

CANTON DE VAUD

DÉPARTEMENT DE LA FORMATION, DE LA JEUNESSE ET DE LA CULTURE (DFJC)

SERVICE DES AFFAIRES CULTURELLES

dp • n°2-2008

DES JEUX ET DES HOMMES

Aspects didactiques, historiques et culturels
des jeux de société



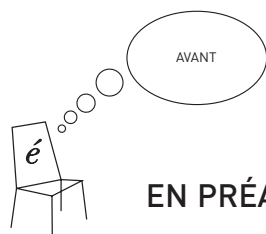
Musée suisse du jeu
La Tour-de-Peilz



Ce dossier pédagogique a été conçu pour les élèves dès 12 ans, mais il propose également des problèmes mathématiques qui peuvent être abordés avec des classes plus avancées. Les âges et les disciplines sont suggérés dans le sommaire.

SOMMAIRE

INFOS PRATIQUES POUR LES ÉCOLES	2
LE MUSÉE SUISSE DU JEU EN QUELQUES MOTS.....	4



EN PRÉAMBULE À LA VISITE

6

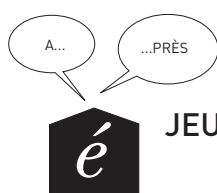
De quoi traite le Musée suisse du jeu ?	7
De la collection à l'exposition	10
Classification des jeux.....	11
Fiche 1: Réflexion sur les règles de jeu (dès 12 ans)	14
Fiche 2: Etablir un tableau de classification des jeux (dès 12 ans).....	15



LE FIL ROUGE DE L'EXPOSITION PERMANENTE

16

Présentation détaillée du parcours en questions	16
Fiche 3: Parcours en questions (dès 12 ans)	26
Fiche 4: Le jeu de la Boule (dès 14-16 ans, option maths)	30



JEUX EN CLASSE ?

32

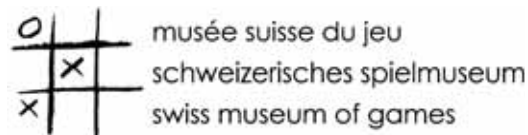
Fiche 5: Réflexion: le jeu d'Echecs et la croissance exponentielle (dès 14-16 ans, option maths)	33
Fiche 6: Introduction au calcul de probabilité (dès 14-16 ans, option maths/physique)	35
Fiche 7: A la recherche de la règle perdue. L'archéologie de jeux anciens (pour les classes latines)	38
Fiche 8: Créez votre jeu de parcours, propre à votre classe sur le modèle du jeu de l'Oie (dès 12 ans)	41

BIBLIOGRAPHIE.....

43

INFOS PRATIQUES POUR LES ÉCOLES

Musée suisse du jeu Rue du Château 11
Case postale 9
CH-1814 La Tour-de-Peilz
www.museedujeu.com
info@museedujeu.com
Tél. +41 (0)21 977 23 00
Fax +41 (0)21 977 23 07



Horaires Mardi-dimanche 11h00-17h30
Fermé le lundi, sauf jours fériés
Ouvertures spéciales pour les classes sur demande

Tarifs

Jusqu'à 6 ans	Gratuit
De 6 à 16 ans	Fr. 2.-
AVS, AI, étudiants, apprentis, chômeurs, habitants de La Tour-de-Peilz	Fr. 4.-
Adultes	Fr. 8.-

Animations

Visites guidées (prix d'entrée inclus,
durée 1 heure/français, allemand, anglais et italien)

1 groupe de 15 personnes max.	Fr. 100.-
2 groupes de 15 personnes	Fr. 150.-
3 groupes de 15 personnes	Fr. 200.-

Ateliers thématiques, sur inscription (durée 1h30). Activités modulables pour écoles et familles. Six ateliers thématiques (*Les dés insolites*, *Inde - pays des jeux*, *L'Awélé*, *Les jeux des pharaons*, *Au fil du monde - jeux de ficelle*, *Veni, vedi, ludo - jeux romains*) proposent aux visiteurs de tous âges, des activités originales qui sont autant d'occasions d'approfondir ses connaissances, de découvrir d'autres cultures à travers la pratique de leurs jeux et de se familiariser avec elles.

1 groupe de 15 personnes max.	Fr. 125.-
2 groupes de 15 personnes	Fr. 200.-
3 groupes de 15 personnes	Fr. 275.-

Il est toujours possible de s'inscrire pour un atelier lié à l'exposition temporaire. Pour en savoir plus : www.museedujeu.com ou +41 (0)21 977 23 00.

À savoir

L'annonce d'une visite en groupe au musée est indispensable !

Inscription au +41 (0)21 977 23 00.

Il est vivement conseillé à l'enseignant de visiter le musée avant de s'y rendre avec sa classe (**entrée gratuite** pour la préparation de la visite et le jour de la visite avec sa classe).

Le présent dossier pédagogique est téléchargeable sur www.ecole-musee.vd.ch et www.museedujeu.com.

Accès

A pied

Depuis la gare de La Tour-de-Peilz, dix minutes.

Prendre la rue de la Gare qui descend vers le centre ville, en direction du lac.

Traverser la Grand-Rue, vous apercevrez rapidement le château qui abrite le musée.

En voiture

De Lausanne ou Villeneuve.

Par l'autoroute, sortir à Vevey, prendre la direction de La Tour-de-Peilz - centre ville.

Une fois à La Tour-de-Peilz, suivre les panneaux indicateurs qui vous guident vers un parking situé à quelques minutes à pied du château. Il existe toutefois des places de parc destinées aux bus aux abords directs du château, mais les places destinées aux voitures ne sont pas nombreuses.

Accès pour les personnes à mobilité réduite

Le musée possède un ascenseur (une clé est à disposition), facilitant l'accès aux personnes à mobilité réduite. Veuillez annoncer votre visite à l'avance à la réception.



LE MUSÉE SUISSE DU JEU EN QUELQUES MOTS

Un château de jeux...

Le château de La Tour-de-Peilz et le musée forment un site thématique exploité par la Fondation du Musée suisse du jeu, fondation créée à l'initiative et avec les fonds de la commune de La Tour-de-Peilz. Inauguré en 1987, ce musée est consacré à l'histoire culturelle du jeu de société.



Le Musée suisse du jeu propose un voyage de découverte des jeux de société à travers le temps et les différentes origines culturelles. L'exposition permanente présente 5 000 ans d'histoire du jeu, de la Mésopotamie ancienne jusqu'aux jeux de casino.

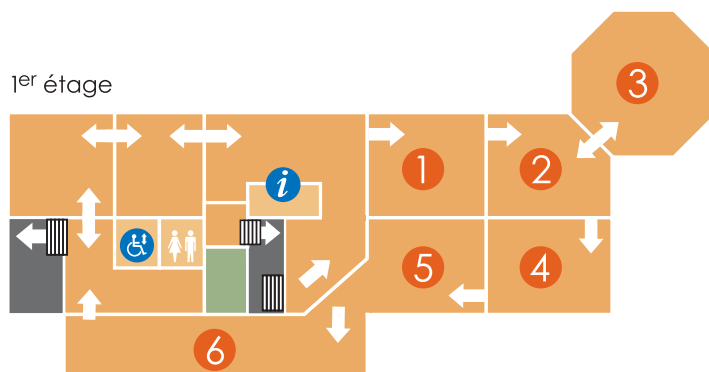
Le jeu est beaucoup plus qu'un passe-temps, il est une acquisition culturelle. Quelles que soient leurs origines ou leurs coutumes, les hommes, en jouant, communiquent spontanément et naturellement entre eux. Le visiteur retrouvera des jeux familiers et découvrira des jeux surprenants, tels que le Pachisi d'Inde, l'Awélé d'Afrique, le Nyout de Corée...

Dans un esprit d'interactivité, le parcours du visiteur est jalonné de jeux accompagnés de leurs règles et donne la possibilité de découvrir, par la pratique, des jeux de toutes époques et de toutes origines. Une visite qui se conjugue au passé comme au présent.

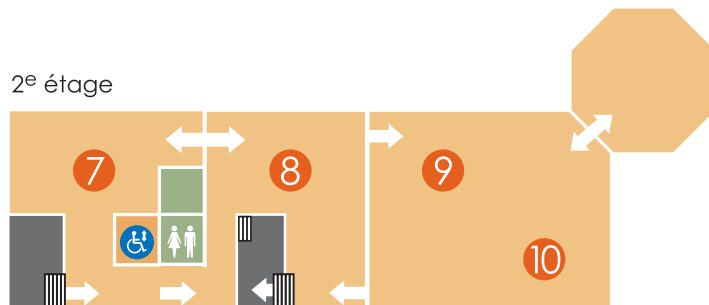
PLAN DE L'EXPOSITION PERMANENTE

-  Réception/Boutique
-  Ascenseur
- 1** Introduction
- 2** Voyageux
- 3** L'Inde, pays des jeux
- 4** Le jeu d'Échecs
- 5** Les grands classiques d'Europe
- 6** Les jeux d'adresse ou exposition temporaire
- 7** Cartes à jouer - jeux de cartes ou exposition temporaire
- 8** Le commerce des jeux ou exposition temporaire
- 9** Faites vos jeux ! – jeux de casino
- 10** Gagner le gros lot !

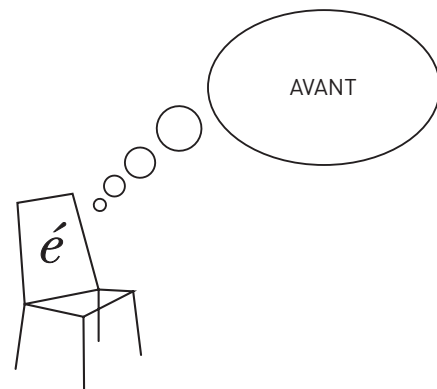
1^{er} étage



2^e étage



EN PRÉAMBULE À LA VISITE



Le présent dossier est une occasion d'aborder l'activité ludique en étudiant les jeux de société comme un mode de conduite universel. Le mode de conduite peut être observé comme un phénomène culturel, intimement lié avec d'autres éléments de la culture et de l'époque dans laquelle ils s'inscrivent. Ainsi, les différents points du « parcours en questions » sont des allers et retours entre « ici et là-bas », entre « avant et maintenant ».

Accessible aux élèves dès 12 ans, ce dossier propose également quelques exemples de problèmes mathématiques qui peuvent être approfondis avec des classes plus avancées.

