine, les éléments creux de grande taille (dim. 18 à 29 mm) sont rares en Gaule, la mesure moyenne des côtés se situant entre 11 et 17 mm. L'exemplaire de Lyon, réutilisé comme manche de couteau (fig. 1), appartient à la catégorie des modèles les plus grands avec des côtés de 22 à 23 mm. On rencontre aussi, des dés miniatures (de 5,5 à 7 mm) [fig. 2]. Quatre d'entre eux



Fig. 1 : Dé réemployé comme manche de couteau (cat. 30)
1^{er} siècle apr. J.-C.
Lyon, Lugdunum-musée et théâtres romains, inv. 1234



Fig. 2 : Dé miniature (cat. 103)
Époque romaine
Vieux, musée et sites archéologiques de Vieux-la-Romaine,
inv. 3423 – OR n° 60



Fig. 3 : Dés modifiés du camp légionnaire de Vindonissa 1^{er} siècle apr. J.-C.
Brugg, Vindonissa Museum, inv. 5093 (cat. 172),
inv. 5250 (cat. 173), inv. 5344 (cat. 174)

étaient associés à un petit trésor du III^e siècle sur le site d'*Ambrussum*.

Il semblerait que les dés cubiques aient été précédés par des dés parallélépipédiques. Le chiffage, généralement fait de simples dépressions, n'existe que sur les quatre faces les plus grandes. Les valeurs un et deux n'apparaissent jamais sur ces réglottes longues de 8,5 et 21,5 mm (fig. 1-5, p. 110-111).

Les dés peuvent aussi avoir des formes inhabituelles (fig. 1-3, p. 113). Avec les dés biseautés de manière irrégulière (fig. 3) du camp légionnaire de Vindonissa (Brugg),

les faces un et six sont plus larges et à pans coupés, pour privilégier la sortie de ces faces et faciliter les gains, à moins qu'il ne s'agisse d'un exemplaire expérimental destiné à des calculs de probabilité.

Bibliographie :

R. Bedon, « Les jeux de société chez les Romains », *Archéologia*, 246, 1989, p. 58-64 ; M. Feugère, « Les dés romains », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 44-45 ; Y. Manniez, « Contribution à l'étude des dés en os d'époque romaine de la cité de Nîmes (F) », *Instrumentum*, 32, décembre 2010, p. 18-21 ; U. Schädler, « L'art de jouer au dés », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 46.

LA CACHE D'UN JOUEUR

Laurent Flutsch

Dans un coffret enfoui dans sa maison, un habitant de *Lousonna* (Lausanne) a déposé, entre les années 68 et 80 apr. J.-C., un petit magot : des clés en fer, une boîte de bronze, deux anneaux et d'autres objets métalliques non identifiés. Et surtout, des pièces de monnaie, deux dés cubiques et quarante jetons en os déposés dans un petit sac.

Parmi les monnaies, une pièce gauloise des Allobroges, un demi-as romain d'époque républicaine, frappé avant 91 av. J.-C., une imitation d'un denier d'Auguste (16 av. J.-C.) ou des guerres civiles (68 apr. J.-C.) en argent fourré de plomb, un denier de Tibère (33 apr. J.-C.), une pièce d'or de Néron (64 ou 65 apr. J.-C.), enfin une « fausse » pièce





Fig. 2 et 3 : Deux jetons en os : l'un figurant un gladiateur, l'autre portant l'inscription *Iusti* (cat. 185)
Entre 68 et 80 apr. J.-C.
Lausanne, Musée romain de Lausanne-Vidy,
inv. VY85-3516-09 et inv. VY85-3516-10

d'or des guerres civiles (68 apr. J.-C.), en or fourré de cuivre.

Ce trésor, composé de monnaies en partie douteuses, fut sans doute amassé en pratiquant des jeux de stratégie et de hasard, dont témoignent les dés et jetons. Deux des jetons sont gravés du nom de leur propriétaire, *Iustus*. L'un d'eux porte, sur une face, l'inscription *IVSTI SVM*, « J'appartiens à *Iustus* » et, sur l'autre le dessin d'un gladiateur, en l'occurrence un rétiaire, armé d'un trident et d'un filet (fig. 2-3).

Des lois sont promulguées à la fin de la République pour tenter de limiter les jeux de paris et d'argent qui semblent être restés autorisés pendant la période de fête

des Saturnales (17-24 décembre). L'engouement pour les jeux d'argent ne fut cependant pas diminué par les interdictions. Les textes de lois conservés concernent surtout leurs effets secondaires, comme la violence physique ou le vol.

« La manie du jeu ne fut-elle jamais plus dominante ? Ce n'est qu'avec quelques bourses que l'on s'en va aux hasards de la table de jeu : on y apporte, on y risque son coffre-fort. Quelles batailles devant le croupier dispensateur des munitions ! Est-ce seulement de la folie que de perdre cent mille sesterces et de refuser une tunique à l'esclave qui frissonne ? » (Juvénal, *Satire*, 88-93 ; trad. P. de Labriolle et F. Villeneuve, CUF).

Fig. 1 : Ensemble d'un coffret enseveli dans une demeure de Lousonna (Lausanne, Vaud, Suisse) (cat. 185)
Entre 68 et 80 apr. J.-C.
Lausanne, Musée romain de Lausanne-Vidy,
inv. VY85-3516-07 et 08 (dés) ; inv. VY85-3516-09 (jeton gladiateur) ; inv. VY85-3516-10 (jeton *Iusti*) ;
inv. VY85-3516-11 à 48 (jetons) ; inv. VY85-3516-01 (aureus) ;
inv. VY85-3516-02 (faux aureus) ; inv. VY85-3516-03 (denier) ;
inv. VY85-3516-04 (faux denier) ; inv. VY85-3516-05 (demi-as) ;
inv. VY85-3516-06 (pièce allobroge)

Bibliographie :

D. Paunier *et al.*, « Le vicus gallo-romain de Lousonna-Vidy ; le quartier occidental ; le sanctuaire indigène : rapport préliminaire sur la campagne de fouilles 1985 », *Cahiers d'archéologie romande*, 42, *Lousonna*, 7, Lausanne, 1989 ; A. Geiser, E. Abetel, « Un petit trésor mixte à Lousonna », *Gazette numismatique suisse*, 142, 1986, p. 35-40 ; P. Pichonnaz, « La liberté contractuelle et l'interdiction de certains jeux d'argent », *Revue internationale des droits de l'Antiquité*, 65, 2018, p. 7-31. Pour comparaison : P. Cattelain *et al.*, « La nécropole tardo-romaine du "Tienne del Baticule" à Viroinval/Nismes (province de Namur, Belgique) », dans F. Hanut (dir.), *Du bûcher à la tombe. Diversité et évolution des pratiques funéraires dans les nécropoles à crémation de la période gallo-romaine en Gaule septentrionale*, Namur, 2008, p. 362-366.

JEU MAGIQUE

Véronique Dasen

Une scène inhabituelle de jeu est gravée sur une intaille en lapis-lazuli d'époque romaine impériale sertie dans une monture en argent dotée d'une bélière (fig. 1). Sur l'avvers, deux hommes nus sont assis face à face sur des sièges pliants et déplacent des pions sur un plateau carré posé sur leurs genoux. Le personnage de gauche est le dieu chacal Anubis, un mantelet (*chlamys*) sur l'épaule

gauche ; celui de droite un jeune homme au corps athlétique. La partie est en cours, comme le montrent leurs gestes animés. Anubis lève la main droite, la gauche cachée par le plateau. Son partenaire tend la main gauche, comme pour déplacer un pion. Au revers est gravée une inscription en grec dont le sens est inconnu.



Fig. 1 : Intaille en lapis-lazuli avec monture en argent, Anubis et un homme nu jouent au jeu d'*Alea*. I^{er}-III^e siècle apr. J.-C. (cat. 61) Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. AA.Seyrig.81

Ce bijou insolite appartient à la catégorie des gemmes dites « magiques » qui constituent une catégorie particulière d'amulettes à usage personnel. La fabrication de ce type de pierres gravées semble avoir commencé au I^{er} siècle av. J.-C., peut-être à Alexandrie, en Égypte, et connaît son apogée aux II^e et III^e siècles apr. J.-C. L'efficacité de ces objets repose sur la combinaison de différents éléments : le pouvoir du minéral, des inscriptions, gravées en grec et en positif, de noms divins et de formules magiques (*vox magica, logoi*), volontairement incompréhensibles, ainsi que d'images qui puisent dans l'iconographie gréco-romaine et égyptienne.

Le jeu que pratiquent les deux hommes semble être l'*Alea*, ce jeu de parcours sur un plateau divisé en trois sections de douze cases. De nombreux pions sont groupés dans la partie latérale du plateau, prêts à en sortir, comme à la fin d'une partie de type backgammon. L'utilisation de dés est suggérée par la présence d'une tour de jeu (*turricula* ou *pyrgus*) dans l'angle supérieur gauche du plateau, un accessoire bien documenté qui servait à lancer les dés dans de petits escaliers (fig. 2).

L'image de la scène de jeu semble avoir servi ici de porte-bonheur, probablement pour un homme dans une situation à risque, comme la guerre ou un long voyage. Des simulacres miniatures de plateau de jeu, portés en amulette, ont été identifiés dans le monde oriental et égyptien (*Mehen, jeu des 58 trous*). En Gaule romaine, des dés miniatures ou percés pour être portés en pendentif ont également pu servir de générateurs symboliques de chance. La représentation du jeu peut servir de talisman dans la mesure où jouer met en œuvre la volonté d'agir sur l'incertitude que représente l'avenir. La chance espérée est symbolisée par le bleu de l'intaille



Fig. 2 : Tour de jeu en bronze de la villa romaine de Vettweiss Froitzheim 370-380 apr. J.-C. Bonn, LVR-LandesMuseum, inv. 85.0269

de la Bibliothèque nationale de France. Le lapis-lazuli est en effet associé à Hathor-Aphrodite, la déesse qui donne son nom, le « coup de Vénus », au lancer gagnant au jeu.

Bibliographie :

R. E. Cobbett, « *Turricula* : les tours de jeux », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains, Archéothéma*, 31, 2013, p. 48-49 ; V. Dasen, « Magical Games », dans A. Mastrocinque et al. (éd.), *Ancient Magic: Then and Now*, Leipzig, sous presse ; A.-E. Dunn-Vaturi, « Amulettes et simulacres en forme de jeu dans l'Antiquité », *Histoire antique et médiévale*, hors-série 33, *Art du jeu, jeu dans l'art, de Babylone à l'Occident médiéval*, 2012, p. 22-25 ; R. Hamayon, *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, 2012 ; A. Mastrocinque, *Les Intailles magiques du département des Monnaies, Médailles et Antiques*, 120, Paris, 2014, p. 52.

JEUX DE *PENTE GRAMMAI* À ATHÈNES

Natacha Massar

Sur un kyathos attique attribué au Peintre de Caylus (vers 490 av. J.-C.), deux hoplites casqués disputent une partie à une table de jeu (fig. 1). Celui de gauche, barbu, avec un casque à haut cimier, est assis sur un bloc, et semble pointer du doigt un pion ou le faire glisser. L'autre guerrier, agenouillé, imberbe, au casque à cimier bas, tient un pion de la main droite. Derrière la table, la déesse Athéna se tourne vers l'homme assis. Une vigne se déploie dans le fond. Plus de cent cinquante versions de cette scène populaire sont conservées sur des vases. Sur certaines d'entre elles, les protagonistes sont nommés. Il s'agit alors toujours des héros homériques Achille et Ajax.



Fig. 1 : Kyathos attique à figures noires, Achille et Ajax jouent au jeu des cinq lignes (cat. 10). Vers 490 av. J.-C. Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire, inv. R.2512

Le jeu représenté, le *pente grammai*, ou « jeu des cinq lignes », se joue avec des pions et un dé qui introduit un élément de chance. Dans l’imaginaire grec, c’est la faveur divine qui détermine donc le gagnant. Cette interprétation semble confirmée par deux éléments : lorsque des chiffres inscrits ou les gestes des joueurs indiquent lequel des deux hoplites gagne, il s’agit toujours d’Achille. De même, lorsque les noms permettent de le déterminer, Athéna est toujours tournée vers ce même héros. Or, Achille et Ajax, les deux meilleurs guerriers achéens, auront des destins très différents : Achille, mort en héros, connaîtra une gloire immortelle. Ajax, au contraire, rendu fou par les dieux lorsque les armes d’Achille furent attribuées à Ulysse, finira par se suicider. Le destin glorieux d’Achille procède de la faveur divine, tout comme sa chance au jeu qui en est le reflet. Sur ce vase, la tenue hoplitique des deux hommes ainsi que la présence d’Athéna renvoient directement aux représentations des deux héros disputant une partie. L’attention que la déesse porte au personnage de gauche suggère qu’il s’agit d’Achille.

Ce divertissement populaire est rarement représenté dans des scènes de genre. Seule la version héroïque a connu un réel succès auprès des peintres de vases et de leurs clients. Moins de cinq scènes représentent des personnages en tenue « civile » en train de jouer. Sur une amphore attique attribuée au Peintre de Priam (fig. 2), deux hommes en *himation* sont assis sur des tabourets pliants, penchés sur la table jeu, très concentrés. Le joueur de gauche, les cheveux et la barbe blancs, a la tête couverte et s’appuie sur un bâton. Celui de droite porte une couronne dans les cheveux et tient un bâton plus léger, davantage un accessoire de mode.



Fig. 2 : Amphore attique à figures noires, deux hommes jouent à un jeu de plateau (cat. 6).
Vers 520-510 av. J.-C.
Bruxelles, Musées royaux d’Art et d’Histoire, inv. R 328

Il tient un pion dans sa main droite alors que l’autre semble indiquer quelque chose sur le plateau de jeu.

Bibliographie :

V. Dasen, « Achille et Ajax : quand l’*agôn* s’allie à l’*alea* », *Revue du MAUSS*, 45, 2015, p. 81-98, spécialement p. 84 et fig. 3 ; M. Devillers, « Amphore à col » et « Kiathos » (*sic*), dans D. Vanhove (éd.), *Le Sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, 44-45, Bruxelles, 1992, p. 187 ; F. Mayence, *Corpus Vasorum Antiquorum Belgium 2. Bruxelles : Musées royaux d’Art et d’Histoire*, I, Paris, 1926, III He, pl. 4, 1a-c et pl. 11, 5a-b ; U. Schädler, « *Pente grammai* – The Ancient Greek Board Game Five Lines », dans J. Nuno Silva (éd.), *Board Game Studies. Colloquium XI*, Lisbonne, 2009, p. 176-177 et fig. 2 ; S. Woodford, « Ajax and Achilles Playing a Game on an Olpe in Oxford », *Journal of Hellenic Studies*, 102, 1982, p. 177.

JEU DES LATRONCULES

Clare Rowan

Traduction Sandra Jaeggi

Cette « tessère » ou jeton en alliage cuivreux fait partie d'une importante série d'objets monétiformes qui se caractérisent par des nombres latins au revers, ici XIII. Des exemplaires portent au revers la légende AVG se référant à l'empereur. Sur l'autre face se trouvent les portraits d'empereurs julio-claudiens, des divinités ou des scènes de jeu, y compris des scènes érotiques (*spintriae*). L'association de ce jeton à la série de l'époque julio-claudienne est confirmée par un exemplaire similaire qui porte au revers la légende AVG dans une couronne au lieu d'un nombre. Cet exemplaire permet de faire un lien avec d'autres jetons dont le revers associe cette légende à un portrait d'Auguste.

Sur la tessère de la Bibliothèque nationale de France, deux hommes assis se font face. Une porte se trouve derrière le personnage de gauche, peut-être pour indiquer que la scène se déroule à l'extérieur. Un plateau de jeu est posé sur leurs genoux. La disposition des pions, répartis sur toute la surface du plateau, pourrait indiquer qu'ils s'adonnent au *ludus latruncularum*, « des petits soldats », un jeu de capture qui se pratique sans dé. La partie est en cours. Le personnage de droite lève le bras droit. Le terme MORA apparaît au-dessus de sa main. En latin, *mora* signifie « pause » ou « retard ». C'est aussi un impératif : « Attends ! » L'inscription *moraris*, « tu attends », se trouve aussi sur

des pièces de jeu en os rectangulaires (*tesserae lusoriae*). Le jeton semble donc représenter le moment où l'un des joueurs demande à l'autre de faire une pause. Une scène similaire de jeu de plateau se trouve sur une peinture murale de la taverne de Salvius à Pompéi. Deux hommes jouent ici au *XII Scripta/Alea* ou « jeu des douze points » avec des dés. Leurs paroles sont peintes au-dessus d'eux. L'un déclare : « J'ai gagné. », tandis que l'autre réplique : « Ce n'est pas un trois, mais un deux. »

Fig. 1a-1b : Tessère (cat. 60).

Avers : deux hommes jouant

Inscription sur l'avvers. MORA : « Attends ! »

Revers : XIII

I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.

Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. 17088

Bibliographie :

A. Campana, « Le spintriae: tessere romane con raffigurazioni erotiche », dans AA.VV. (éd.), *La donna romana. Immagini e vita quotidiana*, Cassino, 2009, p. 43-96 ; I. Bardiès-Fronty, « Tessère », dans I. Bardiès-Fronty, A.-E. Dunn-Vaturi (éd.), *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, musée de Cluny, 28 novembre 2012 – 4 mars 2013, Paris, 2012, p. 141, cat. 153 ; J.R. Clarke, *Art in the Lives of Ordinary Romans: Visual Representation and non-Elite Viewers in Italy, 100 B.C.-A.D. 315*, Berkeley and Los Angeles, 2003, p. 161-170 ; F. Giacobello, « Giocare a dadi a Pompei tra vino, salsiccie e risse: un passatempo da taverna », dans F. Slavazzi, Cl. Lambrugo (éd.), *Tra Alea et Agon: giochi di abilità e di azzardo. I materiali della Collezione Archeologica Giulio Sambon di Milano*, Florence, 2015, p. 37-42 et pl. 2b ; R. Mowat, « Inscriptions exclamatives sur les tessères et monnaies romaine », *Revue numismatique*, 67, 1913, p. 46-60 ; F.G. Rodríguez Martín, « Tesserae Lusoriae en Hispania », *Zephyrus*, 77, 2016, p. 207-220.



LES LIEUX DU JEU

Ulrich Schädler

Quiconque aujourd'hui visite Éphèse, Aphrodisias, Rome ou d'autres villes antiques, peut découvrir une multitude de jeux sous forme de graffiti gravés dans les sols de marbre ou de grandes tables de jeux. Nombreux sont les plateaux de jeux de pions, comme le *ludus duodecim scriptorum* ou *XII Scripta* (« jeu des 12 points ») ou l'*Alea*, prédécesseurs du backgammon (fig. 1). C'est le seul jeu pour lequel des marbriers ont été mandatés pour fabriquer de véritables tables en pierre. Dans les villes romaines d'Éphèse et d'Aphrodisias, on trouve aussi souvent un ensemble de carrés organisés en 2×5 (fig. 2) ou 2×11 cases, probablement une variante du jeu grec des « 5 lignes » (*pente grammai*). Des motifs carrés traversés de lignes verticales, horizontales et parfois deux lignes diagonales, forment le petit « moulin » (fig. 3). À noter également des plateaux formés de trois carrés concentriques, qui permettent de jouer au jeu du moulin à neuf pions, mais ils sont rarement datés avec précision, ni clairement associés à des activités ludiques.

Le motif de loin le plus fréquent sur les sols de marbre tardo-antiques des villes romaines est un cercle traversé de quatre lignes qui se coupent au centre. Des recherches anciennes l'ont interprété comme un « jeu du moulin en rond », une théorie aujourd'hui obsolète. En revanche, sur une mosaïque de la Villa del Casale à Piazza Armerina en Sicile, deux garçons utilisent un tel plateau comme



Fig. 1 : Plateau de *XII Scripta/Alea*. Éphèse, rue des Courètes (in situ)

cible pour le lancer de palets, à la façon du « franc du carreau », longtemps populaire en France. Les *tabulae lusoriae* ne sont donc pas toutes des plateaux pour jeu de pions.

Tous ces jeux gravés par terre témoignent d'une culture ludique pratiquée ouvertement en public plutôt qu'en privé. Les joueurs se retrouvaient dans les rues commerçantes,



Fig. 2 : Plateau de *pente grammai* avec deux fois cinq cases. Éphèse, rue des Courètes (*in situ*)

les bâtiments publics comme les thermes, les stades et les théâtres, dans les temples et sur les places. Jouer devient un comportement social qui va bien au-delà du simple passe-temps. En effet, certains hexagrammes gravés sur des plateaux d'*Alea* rappellent les règles de conduite à adopter pendant la partie : « Quand tu gagnes tu jubiles, quand tu perds tu pleures, tu ne sais pas jouer » (*Vincis gaudes, perdis ploras, ludere nescis*), peut-on lire sur divers plateaux de jeu. D'autres inscriptions affirment que jouer n'est possible que grâce à un État bien administré : « La victoire de l'Empire, les ennemis sont entravés, que les Romains jouent ! » (*Virtus imperi, hostes uincti, ludant romani*), une fois la paix rétablie (*gentes pacate*). Les citoyens pouvaient ensuite jouer en sécurité (*ludite securi*), ce qui était une façon d'affirmer sa propre identité et son appartenance à la communauté : *Italia gaudet*, « l'Italie se réjouit ».



Fig. 3 : Plateaux de petite marelle sur un seuil. Éphèse, rue de Marbre

Bibliographie :

Ch. Roueché, « Late Roman and Byzantine Game Boards at Aphrodisias », dans I. L. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, Londres, 2007, p. 100-105 ; U. Schädler, « Jouer par terre », dans I. Bardiès-Fronty, A.-E. Dunn-Vaturi (éd.), *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, Paris, 2012, p. 20-23 ; U. Schädler, « Encore sur la "marelle ronde" : cent ans après Carl Blümlin », *Kentron*, 34, 2018, p. 87-98.

PLATEAUX ET JETONS DE JEU D'AVENTICUM (SUISSE)

Thomas Daniaux

Aventicum (Avenches) est la capitale prospère de l'Helvétie romaine du 1^{er} à la fin du III^e siècle apr. J.-C. De nombreux artefacts liés au monde ludique (plateaux de jeu, dés, pions et autres jouets) témoignent de la profondeur de sa romanisation et de sa richesse (fig. 1).

De la zone d'habitation jouxtant le forum au sud provient un plateau de *ludus duodecim scriptorum* ou *XII Scripta* (« jeu des 12 points ») ou *Alea* remarquablement bien conservé (fig. 2). Ce jeu est caractérisé par sa structure composée de trois rangées de deux fois six cases ou lettres. Seules deux des trois rangées sont conservées sur le plateau d'Avenches. Sa facture soignée montre l'importance de ce divertissement dans la société d'*Aventicum*. En effet, le plateau est gravé dans de la *Fior di Pesco*, une pierre coûteuse importée de Grèce. Sa surface est également polie et incisée de cercles réalisés au compas, comblés par une pâte noire composée de cire et de charbon.

Le second plateau (fig. 3), découvert dans une tranchée de drainage du théâtre de la ville, est réalisé avec moins de soin que le précédent, mais il confirme toutefois le goût des anciens Avenchois pour les jeux de plateaux par le choix de la pierre comme support et l'effort déployé pour la gravure de la grille. Il s'agit probablement d'un plateau de *ludus latruncularum*, formé d'une grille de

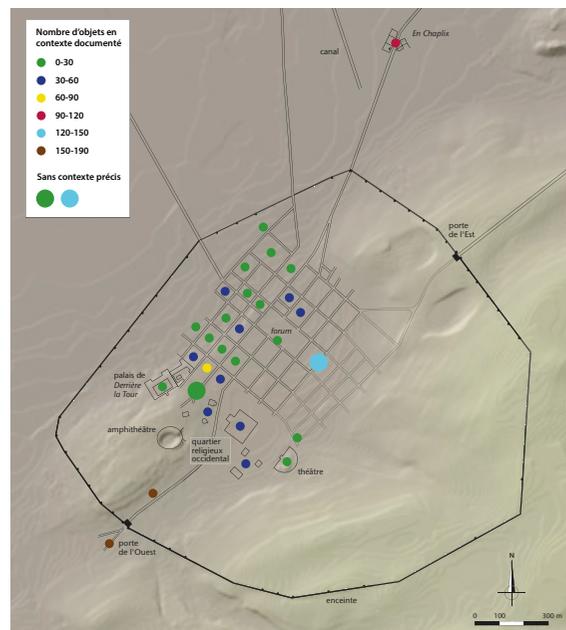


Fig. 1 : *Aventicum*, carte de répartition des objets ludiques I^{er}-III^e siècle apr. J.-C.

Carte Site et Musée romains d'Avenches, Th. Daniaux et A. Pace

8 × 8 cases, un jeu de stratégie opposant deux joueurs et très souvent comparé à un champ de bataille par les auteurs anciens. L'objectif consiste à capturer ou bloquer par encerclement les pions adverses afin de défaire l'« armée » ennemie.

Alors que le *ludus latruncularum* ne sollicite que la ruse et l'audace des joueurs, le *XII Scripta* nécessite l'utilisation de générateurs de hasard tels que les dés, retrouvés en grand nombre à Avenches en différentes tailles et matières (os, bronze, ivoire et plomb).



Fig. 2 : Plateau en marbre, jeu des douze lignes
I^{er}-III^e siècle apr. J. -C. (cat. 157)
Avenches, Site et Musée romains d'Avenches, inv. 1904/03841

Les deux types de jeux sont pratiqués avec des pions, le plus souvent tournés dans l'os ou encore façonnés en verre. Certains sont plus remarquables et sortent des typologies classiques. Un exemplaire en verre à section convexe, sans contexte archéologique déterminé, est plaqué d'une feuille d'or (fig. 4). Un pion similaire en verre, daté du III^e siècle apr. J.-C. mais cette fois plaqué d'une feuille d'argent (fig. 5), provient du sanctuaire de la Grange des Dîmes, dédié au culte de Mercure Cissonius. Ces petits accessoires luxueux constituent sans doute la trace des loisirs de l'élite locale et d'une possible utilisation comme offrande votive.

