



Comparer des jeux et jouets de  
l'antiquité gréco-romaine avec  
des jeux et jouets traditionnels  
du monde rural nord-africain

Jean-Pierre Rossie  
Membre associé de Locus Ludi  
[sanatoypplay@gmail.com](mailto:sanatoypplay@gmail.com)

Document de travail pour  
Images en jeu : transferts culturels et continuité  
Programme doctoral CUSO Anthropologie historique  
Mondes anciens et modernes (25.10.2019)

ERC Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games  
in Classical Antiquity (741520)  
<https://locusludi.ch>

Université de Fribourg  
Fribourg, Suisse

2020

## INTRODUCTION

Est-il possible et utile de comparer les cultures ludiques tangibles et intangibles de l'antiquité gréco-romaine et du monde rural nord-africain et saharien, deux mondes séparés par tant de siècles et différenciés par des milieux naturels et humains, des croyances, des coutumes et des organisations sociales spécifiques ? En élaborant ce document de travail je suis parti de l'hypothèse que cela pourrait être possible et suite à l'analyse des différences et similarités des jeux et jouets et de leur contexte matériel et socio-culturel j'ai remarqué plusieurs affinités tant dans leurs descriptions littéraires que dans les images (voir le PowerPoint joint à cette analyse).

Peut-on parfois parler de continuité ? S'il y a eu dans l'Antiquité des contacts entre la civilisation gréco-romaine et la civilisation amazighe (berbère), puis entre le monde musulman et le monde chrétien aussi bien en Afrique du Nord, en Orient que dans la Péninsule Ibérique, une continuité ou influence directe était possible mais ne saurait dépasser le niveau d'hypothèse car les preuves semblent manquer. Cependant, l'intérêt de la comparaison réside aussi dans la manière dont chaque culture a transformé ce patrimoine au fil du temps en fonction des changements religieux et sociétaux.

Comme anthropologue socioculturel spécialisé dans l'enfance et les cultures ludiques nord-africaines et sahariennes, je voudrais soumettre cette comparaison entre les jeux et les jouets des enfants ruraux d'Afrique du Nord et du Sahara et ceux des enfants gréco-romains aux archéologues de l'Antiquité afin d'offrir des pistes de réflexion.

Véronique Dasen souligne à juste titre que « les jouets possèdent une dimension culturelle qui doit être patiemment reconstituée. » (Dasen, 2011, p. 53). Néanmoins, il faut tenir compte du fait que les jeux et les jouets conservés de l'Antiquité gréco-romaine se réfèrent plutôt à des enfants des élites, là où les jeux et jouets des enfants nord-africains et sahariens viennent d'enfants de milieu populaire. Les informations littéraires et archéologiques sur les jeux et jouets de l'Antiquité mettent en avant le point de vue des adultes sur les activités ludiques des adultes, des adolescents et parfois des filles et des garçons. Au contraire les informations sur les jeux et jouets nord-africains et sahariens concernent le 20<sup>e</sup> siècle et le début du 21<sup>e</sup> siècle, elles proviennent de mes recherches ethnographiques ou d'autres auteurs, réfèrent exclusivement à des jeux des enfants et favorisent le point de vue des enfants.

Dans cet essai il s'agit surtout de l'Antiquité grecque et dans une moindre mesure de l'Antiquité romaine. Les informations sur les jeux et jouets de l'Antiquité proviennent d'un nombre limité de publications, en particulier le catalogue *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité* (2019) et les revues *Les dossiers d'archéologie* (1992, 168), *Archéothéma. Histoire et archéologie* (2013, 31) et *Archéologia* (2017, 553 ; 2018, 571). Une analyse ultérieure d'autres publications sur ce thème pourra augmenter et adapter ces données. Les informations sur les jeux et jouets d'enfants du monde rural nord-africain et saharien proviennent en grande partie des populations amazighes (berbères), surtout de la région de l'Anti-Atlas au sud-ouest du Maroc, et des Ghib du Sahara tunisien. Ces données se trouvent dans les livres de la collection *Cultures ludiques sahariennes et nord-africaines* (1).

Dans la première partie, je mets en lumière les principales différences entre les jeux et jouets de l'Antiquité gréco-romaine et les jeux et jouets des enfants du monde rural nord-africain et saharien. Dans la deuxième partie, j'analyserai les similarités. La conclusion donne les résultats de cet essai de comparaison.

## **Populations, régions et périodes concernées**

### Populations de l'Antiquité gréco-romaine

- Monde grec antique du V<sup>e</sup> au III<sup>e</sup> siècle avant J.-C. (Attique, Eubée, Sicile, Italie du sud...)
- Empire romain du III<sup>e</sup> au IV<sup>e</sup> siècle après J.-C. (Aventicum, Lugdunum, Rome, Tarragone...)

### Populations sahariennes

- Populations de la région du fleuve Niger, Mali, entre 100 avant J.-C. et 1980
- Les Maures de la ville d'Oualata, Mauritanie, des années 1930
- Les Ghib du Sahara tunisien, une petite population semi-nomade dans les années 1970

## Populations marocaines

- Population amazighe (berbère) du Rif, début des années 1900
- Population amazighe de l'Anti-Atlas, du Haut Atlas et du Moyen Atlas, 1992-2019
- Population sédentaire du Sahara marocain, début des années 2000
- Population des villes Essaouira, Kénitra, Marrakech, Midelt, 1992-2008

## DIFFÉRENCES

### 1. ANTIQUITÉ GRECQUE

La collecte d'informations sur les jeux et les jouets dans l'Antiquité grecque et romaine met clairement en avant **le point de vue des adultes**. Les sources écrites proposent des discussions d'adultes, en particulier des philosophes, sur la manière dont les adultes et parfois les adolescents ou les enfants jouent ou doivent jouer et sur les jouets qui leur conviennent. Une autre source est basée sur les trouvailles archéologiques, principalement de tombes d'enfants ou de dépôts votifs dans les sanctuaires, ainsi que sur des représentations figurées d'objets parfois hâtivement appelés des jouets. Plusieurs travaux récents ont montré que ces 'jouets' peuvent être considérés comme des objets à fonction rituelle et religieuse (Huysecom-Haxhi, S. & Muller, A., 2015, p. 323). Cependant, même si ces objets avaient une fonction rituelle et religieuse, ils peuvent aussi faire référence à des jouets que les jeunes utilisaient dans un contexte profane. Les informations sur l'Antiquité grecque et romaine n'offrent que rarement une description basée sur l'observation d'activités ludiques spontanées et les photos utilisées dans le PowerPoint montrent principalement des adultes.

