

# ÉDUCATION ET ÉCRITURE À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE



Saint-Moré - Arcy-sur-Cure  
Camp de Cora



Site d'Alésia  
cl. F. Lechenet © Alésia



Musée de l'Avallonnais  
cl. G. Deroude © Musée de l'Avallonnais



Musée du Châtillonnais  
cl. J.-C. Liger © Musée du Châtillonnais



Site des Fontaines Salées  
cl. commune de Saint-Père



Musées de Sens  
cl. J.-P. Élie © Musées de Sens



Site d'Escolives-Sainte-Camille  
cl. J.-C. Liger



Musée d'Art et d'Histoire  
d'Auxerre  
cl. P. Amourette © Musées d'Auxerre

Patricia JANEUX  
Karine MARCHADOUR

# JEUX ET JOUETS CHEZ LES GALLO-ROMAINS

## FICHE ENSEIGNANT

Introduction p. 1

## JEUX D'ÉVEIL

Le hochet p. 2

## JEUX D'ADRESSE ET D'ASTUCE

Les noix p. 2

Les osselets p. 3

Toupies et yo-yo p. 3

Le cerceau p. 4

Les balles et ballons p. 4

La marelle p. 5

*Loculus archimedi* p. 5

## JEUX DE CHANCE ET DE HASARD

Les dés p. 6

Les jeux de table p. 6

## JEUX DE SIMULACRE

Les poupées p. 7

Les animaux de compagnie p. 8

La dînette p. 8

Les jouets à tirer p. 9

 Légendes des illustrations p. 10

 Objets à manipuler p. 13

 **POUR EN SAVOIR PLUS** p. 14

## FICHES ACTIVITÉS

Un jouet gallo-romain p. I

Quelques jeux gallo-romains p. III

Jeu de la mourre p. III

Jeu du pair-impair p. III

Jeu du plan incliné p. III

La constellation du Delta p. IV

Les tours de noix p. IV

Le jeu des cinq trous p. V

La marelle p. VI

Les latroncules p. VII

*Loculus archimedi* p. VIII

Jeux de dés p. IX

## JEUX ET JOUETS GALLO-ROMAINS

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

- les représentations antiques et notamment les stèles funéraires ;
- les découvertes de jeux ou d'objets liés aux jeux, dans des fouilles archéologiques ;



- les quelques témoignages tirés d'écrits grecs ou latins. Parmi les plus précieux écrits latins, les *Epigrammes* du poète MARTIAL dépeignent sans fioritures les mœurs des Romains du I<sup>er</sup> siècle et mentionnent plus de douze jeux. Le poète OVIDE, au début du I<sup>er</sup> siècle, nous renseigne avec précision sur les jeux de noix dans *Élégie du noyer*. L'historien SUETONE nous dévoile dans les *Vies des douze Césars* (de César à Domitien) les vices de certains empereurs, parmi lesquels figure le jeu. SIDOINE APOLLINAIRE, futur évêque de Clermont-Ferrand, nous confie dans ses *Lettres* des anecdotes intéressantes sur la vie en Gaule au V<sup>e</sup> siècle. Parmi les auteurs grecs, l'historien et moraliste PLUTARQUE évoque les osselets, tandis que le médecin GALIEN, qui exerça à Rome au II<sup>e</sup> siècle, vante les bienfaits des jeux de balle dans "*Des facultés naturelles*".

Voici donc les principaux types de jeux appréciés des enfants gallo-romains. Une part importante des données est à consulter dans la fiche activité, qui donne les règles des jeux antiques.

SENEQUE, *De la constance des sages* (XII, 2, sq). I<sup>er</sup> siècle.

"On ne saurait dire qu'il y ait la moindre différence entre nos adultes et les enfants : ces derniers convoitent les osselets, les noix et la menue monnaie, les autres ont l'amour de l'or et de l'argent, ainsi que des villes ; les jeunes ont leur magistrature à part, ils contrefont le prétexte, les faisceaux de licteurs et le tribunal, alors que les grands jouent au même jeu, sur le mode sérieux, au Champ de Mars et à la curie ; les premiers construisent, sur les rivages, des simulacres de maisons avec des tas de sable, tandis que les adultes, occupés à amonceler les pierres pour bâtir murs et toits, y voient des entreprises grandioses : ils transforment en dangers les sauvegardes inventées pour le corps. Donc enfants et hommes avancés dans la vie connaissent les mêmes erreurs, mais pour des enjeux différents et plus importants."

prétexte : il s'agit d'une toge blanche à bord pourpre, porté par les enfants de moins de seize ans et les magistrats supérieurs.

les licteurs étaient des agents publics qui marchaient devant les magistrats, portant des faisceaux de baguettes sur l'épaule.

OVIDE, *Remèdes à l'Amour*, (23-24).

" Tu es un enfant et seuls les jeux te conviennent. Joue !"

## JEUX D'ÉVEIL



### Le hochet

Dès son plus jeune âge, l'enfant recevait cet objet. Il reste aujourd'hui le premier jouet des bébés.

Les hochets gallo-romains étaient le plus souvent fabriqués en terre cuite et renfermaient des billes d'argile ou des cailloux. Leur forme était variée : circulaire, en forme d'étoile ou encore zoomorphe. Ils étaient non seulement à destination ludique, mais aussi apotropaïque, car il semble en effet que leur bruit sec et régulier ait aussi servi à éloigner les esprits malfaisants.

Il en va de même pour certains hochets métalliques (bronze, argenté ou non). Leur aspect soigné et leur contexte de découverte en font plutôt des instruments cultuels.

En latin, hochet se dit *crepitaculum*, du verbe *crepitare*, émettre un bruit sec et régulier.

On trouve dans l'épigraphie romaine l'expression "*a crepundis*", qui signifie littéralement "dès le hochet", pour dire "dès l'enfance".



1 - Main tenant un hochet  
Musée archéologique de Dijon

Apotropaïque : qui éloigne le mauvais œil.