Bibliographie :

D. Castella, P. Blanc *et al.*, *Aventicum : Une capitale romaine*, Avenches, 2015 ; D. Castella, M.-Fr. Meylan Krause (dir.) *Topographie sacrée et rituels. Le cas d'Aventicum, capitale des Helvètes*, Avenches, 2008 ; R. May, « Les jeux de table en Grèce et à Rome », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 1, 1995, p. 51-61 ; U. Schädler « *Latrunculi* – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer », dans G. Bauer (éd.), *Homo Ludens. Der spielende Mensch IV. Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik*, Munich, Salzburg, 1994, p. 47-67 ; U. Schädler, « Les jeux de pions », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, 2013, p. 64-65.



Fig. 3 : Plateau en calcaire, jeu des latroncules (cat. 146)
I^{er}-III^e siècle apr. J.-C.
Avenches, Site et Musée romains d'Avenches, inv. 13/15890-01



Fig. 4 : Jeton en verre et feuille d'or
(cat. 153)
31-250 apr. J.-C.
Avenches, Site et Musée romains
d'Avenches, inv. 91/9059-10



Fig. 5 : Jeton en verre et feuille d'argent
(cat. 154)
Avenches, Site et Musée romains
d'Avenches, inv. 92/9092-2

JETONS ET DÉS DE VINDONISSA (SUISSE)

Regine Fellmann Brogli

Traduction Sandra Jaeggi

Au 1^{er} siècle apr. J.-C., le camp légionnaire romain de *Vindonissa* (aujourd'hui Windisch, canton d'Argovie, Suisse), comptait environ cinq mille cinq cents légionnaires stationnés. Au fil du temps, se sont ajoutés plusieurs milliers de civils qui se sont établis aux alentours du camp (fig. 1). Pendant près d'une centaine d'années, *Vindonissa* a été un centre militaire et économique au contact duquel les populations celtes autochtones se sont familiarisées avec les innovations de la culture romaine.

Les fouilles systématiques effectuées à *Vindonissa* depuis 1897 ont livré plus de mille cent pièces de jeu et près de quatre-vingts dés. Nous avons donc la certitude qu'il était courant de jouer à *Vindonissa*. Mais pouvons-nous dire qui jouait, où et à quoi ?



Fig. 1 : Scène du camp de légionnaires de *Vindonissa* et de la zone d'habitation civile vers 90 apr. J.-C.

Dans le grand dépotoir du camp légionnaire, nommé la « colline des déblais », des témoins exceptionnels du passé ont été préservés en raison de l'humidité du sol : plus de six cents fragments de tablettes à écrire en bois, dont environ soixante présentent encore des traces d'écriture déchiffrables. Un de ces fragments porte une invitation à une fête



Fig. 2 : Tablette à écrire (cat. 166).

Inscription : « Pense à ton hôtesse du n° 12. Ainsi apprendras-tu où je prépare le repas, accompagné de différents jeux et d'une formidable beuverie. Demain, auprès du plus puissant génie du jeu, je brandirai comme une épée le gobelet où se trouvent les dés. Porte-toi bien, cher frère. »

30-101 apr. J.-C.

Brugg, Vindonissa Museum inv.-Nr. V.03.50/0.10



Fig. 3 : Pions de jeux en verre
Époque romaine
Brugg, Vindonissa Museum, s. n.



Fig. 4 : Jetons en os
Époque romaine
Brugg, Vindonissa Museum, s. n.

où un jeu de dés était prévu (fig. 2). Un soldat convie probablement ses collègues du camp légionnaire pour manger, boire et jouer aux dés dans une taverne. Ce témoignage unique prouve que le jeu de dés était une occupation populaire parmi les soldats durant leur temps libre.

En jouant, les jetons, pions et dés se perdent facilement ou sont jetés pour une raison quelconque (fig. 3-5). Les découvertes faites sur le sol sont aussi des témoins d'activités ludiques. Une première analyse de la répartition des jetons et pions trouvés à *Vindonissa* indique que le nombre de pièces perdues dans la zone du camp était beaucoup plus élevé

que dans l'habitat civil. Les jetons et pions proviennent surtout du centre du camp, dans les tavernes le long des routes principales, ainsi que dans les zones d'hébergement des officiers et des légionnaires. Pouvons-nous donc supposer que les soldats romains se livraient plus souvent aux jeux de dés et de table que la population civile avoisinante ? Malheureusement, aucun plateau de jeu en pierre, qui aurait permis de confirmer cette hypothèse, n'a été conservé à *Vindonissa*. Le fait qu'il ait des jetons, pions et dés au sein de l'établissement civil de *Vindonissa* indique néanmoins l'importante influence culturelle des Romains sur la population locale.

Bibliographie :

C. et C. Holliger, « Römische Spielsteine und Brettspiele », *Jahresbericht Gesellschaft Pro Vindonissa*, 1983, p. 5-34 ;
R. Fellmann Brogli, « Play and Games from Vindonissa - an Overview », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Play and Games in Antiquity*, II, Liège, publication en préparation ;
E. Schmid, « Beinerner Spielwürfel von Vindonissa », *Jahresbericht Gesellschaft Pro Vindonissa*, 1978, p. 54-81 ;
J. Trumm, « Legionslager Vindonissa. Stand der Erforschung », dans L. Vagalinski, N. Sharankov (éd.) *LIMES XXII. Proceedings of the XXIInd International Congress of Roman Frontier Studies held in Ruse, Bulgaria*, Sofia, 2015, p. 93-102.



Fig. 5 : Dés en os
Époque romaine
Brugg, Vindonissa Museum, s. n.

L'ENFANT AUX OSSELETS

Barbara Carè

Traduction Sandra Jaeggi

Le motif des « joueurs d'osselets » a été abondamment reproduit dans l'art grec. Il apparaît dans le répertoire des terres cuites au ^v^e siècle av. J.-C. et se décline avec une grande variété de schémas iconographiques. Sa popularité s'accroît à la période hellénistique au sein du répertoire des Tanagréennes (Béotie), l'un des principaux centres producteurs de ce type d'objets.

Le groupe des joueuses du musée du Louvre (fig. 1) représente l'un des premiers témoignages de cette catégorie (premier quart du ^v^e siècle av. J.-C.). Trois jeunes filles sont accroupies autour d'un cercle tracé sur le sol, divisé par des lignes, avec trois osselets posés au centre. Elles s'adonnent probablement au jeu d'*eisómilla* ou *ómilla* (« dans le cercle »), dont l'objectif est de déloger les osselets



Fig. 1 : Groupe de trois joueuses d'osselets (« jeu du cercle »), Béotie, Grèce (cat. 80)
500-475 av. J.-C.
Paris, musée du Louvre, inv. CA 1734

des adversaires hors de cet espace en lançant les siens. Ce jeu est encore populaire aujourd'hui en Turquie et au Moyen-Orient.

Les garçons sont aussi passionnés par les jeux d'osselets. Les figurines en terres cuites les montrent souvent portant un petit sac, *phormiskos*, qui contient les astragales. Une statuette conservée dans la collection archéologique de l'université de Zurich (fig 2) représente un petit garçon debout, nu, appuyé à une colonnette. Son épaule gauche est couverte d'un long *chiton* drapé, sa tête coiffée d'une épaisse couronne de fleurs. La pose frontale, caractéristique de la production précoce, invite à dater la figurine du début du III^e siècle av. J.-C. Ses astragales sont probablement conservés dans le *phormiskos* qu'il tient dans sa main gauche. La fonction de ce petit sac, vraisemblablement réalisé en matière périssable, est connue grâce au témoignage de Platon qui décrit comment les jeunes gens jouent dans la palestra en sortant des osselets de ce genre de petits conteneurs (*Lysis*, 206e). Ce type iconographique, sujet d'une fabrication assez stéréotypée, devient populaire dès la fin du IV^e siècle av. J.-C.

Longtemps, ces productions figuratives ont été interprétées comme la preuve que les jeux d'astragales étaient limités à la vie pré-adulte. Cette opinion semblait être corroborée par la découverte de figurines en terre cuite de joueurs dans les tombes de jeunes individus.

Des recherches récentes ont toutefois révélé que les osselets servaient d'amusement pour des individus de tous âges et sexe. Il convient aussi de rappeler que les représentations de jeu sont des constructions culturelles qui visent à transmettre une version idéalisée des activités humaines, avec parfois de profondes résonances symboliques et rituelles, ici en lien avec l'enfance.



Fig. 2 : Figurine en terre cuite, enfant avec un sac d'astragales (cat. 187) III^e siècle av. J.-C.

Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung, inv. 2327

Bibliographie :

M. Chidiroglou, Πήλινο ειδώλιο αστραγαλίζουσας νέας από την Ερέτρια (EAM 12112), dans P. Adam-Veleni, K. Tzanavari (éd.), *Diniessa, Honorary Volume for Katerina Rhomiopoulou*, Thessalonique, 2012 ; M. Chidiroglou, « Female figurines of Classical and Hellenistic times from Euboea », dans St. Huysecom-Haxhi, A. Muller (éd.), *Figurines grecques en contexte*, Lille, 2015, p. 91-106 ; V. Jeammet (éd.) [dir.], *Tanagra : mythe et archéologie*, Paris, 2003.

JOUEUSE D'OSSELETS

Daniela Ventrelli

Ce moule (fig. 2) fait partie d'un ensemble rare de deux cents moules conservés au Musée archéologique national de Tarente. Celui-ci est de première génération¹, la tête manque ; la partie postérieure est lissée à la main et à l'aide d'une branche. Sa particularité est de porter à l'arrière du moule une inscription en grec, trois lettres *HPA* gravées avant cuisson. L'*éta* et le *rho* sont liés, la barre centrale de l'*alpha* est coupée, et les parties extérieures légèrement incurvées, comme attesté dans le grec de Tarente, la colonie

de Sparte au IV^e siècle av. J.- C. L'inscription pourrait indiquer le nom de l'artisan qui a créé ce moule : Hêraklêtos, Hêrakleidês ou Hêraklêis, des noms attestés à Tarente. Au-dessous de l'inscription est figuré un profil humain, peut-être féminin, également gravé avant la cuisson, d'un tracé plus léger que les lettres. Parmi les deux cents moules du corpus tarentin, seuls trois exemplaires présentent à côté de l'inscription un dessin gravé. Il s'agit à deux reprises d'un contour de visage et à une reprise d'un temple.



1. Moule tiré du prototype original modelé à la main.

Fig. 1 : Figurine en terre cuite de joueuse d'osselet (cat. III)
Positif tiré du moule
Tarente, Museo Archeologico Nazionale, inv. 4137



Fig. 2 : Moule en terre cuite de joueuse d'osselets (cat. III)
 Au dos du moule, inscription : visage et *HPA* (Hêraklêtos,
 Hêrakleidês ou Hêraklêis)
 Tarente, Museo Archeologico Nazionale, inv. 4137

L'étude épigraphique récente de ces moules a permis de suggérer que plusieurs noms, dont *HPA*, sont féminins, alors que des recherches antérieures avaient proposé d'y lire des noms masculins, ce qui conforte l'hypothèse d'une activité féminine importante au sein des ateliers de coroplastes.

Le sujet tiré du moule (fig. 1) représente une jeune fille accroupie qui s'adonne au jeu d'osselets. Selon le lexicographe Pollux (II^e siècle apr. J.-C.), le jeu des cinq pierres, *pentelitha*, serait le préféré des jeunes filles (*Onomasticon*, 9, 126). Les osselets jetés en l'air doivent être rattrapés sur le dos de la main ; ceux qui tombent doivent être ramassés sans que ceux sur le dos de la main ne touchent terre. Un autre jeu pratiqué avec des astragales par les garçons et les filles s'appelle « le jeu du coup le plus haut »

(*pleistobolinda* en grec). Dans ce jeu, les osselets constituaient aussi la mise, car le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points remportait ceux de l'adversaire. Très probablement, cette joueuse était plongée dans l'un de ces jeux.

L'iconographie, la forme des lettres et le nom gravé invitent à dater ce moule entre la fin du IV^e siècle av. J.-C. et le début du III^e av. J.-C.

Bibliographie :

E. Rosamilia, « Firmare matrici a Taranto : il coroplasta Pantaleone e i suoi colleghi », *Archeologia Classica*, 68, n. s. II, 7, 2017, p. 453-473 ; U. Schädler, « À quoi jouet-on ? Les osselets », dans V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jeux et Jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31, p. 62-63 ; F. Ferrandini, B. Buccoliero et D. Ventrelli, *Coroplastica Tarantina, Le matrici iscritte*, Bari, 2012, notamment p. 45-52 et p. 106-110 ; A. Muller, « Petite Plastique de Tarente-modeleurs et mouleurs. À propos de quelques moules tarentins du musée d'Art et d'Histoire », *Genava*, 48, 2000, p. 37-54 ; P. Willeumier, *Tarente des origines à la conquête romaine*, Paris, 1939.

ASKOS EN FORME D'OSSELET

Antoine Hermary

Ce vase en forme d'astragale (osselet) appartient à une catégorie particulière d'*askoi* produits à l'époque classique (v^e-iv^e siècle av. J.-C.) à Athènes et en Italie du Sud d'où provient l'exemplaire de Zurich (Campanie ou Apulie) ; il date très probablement du iv^e siècle (fig. 1a). La surface de ces *askoi* est recouverte d'un vernis noir. Seuls quelques exemplaires, fabriqués à Athènes autour du milieu du v^e siècle, portent un décor figuré :

dans ce cas, il ne s'agit cependant pas de vases contenant un liquide, mais de coffrets vraisemblablement destinés à contenir des astragales naturels. Le « nœud d'Héraclès » figuré sur l'anse (fig. 1b), qui tire son nom de la manière dont est nouée la *léonté* (dépouille du lion de Némée) portée par le héros, a une valeur prophylactique ou, appliqué à un osselet, constitue un bon présage.



Fig. 1a-1b : Askos à vernis noir en forme d'astragale avec « nœud d'Héraclès » sur l'anse (cat. 191) iv^e siècle av. J.-C.

Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung, inv. 4316



Fig. 2 : Askos, d'Apollonia du Pont
IV^e siècle av. J.-C.
Sofia, Musée Archéologique, inv. 7817

L'excellent état de conservation du vase de Zurich indique qu'il provient d'une tombe, comme la plupart des autres exemplaires de ce type. On ne dispose en général d'aucune information sur leur contexte funéraire, mais il vaut la peine de citer deux exceptions. Une tombe de Tanagra (Béotie), datée du début du IV^e siècle av. J.-C., contenait deux *askoi* en forme d'astragales légèrement différents, puisque le « nœud d'Héraclès » ne figure que sur l'un des exemplaires. Ils accompagnaient un ensemble de vases attiques à décor figuré, visiblement choisis en fonction du sexe et de l'âge des défunts, une jeune fille (ou une jeune femme) et un jeune homme ; les conditions de la fouille à la fin du XIX^e siècle ne permettent cependant pas de déterminer si ces vases se rapportaient aux deux défunts ou à un seul d'entre eux. L'autre astragale plastique provient de la nécropole d'Apollonia du Pont en Bulgarie (moderne Sozopol) [fig. 2]. Il porte une inscription grecque sans doute gravée au moment de l'offrande dans la tombe : elle dit simplement, à propos du défunt lui-même : *hêdus*, « Il était charmant ».

Malgré l'absence de diagnostic anthropologique, la description du fouilleur laisse penser qu'il ne s'agissait pas d'un enfant. L'allusion à un jeu pratiqué par le garçon, exprimé par la forme du vase, est donc complétée par l'évocation de son agréable caractère et de la séduction qu'il exerçait sur son entourage et surtout, dans le contexte de la Grèce classique, sur les hommes adultes.

Les astragales ne sont cependant pas utilisés uniquement pour les jeux d'enfants ou d'adolescents, ils ont également une fonction oraculaire ou simplement prémonitoire que l'on ne doit sans doute pas dissocier de la pratique ludique.

Bibliographie :

B. Freyer-Schauenburg, *Corpus Vasorum Antiquorum* Kiel, Kunsthalle, antikensammlung 1, Munich, 1988, p. 116, pl. 55, 6 (avec une longue liste d'exemples) ; A. Hermary, « L'amour des jeunes garçons dans la Grèce classique : à propos d'un astragale inscrit d'Apollonia du Pont », dans A. Hermary, C. Dubois (éd.), *L'Enfant et la Mort dans l'Antiquité*, vol. III, *Le Matériel associé aux tombes d'enfants*, Arles et Aix-en-Provence, 2012, p. 418-425 ; S. Karouzou, « Une tombe de Tanagra », *Bulletin de correspondance hellénique*, 95, 1971, p. 109-145, spécialement p. 125, fig. 16.

UNE TABLE DE JEU EN TERRE CUITE AU MUSÉE SUISSE DU JEU

Ulrich Schädler

Sur la surface d'une petite table en terre cuite (20,3 × 28 cm), onze lignes sont tracées librement à la main (**fig. 1**). Toutes se terminent par de petits cercles. Celle du milieu porte de plus un cercle au centre. Les pieds en forme de plaques sont décorés d'animaux, de lions et d'oies, selon la mode de l'époque, la période autour de 600 av. J.-C. Une table similaire, également avec onze lignes parallèles provient d'une tombe de la nécropole de Merenda près de Brauron.

Ces tables peuvent être comparées avec trois autres exemplaires d'Attique. Une table avec cinq lignes provient d'une tombe du milieu

du VII^e siècle av. J.-C. à Vari. À chaque angle une figurine de pleureuse montre que l'objet a été conçu comme mobilier funéraire. Un dé faisait partie de l'ensemble. Une autre table, moins bien conservée, également associée à un dé et à des statuettes de pleureuses, se trouvait dans la tranchée d'offrandes d'une sépulture du premier quart du VI^e siècle av. J.-C. dans le cimetière du Céramique à Athènes. Un autre modèle attique du début du VI^e siècle av. J.-C., avec neuf lignes et deux dés fixés sur le plateau, est conservé à Copenhague. Ce schéma se retrouve gravé sur le sol de bâtiments publics en Grèce, comme sur les marches du temple de Lété à Délos (**fig. 2**).



Fig. 1 : Table miniature en terre cuite, avec plateau de jeu des onze lignes (cat. 182)
Vers 600 av. J.-C.
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 700



Fig. 2 : Plateau de jeu de neuf lignes, marches du temple de Létéo à Délos

Le jeu auquel ce type de plateaux appartient est relativement bien connu. Dans son dictionnaire, Pollux (II^e siècle apr. J.-C.) explique que le plateau de jeu se compose normalement de cinq lignes et que celle du milieu, distinguée par le grand cercle sur la table du Musée Suisse du Jeu, s'appelle la « ligne sacrée » (*Onomasticon* 9, 98). Chaque joueur aurait autant de pions que de lignes, donc cinq. D'autres auteurs indiquent que le perdant est celui qui arrive le dernier sur cette ligne sacrée. On en déduit donc qu'il s'agit d'un jeu de parcours. Le but des deux joueurs était de rassembler leurs pions sur la ligne du milieu – la ligne sacrée, en les déplaçant selon le résultat du lancer d'un ou deux dés. Nous ne savons pas s'il était possible de capturer les pions adverses.

La table conservée au Musée Suisse du Jeu et ses parallèles semblent avoir été fabriquées pour servir de mobilier funéraire, peut-être en référence au divertissement des héros Achille et Ajax, ou pour suggérer que personne n'échappe à son destin symbolisé par le lancer du dé et l'issue de la partie.

Bibliographie :

N. Breitenstein, *Catalogue of Terracottas*, 171, Copenhague, 1941, p. 19, pl. 19 ; D. Callipolitis-Feytmans, « Céramique de la petite nécropole de Vari, II », *Bulletin de correspondance hellénique*, 109, 1985, p. 31-47 ; K. Kübler, *Kerameikos VI 2. Die Nekropole des späten 8. bis frühen 6. Jahrhunderts*, Berlin, 1970, p. 394-395, p. 512, cat. 12, pl. 102 ; U. Schädler, « *Pente grammai* – The Ancient Greek Board Game Five Lines », dans J. Nuno Silva (éd.), *Board Game Studies Colloquium XI*, Lisbonne, 2009, p. 173-196.

ÉPITAPHE DE MARGARIS

Nicolas Mathieu

*D(is) M(anibus)/Margaridi ser(uae)/M(arcus)
Allius Herma/b(ene) m(erenti) fec(it).*

« Aux dieux Mânes. À Margaris, esclave, Marcus Allius Herma, à qui l'a bien mérité, a fait » (*CIL*, VI, 22168, Rome ; trad. N. Mathieu).

L'inscription de cette urne funéraire (dernier tiers du 1^{er} siècle apr. J.-C.) est l'épithaphe d'une esclave (*serua*, abrégée), Margaris, par un citoyen, Marcus Allius Herma. La gravure est soignée, les lignes régulières, avec des lettres profondément gravées, de hauteur un peu irrégulière, mais correspondant à de belles capitales carrées, et des points de séparation entre les mots à toutes les lignes.

Le formulaire est courant : invocation aux dieux Mânes, nom de la défunte, puis du dédicant et enfin une banale formule destinée à louer la dédicataire. Margaris, le nom grec de la défunte, désigne la perle et, chez Pline (*Histoire naturelle*, 13, 41), une datte en forme de perle. C'est un nom propitiatoire et affectueux. Attesté dix-sept autres fois à Rome, six en Italie, inconnu ailleurs dans l'Occident romain, il se rencontre surtout dans les milieux serviles, par exemple pour une esclave de la *familia Caesaris*, née à la maison – *uerna* (*CIL*, VI, 13354, Rome), l'esclave femme d'un citoyen du nom de C. Iulius Hermeros très probablement

un affranchi, et des affranchis (en Campanie, à Pouzzoles, à Teano ; à Rome, etc.). D'après l'onomastique, plusieurs des citoyennes dont c'est le surnom ne sont pas de naissance libre. Il est impossible de déterminer la relation entre la défunte et le dédicant. Celui-ci pouvait être le maître. Son gentilice, attesté près d'une centaine de fois à Rome, autant pour des hommes que pour des femmes, s'est beaucoup diffusé par des affranchissements, comme en témoigne un grand nombre de ces inscriptions.

Le décor mêle motifs décoratifs (guirlandes), symboliques (têtes de béliers, psychopompes, dans les angles) et historiés : au-dessous du cartouche inscrit, deux personnages représentés en haut-relief, assis en se faisant face, jouent sur un plateau quadrillé posé sur une sorte de piédestal circulaire cannelé qui les sépare. Il s'agit très probablement du *ludus latrunculorum* ou « jeu des petits soldats ». À gauche, la femme, probablement la défunte, a la tête couverte par un pan de sa *stola* qu'elle tient de la main gauche selon un geste typique de la *pudicitia* des matrones et plus généralement des citoyennes, ingénues ou affranchies, comme en témoigne un monument arlésien (*CIL*, XII, 891) ; à droite face à elle, l'homme pousse un pion.

Fig. 1 : Urne funéraire de Margaris, esclave de Marcus Allius Herma (cat. 59) Un couple joue à un jeu de plateau (*latrunculi* ?) Dernier tiers du 1^{er} siècle apr. J.-C. Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. 54. lat.49

Bibliographie :

F. Sinn, *Stadtrömische Marmorurnen*, 253, Mainz am Rhein, 1987, p. 154 ; *La Mort des notables en Gaule romaine*, catalogue de l'exposition, Lattes, musée archéologique Henri-Prades, 10 octobre 2001 – 4 février 2002, Lattes, 2002, 57, p. 217, avec photographie, p. 231-232, fig. 57a-57c.



D M
MARCARIDISER
MALLIVS HERMA
R M F C

PIÈCES DE JEU EN CONTEXTE FUNÉRAIRE

Yves Manniez

En Gaule romaine, un mobilier varié de jeu provient de sépultures d'adultes ou d'enfants. L'origine de cette pratique est ancienne. La présence de tables de jeu miniatures, de pions et de jetons, est également bien attestée dans les tombes grecques d'individus de tous âges dès l'époque archaïque, avec parfois d'importantes quantités d'osselets dans les sépultures de jeunes individus. Les plus anciennes pièces de jeu (pions en verre et dés en os) découvertes en contexte funéraire sur le territoire français proviennent de deux sépultures d'Aléria en Corse (v^e siècle av. J.-C.).

Leur présence témoigne d'influences venues de Grèce ou d'Étrurie. En Gaule romaine, le petit mobilier ludique se retrouve presque exclusivement associé à des restes humains brûlés dans des contextes du Haut-Empire.

L'analyse détaillée des lots d'objets révèle une assez grande diversité dans les assemblages qui comprennent souvent des pions en pâte de verre ou en pierre, des jetons et des tessères en os, de petits galets peut-être utilisés comme pièces de comptage, des dés et parfois une perle. Les poupées, figurines



Fig. 1 : Ensemble de la tombe de Visellia Firma, Avenches, morte à un an et cinquante jours, clochette en bronze et jetons en os brûlés (cat. 150) Vers 150 apr. J.-C.

Avenches, Site et Musée romains d'Avenches, inv. 88/06962-01, inv. 88/06644-3, 4, 6, 20, 29, 31, 32, 51, 58, inv. 88/06962-10 à 16



Fig. 2 : Mobilier de la sépulture d'un garçon de cinq à six ans (cat. 93)
Billes, dés, pions
II^e siècle apr. J.-C.
Rouen, musée des Antiquités, inv. VA 731, R 9044 et 9045, R 91237

en terre cuite et les osselets sont peu représentés. Les dés en os, plus rarement en ivoire, sont retrouvés seuls ou associés à des pions et des jetons. Leur nombre varie entre un et six. Ils sont parfois placés sur le bûcher au moment de la crémation du défunt. Le nombre de pions en pâte de verre varie, lui, entre cinq et vingt-six exemplaires par tombe ; ils sont généralement noirs et blancs. Leur nombre ne semble pas nécessairement correspondre à ceux utilisés pour un jeu particulier. Le record semble revenir à une sépulture, mise au jour à Amiens en 1895, qui renfermait un lot composé de deux dés et de « 81 tessères » (jetons en os et pions en pâte de verre).

