

LE JEU : UNE CULTURE VIVANTE



Le jeu représente un trait commun à toute l'humanité, voire un miroir de celle-ci et constitue ainsi une passerelle entre les cultures les plus diverses de notre planète.



Nous avons décidé de réaliser ce livret pour partager nos connaissances et participer à la transmission et à la diffusion des jeux traditionnels du monde entier.

Vous trouverez une histoire des jeux à travers les âges, ainsi qu'un texte sur les atouts du jeu et 5 jeux à fabriquer avec leurs règles et la recette de fabrication.

C'est à vous de jouer maintenant !!!

Rédigé en mai 2017 par l'association Kaloumba
et par Jean Louis Sbardella, <http://www.illudie.com>

Couverture : Illustration issue du livre d'Alphonso X roi de Castilles, paru en 1256. On y voit des hommes jouant au jeu du moulin.

PETITE HISTOIRE DES JEUX

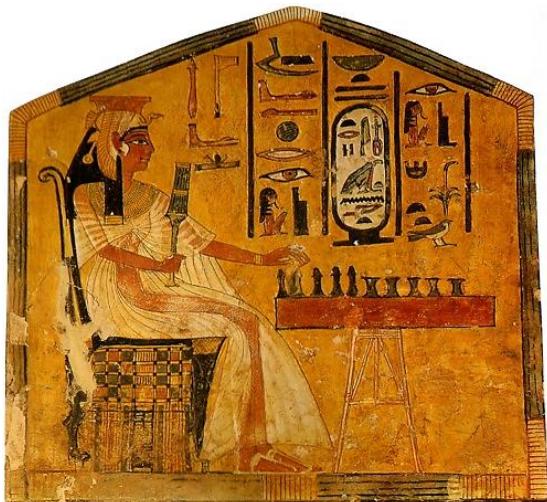
Les origines du jeu paraissent aussi anciennes que celles de l'humanité. Partout où l'on retrouve des traces de vie humaine organisée, on finit par découvrir des traces de jeu, mais les vestiges qui restent sont le plus souvent incompréhensibles pour l'homme d'aujourd'hui.

Les premiers jeux de société connus sont les jeux de tables, c'est à dire avec un plateau représentant un parcours et des pions que les joueurs déplacent grâce à des dés bifaces (dés plats). La découverte du Jeu royal d'Ur en Mésopotamie, dont l'âge remonte à 2600 avant notre ère, le situe comme le plus ancien jeu de société du monde.

A la même époque, en Egypte, un autre jeu de parcours, le Sénet, symbolise le passage vers le monde des morts. Le nom du jeu « snt » apparaît pour la première fois sur le mur de la tombe du prince Rahotep (2620 avant notre ère), dans une liste d'objets que le mort a souhaité emporter avec lui dans l'autre monde.

Les preuves que les égyptiens et autres peuples de l'antiquité pratiquaient des jeux de société sont là, irréfutables. Cependant pour beaucoup d'entre eux, nous ignorons toujours quelles en étaient les règles.

C'était le cas du Sénet égyptien, et il a fallu attendre 1991 pour qu'Irving Finkel, conservateur du département des antiquités orientales au British Museum, découvre et traduise la règle du jeu de 20 cases (proche du jeu royal d'Ur et du Sénet, datant de -2600), transcrise en langue cunéiforme sur une tablette babylonienne.



Tombe de Néfertari (vers 1265 av JC à Thèbes)

Les premiers dés cubiques sont apparus dans la vallée de l'Indus vers -2300. La numérotation actuelle avec la somme des points opposés égale à 7 s'est généralisée en Grèce à partir du 7ème siècle avant notre ère. "Alea jacta est" - les dés sont jetés, est la fameuse phrase de César, lorsqu'il a pris la décision de faire franchir le Rubicon

à ses troupes déclenchant la guerre civile qui le porta au pouvoir.