La visite du musée par les élèves, si ces derniers répondent scrupuleusement aux questions du « parcours », devrait durer une heure. L'enseignant pourra se référer au dossier pédagogique s'il souhaite apporter à ses élèves quelques précisions sur un thème donné. Il peut à loisir décider de prolonger la visite en apportant quelques précisions sur un thème donné, en faisant l'expérience mathématique du « jeu de la Boule » ou, encore, en visitant l'exposition temporaire, si le musée en propose une. La réflexion peut se poursuivre en classe grâce aux jeux (d'Échecs, de Go ou Awélé) que le musée met à disposition de l'enseignant.

Pour la visite du musée, les élèves ont besoin d'un crayon et de la **fiche 3** : *Parcours en questions* (pp. 26-29) et éventuellement de la **fiche 4** : *Jeu de la Boule* (pp. 30-31), que l'enseignant photocopie en nombre suffisant et fournit à ses élèves.

Le musée met volontiers des sous-mains à disposition.

Il est indispensable de sensibiliser les élèves au cadre muséal qui est à respecter (interdiction d'y crier et courir) et les informer qu'il ne faut pas s'appuyer contre les vitrines, mais utiliser les sous-mains mis à disposition par le musée.

DE QUOI TRAITE LE MUSÉE SUISSE DU JEU ?

Ce musée est consacré aux jeux **de** société **dans** les sociétés humaines. Cela nécessite quelques précisions. Le jeu est un thème vaste. Son champ doit donc être délimité.

Ces différents points proposent des pistes sur la façon d'aborder le sujet en classe avant une visite.

« Jeu ou pas jeu ? »

Les termes liés à l'action de jouer apparaissent dans de nombreux champs de la langue française.

Exemple : jeux de mots, de mains, de vilain, de lumière, de scène, de jambe, de couleur, d'enfant, de stratégie, de hasard, etc.

Ces expressions diverses recouvrent des sens et des champs d'activités multiples.

Le musée exclut de sa présentation tout ce qui a trait au jeu de théâtre, au jeu musical, aux jeux de mots et au domaine sportif. Si le ping-pong a pu être considéré, un temps, comme un jeu miniature du tennis (à l'instar du baby-foot pour le football), il est aujourd'hui un sport à part entière, ce qui l'écarte du musée dans sa forme actuelle.

« Jeu ou jouet ? »

La question « jeu ou jouet ? » peut être abordée par l'enseignant en demandant aux élèves **à quoi ils jouent**. Puis il peut passer en revue les réponses proposées et les classer. Un jeu se différencie essentiellement d'un jouet par l'existence de règles, acceptées et connues de chacun des joueurs.

→ **Fiche 1** (p.14) : un autre angle d'approche est de répertorier les règles d'un jeu :
quelles sont les règles du jeu de cache-cache ou du jeu de l'élastique ?

Johan Huizinga donne une définition du jeu :

« Sous l'angle de la forme, on peut (...) définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre et selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »

Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu, 1988, pp. 34-35 (1^{ère} édition : 1938).

Roger Caillois en propose une version plus détaillée, bonne base de réflexion sur les ingrédients nécessaires au jeu et sur la place que tient le jeu dans notre société occidentale. Il définit :

« (...) essentiellement le jeu comme une activité *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ; *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées d'avance ; *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant nécessairement laissée à l'initiative du joueur ; *improductive* : ne créant ni biens ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte : et, sauf déplacement de priorité au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ; *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ; *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.»

Les jeux et les hommes : le masque et le vertige, 1995, pp. 42-43 (1^{ère} édition : 1958).

Le jeu est un mode de conduite universel qui peut être observé comme un phénomène culturel intimement lié à d'autres éléments de la culture et de l'époque dans lesquelles il évolue. Il existe également des **règles «non écrites»**, elles découlent souvent de la culture dans laquelle s'inscrit le jeu.

Exemple : jouer aux Echecs ou à tout autre jeu de stratégie s'entoure en Occident de beaucoup de sérieux. C'est en principe un jeu silencieux ! On ne dérange pas l'adversaire. Jeu de stratégie africain, l'Awélé, tout aussi sérieux, s'inscrit néanmoins dans une atmosphère toute différente : le public fait des commentaires, les joueurs s'apostrophent, etc. Déconcentrer l'adversaire fait partie du jeu.

Tournoi international d'Awélé au Musée suisse du jeu en 2005.



Notons encore que l'attitude ludique requiert un *apprentissage* : il faut apprendre les règles, apprendre à en tirer avantage, apprendre à les respecter, apprendre à gagner ou à perdre, apprendre à gérer ses émotions. En outre, le jeu est une activité ambiguë, il oscille toujours entre deux pôles :

sérieux / amusement
gagner / perdre
attaque / défense
compétition / solidarité
stratégie / hasard
liberté / contrainte
spontanéité / planification

Le jeu est une émanation de l'esprit humain, une *construction abstraite* de règles appliquées à une activité et dans un temps donné qui n'est pas celui de la vie courante, qui n'est pas celui « qui compte » et pourtant que nous prenons parfois très au sérieux. Le jeu oscille ainsi parfois entre deux mondes.

Exemple : on peut observer que, dans les civilisations anciennes, les jeux font partie du mobilier funéraire et accompagnent donc les morts dans leur voyage. Ces jeux sont souvent ornés de motifs présentant une symbolique fortement liée à la vie et à la mort.

Il faut préciser que, dans ces civilisations, le jeu était souvent très proche d'une certaine forme de divination. Le jeu comme « seuil » entre le monde humain et celui du divin.



Ce plateau de jeu mésopotamien datant d'environ 2000 ans avant J.-C. en est un bon exemple. Les serpents sont un symbole ambivalent, signifiant à la fois : « destruction, menace, danger, mort » et « vie éternelle, renaissance, fertilité, eau ».

Le jeu est un plaisir, que l'on emmène avec soi dans l'au-delà. Symbole d'une vie sans souci, de sécurité et de paix dans la littérature antique, il est également présenté comme irrésistible dans certaines fables indiennes : « Offrez un jeu à un dieu, il ne pourra rien vous refuser. »

Les jeux se prêtent également à des interprétations symboliques lorsqu'on observe tant la forme que la structure géométrique et mathématique des plateaux : nombre de cases d'un damier, numérotation des cases dangereuses du jeu de l'Oie, etc.

DE LA COLLECTION À L'EXPOSITION

Une collection et son archivage (origine des objets, datation, description, etc.) constituent une condition nécessaire à toute exposition. Le Musée suisse du jeu propose une mise en scène d'une infime partie de sa « collection ». Non pas tout en vrac, tel un inventaire à la Prévert...

Un jeu de Go, France, début XX^e siècle

Une boîte à cartes avec indicateurs d'atout, Grande-Bretagne, début XX^e siècle

Deux pions de l'Égypte ancienne, 3^e millénaire avant. J.-C.

Un jeu de Partchésy, Suisse, 1920

Trois paires Kai Awase du Japon, XIX^e siècle

Un Wari, Afrique de l'Ouest, XX^e siècle

Et, le raton laveur...

...mais de façon organisée.

Quel que soit le thème d'une collection, collectionner c'est avant tout ordonner, classer, systématiser, sérialiser, mettre de l'ordre. Exposer, c'est donner du sens : un sens par la mise en perspective, par la mise en relation de plusieurs objets entre eux.

L'exposition est d'abord *une mise en scène* qui repose sur une réflexion préalable quant au *discours* que l'on veut faire passer auprès de son public. On peut donc créer différents discours sur la base d'une même collection.

L'organisation de la collection se reflète bien souvent dans l'exposition. Les objets d'une collection peuvent être ordonnés selon :

- leur provenance, leur origine culturelle et géographique ;
- leur datation, leur chronologie ;
- leurs matériaux ;
- une classification propre au champ de la collection (courants artistiques, espèces, genres, etc.) qui existe également pour le jeu, étudié par quelques auteurs (MURRAY 2002, HUIZINGA 1988 et CAILLOIS 1995).
- ...

Plutôt que d'en choisir une seule, ce qui n'est souvent pas possible (et nous verrons pourquoi), la scénographie du Musée suisse du jeu compose avec plusieurs d'entre elles. Chacune est une occasion d'envisager le jeu sous un angle de réflexion différent. Les jeux représentent un domaine très mobile, novateur, ils ont été diffusés, transformés, réinventés à travers l'espace et le temps, et ne se soumettent pas aisément à une classification unique.

CLASSIFICATIONS DES JEUX

Un petit détour par diverses sortes de classification (liste non exhaustive) des jeux permettra de mieux comprendre les mises en scène choisies par le musée :

1. destinée aux joueurs (boîtes de jeu) ;
2. reposant sur le matériel, derrière lequel se cache un mécanisme (familles de jeux) ;
3. touchant les rapports entre joueurs : compétitif, coopératif, contre soi-même ;
4. reposant sur le mécanisme du jeu (Roger Caillois).

Comme toutes les classifications, celles-ci ne permettent pas forcément de rendre compte de l'entier du domaine du jeu et se recoupent entre elles :

1. La première – nous la côtoyons tous sur les boîtes de jeu – est celle élaborée par les éditeurs, les vendeurs et les jurys de festival de jeu (primant les nouveautés selon diverses catégories). Elle indique à quel public de joueurs est destiné un jeu, donnant des précisions quant à l'âge, au nombre de joueurs/famille/experts, à la durée et au degré de difficulté.
2. La seconde, tout aussi familière, repose sur la façon dont nous nommons nos jeux. Elle se fonde essentiellement sur des éléments matériels :
 - jeux de cartes
 - jeux de plateau
 - jeux de parcours ou jeu de pions
 - jeux de hasard
 - jeux d'adresse
 - jeux de plein air ou d'intérieur
 - casse-tête
 - jeux vidéo
 - jeu de bluff
 - ...
3. Les jeux sont également classifiables en fonction de la relation entre joueurs : confrontation ou coopération. Le schéma classique est celui de l'opposition avec,

pour issue, un joueur ou une équipe gagnante. Néanmoins, le domaine des jeux s'est vu investi par un courant coopératif, très actif en Belgique. Ce mouvement propose des jeux dans lesquels le mode de rapports entre les joueurs est celui de la coopération « Tous unis pour gagner ensemble » en fonction d'un but commun proposé par le jeu. Pour compléter le tableau, notons également les jeux auxquels le joueur joue seul, contre le jeu et face à lui-même, tels les casse-tête.