La présence de ce type de matériels dans les sépultures d'enfants nous interpelle. Leur signification reste débattue. S'agit-il d'évoquer une activité ludique qui semble très précoce, d'utiliser le jeu de manière métaphorique pour dire une mort prématurée,

ou d'autre chose ? Dans la nécropole d'En Chaplix à Aventicum (150 apr. J.-C.), la tombe de Visellia Firma, morte à un an et cinquante jours (*CIL* XIII 5132), renfermait ainsi une quinzaine de jetons en os brûlés de différents types, à dépression en cuvette ou ornés de gorges concentriques (fig. 1). Dans la nécropole de Lillebonne, le cercueil d'un enfant de cinq à six ans renfermait quatre petits dés en os, vingt-six jetons en os ornés de cercles concentriques et dix-sept billes en verre soufflé (fig. 2), probablement conservés ensemble dans un coffret ou un petit sac.

Bibliographie :

V. Dasen, « De la Grèce à Rome : des jouets pour grandir ? », dans D. Charles, Br. Girveau (dir.), *Des jouets et des hommes*, Paris, 2011, p. 53-59 ; Y. Manniez, « Jouer dans l'au-delà ? Le mobilier ludique des sépultures de Gaule méridionale (v^e siècle av. J.-C. – v^e siècle apr. J.-C.) », *Archimède*, 6, 2019, sous presse ; U. Schädler, « The Doctor's Game: New Light on the History of Ancient Board Games », dans Ph. Crummy et al., *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*, Londres, 2007, p. 359-375.

BOÎTE À OSSELETS EN FORME DE TÊTE D'HÉRACLÈS

Isabelle Hasselin Rous

Cette tête représentant Héraclès a été réalisée dans un moule bivalve et a été reprise à l'outil pour détailler soigneusement la barbe et la chevelure (fig. 1). Le dessous de la pièce a été fermé à l'aide d'une plaquette d'argile afin de pouvoir la poser. Le coroplathe l'a recouverte d'une glaçure noire qui a été fortement altérée sur le bas du visage. Cet usage de la glaçure est rarissime sur les figurines et est sans doute lié ici à la volonté de protéger cet objet en terre cuite très particulier.

Il s'agit en effet d'une boîte à osselets d'après l'existence d'une trappe coulissante au revers et permettant d'accéder à de minuscules osselets modelés et couverts également de glaçure. Cette boîte a été découverte

dans une tombe familiale de la nécropole de Kymé, tout près de la cité de Myrina. Cette sépulture contenait des poteries communes, des verres multicolores, un miroir, des strigiles en bronze et d'autres osselets en verre.

Il est probable que cette petite boîte à osselets ait appartenu à l'un des enfants défunts de la famille d'après le miniaturisme des osselets contenus dans cette boîte. Son jeune propriétaire était placé doublement sous la protection du héros Héraclès dont les traits figurent tant sur la boîte que sur le clapet coulissant permettant de libérer les osselets. Il pouvait ainsi espérer obtenir les meilleurs coups à ce jeu d'adresse et de hasard auquel s'adonnaient les jeunes Grecs avec passion.

Fig. 1 : Boîte en terre cuite en forme de tête d'Héraclès avec osselets miniatures (cat. 87)
Tombe familiale, nécropole de Kymé d'Éolide,
Asie Mineure, Turquie
75-25 av. J.-C.
Paris, musée du Louvre, inv. Myr 675

Bibliographie :

S. Besques, *Catalogue raisonné des figurines et reliefs en terre cuite grecs, étrusques et romains, III. Époques hellénistique et romaine, Grèce et Asie Mineure*, Paris, 1972, p. 101, pl. 126 f, D 599 ; I. Hasselin Rous et al. (dir.), *D'Izmir à Smyrne. Découverte d'une cité antique*, catalogue d'exposition, Paris, musée du Louvre, 11 octobre 2009 – 18 janvier 2010, Paris, 2009, p. 207, cat. 120 ; R. May (dir.), *Jouer dans l'Antiquité*, musée d'Archéologie méditerranéenne-Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991-16 février 1992, Marseille, Paris, 1991, p. 103, fig. 96 ; E. Pottier, S. Reinach, *Terres cuites et autres antiquités trouvées dans la nécropole de Myrina*, catalogue raisonné, Paris, 1889, p. 287, cat. 675.



OSSELETS INSCRITS

Barbara Carè

Traduction Sandra Jaeggi

Les astragales sont des petits os compacts des pattes postérieures des mammifères qui forment le lien entre le pied et la patte par l'articulation de la cheville. L'os présente quatre faces différentes plus ou moins plates, chacune reconnaissable grâce à sa configuration naturelle.

Découverts en Égypte, les deux spécimens conservés au cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques portent des inscriptions en lettres grecques (fig. 1-2). Un exemplaire (fig. 1) porte les mots ΘΟΑΙ HC gravés sur deux lignes. Le signe *êta* et le

sigma lunaire invitent à dater l'objet après le IV^e siècle av. J.-C., mais la barre horizontale de la lettre initiale *thêta* caractéristique de la période impériale suggère un cadre chronologique plus récent.

Forme nominative et féminine plurielle de *θοός* (*thoos*), le terme *θοαί* (*thoai*) évoque la rapidité du mouvement. Il est utilisé en relation avec les Bacchantes, disciples féminines de Dionysos, mais il fait également référence aux navires (Homère, *Iliade*, 1, 12 et 300) et dans certains cas à la nuit (Homère, *Iliade*, 12, 463).



Fig. 1 : Osselet de mouton (cat. 74)
Inscription sur deux lignes : ΘΟΑΙ HC
Époque romaine
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies,
Médailles et Antiques, inv. Froener.877



Fig. 2 : Inscription : IEYC (Zeus) [cat. 75]
Après le IV^e siècle av. J.-C.
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies,
Médailles et Antiques, inv. Froehner.878

Le deuxième exemplaire (fig. 2) porte le nom de Zeus (IEYC), aussi attesté sur un autre osselet découvert sur l'île grecque de Délos. La présence du sigma lunaire invite à nouveau à proposer une datation après le IV^e siècle av. J.-C.

La signification et le but de ces inscriptions sont mystérieux. En effet, alors que les sources anciennes fournissent de nombreuses informations sur les os naturels et leurs différentes valeurs, les astragales modifiés ne sont jamais décrits. Un lien possible entre les osselets inscrits, les rites divinatoires et les procédures de jeu, a été proposé par plusieurs spécialistes. Les inscriptions ont été interprétées comme des dénominations ou des marques de valeur indiquant différentes combinaisons du résultat de leur lancer. Toutefois, aucune correspondance n'a pu être attestée entre les inscriptions actuellement enregistrées et les soixante-sept noms de coups d'osselets rapportés par les sources antiques.

Dans le traité de poliorcétique d'Énée le Tacticien (IV^e siècle av. J.-C.), des osselets

munis de trous et de marques servent à la transmission de messages secrets lors d'opérations militaires (*Poliorcétique*, 21-22). Dans une scholie à la *Médée* d'Euripide (éd. Schwartz, 613), la pratique consistant à couper un astragale en deux moitiés constitue un témoignage de lien mutuel d'hospitalité et d'amitié entre deux personnes.

Un inventaire systématique des inscriptions et de leurs contextes de découverte serait nécessaire en vue d'une meilleure compréhension de ces artéfacts.

Bibliographie :

P. Amandry, « Os et coquilles », *L'Antre Corycien II* (*Bulletin de Correspondance Hellénique* suppl. IX), Athènes, 1984, p. 347-380 ; B. Carè, « Astragali in Sacred Places: a View from the Koroneia Cave », dans B. Carè (éd.) *Astragalomania. New Perspectives in the Study of Knucklebones in the Ancient World*, Berlin, 2020 ; Fr. Graf Fritz, « Rolling the Dice for an Answer », dans S.I. Johnston, P.T. Struck (éd.), *Mantikê. Studies in Ancient Divination*, Leiden, 2005, p. 51-97 ; M. Guarducci, *Epigrafia greca I. Caratteri e storia della disciplina. La scrittura greca dall'origini all'età imperiale*, Roma, 1967.

OSSELETS ET DÉS ANTHROPOMORPHES

Véronique Dasen

À côté des osselets naturels, issus de la patte arrière d'animaux à sabots (chèvre, mouton...), les Anciens ont aussi fabriqué des osselets artificiels en différentes matières, verre, pierre ou métal (fig. 3). Dans une petite série, probablement produite en Égypte hellénistique et romaine, l'astragale est transformé en un corps miniaturisé (fig. 2, 4, 5). L'analogie de l'osselet avec un corps est présente chez Aristote (*Histoire des animaux*, 499b25) qui compare ses faces larges à un ventre et à un dos, voire à des fesses.

L'exemplaire en or de la Fondation Gandur à Genève a l'apparence d'un nain en position accroupie, les bras levés en geste d'adoration (fig. 2). Sa tête est coiffée d'une couronne

végétale qui évoque le contexte festif des sanctuaires isiaques où les nains se produisaient comme danseurs ou musiciens.

Sur d'autres exemplaires en pierre, des personnages sont gravés. La partie creuse de l'osselet de Bâle (fig. 1) porte la gravure d'une femme nue, enceinte, en position d'accouchement. Le type peut être rapproché de celui d'Omphale, l'amante d'Héraclès, présente sur les intailles magiques comme protectrice du processus de la grossesse à la délivrance. Les deux figures sur les faces étroites, d'un côté Éros, de l'autre un homme en position de course, pourraient se rapporter au nom du coup obtenu en lançant l'osselet.



Fig. 1 : Osselet figuré, stéatite (cat. 160)
Époque hellénistique/romaine
Bâle, Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig, inv. BS 1209

Plus rarement, des dés peuvent aussi adopter un aspect anthropomorphe, comme le petit dé en bronze en forme de femme nue conservé au musée BIBLE+ORIENT (fig. 4).

La fonction de ces objets est débattue. Une des hypothèses est oraculaire. Les osselets et les dés ont été couramment utilisés dans des pratiques divinatoires. De nombreuses sources écrites se rapportent à l'usage d'astragales pour consulter la volonté divine, notamment en contexte amoureux. Le succès et la chance sont annoncés par le « coup de Vénus » obtenu en lançant quatre osselets qui retombent chacun sur une autre face.

Pausanias (7, 25, 10) décrit la procédure dans le sanctuaire d'Héraclès à Bura en Achaïe : « En descendant de la ville de Bura vers la mer, il y a un fleuve qui s'appelle Bouraïcos et une petite statue d'Héraclès dans une grotte ; le nom de celui-ci est Bouraïcos, et il est possible d'obtenir un oracle au moyen d'un tableau et d'osselets. Celui qui demande un oracle au dieu adresse des prières à la statue, puis ayant pris quatre osselets – il y en a beaucoup auprès de la statue d'Héraclès – les lance sur la table ; pour chaque configuration d'osselets il y a des indications sur le tableau et chaque configuration reçoit une explication spécifique » (trad. M. Vespa).

Bibliographie :

Ch. Bianchi, « Astragalo in marmo, tre astragali in bronzo, tre astragali in vetro », dans A. Ceresa Mori, Cl. Lambrugo, F. Slavazzi (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milan, 2012, p. 80-81, cat. 20-22 ; V. Dasen, « Des artistes différents ? Nains danseurs et musiciens dans le monde hellénistique et romain », dans S. Emerit (dir.), *Le Statut du musicien dans la Méditerranée ancienne : Égypte, Mésopotamie, Grèce et Rome*, Le Caire, 2013, p. 259-277 ; V. Dasen, *Le Sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes, 2015, spécialement p. 87-108 ; O. Keel, S. Schroer, *Eva-Mutter aller Lebendigen, Frauen- und Göttinnenidole aus dem Alten Orient*, Fribourg, 2004, 237, p. 258 ; J. Nollé, *Kleinasiatische Losorakel : Astragal- und Alphabetchresmologien der hochkaiserlichen Orakelrenaissance*, Munich, 2007.



Fig. 2 : Osselet en or, en forme de nain (cat. 177)
II^e-I^{er} siècle av. J.-C.
Genève, Fondation Gandur pour l'Art, inv. FGA-ARCH-GR-0080



Fig. 3 : Osselets naturels,
en verre et en marbre
(cat. 133, 134)
Milan, Soprintendenza
per i Beni Archeologici
della Lombardia,
inv. Sambon n. 235 St 1860/9,
inv. Sambon n. 545



Fig. 4 : Dé anthropomorphe en bronze (cat. 176)
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Fribourg, musée BIBLE+ORIENT, inv. GFig 2000.2



Fig. 5 : Osselet anthropomorphe
(cat. 34)
Époque romaine
Lyon, Lugdunum-musée
et théâtres romains, inv. A 1642

DÉS PRÉROMAINS

Laure de Chavagnac

Les « générateurs de hasard » de l'âge du Fer présentent de nombreuses différences avec les dés romains. Ils sont de forme parallélépipédique, alors que les dés des périodes postérieures sont généralement cubiques, et ne portent pas le chiffrage communément utilisé pour les dés antiques où la somme des faces opposées est égale à sept.

La présence d'un dé (fig. 1) semblable à ceux attestés dans le nord de la péninsule italique dès le v^e siècle av. J.-C. s'explique sans doute par les contacts précoces de l'agglomération protohistorique de Lyon-Vaise avec le monde méditerranéen.

La majorité des dés parallélépipédiques connus en Gaule à l'âge du Fer et, plus largement dans le monde celtique, correspond à des parallélépipèdes de section quadrangulaire aux arêtes

marquées ou adoucies. L'exemplaire le plus ancien à ce jour est le celui de la rue des Tuileries (fig. 2), découvert dans un niveau daté de la transition entre le Hallstatt et La Tène et, associé de manière significative avec un dé étrusco-italique (fig. 1). Les Gaulois se sont sans doute inspirés des dés italiques pour produire leurs propres « générateurs de hasard ». Cette morphologie est attestée tout au long du second âge du Fer et disparaît au 1^{er} siècle av. J.-C. au profit des dés cubiques.

Des formes plus rares sont également connues, comme les dés-plaquettes comportant deux faces très étroites (fig. 3). L'exemplaire de Clermont-Ferrand (fig. 4) provient d'un contexte laténien, mais ce type perdure jusqu'à la fin de La Tène et au début de l'époque romaine.

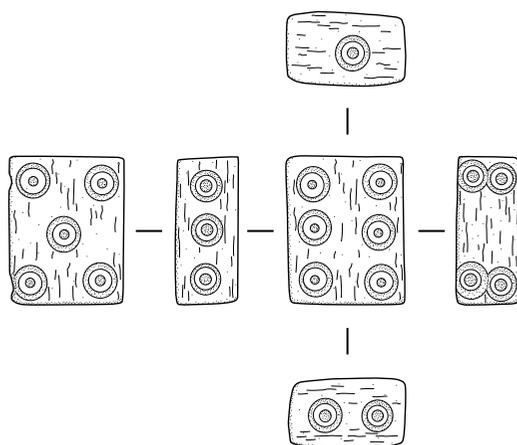


Fig. 1 : Dé parallélépipédique en os (cat. 44)
Fouille préventive I6-27, rue des Tuileries, Lyon
Lyon, Service archéologique de la Ville de Lyon, inv. 37

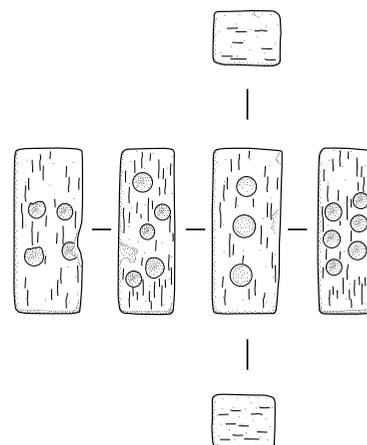


Fig. 2 : Dé parallélépipédique en os (cat. 43)
Fouille préventive I6-27, rue des Tuileries, Lyon
Lyon, Service archéologique de la Ville de Lyon, inv. 4

Les dés parallélépipédiques reçoivent majoritairement un chiffrage intégrant les valeurs comprises entre trois et six, réparties sur leurs quatre faces principales. Les valeurs un et deux, placées sur les faces les plus étroites, n'apparaissent que très rarement. La séquence la plus fréquente, trois-cinq-quatre-six, fait alterner les valeurs les plus basses et les plus élevées.

Découverts sur des sites archéologiques aux statuts variés, les fonctions des dés préromains demeurent difficiles à déterminer. Leur présence en contexte culturel permet d'envisager, parmi d'autres hypothèses, une fonction cléromantique pour ces objets. Leur morphologie et leur chiffrage, qui tranchent avec les pratiques romaines, attestent en tout cas de conceptions mathématiques différentes.

Bibliographie :

L. de Chavagnac, « Dés parallélépipédiques du second âge du Fer en Basse Auvergne », dans A. Berthon, A. Ducreux (dir.), *Actes de la 6^e table ronde Corpus : étude du mobilier métallique et de l'instrumentum*, Clermont-Ferrand, 10-11 mars 2016, 10 p. (à paraître) ; L. de Chavagnac, *Instruments de hasard au second âge du Fer en Gaule. Réflexions sur l'ambiguïté entre jeu et tirage au sort à partir du corpus auvergnat*, mémoire de master 2 inédit, université Lyon 2 (dir. M. Poux) ; M. Dilibert, T. Lejars, « Un cas de mobilité individuelle aux IV^e et III^e s. av. J. C. : l'exemple des pièces de jeu d'origine italique trouvées au nord des Alpes », dans A. Colin, F. Verdin (dir.), *L'âge du Fer en Aquitaine et sur ses marges. Mobilité des hommes, diffusion des idées, circulation des biens dans l'espace européen à l'âge du Fer* (supplément à *Aquitania*, 30), Bordeaux, 2013, p. 439-458.



Fig. 3 : Dé parallélépipédique en os (cat. 45)
Fouille préventive 4-6, rue du Mont-d'Or, Lyon
Lyon, Service archéologique de la Ville de Lyon, inv. 93



Fig. 4 : Dé-plaquette en os (cat. 16)
Faces latérales avec chiffrage 3-5-4-6
La Tène B2 (300-250 av. J.-C.)
Clermont-Ferrand, Service régional de l'archéologie,
Drac Auvergne-Rhône-Alpes, inv. 3629



Fig. 5 : Dé parallélépipédique (cat. 15)
Clermont-Ferrand, La Grande Borne, Puy-de-Dôme
Clermont-Ferrand, Service régional de l'archéologie,
Drac Auvergne-Rhône-Alpes, inv. 3628

POLYÈDRES, JEU OU DIVINATION ?

Fabio Spadini

Ces polyèdres (icosaèdres et dodécaèdres) en pierre ou en alliage cuivreux font partie d'une série d'environ quatre-vingt-seize exemplaires, dont la moitié provient d'Égypte. Leur datation s'étage entre le II^e av. J.-C. et le III^e siècle apr. J.-C. Il s'agit de dés à vingt ou douze faces qui portent gravées les lettres de l'alphabet grec allant de A à Y (1-20) ou de A à M (1-12). Seul un dodécaèdre en jaspe, irrégulier, transpercé d'un trou, porte un décor figuré (**fig. 1**). Une tige était vraisemblablement insérée au centre afin de le faire pivoter sur son axe comme une sorte de dé toton. Ici, l'image se réfère à la lettre alphabétique correspondante. La grue, *geranos*, est ainsi associée à la lettre Γ, la souris, *mus*, à la lettre Μ. Les deux icosaèdres en basalte (**fig. 2**) et en grès (**fig. 3**) datent respectivement du I^{er} siècle apr. J.-C. et du II^e siècle av. J.-C. Ils portent gravées les lettres allant d'A à Y (1-20).

La numération alphabétique a été introduite en Grèce au V^e siècle av. J.-C. À chaque lettre correspond une valeur numérique précise. Cette numération est utilisée dans un type spécifique de divination appelée arithmomancie ou divination par les nombres. Les polyèdres exposés ont donc pu être exploités dans ce but. Les procédés divinatoires ont souvent recouru à l'usage des dés. Ces générateurs de hasard permettent à la volonté

divine de se manifester : « Pour le combat, ce sont les dés d'Arès qui en décideront » (Eschyle, *Les Sept contre Thèbes*, 414). Selon Platon (*Timée*, 55c), leur forme géométrique symbolise l'univers tout entier et représente une sorte de microcosme nécessaire à la procédure mantique.

Un ensemble tardif de réponses oraculaires en langue latine, les *Sortes Sangallenses*, composées au III^e siècle apr. J.-C., suggère un usage divinatoire. Cette collection se partage en chapitres contenant chacun douze réponses. Pendant la consultation, le devin lance son dodécaèdre pour répondre à la demande du client. Le nombre obtenu correspond à une prévision. Par exemple : « Est-ce que je serai victorieux ? Tu seras victorieux, mais au prix d'un grand effort. »

La limite entre usage ludique ou divinatoire reste cependant difficile à saisir. La découverte de polyèdres dans un contexte cultuel peut être à la fois la trace de pratiques divinatoires et de l'offrande votive d'un pèlerin. Il faut souligner l'existence, à la Renaissance, d'un jeu astrologique qui faisait usage du dodécaèdre, *Le Plaisant Jeu de dodechedron de Fortune*. Il reste à évaluer si cette utilisation ludique des oracles existait déjà à la période gréco-romaine.

Fig. 1 : Dodécaèdre avec personnages et animaux (cat. 77)

Les images indiquent des lettres alphabétiques à valeur numérique :
Α άλιεύς (pêcheur), Β βάνουσος (artisan),
Γ γέρανος (grue), Ι ιχθύς (poisson),
Κ καταστρεφόμενος ([l'homme] renversé),
Λ λαγώς (lièvre, lapin), Μ μῦς (souris), Ο ὄρτυξ (caille).
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Reg. M. 6118.



Fig. 2 : Dé icosaèdre (cat. 62)

Inscription : lettres grecques de A à Y (de 1 à 20)
1^{er} siècle apr. J.-C.
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. Froehner IX 324



Fig. 3 : Dé icosaèdre (cat. 58)

Inscription : lettres grecques de A à Y (de 1 à 20)
1^{er} siècle apr. J.-C.
Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet
des Monnaies, Médailles et Antiques, inv. VIII 156

Bibliographie :

I. Cervi-Brunier, « Le dodécaèdre en argent trouvé à Saint-Pierre de Genève », *Zeitschrift für schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte*, 42, 1985, p. 153-156 ;
A. Chaniotis, « A Dodecahedron of Rock Crystal from the Idaean Cave and Evidence for Divination in the Sacred Cave of Zeus », dans I. Gabrilaki, Y. Tzifopoulos (éd.), *Proceedings of the International Symposium Mylopotamos, from Antiquity to our Days*, III,

Rethymnon, 2006, p. 205-216 ; A. M. Luijendijk, W. E. Klinghohn, L. Jenott (éd.), *My Lots are in Thy Hands : Sortilege and its Practitioners in Late Antiquity*, Leiden, Boston, 2019 ; G. Platz-Horster, « Antike Polyeder. Vom Spiel mit Form und Zahl im Ptolemäischen Ägypten zum Kleinod im römischen Europa », *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts*, 132, 2017, p. 107-185.

JOUETS ANTIQUES, JOUETS DE TOUJOURS ?

Michel Manson

Devant les poupées, toupies, balles ou petits chariots grecs et romains, le visiteur aura eu l'impression que ces jouets sont éternels, qu'on les retrouve encore aujourd'hui, avec seulement des formes et des matériaux différents. Pourtant, on aura compris que le poids des croyances religieuses et des coutumes sociales investit ces objets antiques de significations qui sont loin des nôtres. S'il existe une histoire des jouets, elle ne peut se résumer aux aspects techniques de leur fabrication. Elle est une histoire totale qui prend en compte la place de l'enfant dans la société et dans la famille, qui examine les questions économiques et les circuits commerciaux qui favorisent ou non leur circulation.

L'historien peine à retrouver les traces de jouets écologiques, fabriqués par l'enfant et son milieu, et qui souvent, dans les sociétés rurales, sont quasiment les seuls à lui fournir des objets de jeu. En revanche, les jouets fabriqués par des artisans, des professionnels, et qui sont vendus dans le commerce, laissent des traces dans les archives, comme celles des corporations de l'Ancien Régime ou les archives commerciales du XIX^e et du XX^e siècle.

La courbe de leur histoire suit celle de la représentation de l'enfance que se fait la société. Aussi, dans la littérature, dans l'art, s'élaborent des discours qui mettent en scène les jouets et leurs rapports à l'enfant. Les éducateurs s'en emparent progressivement

à partir de la fin du XVII^e siècle, jusqu'à en faire des objets indispensables dans les jardins d'enfants et autres écoles maternelles. La prise en compte croissante des désirs et des plaisirs de l'enfance amène une croissance parallèle du marché du jouet, amplifiée par le passage d'une production artisanale à une fabrication industrielle.

Cette histoire montre aussi un constant élargissement de la gamme des jouets. Car, si l'enfant joue en utilisant des « ressorts ludiques » qui varient au cours de sa croissance, les fabricants découvrent dans chaque « famille » de jouets, des « niches » nouvelles qui varient des plaisirs ludiques jusque-là connus. La consommation de masse actuelle s'empare ainsi de créneaux dont nos ancêtres n'avaient aucune idée. Nommer les jeux vidéo suffira à le faire comprendre.

Oui, l'enfant a une histoire, il n'est pas perçu, élevé, aimé de la même façon selon les périodes, et le jouet suit ce mouvement, avec toutes les contraintes et les possibilités qu'offrent l'économie et la technologie du moment.

Bibliographie :

G. Brougère, *Jeu et Éducation*, Paris, 1995 ; M. Manson, *Jouets de toujours, de l'Antiquité à la Révolution*, Paris, 2001 ; M. Manson, *Histoire(s) des jouets de Noël*, Paris, 2005 ; M. Manson, « Le jouet à l'école, d'Oberlin à Pauline Kergomard, signe de modernité ? », dans S. Rayna, G. Brougère (dir.), *Jeu et Cultures préscolaires*, Lyon, 2010, p. 49-75.

LES JEUX DES ENFANTS DE L'AFRIQUE DU NORD ET DU SAHARA

Jean-Pierre Rossie

Les données sur les cultures ludiques des enfants nord-africains et sahariens proviennent de sources bibliographiques et de recherches ethnographiques sur le terrain qui se sont déroulées dans le Sahara tunisien (1975-1977) et au Maroc (1992-2019) puis, à partir de 2002, dans l'Anti-Atlas au sud-ouest du Maroc. Elles ont porté sur des enfants entre trois et quatorze ans du monde rural et des quartiers populaires des villes où vie traditionnelle et vie moderne se côtoient.