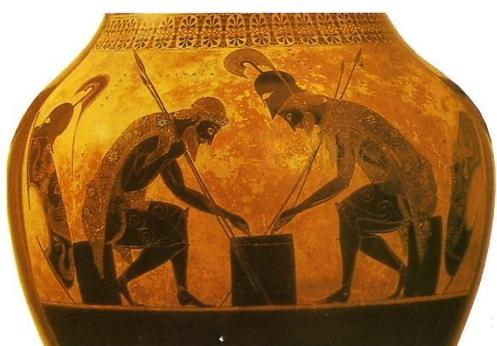


Chez les grecs anciens les jeux et les jouets occupaient une place primordiale autant dans la vie infantile que la vie quotidienne des adultes. De philosophes comme Platon savaient très bien l'importance du jeu dans la formation de caractère, de morale et d'aptitudes physiques de l'individu. Également, le jeu était souvent lié à la religion et ses rituels.

Les jeux de tables chez les Grecs et les Romains étaient en premier lieu des jeux de stratégie, tandis que les jeux de l'Egypte et du proche Orient – jeu de Senet, jeu de 20 cases, ou le jeu de 58 trous – sont classés comme des jeux de parcours. L'expression de la volonté divine liée à l'usage des dés afin de réaliser un parcours donne sa place à l'intervention du raisonnement et le rôle actif des joueurs pour le déplacement des pions. La chute de l'Empire romain entraîna également la perte d'une grande partie de sa culture. Toutefois, la civilisation gréco-romaine continua à vivre dans l'Empire byzantin.

A cette même époque le jeu de Go est déjà très répandu en Chine, dont l'existence, selon la légende, remonte au 3me millénaire avant notre ère.

On trouve les premières cartes à jouer en liaison avec des pratiques divinatoires dès le 7ème siècle avant notre ère, sous une forme embryonnaire.



Amphore avec Achille et Ajax jouant (5ème av JC)

L'Inde et l'Egypte avaient en commun des jeux appartenant à la famille des Mancala, un ensemble de jeux de type "compter-capturer" qui se jouait en distribuant des graines, cailloux ou coquillages dans des coupelles ou des trous.



Miniature perse (1489), deux hommes jouent aux Echecs

Une autre étape essentielle, dans l'histoire universelle du jeu, porte la marque d'Alphonse 10, roi de Castille.

Cet érudit, connu dans l'histoire sous le nom d'Alphonse le sage, dirigea personnellement un groupe d'experts. Il leur assigna en 1283, la charge d'écrire une série de livres sur les sujets qui consistaient à ses yeux la base de la société. Parmi les thèmes essentiels, tel que l'histoire, la religion, l'astronomie et la magie, figurait le livre des jeux.



Miniature d'Inde (1750), un couple princier joue à l'Ashtapada

Dans son introduction, le souverain espagnol déclare que Dieu a voulu donner aux hommes toute une série de joies dans la vie afin qu'ils supportent mieux les peines et les travaux qu'ils doivent assumer.

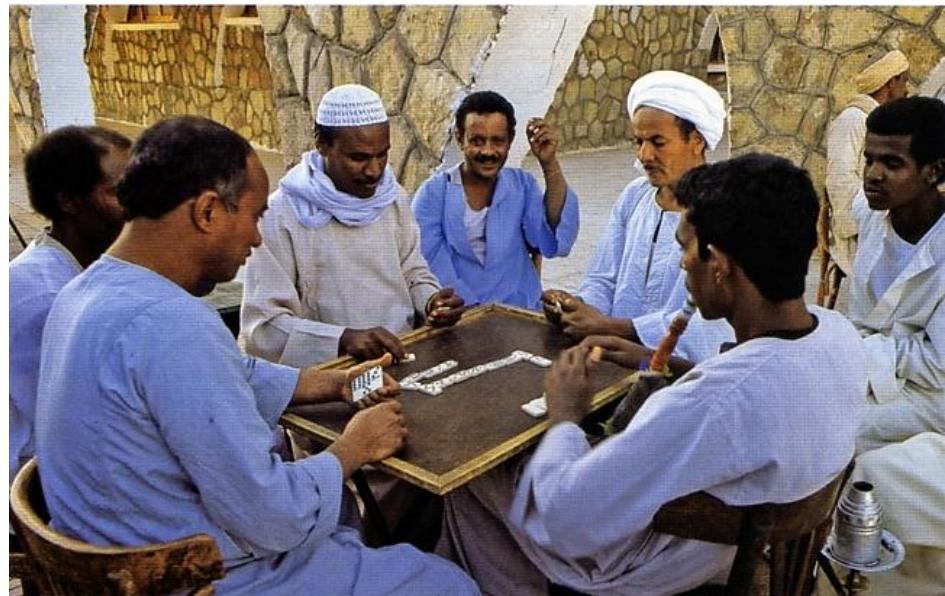
Son ouvrage révèle les jeux connus pendant le moyen âge espagnol, tels que les jeux de damiers.