## JEUX D'ADRESSE ET D'ASTUCE



### Les noix

Les noix étaient utilisées comme billes, qui n'existaient vraisemblablement pas en Gaule romaine. Ce type de jeu était très apprécié des enfants gallo-romains. Nous n'en possédons pas de traces archéologiques, mais grâce à un texte du poète latin Ovide (*Élégie du noyer*, 67-86), nous savons qu'il existait au moins cinq façons de jouer (voir fiche activité) :

- les tours de noix ;
- un jeu utilisant un plan incliné ;
- le jeu de pair-impair ;
- la constellation du delta ;
- un jeu utilisant des vases creux.



2 - Noix carbonisées  
Musée Alésia

Les noix sont le symbole de l'enfance comme le montre l'expression "*nucis relinquere*", "quitter les noix" qui signifiait en latin courant sortir de l'enfance.



### Les osselets



Les osselets constituaient un jeu d'adresse très apprécié dans l'Antiquité, comme en témoigne une phrase de Plutarque : "Il faut tromper les enfants avec des osselets et les hommes avec des serments" (I<sup>er</sup>-II<sup>e</sup> siècle).

Les enfants utilisaient un os (l'astragale) du pied de mouton. Les règles que nous connaissons aujourd'hui n'ont guère évolué depuis l'Antiquité. Il fallait lancer les osselets et les rattraper sur le dos de la main droite.

Ils pouvaient aussi remplacer les noix, notamment pour le jeu de pair-impair (voir fiche activité), ou être utilisés comme des dés. Ainsi, chacun des quatre côtés avait une valeur. A la fin du I<sup>er</sup> siècle, le poète Martial décrit dans ses *Epigrammes* le meilleur et le plus mauvais coup d'osselets, respectivement nommés "coup de Vénus" et "coup du chien". Dans le premier, les quatre osselets lancés s'arrêtaient tous sur une face différente et le joueur recevait quatorze points. Dans le second coup, tous les osselets montraient la même face et le joueur ne marquait que quatre points.



### Toupies et yo-yo



Seuls quelques rares exemplaires de toupies et de yo-yo ont été retrouvés, puisqu'ils étaient le plus souvent fabriqués en bois.

Les règles de ces jeux n'ont pas changé. Les toupies les plus simples, comme l'exemplaire conservé à Saintes, étaient tenues entre le pouce et l'index et lancées comme aujourd'hui. Une autre toupie, le toton, était marquée de chiffres ou de lettres et tournait sur un long pivot. Le sabot enfin, une dernière variante, était entraîné à l'aide d'un fouet.



3 - Yo-yo en bois

Musée archéologique de Dijon

La conservation du bois nécessite un milieu humide.



4 - Toupie en buis

Musée archéologique de Saintes

Quant au yo-yo, comme celui découvert aux Sources de la Seine, les enfants gallo-romains le faisaient monter et descendre en s'enroulant autour de sa ficelle, tout comme aujourd'hui.

### Le cerceau

Ce sont essentiellement les bas-reliefs romains qui nous renseignent sur ce jeu. Les scènes montrent des enfants poussant des cerceaux avec des baguettes plus ou moins longues, mais on peut penser que les fouets utilisés pour les sabots servaient aussi à ces jeux.

Bas-relief : sculpture formant une faible saillie par rapport au bloc qui lui sert de support.



Le poète Martial nous décrit un type particulier de cerceau. "Pourquoi l'anneau bruyant se promène-t-il à l'intérieur du large cercle ? Pour que la foule que l'on croise cède la place aux cerceaux sonores." *Epigrammes*, XIV, 169. I<sup>er</sup> siècle.

### Les balles et ballons

Aucune balle ni aucun ballon n'est parvenu jusqu'à nous, mais quelques stèles funéraires d'enfant, notamment à Bordeaux, et des écrits antiques attestent l'existence de plusieurs types de jeux de balle. Parmi ces textes, le médecin grec Galien, qui exerçait à Rome au II<sup>e</sup> siècle, remarque les effets positifs de ce jeu tant sur la santé physique que morale. Les *Lettres* de Sidoine Apollinaire mentionnent clairement au V<sup>e</sup> siècle, un jeu qui ressemble trait pour trait à la balle au chasseur d'aujourd'hui. "(...) il était fréquemment chassé du cercle que formaient les joueurs debout par l'intervention violente du joueur qui courait au milieu ; (...) au contraire, quand il était placé à l'intérieur du cercle, il ne parvenait ni à couper le chemin de la balle ni à l'éviter, qu'elle volât devant lui ou qu'il fût lui-même visé ; (...)" (V, 17, 6-7).



Nous savons que les Romains utilisaient cinq balles différentes :

- la *paganica* était une balle de taille moyenne faite de cuir et garnie de plumes ;
- le *harpastum* était une balle dure et peu élastique ;
- le *trigonalis* était une petite balle dure ;
- le *follis* était une balle en cuir gonflée d'air ;
- le *folliculis* était une petite balle en cuir gonflée d'air.

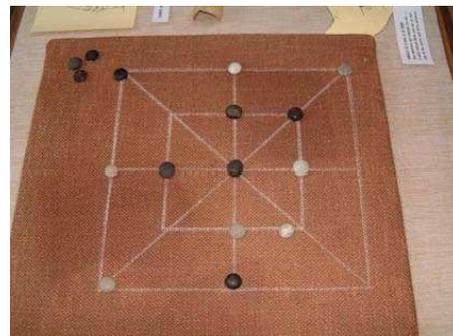
### La marelle (voir fiche activité)



La marelle était tout à fait différente de ce qu'on entend aujourd'hui par ce terme. Il s'agissait en effet d'un jeu de stratégie.

Il s'agit d'un jeu classé comme "petit jeu de plein air" par les scientifiques. Il nécessite peu de matériel. Les enfants gallo-romains traçaient l'aire à même le sol. Cependant, certaines découvertes ont montré d'autres supports plus permanents (tuile réutilisée, dalle de place publique comme à Lyon).

Les jeunes joueurs utilisaient aussi bien des pions ou des palets que des cailloux de différentes couleurs.