Les jouets exposés ont presque tous été créés par des enfants sans intervention d'adultes. Quelques-uns ont été fabriqués par des femmes comme elles le faisaient dans leur enfance, tel le hochet en peau de lapin réalisé par Khalija Jariaa (Tiznit) [cat. 217].

Ces jouets et les jeux dans lesquels ils sont utilisés témoignent des activités enfantines entre les années 1900 et le début des années 2000. Nombre d'entre eux proviennent des temps anciens, d'autres se réfèrent à la société de consommation et aux technologies d'aujourd'hui.

Ces occupations ludiques sont étudiées dans leur contexte écologique et humain. Les enfants eux-mêmes sont à la base des données recueillies par le contact personnel



Fig. 1 : Fille jouant à la fête de mariage avec des coquillages comme personnages
Anti-Atlas, Maroc, 2002

et l'observation de leurs jeux et de la création de jouets afin de privilégier leur perspective. Les enfants ont décidé librement de leurs activités et fourni de manière directe les informations.

J'ai réparti les jeux des enfants de l'Afrique du Nord et du Sahara entre *jeux de faire semblant* et *jeux d'adresse*. Une autre distinction importante s'opère entre *jeux de filles* et *jeux de garçons*. Il ne faut cependant pas la prendre à la lettre, car j'ai vu parfois des garçons jouer à des jeux de filles, et, plus souvent, des filles jouer à des jeux de garçons.

Les thèmes des jeux de faire semblant se rapportent à la vie de la communauté



Fig. 2 : Garçon de huit ans, avec une voiture à deux roues
Anti-Atlas, Maroc, 2006

où les enfants grandissent : le monde féminin pour les filles et le monde masculin pour les garçons. Les filles aiment mettre en scène la vie familiale. Pour ce faire, elles créent des plans d'habitations en miniature avec des pierres ou de la boue, des poupées, des ustensiles-jouets et des objets liés aux occupations féminines (fig. 1 et 4). Les poupées traditionnelles de ces régions sont construites sur une armature de roseau ou de branchettes liée en forme de croix, puis vêtue selon la mode locale. Elles sont assez souvent pourvues de cheveux et des bijoux (fig. 3, p.13). Depuis plusieurs années, les filles en utilisent aussi en plastique qu'elles habillent de manière traditionnelle.

Un des jeux favoris des filles est de reproduire les préparatifs et le début de la fête des noces, la vie conjugale, la relation mère

et bébé, la famille étendue, la famille riche *versus* la famille pauvre, et les tâches ménagères, comme l'entretien de la maison, la préparation du pain, du thé, de l'huile et du dîner. Pendant les jeux de la fête nuptiale et de dînette, les deux activités préférées des filles, il arrive qu'elles se mettent à chanter et à danser.

La dînette va souvent de pair avec le jeu de la cérémonie de mariage ou d'autres activités féminines (fig. 1 et 4). Une grande variété d'objets et d'ustensiles fabriqués en matériaux naturels et de récupération est utilisée par les filles, plus rarement par les garçons. Ces dînettes servent parfois à préparer des repas à base d'herbes ou même d'aliments réels.

Les *jeux de faire semblant* des garçons s'inspirent des occupations traditionnellement masculines, liées à la chasse et au combat, au transport, à la communication et à la technologie moderne. Les jouets à roulettes sont parfois très élaborés : chariots, voitures, camions, mais aussi tracteurs, bulldozers, moissonneuses, tanks, avions (fig. 2)... Les roues sont presque toujours des bouchons de bouteilles. Les filles, elles, se limitent normalement à bricoler des chariots et des voitures, rarement des camions.

Les jeux d'adresse jouent un rôle important dans le développement de l'enfant et de l'adolescent. Ils sont basés sur des activités physiques et mentales : de la dextérité, de la souplesse, de l'équilibre, de la vitesse, du combat, de la maîtrise de soi, de la moquerie, de la perspicacité, de la stratégie, du hasard, et les jeux liés aux éléments naturels (fig. 3). Pour créer les innombrables jouets, du matériel naturel ou recyclé sont utilisés. L'utilisation de matériel de récupération s'est propagée depuis environ trois décennies. Certains jouets sont modelés avec



Fig. 3 : Garçons jouant à des jeux d'adresse physiques et filles jouant aux osselets avec cinq pierres
Anti-Atlas, Maroc, 2005

de la terre argileuse, puis séchés ou cuits dans le four à pain de la maman ou dans un four construit par les filles (fig. 4).

L'espace public et le groupe de jeu jouent un rôle déterminant dans le développement de l'enfant. C'est à l'extérieur du domaine familial que filles et garçons apprennent la plupart des jeux (fig. 3), qu'ils s'aventurent à fabriquer

des jouets, qu'ils intègrent les règles régissant les relations au sein de leurs groupes et celles qui sous-tendent les rapports garçons-filles.

Si l'étude de la dimension traditionnelle des jeux de ces enfants est cruciale, il convient aussi de porter attention aux changements afin de suivre les transformations d'un patrimoine enfantin menacé de disparition.

Bibliographie :

De nombreuses informations et des photos se trouvent dans les publications disponibles sur le site web <https://ucp.academia.edu/JeanPierreRossie>.

Ch. Béart, « Jeux et jouets de l'Ouest africain », *Mémoires de l'Institut français d'Afrique noire*, 42, Dakar, 2 vol., 1955 ; P. Bellin, « L'enfant saharien à travers ses jeux », *Journal de la Société des africanistes*, 33, 1, 1963, p. 47-103 ; P. Flamand, *Quelques manifestations de l'esprit populaire dans les juiveries du Sud marocain* (Marrakech-Casablanca 1948-1958), Casablanca (s. d.) ; J.-P. Rossie, *Cultures ludiques sahariennes et nord-africaines. Poupées d'enfants et Jeux de poupées*, Stockholm, 2005 ; J.-P. Rossie, *Cultures ludiques sahariennes et nord-africaines. La Vie domestique dans les jeux et jouets*, Stockholm, 2008 ; J.-P. Rossie, *Cultures ludiques sahariennes et nord-africaines. Les Activités techniques dans les jeux et jouets*, Braga, 2013.



Fig. 4 : Ustensiles miniatures réalisés par des filles de six à huit ans Lahfart (Sidi Ifni), Amazigh, Anti-Atlas, Maroc.

13 L'ANTIQUITÉ DANS LE JEU

Ulrich Schädler

Des sept cents jeux inspirés de l'Antiquité que nous avons inventoriés, plus de la moitié ont été édités durant les années 2000. Cependant, vers 1800, des sujets antiques servent déjà à transmettre l'histoire et la mythologie gréco-romaines de manière ludique à un plus large public. Aux XVIII^e et XIX^e siècles, des jeux de cartes éducatives et des jeux de l'oie leur sont consacrés. Ces jeux s'inscrivent dans la mouvance d'une nouvelle approche pédagogique initiée par des philosophes tels

que Jean-Jacques Rousseau. Dans les *Jeux de cartes instructives* d'Étienne de Jouy (1804), l'enfant trouve sur chaque carte un portrait et un texte résumant les faits d'un homme illustre de l'histoire antique. Grâce au *Jeu des fables d'Ésope* (fig. 1) ou au *Grand Jeu de l'histoire ancienne de la Grèce* (1815), il apprend à connaître les œuvres de la littérature antique et les principaux événements de l'histoire grecque.



Fig. 1 : *Jeu des Fables d'Ésope* : jeu de l'oie (cat. 224)
Éditeur Basset, France, 1812
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 2556



Fig. 2 : *La Fureur des dieux* (cat. 231)
Dominique Ehrhard
Éditeur Jumbo, Pays-Bas 2001
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 7615

De la fin du XIX^e siècle à la première moitié du XX^e siècle, les éditeurs de jeux favorisent les thèmes d'actualité de type événementiel, tels que les guerres, les expéditions, les voyages et l'économie. Les sujets historiques, en revanche, rencontrent beaucoup moins d'intérêt. Après la Seconde Guerre mondiale, le marché européen des jeux ne redémarre que lentement. À la recherche de modernisation, les éditeurs préfèrent des thèmes actuels et des jeux abstraits. L'Antiquité apparaît d'abord dans les jeux de simulations de batailles (*Conflict Simulation Games*, CoSims) qui tentent, depuis les années 1950, de reconstituer les combats historiques de la manière la plus authentique possible. Des batailles comme Marathon, Issos ou Cannes, sont rejouées, et les noms d'Alexandre le Grand, Hannibal ou Jules César restent des références.

À partir des années 1970, l'Antiquité est redécouverte par le marché du jeu. Les concepteurs de jeux et les éditeurs commerciaux commencent alors à se désintéresser des jeux abstraits au profit de scénarios historiques et fantastiques. Souvent, des textes explicatifs accompagnent les règles de jeu

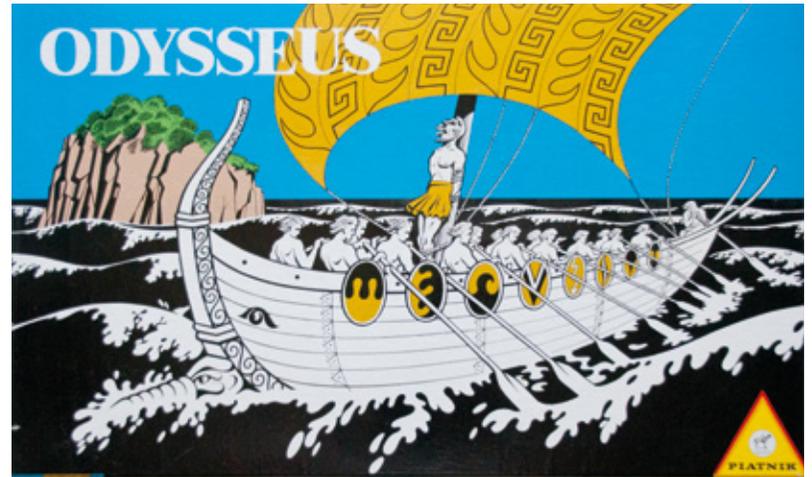


Fig. 3 : *Odysseus* (cat. 256)
Ernst Franke
Éditeur Piatnik, Autriche, 1985
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 7988

et fournissent des informations concernant le contexte historique. Les principaux thèmes sur la Grèce sont l'architecture « classique » ainsi que la mythologie. La construction de temples est plusieurs fois choisie comme sujet (*Parthenon*, *Akropolis*, *Beim Zeus* !), ainsi que les Sept Merveilles du monde antique (*7 Wonders*). Jusque dans les années 1990, les jeux de société à thème mythologique se concentrent le plus souvent sur un récit précis, comme l'Odyssée (*La Fureur des dieux* [fig. 2], *Odyssey*, *Odysseus* [fig. 3]).

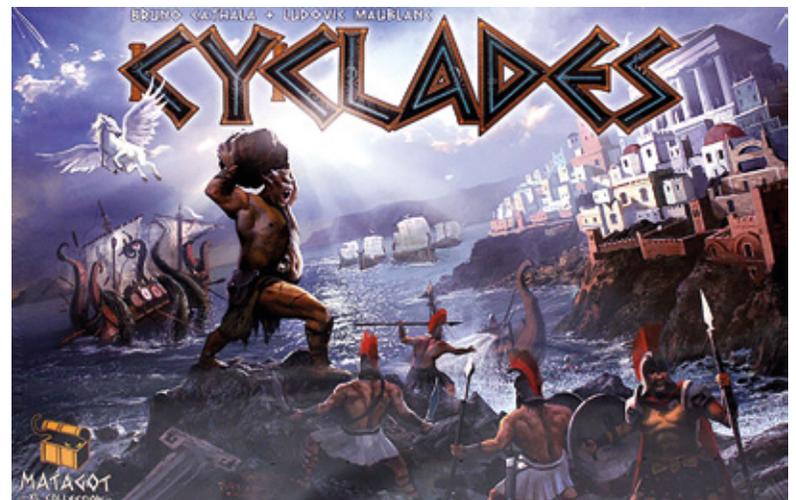


Fig. 4 : *Cyclades* (cat. 239)
Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, illustré par Miguel Coimbra
Éditeur Matagot, France, 2009
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 7924

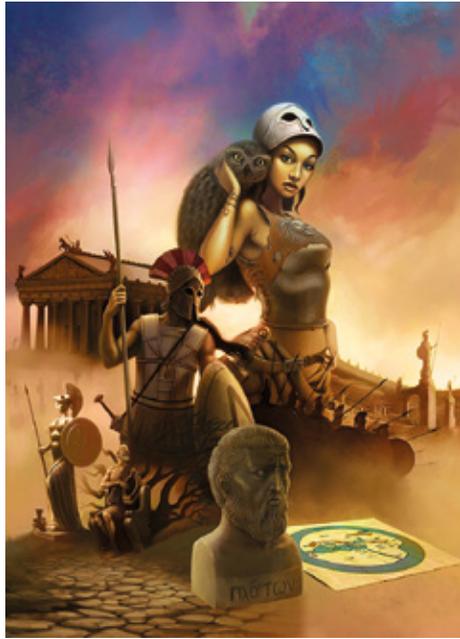


Fig. 5 : *Olympos* (cat. 249)
 Philippe Keyaerts, illustré par Arnaud Demaegd
 Éditeur Ystari Games, France, 2011
 La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 7962

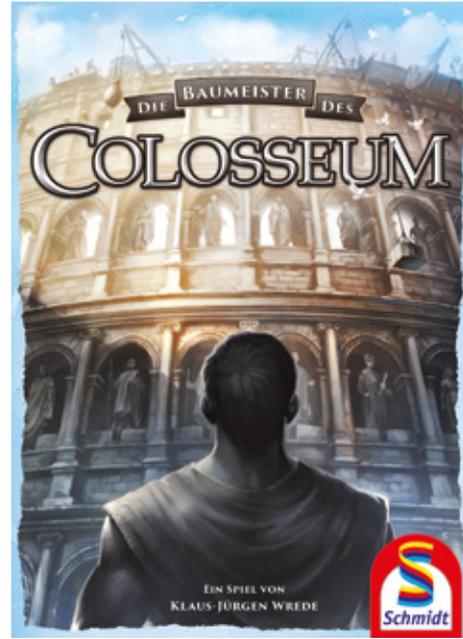


Fig. 6 : *Die Baumeister des Colosseum* (cat. 236)
 Klaus-jürgen Wrede, illustré par Michael Menzel
 Éditeur Schmidt Spiele, Allemagne, 2016

Leur matériel, tels les pions et autres éléments de jeu sont d'ordinaire génériques, ce qui demande aux joueurs un effort d'imagination pour se plonger dans le scénario. Aujourd'hui, les concepteurs et les éditeurs de jeux déconstruisent les récits et mélangent héros, dieux et mythes, afin de créer une atmosphère, souvent plutôt sombre, qui facilite l'immersion au moyen d'illustrations et de matériel d'une grande force suggestive (*Cyclades* [fig. 4], *Olympos* [fig. 5], *Offrandes*).

De manière générale, Rome semble intéresser beaucoup plus les créateurs et les éditeurs de jeux que la Grèce. Leurs scénarios favoris sont les crises du système politique et de ses institutions, les luttes des familles patriciennes à Rome, les intrigues politiques, les rivalités et les alliances. La fin de la République romaine (*Res Publica Romana*) et les crises provoquées par des empereurs comme Caligula (*Caligula*), Néron (*Nero. Vermächtnis eines Tyrannen* [fig. 7]) ou Commode (*Conquest of the Empire*) s'y

prêtent particulièrement bien. L'anarchie militaire de l'époque des empereurs soldats (235-284) semble être trop mal connue du grand public pour promettre un jeu de succès.

Les gladiateurs et les courses de chars au cirque sont un autre sujet de prédilection (*Colosseum*, *Die Baumeister des Colosseum* [fig. 6], *Kampf der Gladiatoren*, *Ave César*, *Circus Maximus*, *Ben Hur Chariot Race Game* [fig. 8], *Ben Hur*). Cependant, un examen attentif révèle que scénarios et visuels ne correspondent généralement pas à la réalité archéologique. Les jeux des courses en chars se réfèrent tous au film *Ben Hur* de 1959, et répètent ses erreurs : les chars de guerre remplacent les chars légers destinés à la course, et les légionnaires les auriges comme conducteurs (*Chariot Race Game*, *Ave César*). Les différentes panoplies d'armes des gladiateurs sont rarement correctes. Les gladiateurs Playmobil constituent une exception. Leurs types sont différenciés selon les sources historiques.

Parmi les autres thèmes favoris se trouvent les infrastructures – les routes et les aqueducs (*Via Appia, Aqua Romana*) –, ainsi que l'économie (*Mare Nostrum, Mercator, Strada Romana*) et *last but not least* Pompéi (*Der Untergang von Pompeji* [fig. 9]). L'archéologie et les fouilles archéologiques sont rarement thématisées. *Troja* de Thomas Fackler est certainement l'exemple le plus réussi.

Dans les jeux récents, l'Antiquité est davantage traitée comme un prétexte d'*heroic fantasy* (*Star Wars, Le Seigneur des anneaux*) que comme une réalité historique. Le rendement des sujets et leurs iconographies ne sont pas toujours correctes du point de vue archéologique ou historique. Le graphisme s'inspire autant de modèles antiques que du style de la bande dessinée actuelle (*Hector et Achille, Olympos*). Les films comme *Ben-Hur* (1959) et les séries plus récentes telles que *Rome* (2005) ou *Spartacus* (2010) ont aussi influencé la production des jeux. Les concepteurs et les illustrateurs de jeux prennent ainsi beaucoup de libertés dans la façon de représenter l'Antiquité. Instruire les joueurs des événements et faits archéologiques et historiques ne motive plus le choix du scénario. L'objectif est plutôt d'éveiller l'intérêt pour l'Antiquité en général en offrant au public un jeu passionnant grâce à ses mécanismes et ses illustrations.

Bibliographie :

M. Lindner (éd.), *Antikenrezeption 2013 n. Chr.*, Heidelberg, 2013 ; <https://antiquipop.hypotheses.org/>

À recommander :

Olympos, par Philippe Keyarts, graphisme Arnaud Demaegd, Ystari, 2011 ; *Ben Hur*, par Jean du Poël, *Historien Spiele Galerie*, 1987 ; *Troja. Das Spiel*, par Thomas Fackler, Daimler Benz AG, 2000 ; *Ave César*, par Wolfgang Riedesser, Otto Maier, Verlag Ravensburg, 1989 ; *Mare Nostrum*, par Serge Laget, graphisme Franck Dion, Eurogames, 2003 ; *7 Wonders*, par Antoine Bauza, graphisme Miguel Coimbra, Repos Production/Asmodee, 2010.

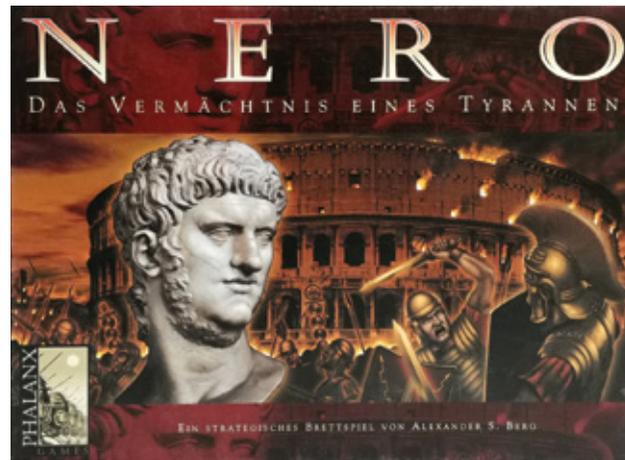


Fig. 7 : *Nero/Das Vermächtnis eines Tyrannen* (cat. 230)
Alexander Berg, illustré par Franz Vohwinkel
Éditeur Phalanx Games, Allemagne 2002
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 7610



Fig. 8 : *Ben Hur. Chariot Race Game* (cat 242)
V. Groen
Éditeur Loew's Incorporated/Mulder, États-Unis, 1959
La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, inv. 7947

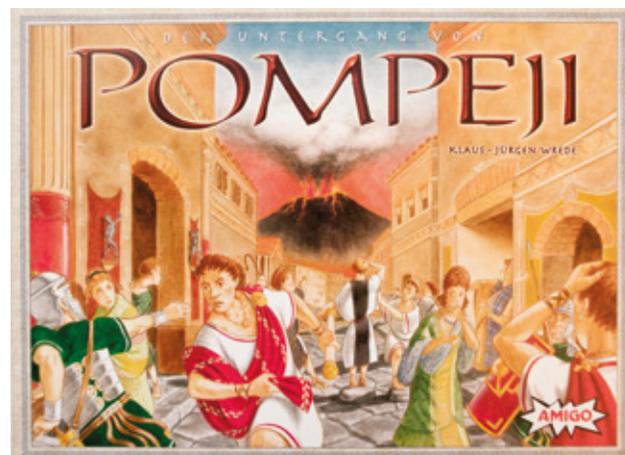


Fig. 9 : *Der Untergang von Pompeji*
Klaus-Jürgen Wrede, illustré par Oliver Freudenreich
Éditeur Amigo SPIEL/FREIZEIT GMBH, Allemagne 2004
Coll. U. Schädler

ANNEXES

LEXIQUE DES JEUX

Marco Vespa

- **Alea** : version plus tardive du *XII Scripta* (voir *infra*). Il s'agit d'un jeu du type backgammon. Joué à deux sur un plateau composé de trois rangées de deux fois six cases. Parmi les principales nouveautés par rapport au *XII Scripta* : trois dés à la place de deux. SOURCES : Isidore de Séville, *Étymologies*, 18, 60.
- **Artiasmos (ἀρτιασμός) ou par/impair** : pratiqué avec des osselets ou des noix, le jeu consiste à deviner si le nombre d'objets contenus dans la main de l'adversaire est pair ou impair. SOURCES : Aristophane, *Ploutos*, 815-822 ; Platon, *Lysis*, 206 E.
- **Chios, coup de** : le coup de *Chios* correspond à la face étroite et tortueuse appelée « *Chios* » ou « Chien » d'un osselet. Il représente le chiffre le plus bas : 1. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 99-100.
- **Chytrinda (χυτρίνδα)**, « jeu de la marmite » : au centre d'un groupe de garçons disposés en cercle se trouve un autre enfant appelé « marmite », *chytra*. Ce dernier reçoit des coups de ceux qui l'entourent jusqu'à ce qu'il arrive à toucher l'un d'eux, qui doit prendre ensuite sa place au milieu du cercle. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 113-114.
- **Cottabe (κότταβος)** : le jeu du cottabe a lieu à la fin du banquet. Les participants doivent lancer les dernières gouttes de vin ou lie de leurs coupes vers un petit plateau placé en équilibre précaire sur une tige pour le faire tomber. Une variante consiste à viser de petits bols flottant à l'intérieur d'un grand récipient pour les faire couler. SOURCES : Aristophane, *Paix*, 342-343 ; Athénée, *Les Deipnosophistes*, 15, 665c-668f.
- **Duodecim scripta (XII Scripta) : « Jeu des douze points »**, jeu du type backgammon pratiqué sur un plateau composé de trois lignes parallèles, chacune formée de deux fois six cases. Les deux joueurs parcourent toute la surface du plateau en déplaçant les pions vers l'avant grâce aux coups de deux dés. Les pions peuvent être bloqués par la présence d'au moins deux pions adversaires sur une même case ou éliminés si la pièce isolée sur une case est rejointe par un pion adversaire. La variante plus tardive, *Alea*, se joue avec trois dés (voir *supra*). SOURCES : Vettius Valens, *Anthologies*, 6, 2 ; Quintilien, *Institution Oratoire*, XI, 2, 38.
- **Ephedrismos (ἐφεδρισμός)**, « jeu du porteur » : jeu d'adresse qui se déroule en deux phases. Les deux joueurs visent d'abord une pierre placée à une certaine distance avec des cailloux. Celui qui arrive à renverser la pierre est le vainqueur. Le vaincu doit ensuite le porter dans la boucle formée par ses mains dans le dos. Le cavalier lui ferme les yeux en guidant son « cheval » vers la pierre renversée, appelée « limite » (*dioros*), qu'il doit toucher avec son pied. Le jeu *en kotulèi*, « dans le creux », ne comporte que la seconde partie. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 119 et 122 ; Hésychius, *Lexique*, ε 7363.