4. Roger Caillois, un des spécialistes les plus connus de la problématique du jeu, est à l'origine de la dernière typologie des jeux. Il les divise ainsi

« (...) en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige. Je les appelle respectivement *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* et *Ilinx*. Toutes quatre appartiennent bien au domaine des jeux : on *joue* au football ou aux billes ou aux échecs (*agôn*), on *joue* à la roulette ou à la loterie (*alea*), on *joue* au pirate ou on *joue* Néron ou Hamlet (*mimicry*), on *joue* à provoquer en soi, par un mouvement de rotation ou de chute, un état organique proche de confusion et de désarroi (*ilinx*). Pourtant ces désignations ne recouvrent pas en entier l'univers du jeu. Elles le distribuent en quatre quadrants que gouverne chacun un principe original. »

Les jeux et les hommes : le masque et le vertige, 1995, p. 47

Vous remarquerez sans peine que cette dernière classification est plus large que celle choisie pour la collection du musée : les catégories « *ilinx* et *mimicry* » n'en font pas partie en tant que telles.

La *notion d'aléatoire* est un bon sujet d'interrogation. La **fiche 2** (→ p.15) vous permet d'en faire l'expérience en classe en classifiant les jeux dans un tableau en fonction de l'importance que prend le hasard dans leur déroulement.

Si la plupart des classifications opposent les jeux de hasard aux jeux de stratégie, il n'en va néanmoins pas tout à fait de même lorsque l'on se place du point de vue du joueur.

Jouer aux dés, par exemple, peut servir à interroger les dieux dans certaines cultures. De même, l'interdiction médiévale des jeux de hasard reposait sur le principe suivant : ces pratiques, considérées comme des restes de la divination païenne, impliquaient un appel à la providence indigne de Dieu. Au siècle des Lumières, Pascal considérait que le hasard devait obéir à Dieu et le manifester par des lois régulières : le hasard devient susceptible d'une analyse scientifique. C'est au travers de l'observation de jeux de hasard que la voie s'ouvre au calcul des probabilités (nés de l'observation de jeux de hasard par Pascal (29 juillet 1654) : Lettre de Pascal à Fermat sur le problème des « partis » à l'issue d'une manche de pile ou face. (DUFLOS 1997, p. 37). Cette analyse scientifique est à la base même de notre conception du hasard. La notion d'aléatoire est propre à notre culture occidentale. Ce n'est que depuis l'invention du calcul de probabilité que nous appréhendons un jet de dé en estimant qu'il n'existe qu'une chance sur six que le dé tombe sur la face une.

Il est également possible de voir les choses sous un autre angle et d'affirmer que « **tout jeu vit aux dépens de la part d'aléatoire qui l'anime !** ». Soit que dans tout jeu, il y a une part nécessaire d'aléatoire, même dans les jeux dit « de stratégie pure ». Quel sens reste-t-il à un jeu lorsqu'on en connaît l'issue, le gagnant, sans aucun doute possible ?! Il perd généralement tout son sens : c.q.f.d.

Cette phrase est une petite variation inspirée par Lafontaine. Ce dernier écrivait, quant à lui, à propos du renard et du corbeau, que « tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute ».

Exemple : ainsi, il existe, pour certains jeux de stratégie, des principes de handicap permettant d'équilibrer la partie en fonction du niveau des joueurs et de préserver ainsi la part d'aléatoire.

FICHE 1

Réflexion sur les règles du jeu

- 1) la transmission de règles du jeu
- 2) règles techniques, règles sociales

Les règles du jeu se transmettent de trois manières différentes :

- **par explication orale** : un joueur explique le jeu à un autre. La plupart des jeux ont été transmis de cette façon pendant des milliers d'années. C'est une méthode très fragile parce que le succès dépend de l'exactitude des informations transmises et d'une chaîne de transmission ininterrompue. En Afrique par exemple, pays fortement affecté par le virus du SIDA, on peut observer que cette chaîne de transmission devient très faible à cause du nombre de personnes qui disparaissent; ce qui rend difficile la transmission de toutes sortes de compétences culturelles dans une société basée sur la tradition orale ;
- **par une règle écrite** : ce sont surtout les jeux commerciaux qui sont accompagnés par une règle écrite. De plus, on trouve des règles de jeu écrites dans des livres de jeux, qui devinrent populaires dès le XVIII^e siècle ;
- **par l'observation** : on peut aussi apprendre les règles d'un jeu par observation. Cette méthode pose le problème de distinguer entre les éléments faisant partie inhérente du jeu et les éléments accidentels comme, par exemple, les comportements individuels des joueurs.

Propositions d'activités en classe :

1. a) Analyser les règles écrites d'un jeu. Quels sont les éléments décrits ?
Manque-t-il des informations ? Comment sont-elles structurées ?
Suffit-il d'expliquer les mécanismes ou fait-on appel à des illustrations ?
b) Essayer d'expliquer par écrit, un jeu de plein air, comme la Marelle, le Cache-Cache, l'Elastique, les Billes ou un jeu vidéo.
2. Lire l'épisode « Le croquet » dans les *Histoires inédites du Petit Nicolas* et discuter des éléments que Nicolas a mal interprétés en observant son père jouer avec le voisin.

Bibliographie

René GOSCINNY et Jean-Jacques SEMPE, *Histoires inédites du Petit Nicolas*, IMAV éditions 2004, ISBN 2-915732-00-0, pp. 324-329.

FICHE 2

Etablir un tableau de classification des jeux

1) Réflexion jeu – jouet

Nomme différentes activités au cours desquelles tu joues et compare les jeux et les jouets.

2) On peut définir différents types de jeux en fonction du matériel, du mécanisme de jeu et de la part que prend le hasard dans le cours du jeu (échelle entre deux pôles).

Place les jeux que tu connais dans cette grille :

JEUX	stratégie pure	+ de stratégie	+ de hasard	hasard pur
de plateau				
de parcours				
de cartes		Jass		
d'adresse				
Autre				Loto

Discutez ensuite votre choix, pourquoi plutôt dans telle ou telle case... ?

Liste de jeux : Echecs, Go, Monopoly, Hâte-toi lentement, jeu de l'Oie, Bataille, Jass, Rami, Magic, Dames, Mikado, Uno, loto, Memory, Cache-Cache, etc.

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DU PARCOURS EN QUESTIONS

Les pages suivantes apportent les réponses à la fiche 3 (p. 26).

Comme nous l'avons expliqué plus haut, le jeu est un domaine capricieux qui ne se plie pas à une classification simplifiée prenant en compte la *chronologie*, l'*origine* ou la *typologie*. Une orientation chronologique pose le problème de la longévité de certains jeux, de leurs origines et de leurs mutations. Tandis qu'une orientation géographique pose les mêmes questions : l'origine, l'exportation ou l'importation, et la mutation des jeux. C'est pourquoi la thématique de diffusion des jeux est sous-jacente, principalement dans les salles 2, 3 et 4, et permet d'aborder le *lien entre jeu et inscription dans un univers culturel donné*.

Le premier étage du musée consiste schématiquement en un tour du monde reprenant quelques aspects chronologiques de l'origine des jeux, bien que l'âge des objets présentés ne corresponde pas toujours :

Salle 1 :	Mésopotamie & Egypte	}	Antiquité
Salle 2 :	Asie, Afrique & Amérique du Sud		Antiquité - XX ^e siècle
Salle 3 :	Inde	}	Epoque médiévale – XIX ^e siècle
Salle 4 :	Pont entre Orient et Occident : Echecs		
Salle 5 :	Europe		

Chaque salle propose un discours propre à travers la mise en relation de divers objets.

1^{ER} ÉTAGE

Salle 1 : introduction

Les civilisations antiques d'Égypte, de Mésopotamie et de la vallée de l'Indus sont les berceaux des jeux de pions. On y trouve les plus anciens exemples, datant d'environ 3000 av. J.-C. On a découvert des plateaux de jeu sommairement esquissés dans la pierre, mais aussi – notamment dans des tombeaux – des jeux artisanaux plus élaborés. Il est souvent difficile, à partir du seul matériel retrouvé, de distinguer entre usage ludique et utilisation à des fins divinatoires. Jeu et divination semblent ainsi partager des racines communes.

Légende : les dés ne servent pas seulement à avancer les pions, mais ils permettent de prédire l'avenir. *Alea Jacta est* aurait prononcé César en franchissant le Rubicon.

Salle 2 : voyageux

Sous un angle géographique et chronologique, cette salle propose une réflexion sur la *diffusion des jeux*. Les plus anciens jeux de société se trouvent dans les civilisations de l'Indus (Pakistan actuel), de la Mésopotamie et de l'Égypte. Certains de ces jeux ont été exportés et ont pris racine en Europe et aux États-Unis, d'autres pas.

Pourquoi ? Il est possible d'établir quelques hypothèses, mais pas de certitudes.



Plateau de Wari, Afrique de l'Ouest, XX^e siècle.

Par exemple : le jeu des Echecs, un jeu à tel point familier qu'on ignore parfois qu'il est originaire d'Asie centrale, fait partie de notre culture ludique. D'autres jeux de stratégie, comme le jeu de Go, pourtant très populaire en Chine, au Japon et en Corée; ou les mancalas d'Afrique (Awélé, Wari,...) n'ont pas connu un tel succès dans le monde occidental. Peut-être est-ce parce que « la place était déjà prise » par un jeu de stratégie pour deux joueurs : les Echecs. Les Dominos, eux, ou encore le Mah-Jong, ont connu un certain succès, peut-être justement parce que ces types de jeux n'existaient pas en Europe lorsqu'ils y ont été introduits.



Go, France, début du XX^e siècle.

Salle 3 : l'Inde, pays des jeux

L'Inde est un pays doté d'une culture ludique extrêmement riche. Cette salle est l'occasion de présenter les différents itinéraires de « voyages d'un jeu » que nous connaissons sous le nom de Hâte-toi lentement : le Pachisi. Il a été importé d'abord en Angleterre sous le nom de Patchesi, puis commercialisé sous le nom de Ludo. La plus ancienne règle connue date de 1851, retrouvée dans le journal intime d'un Anglais relatant son séjour au Bengale : Thomas Machell.

Notons que ce jeu est également connu en France sous le nom du Jeu de dada ou des Petits Chevaux et dans certaines régions de Suisse sous un nom proche de l'original : Partchésy (on croirait que le nom a voyagé par le jeu du « téléphone arabe »).

Le jeu Hâte-toi lentement est un bon exemple **d'acculturation** d'un jeu. Il a été tellement bien assimilé qu'il fait entièrement partie de notre patrimoine ludique, plus personne ne soupçonne aujourd'hui ses origines indiennes.

Compare : le film proposé est une occasion de comparer deux façons de jouer : en Inde et chez nous.

Le film présente des joueurs assis par terre, jouant avec des dés longs à quatre faces à la place de nos dés courants, sur un jeu tracé à la craie. Comme en témoigne la tapisserie au mur, on peut également trouver des jeux en tissu.