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

L'analyse de la culture ludique des enfants nord-africains et sahariens résulte de l'observation de jeux spontanés complétée par des interviews libres avec des enfants, des adolescents et parfois des adultes. Grâce à cette méthode de recherche, **le point de vue des enfants** est favorisé. Ce que je mentionne dans mes publications et par les photographies qui y sont intégrées est issu de choix personnels. Cependant, lorsque je décris les activités de jeux et de fabrication de jouets des enfants d'Afrique du Nord et du Sahara, j'essaie autant que possible d'offrir au lecteur des informations basées sur ce que les enfants font réellement et sur la façon dont ils en parlent. Photographier des événements de jeu

spontanés témoigne de cette approche, une démarche qui, depuis 2002 et dans l'Anti-Atlas, est devenu plus facile à réaliser grâce à Khalija Jariaa (Tiznit) et Boubaker Daoumani (Sidi Ifni), deux collaborateurs à mes recherches, qui sont nés et vivent dans cette région.

Un helléniste m'a demandé ce que je voulais dire par 'jeux spontanés des enfants' (Vespa M., mail du 27.9.2019). L'expression 'jeux spontanés' doit être spécifiée et je la définirai, dans le contexte de mes recherches sur les jeux et jouets des enfants du monde rural nord-africain et saharien, comme des jeux et des créations de jouets initiés et organisés par les enfants eux-mêmes sans intervention d'adultes mais parfois sous la tutelle d'un enfant plus âgé qui peut être en même temps le leader du groupe de jeu. L'activité de jeu elle-même peut donc être spontanée mais cela ne signifie pas que chaque enfant qui y participe choisit personnellement de jouer quoi, quand, où et avec qui.

## 2. ANTIQUITÉ GRECQUE

Les jeux et jouets des enfants dans l'Antiquité grecque se rapportent surtout à **la situation des enfants des élites.**

## MONDE RURAL NORD-AFRICAINE

Les jeux et jouets des enfants nord-africains et sahariens que j'ai analysés viennent surtout d'**enfants de milieux populaires.**

## 3. ANTIQUITÉ GRECQUE

Dans l'Antiquité, **la frontière entre jeu et divination est souvent impossible à tracer.** Les procédés divinatoires antiques peuvent s'apparenter à un divertissement, comme les dés ou les osselets, qui constituent tantôt un jeu d'adresse et de compétition, tantôt permettent de prédire l'avenir. Quel que soit l'objectif, l'emporter sur un adversaire ou connaître son destin, les dieux sont responsables du geste qui détermine la manière dont les dés ou les astragales retombent en fixant le succès ou l'échec (Dasen & Schädler, 2017, p. 60). Cependant, en lisant les sources antiques, il est assez rare de trouver dans le monde gréco-romain des enfants qui jouent aux dés. Dans les sources écrites et figurées, l'activité de la *kubeia* est surtout attestée pour les adultes (M. Vespa, mail 10.9.2019).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Je n'ai **pas trouvé trace d'un lien entre jeu et divination** en ce qui concerne les jeux d'adresse et de compétition des enfants sahariens et nord-africains qui de plus n'utilisent pas des dés pour leurs jeux pour autant que je sache. Cependant, **dans leurs jeux de faire semblant une relation avec la religion, des cérémonies ou des rites existe parfois.**

### 4. ANTIQUITÉ GRECQUE

**La culture ludique antique est un patrimoine en grande partie immatériel** (2), surtout en ce qui concerne les enfants (Dasen, 2019a, p. 24).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Aussi bien l'aspect immatériel que matériel ont une grande importance** dans les jeux et jouets des enfants sahariens et nord-africains. La création de jouets et l'utilisation de matériel de jeu sont directement liées aux jeux de faire semblant et d'adresse. Du matériel d'origine minérale, végétale, animale et rarement humaine, comme les cheveux, sont utilisés.

### 5. ANTIQUITÉ GRECQUE

**Les objets conservés dénommés 'poupées' ne semblent pas être des jouets au sens moderne, mais plutôt « des offrandes votives anthropomorphes », aux membres articulés, « liées à la maturation et la socialisation des filles » et « absentes des scènes ordinaires des jeux enfantins »** (Dasen, 2005, p. 67). La plupart des 'poupées' étaient probablement fabriquées en série par des adultes dans des ateliers spécialisés dans la production de figurines en terre cuite (3). « Des poupées en argile ont été retrouvées dans des tombes et des sanctuaires. Ces figurines devaient servir de jouets, mais pouvaient également être dédiées à des divinités lors de rites marquant le passage de l'enfance à l'âge adulte » (Massar, 2019, p. 40).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Les poupées féminines et parfois masculines sont des figurines créées par des enfants, surtout des fillettes et des filles. Elles sont presque uniquement utilisées dans des jeux de faire semblant.** Néanmoins, il existait ou existe encore deux situations exceptionnelles dans lequel **une poupée jouait ou joue encore, mais rarement, un rôle rituel : implorer la pluie en période de sécheresse et pendant l'Achoura**, la période festive de dix jours au début de l'année musulmane.

## 6. ANTIQUITÉ GRECQUE

Parmi les soi-disant poupées de l'Antiquité grecque j'ai vu jusqu'à présent **uniquement des figures féminines**. Les 'poupées' représentant de jeunes garçons existent mais sont rares et leur production limitée dans le temps (fin V<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> siècle).