5 -Reconstitution d'un jeu de marelle  
Musée Alésia

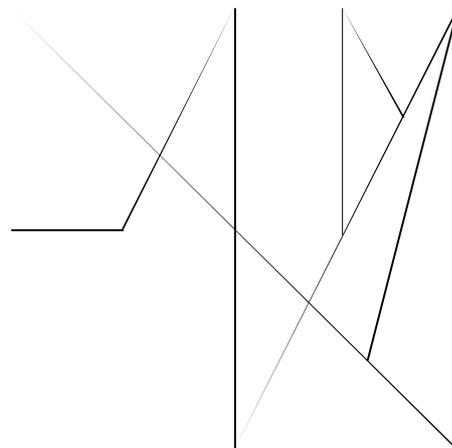
### Loculus archimedi (voir fiche activité)



Plusieurs auteurs latins mentionnent ce jeu de patience mais c'est assurément le poète et grammairien Ausone (IV<sup>e</sup> siècle) qui nous en donne la description la plus précise.

Il se composait de quatorze lamelles en os, de formes géométriques, avec lesquelles les plus habiles des enfants dessinaient "un éléphant monstrueux, un lourd sanglier, une oie qui vole, (...) un chasseur à l'affût, un chien qui aboie, une

Puzzle d'Archimède que les Grecs appelaient *ostomachion*.



6 - Loculus Archimedi

tourterelle, un canthare, (...)" (*Idylles*, XIII, *Centon nuptial*). Il était proche du tangram.

## JEUX DE CHANCE ET DE HASARD

### Les dés

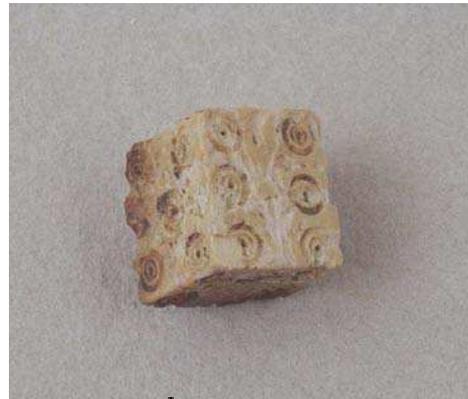


Ces petits objets sont fréquemment découverts dans les fouilles archéologiques. Ils étaient le plus souvent fabriqués en os, parfois en ivoire, en bronze, en bois ou en schiste et leur forme n'a pas évolué jusqu'à aujourd'hui. On les lançait à main nue ou à l'aide d'un gobelet ou d'une tour. Il n'existe pas de règles précises, celles-ci étant probablement fixées avant le début de chaque partie.

Notons que l'intérêt pour ce jeu touchait aussi les adultes, les militaires en campagne mais aussi l'empereur Auguste, qui, selon Suétone (*Vie des douze Césars*, Auguste, LXXI), n'hésitait pas à se déguiser pour s'adonner à sa passion des jeux de dés. Il avait pourtant lui-même interdit ces jeux. L'historien latin mentionne aussi quel grand tricheur était Caligula : "Il gagnait surtout par le mensonge et même le parjure" (*Vie des douze Césars*, Caligula, XLI).



7 - Dé en os  
Musée du Châtillonnais



8 - Dé en os  
Musée de l'Avalonnais



9 - Jetons en os et pâte de verre  
Musées d'Auxerre

### Les jeux de table



Si l'on en croit le nombre important de pions en tout genre découverts sur les sites, les représentations antiques et les allusions des auteurs latins, ces types de jeu devaient tenir une place privilégiée dans l'univers du jeu gallo-romain.



Les pions étaient fabriqués en os, en pâte

de verre ou plus rarement en ivoire. Ils étaient ronds, plats ou hémisphériques, d'épaisseur et de diamètre variables. Parmi les plus grands d'entre eux, on distingue souvent les palets, taillés dans des morceaux de poterie, de tuile ou de verre, qui permettaient d'improviser des jeux dans n'importe quelle condition.

Certains jetons ou rondelles d'os de petit diamètre devaient également servir de jetons de compte, voire de fond de petite boîte circulaire en bois.

Les plateaux de jeu, quant à eux, étaient tracés à même le sol ou gravés sur des tuiles réutilisées ou des pierres, comme cet exemple d'Escolives-Sainte-Camille.



10 - Jetons sur support de jeu  
Escolives-Sainte-Camille

## JEUX DE SIMULACRE

**Les poupées** (voir fiche activité)

La poupée était par excellence le jouet de toutes les petites filles gallo-romaines, bien que nous n'en possédions presque pas de représentation.

Les poupées d'époque romaine étaient, pour la plupart, des figurines articulées, au visage et à la coiffure soignés, contrairement au corps, destiné à être habillé. Elles ne mesuraient guère plus de vingt centimètres.

Les éléments retrouvés en Gaule sont fabriqués en os, comme l'élément de bras découvert à Escolives-Sainte-Camille ou en ivoire, comme le montre la découverte d'Yverdon-les-Bains, ou en terre cuite. Cependant, il est probable que pour la grande majorité, ils aient été faits en bois. Le climat sec de l'Égypte a permis la conservation d'une poupée de chiffon d'époque romaine. Peut-être les petites filles gallo-romaines possédaient-elles les mêmes ?



11 - Jambe de poupée  
Musées de Sens

12 - Poupée en ivoire  
Musée d'Yverdon-les-Bains



13 - Bras de poupée en os  
Escolives-Sainte-Camille

### Les animaux de compagnie



Plusieurs représentations, notamment sur des stèles funéraires, suggèrent l'importance des animaux de compagnie liés à l'enfance.



En première place vient le chien, le plus représenté. Le jeune garçon du Tremblois, dont la stèle est conservée au Musée de Châtillon-sur-Seine, tient un petit chien contre sa poitrine.



Les stèles représentant des enfants en compagnie d'oiseaux sont ensuite les plus nombreuses. Signalons enfin la présence d'un chat, représenté dans les bras d'un garçon, sur un pied de table découvert à Alésia. D'autres sont représentés à Lyon ou encore à Bordeaux, où le petit *Laetus* tient son chat dans ses bras, tandis qu'un coq picore la queue de l'animal.



Il faut aussi tenir compte des très nombreuses statuettes en terre cuite blanche représentant des animaux. Cependant, la destination ludique de ces objets n'est certaine que lorsque ceux-ci sont découverts dans des tombes d'enfants.

### La dînette

À l'image des statuettes d'animaux, les éléments de vaisselle miniature découverts en Gaule romaine n'étaient peut-être pas tous réservés aux jeux de dînette des petites gallo-romaines.