La première partie du film présente des joueurs jouant à un jeu de parcours, le Cowka Bara avec des cauris (coquillages) en lieu et place de dés. Le système des cauris repose sur leur caractère biface, l'une bombée et de l'autre côté la fente. Le joueur jette les cauris et compte le nombre qui sont tombés côté bombé. Evidemment, on peut ainsi remplacer un dé par une foule d'objets bifaces.

Question : combien de cauris faut-il pour jouer comme avec un dé à 6 faces ?

Réponse : le cauris est biface : 5, car lorsqu'aucun des cauris ne tombe côté bombé, cela fait 6 et non zéro ! En résumé, si l'on compte le nombre des côtés bombés pour connaître de combien on peut avancer, 1 côté bombé et quatre côtés fente = 1, 2 bombés = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5. Et zéro cauris côté bombé (donc 5 côtés fente) signifie que l'on avance de 6.

Imagine : d'autres objets bifaces de ton quotidien pouvant servir de dés.



En haut: Jeu de Dada, France, vers 1940.

Au milieu: Pachisi, Inde, Gujarat, XIX^e siècle.

En bas: atelier organisé par le musée, avec les fac simili des jeux.

Salle 4 : le jeu d'Echecs

Il s'agit ici de présenter un grand classique, inventé au VI^e siècle en Asie centrale et importé dans le monde occidental par les Arabes au IX^e siècle. C'est la première fois qu'un jeu de plateau introduit une différenciation entre les pièces selon leur mouvement.



Pièces d'Echecs, Inde, Rajasthan, XX^e siècle.

Tableau de dénomination des pièces et variations :

Français	roi	reine	fou	cavalier	tour	pion
Allemand	König = roi	Dame = dame	Läufer =messager	Springer =sauteur	Turm = tour	Bauer = paysan
Anglais	King = roi	Queen = reine	Bishop = évêque	Knight = chevalier	Rook <small>(mot perse: rukhh)</small> = chariot*	Pawn = piéton
Inde	roi	ministre	éléphant	cavalerie	chariot	infanterie

* Il s'agit là de la signification la plus communément admise, bien qu'il y en ait d'autres, dont un oiseau mythologique.

Question : combien de cases comptes-tu sur un échiquier ?

Question : combien de personnages différents composent un jeu d'Echecs ?

Question : selon toi, lequel de ces personnages est le plus important, le plus fort et lequel le plus faible ?

Observation : cette salle présente des jeux d'Échecs d'origines diverses. Les différentes pièces révèlent l'univers culturel auquel le jeu appartient. Si le jeu européen propose des pions correspondant aux personnages de la cour aristocratique, il n'en va pas de même pour les autres jeux.

Choisis un autre jeu et note les personnages correspondants dans le tableau (cf. fiche 3, p. 28).

Certains éditeurs ont exploité cette particularité du jeu d'Échecs (des pièces qu'il faut différencier car elles obéissent à des règles de mouvement différents) et ont créé des jeux *Starwars*, *Stroumpfs*, *Disney*, etc., en attribuant à chaque figurine (roi, dame fou, tour, etc.) un personnage en lien avec un thème. En respectant la hiérarchie et les caractéristiques de chaque personnage, imagine ton échiquier en te basant sur ton film préféré, l'organigramme de ton école, etc. et note ta réponse dans la grille qui suit (cf. fiche 3, p. 28).

Salle 5 : les grands classiques d'Europe

Cette salle est dédiée aux jeux de plateau populaires en Europe entre l'époque médiévale et le XIX^e siècle. Une des inventions les plus réussies de l'histoire du design des jeux est la création du coffret de jeu, carré et pliant, avec un échiquier et un moulin sur les faces extérieures et un backgammon à l'intérieur.

Question : combien de cases comprend un jeu de Dames au XIX^e siècle ?

Réponse : $10 \times 10 = 100$. On appelle ce damier : «les dames polonaises». Depuis la création des boîtes de jeu de société, on y joue plus souvent sur un plateau de $8 \times 8 = 64$, on peut ainsi employer le même plateau que pour les échecs.



Joueurs de Backgammon à Alexandrie, Egypte.



Coffret de jeu, Londres, fin du XIX^e siècle.

Salle 6 : les jeux d'adresse ou l'exposition temporaire

La salle 6 ne figure pas dans le parcours, car elle est souvent le théâtre d'expositions temporaires, comme les sont parfois les salles 7 et 8.

2^e ÉTAGE

Salle 7 : cartes à jouer

La particularité des jeux de cartes réside dans le fait qu'un simple paquet de cartes permet de jouer à un grand nombre de jeux différents.

A quelques variations près, le système des cartes est pratiquement toujours le même, on y retrouve quatre « enseignes » (par exemple : cœur, carreau, pique et trèfle) allant de 1 (As) à 10 et comportant 3 personnages : roi, dame, valet.

Enseignes latines	Enseignes françaises	Enseignes germaniques	Enseignes suisses
(italiennes/espagnoles)			
bâton	trèfle	gland	gland
épée	pique	feuille	fleur
coupe	cœur	cœur	blason
denier	carreau	grelot	grelot

Tout l'intérêt des jeux de cartes repose sur un principe (existant dans d'autres jeux) : ce sont des jeux d'**information partielle ou incomplète** :

- on connaît le total des éléments du jeu ;
- on connaît ses propres cartes (reçues par distribution aléatoire) ;
- on ne connaît pas la distribution du restant des cartes (en mains des autres joueurs ou talon).

Les qualités du joueur de cartes se fondent sur ses capacités de:

- évaluer la force de son propre jeu pour élaborer une tactique de jeu ;
- observer, tout au long de la partie, ce que jouent les autres joueurs en tenant compte des règles et en tirer des conclusions stratégiques ;
- mémoriser les cartes déjà jouées (et si possible par quel joueur) pour connaître celles encore à jouer.



Nain Jaune, France, vers 1900.

Au fur à mesure de la partie, un bon joueur connaîtra avec certitude l'emplacement de certaines cartes dans la main de ses adversaires, sans les avoir vues !

Quel que soit le hasard de la distribution des cartes, un bon stratège se révèle gagnant lorsque plusieurs parties d'affilée sont jouées.

Salle 8 : le commerce des jeux

Avec l'arrivée du concept bourgeois de famille ainsi que des innovations technologiques de l'impression en couleur sur le carton et sur le papier (chromolithographie), les jeux ont pu être produits en masse. Au XIX^e siècle, le jeu en famille prend naissance avec la boîte de jeux telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Question : le jeu Le Loup et les Brebis présente une caractéristique, une règle, un principe de jeu particulier, lequel ? (Le jeu d'Assaut est une variante issue de ce dernier, plus récente, qui a été très populaire avant la guerre.)

Réponse : chacun des deux joueurs, selon qu'il joue avec le Loup ou les Brebis, suit une stratégie différente. Voici un jeu dans lequel les règles pour gagner diffèrent si le joueur est une brebis ou un loup.

Question : connais-tu un autre jeu dans lequel les joueurs ont des buts bien distincts à atteindre ? Si la réponse est négative, "retourne à la case 2" (en salle 2 "voyageux") et observe le Bag Chal. Avec quels pions y joue-t-on ?

Réponse : avec les Tigres ou les Chèvres.

Remarque : on trouve ce jeu partout et les pièces sont toujours représentatives de l'environnement : Renards et Oies en Angleterre ; Loups et Brebis en Allemagne ; Jaguars et Chèvres en Amérique du Sud.

Jeux réunis, Carlit, Suisse, 1950.



Monopoly « du Chablais », réalisé par Georges Jaccottet, pendant la mobilisation en septembre 1940.



Salle 9 : faites vos jeux ! – jeux de casino

Le casino est l'un des piliers de l'approche permissive et réglée des jeux de hasard en Occident. Depuis deux cents ans, notre rapport aux jeux de hasard et d'argent est ambigu. D'une part, ils nous fascinent (possibilité des gains élevés propres à changer notre mode de vie). D'autre part, nous jugeons moralement cet espoir de gains « immérités » (non fondés sur le travail). Enfin, nous nous méfions des effets négatifs du jeu excessif.

Néanmoins, si vous avez encore du temps, le jeu de la Boule est une activité récréative qui convient bien aux petits et aux grands. C'est également une bonne occasion de démontrer que le grand gagnant aux jeux de casino, c'est le casino lui-même. Le matériel de croupier est à disposition des professeurs sur demande, à la réception du musée.

Le jeu de la Boule → Fiche 4 (p.30)

De la famille de la roulette, le jeu de la Boule est le plus simple des jeux de casino. Il apparaît à la fin du XIX^e siècle. Ses neuf numéros dérivent d'un ancien jeu où neuf petits chevaux tournaient dans neuf rainures circulaires. On pariait sur le cheval qui s'arrêterait au niveau du but. Le mécanisme peu fiable le fit abandonner au profit d'une boule de caoutchouc jetée

Centre du jeu de la Boule, France, milieu du XX^e siècle.





Jeu de la Boule, France, fin du XX^e siècle.

dans une cuvette circulaire comportant deux séries d'alvéoles, numérotée de 1 à 9. Le décor de marqueterie du jeu de la Boule, des chevaux montés de jockeys, rappelle cette origine.

Le jeu se pratique sur une grande table comportant au centre **le plateau de jeu** et, de part et d'autre, deux tapis verts destinés à recevoir les mises. Le plateau est un carré de 1,85 mètre de côté présentant en son milieu une cuvette circulaire de 1,5 mètre.

Les tapis de paris présentent une forme simplifiée de celui de la roulette. Une mise sur un numéro simple rapporte 7 fois la mise, la mise à cheval sur deux numéros 4 fois la mise. La mise sur quatre numéros et les chances simples (rouge, noir, pair, impair) rapporte 1 fois la mise. La sortie du 5 entraîne la perte de toutes les mises sur les chances simples. Dans le pari sur les chances simples, le gain représente 4 chances sur 9 et la perte 5 chances sur 9.

Comme le jeu est théoriquement très avantageux pour le casino, il est fortement taxé. Pourtant, la rapidité du jeu, les dimensions importantes de la table, le positionnement latéral des tapis de mises et le nombre élevé de joueurs pouvant prendre part en même temps à ce jeu rendent la présence de deux croupiers indispensable. Il était donc cher à exploiter pour les casinos suisses et peu rentable compte tenu de l'extrême limitation des mises

(ce qui en faisait aussi un jeu boudé des joueurs). Seule l'obligation légale d'un jeu de la boule en activité pour l'exploitation de machines à sous explique son maintien.

Pour contourner cette difficulté et limiter les frais, la boule a vu ses dimensions être réduites au profit d'une cuvette de 60 centimètres de diamètre environ, enchâssée dans une table de 5 mètres de longueur sur 1,85 mètre de largeur. Cette table ne nécessitait alors la présence que d'un seul croupier.