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Les poupées des filles nord-africaines et sahariennes représentent surtout des femmes, parfois des hommes, des enfants et des bébés.** Les poupées des garçons représentent surtout des hommes, rarement des femmes.

## 7. ANTIQUITÉ GRECQUE

**Les poupées grecques « ne représentent pas des jouets profanes** mais le moyen d'instruire la fillette ou jeune fille » (Dasen, 2005, p. 70).

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Les poupées des enfants nord-africains et sahariens représentent presque uniquement des jouets profanes.** Elles ne sont pas utilisées pour instruire les filles ou les garçons mais sont créées par ceux-ci pour mettre en scène des situations liées au monde adulte. Cependant, ces poupées et les jeux dans lesquels elles sont utilisées ont certainement un aspect d'instruction sur la vie des adultes, un apprentissage par l'enfant lui-même et par l'intervention d'enfants plus âgés.

## 8. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAÏNE

« **La numphê (poupée) a des bras articulés** qui devaient sans doute permettre de l'habiller aisément de **vêtements** aujourd'hui disparus. » (Dasen, 2017).

Des poupées hellénistiques à membres mobiles (Dasen, 2019a, p. 40).

Des poupées romaines à membres mobiles ((Dasen, 2019a, p. 46).

« For girls there were dolls, which were **usually made of terracotta**... Others were **fashioned as though nude, and without lower legs or arms, so that they could be dressed and undressed by the child.** » (Beaumont, 1994, p. 31).

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Je n'ai pas rencontré des poupées avec des membres mobiles.** Les **vêtements** de ces poupées sont très variés et vont du simple au très élaboré. Les poupées représentant *tislit* ou *arousa* – ce qui signifie jeune mariée en langue amazighe et en arabe – sont bien habillées avec de préférence un survêtement brillant et éventuellement une belle coiffure (4).

## SIMILARITÉS

### 9. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **Les enfants recevaient aussi des cadeaux lors d'autres fêtes**, telles les Diasies, célébrées en l'honneur de Zeus Meilichios. » (Dasen, 2011, p. 55). Les Diasies se passaient à Athènes et les informations manquent pour pouvoir élargir cette pratique d'offrir des cadeaux aux enfants du monde grec (M. Vespa, mail 27.9.2019).

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

C'est surtout pendant la fête d'Achoura, célébrée pendant les dix premiers jours du premier mois de l'année musulmane, que **les enfants marocains de milieu populaire reçoivent des jouets** (seringue d'eau, tambourin, tambour, flûte), des friandises et des vêtements de leurs parents et autres adultes. Lors d'une autre fête, le Mouloud, la célébration de la naissance du prophète Mohamed, un petit moulin à vent se donne traditionnellement aux enfants.

### 10. ANTIQUITÉ GRECQUE

Selon Platon, « **Durant les six premières années, l'enfant a le droit de jouer sans distinction de sexes** » (Dasen, 2005, p. 62). Bien qu'il s'agisse d'un constat philosophique (M. Vespa, mail 27.9.2019) plus que d'une réalité observée, je pense qu'il est assez proche des habitudes des parents grecs de cette période pour pouvoir le comparer.

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Il n'y a pas de séparation entre jeux de filles et de garçons jusqu'à l'âge de l'école primaire**, mais cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas à un âge plus jeune, et même déjà vers trois ans, la conscience de la différence entre jeux de filles et jeux de garçons, par exemple en ce qui concerne le jeu de poupées. Un exemple frappant est celui d'un garçon de quatre ans de Sidi Ifni qui lorsque sa nièce de six ans lui dit trois fois d'aller 'préparer à manger' pour les poupées, le refuse en criant « je suis un homme, pas une femme ! » puis le répète avec insistance (Rossie & Daoumani, 2004).

### 11. ANTIQUITÉ GRECQUE

**Plusieurs types de hochets étaient courants dans l'Antiquité** comme cela est attesté par des trouvailles, des images et des textes. « Sur un cruchon ou *chous* attique du milieu du Ve siècle av. J.-C., un tout-petit est assis sur son pot, entouré d'un bâton à roulettes et d'un vase, en brandissant un hochet ». Le

hochet « (en grec *platagônion* en latin *crepitaculum*) est un des premiers jeux de l'enfant » (Dasen, 2019a, p. 14, 32-33).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Pour les bébés, les mères, grand-mères et autres femmes fabriquaient des hochets** en peau de lapin ou avec des petites bouteilles rondes que l'on remplit avec de l'eau de la source sacré Zamzam de la Mecque. En tamazight on appelle le hochet *tagharghucht*, un terme lié au son que fait le hochet. Aujourd'hui on achète des hochets en plastique bien que des mères se plaignent de leur mauvaise qualité.

#### 12. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **A partir de l'âge de trois ans on laisse l'enfant librement marcher et sortir jouer hors de gynécée** » (Dasen, 2005, p. 63). Néanmoins, cette affirmation qui se trouve dans des textes de philosophie politique comme la *République* de Platon ne représente pas toujours la réalité quotidienne à Athènes (M. Vespa, mail 10.9.2019).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Un enfant de trois ans est normalement stimulé pour sortir de l'entourage des femmes et des tout petits enfants** et aller jouer avec d'autres enfants de son âge ainsi qu'avec ses sœurs, frères et voisins plus âgés.

#### 13. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **Les jeux reflètent aussi la communauté d'intérêts des jeunes enfants des deux sexes. Sur les *choés* (petites cruches à vin), la plupart des divertissements se conjuguent au masculin et au féminin.** Filles et garçons agitent des hochets, jouent au lancer de balle ou de noix, s'amuse avec des animaux. » (Dasen, 2005, p. 65).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Les jeux et jouets des bébés et bambins sont peu différenciés entre filles et garçons. A partir de l'âge de trois ans cette séparation entre jeux de filles et jeux de garçons s'impose progressivement pour devenir bien prononcée vers l'âge de six ans.** Néanmoins, cette opposition ne peut pas être vue comme absolue car il y a toujours des exceptions.