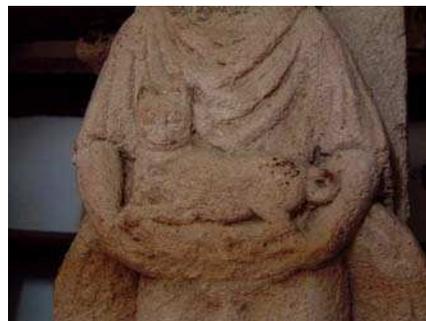
Signalons la découverte d'autres objets miniaturisés, sans doute réservés aux classes sociales les plus aisées, comme une mini-lampe à huile dans une tombe d'enfant à Vichy ou encore une petite quenouille avec sa touffe de laine aux Martres-de-Veyre.



14 - Enfant au chien  
Musée du Châtillonnais



15 - Stèle de Cocilius  
Musées d'Auxerre



16 - Pied de table figurant un garçon portant un chat  
Musée Alésia



17 - Figurines de terre cuite blanche  
Cheval, coqs et jeune taureau  
Musée Alésia

**Les jouets à tirer**

Plusieurs exemples de jouets à tirer ont été découverts (cheval à roulettes, petits bateaux).



18 - Statuettes de chevaux en terre cuite  
Musées d' Auxerre

 LÉGENDE DES ILLUSTRATIONS

 1 - Main tenant un hochet

Calcaire

L. totale 9 cm

Prov. : Beire-le-Châtel

Musée archéologique de Dijon

Cliché J.-C. Liger © Musée archéologique de Dijon

2 - Noix carbonisées

Prov. : Alésia

Musée Alésia, Alise-Sainte-Reine

Cliché J.-C. Liger © Musée Alésia, S.S.S.

 □ - Yo-yo

Bois

Diam. □ cm

Prov. : Sources de la Seine

Musée archéologique de Dijon

Cliché F. Perrodin © Musée archéologique de Dijon

 4- Toupie

Buis

Diam. 4,8 cm

Musée archéologique de Saintes (Charente-Maritime)

Cliché Musées de Saintes © Musée archéologique de Saintes

5 - Reconstitution d'un jeu de marelle avec jetons en pâte de verre

2□ cm de côté

Musée Alésia, Alise-Sainte-Reine

Cliché J.-C. Liger © Musée Alésia, S.S.S.

□ - *Loculus archimedi*

7 - Dé

Os

L. 2 cm

Prov. : Vertault

Musée du Châtillonnais

Cliché J.-C. Liger © Musée du Châtillonnais



## 8 - Dé

Os

0,7 à 0,9 cm de côté

Prov. : Noyers-sur-Serein (89) - « Les Pargues » BAT II

Musée de l'Avallonnais

Cliché G. Deroude © Musée de l'Avallonnais



## 9 - Jetons

Os et pâte de verre

Diam. 1,5 à 2,2 cm

Prov. : Auxerre, boulevard Vaulabelle

Musées d'Auxerre

Cliché Ph. Amourette © Musées d'Auxerre



## 10 - Jetons et support de jeu

Os et calcaire

L. damier 18 cm, l. 21 cm

Prov. : Escolives-Sainte-Camille

Dépôt de fouille d'Escolives-Sainte-Camille (propriété du Ministère de la Culture)

Cliché J.-C. Liger



## 11 - Jambe de poupée

Os

L. 4,2 cm

Musées de Sens

Cliché E. Berry © Musées de Sens



## 12 - Poupée

Ivoire

□ . 14 cm

Prov. Yverdon-les-Bains (Suisse)

Musée d'Yverdon-les-Bains

Cliché Fibbi-Aeppli © Musée d'Yverdon-les-Bains

## 1□ - Bras de poupée

Os

L. 8 cm, l. 0,8 à 1 cm

Prov. : Escolives-Sainte-Camille

Dépôt de fouille d'Escolives-Sainte-Camille (propriété du Ministère de la Culture)

Cliché J.-C. Liger

## 14 - Enfant au chien

Calcaire

□ . 120 cm

Prov. : Temple du Tremblois (forêt de Châtillon -sur-Seine)

Musée du Châtillonnais

Cliché J.-C. Liger © Musée du Châtillonnais

15 - Stèle funéraire de *Cocilius*

Calcaire

□ . 84 cm, L. 5□ cm, ép. 21 cm

Prov. : Auxerre

Musées d'Auxerre

Cliché J.-P. Elie © Musées d'Auxerre

## 1□ - Pied de table figurant un garçon portant un chat

Calcaire

□ . 104 cm, L. □4 cm

Prov. : Alésia

Musée Alésia, Alise-Sainte-Reine

Cliché J.-C. Liger © Musée Alésia, S.S.S.

 17 - Figurines : tête de cheval, coqs, jeune taureau

Terre cuite blanche

Tête de cheval □ . □,□ cm, l. 4,4 cm ; Reste de coq □ . 5,7 cm, l. □,4 cm ; Moitié gauche de coq □ . 5,95 cm, l. □,4 cm ; Tête de jeune taureau □ . □,5 cm, l. 4,4 cm ; Coq □ . 5,45 cm, l. maximum □,75 cm ; Socle L. □,45 cm, l. 2,5 cm

Prov. : Alésia

Musée Alésia, Alise-Sainte-Reine

Cliché J.-C. Liger © Musée Alésia, S.S.S.

 18 - Statuettes de chevaux

Terre cuite blanche

□ . 12,5 cm

Prov. : Sougères-sur-Sinotte (Yonne)

Musées d'Auxerre

Cliché J.-P. Elie © Musées d'Auxerre



**OBJETS À MANIPULER**

**Dés en os**

Restitution réalisée par Philippe AMOURETTE, Musées d'Auxerre.

**Jetons en buis**

**Souris**

Reproduction des Editions Champflour.

**Osselets**

 **POUR EN SAVOIR PLUS**

COULON Gérard, « Jeux et jouets », dans *L'enfant en Gaule romaine*, Paris, Errance, 1994, p. 71 à 108.

« Jouer dans l'Antiquité », catalogue d'exposition sous la direction de Roland May, Marseille, 1991, Réunion des Musées Nationaux/Musées de Marseille, 1991.