Les **jeux de la boule automatiques** constituaient une alternative économique permettant aux casinos de rester en accord avec la loi. Les machines à sous pouvaient ainsi fonctionner avant l'heure officielle de l'ouverture des tables.

A la fin de la visite (dans l'escalier entre le 1^{er} et le 2^e étage)

Question ouverte : Observe le coffre de la Grande-Bretagne du XIX^e siècle. Quel jeu reconnais-tu ? Avec quels matériaux est-il fait ? Aujourd'hui, on ne parle plus de coffrets de jeux, mais de jeux réunis. As-tu une boîte de jeux réunis à la maison ? Quelles sont les différences entre le coffre de jeux du XIX^e siècle et ta boîte de jeux ?




Coffret de jeux, Grande-Bretagne, XIX^e siècle.

FICHE 3

Parcours en questions

PLAN DE L'EXPOSITION PERMANENTE

 Réception/Boutique

 Ascenseur

1 Introduction

2 Voyajoux

3 L'Inde, pays des jeux

4 Le jeu d'Echecs

5 Les grands classiques d'Europe

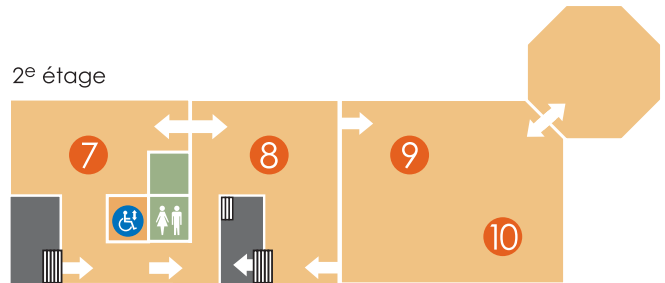
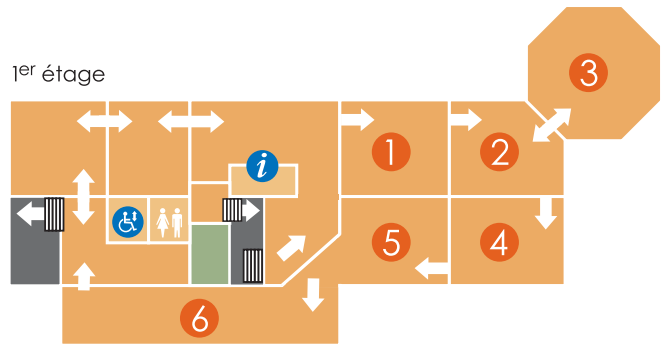
6 Les jeux d'adresse
ou exposition temporaire

7 Cartes à jouer - jeux de cartes
ou exposition temporaire

8 Le commerce des jeux ou exposition temporaire

9 Faites vos jeux! – jeux de casino

10 Gagner le gros lot!



Prénom Date

Salle 1 : introduction

Question : il existe plusieurs matériaux pouvant servir de dés. Quels sont-ils ?

Réponse :

Question : à quoi peut servir un dé ?

Réponse :

Salle 2 : voyajoux

Question : quels sont les jeux dont les pièces appartiennent indifféremment à l'un ou l'autre des joueurs et ne se différencient entre elles ni par leur forme, ni par leur couleur ?

Réponse :

Salle 3 : Inde : pays des jeux

Question : à quel jeu connu chez nous te fait penser le Pachisi indien ?

Réponse :

Compare : le film proposé est une occasion de comparer deux façons de jouer : en Inde et chez nous. Quelles sont les différences ?

Réponse :

Question : combien de cauris (coquillages) faut-il pour jouer comme avec un dé à 6 faces ?

Réponse :

Salle 4 : le jeu d'échecs

Question : combien de cases comptes-tu sur un échiquier ?

Réponse :

Question : combien de personnages différents composent un jeu d'Echecs ?

Réponse :

Question : selon toi, lequel de ces personnages est le plus important, le plus fort et lequel le plus faible ?

Réponse :

Observation : cette salle présente des jeux d'Echecs d'origines diverses. Les différentes pièces révèlent l'univers culturel auquel le jeu appartient. Si le jeu européen propose des pions correspondant aux personnages de la cour aristocratique, il n'en va pas de même pour les autres jeux.

Choisis un autre jeu et note les personnages correspondants dans le tableau de la page suivante.

Certains éditeurs ont exploité cette particularité du jeu d'échecs (des pièces qu'il faut différencier car elles obéissent à des règles de mouvement différentes) et ont créé des jeux *Starwars*, *Stroumpfs*, *Disney*, etc., en attribuant à chaque figurine (roi, dame fou, tour, etc.) un personnage en lien avec un thème. En respectant la hiérarchie et les caractéristiques de chaque personnage, imagine ton échiquier en te basant sur ton film préféré, l'organigramme de ton école, etc. et note ta réponse dans la grille qui suit.

Echecs traditionnels	tour	cheval	fou	roi	dame	pions
Echecs d'ailleurs						
Ton jeu						

Salle 5 : les grands classiques d'Europe

Question : on trouve des coffrets de jeux et une table qui permettaient de s'amuser avec les jeux les plus connus du XVIII^e siècle. Quels sont-ils ?

Réponse :

Question : combien de cases comprend un jeu de Dames au XIX^e siècle ?

Réponse :

Salle 7 : cartes à jouer et jeux de cartes

Tout le monde connaît les enseignes françaises du tableau ci-dessous, mais connais-tu les enseignes suisses correspondantes ? Complète le tableau :

France	Cœur	Carreau	Trèfle	Pique
Suisse				

Salle 8 : le commerce des jeux

Question : observe avec attention le Monopoly. Quelles sont les différences entre ce jeu et celui que tu connais ?

Réponse :

Question : le jeu Le Loup et les Brebis présente une caractéristique, une règle, un principe de jeu particulier, lequel ?

Réponse :

Question : connais-tu un autre jeu dans lequel les joueurs ont des buts bien distincts à atteindre ? Si la réponse est négative, "retourne à la case 2" (en salle 2 "voyageux") et observe le Bag Chal. Avec quels pions y joue-t-on ?

Réponse :

**A la fin de la visite
(dans l'escalier entre le 1^{er} et le 2^e étage)**

Question ouverte : observe le coffre de la Grande-Bretagne du XIX^e siècle.
Quel jeu reconnais-tu ? Avec quels matériaux est-il fait ?

Aujourd'hui, on ne parle plus de coffrets de jeux, mais de jeux réunis. As-tu une boîte de jeux réunis à la maison ? Quelles sont les différences entre le coffre de jeux du XIX^e siècle et ta boîte de jeux ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FICHE 4

Le jeu de la Boule



Centre du jeu de la Boule, France, milieu du XX^e siècle. Jeu de la Boule, France, fin du XX^e siècle.

Le matériel de jeu est à disposition des enseignants à la réception du musée :

- boule
- jetons pour miser
- bâton de croupier

Le tapis de paris présente une forme simplifiée de celui de la roulette : soit de 1 à 9.

Voici les gains possibles :

- Une mise sur un numéro simple, l'un des neuf numéros, rapporte 7 fois la mise ;
- Une mise à cheval sur la ligne séparant deux numéros (comptant donc pour la sortie de l'un ou l'autre de ces numéros) rapporte 4 fois la mise ;
- La mise à cheval sur la croix séparant quatre numéros et les chances simples (rouge, noir, pair, impair, passe ou manque) rapporte 1 fois la mise ;
- La sortie du 5 entraîne la perte de toutes les mises sur les chances simples. Tous les jetons déposés sur rouge, noir, pair ou impair sont ramassés par la banque et perdus pour les joueurs.

Sachant cela, il est possible en effectuant un calcul de probabilité simple de savoir qui a le plus de chances de gagner : le casino ou le joueur ?

Eléments de réponse :

Si tu mises 1 jeton sur chacun des neuf numéros, que cela te rapporte-t-il ?

Dans le pari sur les chances simples, le gain représente 4 chances sur 9 et la perte 5 chances sur 9.

Fais de même pour les autres combinaisons de jeu :

Type de mise :	Chance de gain	Gain
Numéro simple	1 sur 9 : 1 gagnant 8 perdants	7 x la mise
A cheval sur 2 numéros		
A cheval sur 4 numéros		
Rouge / noir		
Pair / impair		

Que constates-tu, qui gagne le plus et qui a le plus de chance de gagner ? Explique ta réponse :

.....

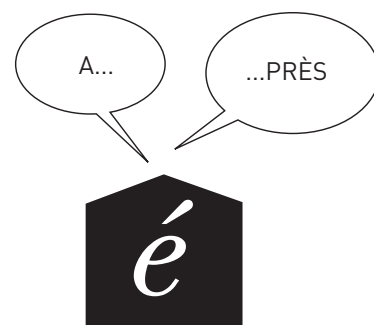
.....

.....

.....

.....

JEUX EN CLASSE ?



Les fiches 5 à 8 sont le pendant de plusieurs aspects de l'exposition.

La fable des Echecs et de la **croissance exponentielle** est un prétexte à introduire un exercice pratique permettant de visualiser ce genre de formules mathématiques abstraites, mais de telles sources sont également utiles à la compréhension de la signification symbolique d'un jeu à une époque donnée.

Le jeu a inspiré aux mathématiciens le **calcul des probabilités**. La fiche qui lui est consacrée est une occasion pour les élèves de se prendre pour Pascal et d'entreprendre les mêmes réflexions que lui à partir d'un jeu de dés.

La **recherche de la règle perdue** montre combien il est difficile pour un archéologue de recoller tous les morceaux d'un jeu, à savoir ses pièces, mais aussi ses règles. C'est pourquoi les sources littéraires et iconographiques sont si précieuses dans l'étude des jeux anciens et permettent également de tenter de cerner l'origine de certains jeux, encore pratiqués aujourd'hui.

La dernière fiche est avant tout une occasion de création, c'est un support didactique idéal ! Le jeu de l'Oie, jeu de parcours simple, a souvent été un support publicitaire idéal : il permet de raconter une histoire. Les élèves peuvent donc créer leur propre jeu, en s'inspirant des différents chapitres d'une lecture de classe, par exemple, ou d'un sujet traité en histoire ou en géographie. Les cases à action peuvent également être l'occasion de déterminer le nombre de cases dont on doit avancer ou reculer en effectuant des calculs savants, etc.

Certaines de ces fiches peuvent également, selon le souhait de l'enseignant, être utilisées avant la visite.