#### 14. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **Les enfants jouaient donc seuls**, avec d'autres règles que les adultes, qu'ils inventent de manière spontanée. Dans les *Lois* (793e-794a), Platon observe que le goût de l'amusement est naturel chez les enfants dès l'âge de trois ans, et qu'ils imaginent des jeux dès qu'ils sont ensemble. (Dasen, 2019a, p. 24).

Il existe aussi des textes décrivant des « épisodes antiques concernant Socrate ou le roi de Sparte Agésilaos, ou encore Archytas de Tarente. Ces personnages-là (mais aussi Héraclite) sont protagonistes d'anecdotes où ils jouent avec des enfants. Voir l'article de V. Dasen sur le hochet d'Archytas (2017b), (Vespa M., mail du 10.9.2019).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Les adultes interviennent rarement dans les jeux des enfants** une fois qu'ils jouent dehors avec d'autres enfants de leur âge ou plus âgés. Quand ils interviennent cela concerne rarement le jeu en soi. Leur réaction est surtout provoquée par le dérangement, le danger, le manquement à une obligation domestique ou le manquement aux règles morales et sociales que ce jeu provoque.

En ce qui concerne ces 'épisodes antiques' dans lesquels des adultes particuliers aiment jouer avec des enfants, je me demande s'il ne s'agit pas plutôt de cas exceptionnels mis en avant pour des raisons d'argumentation ?

#### 15. ANTIQUITÉ GRECQUE

« ... les sources antiques ne nous livrent pas la voix des enfants de manière directe, les textes et représentations antiques nous permettent d'approcher leur univers au travers du regard des adultes et de rares récits biographiques. Grâce aux découvertes archéologiques, nous possédons une partie des objets qui leur appartenaient. **Les jouets qui nous sont parvenus sont majoritairement en terre cuite ou en métal, mais ils ne doivent pas nous faire oublier ceux qui étaient en matière périssable (bois, paille, chiffon, cire, cuir, mie de pain...)** » (Dasen, 2011, p. 53).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

C'est bien dans ces **matières périssables** que la plupart des jouets créés par les enfants nord-africains et sahariens ont été faits et le sont parfois encore aujourd'hui. L'utilisation de **l'argile ou plutôt de la terre argileuse** pour modeler des jouets reste toujours populaire dans les villages de l'Anti-Atlas, principalement les filles et moins les garçons. **Les jouets en métal** par contre sont plutôt réalisés par des garçons avec du matériel de récupération.

## 16. ANTIQUITÉ GRECQUE

« les enfants s’amusaient souvent à fabriquer eux-mêmes (des jouets), comme le rapporte Lucien : « N’est-ce pas ainsi que chez nous **les enfants prennent de la cire ou de l’argile, la pétrissent, et donnent successivement à la même masse mille diverses figures** (1) ? [1. Lucien de Samosate, *Alcyon*, 4, dans *Œuvres complètes*, trad. Eugène Talbot. Paris : Hachette, 1857]. » (Dasen, 2011, p. 53).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Créer des jouets en argile dans l’Anti-Atlas** marocain demande tout un savoir-faire transmis de génération en génération dans les groupes de jeu des filles et plus rarement des garçons. Il s’agit non seulement de trouver la terre adaptée et de la filtrer afin de préparer de la pâte à modeler, mais aussi de modeler des figurines animales et humaines, des ustensiles et du mobilier, de faire sécher ces jouets et parfois de les cuire dans le four de la mère ou dans un four construit par les filles. En ce qui concerne ces activités ludiques, la collaboration entre un archéologue, moi-même et mes deux collaborateurs a rendu possible l’analyse de la fabrication de jouets en argile par des enfants de l’Anti-Atlas, une étude incorporée dans la thèse de doctorat de cet archéologue (Fassoulas, 2017). La partie ethnographique de cette thèse sera publiée dans Rossie et al, (2020) *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines. Jeux de faire semblant des enfants amazighs de l’Anti-Atlas marocain*.

## 17. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Une grande variété de poupées nous est parvenue de l’Antiquité. **Les plus modestes, en tissu de lin, bourrées de chiffons et de papyrus**, se sont parfois conservées dans le climat sec de l’Égypte romaine et copte. » (Dasen, 2011, p. 56).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Les poupées nord-africaines et sahariennes créées par les filles et parfois les garçons ont souvent une **armature rigide en roseaux ou branchettes** mise ensemble en forme de croix ou bien elles sont **modelées en argile** ou plutôt en terre argileuse.

## 18. ANTIQUITÉ GRECQUE

**Les ‘poupées’ représentent des adolescentes et des femmes** et « se rapportent bien au mariage et à la fécondité » (Dasen, 2005, p. 69).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

**La plupart des poupées créées par des filles représentent des adolescentes et des femmes** et sont souvent utilisées pour des jeux de faire semblant liés aux cérémonies de mariage et à la vie de l'épouse, moins souvent à la grossesse et à la naissance d'un bébé. Elles servent aussi pour des jeux de dînette et de travaux de femme.

### 19. ANTIQUITÉ GRECQUE

Les termes pour désigner les 'poupées' en grecque sont *numphê* « **la future mariée ou mariée qui n'a pas encore accouché** », et *korê*, *korokosmion* ou *kosmion*, traduits par « poupée » (Dasen, 2005, p. 67).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Le terme pour désigner les poupées dans le monde rural nord-africain et saharien est **en amazigh (berbère) *tislit* pour la poupée féminine et *isli* pour la poupée masculine ou en arabe *arousa* et *arîs***. Dans la vie réelle, *tislit* ou *arousa* sont les noms donnés à la fiancée et *isli* ou *arîs* au fiancé pendant la période des cérémonies de mariage.

### 20. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **Certaines figurines renvoient de manière explicite aux rites nuptiaux**, comme la poupée en terre cuite assise sur un siège à haut dossier » (Dasen, 2017).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

**Les jeux de faire semblant en rapport avec la fête et les cérémonies de mariage, surtout en ce qui concerne la fiancée et parfois aussi le fiancé, sont très en faveur chez les filles d'Afrique du Nord et du Sahara.** Dans ces jeux certaines cérémonies comme l'application du henné et le départ de la maison de la fiancée à la maison du fiancé sont mis en scène ainsi que la préparation de la nourriture, le banquet et les chansons de circonstance.