- **Episkyros** (ἐπίσκυρος), « jeu de la pierre » ou « ballon des éphèbes » ou « ballon commun » : jeu de ballon pratiqué par deux équipes de jeunes gens. Le terrain est partagé en deux camps par une ligne tracée à l'aide d'une pierre de chaux, *skyros*. Au début du jeu, le ballon est placé sur la ligne médiane. L'objectif est de se lancer le ballon afin de franchir le but, la limite arrière du terrain adverse, sans être intercepté par l'autre équipe. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 104 ; Hésychius, *Lexique*, ε 5193.
- **Kôs, coup de** : le coup de *Kôs* correspond à la face étroite et plate, appelée *Kôs*, d'un osselet. Il représente le chiffre le plus haut : 6. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 99-100.
- **Kybeia** (κυβεία) : ce mot désigne les jeux pratiqués à l'aide de dés (*kyboi*). Dès le v^e siècle av. J.-C., il indique aussi tout jeu de hasard. SOURCES : Hérodote, *Histoires*, 1, 94 ; Pollux, *Onomasticon*, 7, 206.
- **Ludus latrunculorum**, « jeu des petits soldats » : jeu de plateau et de stratégie opposant deux joueurs qui disposent chacun d'un nombre de pièces sur un plateau en forme de damier. L'objectif est de s'emparer du plus grand nombre possible de pions adversaires. La capture se fait par encerclement entre deux pions opposés. Le jeu ne semble pas prévoir de déplacements en diagonale, mais uniquement en ligne verticale ou horizontale. SOURCES : Martial, *Épigrammes*, 7, 72, 7-8 ; Anonyme, *Éloge de Pison*, 190-208 ; Sénèque, *Lettres*, 117, 30.
- **Nuces castellatae**, « châteaux de noix » : jeu d'enfants qui consiste à construire une petite pyramide de trois noix. Le joueur cherche à démolir le château (*castellum*) en le frappant avec une quatrième noix lancée d'une certaine distance. SOURCES : Pseudo-Ovide, *Le Noyer*, 73-76.
- **Ômilla** (ὄμιλλα), « cercle » ou « réunion » : jeu d'enfants où les joueurs lancent une noix, un osselet ou un caillou, dans un cercle préalablement tracé sur le sol. Le but est de frapper les objets des adversaires afin de les catapulter hors du cercle. Le vainqueur est celui dont l'objet lancé est resté à l'intérieur du cercle. SOURCES : Suétone, *Sur les jeux des Grecs*, 1, 103 éd. Taillardat ; Pollux, *Onomasticon*, 9, 102 ; Suda, ω 92.
- **Ostrakinda** (ὄστρακίνδα), « jeu du tesson » : jeu d'équipe consistant à lancer un tesson (*ostrakon*) en criant « jour ou nuit », pour désigner le côté clair ou sombre, recouvert de poix, de l'objet. Chaque équipe est associée d'avance à l'une des deux faces et se voit attribuer le rôle de poursuivant ou de poursuivi selon le résultat du lancer. La couleur de la face visible assigne le rôle de poursuivants. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 111 ; Hésychius, *Lexique*, ο 1459.
- **Ourania** (οὐρανία), « jeu du ciel », *ouranos* : un joueur lance la balle le plus haut possible vers le ciel et l'adversaire doit la récupérer avant qu'elle ne retombe sur le sol. Une variante consiste à lancer la sphère contre le mur d'un bâtiment et à compter les rebonds de celle-ci. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de rebonds. SOURCES : Homère, *Odyssée*, 8, 370 ; Pollux, *Onomasticon*, 9, 106.
- **Pente grammai** (πέντε γραμμαί), « jeu des cinq lignes » : le plateau se compose de cinq lignes en Grèce et de deux rangées de cinq cases à l'époque romaine. Chaque joueur a cinq pions qui bougent selon le

résultat de lancers d'un ou deux dés. La ligne du milieu est appelée « ligne sacrée ». Le but du jeu est d'être le premier à ranger toutes ses pièces sur cette ligne centrale. SOURCES : Alcée, fr. 351 Voigt ; Théocrite, *Idylles*, 6, 15-19 ; Pollux, *Onomasticon*, 9, 97-98; Eustathe, *Commentaire à l'Odyssee d'Homère*, 1396, 61 ; 1397, 28.

- **Pentelitha (πεντέλιθα)**, « **jeu des cinq pierres** » : jeu pratiqué avec cinq osselets (astragales). Le but consiste à les lancer et à les faire retomber en équilibre sur le dos de la main. Selon Pollux, il s'agit d'un jeu réservé aux jeunes filles pas encore mariées. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 126.

- **Petteia (πεττεία)** : terme générique qui désigne tous les jeux de pions (*pettoi*) pratiqués en déplaçant ceux-ci sur une surface naturelle ou sur un plateau de jeu. SOURCES : Euripide, *Iphigénie à Aulis*, 192-205 ; Euripide, *Médée*, 67-77.

- **Pleistobolinda (πλειστοβολίνδα)**, « **jeu du coup le plus haut** » : le jeu consiste à lancer des osselets ou des dés en nombre variable et à obtenir le total le plus élevé. Un coup peut être modifié en lançant un osselet supplémentaire sur le premier pour le faire tourner sur une face de valeur plus élevée. Ce jeu peut se pratiquer pour de l'argent. SOURCES : Pollux, *Onomasticon*, 9, 117.

- **Polis (πόλις)**, **le jeu de la « Ville »** : jeu de stratégie pratiqué dans l'Athènes classique où deux adversaires s'affrontent avec des pions sur un plateau de jeu composé d'une grille de cases. Chaque joueur tente de

capturer le plus grand nombre possible de pièces adverses en les encerclant. SOURCES : Cratinos, *Les Fugitives*, fr. 61 Kassel-Austin.

- **Pyrgus ou turricula**, « **petite tour** » : tour possédant des escaliers internes sur lesquels dégringolent les dés et une ouverture à sa base d'où ils ressortent en faisant sonner des clochettes. Associée au jeu d'*Alea* (voir *supra*), elle devait permettre d'éviter la tricherie. SOURCES : Martial, *Épigrammes*, 14, 16 ; Isidore de Séville, *Étymologies*, 18, 61.

- **Rhathapugizein (ῥαθαπυγίζειν)**, « **coup dans le derrière** » : quiconque perd au jeu est soumis(e) au coup de pied aux fesses de qui gagne. SOURCES : Aristophane, *Cavaliers*, 795-696 ; Pollux, *Onomasticon*, 9, 126.

- **Tabula (τάβλη)**, « **plateau de jeu** » : peut-être le nom d'un jeu de pions de type backgammon. Joué par deux joueurs avec chacun quinze pions sur un plateau de vingt-quatre cases et trois dés. SOURCES : Agathias, *Anthologie palatine*, 9, 482.

- **Tropa (τρόπα)** « **jeu du jet** » : jeu d'adresse consistant à jeter à partir d'une certaine distance des noix ou des cailloux à l'intérieur d'un vase ou dans un cercle dessiné par terre. SOURCES : Cratinos, fr. 180 Kassel-Austin ; Pollux, *Onomasticon*, 9, 103.

- **Vénus, coup de** : il s'agit de la combinaison la plus chanceuse du lancer de quatre osselets où chacun d'entre eux tombe sur une face différente, correspondant aux valeurs 1-3-4-6. SOURCES : Pseudo-Lucien, *Amours*, 16 ; Suétone, *Auguste*, 71 ; Martial, *Épigrammes*, 14, 14.

QUELQUES RÈGLES DE JEUX DE PLATEAUX ET DE PIONS

Ulrich Schädler

Pente grammai ou jeu des « cinq lignes »

Deux joueurs

2 × 5 pions de couleur différente

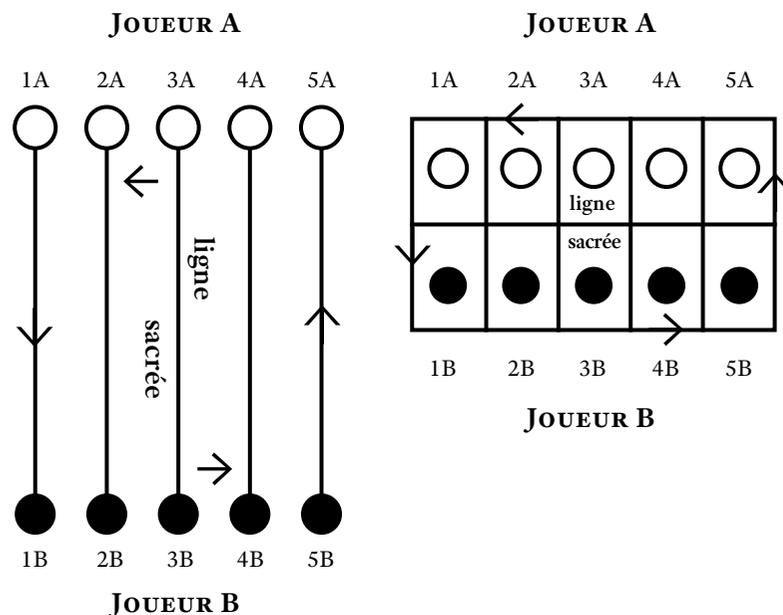
Un dé

Un plateau de cinq lignes parallèles
ou deux rangées de 5 cases

Le plateau de jeu se compose de cinq lignes parallèles. Celle du milieu est appelée « ligne sacrée ». Il est possible de tracer une ligne transversale pour diviser la surface en deux moitiés. Les joueurs sont assis aux extrémités du plateau avec les cinq lignes placées horizontalement devant eux. Dans la variante romaine, chaque joueur a une rangée de cinq cases devant lui.

But du jeu : chaque joueur dispose de cinq pions. Le but du jeu est de placer ses cinq pions sur la ligne sacrée, et plus précisément sur la moitié opposée de celle-ci, c'est-à-dire du côté adverse.

Déroulement : les joueurs lancent à tour de rôle le dé et font entrer leurs pions sur le plateau en les plaçant sur l'extrémité d'une ligne (appelée « point ») en fonction du résultat obtenu. Les pièces sont déplacées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Sur chaque point, un seul pion peut être posé, à l'exception de la ligne sacrée où plusieurs pions peuvent être alignés. Une fois que tous les pions sont entrés, ils sont



déplacés d'un point à l'autre en tentant de les ajouter sur la ligne sacrée. Si un pion ne peut pas être déplacé, car le point correspondant est occupé, un autre pion peut être bougé. Cependant, l'introduction des pions sur le tableau est prioritaire.

Contrainte : si un mouvement est possible, il doit être exécuté, même si pour cela un pion doit être retiré de la ligne sacrée. Si aucun mouvement n'est possible, le joueur perd son tour.

Fin du jeu : le joueur qui réussit à poser ses cinq pions sur la partie adverse de la ligne sacrée remporte la partie.

***Ludus latruncularum* ou « jeu des petits soldats »**

Deux joueurs

2 × 16-24 pions de couleur différente

Un plateau de 8 × 8 cases

Les deux joueurs s'entendent sur le nombre de pièces, au moins seize, mais pas plus de vingt-quatre par personne. Si le plateau est plus grand, le nombre de pions doit aussi augmenter.

But du jeu : réduire l'adversaire à un pion.

Déroulement : à tour de rôle, les joueurs placent un pion après l'autre sur n'importe quelle case vide. Durant cette phase, aucune capture n'est effectuée.

Déplacements : lorsque toutes les pièces ont été posées, elles peuvent être déplacées horizontalement ou verticalement vers une case adjacente libre. Un pion peut sauter par-dessus un autre pion de la même couleur, si la case arrière n'est pas occupée. Ainsi, plusieurs sauts d'un tour sont possibles.

Capture : en encerclant un pion adverse des deux côtés. La pièce encerclée est immobilisée, mais reste sur le plateau. Au tour suivant, le joueur peut retirer du plateau de jeu le pion adverse piégé avant de jouer. Entre l'immobilisation et la capture définitive, il est possible de libérer un pion immobilisé en piégeant l'un des deux pions qui l'encadrent. Un pion immobilisé ne peut pas servir à encercler un pion adverse.

Fin du jeu : la partie se termine quand un joueur n'a plus qu'une pièce sur le plateau, ou lorsque les joueurs s'accordent à dire qu'il n'y a plus de coup utile à faire ou qu'aucun coup permis n'est possible. Celui qui a capturé le plus grand nombre de pions adverses a gagné.

***XII Scripta/Alea* ou « jeu des douze points »**

Deux joueurs

2 × 15 pions de couleur différente

Deux dés (*alea* : trois dés)

Un plateau de trois rangées de douze cases séparées en groupes de six par des symboles au milieu de chaque rangée.

Il s'agit d'un jeu de la famille du backgammon et du trictrac, les règles sont donc reconstituées sur cette base.

C6	C5	C4	C3	C2	C1	●	B6	B5	B4	B3	B2	B1
A	A	A	A	A	A	●	A	A	A	A	A	A
D1	D2	D3	D4	D5	D6	●	E1	E2	E3	E4	E5	E6

But du jeu : déplacer ses quinze pions le long du parcours, les rassembler sur les six dernières cases, puis les faire sortir du plateau.

Déroulement : les joueurs introduisent à tour de rôle leurs pions sur la rangée B. Les résultats des dés ne peuvent pas être additionnés. Ainsi, si on a lancé deux et cinq, on peut soit avancer un pion de deux cases et un deuxième pion de cinq cases ou avancer un pion d'abord de deux, puis de cinq cases ou vice-versa. Il est donc interdit d'avancer simplement de sept cases. Un nombre illimité de pions de la même couleur peut demeurer sur une même case.

Capture : un pion peut être capturé et doit être réintroduit avant de continuer. La présence de deux ou de plusieurs pions sur une même case bloque celle-ci. Ainsi, ces pions ne peuvent pas être mangés.

La rangée de cases au milieu A : certains plateaux de jeu montrent que la rangée du milieu avait une fonction particulière. Nous proposons de l'utiliser pour « parquer »

les pions capturés. Ainsi, un pion capturé sur la case B4 sera placé sur la case A correspondante et réintroduit par la case B4. Ceci vaut également pour un pion capturé sur la case E3 : il sera également placé sur la case correspondante A et réintroduit par la case B4. Ainsi, plus un pion est avancé et plus il aura de chemin à refaire.

Les pions font donc le tour du plateau (B-C-D-E) afin d'être rassemblés dans le dernier segment (E1-E6) pour finalement sortir du plateau.

Sortir les pions : les pions sortent du plateau en lançant plus de points qu'il ne reste de cases à parcourir. Un pion sur la case E2 peut ainsi sortir avec un cinq ou un six. Si un joueur lance un résultat correspondant à une case sur laquelle il n'y a plus de pions, il doit avancer d'une case supérieure ou sortir un pion d'une case inférieure, si sur les cases supérieures il n'y en a plus.

Fin du jeu : le premier joueur qui sort ses quinze pions gagne la partie.



Nantes, Service régional de l'archéologie, inv. 5264-06.01.
Fragment de calice à piédestal. Deux personnes jouent
aux osselets sur une table (15/20 apr. J.-C.) [cat. 55]

Rappel méthodologique

Les règles des jeux anciens ici proposées ont été reconstituées grâce à une étude minutieuse et à une comparaison des sources écrites et des témoignages archéologiques, complétée par des données anthropologiques. Les règles proposées ci-dessus constituent une tentative d'interprétation et ne doivent pas être considérées comme une transposition fidèle et univoque de règles difficiles à reconstruire dans leur diachronie et leur complexité pour le monde antique.

LISTE DES AUTEURS

Véronique Dasen (dir.), projet ERC
Locus Ludi, université de Fribourg

Hanna Ammar, projet ERC *Locus Ludi*,
université de Fribourg

Alexandra Attia, projet ERC *Locus Ludi*,
université de Fribourg

Chiara Bianchi, chercheuse indépendante,
Milan

Barbara Carè, Italian School of Archaeology,
Athènes

Odile Cavalier, Musée lapidaire, collection
Archéologique de la Fondation Calvet,
Avignon

Hélène Chew, musée d'Archéologie
nationale et domaine national
de Saint-Germain-en-Laye

Salvatore Costanza, projet ERC
Locus Ludi, université de Fribourg

Thomas Daniaux, projet ERC *Locus Ludi*,
université de Fribourg

Laure de Chavagnac, Forum antique
de Bavay, Musée archéologique
du département du Nord

Cécile Evers, Musées royaux d'Art
et d'Histoire, Bruxelles

Regine Fellmann Brogli,
Kantonsarchäologie Aargau, Brugg

Laurent Flutsch, Musée romain
de Lausanne-Vidy

Jerôme Gavin, collège Voltaire, Genève

Jochen Griesbach, Martin von Wagner
Museum, Würzburg

Isabelle Hasselin, musée du Louvre,
département des Antiquités grecques,
étrusques et romaines

Antoine Hermary, université Aix-Marseille,
Centre Camille-Jullian, UMR 7299

Claudia Lambrugo, Università degli Studi
di Milano, Milan

Yves Manniez, Nîmes, Inrap Midi-
Méditerranée-Centre archéologique
de Nîmes (Gard), UMR 5140 Archéologie
des sociétés méditerranéennes

Michel Manson, université Paris 13

Natacha Massar, Musées royaux d'Art
et d'Histoire, Bruxelles

Nicolas Mathieu, université Grenoble-Alpes,
laboratoire LUHCIE

Jean-Pierre Rossie, Universidade Católica
Portuguesa, Porto

Clare Rowan, University of Warwick,
Coventry

Ulrich Schädler, projet ERC *Locus Ludi*,
Musée Suisse du Jeu/université de Fribourg

Alain Schärli, université de Lausanne

Fabio Spadini, université de Fribourg

Daniela Ventrelli, Rubi Antiqua/université
de Fribourg

Marco Vespa, projet ERC *Locus Ludi*,
université de Fribourg

Traductions Sandra Jaeggi,
université de Fribourg (Barbaré Caré,
Regine Fellmann Brogli, Jochen Griesbach,
Claudia Lambrugo, Clare Rowan)

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES GÉNÉRAUX

- Andres M.**, *Die Antikensammlung. Griechische, römische, altorientalische Puppen und Verwandtes*, Hanau, 2000.
- Argyriadis M.**, *Dolls in Greek Life and Art from Antiquity to the Present Day*, Athènes, 1991.
- Bardiès-Fronty I., Dunn-Vaturi A.-E. (éd.)**, *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, musée de Cluny, 28 novembre 2012 – 4 mars 2013, Paris, 2012.
- Ceresa Mori A., Lambrugo Cl., Slavazzi F. (éd.)**, *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milan, 2012.
- Charles D., Girveau B. (éd.)**, *Des jouets et des hommes*, Paris, Grand Palais, 14 septembre 2011 – 23 janvier 2012, Paris, 2011.
- Coulon G.**, *L'Enfant en Gaule romaine*, Paris, 2004.
- Dasen V. (éd.)**, *Veni, vidi, ludique. Le jeu de la vie*, catalogue-leporello de l'exposition, Nyon, Musée romain, 24 mai – 31 octobre 2014, Nyon, 2014.
- Dasen V., Haziza T. (éd.)**, dossier thématique « Jeux et jouets », *Kentron*, 34, 2018.
- Dasen V., Schädler U. (éd.)**, « Jeux et jouets gréco-romains », *Archéothéma*, 31, 2013.
- Dasen V., Schädler U. (éd.)**, dossier « Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité », *Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6, 2019.
- De Siena S.**, *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico : aspetti ludici della sfera privata*, Modène, 2009.
- Doria F.**, *Severe ludere. Uso e funzione dell'astragalo nelle partiche ludiche e divinatorie del mondo Greco*, Cagliari, 2012.
- Ferrua A.**, *Tavole lusorie epigrafiche*, Cité du Vatican, 2001.
- Finkel I. L.**, *Ancient Board Games in Perspective*, Londres, 2007.
- Lambrugo Cl., Slavazzi F., Fedeli A. M. (éd.)**, *I materiali della Collezione Archeologica « Giulio Sambon » di Milano 1. Tra alea e agòn : giochi di abilità e di azzardo*, Florence, 2015.
- Lambrugo Cl., Torre Ch. (éd.)**, *Il gioco e i giochi nel mondo antico tra cultura materiale e immateriale. Atti della giornata di Studi*, Milano, 22 febbraio 2011, Bari, 2013.
- Manson M.**, *Jouets de toujours, de l'Antiquité à la Révolution*, Paris, 2001.
- May R. (éd.)**, *Jouer dans l'Antiquité*, musée d'Archéologie méditerranéenne-Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, Paris, 1991.
- Neils, J., Oakley, J. H. (éd.)**, *Coming of Age in Ancient Greece. Images of Childhood from the Classical Past*, Hood Museum of Art, Dartmouth College, 23 août – 14 décembre 2003, Hanover, New Haven, 2004.
- Nollé J.**, *Kleinasiatische Losorakel: Astragal-und Alphabetchresmologien der hochkaiserlichen Orakelrenaissance*, Vestigia 57, Munich, 2007.
- Schädler U.** *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève, 2007.
- Torre Ch., Capra A. (éd.)**, *Percorsi della ludicità tra antico e moderno*, Acme, 69, 1, 2016.
- Wünsche R., Knauf F. (éd.)**, *Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike*, Munich, 2004.

CATALOGUE DES OBJETS EXPOSÉS

■ JEUX ET JOUETS ANTIQUES

ALLEMAGNE

Würzburg, Martin von Wagner Museum der Universität

1 (fig. 1, p. 43)
Figurine articulée assise de femme enceinte avec une figurine de bébé miniature
Dos : monogramme du coroplaste Papias Myrina, Asie Mineure, Turquie
I^{er} siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 21,5 cm ; l. 5,7 cm ;
L. base 4,5 cm (femme)
L. 2 cm (foetus)
Inv. ZA 147

BELGIQUE

Bruxelles, musées royaux d'Art et d'Histoire

2 (fig. 1, p. 41)
Poupée articulée
Peut-être fabriquée en Italie du Sud
Époque hellénistique
Terre cuite
H. 14,5 cm
Inv. A 306
(coll. G. Hagemans, 1861)

3 (fig. 2, p. 36)
Chous attique à figures rouges
Garçon assis dans un chariot et tiré par un autre enfant
440-420 av. J.-C.
Terre cuite
H. 10 cm
Inv. A 2319
(legs A. Beernaert, 1922)

4
Marionnette
Époque hellénistique-républicaine
Terre cuite
H. 18,2 cm ; l. 9,7 cm
Inv. A 4198

5
Marionnette
Époque hellénistique-républicaine
Terre cuite
H. 19 cm ; l. 11,2 cm
Inv. A 4199

6 (fig. 2, p. 83)
Amphore attique à figures noires attribuée au Peintre de Priam
Deux hommes jouant à un jeu de plateau
Vers 520-510 av. J.-C.
Découverte à Cerveteri, Latium, Italie
Terre cuite
H. 32,5 cm
Inv. R 328 (don É. de Meester de Ravestein, 1874)

7 (fig. 1, p. 63)
Coupe attique à figures rouges attribuée au style du Peintre de Colmar
Homme jouant au cottabe
Vers 515-505 av. J.-C.
Terre cuite
D. 11 cm
Inv. R 329 (don É. de Meester de Ravestein, 1874)

8 (fig. 1, p. 39)
Cheval à roulettes
Époque romaine impériale
Terre cuite moulée, traces de polychromie
H. 16,5 cm ; L. 12 cm ;
E. 5 cm
Inv. R 819 (don É. de Meester de Ravestein)

9 (fig. 2, p. 39)
Cheval à roulettes
Époque romaine impériale
Terre cuite moulée
H. 15 cm ; L. 10,5 cm ;
E. 5 cm
Inv. R 820 (don É. de Meester de Ravestein)

10 (fig. 1, p. 82)
Kyathos attique à figures noires attribuée au Peintre de Caylus
Achille et Ajax jouant au jeu des cinq lignes
Vers 490 av. J.-C.

Terre cuite
H. 14,7 cm
Inv. R 2512 (don É. de Meester de Ravestein, 1874)

FRANCE

Amiens, Musée de Picardie

11
Deux dés dont un pipé (2 x 6)
Amiens, d'une sépulture avec quatre-vingt-treize pions et deux autres dés
III^e siècle apr. J.-C.
Os
L. 1,4 cm et L. 1,3 cm
pour le dé pipé
Inv. MP 3044.3

12
Lot de trente et un jetons pour le jeu des douze points
Treize jetons en pâte de verre de couleur bleu-vert pâle ; un jeton en pâte de verre de couleur blanche ; dix-sept jetons en pâte de verre noire
Amiens
IV^e siècle apr. J.-C.
D. 1,8 à 2,1 cm
Inv. MP 92.10.1-31

Avignon, Musée lapidaire, collection Archéologique de la Fondation Calvet

13
Hydrie attique à figures rouges
Jeune fille assise dans le gynécée jonglant avec des balles
V^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 36,7 cm ;
D. panse 27 cm ;
Inv. C 106A

14 Fig. 1 p. 45
Stèle funéraire attique
Jeune fille debout tenant une poupée aux membres tronqués, face à elle une servante avec un canard
390-360 av. J.-C.
Marbre pentélique

avec traces de polychromie
H. 49 cm ; L. 47 cm ; E. 5 cm
Inv. E 31
(coll. N. i San Trovaso, Venise, achat de la Fondation Calvet, 1841)

Clermont-Ferrand, Service régional de l'Archéologie, Drac Auvergne-Rhône-Alpes

15 (fig. 5, p. 111)
Dé parallélépipédique
Clermont-Ferrand, La Grande Borne, Puy-de-Dôme, France
Datation du contexte inconnue
Os
L. 1,5 cm ; l. 0,8 cm ;
E. max. 0,7 cm
Inv. 3628

16 (fig. 4, p. 111)
Dé-plaquette
Faces latérales avec chiffrage 3-5-4-6
Clermont-Ferrand, La Grande Borne, Puy-de-Dôme, France
La Tène B2 (300-250 av. J.-C.)
Os
L. 4,9 cm ; l. min. 0,6 cm ;
E. max. 1,5 cm
Inv. 3629

Lyon, musée des Beaux-Arts, département des Antiquités

17
Sandale miniature
Égypte
Époque romaine
Cuir
H. 1,25 cm ; L. 4,6 cm ;
l. 2,15 cm
Inv. G 274

18
Poupée articulée
Corinthe, Corinthie, Grèce
Première moitié du V^e siècle av. J.-C.
Terre cuite, traces de polychromie
H. 7,9 cm ; l. 3,15 cm ;
E. 1,6 cm
Inv. SN 372

Lyon, Lugdunum-musée et théâtres romains

19 (fig. 2, p. 32)
Hochet
Tombe d'enfant, Sainte-Colombe, Rhône, France
Époque romaine
Bronze argenté
D. 6,8 cm ; L. 9,5 cm (avec bélière) ; E. 4,65 cm
Inv. 0.104.1

20 (fig. 1, p. 48)
Torse de figurine articulée de légionnaire
Villa « la Paix », rue Roger-Radisson, Lyon, Rhône, France
III^e siècle apr. J.-C.
Os
H. 5,2 cm ; l. 3,2 cm ;
E. 2,5 cm
Inv. 0.301.1

21 (fig. 8, p. 27)
Figurine de coq
Moulins, Allier, France
Époque romaine
Terre cuite blanche
H. 11,8 cm ; L. 8,2 cm ;
E. 3 cm
Inv. 0.804.49

22 (fig. 8, p. 27)
Figurine de coq
Époque romaine
Terre cuite blanche
H. 8,5 cm ; L. 9 cm ;
E. 4,35 cm
Inv. 0.804.52

23 (fig. 8, p. 27)
Figurine de colombe
Époque romaine
Terre cuite blanche
H. 8 cm ; L. 10 cm ; E. 3 cm
Inv. 0.804.53

24 (fig. 8, p. 27)
Figurine de poule
Moulins, Allier, France
Époque romaine
Terre cuite blanche
H. 8 cm ; L. 7,7 cm ; E. 4 cm
Inv. 0.854.54