« *Le carnyx et la lyre : archéologie musicale en Gaule celtique et romaine* », catalogue d'exposition, Besançon-Orléans-Evreux, 1991-1994.

« Jeux et jouets dans l'Antiquité et au Moyen-âge », dans *Dossier de l'archéologie*, février 1992, n° 118.

« L'histoire des jeux et des jouets », dans *ARKEO Junior*, n° 77, juillet-août 2001, p. 14 à 25.

**EXTRAITS DE TEXTES ANTIQUES**

SENEQUE, *De la constance des sages* (XII, 2, sq).

OVIDE, *Remèdes à l'Amour*, (21-24).

OVIDE, *Elégie du noyer*, (7-8).

MARTIAL, *Epigrammes*, XIV.

## UN JOUET GALLO-ROMAIN

Nous te proposons de fabriquer une figurine articulée selon le modèle des jouets gallo-romains découverts dans les fouilles archéologiques.

**Durée de réalisation** : 2 séances d'1 heure

**Séchage** : 24 h

### ☞ Ce qu'il te faut :

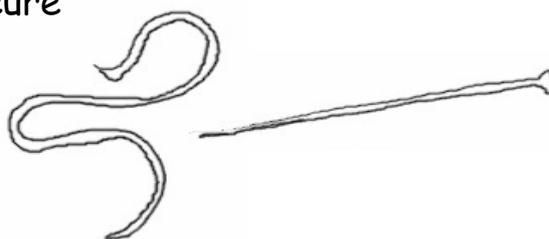
~ 300 g de pâte à modeler qui durcit à l'air (plastiline) ou de l'argile.

2 morceaux de cordelette longs de 15 cm chacun

Une aiguille à tricoter

De la peinture à l'eau aux couleurs de ton choix

Un pinceau

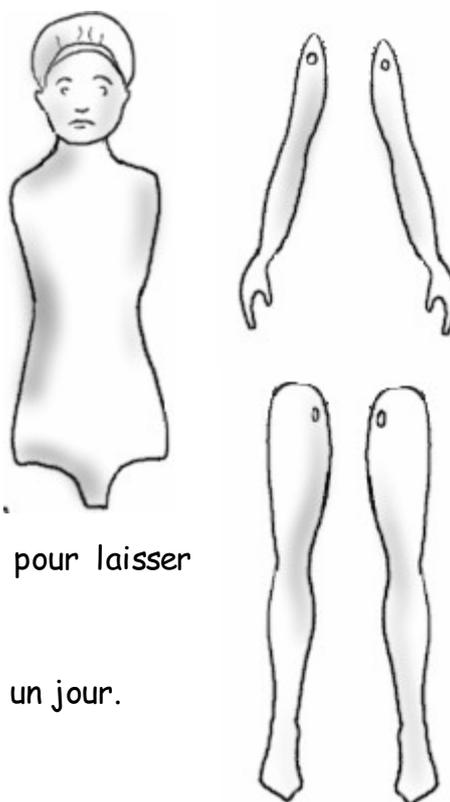


### ☞ Comment procéder :

1 - Forme avec l'argile deux bras, deux jambes et le reste du corps en un seul morceau (du bassin à la tête). La base du corps doit former un trapèze, comme sur le dessin ci-contre.

2 - Avec l'aiguille à tricoter, perce le haut des jambes et des bras comme sur le dessin, ainsi que le corps de ta figurine au niveau du bassin et des épaules. Les trous doivent être assez larges pour laisser passer la cordelette.

3 - Laisse sécher les différents morceaux pendant un jour.



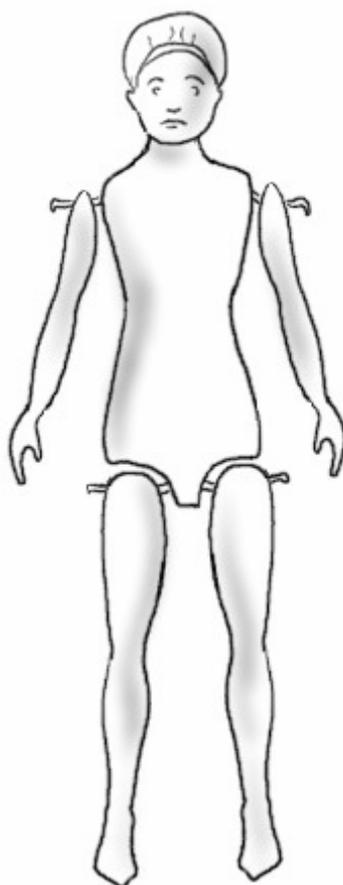
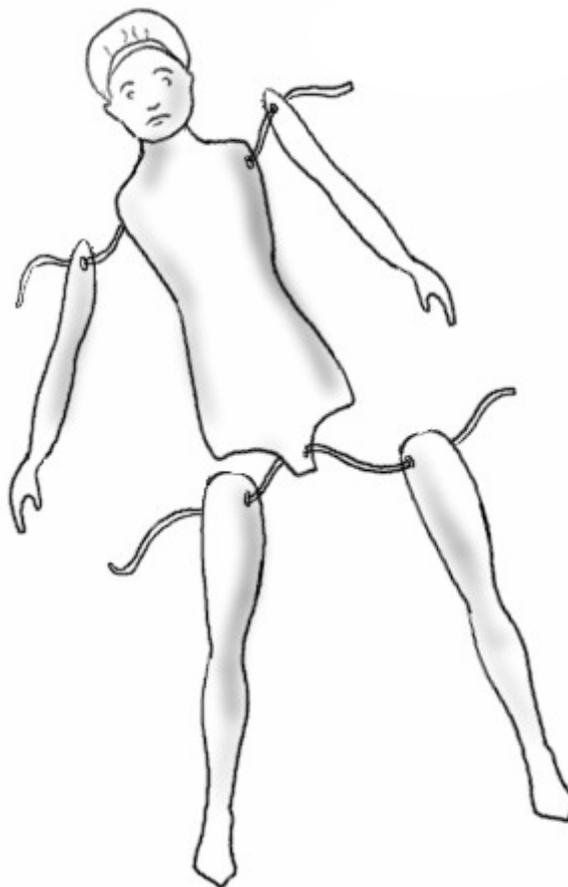
4 - Pour assembler ta figurine, passe la cordelette dans les trous et fais un nœud pour bloquer le tout.