Depuis des millénaires, les jeux ont traversé les frontières et les océans grâce aux marchands, aux explorateurs, aux militaires et beaucoup de jeux se sont modifiés après des siècles d'existence.

C'est ainsi que le tabula des romains est passé en Espagne, au 13 siècle, via les arabes, qui l'appelait nard. Il est finalement devenu le backgammon de nos jours.

C'est pendant la révolution industrielle, vers 1850 que les jeux connus encore aujourd'hui, tels que les dames ou le jeu de l'oie, se répandirent. C'est en 1980, que les jeux de société connurent un nouvel essor en Occident.

Aujourd'hui la famille des jeux de pions est énorme et il existe des centaines de jeux et encore plus de variantes à travers le monde. Tous les jeux, spécialement ceux d'Europe, ont été marqués par une grande influence étrangère.



Joueurs de domino en Egypte ©Pim Smith

LA FONCTION DU JEU

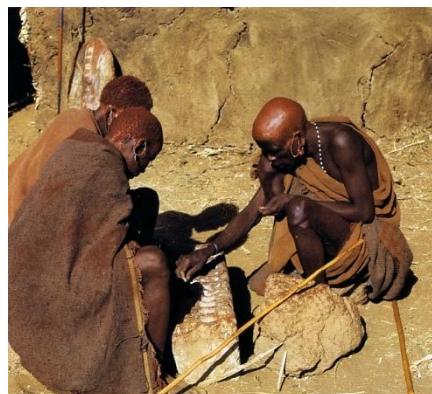
Le jeu occupe une place essentielle dans le développement des individus et des sociétés. Il accompagne l'enfant tout au long de son développement et jusqu'à l'adulte qu'il devient, il facilite la relation sociale et témoigne de la diversité culturelle des sociétés qui le façonnent. Sa fonction est à la fois **culturelle, sociale et éducative.**



Le jeu objet culturel

Le jeu est témoin de notre organisation en société depuis des temps immémoriaux, au moins 5.000 ans, l'âge des plus anciens jeux découverts. Les hommes inventent des jeux en s'inspirant de leur environnement, de leurs rapports humains, et de l'organisation de leurs rapports sociaux.

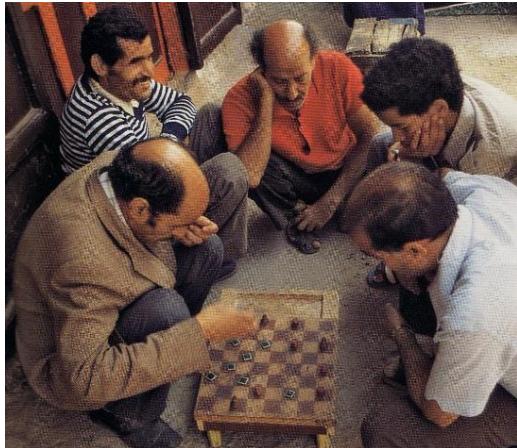
Aussi n'est-ce pas un hasard si les premiers jeux de société sont des jeux de parcours symbolisant un passage initiatique de l'enfance à l'âge adulte, de la vie à la mort, de l'être terrestre à l'être illuminé.



Des masai jouant au Kiuthi ©Pim Smith

Ou si le jeu d'échecs, voyageant depuis l'Inde et se transformant selon les conquêtes et les routes commerciales qui ont construit notre monde, nous est parvenu si fortement hiérarchisé et organisé sans la nommer la mort du roi.