### 21. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Mais avec des figurines et quelques objets ressemblants, il construit **une chambre nuptiale, bricole un jeune époux et couche à ses côtés une jeune mariée** ; et, après avoir gonflé le ventre de la figurine de l'épouse avec de la boure, il imagine qu'elle est enceinte, et, du coup, voilà les douleurs de l'enfantement, l'accouchement, la sage-femme et ses honoraires » (Dasen, 2019a, p. 25).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

**Cette description d'un jeu de poupée est tout à fait semblable à certains jeux des filles d'Afrique du Nord et du Sahara**, aussi bien pour les poupées utilisées que pour les situations mises en scène.

### 22. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **Les pratiques ludiques transposent dans un univers virtuel le prélude des relations amoureuses et les préparatifs du mariage, la relation qui se crée entre les époux** » (Dasen, 2017).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Bien que je ne pense pas pouvoir trouver un exemple de jeu de faire semblant de filles de ces régions qui se réfère à une relation amoureuse, je connais **beaucoup de jeu de faire semblant mettant en scène les préparatifs du mariage, la fête de mariage, la situation de l'épouse et de la mère et quelques jeux qui se rapportent à la relation entre époux.**

### 23. ANTIQUITÉ GRECQUE

« ... les « poupées » antiques n'ont probablement jamais été de simples jouets profanes, mais ont offert **le moyen d'instruire la fillette**. Les unes jouent de crotales comme une participante aux fêtes religieuses ou trônent comme une fiancée le jour de ses épousailles, **d'autres initient l'enfant à son futur rôle d'épouse et de mère.** » (Dasen, 2011, p. 56).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Avec leurs poupées-femmes les filles d'Afrique du Nord et du Sahara imitent et interprètent hier comme aujourd'hui **la vie d'une épouse et d'une mère** bien que le jeu de faire semblant de la fête de mariage est probablement le jeu de poupée le plus populaire. Des poupées bébés, des poupées-mère portant un bébé dans le dos et les poupées-petit enfants existent mais sont assez rares. Ces jeux servent sans aucun doute à 'instruire la fillette' mais cette volonté ne provient pas des adultes. **Par contre cette instruction par le jeu se concrétise dans des groupes de jeux suite à l'intervention de filles plus âgées et la volonté des fillettes elles-mêmes.**

### 24. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Les Grecs et les Romains avaient déjà conçu pour leurs enfants de véritables chambres ou cuisines de poupées ». **Des ustensiles pour dînette plus simples modelés en argile** sont aussi trouvés en bon nombre (Durand, 1992, p. 16).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Des ustensiles et du mobilier pour jeu de dînette** comme ceux des enfants des élites grecques et romaines ne se trouvent pas parmi les enfants des milieux populaires d'Afrique du Nord et du Sahara. Par contre elles créent d'innombrables **ustensiles-jouets et du mobilier avec du matériel naturel, surtout l'argile ou la terre argileuse, et du matériel de récupération**. Ces jeux, qui sont le plus souvent des jeux de filles, se jouent à l'extérieur dans des maisonnettes dont le plan est délimité par des pierres et parfois par des murs de sable mouillé.

### 25. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAÏNE

Pour la période de l'Antiquité tardive dans l'Orient romain, au Fayoum en Egypte, le mobilier de certaines tombes « comportait la garde-robe de la poupée et divers jouets, comme un ballon, des **petits instruments de tissage** ou encore de la vaisselle (Behling, 2013, p. 18).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Aussi bien en 1975 chez les Ghrib du Sahara tunisien qu'en 2007 dans l'Anti-Atlas marocain, des filles ont construit un **métier à tisser** sur lequel il était possible de tisser réellement. Dans le cas d'une fille ghrib d'environ dix ans sa mère est venue vérifier l'état du métier à tisser-jouet et elle a ajusté quelques fils de chaîne.

### 26. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAÏNE

« ... **little clay animals** – dogs, pigs, tortoises, birds – kept the small child amused... » (Beaumont, 1994, p. 31). « Ce lien très fort peut expliquer la présence de **statuettes en terre cuite d'animaux** dans les tombes d'enfants dans le monde grec et romain. On ne saurait exclure qu'ils les aient manipulés comme des figurines de jeu, mais leur fonction semble être surtout symbolique. » (Vespa, 2019, p. 27).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Dans l'Anti-Atlas les enfants aiment modeler toute une **série d'animaux en terre argileuse** de préférence en période de pluie car alors la terre argileuse est plus maniable. Surtout les filles les font parfois cuire dans le four à pain de leur mère ou dans des fours qu'elles construisent elles-mêmes. Ces animaux-jouets servent à des jeux de faire semblant mettant en scène la vie des animaux et des adultes.

## 27. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAINE

« Dans *Les Nuées* d'Aristophane, Strepsiade décrit la variété de ces jouets à jamais perdus : « Il était encore tout mioche, pas plus haut que cela, qu'il **modelait chez nous des maisons**, sculptait des bateaux, construisait de petits chariots de cuir... Les petits Romains s'y adonnent aussi, comme en témoigne Horace : « **construire de petites maisons**, atteler des souris à un petit chariot, jouer à pair ou impair, monter à cheval sur un long roseau. » (Dasen, 2011, p. 53, 55).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAINE

**Délimiter le plan d'une maisonnette avec des pierres ou du sable humide** est une activité ludique commune dans le milieu rural marocain comme dans le Sahara tunisien. Les filles le font souvent pour leurs jeux de poupées et de dînette. Les garçons le font parfois pour des jeux de faire semblant en rapport avec des occupations masculines. Des maisonnettes exceptionnelles furent créées par des servantes des Maures de Oualata dans les années 1930. Ce sont des **maisons en miniature en terre cuite** sans toit mais avec plusieurs pièces dont les murs sont décorés de motifs géométriques. Des ustensiles pour dînette, du mobilier et des animaux en miniatures en terre cuite accompagnent ces maisonnettes.