**Exemple :** fais un nœud à un centimètre de la cordelette, enfile un bras, le corps, l'autre bras et termine par un nœud.

5 - Tu peux maintenant peindre la figurine avec les motifs de ton choix.

**Variante :** il est possible d'ajouter des articulations à la figurine, aux coudes et aux genoux. Prévoir pour cela le double de ficelle.

Tu peux aussi donner libre cours à ton imagination en réalisant par exemple un animal articulé.



Dessin V. Marziali

## QUELQUES JEUX GALLO-ROMAINS

Même si aucun manuel de jeu gallo-romain ne nous est parvenu, des scientifiques ont réussi, d'après quelques textes et les objets découverts, à proposer des règles du jeu assez précises. En voici quelques-unes. Essaye de compter les points en chiffres romains...

### LE JEU DE LA MOURRE

En latin "*micare digitis*" qui signifie littéralement « laisser bondir les doigts ».

Ce jeu ne nécessite aucun matériel. Deux joueurs face à face montrent, au signal, un certain nombre de doigts, en annonçant la somme présumée des doigts dressés par les deux joueurs. Celui qui a deviné le bon nombre marque un point.

### JEU DU PAIR-IMPAIR

*Jeu de noix*

Tout comme le jeu de la mourre, les joueurs sont face à face et gardent dans leur poing fermé un certain nombre de noix, d'osselets ou de cailloux. L'adversaire doit annoncer s'il s'agit d'un nombre pair ou impair et reçoit une noix (ou autre) s'il a vu juste. Le joueur gagnant est celui qui a pris toutes les noix de son adversaire.

### LE PLAN INCLINE

*Jeu de noix*

Nous ne connaissons pas les règles exactes de ce jeu cité par Ovide.

**Matériel :** une planche

**Principe :**

Ce jeu consiste à faire rouler une noix sur un plan incliné, en essayant de toucher d'autres noix, disposées au pied de la planche.

## LA CONSTELLATION DU DELTA

*Jeu de noix*

Le delta est la quatrième lettre de l'alphabet grec :  $\Delta$

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Durée de la partie : libre

Support :

Trace au sol avec une craie un plateau de jeu comme ci-contre. Il doit être assez grand.

Nombre de noix : 5 par joueur

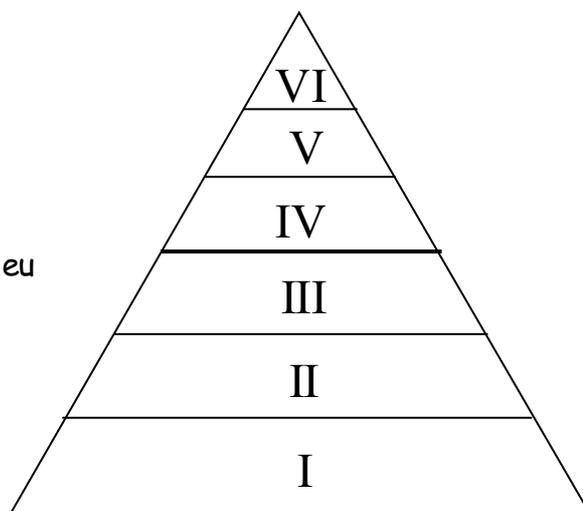
**Règle du jeu :**

Les joueurs définissent un nombre de tours de jeu.

Ils se placent ensuite à 2 ou 3 mètres de la plaque de jeu. Chaque joueur lance ses 5 noix une à une en visant les cases et reçoit le nombre de points indiqué dans la case où tombe la noix.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin des tours a gagné.

**Variante :** tu peux aussi à loisir varier le nombre de cases du delta, jusqu'à dix.



## LES TOURS DE NOIX

*Jeu de noix*

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Durée de la partie : environ 10 à 15 minutes

Nombre de noix : 12 pour les tours + 3 par joueur

**Règle du jeu :**

Les tours sont composées de 4 noix. Places-en 3 côte à côte en triangle et une quatrième sur le dessus en équilibre.

Dispose 3 tours de noix et recule d'environ 3 pas. Chaque joueur cherche à tour de rôle à disloquer les tours de noix en lançant 3 noix. Les noix qui sont touchées sont gagnées et les tas sont reconstitués après chaque joueur.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de noix au bout de 5 tours.

## LE JEU DES CINQ TROUS

*Jeu de noix*

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Durée de la partie : environ 10 à 20 minutes

Nombre de noix : 5 noix par joueur

**Matériel :** il faut définir 5 trous dans lesquels seront lancées les noix. Tu as plusieurs solutions :

- utiliser 5 récipients de différentes tailles (pots de terre, boîtes en plastique, saladiers...)
- utiliser un grand carton et y percer 5 trous
- tu peux aussi creuser 5 trous dans ton jardin (avec l'accord de tes parents bien sûr ...)

### **Règle du jeu :**

On attribue à chaque trou un nombre de points plus ou moins important selon la difficulté qu'on aura à l'atteindre.

On définit le nombre de tours de jeu (de 3 à 6).

Les joueurs se placent à 1 ou 2 mètres des trous. Ils lancent à tour de rôle leurs 5 noix en visant les trous. Si un joueur réussit à mettre une noix dans un trou, il reçoit le nombre de points correspondant.

Le joueur gagnant est celui qui a marqué le plus de points à la fin des tours.

## LA MARELLE

*Jeux de plateau*

Nombre de joueurs : 2

Durée de la partie : environ 5 minutes

Support :

Trace sur le support de ton choix (papier, carton...), un plateau de jeu comme ci-dessous.

Nombre de pions : 10

(5 de chaque couleur)

Tu peux, soit récupérer des pions d'anciens jeux de dames, soit utiliser 5 noix et 5 noisettes ou des cailloux de 2 couleurs différentes.