Ou si l'Awélé propose un système de semaines et de pions mis en commun de façon indifférenciée.



Joueurs de dames à Marrakech © Pim Smith

Ou si le jeu de Go, jeu chinois millénaire, se joue sur un si grand plateau nous rappelant l'immensité de l'empire du milieu.

Ou si le Monopoly, jeu inventé en 1902 par Elizabeth Magie sous le nom de *The Lanlord's game – Le jeu du propriétaire foncier* pour dénoncer les méfaits du capitalisme, est devenu le chantre de la spéculation immobilière que l'on connaît ?

Découvrir d'autres pays par leurs jeux c'est aller à la rencontre d'autres cultures et découvrir d'autres modes de pensée. Qu'il s'agisse de jeux d'adresse, de stratégie ou de hasard, qu'ils soient de parcours ou d'affrontement, les jeux sont à l'image des sociétés qui les façonnent et les transforment à leur image. C'est pourquoi ils nous parlent. La diversité des jeux nous permet aujourd'hui d'admirer la grande créativité des hommes et des cultures, et nous renseigne sur le contexte historique et symbolique de leur origine.

Fonction éducative du jeu

Lorsque l'on parle de la fonction éducative du jeu, on ne parle pas des objets mais de l'activité ludique : « Le jouer ». Pour le tout-petit, le jeu est une exploration « en douceur » des objets de son environnement et de sa capacité à agir sur ces objets. Il voit, il touche, il ressent, il manipule, et ces expériences construisent l'être que, peu à peu, il va devenir. Par son jeu l'enfant s'éduque.



Dessin japonais (19 ème siècle), où 2 femmes jouent au Sumoroku

Ensuite, en stimulant l'imagination, la curiosité et l'étonnement, le jeu contribue au développement psychologique et intellectuel des individus. Il nous donne à réfléchir, nous pousse à la logique, à la déduction, à choisir et à décider. Il nous sollicite et renforce nos capacités de concentration, de maîtrise de soi et de coordination physique. Il favorise le développement de compétences transversales comme l'orientation, la logique, l'appréhension des notions d'espace et de temps, l'expression créative, la coopération ou le respect des règles et des partenaires... il nous *apprend à apprendre*.

Un enfant qui joue bien est un enfant qui apprend bien.

Fonction sociale du jeu

Partager un jeu, c'est mener une expérience sociale avec des joueurs qui seront des partenaires, des associés ou des adversaires.

C'est s'entraîner à avoir des relations sociales et envisager la possibilité de créer un imaginaire commun, une histoire éphémère qui durera le temps du jeu mais qui durant ce temps seule comptera, provoquant rencontres, échanges intergénérationnels et multiculturels, communication verbale et non verbale... ce qui finalement définit un lien social de qualité.



Le jeu propose une situation de justice sociale, par la règle du jeu qui est acceptée par chacun et la même pour tous. Et c'est à l'intérieur de cette règle que les joueurs peuvent exercer leur liberté de choix et d'invention, leur solidarité, leur écoute et leur capacité d'adaptation.

Le jeu nous entraîne à vivre en société.

FABRIQUONS UN JEU !

Nous vous proposons dans ce livret 5 règles de jeux de plateaux traditionnels. Regardez et lisez les règles des jeux et ensuite tentez d'en fabriquer. Ils peuvent se reproduire sur une feuille de papier. Ensuite, si le jeu vous plaît, faites-le, en fonction de vos moyens techniques...

La jouabilité d'un jeu, permet premièrement à celui-ci de fonctionner, mais il faut trouver l'équilibre entre règle et usage du jeu avec la forme du plateau.

Pour la plupart des jeux de plateau, ils ne demandent aucune dimension précise, mise à part le nombre de pions et de cases. Et ces jeux peuvent se réaliser dans le sable, sur du papier, du tissu et du bois.