25 (fig. 3, p. 38)
Moule de cheval

- Moulins, Allier, France
Époque romaine
Terre cuite blanche
H. 17,5 cm ; L. 13,5 cm ;
l. 5 cm
Inv. 0.804.65
- 26 (fig. 8, p. 27)
Figurine de chien
Époque romaine
Terre cuite blanche
L. 12 cm ; l. 5,5 cm
Inv. 0.804.76
- 27
Cinq noix
Époque romaine
Terre cuite blanche
H. 3 cm ; L. 3 cm ; E. 3,3 cm
H. 3 cm ; L. 3,4 cm ; E. 2,7 cm
H. 3,1 cm ; L. 2,9 cm ; E. 3 cm
H. 2,7 cm ; L. 2,9 cm ; E. 2,6 cm
H. 3,4 cm ; L. 2,8 cm
Inv. 0.804.44 ; 0.804.50 ;
0.804.51 (demi-noix) ;
0.804.80 ; 0.804.81
- 28
Cent dix-sept jetons
Rue des Farges, Lyon,
Rhône, France
II^e-début III^e siècle apr. J.-C.
Quatre-vingt quatre jetons
en os (D. de 1,1 à 2,9 cm) ;
neuf jetons en pierre
(D. de 1 à 2,1 cm) ;
vingt-quatre jetons en pâte
de verre (D. de 1,2 à 2,9 cm)
Inv. 85-2-6-4 à 85-2-6-87
- 29
Trois dés
Rue des Farges, Lyon,
Rhône, France
II^e siècle apr. J.-C.
Os
H. 1,2 cm ; L. 1,2 cm ; l. 1 cm
Inv. 314
- 30 (fig. 1, p. 76)
Dé réemployé comme
manche de couteau
Sainte-Colombe,
Rhône, France
I^{er} siècle apr. J.-C.
Os
L. 2,2 cm ; l. 2,2 cm
Inv. 1234
- 31
Dé
Sainte-Colombe, Rhône,
France
Époque romaine
Os
L. 0,8 cm
Inv. 1297
- 32
Dé
Sainte-Colombe, Rhône,
France
Époque romaine
Os
L. 0,8 cm ; l. 0,8 cm
Inv. 1298
- 33
Fragment de marelle ?
Rue des Farges, Lyon,
Rhône, France
Époque romaine
Marbre
L. 28 cm ; l. 14 cm ; E. 10 cm
Inv. 1999.11.28
- 34 (fig. 5, p. 109)
Osselet anthropomorphe
Époque romaine
Ivoire
L. 3,5 cm ; l. 2 cm
Inv. A 1642
- 35
Treize broches en bronze
avec étui. Jeu du jonchet ?
Tournus
Époque romaine
Bronze
Étui : L. 16,7 cm ; D. 1,8 cm ;
broches : L. 14,5 cm ;
l. 6,5 cm
Inv. Br 462
- 36
Dodécaèdre
Époque romaine
Alliage cuivreux
l. 6 cm ; H. 6 cm
Inv. Br 463
- 37
Dodécaèdre
Époque romaine
Alliage cuivreux
D. 10 cm
Inv. Br 878
- 38 (fig. 4, p. 49)
Cucullatus articulé
Prétoire d'Agrippa, Lyon,
Rhône, France
10-15 apr. J.-C.
Terre cuite
L. torse : 9,5 cm ;
D. manteau : 5,2 cm ;
L. jambe : 5,7 cm
Inv. Cybèle 98
- 39
Dé
Sainte-Colombe, Rhône,
France
Époque romaine
Os
Inv. 1297
- Entre 1,8 et 2 cm de section
s. n. (fonds ancien,
coll. Chaumartin)
- 40
Bébé au berceau
avec un chien
Rue Grobon, Lyon, France
Époque romaine
Terre cuite blanche
L. 5 cm ; l. 3,7 cm ; E. 2,1 cm
Inv. Z 845
- 41 (fig. 3, p. 67)
Bille
Prétoire d'Agrippa, Lyon,
Rhône, France
Fin du I^{er} siècle av. J.-C.
Terre cuite
D. 1,5 cm
s. n.
- 42
Huit palets
Rue des Farges, Lyon,
Rhône, France
Fin II^e-début III^e siècle
apr. J.-C.
Terre cuite
D. max. 4,9 cm
s. n.
- Lyon, Service archéologique
de la Ville de Lyon**
- 43 (fig. 2, p. 110)
Dé parallélépipédique
16-27 rue des Tuileries,
Lyon, Rhône, France
Os
L. 1,7 cm ; l. 0,7 cm ;
E. 0,55 cm
Inv. 4
- 44 (fig. 1, p. 110)
Dé préromain
16-27 rue des Tuileries,
Lyon, Rhône, France
Os
L. 1,3 cm ; l. 1 cm ; E. 0,54 cm
Inv. 37
- 45 (fig. 3, p. 111)
Dé parallélépipédique
4-6 rue du Mont-d'Or,
Lyon, Rhône, France
Os
L. 2 cm ; l. 0,7 cm ; E. 0,45 cm
Inv. 93
- Marseille, Drassm
(Département des
recherches archéologiques
subaquatiques
et sous-marines)**
- 46 (fig. 1, p. 141)
Jas d'ancre avec quatre
osselets moulés dans
la position du « coup
de Vénus »
Épave, site de Jaumegarde,
Bouches-du-Rhône, France
Époque romaine
Plomb
H. 16 cm ; L. 118 cm ; l. 17 cm ;
Inv. 11857
- Moirans-en-Montagne,
musée du Jouet**
- 47
Joueur de dés assis
à une table tripode
avec un plateau
et des pions ou dés
Époque hellénistique
ou romaine ?
Terre cuite
H. 11 cm ; l. 5 cm ; P. 4,5 cm
Inv. 2003.18.1118
(CAN-2330)
- 48 (fig. 5, p. 47)
Poupée articulée
avec décor gravé
300-400 apr. J.-C.
Os
H. 9,5 cm ; l. 3,2 cm ;
E. 0,8 cm
Inv. 2003.18.1125
(CAN-3340)
- 49
Osselet
Rome, Latium, Italie
II^e siècle apr. J.-C.
Verre moulé
H. 1,2 cm ; L. 2,1 cm ;
E. 1,3 cm
Inv. 2003.18.1487.1
(CAN-2342)
- 50 (fig. 4, p. 47)
Poupée avec décor gravé
Rome, Latium, Italie
I^{er} siècle av. J.-C.
Os
L. 22 cm ; l. 4,5 cm ; E. 3,4 cm
Inv. 2003.18.1649
(CAN-2336)
- Nancy, palais des ducs
de Lorraine-Musée lorrain**
- 51
Enfant debout tenant
une balle dans la main gauche
Laneuveville-devant-Nancy,
Meurthe-et-Moselle, France
Époque gallo-romaine
- Alliage cuivreux
H. 43 cm ; L. 18 cm ;
E. 12,5 cm
Inv. XXIV.58
- 52 (fig. 3, p. 47)
Poupée articulée en ivoire
Soulosse, Vicus Solimariaca,
Vosges, France
IV^e siècle apr. J.-C.
(d'après la coiffure)
Ivoire
H. 14,5 cm ; l. 4 cm ; E. 3 cm
Inv. A.95.364
- Nantes, Service régional
de l'archéologie, Drac Pays
de la Loire**
- 53 (fig. 1, p. 52)
Toupie à tige centrale
domus à Condevincum,
Nantes, France
II^e siècle apr. J.-C.
Verre
H. 2,1 cm ; l. 2 cm
Inv. SRA 1517
- 54
Lot de deux dés
Époque romaine
Os
Inv. SRA 27 444 ; SRA 2745
- 55 (fig. 1, p. 129)
Fragment de calice
à piédestal décoré au moule
Deux personnes jouent
aux osselets sur une table.
Remblai préalable
à la construction
d'une *domus*, Angers,
Maine-et-Loire, France
Début du règne de Tibère
(15-20 apr. J.-C.)
Terre sigillée
L. 4,55 cm ; l. 5,6 cm
Inv. 5264-06.01
- Nîmes, musée
de la Romanité**
- 56
Lécythe attique
à figures noires
Achille et Ajax jouant
en présence d'Athéna
Premier quart
du V^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 12,5 cm ; D. 6,5 cm
Inv. 908.51.1245

- 57
Dé
Époque romaine
Os
L. 1,3 cm ; l. 1,5 cm
Inv. 2011.ta.33
- Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques**
- 58 (fig. 3, p. 113)
Dé icosaèdre
Vingt faces triangulaires gravées de lettres grecques allant de A à Y soit de 1 à 20
Égypte ?
Époque hellénistique, I^{er} siècle av. J.-C.
Grès beige
H. 6,54 cm
Inv. VIII 156
- 59 (fig. 1, p. 101)
Urne funéraire de Margaris, esclave de Marcus Allius Herma
Inscription: *D(is) M(anibus) | Margaridi ser(uae) | M(arcus) Allius Herma | b(ene) m(erenti) fec(it).*
« Aux dieux Mânes. À Margaris, esclave, Marcus Allius Herma, à qui l'a bien mérité, a fait. »
(*CIL*, VI, 22168, trad. N. Mathieu.)
Un couple joue à un jeu de plateau (*latrunculi* ?)
Rome, Latium, Italie
Dernier tiers du I^{er} siècle apr. J.-C.
Marbre
H. 23 cm ; L. 26,5 cm ; E. 39,2 cm
Inv. 54.lat.49
- 60 (fig. 1 a-b, p. 85)
Tessère
Avers : deux hommes jouent aux latroncules. Inscription : *MORA* : « Attends ! »
Revers : chiffre XIII
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Alliage cuivreux
D. 1,9 cm
Inv. 17088 (coll. famille Gonzague)
- 61 (fig. 1, p. 80)
Intaille
Anubis et un homme nu jouant au jeu d'*Alea*
Syrie ?
I^{er}-III^e siècle apr. J.-C.
Lapis-lazuli (intaille), argent (monture)
- L. 2,3 cm ; l. 2 cm ; E. 0,6 cm ;
D. du bélier 0,8 cm
Inv. AA.Seyrig.81 (coll. H. Seyrig)
- 62 (fig. 2, p. 113)
Dé icosaèdre : vingt faces triangulaires gravées de lettres grecques allant de A à Y, soit de 1 à 20
Égypte ?
I^{er} siècle apr. J.-C.
Basalte vert
H. 4 cm
Inv. Froehner IX 324
- 63 (fig. 2, p. 75)
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, vue de face, l'auriculaire rabattu
Revers : VII
Époque romaine
Ivoire
D. 3 cm
Inv. Froehner.317
- 64
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, l'auriculaire rabattu
Revers : VII
Époque romaine
Ivoire
D. 2,8 cm
Inv. Froehner.318
- 65
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, le médium levé, les autres doigts rabattus
Revers : XII
Époque romaine
Ivoire
D. 2,8 cm
Inv. Froehner.319
- 66 (fig. 1, p. 75)
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, le médium et l'annulaire repliés
Revers : III
Époque romaine
Ivoire
D. 3,5 cm
Inv. Froehner.320
- 67
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, le médium et l'annulaire repliés
- Revers : III
Époque romaine
Ivoire
D. 3,5 cm
Inv. Froehner.321
- 68
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, l'auriculaire rabattu
Revers : VII
Époque romaine
Ivoire
D. 2,8 cm
Inv. Froehner.322
- 69
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, l'auriculaire rabattu
Revers : III
Époque romaine
Ivoire
D. 3 cm
Inv. Froehner.323
- 70
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, le médium et l'annulaire repliés
Revers : III
Époque romaine
Ivoire
D. 3,3 cm
Inv. Froehner.325
- 71 (fig. 3, p. 75)
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, le médium levé, l'index et le pouce se rejoignant
Revers : XII
Époque romaine
Ivoire
D. 2,8 cm
Inv. Froehner.326
- 72
Tessère avec numération digitale
Avers : main gauche ouverte, le médium levé, l'index et le pouce se rejoignant
Revers : XII
Époque romaine
Ivoire
D. 2,4 cm
Inv. Froehner.326 bis
- 73 (fig. 4, p. 75)
Tessère avec numération digitale
- Avers : main gauche ouverte, le pouce et l'index formant un anneau, le petit doigt levé, les deux autres rabattus
Revers : XIII
Époque romaine
Ivoire
D. 3,3 cm
Inv. Froehner.327
- 74 (fig. 1, p. 106)
Osselet
Inscription : ΘΟΑΙ ΗC (les « rapides »)
Os de mouton
L. 3 cm ; l. 1,8 cm
Inv. Froehner.877
- 75 (fig. 2, p. 107)
Osselet
Inscription : ΙΕΥC (Zeus)
Égypte
Os
L. 3 cm ; l. 1,8 cm
Inv. Froehner.878
- 76 (fig. 3, p. 19)
Intaille
Deux hommes jouent aux latroncules, entourés de spectateurs.
Époque augustéenne
Améthyste
H. 0,7 cm ; l. 0,9 cm
Inv. Luynes.115 (don du duc de Luynes, 1862)
- 77 (fig. 1, p. 113)
Dodécaèdre avec personnages et animaux
Les images indiquent des lettres alphabétiques à valeur numérique :
Α ἀλιεύς (pêcheur),
Β βάνασος (artisan),
Γ γέρανος (grue),
Ι ἰχθύς (poisson),
Κ καταστρεφόμενος ([l'homme] renversé),
Λ λαγῶς (lièvre, lapin),
Μ μῦς (souris),
Ο ὄρνιξ (caille).
III^e siècle apr. J.-C.
Jaspe bleu
1,4 x 1,4 x 1,5 cm
Inv. Reg. M. 6118
- Paris, musée du Louvre**
- 78 (fig. 2, p. 52)
Toupe sabot
Cabirion de Thèbes, Béotie, Grèce
Époque classique ?
Terre cuite
H. 6,6 cm
Inv. CA 446
- 79
Jeune fille tirant un chariot
Corinthe, Corinthie, Grèce
IV^e-III^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 12,1 cm ; l. 4,6 cm
Inv. CA 1323
- 80 (fig. 1, p. 92)
Groupe de trois joueuses d'osselets (« jeu du cercle »)
Béotie, Grèce
500-475 av. J.-C.
Terre cuite
H. 8,7 cm ; L. 11,4 cm
Inv. CA 1734
- 81 (fig. 3, p. 37)
Chous attique à figures rouges
Enfant poussant une sorte de chariot à roulettes
Capoue, Campanie, Italie
400-380 av. J.-C.
Terre cuite
H. 15,5 cm ; D. 11,5 cm
Inv. CA 2961
- 82
Buffle sur roulettes
Italie du Sud (Grande Grèce) ?
Époque hellénistique ou romaine
Terre cuite avec traces de polychromie
H. 13 cm ; L. 16,5 cm ; l. 8,7 cm
Inv. CP 4699
- 83
Osselet
Égypte ?
Époque romaine ?
Serpentine
L. 3,7 cm ; l. 2,2 cm ; E. 1,8 cm
Inv. E 11171
- 84 (fig. 5, p. 3827)
Cavalier sur deux chevaux à roulettes
Antinoé, Égypte
IV^e-V^e siècle apr. J.-C.
Bois
L. 18,7 cm ; l. 15,8 cm ; E. 9 cm
Inv. E 27134
- 85 (fig. 2, p. 57)
Jeune homme lançant une balle
Corinthe, Corinthie, Grèce
III^e siècle av. J.-C.
Terre cuite, argile brun rose, moules bivalves pour la tête, le corps et les membres
Préparation blanche, peinture saumon

- sur les chaires
H. 21 cm ; L. 14 cm ;
E. 6,4 cm
Inv. MNC 335
- 86** (fig. 1, p. 56)
Jeune femme lançant
une balle
Terre cuite, argile beige
rosée. Modelé (corps),
moulé (visage), préparation
blanche, peinture (rouge
pour collier et chaussures,
brun pour cheveux,
jaune pour la balle)
Vers 500 av. J.-C.
H. 12,8 cm ; l. 3,7 cm ;
E. 5,7 cm
Inv. MNE 1332
- 87** (fig. 1, p. 105)
Boîte à osselets en forme
de tête d'Héraclès avec
clapet coulissant à l'arrière
Kymé d'Éolide,
Asie Mineure, Turquie
Époque hellénistique,
75-25 av. J.-C.
Terre cuite, argile beige,
glaçure noire
Moule bivalve (cinq osselets
modélés à l'intérieur avec
trappe d'accès coulissante
au revers)
H. 5,3 cm ; L. 3,9 cm ;
E. 4,4 cm
Inv. Myr 675
- Reims, musée Saint-Remi*
- 88**
Hochet rond
Reims (nécropole
à incinération), Marne,
France
Époque gallo-romaine
Terre cuite
D. 5,7 cm ; H. 3,2 cm
Inv. 978.19154
- 89** (fig. 1, p. 32)
Hochet à manche
Tombe d'enfant ?
Époque gallo-romaine
Terre cuite
L. 7,9 cm ; D. 4,4 à 4,8 cm
Inv. 978.19182
- 90**
Hochet à manche
Époque gallo-romaine
Terre cuite
L. 8 à 10 cm
Inv. 978.19833 (coll. Habert,
don Gerbault, 1901)
- 91**
Hochet en forme de bélier
Époque gallo-romaine
- Terre cuite
L. 7 à 8 cm
Inv. 978.17969 [coll.
Théophile Habert, don
(1901)]
- Rouen, musée des Antiquités*
- 92** (fig. 5, p. 33)
Bracelet hochet
Anneau de bronze avec
deux défenses de sangliers,
deux anneaux de bronze,
une petite clochette
quadrangulaire,
deux perles et quatre
monnaies romaines
Tombe d'un enfant
de deux ou trois ans
Rue du Renard, Rouen,
Seine-Maritime, France
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Bronze, ivoire de sanglier,
pâte de verre
D. anneau 6 à 7 cm ;
clochette H. 4,5 cm ;
perle : 2,5 cm
Inv. 139.27 (A)
- 93** (fig. 2, p. 103)
Mobilier de la sépulture
d'un garçon de cinq à six ans
Dix-sept billes en verre
soufflé (Fig. 6 p. 67),
une fiole en bronze,
quatre dés en os, vingt-six
pions en os
I^{er} siècle apr. J.-C.
Inv. VA 731 (billes, D. 1,9
à 2,3 cm) ; R 91237 (fiole) ;
R 9044 (dés, L. 0,95
à 1,1 cm) ; R 9045
(pions, D. 1,6 à 2,2 cm)
- Saint-Germain-en-Laye,
musée d'Archéologie
nationale et domaine
national de Saint-Germain-
en-Laye*
- 94** (fig. 4, p. 38)
Cheval à roulettes
Vichy, Allier, France
Fin I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Terre cuite blanche
H. 8,2 cm ; L. 15,8 cm
Inv. 9813
- 95**
Navicelle
Oiseau sur nacelle
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Terre cuite
H. 3,3 cm ; L. 11 cm
Inv. 25489
- 96**
Vaisselle et figurine
miniatures
- Panier, patère à manche
trapézoïdal, porte-plateau
masculin, pot cylindrique
à deux anses, cruche à bec
rectangulaire, amphorette
Vénejean, Montbrun,
Drôme, France
I^{er} siècle apr. J.-C.
Étain
Figurine : H. 4,7 cm ;
vaisselle : H. 0,8 à 3,5 cm
Inv. 49539-49540
- 97** (fig. 1, p. 65)
Noix
Lezoux ?, Puy-de-Dôme,
France
Fin I^{er}-début III^e siècle
apr. J.-C.
Terre cuite orangée
L. 3,4 cm ; l. 3 cm
Inv. 52017
- Saintes, Musée archéologique*
- 98**
Toupie
Saintes, Charente-Maritime,
France
Époque gallo-romaine
Bois (buis)
D. 4,8 cm ; E. 3,5 cm
Inv. 1987.82A
- Vieux, musée et sites
archéologiques
de Vieux-la-Romaine*
- 99**
Bille
Fouille du forum (2007),
Vieux-la-Romaine,
Calvados, France
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Terre cuite
D. 1,6 cm
Inv. 2017.1.10 (46)
- 100**
Dé
Fouille du forum
(2007-2016), Vieux-la-
Romaine, Calvados, France
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
L. 1,5 cm ; l. 1,2 à 1,5 cm ;
E. 0,7 cm
Os
Inv. 940
- 101** (fig. 4, p. 67)
Bille
Fouille du quartier
du théâtre (2002), Vieux-la-
Romaine, Calvados, France
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
D. 2,3 cm
- Terre cuite
Inv. 3240
- 102** (fig. 5, p. 67)
Bille
Fouille du quartier
du théâtre (2002), Vieux-la-
Romaine, Calvados, France
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Calcaire
D. 2 cm
Inv. 3252
- 103** (fig. 2, p. 76)
Dé miniature
Fouille du quartier
du théâtre (2002), Vieux-la-
Romaine, Calvados, France
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Os
L. 0,9 cm ; l. 0,9 cm
Inv. 3423 – OR n° 60
- 104**
Dé
Fouille du quartier du
théâtre (2002), Vieux-la-
Romaine, Calvados, France
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Os
L. 1,3 cm ; l. 0,9 cm
Inv. 3566
- ITALIE**
- Bari, collection Cotecchia*
- 105** (fig. 2 a-b, p. 73)
Coupe italote à figures
rouges
Un couple tient d'une main
un bâton, tandis qu'ils
bougent les doigts de l'autre
(*kleros dia daktulos*).
Vers 390 av. J.-C.
Terre cuite
H. 6,9 cm ; D. emb. 13,4 cm ;
D. max. 22,4 cm
Inv. 53
- Lecce, Museo Provinciale
Sigismondo Castromediano*
- 106**
Léclythe attique à fond blanc
Jeu d'équilibre avec un bâton
Vers 480 av. J.-C.
Terre cuite
H. 36,5 cm ; D. ouv. 6,8 cm ;
D. pied 7,5 cm ; D. max.
12 cm
Inv. 566 (acquisition du duc
Castromediano, 1936)
- 107**
Dé
Fouilles (1975), San Foca,
Pouilles, Italie
II^e-III^e siècle apr. J.-C.
Terre cuite
L. 1,5 cm ; l. 1,5 cm ; E. 1,4 cm
Inv. 7542 (inv. Ta 146737 ;
inv. gen. 18.1.3292)
- Lecce, Soprintendenza
Archeologia, Belle Arti
e Paesaggio per le province
di Brindisi, Lecce e Taranto*
- 108**
Léclythe attique à figures
rouges attribué au Peintre
de Pan
Zeus poursuivant
Ganymède avec son cerceau
Novoli, Pouilles, Italie
480 av. J.-C.
Terre cuite
H. 36 cm ; D. emb. 7 cm ;
D. max. 13 cm ; D. pied 9 cm
Inv. 54383
- Matera, Museo
Archeologico Nazionale
Domenico Ridola*
- 109** (fig. 4-5, p. 53)
Péliké apulienne à figures
rouges
Scène de jeu avec une toupie
Sequestro Gallipoli,
Montescagliolo, Basilicate,
Italie
400-375 av. J.-C.
Terre cuite
H. 32 cm ; D. max. 23,2 cm
Inv. 14924
- Tarente, Museo
Archeologico Nazionale
di Taranto*
- 110** (fig. 2, p. 71)
Figurine d'acrobate
sur les mains
Fouille d'une sépulture
fouillée (1934), Tarente,
Pouilles, Italie
Fin IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 18 cm ; D. base 8 cm ;
H. base 3 cm
Inv. 4059
- 111** (fig. 1, p. 94 ; fig. 2, p. 95)
Moule de joueuse d'osselets
et positif tiré du moule
Inscription : *HPA*
(Héraklêtos, Hérakleidês
ou Héraklêis ?)
Fin IV^e siècle – début
du III^e siècle av. J.-C.