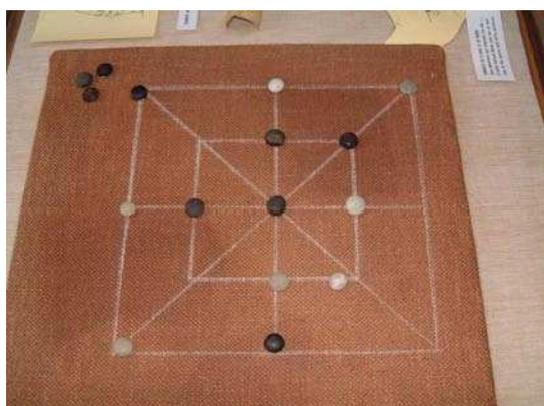
### Règle du jeu :

Tirez au sort la couleur de pion qui va débiter la partie.

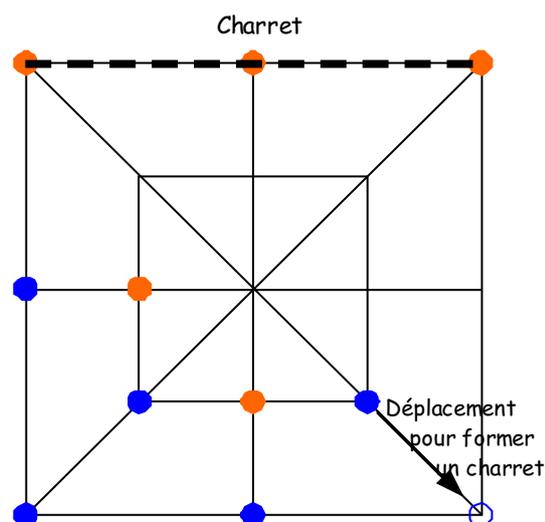
L'un après l'autre, chaque joueur dispose ses pions un par un sur les intersections de son choix. Quand tous les pions sont sur le damier, on déplace les pions vers les intersections voisines, à condition que celles-ci soient libres. Dès qu'un joueur a réussi à aligner 3 pions (*charret*), il sort le pion adverse de son choix.

On peut ouvrir un charret en déplaçant un pion qui le constitue et le refermer autant de fois que l'on souhaite.

Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs ne possède plus que 2 pions ou quand tous les pions adverses sont bloqués.



Reconstitution d'un jeu de marelle  
Musée Alésia



## LES LATRONCULES

*Jeu de plateau*

Le nom de "latroncules" proviendrait du mot *latrones* qui signifiait mercenaires sous la République romaine (V<sup>e</sup>-I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.)

Nombre de joueurs : 2

Durée de la partie : environ 20 minutes

Support :

Trace sur le support de ton choix (carton, papier...), un plateau de jeu carré (damier) comprenant 8 cases par côté.

Nombre de pions : 32

(16 de chaque couleur)

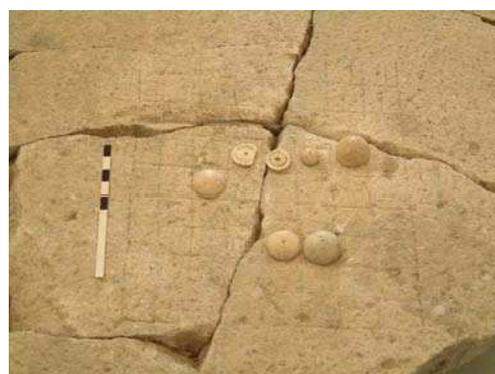
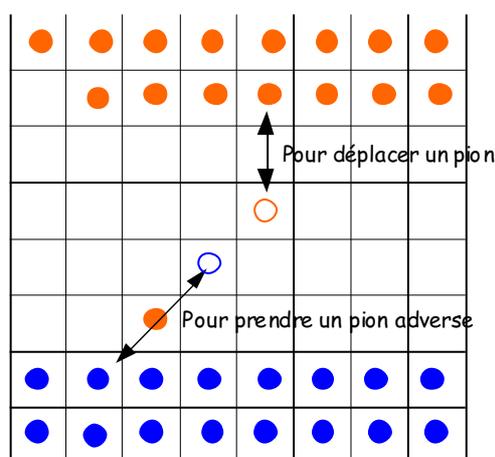
Tu peux soit récupérer des pions d'anciens jeux de dames, soit utiliser 16 noix et 16 noisettes, ou des cailloux de 2 couleurs différentes.

### Règle du jeu :

Ce jeu est proche du jeu de dames actuel. Chacun des 2 joueurs dispose 16 pions sur 2 lignes. Le but est de prendre les pions de l'adversaire. Pour cela, chaque joueur peut avancer ou reculer un pion d'une case, à tour de rôle.

On peut prendre les pions adverses par des sauts en diagonale (en avant ou en arrière) : les pions qui ont été pris sont retirés du jeu. Plusieurs pions peuvent être pris lors d'un même saut s'il y a une case vide entre les pions concernés.

Le jeu s'arrête lorsque tous les pions adverses sont pris ou s'ils sont dans l'impossibilité de se déplacer.