Néanmoins, certains aspects de ceux-ci sont à prendre en considération, en fonction des règles du jeu, de l'usage des pions, du nombre de joueurs... :

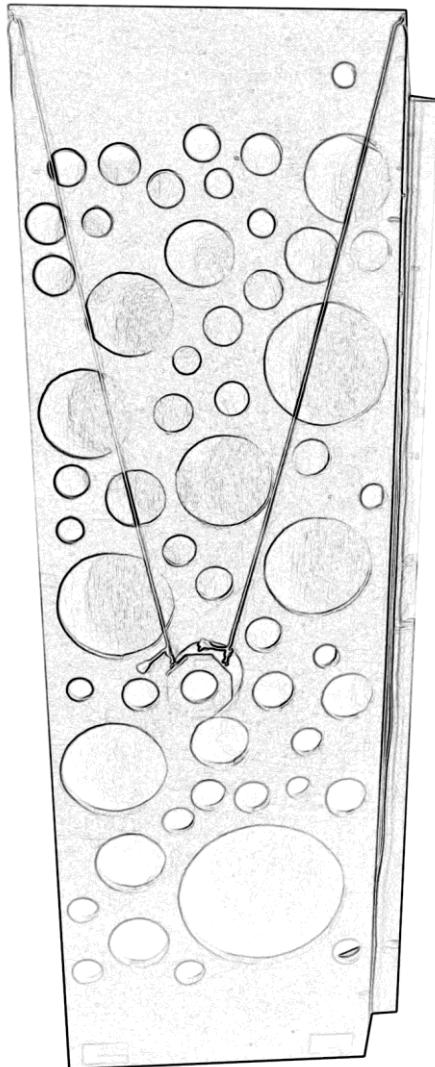
- choisir une taille de plateau qui permet à tous les joueurs d'accéder aux différents endroits du plateau si nécessaire

- choisir des couleurs qui permettent d'être distinguées facilement

- choisir une taille de pions pour permettre une prise en main facile

- choisir des pions en fonction de leur usage (ex : pions plats car ils doivent s'empiler).

...

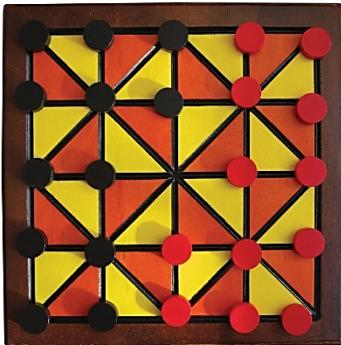




LA RECETTE DE LA FABRICATION DE JEUX EN BOIS

1. Choisir le jeu à réaliser
2. Trouver la planche convenable et le bois nécessaire pour les pions (on peut également utiliser des cailloux, coquillages, bouchons...)
3. Faire un schéma du jeu : noter les dimensions souhaitées, les couleurs à utiliser pour le plateau et les pions, le nombre de cases et de pions, l'usage des dés et des pions et leur forme...
4. Créer le plateau du jeu
 - Découper la planche si nécessaire
 - Nettoyer sa planche (la poncer), penser à poncer les arrêtes
 - Faire le diagramme du jeu au crayon papier. Pensez à laisser des bords ou marges autour des cases pour la décoration
 - Si vous voulez un fond coloré, faites d'abord le fond avant de tracer le diagramme au crayon papier
5. Décorer le plateau : peinture, teintes naturelles, dessin, pyrographie... La décoration peut être rapide ou soignée, mais pensez toujours qu'elle ne doit pas embrouiller le plateau ni le diagramme, pour permettre aux joueurs de se repérer facilement dans le jeu
6. Repasser les lignes au marqueur ou autre technique pour bien les voir. Ce qui permet également de cacher les petits débordements de peinture.
7. Fabriquer les pions ou récupérer des éléments divers
 - Les découper puis les poncer
 - Décorer les pions
8. Vernir l'ensemble du jeu (plateau et pions) afin de le rendre solide et le protéger contre le temps et l'usage fréquent. Utilisez du vernis à l'eau pour une peinture acrylique ou un vernis gouache pour de la peinture gouache
9. Ecrire la règle du jeu
10. La partie commence !!

Alquerque



Histoire

L'origine de ce jeu reste très difficile à dater.

Connu depuis l'antiquité et pratiqué notamment dans l'Egypte pharaonique, il est considéré comme l'ancêtre des marelles, mais aussi du jeu de dames.