Il est possible de développer en classe d'autres activités spécifiquement liées à une branche d'enseignement, notamment pour les classes de latin (les jeux romains), de mathématiques (la rithmomachie), et d'histoire et géographie (la Suisse en jeu). Pour des renseignements ainsi que la mise à disposition de matériel, prenez contact avec la médiatrice culturelle du musée (021 977 23 04).

FICHE 5

Réflexion : le jeu d'Échecs et la croissance exponentielle

Le jeu d'Échecs, qui a de tous temps fasciné les hommes, est à l'origine de nombreux contes et légendes. C'est surtout la structure mathématique du jeu qui a inspiré ces fables. Une des plus fameuses légendes arabes parle de l'invention du jeu et de la rémunération de son inventeur. Cette dernière va poser des problèmes imprévus.

Cette histoire met en évidence notre incapacité de faire des estimations quand il s'agit d'une croissance exponentielle (comme par exemple pour le développement d'une population, d'épidémies, etc.).



Vue d'ensemble des pièces d'Échecs.

Selon la légende, le jeu d'Échecs fut inventé en Inde par un savant. L'écrivain arabe Asaphad rapporte que Sissa, fils de Daher, imagina le jeu d'échecs. Afin de rappeler au monarque indien Scheran les principes de justice et d'équité avec lesquels il devait gouverner, Sissa décida que le roi, quoique la pièce la plus importante du jeu, ne pouvait faire un pas sans le secours de ses sujets.

Voici le texte :

« Il décrivit alors au monarque son jeu qu'il avait nommé jeu d'échecs. Le monarque était tellement impressionné par ce jeu très original, qu'il décida d'y jouer avec cet homme. Ils jouèrent trois parties (l'homme gagna la première, mais laissa le calife gagner la revanche et la belle). Le roi, séduit par ce nouveau loisir, le convoqua au palais:

— Ton jeu m'a redonné la joie de vivre! Je t'offre ce que tu désires !

Le sage ne voulait rien et ne dit mot. Le roi offensé s'énerma: "Parle donc, insolent! Tu as peur que je ne puisse exaucer tes souhaits ?"

Le sage fut blessé par ce ton et décida de se venger: "J'accepte ton présent. Tu feras déposer un grain de blé sur la première case de l'échiquier."

— Et c'est tout ? Te moquerais-tu de moi ?

— Pas du tout, Sire. Vous ferez mettre ensuite 2 grains sur la deuxième case, 4 sur la troisième et ainsi de suite...

Le roi s'énerma pour de bon: "Puisque tu honores si mal ma générosité, va-t-en ! Ton sac de blé te sera porté demain et ne me dérange plus !"

Le lendemain matin, le roi fut réveillé par son intendant affolé: "Sire, c'est une catastrophe! Nous ne pouvons pas livrer le blé! Nos mathématiciens ont travaillé toute la nuit: il n'y a pas assez de blé dans tout le royaume pour exaucer le souhait du savant!" »

On peut calculer ce nombre par une formule donnant la somme des termes d'une suite géométrique. Le nombre total de grains de blé que réclamait l'inventeur du jeu est égal à :

$$2^{64} - 1 = 18\ 446\ 744\ 073\ 709\ 551\ 615 \text{ grains.}$$

S'il avait voulu fournir le blé, le roi aurait dû accumuler toutes les moissons réalisées sur Terre depuis 5000 ans ! Si son silo mesure 4 mètres sur 10, sa hauteur devra être de 300 millions de kilomètres, soit deux fois la distance terre-soleil !!

Proposition d'activités en classe ou au musée :

Matériel : des grains de blé (1 kilo) se trouvent facilement dans les supermarchés, et un damier de 8 par 8 cases.

- 1) Pourquoi le roi ne pouvait-il pas satisfaire le souhait du savant ?

Avec l'aide d'un échiquier, on démontre le principe énoncé dans la légende : il est possible de tenter une estimation en préparant des sachets correspondant aux premières cases de l'échiquier.

On laisse deviner aux élèves le nombre total de grains à disposer sur la dernière case (le nombre total de grains sur le plateau en représente le double). Surprise garantie !

- 2) Trouve un moyen de te représenter cette énorme quantité de blé.

Avec un certain nombre de grains, les élèves peuvent eux-mêmes essayer de trouver des modèles de visualisation du problème.

Par exemple, en mesurant la longueur de 10 grains pour arriver à une estimation de la longueur totale de la chaîne de grains en comparaison avec le diamètre de la terre (12756 kilomètres), le périmètre de la terre (40074 kilomètres), la distance terre-lune (384000 kilomètres) ou la distance terre-soleil (149500000 kilomètres).

Avec l'aide d'une balance, ils peuvent estimer le poids (sur la 12^e case, avec 2048 grains, le poids approche les 100 grammes ; la case 32 = 100 tonnes, la case 42 = 100 000 tonnes, la case 52 = 100 millions de tonnes, la case 64 = 450 milliards de tonnes) et trouver des comparaisons, par exemple le nombre de wagons ferroviaires nécessaire pour transporter les grains, le nombre correspondant de personnes pesant 75 kilos, etc.

FICHE 6

Introduction au calcul de probabilité

« Guirguesca » ou « Azar en deux dés »

Un jeu stratégique de dés d'époque médiévale

C'est le jeu de hasard qui a donné naissance au calcul de probabilité.

Le jeu précis qui a inspiré les joueurs et les mathématiciens pour trouver la manière la plus favorable de placer les mises s'appelait «Azar» («dé» en arabe, d'où le mot « hasard ») ou «Guirguesca». Il existait une version «à deux dés» et une autre «à trois dés». Les règles de ces jeux ont été décrites pour la première fois dans le *Libro de los juegos* (*Livre des jeux*) de Alphonse X « le sage », roi d'Espagne, en 1283.

Ce jeu est basé sur le fait que, en jouant avec deux dés, les probabilités pour les différents résultats sont inégales. Aujourd'hui, une version plus sophistiquée se joue dans les casinos sous le nom de Craps.

Voici la règle selon sa description dans le *Livre des jeux* du roi Alphonse.

Guirguesca ou Azar à deux dés

Les deux joueurs mettent leurs mises en jeu, ils parient.

Un joueur commence et lance les deux dés :

1^{er} coup:

- s'il fait 2, 3, 11 ou 12, il gagne toute de suite le total des mises ;
- s'il fait un autre score (4 - 10), le résultat devient le score, le nombre « chance » de l'adversaire. A ce moment il faut relancer les dés.

2^e coup:

- s'il fait 2, 3, 11 ou 12, il perd ;
- s'il fait le nombre « chance » de l'adversaire, il perd aussi ;
- un autre résultat devient son propre nombre « chance », celui du lanceur.

Avec les deux nombres « chance » établis, on peut miser, parier encore une fois. Certains nombres ont plus de chance de sortir à deux dés que d'autres, et c'est bien de cela dont il est question.

Maintenant le lanceur relance les dés jusqu'à ce que les dés tombent sur une combinaison représentant :

- le nombre « chance » de l'adversaire » (à ce moment là, il perd) ;
- son propre nombre « chance », alors il gagne.

Si l'on rejoue une partie, c'est ensuite à l'autre joueur de lancer les dés et d'établir les scores, nombres « chance ».

Proposition d'activité en classe

Matériel : dés de deux couleurs, feuilles de papier, stylo.

- 1) Toujours par deux, les élèves jouent avec deux dés de couleurs différentes. Au lieu de miser, ils essaient de deviner à chaque fois qui va gagner. Pour cela, ils prennent une feuille et notent leurs résultats de la manière suivante :

Exemple :

Numéro de parties jouées	Nombres 2, 3, 11, 12	Nombre « chance » de <i>Marc</i>	Nombre « chance » de <i>Martine</i>	Nombre qui a désigné le gagnant
1	3	-	-	
2	11	-	-	
3	-	5	7	7
Etc.				

Qu'observez-vous ? Y a-t-il des nombres qui gagnent plus souvent que d'autres ?

- 2) Avec l'aide de deux dés de couleurs différentes, les élèves essaient d'établir un tableau avec toutes les combinaisons de deux dés illustrant tous les résultats possibles (2 à 12).

Ils vont découvrir la différence entre **combinaisons** (par exemple 1-3) et **permutations** (par exemple 1-3 et 3-1). De plus, ils vont facilement découvrir qu'il y a des résultats plus favorables (plus probables) que d'autres.

Question : combien existe-t-il de résultats en jouant avec deux dés ?

Réponse : 11

Question : combien existe-t-il de combinaisons différentes ?

Réponse : 21

Question : combien existe-t-il de permutations différentes ?

Réponse : 36

Voici le tableau :

						1-6					
					1-5	2-5	2-6				
				1-4	2-4	3-4	3-5	3-6			
			1-3	2-3	3-3	4-3	4-4	4-5	4-6		
		1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	5-3	5-4	5-5	5-6	
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	6-2	6-3	6-4	6-5	6-6
points	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
probabilité	1/36	2/36	3/36	4/36	5/36	6/36	5/36	4/36	3/36	2/36	1/36

FICHE 7

A la recherche de la règle perdue. L'archéologie de jeux anciens



En ce qui concerne les jeux des civilisations anciennes, il n'existe pas de règles écrites. Les règles précises de leurs jeux ne sont donc pas connues. Les sources nous donnent toutefois quelques pistes :

- sources archéologiques : dans les fouilles archéologiques, les archéologues repèrent souvent des éléments, qui appartiennent à des jeux : plateaux de jeu inscrits dans le carrelage des bâtiments publics, pions et dés ;
- sources littéraires : les poètes font de temps en temps des allusions à des jeux et livrent ainsi certaines informations ;
- sources iconographiques : il arrive que des jeux soient représentés dans des œuvres d'art comme les peintures, les reliefs, etc.

Les reconstitutions de règles ne sont cependant que des suggestions plus ou moins plausibles élaborées par les chercheurs. Il ne serait par exemple pas possible de reconstituer les règles précises du jeu Hâte-toi-lentement sur la seule base du matériel (plateau de jeu, 4 fois 4 pions de 4 couleurs, 1 ou 2 dés).

Proposition d'activité en classe :

Le jeu des 5 lignes est un jeu de parcours de la Grèce ancienne.