- Terre cuite
Tarente, Pouilles, Italie
Moule H. 11 cm ; L. 11 cm ;
E. 5,5 cm
Inv. 4137
- 112**
Poupée articulée
Tarente (Italie), Contrada
Vaccarella, tombe 3,
fouillée en 1914
IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 16 cm ; L. max. 6 cm ;
E. 4 cm
Inv. 27994
- 113** (fig. 3, p. 71)
Figurine d'acrobate faisant
le pont inversé
Fouille d'une sépulture
(1934), Tarente, Pouilles,
Italie
Fin IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 8 cm ; L. base 9 cm ;
l. base 4,5 cm ; H. base 2,5 cm
Inv. 50323
- 114** (fig. 1, p. 69)
Deux jeunes filles jouant
au jeu du porteur
« *ephédriamos* »
Fouille d'une sépulture
(1958), Tarente, Pouilles,
Italie
I^{er} siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 36 cm ; L. 14 cm ;
P. 8,2 cm ; D. base 6 cm,
H. base 3,5 cm
Inv. 111611
- 115** (fig. 1, p. 70)
Lécyclythe italote à figures
rouges
Acrobate sur les mains
Tarente, Pouilles, Italie
330-320 av. J.-C.
Terre cuite
H. 18 cm ; l. 8 cm ;
D. pied 6,5 cm
Inv. 143496
(ex coll. P. Rotondo)
- Métaponte, Museo
Archeologico Nazionale
di Metaponto**
- 116**
Poupée articulée
Tombe (T 172), Métaponte,
Basilicate, Italie
IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 12,5 cm ; l. 3,3 cm
Inv. 321227
- 117** (fig. 1, p. 60)
Cratère en cloche apulien
à figures rouges
Érotés sur une balançoire
Début IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 24 cm ; D. emb. 26,8 cm ;
D. pied 11 cm
Inv. 324335
- Milan, Soprintendenza
per i Beni Archeologici
della Lombardia**
- 118** (fig. 2, p. 55)
Lécyclythe attique à fond blanc
Ganymède en fuite
avec son cerceau
470 av. J.-C.
Terre cuite
H. 16 cm ; D. pied 3,5 cm
Inv. Sambon n. 4, St 1313
- 119** (fig. 1 a-b, p. 59)
Amphore attique à figures
rouges attribuée
à la manière du Peintre
de Londres
Face A : jeune fille debout
jonglant avec deux balles
Face B : jeune homme
debout
Tombe de Cumes,
Campanie, Italie
460-450 av. J.-C.
Terre cuite
H. 26,5 cm ; D. pied 12,5 cm
Inv. Sambon n. 14, St 1323
- 120** (fig. 4, p. 20)
Lécyclythe attique à figures
rouges
Jeune homme accroupi,
le bras gauche tendu, jouant
aux osselets
450-400 av. J.-C.
Terre cuite
H. 10,1 cm ; D. pied 5,6 cm
Inv. Sambon n. 25, St 1334
- 121**
Lécyclythe attique à figures
rouges
Jeune fille en train
de ramasser trois balles
450-400 av. J.-C.
Terre cuite
H. 10,2 cm ; D. pied 5,3 cm
Inv. Sambon n. 26, St 1335
- 122** (fig. 1, p. 36)
Chous attique à figures
rouges
Garçon poussant un bâton
à roulettes
Seconde moitié
du V^e siècle av. J.-C.
- Terre cuite
H. 8,5 cm ; D. max. 7 cm
Inv. Sambon n. 27, St 1336
- 123** (fig. 2, p. 61)
Hydrie campanienne
à figures rouges attribuée
au Peintre de Capoue
Éros poussant une jeune
fille sur une balançoire
360-330 av. J.-C.
Terre cuite
H. 31,5 cm ; D. pied 9 cm
Inv. Sambon n. 31, St 1340
- 124** (fig. 2, p. 49)
Enfant (ou nain) debout,
sur un chien à la queue
articulée
Époque romaine,
I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Terre cuite
H. 16,5 cm
Inv. Sambon n. 201, St 1515
- 125** (fig. 1, p. 34)
Jeune fille jouant
avec un petit chien
Fin IV^e-début III^e siècle av. J.-C.
Terre cuite béotienne
H. 13,5 cm ; l. 7,7 cm
Inv. Sambon n. 222, St 1536
- 126** (fig. 2, p. 35)
Deux garçons luttant
avec un chien
I^{er} siècle av. J.-C.
Terre cuite apulienne
H. 12 cm ; l. 9,9 cm
Inv. Sambon n. 235, St 1549
- 127** (fig. 2, p. 41)
Poupée articulée
Grèce
Fin V^e-début IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 28 cm
Inv. Sambon n. 260, St 1574
- 128** (fig. 3, p. 49)
Danseur oriental
Époque hellénistique ?
Terre cuite
H. 19,3 cm
Inv. Sambon n. 261, St 1575
- 129** (fig. 3, p. 41)
Poupée articulée
Grèce
475-450 av. J.-C.
Terre cuite, argile beige rosé
H. 17 cm
Inv. Sambon n. 262, St 1576
- 130** (fig. 3, p. 109)
Trois osselets
Alliage cuivreux
H. 4,6 cm ; L. 2,6 cm ;
l. 2,2 cm
H. 2,7 cm ; L. 1,7 cm ;
l. 1,4 cm
H. 2,5 cm ; L. 1,7 cm ;
l. 1,3 cm
Inv. Sambon n. 463, St 1777
- 131** (fig. 2, p. 46)
Poupée articulée
Époque romaine,
200-250 apr. J.-C.
Terre cuite
H. 17,5 cm ; l. 3,2 cm
Inv. Sambon n. 468, St 1782
- 132** (fig. 1, p. 46)
Poupée articulée
Époque romaine, fin I^{er}-
début II^e siècle apr. J.-C.
Terre cuite
H. 10,9 cm ; l. 3,7 cm
Inv. Sambon n. 469, St 1783
- 133** (fig. 3, p. 109)
Osselet
Marbre
H. 3,4 cm ; L. 1,9 cm ;
l. 1,8 cm
Inv. Sambon n. 235, St
1860/9
- 134** (fig. 3, p. 109)
Trois osselets
Verre
H. 1,7 cm ; L. 1,1 cm ;
l. 0,9 cm
H. 1,7 cm ; L. 1,1 cm ;
l. 0,9 cm
H. 1,6 cm ; L. 0,9 cm ;
l. 0,7 cm
Inv. Sambon n. 545
- Pesaro, Ente Olivieri -
Biblioteca e Musei
Olivieriani di Pesaro**
- 135** (fig. 1, p. 7)
Mobilier de la sépulture
d'un enfant
Statuette de Vénus,
figurine de cavalier, statuette
de Minerve, trois autels
cylindriques, candélabre,
table à trois pieds, trois
patères assiettes, trois
plats ovales, deux cruches,
corbeille à fruits, chaudron,
lampe à huile
Porta Rimini (découverte
fortuite), Émilie-Romagne,
Italie
Seconde moitié
du II^e siècle apr. J.-C.
Étain
H. de 5 à 10 cm
Inv. 3723-3726 ; 3729-3749
- Reggio Emilia, Musei Civici**
- 136** (fig. 1, p. 50 ; fig. 2, p. 51)
Tombe de Iulia Graphis
Inscription :
« Aux dieux Mânes de Iulia
Graphis (qui) a vécu quinze
ans, deux mois, onze jours.
Quintus Iulius Alexander,
sevir augustal et maître
augustal deux fois et Vaccia
Iustina ont fait graver
et élever à leur très chère
alumna. » (CIL, XI, 1029,
trad. N. Mathieu.) D'un peu
plus loin provient une autre
stèle inscrite : « Aux dieux
Mânes de Quintus Iulius
Callinicus, sévir,
et de Hermione, esclave.
Quintus Iulius Alexander
et Graphis à sa mère très
affectueuse et qui l'a bien
mérité » (CIL, XI, 1028,
trad. N. Mathieu).
Meubles et vaisselle
miniatures. Casserole,
bassin, plat ovale, lampe
en forme de pin en argile,
table ronde avec trois pieds,
plat creux, *askos*, situle
avec poignée incurvée,
lampe à volute, plat
à poisson (décoré sur le fond
d'un poisson en relief),
cruche, fauteuil dont
le dossier est décoré
d'un visage de jeune fille.
Reggio Emilia, Émilie-
Romagne, Italie
Vers 100-150 apr. J.-C.
Plomb
H. min. 2,6 cm ;
H. max. 4,6 cm.
Inv. 17093-17101, 17155-
17156, 17158-17159
- Ruvo di Puglia,
Museo Nazionale Jatta**
- 137** (fig. 4, p. 71)
Coupe italote à figures
rouges
Médaille avec scène
d'acrobate devant un autel
IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 5,5 cm ; D. max. 22 cm ;
D. ouv. 14,3 cm ;
D. pied 7,8 cm
Inv. MJ 35265
- 138**
Nestoris apulienne à figures
rouges
Face A : jeu d'équilibre
avec un bâton

- Face B : jeune femme lançant des balles
Vers 350 av. J.-C.
Terre cuite
H. 23,5 cm ; D. max. 24 cm ;
D. ouv. 14,5 cm ;
D. pied 9,5 cm
Inv. MJ 35655
- 139**
Hydrie apulienne à figures rouges
Scènes de jonglage sur le registre inférieur
Premier quart du IV^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 45 cm ; D. ouv. 17 cm ;
D. pied 14 cm
Inv. MJ 36746
- Vivegano, Museo Archeologico Nazionale della Lomellina*
- 140**
Hochet en forme de petit garçon
Gropello Cairoli, Lombardie, Italie
Première moitié du I^{er} siècle apr. J.-C.
Terre cuite
H. 9 cm
Inv. St 15659
- 141**
Hochet en forme de moineau
Gropello Cairoli, Lombardie, Italie
Première moitié du I^{er} siècle apr. J.-C.
Terre cuite
H. 8 cm
Inv. St 104202
- SUISSE**
- Avenches, Site et Musée romains d'Avenches*
- 142**
Cinq osselets
Sanctuaire du Cigognier, Avenches, Vaud, Suisse
Seconde moitié du I^{er}-début II^e siècle apr. J.-C.
Os
Trois osselets de 4 cm de long et deux osselets de 5 cm de long
Inv. 00/11049
- 143**
Dé creux
Forum, Avenches, Vaud, Suisse
- 30/40-70 apr. J.-C.
Os
H. 1,73 cm ; L. 2,02 cm ;
l. 1,7 cm
Inv. 03/11750-12
- 144**
Dé creux
Forum, Avenches, Vaud, Suisse
Seconde moitié du I^{er}-début II^e siècle apr. J.-C.
Os
H. 1,69 cm ; L. 1,68 cm ;
l. 1,82 cm
Inv. 03/12079-19
- 145**
Neuf jetons blancs et six jetons noirs
Nécropole de la porte de l'Ouest, Fourches, Avenches, Vaud, Suisse
Fin du I^{er}-II^e siècle apr. J.-C.
Verre
D. 1,2 à 2 cm max.
Inv. 05/14115-07
- 146** (fig. 3, p. 89)
Plateau fragmentaire, jeu des latroncules
Théâtre, Avenches, Vaud, Suisse
I^{er}-III^e siècle apr. J.-C.
Pierre calcaire
L. 22 cm ; l. 21 cm
Inv. 13/15890-01
- 147**
Jeton à sommet pointé
Insula 8, Avenches, Vaud, Suisse
I^{er}-III^e siècle apr. J.-C.
Os
D. 2,5 cm ; E. 0,6 cm
Inv. 68/10394
- 148**
Jeton tricolore (bleu, jaune, blanc)
Insula 7, Avenches, Vaud, Suisse
Entre la seconde moitié du I^{er} et le III^e siècle apr. J.-C.
Verre
D. 1,5 cm
Inv. 77/00142
- 149** (fig. 5, p. 24)
Intaille
Éros jouant aux osselets
Nécropole « En Chaplix », Avenches, Vaud, Suisse
Fin du I^{er}-milieu du II^e siècle apr. J.-C.
Calcédoine-onyx
D. 11 mm
Inv. 88/06564-12
- 150** (fig. 1, p. 102)
Sépulture de Visellia Firma ST 50
Inscription : *D(is) M(anibus) s(acrum)/ Viselliae Firmae/Visel(lius) Firminus et/Julia Secunda parente(s)/infe(licissimi) uix(it) an(no) I dieb(us) L*
« Consacré aux Dieux Mânes de Visellia Firma. Visellius Firminus et Julia Secunda, ses parents profondément affligés (ont élevé ce monument). Elle a vécu un an et 50 jours. » (CIL XIII 5132, trad. N. Mathieu.)
Clochette (pendentif ?), deux pions de jeu, quinze jetons
Nécropole « En Chaplix », Avenches, Vaud, Suisse
Vers 150 apr. J.-C.
Inv. 88/06962-01 (clochette en bronze moulé et battu, D. env. 2,5 cm) ;
inv. 88/06644-19 (pion de jeu en bronze, D. env. 2 cm), inv. 88/06644-11, 12,16, 20, 51, 58 (jetons à dépression en cuvette en os, D. entre 1 et 2 cm) ; inv. 88/06644-3, 32 (jetons à deux faces planes en os, D. entre 1 et 2 cm) ; inv. 88/06644-4 (jeton en verre bleu foncé) ;
inv. 88/06644-1, 10, 13, 15, 29, 31, 6 (jetons ornés de gorges concentriques en os, D. entre 1 et 2 cm)
- 151**
Bague miniature
Derrière les Murs, carré VII, Avenches, Vaud, Suisse
I^{er} siècle apr. J.-C.
Or
D. env. 1,5 cm
Inv. 89/08602-09
- 152**
Jeton à sommet pointé
Insula 7, Avenches, Vaud, Suisse
Époque romaine
Os
D. 3,1 cm ; E. 0,9 cm
Inv. 91/08413-3
- 153** (fig. 4, p. 89)
Jeton bleu plaqué en or
Zone Z2, L1, 7, couche occupation/abandon, Avenches, Vaud, Suisse
31-250 apr. J.-C.
Verre et feuille d'or
- D. 2,1 cm
Inv. 91/9059-10
- 154** (fig. 5, p. 89)
Jeton bleu plaqué en argent
Temple de la Grange des Dîmes, Avenches, Vaud, Suisse
200-300 apr. J.-C.
Verre et argent
D. 1,6 cm
Inv. 92/9092-2
- 155**
Baguette en cours de débitage ayant servi à fabriquer des dés
Lieu-dit Au Lavoëx, Avenches, Vaud, Suisse
Époque romaine, I^{er}-V^e siècle apr. J.-C.
Os
L. 4,9 cm ; l. max 0,93 à 1 cm
Inv. 98/10582-01
- 156** (fig. 2, p. 12)
Objet en forme de deux coupes renversées : diabolo, bougeoir ou coquetier biface ?
Conches-Dessus, champ Rosset, Avenches, Vaud, Suisse
200-300 apr. J.-C. ?
Alliage cuivreux
H. 5 cm
Inv. 1864/1150
- 157** (fig. 2, p. 89)
Plateau fragmentaire, jeu des douze lignes
Lieu-dit des Conches, Avenches, Vaud, Suisse
I^{er}-III^e siècle apr. J.-C.
Marbre (Fior di Pesco)
L. 39 cm ; l. 64,7 cm ;
E. 2,5 cm
Inv. 1904/03841
- 158**
« Torque » miniature
Lieu-dit Rafour, près de l'entrée de l'amphithéâtre, Avenches, Vaud, Suisse
II^e siècle av. J.-C.
Or
D. 3 cm
Inv. 1906.04493
- Bâle, Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig*
- 159** (fig. 1 a-b, p. 54)
Péliké attique à figures rouges du Peintre Hermonax
- Zeus poursuivant Ganymède avec son cerceau dans le gymnase
470-460 av. J.-C.
Terre cuite
H. 39 cm ; D. 22,6 cm
Inv. BS 483
- 160** (fig. 1, p. 108)
Osselet figuré Égypte ?
Époque hellénistique-romaine
Stéatite
H. 3,9 cm ; l. 2,4 cm
Inv. BS 1209
- 161** (fig. 2, p. 16)
Amphore attique à figures noires attribuée au Peintre du Groupe E
Achille et Ajax jouant au *pente grammai*
Vers 530-520 av. J.-C.
Terre cuite
H. 32,4 cm ; D. 22 cm
Inv. BS 1921.328
- 162** (fig. 1, p. 11)
Joueuse d'osselets
Tanagra, Béotie, Grèce
250 av. J.-C.
Terre cuite
H. 10,8 cm
Inv. Kâ 306
(coll. Robert Käppeli)
- Bâle, Galerie Jean-David Cahn AG*
- 163** (fig. 1, p. 72)
Fragment de coupe attique à figures rouges
Deux satyres assis jouent au jeu « de doigts » (*morra* ?).
Vers 450 av. J.-C.
H. 5 cm ; l. 7,5 cm
Inv. HC 431
- Brugg, Vindonissa Museum*
- 164** (fig. 2, p. 81)
Turricula (copie moderne)
Original en bronze de la villa romaine de Vettweiss Froitzheim (370-380 apr. J.-C.) conservé à Bonn, Rheinisches Landesmuseum 85.0269
Laiton (copie)
H. 26 cm ; L. 10,5 cm ;
l. 12,5 cm
s. n.
- 165** (fig. 4, p. 33)
Hochet en forme de coq

Camp légionnaire,
Vindonissa, Argovie, Suisse
Dernier quart du 1^{er} siècle
apr. J.-C.
Terre cuite
L. 8,5 cm ; l. 8,5 cm ;
E. 4,8 cm
Inv. V.003.1/77.1

166 (fig. 2, p. 90)
Tablette à écrire
Inscription : « Pense
à ton hôteesse du n° 12.
Ainsi apprendras-tu
où je prépare le repas,
accompagné de différents
jeux et d'une formidable
beuverie. Demain, auprès
du plus puissant génie
du jeu, je brandirai comme
une épée le gobelet où
se trouvent les dés.
Porte-toi bien, cher frère. »
Camp légionnaire,
Vindonissa, Argovie, Suisse
30-101 apr. J.-C.
Bois
L. 14 cm ; l. 6 cm
Inv. V.03.50/0.10

167
Jeton en forme de coquille
Saint-Jacques
Camp légionnaire,
Vindonissa, Argovie, Suisse
1^{er} siècle apr. J.-C.
Os
D. 2,5 cm
Inv. 31:2400

168
Bobine ou yoyo
Camp légionnaire, colline
de déblais, Vindonissa,
Argovie, Suisse
1^{er} siècle apr. J.-C.
Buis
L. 1,8 cm ; D. 6,1 cm
Inv. 43:252

169 (fig. 3, p. 52)
Toupie
Camp légionnaire, colline
de déblais, Vindonissa,
Argovie, Suisse
1^{er} siècle apr. J.-C.
Buis et alliage cuivreux
H. 5,5 cm ; l. 2,8 cm ;
D. 4,2 cm
Inv. 43:61

170
Bobine ou yoyo
Camp légionnaire, colline
de déblais, Vindonissa,
Argovie, Suisse
Buis
L. 1,6 cm ; D. 6 cm
Inv. 4756

171
Fragment d'un calice signé
du potier Xanthus
Deux jeunes filles jouant
aux astragales
Camp légionnaire,
Vindonissa, Argovie, Suisse
Terre sigillée décorée
au moule
20 apr. J.-C.
H. 12 cm ; D. 18 cm
Inv. 54:124

172 (fig. 3, p. 77)
Dé modifié
Camp légionnaire, colline
de déblais, Vindonissa,
Argovie, Suisse
1^{er} siècle apr. J.-C.
Os
H. 1,65 cm ; L. 1,55 cm ;
l. 1,1 cm
Inv. 5093

173 (fig. 3, p. 77)
Dé modifié
Camp légionnaire, colline
de déblais, Vindonissa,
Argovie, Suisse
1^{er} siècle apr. J.-C.
Os
H. 1,3 cm ; L. 1,5 cm ;
l. 1,4 cm
Inv. 5250

174 (fig. 3, p. 77)
Dé modifié
Camp légionnaire, colline
de déblais, Vindonissa,
Argovie, Suisse
1^{er} siècle apr. J.-C.
Os
H. 1,5 cm ; L. 1,3 cm ;
l. 1,05 cm
Inv. 5344

175
Plateau de jeu (?)
Vindonissa, Argovie, Suisse
Époque romaine
Calcaire
H. 3 cm ; L. 18 cm ; l. 14 cm
Inv. 7295

Fribourg, Musée BIBLE+ORIENT

176 (fig. 4, p. 109)
Dé anthropomorphe
représentant une femme
1^{er}-1^{er} siècle apr. J.-C.
Bronze
H. 14 cm
Inv. GFig 2000.2

Genève, Fondation Gandur pour l'Art

177 (fig. 2, p. 109)
Osselet en forme de nain

Alexandrie, Égypte
1^{er}-1^{er} siècle av. J.-C.
Or
H. 3,4 cm ; L. 2,2 cm ;
l. 1,8 cm
Inv. FGA-ARCH-GR-0080

Genève, Musées d'art et d'histoire

178
Poupée articulée
Tanagra, Béotie, Grèce
Première moitié
du 5^e siècle av. J.-C.
Terre cuite moulée, abattis
mobiles rapportés, traces
de peinture noire sur les yeux
H. 13 cm
Inv. H 0020

179
Chous attique à figures
rouges
Enfants jouant
avec un chariot
Entre 425 et 400 av. J.-C.
Terre cuite
H. 11,7 cm ; D. 9,2 cm
Inv. 16901

180
Lékané attique à figures
rouges
Scène de cerceau
410-390 av. J.-C.
Terre cuite
H. 8,4 cm avec couvercle ;
D. max. 19 cm
Inv. 16902

181
Marionnette de guerrier ou
gladiateur avec un bouclier
Asie Mineure, Turquie
Datation indéterminée
Terre cuite moulée,
argile rose
H. 10,5 cm
Inv. 011005

La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu

182 (fig. 1, p. 98)
Table avec plateau
de jeu de onze lignes
Attique, Grèce
Époque archaïque,
env. 600 av. J.-C.
Terre cuite
H. 12,8 cm ; L. 28 cm ;
l. 20,3 cm
Inv. 700

183
Lécythe attique à figures
noires
Achille et Ajax jouant
500 av. J.-C.

Terre cuite
H. 19,7 cm
Inv. 5914

Lausanne, Musée romain de Lausanne-Vidy

184
Mandibule de bovidé
transformée en patin
à glace ou en luge
Quartier d'habitation,
Lousonna, Lausanne, Vaud,
Suisse
Entre 10 et 50 apr. J.-C.
Os
L. max. 16,3 cm ;
l. max. 8 cm
Inv. VS 90/6709

185 (fig. 1, p. 78)
Ensemble découvert
enterré dans un coffret
Deux dés, jeton figurant
un gladiateur, jeton portant
l'inscription *lusti*,
trente-huit jetons, aureus
de Néron, faux aureus
(aureus fourré des guerres
civiles), denier de Tibère,
faux denier, demi-as,
pièce allobroge
Lousonna, Lausanne, Vaud,
Suisse
Entre 68-80 apr. J.-C.
Inv. VY85-3516-08
(dé en os, L. 1-2 cm) ;
inv. VY85-3516-07
(dé en os, L. 1-2 cm) ;
inv. VY85-3516-09
(fig. 3, p. 79, jeton gladiateur
en os, L. 1-2 cm) ;
inv. VY85-3516-10
(fig. 2, p. 79, jeton *lusti*
en os, L. 1-2 cm) ;
inv. VY85-3516-11 à 48
(lot de jetons en os,
L. 1-2 cm) ; inv. VY85-
3516-01 (aureus en or) ;
inv. VY85-3516-02
(faux aureus, métal) ;
inv. VY85-3516-03 (denier,
argent) ; inv. VY85-3516-04
(faux denier) ; inv. VY85-
3516-05 (demi-as, métal) ;
inv. VY85-3516-06 (pièce
allobroge, argent et plomb)

Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung

186 (fig. 4, p. 41)
Poupée articulée attique
Fin v^e-début iv^e siècle
av. J.-C.
Terre cuite
H. 15,5 cm
Inv. 2266

187 (fig. 2, p. 93)
Statuette béotienne d'enfant
portant un sac d'astragales
iii^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 16 cm
Inv. 2327

188 (fig. 7, p. 26)
Chous attique à figures
rouges
Garçon jouant avec un oiseau
450-400 av. J.-C.
Terre cuite
H. 9,5 cm
Inv. 2504

189 (fig. 6, p. 26)
Chous attique à figures
rouges
Enfant et coq
Fin du 5^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 5,7 cm
Inv. 2506

190 (fig. 3, p. 33)
Hochet en forme d'enfant
dans un berceau
v^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 12,2 cm
Inv. 3998

191 (fig. 1 a-b, p. 96)
Askos à vernis noir en forme
d'astragale avec « noeud
d'Héraclès » sur l'anse
Campanie ou Apulie ?,
Italie
iv^e siècle av. J.-C.
Terre cuite
H. 10,8 cm
Inv. 4316