Il a été introduit en occident via l'Espagne par les arabes (les Maures) qui occupèrent une grande partie du pays durant 500 ans.

Alquerque est le mot espagnol qui désigne un jeu de damier.

Appelé el-quirkat en arabe, ce jeu est mentionné dans le livre "kitab-al-aqhani", écrit au 10ème siècle.

Il existe un dessin inachevé d'alquerque gravé sur la pierre du toit du temple de Kurna, en Egypte, sur la côte ouest du Nil, qui fut construit vers 1400 avant notre ère. On a trouvé gravés 7 jeux de plateaux et on estime qu'il s'agissait des bâtisseurs, qui, pendant leurs heures de pause, jouaient aux jeux de plateaux. Le plateau de l'alquerque est spécialement intéressant, car il n'est pas fini, à cause d'une erreur concernant une de ses lignes diagonales.

Le jeu de l'alquerque, ses règles originales et quelques variantes sont décrits dans le Livre des jeux d'Alfonse X le sage, qui le compare aux échecs, dans la mesure où «intervient le cerveau».

Dans ce livre il y a une illustration, réalisée en 1283 par des artistes de la Cour de Séville, qui présente deux gentilshommes barbus, accompagnés de leurs conseilleurs, jouant au jeu de l'alquerque.

Il est toujours joué dans le Sahara et une de ses variantes se joue en Afghanistan, sous le nom de "léopard".

Il existe aux 4 coins de la planète de nombreux jeux, plus ou moins directement inspirés de l'alquerque.

Matériel: un plateau de 25 points, 12 pions pour chaque joueur
But du jeu: Capturer tous les pions de l'adversaire

Déroulement

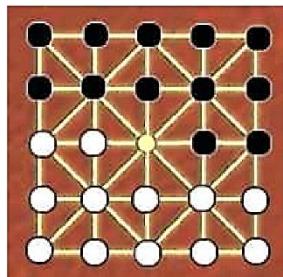
Les deux joueurs placent tous leurs pions sur le plateau, sauf sur le point central (voir schéma).

Les pions peuvent se déplacer vers un point adjacent libre, en suivant les lignes du plateau.

Pas de marche arrière: Les pions ne peuvent pas reculer.

Ils ne peuvent se déplacer qu'en avant, en diagonale et sur le coté. Un pion qui a atteint la ligne finale ne peut plus se déplacer que sur le coté.

Pas d'aller-retour: Un pion ne peut pas retourner sur la place qu'il occupait précédemment.



Prises des pions :

-Les prises s'effectuent en sautant par dessus un pion adverse quand le point d'arrivée est libre. On peut faire des captures successives avec un même pion dans la même direction ou dans une autre.

-La prise est obligatoire ! Un pion qui a la possibilité d'en capturer un autre et qui ne le fait pas est «soufflé» et sort du jeu.

Fin de la partie :

Le joueur qui capture tous les pions de l'adversaire remporte la partie.



Illustration issue du livre d'Alphonse X, roi de Castille,
paru en 1283, représentant des hommes jouant à
l'Alquerque.

Nyout



Histoire

Le Nyout est probablement le prototype des jeux de parcours dits en croix et en cercle. Son origine se situe en Corée et date de plus d'un millénaire avant notre ère. L'usage du Nyout a été longtemps lié à la divination et les 4 cercles symbolisent les points cardinaux: nord, sud, est, ouest.

Matériel: un plateau de jeu, 8 à 13 pions selon le nombre de joueurs et 4 bâtonnets, pièces ou cauris à deux faces distinctes.

But du jeu: être le premier à sortir du jeu tous ses pions.

Déroulement du jeu

A 2 joueurs chacun prend 4 pions

A 3 joueurs chacun prend 3 pions

A 4 joueurs chacun prend 2 pions et les joueurs forment 2 équipes.

Les pions sont introduits par le nord (définir une case au milieu d'un côté pour représenter le nord) en suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, les joueurs lancent les 4 bâtonnets et déplacent un pion du nombre de cases indiqué (référez-vous au tableau de comptage).