Reconstituez les règles de ce jeu avec l'aide des informations suivantes :

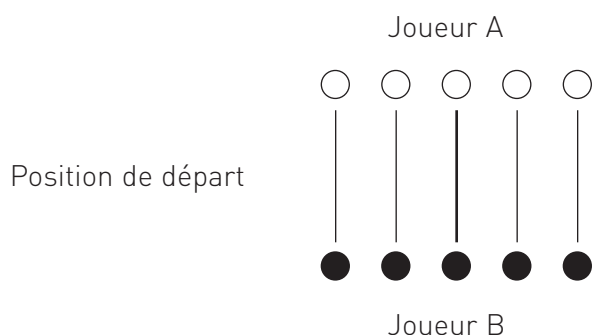
- source archéologique : un exemple de plateau inscrit sur l'escalier d'un temple dans le sanctuaire d'Apollon sur l'île de Délos: il est constitué de 5 lignes parallèles divisées en deux côtés par une autre ligne, les points extrêmes des 5 lignes étant marqués par un trou ;



- sources littéraires :
 - a) Pollux (II^e siècle), « Onomastikon », livre 9, ligne 97 : « Les 2 joueurs ont chacun 5 pions sur 5 lignes. (...) La ligne centrale de ces 5 lignes est appelée 'la ligne sacrée', (...) d'où le proverbe 'bouger le pion de la ligne sacrée' ».
Note : Le proverbe grec fait référence à une situation sans issue, où il n'existe plus qu'une seule solution. Donc, dans le jeu, se présentaient des situations où il fallait bouger un pion qui avait déjà été placé sur la ligne sacrée.
 - b) Eusthatius (XII^e siècle), commentaire à l'Odyssée, p. 1397, ligne 28 : « Quant aux jeux de pions, l'auteur qui a écrit un livre sur les jeux des Grecs [Suétonius, II^e siècle] dit, qu'il y a 5 pions, qui sont placés sur les deux côtés des 5 lignes, et chacun des deux joueurs possède ses pions pour lui même (...) et il ajoute que la ligne centrale, qui s'étend entre les lignes, s'appelle 'ligne sacrée' et qu'elle vaut plus, parce que le joueur perdant y arrive dernier. D'où le proverbe 'bouger le pion de la ligne sacrée', c'est-à-dire quand un homme désespéré a besoin d'un dernier expédient. »
- Source iconographique : de nombreux vases peints de la Grèce, datant du VI^e siècle avant J.C., montrent les héros Ajax et Achille, qui jouent un jeu de pions avec des dés. Sur un vase du Musée de Bruxelles, le plateau est visible. Il est représenté par 5 lignes parallèles, comme dans le texte ci-dessus. En outre, deux séries de 5 pions se trouvent placés à l'extrémité de ces lignes.

Les règles que vous avez construites doivent être conformes avec toutes ces informations.

Une proposition de règles pour ce jeu:



1. Le plateau comprend simplement 5 lignes parallèles (notre œil est plus habitué à voir des cases, mais cela revient au même).
2. La ligne centrale (la 3^e) s'appelle la 'ligne sacrée'. On peut aussi diviser le plateau en deux côtés avec une ligne transversale.
3. C'est un jeu pour 2 joueurs. Chaque joueur possède 5 pions de sa couleur.
4. Chaque joueur place, un par un, ses 5 pions à l'extrémité de chacune des lignes de son côté (comme indiqué sur le vase). Les extrémités des lignes représentant les « cases » de ce jeu de parcours.
5. Le but du jeu est d'arriver à mettre tous ses 5 pions sur la ligne sacrée (car la ligne sacrée est le seul endroit où les pions peuvent se tenir à plusieurs).
6. On joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur lance le dé. Il avance un de ses pions d'une ligne à l'autre en conformité avec le nombre de points indiqués sur le dé. Une fois arrivé sur la dernière ligne de son côté, on continue le long de l'autre côté. Ainsi les pions courent autour du plateau en un mouvement circulaire. Au premier tour, si on lance le 5, on ne peut bouger qu'un pion d'un côté de la ligne sacrée à l'autre.
7. Chaque extrémité de ligne ne peut être occupée que par un seul pion. Exception : sur les deux points extrêmes de la ligne sacrée, on peut placer plusieurs pions.
8. On est obligé de bouger un pion, même s'il faut bouger un pion de la ligne sacrée. Un joueur qui ne peut pas bouger son pion, passe le tour.
9. Gagne qui arrive premier à placer tous ses pions sur la ligne sacrée.

Commentaire 1: sans la restriction d'un seul occupant (pion) par extrémité de ligne (case), il n'y aurait pas d'obligation de déplacer un pion déjà présent sur la ligne sacrée. Or le proverbe nous explique que cela peut arriver.

Commentaire 2 : le fait qu'il soit précisé que chacun des joueurs possède ses pions pour lui-même indique qu'il existe d'autres jeux à cette époque où cela n'est pas le cas (Awélé par exemple).

FICHE 8

Créez votre jeu de parcours, propre à votre classe sur le modèle du jeu de l'Oie

Jeu de hasard

Italie, fin du XVI^e siècle

Il semble que le jeu de l'Oie, né en Italie à la fin du XVI^e siècle, dérive des labyrinthes de la Renaissance. Sa forme en spirale en est la version la plus simple. Le jeu de l'Oie, ou plutôt de l'Oye comme on l'écrivait au XVII^e siècle, est aussi le jeu de l'entendement (cf. ouïr), de la compréhension. Les premiers jeux de l'oie sont du reste contemporains de la découverte anatomique du colimaçon de l'oreille.

Jeu de hasard par excellence, ses cases « chance » et « accident » symbolisent les aléas de la vie. Ses résonances sont universelles, ce qui explique sa large diffusion et sa pérennité.

De nos jours, il est plutôt considéré comme un jeu d'enfant, mais il pouvait être aussi un redoutable jeu d'argent !

Règle du jeu

Chaque joueur choisit un pion et le place sur le plan de jeu dans la case départ sur laquelle une oie est perchée, c'est la porte de l'enclos. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle.



Le 66, Jeu d'Histoire, Sauerländer & Pfeiffer, Vevey, 1922.

Le plus grand score commence. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but du jeu est de conduire son pion jusque dans la mare centrale, le paradis des oies. Le gagnant est le premier joueur à y parvenir.

Mais le parcours est semé de pièges et d'événements heureux, au gré des arrêts du pion sur l'une des cases suivantes :

Case 5 : l'oie s'arrête pour manger du grain et passe un tour

Case 6 : le pont permet de franchir la rivière sans se mouiller les pattes jusqu'à la case 12

Case 9 : l'oie rebrousse chemin jusqu'à la case 4

Case 14 : l'oie prend son vol jusqu'à la case 20

Case 18 : l'oie recule jusqu'à la case 14 !

Case 19 : l'oie passe deux tours dans l'hostellerie

Case 23 : l'oie recule jusqu'à la case 17

Case 26 : relancer le dé

Case 27 : l'oie recule jusqu'à la case 25

Case 31 : l'oie tombe dans le puits, elle n'a plus qu'à attendre qu'un autre joueur ne l'en sorte en tombant sur la case

Case 32 : l'oie recule jusqu'à la case 26

Case 36 : l'oie lisse ses plumes durant un tour

Case 41 : l'oie recule de deux cases

Case 42 : l'oie se perd dans le labyrinthe et n'en ressort qu'à la case 30

Case 45 : l'oie hésite un tour sur la direction à prendre

Case 50 : l'oie recule de deux cases

Case 52 : l'oie se repose un tour

Case 53 : relancer le dé

Case 54 : l'oie avance de deux cases

Case 58 : l'oie rencontre la Mort, elle doit recommencer son voyage depuis le début

Case 59 : l'oie avance de deux cases

Case 63 : arrêt obligatoire, il faut reculer si le dé ne permet pas de s'arrêter !

Il faut faire 1 pour entrer dans la mare...

Il est possible, avec un peu d'imagination, de créer ses propres règles déterminant de combien de cases on doit avancer ou reculer, sans forcément lancer un dé :

compte le nombre de boutons qu'il y a sur tes habits et avance de la moitié de cette somme ; on peut imaginer de nombreux calculs plus ou moins savants à partir d'éléments extérieurs au jeu...

Inventer un autre contexte de parcours de jeu que celui de la vie d'une oie. Ceci peut être en lien avec un thème enseigné en classe :

- tour du monde en 80 jours ;
- convertir les chapitres d'une lecture de classe en cases de jeu ;
- mettre en scène les quatre saisons, la vie, une journée d'un garçon ou d'une fille...

Ce jeu des éditions suisses SPES propose une relecture de notre histoire helvétique.

BIBLIOGRAPHIE

La liste ci-dessous cite des publications de référence et parues en langue française. Le Musée suisse du jeu possède une vaste bibliothèque spécialisée, à disposition des enseignants sur demande.

Tous les ouvrages mentionnés, sont également disponibles sur le réseau des bibliothèques : www.rero.ch

Jeu: généralités

BELL Robert C., *Les plus beaux jeux du monde*, Paris, Fernand Nathan, 1979, 160 p.

Ouvrage de vulgarisation proposant un tour du monde des grands classiques des jeux de sociétés avec leurs règles de jeux. Avec la qualité de ses illustrations et leur taille, ce livre est en fait une « boîte de jeu ».

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Sarthe, Gallimard, 1995 (1^{ère} éd. 1958), 374 p. Cet auteur élabore un principe de classement qui lui permet de répartir la multitude et la variété infinies des jeux entre un petit nombre de catégories bien définies. Il établit une classification des jeux, et propose les catégories suivantes : agôn (compétition), aléa (chance), mimicry (simulacre), ilinx (vertige). Il intègre notamment dans le champ du jeu, les jeux dits « de hasard » (critère qui n'apparaît pas en tant que tel chez Huizinga), de la mimique et de l'interprétation.

DUFLO Colas, *Le jeu : de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997, 126 p.

Jouer et philosopher, Paris, PUF, 1997, 254 p.

Selon le philosophe Colas Duflo, les philosophes se sont intéressés au jeu à partir des XVII^e et XVIII^e siècles et ont développé deux grands pôles d'interrogation : sa valeur éthique, qui comporte aussi certaines implications sociologiques, et sa valeur épistémologique. Dans *Le jeu : de Pascal à Schiller*, il montre notamment que la voie est ouverte au calcul des probabilités au travers de l'observation de jeux de hasard.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Saint-Amand, Gallimard, 1988 (1^{ère} éd. 1938), 340 p.

Essai dans lequel son auteur, historien et philosophe néerlandais, montre que le jeu est un facteur fondamental de tout ce qui se produit dans le monde. Huizinga soutient que l'esprit ludique est au cœur de la création culturelle. Selon lui, la culture naît sous forme de jeu. Son ouvrage, qui inaugure une anthropologie du jeu, mérite le détour. Il a choisi pour titre « Homo ludens » par opposition à « Homo sapiens ».

Jouer dans l'antiquité, catalogue d'exposition du Musée d'Archéologie Méditerranéenne, Marseille, Musées de Marseille, 1991, 205 p.