## 28. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAINE

« A kind of cymbal. It appears to have been a split reed or cane, which clattered when shaken with the hand ». **Ces cymbales** étaient utilisées par des femmes (Smith, 1873, p. 107). Un autre modèle de **cymbale se compose de deux disques en laiton de forme concaves**. « Une lanière de cuir permettant de les tenir avec le pouce et le majeur. » (Musée des Technologies des Grecs de l'Antiquité).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAINE

**Le premier type de cymbale** était fait par des enfants ghrib du Sahara tunisien en 1975 pour rythmer leurs chants ou pour simplement s'amuser. Cette cymbale se produit en prenant rameau de palmier qu'on fend en deux sur deux tiers de sa longueur et dont le dernier tiers sert comme poignée.

Dans l'Anti-Atlas **le deuxième type de cymbales** est parfois construit avec quatre fonds de cannettes découpés au couteau. Au centre de chaque fond deux trous sont percés pour y attacher un bout de fil dans lesquels le pouce et l'index de chaque main s'introduiront. Une fois que les cymbales sont prêtes l'enfant pourra les utiliser comme des castagnettes.

## 29. ANTIQUITÉ GRECQUE

**Le tambourin** « cet instrument à percussion (appelé *rhoptron*) était principalement utilisé par les Corybantes (danseurs rituels). Il était constitué d'un cerceau en bois formant un cylindre de faible hauteur, couvert généralement sur une face d'une membrane de peau tendue. A la circonférence du cerceau, des petits disques de bronze martelé (cymbalettes) étaient insérés par paires dans des encoches, faisant un bruit de sonnailles lorsque le musicien le frappait de sa main. Debout, il tenait le tympanon de sa main gauche et le frappait du bout des doigts de la main droite. » (Musée des Technologies des Grecs de l'Antiquité). Une femme jouant au tambourin se voit sur un vase d'Agrigente d'environ 350 av. J.-C. (Bellia, 2013, p. 94).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Le tambourin en membrane de peau de chèvre avec ou sans rondelles de métal** est un des cadeaux traditionnellement offerts aux filles pendant la fête d'Achoura au début de l'année musulmane. Ce tambourin se frappe toujours comme dans l'Antiquité. Suivant la tradition il fallait donner aux garçons un petit tambour en poterie. Depuis la fin des années 1900 et le début des années 2000 j'ai vu de temps en temps des filles qui frappent ces petits tambours en poterie.

## 30. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Greeks played a variety of wind instruments they classified as aulos (reeds) or syrinx (flutes) » (Campbell, Greated & Myers, 2004, p. 83). **Cet aulos à anche** « se composait d'un tube cylindrique taillé dans un roseau, de l'os (tibia de cerf), de l'ivoire, du bois (buis ou lotus), en cuivre, associant parfois deux matériaux... Sur l'embouchure était ajustée une anche... **Le type à anche simple utilisait une lamelle prélevée sur la paroi d'un petit roseau** dont l'extrémité était fermée, de manière à conserver une fine languette que le souffle du musicien mettait en vibration, comme pour la clarinette moderne... Le corps de l'aulos était généralement percé de sept trous, avec un trou supplémentaire sur l'arrière pour passer à l'octave... **Le musicien (l'aulète) plaçait l'embouchure sur ses lèvres (l'anche étant toute entière dans sa bouche)** et soufflait en appuyant les lèvres de manière appropriée, et en couvrant de ses doigts les trous correspondant à l'émission de la note souhaitée. » (Musée des Technologies des Grecs de l'Antiquité).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

En 1975 dans le Sahara tunisien, j'ai vu comment un garçon Ghrib de 14 ans a découpé avec soin **l'anche pour sa flûte à 5 trous**. Puis il m'a montré comment il faut jouer sur cette flûte **en mettant l'anche entièrement dans sa bouche** et en déposant soigneusement ses lèvres sur l'embouchure de la flûte, tout à fait comme un flûtiste de l'Antiquité le faisait.

### 31. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Le pandure. Cet **instrument de musique à trois cordes** était constitué d'une petite caisse de résonance munie d'un long manche garni de frettes pour produire les différentes notes en faisant varier la longueur vibrante de chaque corde. C'était un ancêtre des instruments ultérieurs de la famille du luth et de la guitare. Il a survécu en Grèce jusqu'à nos jours sous le nom de «tambouras»... Ce sont généralement des femmes qui en jouaient. Elles le tenaient horizontalement, la manche tournée vers la gauche. Les doigts de la main gauche pressaient les cordes sur les frettes et la main droite pinçait ou frappait les cordes à l'aide d'un plectre. » (Musée des Technologies des Grecs de l'Antiquité).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Le *lotar*, une **guitare traditionnelle à trois cordes**, réalisé en 2007 par un garçon de treize ans du Pré-Sahara au Maroc a été créé avec une peau de chèvre tendue sur une vieille casserole et un long bâton de bois muni en haut de trois clés. Avec ce lotar, qui ressemble assez bien au pandure antique, il s'exerce à devenir un musicien professionnel.

### 32. ANTIQUITÉ GRECQUE

Les mots grecs et latins , *trochos*, *rota*, pour désigner **le cerceau** sont associés à une rotation circulaire ainsi qu'à une vitesse, ce qui suggère un mouvement rapide et une course. Il est actionné à plus ou moins grande vitesse au moyen d'une baguette, droite ou à l'extrémité recourbée. La main du joueur peut être utilisée pour contrôler le cerceau. Seul Oribase, un auteur grec du IV<sup>e</sup> s. apr. J.-C. a fourni des détails sur la taille et l'apparence des cerceaux utilisés dans la formation des jeunes hommes : « il devrait avoir un diamètre inférieur à celui d'un homme et atteindre sa poitrine ». « Le cerceau est fait de matériaux organiques dégradables, par exemple des morceaux de saule ou des objets recyclés comme des bandes de métal provenant d'un baril ou d'un pneu de roue. Utiliser un cerceau est réservé aux garçons qui s'entraînent en Grèce dans le

gymnase ou à Rome sur le champ de Mars lors de concours sportifs pour la jeunesse de l'élite » (Dasen, 2018b, p. 2, 3, 5, 8 ; Dasen, 2019b, p. 54-55).