-Lorsqu'un joueur obtient un 4 ou 5, il peut alors rejouer.

-Un joueur peut faire avancer un pion adverse à la place de ses pions.

-Si un pion arrive sur un des points cardinaux, il emprunte le raccourci passant par le centre.

-Si un pion arrive sur une case occupée par un pion du même joueur / équipe, ces deux pions sont désormais associés et se déplacent ensemble jusqu'à la fin du parcours.

-Si un pion arrive sur une case occupée par un ou deux pions adverses, ces derniers sont sortis du plateau, tandis que le joueur qui a effectué ce coup, rejoue.

Le premier joueur, à sortir tous ses pions du plateau, gagne la partie.

quatre faces noires	5 points
quatre faces blanches	4 points
trois faces blanches	3 points
deux faces blanches	2 points
une face blanche	1 point

PULUC



Histoire

Le Puluc est un jeu des indiens Ketchis, qui vivent dans les hautes terres du Guatemala. Traditionnellement, il se jouait par terre avec des épis de maïs pour délimiter les cases du jeu. Ses origines incertaines sont probablement précolombiennes.

Matériel: Un plateau de 9 cases, 10 pions de 2 couleurs différentes et 5 dés à 2 faces (bâtonnets, cauris, pièces...).

But du jeu: capturer tous les pions de l'adversaire.

Déroulement

Les joueurs placent leurs 5 pions dans leur village, lancent à tour de rôle les dés et avancent 1 pion du nombre obtenu.

Référez-vous au schéma pour le nombre de cases à avancer.

Les 2 joueurs se déplacent vers le village adverse.

Au second tour, les joueurs peuvent bouger un nouveau pion ou avancer avec le pion déjà en jeu.

Un joueur ne peut s'arrêter sur une case occupée par un de ses pions.

Lorsqu'un joueur finit sa course sur une case avec un pion adverse, il emprisonne ce dernier et se place au dessus.

Le joueur continuera sa course avec son prisonnier.

L'adversaire peut reprendre cette pile en arrivant sur la case, il se placera alors au dessus et continuera son chemin.

Lorsqu'un pion atteint la dernière case - sans avoir besoin de faire un jet exact - il est remis dans son village pour rejouer ensuite. Les pions capturés sortent du jeu.

Nombre de face noire	Score
0	1
1	2
2	4
3	3
4	5



Histoire

Le tablut est un jeu de chasse et de stratégie lapon. Ce jeu du 18ème siècle est une forme simplifiée du hnefatafl, jeu très populaire chez les vikings.

Matériel: 1 plateau de 81 cases (9*9), 8 pions et 1 roi pour le camp des suédois, 16 pions pour le camp moscovite.

But du jeu: Pour les moscovites, il s'agit d'immobiliser le roi de Suède et pour les suédois, de protéger leur roi et le conduire sur l'un des 4 coins du plateau.

Déroulement

En début de partie, les pions sont disposés en croix, comme le schéma l'indique.

Les suédois commencent la partie.

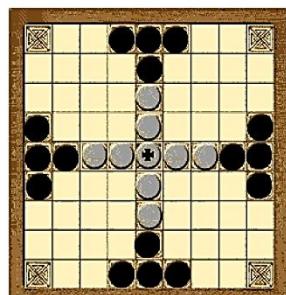
Chaque pièce se déplace d'un nombre quelconque de cases horizontalement ou verticalement. Les cases traversées et celle d'arrivée doivent être libres.

Aucun pion n'a le droit de s'arrêter sur la case centrale qui représente le trône du roi mais ils peuvent la survoler .

Un pion est pris et retiré du plateau lorsqu'il est encadré par deux pièces adverses ou une pièce adverse et le bord du plateau.

En revanche, un pion n'est pas pris s'il se place lui-même entre deux pièces adverses.
Le roi peut participer aux prises.

Le roi est pris lorsqu'il est encadré par quatre pions adverses ou par 3 pions et la case centrale.



YOTE



Histoire

Jeu très populaire dans toute l'Afrique occidentale, appelé également «Choko» en Gambie.