Ouvrage richement illustré décrivant les jeux des Anciens, Grecs et Romains, ainsi que ceux des civilisations égyptiennes et proche-orientales, se référant à une abondante documentation archéologique.

LHÔTE Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1994, 671 p.

Cet ouvrage, rédigé par un historien, est un document exceptionnel de par son ampleur : il couvre les jeux sur l'ensemble du globe, des origines à nos jours. Ce n'est pas un simple répertoire des jeux : l'auteur les situe dans leur contexte culturel et historique, il s'intéresse aux aspects techniques de leur fabrication, dépeint les pratiques des joueurs et donne ses sources iconographiques et littéraires. C'est un ouvrage d'une richesse inépuisable.

MURRAY Harold James Ruthven, *A history of chess*, Oxford, Clarendon Press, [2002] (1^{ère} éd. 1913).

RETSCHITZKY Jean (Institut de psychologie de Fribourg), *Stratégies des joueurs d'awélé*, Paris, L'Harmattan, 1990

SCHMIDT Christian (économiste), *La théorie des jeux : essai d'interprétation*, Paris, PUF, 2001, 435 p.

UNICEF, *Jeux du monde : leur histoire – comment les construire – comment y jouer*, Genève, Ed. Lied, 1979, 280 p.

Ouvrage de vulgarisation richement illustré proposant un panorama de plus de cent jeux du monde avec leurs règles ainsi que quelques éléments historiques et culturels. Parfaitement adapté à la découverte de nouveaux jeux en classe.

YONNET Paul (sociologue), *Jeux, modes et masses*, Paris, Gallimard, 1985, 378 p.

Cet ouvrage propose une lecture de notre société contemporaine, « société démocratique de masse », à travers divers sujets tels que le tiercé, le rock, la mode, etc. Le chapitre consacré au tiercé, « les nouveaux dimanches de la démocratie », est l'occasion de se pencher sur les rapports que notre société contemporaine entretient avec les jeux d'argent et de hasard.

Jeux particuliers : regards ethnologiques

WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 2002, 256 p.

Comme son titre l'indique, il s'agit ici d'un ouvrage complet consacré aux échecs à travers les pratiques des joueurs.

ARTICLES

AUGUSTINS Georges, « Le jeu de bille : Lieu de la raison, lieu de la passion », in *Ethnologie française*, 1988, XVIII, 1, pp. 5-14

Le jeu de bille est typiquement l'un de ces jeux dans lequel les adultes n'ont aucune part dans l'élaboration et la diffusion, essentiellement orale, des règles. L'article de G. Augustins brosse le portrait d'un jeu d'enfants certes, mais très élaboré, source de hiérarchisation sociale, avec un système de pensée dont le jeu n'est que le support : système monétaire d'échanges et élaboration de règles juridiques, parfois de formules magiques.

FABRE-VASSAS Claudine, CHARUTY G., « Les femmes de Cazelles jouent aux quilles », in *Ethnologie française*, 1980, X, 1, pp. 90-108

Fabre-Vassas et Charuty analysent la mise en scène du social à travers le ludique. Le jeu révèle, à travers les stratégies déployées et le discours qu'il suscite en lui et autour de lui, certains aspects fondamentaux de cette société villageoise. On voit ici que le jeu légitime quelques écarts par rapport aux règles courantes de la vie sociale.

GEERTZ Clifford C., « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs balinais », in *Bali, interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, 1983 (1^{ère} éd. 1973), pp. 165-215

Une autre approche intéressante est celle de Geertz lorsqu'il parle des combats de coq à Bali : « Dans le cas présent, traiter le combat de coqs comme un texte, c'est en faire ressortir un trait qu'on risquerait de voiler en prenant l'un des deux partis les plus indiqués : le traiter comme un rite ou comme un passe-temps. Ce trait, c'est l'usage qu'on y fait de l'émotion à des fins de connaissances. Ce que dit le combat de coqs est du domaine du sentiment : le frisson du risque, l'accablement qui suit la perte, le plaisir du triomphe. »

HAMAYON Roberte N., « Pourquoi les jeux plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu, ou, Le « jeu », forme élémentaire de rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens », in L. DE HEUSCH sous dir., *Rites et ritualisation*, Paris, Vrin, 1995, pp. 65-100

Sur le terrain de Roberte Hamayon, la notion de jeu est explicitement présente en liaison avec une conduite rituelle. Ce sont des verbes ayant le sens de « jouer » qui désignent l'ensemble de l'action rituelle. L'auteur en rend compte dans un article intitulé : « Pourquoi les jeux plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu ou le "jeu", forme élémentaire de rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens » (1995). Cette démarche s'intéresse à la part du jeu dans une activité rituelle, et son article propose des pistes intéressantes reposant sur l'association entre aléatoire et ludique.

Jeux : littérature

DOSTOIEVSKY Fedor, *Le joueur*, 1867

GUITRY Sacha, *Mémoires d'un tricheur*, 1935

NABOKOV Vladimir, *La défense Loujine*, 1974

ZWEIG Stefan, *Le joueur d'échecs*, 1944

Quelques publications du Musée suisse du jeu

Jeux d'échecs, objets d'art : mille ans d'histoire dans les collections suisses, catalogue de l'exposition temporaire du 14 septembre au 12 novembre 1989, La Tour-de-Peilz, Musée suisse du jeu, 1989

La Suisse en jeu. Die Schweiz im Spiel, La Tour-de-Peilz, Musée suisse du jeu, 1989

WHITEHILL Bruce, *Americanopoly: l'Amérique au travers de ses jeux, America as seen through its games. Amerika im Spiegel seiner Spiele*, [trad. française Christiane Racine ; trad. allemande Ulrich Schädler], La Tour-de-Peilz, Musée suisse du jeu, 2004

NUMÉROS DISPONIBLES

2005	1	<i>Eau et vie dans le Léman</i> , Musée du Léman, Nyon	
	2	<i>Des jeux et des hommes. Aspects didactiques, historiques et culturels des jeux de société</i> , Musée suisse du jeu, La Tour-de-Peilz (2 ^e version revue et corrigée : 2008)	
2006	3	<i>Du baiser au bébé</i> , Fondation Claude Verdan – Musée de la main, Lausanne	
	4	<i>Flore sauvage dans la ville</i> , Musée et jardins botaniques cantonaux, Lausanne	
	5	<i>Baselitz. La peinture dans tous les sens</i> , Fondation de l'Hermitage, Lausanne	
	6	<i>Créations hors du commun</i> , Collection de l'art brut, Lausanne	
	7	<i>Feuille, caillou, ciseaux. A la découverte des matériaux</i> , Espace des inventions, Lausanne	
	8	<i>Des Alpes au Léman. Images de la préhistoire</i> , Musée cantonal d'archéologie et d'histoire, Lausanne	
	9	<i>Charles Gleyre (1806-1874). Le génie de la création</i> , Musée cantonal des beaux-arts, Lausanne	
	10	<i>Le bel ambitieux. A la découverte du Palais de Rumine</i> , Palais de Rumine, Lausanne	
	11	<i>Des Celtes aux Burgondes</i> , Musée d'Yverdon et région, Yverdon-les-Bains	
	12	<i>Le chemin de Ti'Grain. Une histoire socio-culturelle</i> , Maison du blé et du pain, Echallens	
	2007	13	<i>Les cailloux racontent leur histoire</i> , Musée cantonal de géologie, Lausanne
		14	<i>Paris-Lausanne-Paris 39-45. Les intellectuels entre la France et la Suisse</i> , Musée historique de Lausanne
15		<i>L'art du verre contemporain. Reflets d'une collection et d'un catalogue</i> , mudac – Musée de design et d'arts appliqués contemporains, Lausanne	
16		<i>Du vent et des voiles</i> , Musée Olympique, Lausanne (trilingue)	
17		<i>Denis Savary</i> , Musée Jenisch Vevey	
18		<i>Les coulisses de l'histoire vaudoise</i> , Archives cantonales vaudoises, Chavannes-près-Renens	
19		<i>Les milieux extrêmes font leur cinéma</i> , Ciné du musée : Musée d'archéologie et d'histoire, Musée et jardins botaniques, Musée de géologie, Musée de zoologie	
20		<i>Splendeurs ignorées</i> , Vivarium de Lausanne	
21		<i>De la fragile porcelaine à la geôle oppressante. Un itinéraire contrasté</i> , Château de Nyon - Musée historique et des porcelaines, Nyon	
2008		22	<i>La bibliothèque facile. Clés pour la recherche d'informations</i> , Bibliothèque cantonale et universitaire de la Riponne, Lausanne
		23	<i>Une journée au XIX^e siècle dans la région de Montreux...</i> , Musée de Montreux



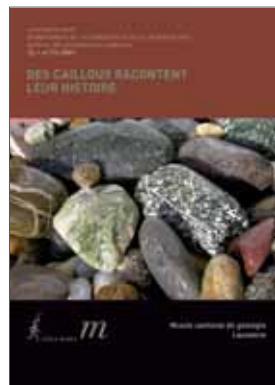
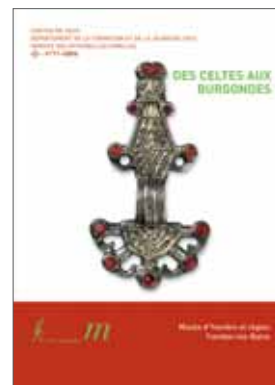
ÉCOLE-MUSÉE

m

© 2008 Ecole-Musée / Canton de Vaud
2^e version revue et corrigée du dp n°2

DÉPARTEMENT DE LA FORMATION, DE LA JEUNESSE ET DE LA CULTURE – SERVICE DES AFFAIRES CULTURELLES

Coordination	Ana Vulić
Dossier	Anne Joggi et Laetitia Aeberli Rochat, avec des contributions d'Ulrich Schädler, directeur du Musée suisse du jeu
Validation pédagogique	Laurent Schillinger, Etablissement secondaire de La Tour-de-Peilz
Relecture	Corinne Chuard
Mise en forme	Anne Hogge Duc
Impression	Centre d'édition de la Centrale d'achats de l'Etat de Vaud (CADEV)
Copyrights et crédits photographiques	©Musée suisse du jeu, La Tour-de-Peilz
Remerciements	à Cosette Lagnel, Ulrich Schädler, Laurent Schillinger et Anne Schranz
Le présent dossier pédagogique est téléchargeable sur www.ecole-musee.vd.ch et www.museedujeu.com .	
Couverture	Pièces d'Echecs, Inde, Rajasthan, XX ^e siècle



Les dossiers pédagogiques (dp) sont produits par le Service des affaires culturelles (SERAC), Département de la formation, de la jeunesse et de la culture du Canton de Vaud (DFJC).