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Le cerceau** est un jeu de garçon appelé *akharkhar* en amazigh, un mot dont la signification semble inconnu, ou *derrija* en arabe marocain, un terme utilisé aussi pour la bicyclette. Comme cerceau on utilisait à Sidi Ifni un cerceau d'un vieux tonneau ou une roue de bicyclette sans pneu ou bien de mobylette. De manière similaire comme les garçons dans l'Antiquité, les garçons de l'Anti-Atlas poussaient devant eux leur cerceau lentement ou de toute vitesse en appliquant à l'extérieur du cerceau une tige de fer pour bâtiment qui se termine par un crochet ou bien un bâton enfoncé dans l'ouverture d'une bouteille de plastique bien aplatie. Les garçons préféraient utiliser une bouteille en plastique aplatie pour le son que cela produit en poussant le cerceau. Cela se faisait dans les rues et les chemins en terre dure. Ce jeu se pratiquait souvent en groupe de garçons d'environ huit ans et plus mais il était très rare d'en faire une compétition. Aujourd'hui ce jeu se fait rarement à Sidi Ifni mais encore dans les villages aux alentours.

### 33. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Au II<sup>e</sup> s. apr. J.-C., le lexicographe Pollux explique que **le jeu favori des jeunes filles s'appelle le *pentelitha* ou jeu des « cinq pierres »** (*Onomasticon*, IX, 126). Comme on le fait encore de nos jours, les cinq osselets sont jetés en l'air, puis rattrapés sur le dos de la main (5). Ceux qui tombent par terre sont ramassés avec les doigts de la même main, sans **faire chuter ceux qui reposent déjà sur le dos de la main.** » (Dasen & Schädler, 2017, p. 63). « Ce jeu si souvent adopté par les enfants et les jeunes filles était pratiqué assis ou agenouillé » (Dasen, 2018a, p. 43).

### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Chez les Aït Baamran du village Lahfart dans la province de Sidi Ifni, parlant tachelhit, on appelle ce jeu *ighmayn* (origine inconnue) ou en arabe marocain *khamayïssa* (les cinq), c'est-à-dire **le jeu des cinq pierres** que les enfants commencent à pratiquer vers l'âge de cinq ans mais que des femmes adultes et âgées jouent encore. **C'est plutôt un jeu de filles mais aussi de garçons et parfois on joue dans un groupe mixte.** Le matériel de jeu se limite à cinq petites pierres plus ou moins rondes et assez lisse. Parfois on utilise des noix trouvées dans les fruits mûrs de l'arganier. Dans deux villages de la province de Tiznit, filles et garçons utilisent deux objets pour jouer au jeu de cinq

pierres : les pierres rondes trouvées dans l'oued (rivière saisonnier), qui sont les meilleures à utiliser pour ce jeu, et les osselets provenant des pattes de moutons. La position accroupie des filles et la manière de jeter en haut et de recevoir sur le dos de la main les cinq pierres sont semblables à ce jeu dans l'Antiquité. Si une ou plusieurs pierres tombent par terre il faut donner les cinq pierres au joueur suivant. Les filles du village de montagne Lahfart disent qu'il y a environ vingt-sept étapes ou manières de jouer avec les cinq pierres mais qu'il est rare d'arriver à la dernière.

#### 34. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Trois jeunes filles sont accroupies autour d'un cercle tracé sur le sol, divisé par des lignes, avec trois osselets posés au centre. Elles s'adonnent probablement au **jeu d'eisomilla ou omilla** (« **dans le cercle** »), dont l'objectif est de déloger les osselets des adversaires hors de cet espace en lançant les siens. Ce jeu est encore populaire aujourd'hui en Turquie et au Moyen-Orient. » (Carè, 2019, p. 92).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Un jeu du cercle** similaire mais en même temps différent sur plusieurs aspects, se joue dans l'Anti-Atlas. Chaque joueur doit trouver un nombre pair de coquillages (dix ou plus). Un joueur dessine un cercle, puis l'aîné rassemble tous les coquillages et les jette pour les disperser dans le cercle. Il commence par tracer avec son auriculaire une ligne entre deux coquillages suffisamment distants mais sans toucher de coquillage. Pour gagner il doit avec une pichenette sur un coquillage toucher le deuxième coquillage mais sans en toucher un autre. S'il réussit le coup, il gagne un des deux coquillages. L'aîné peut continuer à jouer aussi longtemps qu'il ne touche pas l'autre coquillage de la paire choisie ou un autre coquillage avec sa main. S'il fait une de ces fautes, il doit céder sa place au joueur suivant. Ces règles comptent pour chaque joueur. Le joueur suivant doit prendre tous les coquillages restant dans le cercle et recommencer à jouer comme l'aîné (Daoumani, 2019).

#### 35. ANTIQUITÉ GRECQUE

Sur les monuments funéraires, « **le chariot à timon est le jouet exclusif des garçons** » (Dasen, 2005, p. 67) bien qu'il y ait quelques exemples de filles utilisant pareil chariot dans les figurines en terre cuite et sur les vases. « En Grèce, le jouet favori des garçons était le chariot à timon (*hamax*). Sur les vases peints et sur les stèles funéraires, il figure comme leur attribut par excellence. Le modèle le plus simple semble être composé d'une tige en bois, fixée à un axe

avec une ou deux roues. » (Dasen, 2011, p. 55. Voir aussi Ammar 2019, p. 36-37).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

**Le chariot à une ou deux roues est fabriqué par les garçons et poussé devant soi.** Je n'ai pas vue des filles jouer avec un chariot pareil mais il est bien possible que parfois une fille a voulu pousser un chariot de son frère ou d'un voisin.