Il s'est souvent joué avec des éléments naturels (bâtons, cailloux) sur des plateaux tracés ou creusés dans le sol.

Matériel: un tablier constitué de 30 cases (6X5), 12 pions pour chaque joueur.

But du jeu: éliminer les pions de l'adversaire.

Déroulement

Au début de la partie tous les pions sont en dehors du jeu. Au premier tour chaque joueur place un pion sur une case vide du plateau, puis aux tours suivants:

Chaque joueur a 3 options:

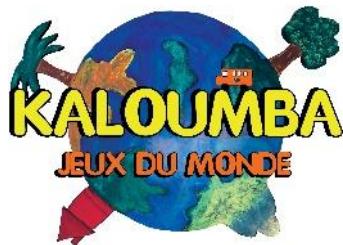
- poser un des ses pions sur une case vide, *ou*
- déplacer un des ses pions vers une autre case adjacente vide, horizontalement ou verticalement (pas en diagonale), *ou*
- faire une prise.

La **prise des pions** se fait en sautant par-dessus un pion adverse-adjacent (comme aux dames), en horizontal ou en vertical mais pas en diagonale et à condition d'arriver sur une case libre. On ne peut pas enchaîner les prises.

Cependant, dès qu'un joueur prend un pion adverse, il doit en retirer un autre, placé n'importe où sur le plateau.

Fin de la partie :

- un des joueurs n'a plus de pions.
- un des joueurs ne peut plus déplacer aucun de ses pions.



Depuis 2002, Kaloumba découvre des jeux traditionnels du monde entier, puis les fabrique avec du bois récupéré et organise différentes actions autour des jeux du monde.

Notre but est de développer le jeu comme outil culturel, social et éducatif, de promouvoir les jeux traditionnels et de favoriser leur accès au plus large public.

Nos activités sont :

La recherche de jeux traditionnels des cinq continents et de toutes les époques. Ces jeux n'ont pour la plupart jamais été édités et sont inconnus. Certains d'eux sont encore pratiqués par certaines populations du globe et d'autres sont tombés dans l'oubli.

La fabrication de jeux traditionnels avec du bois de récupération et des produits naturels.

Les animations de jeux du monde à destination de tous les publics.

Les ateliers de fabrication de jeux du monde dans diverses structures.

La vente de jeux uniques, fabriqués dans notre atelier en Ile de France.

Les formations en direction des professionnels pour la mise en place d'ateliers de fabrication.

L'accompagnement de structures dans le cadre du développement d'une activité autour des jeux du monde.

La réalisation de **projets internationaux**.



BIBLIOGRAPHIE

- Histoire des jeux de société* (1994), Lhôte Jean-Marie, Flammarion
Jeux et jouets à travers les ages (2010), Catherine Breyer, Edition Breyer
Du Senet au Backgammon (2003), Jean Louis Cazaux, Edition Chiron
Jeux et jouets dans l'antiquité et le moyen âge, Les dossiers d'archéologie (numéro 168 / février 1992).
Jeux du monde (1996), Nicolas Munoz de la Mata, Edition la Nacelle, UNICEF
Le livre des Jeux de pions (1999), Boutin Michel, Borneman
A vous de jouer (1975), Edition Philippe Auzou
Art du jeu, Jeu dans l'art (2012), Edition des musées nationaux
Les jeux et les hommes (1958), Roger Caillois, Edition Folio essais
Homo Ludens – essai sur la fonction sociale du jeu (1951) Huizinga Johan, Gallimard
Jeu et réalité (1971), D.W Winnicott, Édition Folio Essais
Les jeux, pratiques & évolutions, Histoire et images médiévales, n°28, avril 2012
Les Jeux du monde entier (1999), Michel Masson, Lydia Bacrie, Edition Marabout
Le tour du monde des jeux, collection 7 livrets, Maison des jeux de Grenoble
...



"ON N'ARRÊTE PAS DE JOUER PARCE QUE L'ON VIEILLIT. ON VIEILLIT PARCE QU'ON ARRÊTE DE JOUER" G. B. SHAW



Jeu de Patolli, représenté sur le codex de Magliacchi (XVI ème siècle)