192
Homme vêtu d'une tunique
à capuche aux jambes
articulées
Époque hellénistique
Terre cuite
H. env. 19 cm
Inv. 5010

■ JEUX D'AUJOURD'HUI ET D'AILLEURS

Lyon, musée des Confluences

193
Bilboquet
Pic en os et deux vertèbres
d'original
Population atikamekw,
Manouana, Haute-Mauricie,
Canada

- xx^e siècle
Os
H. 75 cm ; L. 5 cm ; P. 5 cm
Inv. 2001.2.3
- 194**
Jeu de patience
Mongolie
xx^e siècle
Astragales de mouton
et cordelette
H. 24 cm ; L. 16 cm ; P. 6 cm
Inv. 2002.4.110
- 195**
Balle
Kompong Chnang,
Cambodge
xx^e siècle
Rotin
D. 10,5 cm
Inv. 60003512
- 196**
Poupée de fertilité
Poupée
Turkana, Kamba, Kenya
xx^e siècle
Noix de palme (noix
de Doum), bois peint
H. 13 cm ; L. 12 cm ;
P. 12 cm
Inv. 60008433
- 197**
Poupée de fertilité
Togo
xx^e siècle
Os, perles bleues et jaunes
H. 18,2 cm
Inv. 60009023
- Moirans-en-Montagne,
musée du Jouet*
- 198**
Cheval
Réalise par un garçon
de sept ans
Lahfart (Sidi Ifni), Amazigh,
Anti-Atlas, Maroc
2005
Noix d'arganier et bois
H. 4 cm
Inv. ROS-198
- 199**
Dromadaire
Réalise par un garçon
de sept ans
Lahfart (Sidi Ifni), Amazigh,
Anti-Atlas, Maroc
2005
Noix d'arganier et bois
H. 4 cm
Inv. ROS-199
- 200**
Poule
Réalise par une fille
de neuf ans
Igîsel (Guelmim), Amazigh,
Pré-Sahara, Maroc
2005
Terre argileuse
L. environ 11 cm ;
H. environ 6 cm
Inv. ROS-215
- 201**
Ensemble de onze ustensiles
miniatures : mortier à pilon,
tasse, *kanoun* et théière,
bouilloire, pot à lait,
moulin à bras, tajine,
récipient largement évasé,
deux récipients.
Réalises par Saïd,
garçon de sept ans
Lahfart, Amazigh,
Anti-Atlas, Maroc
Terre (façonné à la main)
Inv. 2005.1.279.1-2 (mortier :
L. 5 cm ; D. 3,5 cm ; pilon :
L. 7,2 cm ; D. 1,5 cm) ;
2005.1.280 (tasse : L. 3 cm ;
D. 2,5 cm) ; 2005.1.282.1-3
(*kanoun* : H. 3,5 cm ;
D. 4,5 cm ; théière :
H. 2 cm ; L. 4,5 cm ; l. 2 cm ;
couvercle : E. 1,2 cm ;
D. 1,4 cm) ; 2005.1.284
(bouilloire H. 6 cm ;
L. 6,5 cm ; l. 3 cm) ;
2005.1.287 (pot à lait
H. 3,2 cm ; L. 6,5 cm ;
l. 3,5 cm) ; 2005.1.289.1-2
(moulin à bras : dormante
H. 4,2 cm ; E. 1 cm ;
D. 4,5 cm ; mobile :
H. 3 cm ; L. 7 cm ;
D. 5 cm) ; 2005.1.283
(récipient largement évasé :
H. 3,5 cm ; L. 5,5 cm ;
l. 6,8 cm) ; 2005.1.288
(récipient 1 : H. 2,5 cm ;
D. 4,2 cm) ; 2005.1.286
(récipient 2 : H. 4 cm ;
D. 3,5 cm) ; 2005.1.278.1-2
[tajine : E. 1 cm ; D. 4,5 cm
(plat) ; couvercle E. 2,5 cm ;
D. 3,5 cm (couvercle)]
- 202**
Voiture miniature de type
4x4 avec un colis
Réalise par un garçon
Centre du Maroc
1992
Fruits secs et feuilles
de palmier
L. 13 cm ; H. 11,5 cm ;
l. 10,5 cm
Inv. 2005.1.566 (ROS-566)
- 203**
Voiture
Réalise par un garçon
de douze ans
Midelt, Amazigh,
Haut Atlas, Maroc
1999
Bois, matière plastique,
métal
L. 131 cm ; E. 8 cm ;
D. 10,5 cm
Inv. 2005.1.573 (ROS-573)
- 204**
Voiture miniature
Réalise par un garçon
de onze ans
Tataouine, Amazigh,
Haut Atlas, Maroc
1999
Bois, roseau, caoutchouc,
matière plastique
H. 11,5 cm ; L. 13 cm ;
l. 18 cm
Inv. 2005.1.579 (ROS-579)
- 205**
Voiture
Réalise par deux garçons
de cinq ans et de six ans
Tataouine, Amazigh,
Haut Atlas, Maroc
1999
Roseau et caoutchouc
H. 105 cm
Inv. ROS-588
- 206**
Poupée mariée
Réalise par un enfant
Ksar Assaka, Amazigh,
Haut Atlas, Maroc
Roseau, tissu, fils de laine
H. 27 cm ; l. 13,5 cm ;
P. 3,5 cm
Inv. 2005.1.10 (ROS-0010)
- 207**
Poupée
Réalise par Mélika
Bamoussa (jeune maman
qui a reproduit en 1992
la *taslit* de son enfance)
Imi-n-Tanoute, Amazigh,
Haut Atlas, Maroc
Roseau, tissu, fils de laine,
métal
H. 25 cm ; l. 13 cm ; P. 5 cm
Inv. 2005.1.63 (ROS-63)
- 208**
Poupée, mère portant
un bébé dans le dos
Réalise par un enfant
Hmar, Taroudant, Maroc
1999
Roseau
- H. 24 cm ; l. 16 cm ; E. 5 cm
Inv. 2005.1.66 (ROS-066)
- 209**
Poupée, maman et poupée,
bébé
Réalise par une fille
de douze ans
Ikenwèn, Amazigh,
Anti-Atlas, Maroc
(lieu d'exécution)
2005
Roseau, tissu
L. 25 cm ; l. 14 cm ;
E. 4,5 cm (maman)
L. 20 cm ; l. 10 cm ; E. 4 cm
(bébé)
Inv. 2005.1.135.1-2
- 210**
Poupée, homme
Réalise par une fille
de huit ans
Igîsel, Amazigh, Pré-Sahara,
Maroc
2005
Bois, roseau, tissu
L. 15 cm ; l. 11,5 cm ;
E. 2,5 cm
Inv. 2005.1.152
- 211**
Moulin à vent miniature
Moulinet de l'étoile, fête
du *Mulûd* (commémoration
de la naissance du Prophète)
Réalise par un garçon
d'environ dix ans
Midelt, Moyen Atlas/
Haut Atlas, Maroc
2000
Roseau, papier, métal
H. 65,2 cm ; l. 11,8 cm ;
E. 2,5 cm
Inv. 2005.1.530 (ROS-530)
- 212**
Toupie
Faite par un artisan et peinte
par un garçon de huit ans
Midelt, Moyen Atlas/
Haut Atlas, Maroc
1998
Bois peint, métal, ficelle
Dimensions H. environ 8 cm
Inv. 2005.1.546.1-2
- 213**
Jeu avec capsules aplaties
de bouteille et un fil passant
en boucle à travers deux
trous faits au centre
de la capsule, « Spinning
Wheel » ou « diable »
ou « tourbillon » (siffleur)
Midelt, Moyen Atlas/
Haut Atlas, Maroc
- 1997
Métal, fil
D. 3,6 cm (grande capsule) ;
D. 2,8 cm (petite capsule)
Inv. 2005.1.547 (ROS-547)
- 214**
Toupie
Réalise par un garçon
de huit ans
Tan-Tan, Sahara, Maroc
2005
Matière plastique
L. 5 cm ; D. 4,2 cm
Inv. 2005.1.553
- 215**
Jeu de *Sig*
Ensemble de huit bâtonnets
pyrogravés (points
et triangles) pour jouer
au jeu de *Sig*, composé
d'un tas de sable d'une
hauteur de 60 cm ayant
la forme de l'arrière
d'une monture (appelé
lbra), des *sigat* (bâtons),
ainsi que des cailloux
et des petits bouts
de bois ou de roseau
Réalise par des femmes
et des adolescentes
Tan-Tan, Sahara, Maroc
2005
Bois
L. 35 cm ; l. 1,8 cm ;
E. 0,7 cm
Inv. 2005.1.560 (ROS-560)
- Collection privée
Jean-Pierre Rossie*
- 216**
Hochet
Flacon ayant contenu
de l'eau de la source
Zamzam de La Mecque.
Divertissement pour
le bébé et protection
prophylactique de l'eau
d'une source sacrée
Réalise par Khalija Jariaa,
une mère de quarante-
quatre ans originaire
d'Ikenwèn, Anti-Atlas,
Maroc
Tiznit, Maroc
2019
Flacon
et bâtonnet en plastique,
perles à l'intérieur
L. 18,5 ; l. 6,5 ; P. 3
- 217**
Hochet
Divertissement pour bébé

Réalisé par Khalija Jariaa, une mère de quarante-quatre ans originaire d'Ikenwèn, Anti-Atlas, Maroc
Tiznit, Anti-Atlas, Maroc
2019
Peau de lapin, bâtonnet de roseau, morceau de plastique, perles à l'intérieur
L. 23,5 ; l. 10 ; E. 6 cm

■ JEUX CONTEMPORAINS JEUX MODERNES

La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu

218
Ben Hur
Illustré par Jean du Poël, éditeur historien Spiele Galerie 1987/Fagus 1988
Allemagne
1987-1988
Coll. U.S.

219
Pompeii. The last days
M. Morgantini et S. Simonini, éditeur Challenge Belgique
1989
Coll. U.S.

220
Jeu de cartes mythologiques (avec abrégé de la fable)
Victor Étienne Jouy dit Étienne de Jouy
France
Dès 1804
Inv. 742.0

221
Jeu de cartes historiques : histoire romaine (avec abrégé de l'histoire romaine)
Victor Étienne Jouy dit Étienne de Jouy, éditeurs N. Vanackère, Lille et A. A. Renouard, Paris
France
Dès 1804
Inv. 1423.0

222
Sic transit Gloria Mundi
Éditeur SPES
Suisse
c. 1920
Inv. 2044

223
Grand jeu de l'histoire ancienne de la Grèce : jeu de l'oie
Éditeur Basset
France
1815
Inv. 2549

224 (fig. 1, p. 118)
Jeu des fables d'Ésope : jeu de l'oie
Éditeur Basset
France
1812
Inv. 2556

225
Iliad : la piu famosa leggenda di guerra/la légende de guerre la plus célèbre/the most renowned war legend/die bekannteste Krieggssage
Marco Donadoni, illustré par Enea Riboldi, éditeur international Team
Italie
1979
Inv. 3142.0

226
Jeu de cartes instructives : histoire grecque (avec abrégé de l'histoire grecque)
Victor Étienne Jouy dit Étienne de Jouy
France
Dès 1804
Inv. 3470.0

227
Forum Romanum
Wolfgang Kramer, illustré par Matthias Wittig, éditeur Perlhuhn/Franckh-Kosmos
Allemagne
1988
Inv. 4569

228
Strada romana
Walter Obert, éditeur Blackrock Editions
Italie
2009
Inv. 5313

229
Die Siedler von Catan : Historische Szenarien I : Cheops & Alexander der Grosse
Klaus Teuber, illustré par Tanja Donner, Marion Pott, Franz Vohwinkel, éditeur Kosmos
Allemagne
1998
Inv. 5522

230 (fig. 7, p. 121)
Nero/Das Vermächtnis eines Tyrannen
Alexander Berg, illustré par Franz Vohwinkel, éditeur Phalanx Games
Allemagne
2002
Inv. 7610

231 (fig. 2, p. 119)
Odysseus. Das Spiel der Götter.
Dominique Ehrhard, éditeur Jumbo
Pays-Bas
2001
Inv. 7615

232
Architekton
Michael Schacht, illustré par Michael Menzel, éditeur Queen Games
Allemagne
2005
Inv. 7622

233
7 Wonders
Antoine Bauza, illustré par Miguel Coimbra, éditeur Repos Production
Belgique
2010
Inv. 7915

234
Mercator
Cristof R. Wahl, éditeur Balkon Verlag
Allemagne
1992
Inv. 7916

235
Conquest of the Empire
Larry Harris Jr., éditeur Milton Bradley
États-Unis
1984
Inv. 7918

236
Die Baumeister des Colosseum
Klaus-Jürgen Wrede, illustré par Michael Menzel, éditeur Schmidt Spiele
Allemagne
2016
Inv. 7920

237
Charioteer
Steve Finn, éditeur Doctor
Finn's Card Company
États-Unis
2008
Inv. 7922

238
Ave César – Une course de chars dans la Rome Antique
Wolfgang Riedesser, illustré par Thomas Thiemeyer, éditeur Ravensburger
Allemagne
1989
Inv. 7923

239 (fig. 4, p. 119)
Cyclades
Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, illustré par Miguel Coimbra, éditeur Matagot
France
2009
Inv. 7924

240
Pergamon
Stefan Dorra, Ralf zur Linde, illustré par Klemens Franz, éditeur Eggertspiele/lello (version française)
Allemagne/France
2011
Inv. 7926

241
Troia
Thomas Fackler, illustré par Thomas Fackler, éditeur Daimler Benz AG
Allemagne
2000
Inv. 7931

242 (fig. 8, p. 121)
Ben Hur. Chariot Race Game
V. Groen, éditeur Loew's Incorporated/Mulder
États-Unis
1959
Inv. 7947

243
Das Pferd von Troja
Alex Randolph, éditeur Jumbo
Pays-Bas
1993
Inv. 7948

244
Caligula
Pierluca Zizzi, illustré par Paolo Meriti et Paolo Vallergera, éditeur Post Scriptum
Italie
2009
Inv. 7952

245
Polis. Machtkampf um die Vorherrschaft

Fran Diaz, illustré par Fran Diaz et al., éditeur Pegasus Spiele
Allemagne
2013
Inv. 7955

246
Alexandros. Wer erobert die reichsten Provinzen
Leo Colovini, illustré par Grafik Studio Krüger, éditeur Winning Moves
Allemagne
2003
Inv. 7957

247
Via Appia
Michael Feldkötter, illustré par Marco Fiedler, Claus Stephan, éditeur Queen Games
Allemagne
2013
Inv. 7960

248
Spartacus. Ein Spiel über Blut und Verrat
Sean Sweigart, Aaron Dill, illustré par Charles Woods, éditeurs Gale Force Nine/Stars/Heidelberger Spielverlag
États-Unis/Allemagne
2012
Inv. 7961

249 (fig. 5, p. 120)
Olympos
Philippe Keyaerts, illustré par Arnaud Demaegd, éditeur Ystari
France
2011
Inv. 7962

250
Trajan
Stefan Feld, illustré par Jo Hartwig, éditeur Quined games
Pays-Bas
2011-2012
Inv. 7964

251
Odyssee
Hartmut Witt, illustré par Andreas Steiner, éditeur Hexagames
Allemagne
1995
Inv. 7970

- 252**
Odyssey
Marco Donadoni, illustré
par Enea Riboldi, éditeur
international Team
Italie
1979
Inv. 7973
- 253**
Aqua Romana
Martin Schlegel, illustré
par Michael Menzel, éditeur
Queen Games
Allemagne
2006
Inv 7976
- 254**
Attika
Marcel-André Casasola-
Merkle, illustré par Marcel-
André Casasola-Merkle,
éditeur Hans im Glück
Allemagne
2003
Inv. 7983
- 255**
*Neue Spiele im alten Rom:
Caesar, Circus Maximus,
Hannibal gegen Rom,
Imperium*
- Reiner Knizia, illustré
par Franz Vohwinkel,
éditeur Piatnik/Hugendubel
Autriche
1994
Inv. 7987
- 256** (fig. 3, p. 119)
Odysseus
Ernst Franke, éditeur
Piatnik
Autriche
1985
Inv. 7988
- 257**
Gloria Mundi
James Ernest, Mike Selinker,
illustré par Franz Vohwinkel,
éditeur Rio Grande Games
États-Unis
2006
Inv. 7992
- 258**
*Battles of the Ancient World,
vol. I, II & III*
Larry Baggett, éditeur
Decision Games
États-Unis
1992, 1995, 2000
Inv. 7993
- 259**
*Signum Mortis. Gangs
of Rome*
Hajo Peters, illustré
par Jordi Rocca, Pedro Soto,
Chenna Roman, Esteve Polls,
éditeur Saladin Games
Allemagne
2003
Inv. 7994
- 260**
*Caesar. The great battles
of Julius Caesar: The civil
wars 48-45 B.C*
Richard Berg, Mark
Herman, éditeur GMT
Games
États-Unis
1994
Inv. 7998
- 261**
*The great battles of Alexander.
The Macedonian art of war,
338-326 B.C.*
Mark Herman, Richard Berg,
éditeur GMT Games
États-Unis
1995
Inv. 8000
- 262**
Epaminondas
Robert Abbott, éditeur
Bütehörn
Allemagne
1975
Inv. 8894
- 263**
Gladiatori
Michele Quondam, illustré
par Raffaele de Angelis
et Lateral Studio,
éditeur Giochix.it
Italie
2012
s. n.
- 264**
Mare nostrum
Serge Laget, illustré
par Franck Dion, éditeur
Descartes
France
2003
s. n.
- 265**
Offrandes
Cédric Lefebvre,
illustré par Pierò,
éditeur Ludonaute
France
2010
s. n.
- 266**
Rome City of Marble
Brett Myers, illustré par
Dennis Lohausen, Andreas
Resch, éditeur R&R Games
États-Unis
2015
s. n.
- 267**
Vox Populi
Francis Pacherie, illustré
par Pascal Bernard,
Jean-Paul Krassinsky,
éditeur Tilsit
France
1999
s. n.



Jas d'ancre avec quatre osselets moulés
dans la position du « coup de Vénus ».
Époque romaine. Marseille, Drassm,
inv. 11857 (cat. 46)

REMERCIEMENTS

Grâce au concours scientifique des institutions et des musées sollicités, l'exposition « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité » présente un ensemble unique d'œuvres qui apportent un éclairage inédit sur les jeux et les jouets de la Grèce ancienne à la fin de l'Empire romain, sur la réception de l'Antiquité dans les jeux actuels, ainsi que sur les pratiques ludiques hors du monde occidental, dans les sociétés rurales du Maroc et en Asie. Cet événement a bénéficié en outre du soutien des entreprises et associations suivantes : Biin, GAROM, Janod, Ubisoft.

La réalisation de l'exposition et du catalogue a notamment été rendue possible grâce à l'aide et la collaboration des institutions, musées et personnes suivants : à l'université de Fribourg (Suisse), Véronique Dasen, professeure d'archéologie classique, commissaire de l'exposition et éditrice du catalogue, l'équipe du projet ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* : Hanna Ammar, Alexandra Attia, Salvatore Costanza, Thomas Daniaux, Alessandro Pace, Ulrich Schädler, Marco Vespa, ainsi que les collaborateurs et collaboratrices de l'université de Fribourg : Fabio Spadini, Sandra Jaeggi, Raphaël Tuor, Daniela Ventrelli, François Vermot, et tous les collègues et amis qui se sont associés à cette entreprise, en particulier Michel Manson, Jean-Pierre Rossie, d'éminents spécialistes du jeu et du jouet, Andreas Tuor.

Cet ouvrage a été publié avec le soutien de la faculté des lettres de l'université de Fribourg.

Nous adressons des remerciements particuliers à Hugues Savay-Guerraz, conservateur, et à Jean-Claude Chadefaux, responsable du service des expositions, à Lugdunum-musée et théâtres romains, pour leur contribution au projet et pour leur engagement tout au long de leur carrière.

Nous tenons à remercier également les institutions prêteuses : Amiens, Musée de Picardie ; Avenches, Site et Musée romains d'Avenches ; Avignon, Musée lapidaire, Collection archéologique de la Fondation Calvet ; Bâle, Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig ; Bâle, Galerie Jean-David Cahn AG ; Bari, Collection Cotecchia ; Brugg, Vindonissa Museum ; Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire ; Clermont-Ferrand, Service régional de l'archéologie, Drac Auvergne-Rhône-Alpes ; Fribourg, Musée BIBLE+ORIENT ; Genève, musées d'Art et d'Histoire ; Genève, Fondation Gandur pour l'Art ; Lausanne, Musée romain de Lausanne-Vidy ; La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu ; Lecce, Museo Provinciale Sigismondo Castromediano et Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per la province di Brindisi, Lecce e Taranto ; Lyon, musée des Beaux-Arts ; Lyon, musée des Confluences ; Lyon, Service archéologique de la Ville de Lyon ; Marseille, Drassm (Département des recherches archéologiques

subaquatiques et sous-marines) ; Matera, Museo Archeologico Nazionale Domenico Ridola ; Métaponte, Museo Archeologico Nazionale di Metaponto ; Moirans-en-Montagne, musée du Jouet ; Nancy, palais des ducs de Lorraine-Musée lorrain ; Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia ; Nantes, Service régional de l'archéologie, Drac Pays de la Loire ; Nîmes, Musée de la Romanité ; Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Monnaies, Médailles et Antiques ; Paris, musée du Louvre ; Pesaro, Ente Olivieri - Biblioteca e Musei Oliveriani di Pesaro ; Reggio Emilia, Musei Civici ; Reims, musée Saint-Remi ; Rouen, musée des Antiquités ; Ruvo di Puglia, Museo Nazionale Jatta ; Saint-Germain-en-Laye, musée d'Archéologie nationale ; Saintes, Musée archéologique ; Tarente, Museo Archeologico Nazionale di Taranto ; Vieux, musée et sites archéologiques de Vieux-la-Romaine ; Vivegano, Museo Archeologico Nazionale della Lomellina ; Würzburg, Martin von Wagner Museum der Universität ; Zurich, Universität Zürich Archäologische Sammlung ; Jean-Pierre Rossie, collection privée.

À tous, nos plus vifs remerciements.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig

p. 11, 16, 54, 108 © Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig, Andreas F. Voegelin

Bibliothèque nationale de France, Paris

p. 80, 113 fig. 1 © Serge Obhoukoff/Bibliothèque nationale de France p. 19, 75, 85, 101, 106, 107, 113 fig. 2-3 © Bibliothèque nationale de France

British Museum, Londres

p. 15 © The Trustees of the British Museum. *All rights reserved*

Collection Cotecchia

p. 73 © Photo de Damiano Ventrelli, Collection Cotecchia, sous concession de Susanna Cotecchia

Collection particulière

Jean-Pierre Rossie

p. 13, 115, 116, 117 © Photo Jean-Pierre Rossie

Dessins

p. 74 © Dessins Marie-Noëlle Baudrand Drassm (Département des recherches archéologiques subaquatiques

et sous-marines), Marseille

p. 141 © Lugdunum-musée

et théâtres romains, Milène Jallais

Ente Olivieri biblioteca e Musei Pesaro

p. 7 © Ente Olivieri biblioteca e Musei Pesaro

Fondation Gandur pour l'Art, Genève

p. 109 © Fondation Gandur pour l'Art, Genève, André Longchamp

Galerie Jean-David Cahn AG

p. 72 © Courtoise de de la Galerie

Jean-David Cahn AG, Bâle

Lugdunum-musée et théâtres romains, Lyon

p. 27, 32, 48, 76 © Lugdunum-musée et théâtres romains, Jean-Michel Degueule

p. 38, 49, 67, 109 © Milène Jallais/

Lugdunum-musée et théâtres romains,

Milène Jallais

Martin von Wagner Museum

der Universität Würzburg

p. 43 © Martin von Wagner Museum der Universität Würzburg, P. Neckermann

Musée archéologique, Sofia

p. 97 d'après Hermary 2012, fig. 1

© Musée archéologique

Musée BIBLE+ORIENT, Fribourg

p. 109 © Fondation BIBLE+ORIENT, Jürg Zbinden

Musée d'Archéologie nationale et domaine national,

Saint-Germain-en-Laye

p. 38, 65 © MAN, Loïc Hamon

Musée des Antiquités, Rouen

p. 33, 67, 103 © Musée-Métropole-

Rouen-Normandie, Yohann Deslandes

Musée du Jouet, Moirans-en-Montagne

p. 47 © Musée du Jouet

Musée du Louvre, Paris

p. 37, 38, 52, 57, 92, 105 © Photo (C)

Rmn-Grand Palais (musée du Louvre),

Hervé Lewandowski

p. 56 © Photo (C) Rmn-Grand Palais

(musée du Louvre), Tony Querrec

Musée et sites archéologiques,

Vieux-la-Romaine

p. 67, 76 © Musée de Vieux-la-Romaine-

Département du Calvados

Musée lapidaire, collection archéologique

de la Fondation Calvet, Avignon

p. 45 © Fondation Calvet

Musée romain, Lausanne-Vidy

p. 78, 79 © Musée romain

Musée Saint-Remi, Reims

p. 32 © Musée Saint-Remi/Reims

Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz

p. 67, 86, 87, 98, 99, 118, 119, 120 fig. 5, 121

© Musée Suisse du Jeu, Ulrich Schädler

Musées royaux d'Art et d'Histoire,

Bruxelles

p. 36, 39, 41, 63, 82, 83 © MRAH

Musei Civici, Reggio Emilia

p. 50, 51 © Archivio fotografico

dei Musei Civici di Reggio Emilia

nella didascalia si prega di indicare:

Musei Civici di Reggio Emilia, Palazzo

dei Musei

Museo Archeologico Nazionale di Matera

p. 53 © Su concessione del Ministero

dei Beni e della Attività Culturali

e del Turismo – Soprintendenza

Archeologia della Basilicata

Museo Archeologico Nazionale di Metaponto

p. 60 © Su concessione del Ministero

dei Beni e delle Attività Culturali –

Direzione Generale Musei – Polo

Museale Regionale della Basilicata

Museo Archeologico Nazionale di Taranto

p. 69, 70, 71, 94, 95 © Su concessione

del Museo Archeologico Nazionale

di Taranto – MarTA

Museo Nazionale Jatta, Ruvo di Puglia

p. 71 © Museo Nazionale Jatta

Musées d'Art et d'Histoire, Genève

© Musées d'Art et d'Histoire

Palais des ducs de Lorraine-

Musée lorrain, Nancy

p. 47 © Palais des ducs de Lorraine-

Musée lorrain

Rheinisches Landesmuseum

LVR-LandesMuseum Bonn

p. 81 © Foto: Jürgen Vogel/

LVR-LandesMuseum Bonn

Schmidt Spiele, Berlin

p. 120 fig. 6 © Schmidt Spiele

Service archéologique, Lyon

p. 110 © Stéphane Carrara/Service

archéologique de la Ville de Lyon

Service régional de l'archéologie, Drac

Auvergne-Rhône-Alpes

p. 111 fig. 3-4-5 © Photo Laure

de Chavagnac

Service régional de l'archéologie, Drac

Pays de la Loire

p. 52 © Photo Hervé Neveu-Dérottrie

p. 129 © SRA des Pays-de-la Loire,

Didier Legouestre

Site et Musée romains, Avenches

p. 5, 12, 24, 102 © AVENTICVM –

Site et Musée romains

p. 89 fig. 2 © MRA A. Schneider

p. 88 © AVENTICVM – Site et Musée

romains d'Avenches, Th. Daniaux

et A. Pace

Soprintendenza per I Beni

Archeologici della Lombardia, Milan

p. 20, 34, 35, 36, 41, 46, 49, 55, 59, 61, 109

© Su concessione del Ministero per Beni

e le Attività Culturali. Soprintendenza

Archeologia Belle Arti e Paesaggio

della Città metropolitana di Milano

Thomas Daniaux

p. 89 fig. 3, 4 et 5 © Th. Daniaux

Universität Zürich Archäologische

Sammlung

p. 26 © Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv. 2506.

Foto: Frank Tomio

p. 26 © Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv. 2504.

Foto: Frank Tomio

© Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv. 2226.

Foto: Frank Tomio

p. 41 © Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv. 2266.

Foto: Frank Tomio

© Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv. 4316.

Foto: Silvia Hertig

p. 33 © Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv.3998.

Foto: Silvia Hertig

p. 93 © Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv.2327.

Foto: Frank Tomio

p. 96 fig. 1a © Archäologische Sammlung

der Universität Zürich Inv.4316.

Foto: Silvia Hertig

p. 96 fig. 1b © Archäologische

Sammlung der Universität Zürich

Inv.4316. Foto: Frank Tomio

Vindonissa Museum, Brugg

p. 33, 52, 77, 90, 91 ©

Kantonsarchäologie Aargau

und Vindonissa-Museum, Brugg

Ouvrage réalisé sous la direction des éditions Snoeck :

Direction et contribution éditoriale : Lamia Guillaume

Relecture : Muriel Montserrat

Création et réalisation graphique : Madison Rengnez

ISBN : 9789461614902

Dépôt légal : D/2019/0012/35

Achevé d'imprimer en Union européenne en mai 2019

L' exposition « Ludique ! Jouer dans l'Antiquité », réunit un ensemble unique de près de trois cents jeux et jouets de la Grèce archaïque (VI^e siècle av. J.-C.) à l'Antiquité tardive (V^e siècle apr. J.-C.).

Le catalogue qui l'accompagne présente de nombreux objets, inédits ou méconnus, qui renouvellent notre vision des sociétés d'autrefois sur la culture matérielle enfantine et l'éducation, les rites de passage, les relations amoureuses et la vie sociale, de l'esclave à l'empereur, les pratiques divinatoires et funéraires, en comparant avec le patrimoine ludique des sociétés rurales contemporaines de l'Afrique du Nord et du Sahara.

Ce sujet est d'une grande actualité, comme en témoigne la multiplication des jeux récents inspirés de l'Antiquité.

22 € TTC



LUGDUNUM
MUSEE & THÉÂTRES ROMAINS ■

GRANDLYON
la métropole

snoeck