Jeu de latroncules gravé sur pierre  
Escolives-Sainte-Camille

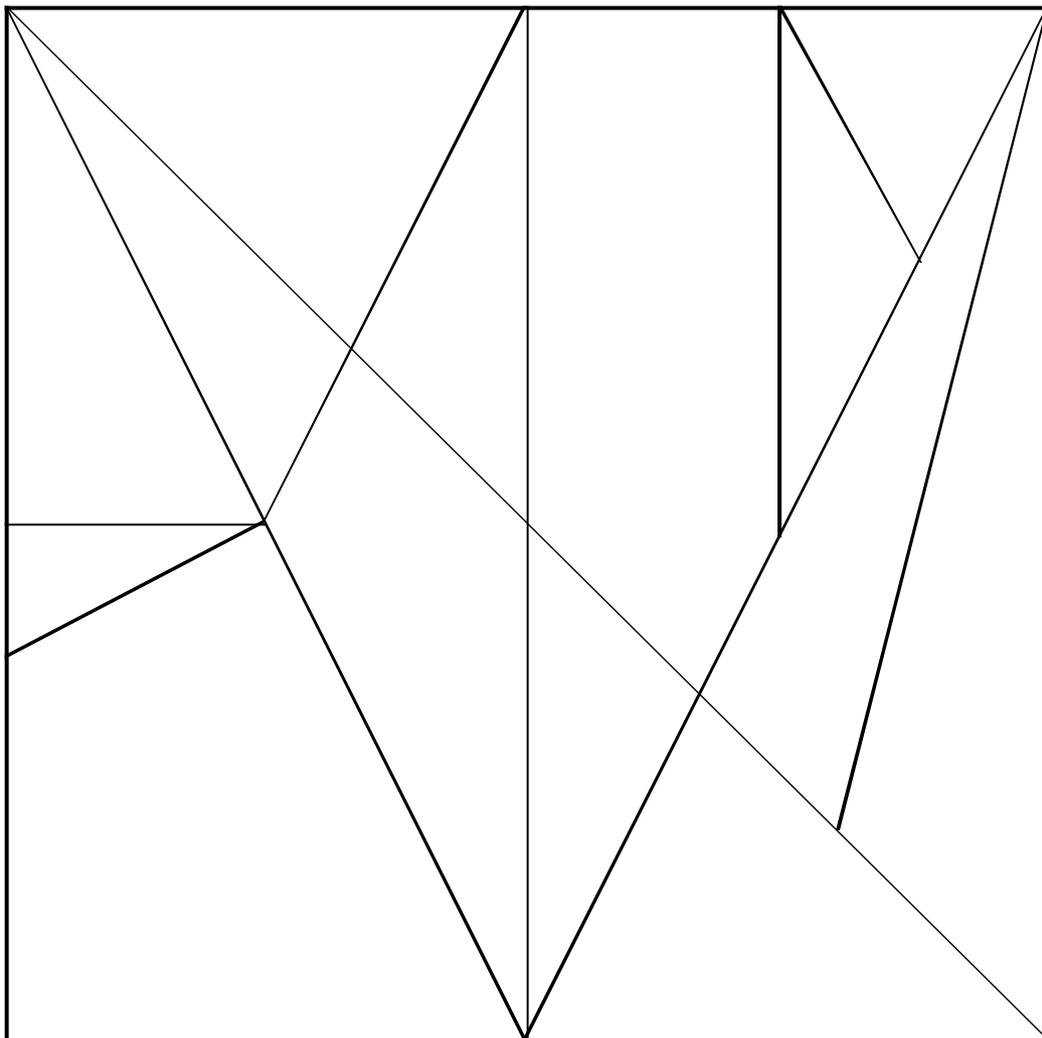
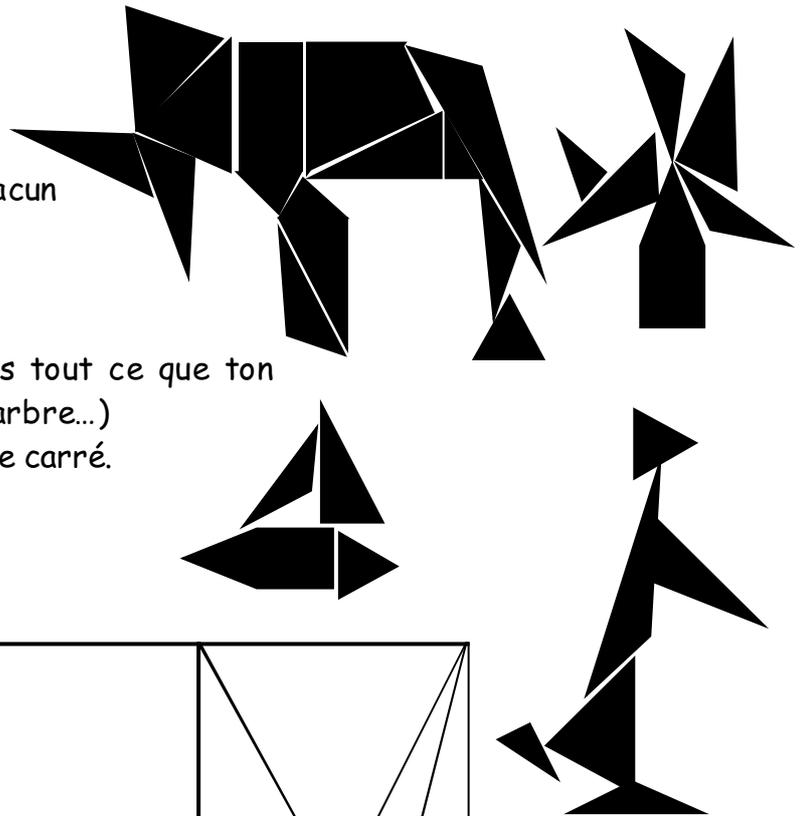
## LOCULUS ARCHIMEDIUS

### Matériel :

Décalque sur du papier ou du carton le dessin ci-dessous et découpe chacun des 14 morceaux ainsi formés.

### Principe :

Dessine avec les formes géométriques tout ce que ton imagination te dicte (animal, véhicule, arbre...)  
Tu peux aussi essayer de recomposer le carré.



## LES JEUX DE DÉS

Voici un jeu de dés, proche du 421.

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Durée de la partie : de 5 à 15 minutes

Nombre de dés : 3

### Règle du jeu :

Les joueurs conviennent d'un nombre de points à atteindre (voir barème).

Le premier joueur lance les 3 dés, dans le but de réaliser les meilleures combinaisons de chiffres. Il peut tenter 3 lancers, dans lesquels tout ou partie des dés peut être relancé. S'il réalise une combinaison en 2 lancers et qu'il annonce "en 2", les autres joueurs ne devront pas dépasser 2 jets.

Lorsqu'un joueur réalise une combinaison, on lui attribue le nombre de points correspondant.

Les joueurs lancent tour à tour les 3 dés et le gagnant est celui qui atteint le premier le nombre de points définis au départ.

### Variante :

Essayer de réaliser non pas des combinaisons de chiffres, mais un nombre le plus important possible, en ajoutant le chiffre des 3 dés.

### Exemple de barème des points :

Combinaison de 3 as	1 000 points
Combinaison de 3 VI	60 points
Combinaison de 3 V	5 points
Combinaison de 3 IV	4 points
Combinaison de 3 III	3 points
Combinaison de 3 II	2 points
Tu peux aussi fixer toi-même un autre barème	