### 36. ANTIQUITÉ GRECQUE

*Episkyros* ou 'balle commune' : « **Les joueurs divisés en deux camps adverses devaient intercepter la balle lancée par leur adversaire et la relancer** et ce, sans jamais reculer au-delà des lignes arrières délimitant le terrain, sinon ils perdaient la partie. » (Hasselin Rous, 2019, p. 57). « Le terrain de jeu est partagé en deux avec de la chaux ou de la pierre, dite *skyros*, d'où le nom du jeu, avec deux lignes marquant les buts. L'objectif est de lancer le ballon le plus loin possible dans le terrain adverse afin de traverser la ligne du but sans être intercepté par l'adversaire » (Vespa 2019, p. 125 ; voir aussi Costanza, 2019, p. 120-121). « **Jeu du ciel**, *ouranos* : un joueur lance la balle vers le ciel et l'adversaire doit la récupérer avant qu'elle ne retombe sur le sol. » (Vespa, 2019, p. 125 ; voir aussi Costanza, 2019, p. 125-126).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Pour jouer à ce **jeu de balle, appelé « la chatte du ciel »**, un groupe de cinq garçons et plus se rassemble dans un terrain hors des habitations. Ensemble ils créent la balle pour ce jeu. Il s'agit d'un morceau de bois qu'on entoure de chiffons et que l'on fixe bien. Une ligne du début et de fin limitent le grand espace de jeu. **Tous les garçons se mettent sur la ligne du début. Le plus grand lance la balle vers le ciel et tout le monde court pour l'attraper. Celui qui attrape la balle doit la relancer immédiatement vers le ciel jusqu'à ce qu'un joueur arrive avec la balle à la ligne de la fin.** Ce dernier est le gagnant de la partie. Maintenant, la ligne de la fin devient la ligne du début et le gagnant recommence le jeu en lançant la balle vers le ciel (Daoumani, 2019).

### 37. ANTIQUITÉ GRECQUE

Comme mentionné ci-dessus (36) un jeu de jeter en l'air une balle et de la rattraper avant qu'elle ne retombe au sol existait dans l'Antiquité grecque. **D'autres jeux de balle existaient** mais, semble-t-il, surtout des jeux de balle avec la main (Hasselin Rous, 2019, p. 56-57 ; Durand, 1992, p. 13).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAINE

Un jeu similaire de jeter une balle vers le ciel se joue dans l'Anti-Atlas marocain en 2012 (voir 36). Cependant, **les jeux de balle traditionnels** semblent avoir beaucoup perdu de leur attraction auprès des enfants nord-africains et sahariens et **ils sont remplacés par un football sans règles** ou presque.

### 38. ANTIQUITÉ GRECQUE

« Les **joueurs de hockey**. Il s'agit probablement d'un passe-temps de la jeunesse aristocratique grecque se déroulant dans une palestre. Bas-relief attique. 510-500 av. J.-C. (André, 1992, p. 39). Ce jeu se rapproche du jeu de la balle à la crosse d'Afrique du Nord.

## MONDE RURAL NORD-AFRICAINE

Dans le Tafilalet au Maroc fut observé en 2002-2003 le rituel pour obtenir de la pluie auquel est lié le « **jeu de la balle à la crosse *takurt***... Il s'agit d'un jeu très ancien de l'Afrique du Nord liés aux rites d'obtention de la pluie. Très généralement le jeu consiste pour deux camps adverses à échanger une balle à l'aide de bâtons recourbés, où à se disputer la balle jusqu'à ce qu'elle tombe dans un trou préparé pour la recevoir. » (Gélard, 2006, § résumé, § 25).

Bien que des femmes d'un village marocain de la région de Tiznit promènent leur poupée, créée avec une grande louche, pour implorer la pluie pendant une période de sécheresse en 2007, le jeu de la balle à la crosse n'a pas été mentionné dans ce contexte.

### 39. ANTIQUITÉ ROMAINE

Un **jeu de billes** de l'Antiquité romaine dont les traces sont assez souvent trouvées est décrit de la manière suivante : « on observe une uniformité étonnante entre ces pistes (de billes) se trouvant à Rome, dans les villes d'Afrique du Nord et celles d'Asie Mineure (Turquie). Il s'agit d'une piste rectangulaire dont les dimensions varient selon la surface sur laquelle elle a été gravée... Une telle piste consiste en un nombre variable de cuvettes d'environ 4 à 10 cm de diamètre... On peut donc soupçonner que les joueurs lançaient leur bille depuis la zone des deux lignes avec pour objectif de la faire arriver jusqu'à la dernière cuvette tout en évitant qu'elle tombe dans les autres trous (Schädler, 2013, p. 55). On est très mal renseigné sur ces jeux de billes. Il s'agit plutôt d'une hypothèse construite à partir de données archéologiques.

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Au Maroc, le **jeu de billes** joué ces dernières dizaine d'années est différent de celui décrit pour l'Antiquité romaine. Mes observations rares du jeu de billes se limitent au jeu dans lequel un joueur doit essayer de toucher une bille d'un adversaire en projetant avec son pouce la bille qu'il tient à l'index. Jusqu'à présent mes informations n'indiquent pas que des formes géométriques tracées ou dessinées soient utilisées. On retrouve en Afrique du Nord des jeux dans lesquels il faut lancer de petits objets dans un récipient ou un trou.

### 40. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **La toupie** est la forme la plus simple, celle qui est actionnée manuellement, en faisant tourner l'objet... en substance il s'agit d'un objet généralement en bois ou en terre cuite, doté d'une pointe ». **Le sabot** est « la toupie à laquelle le mouvement de rotation est donné par une lanière, enroulée autour de l'objet, puis déroulée avec force pour imprimer le premier mouvement, et ensuite ravivé à coups de lanière continus » (Lambrugo, 2013, p. 30). La toupie « n'est lancée qu'une fois et cesse de tourner dès qu'elle n'a plus d'élan » (Durand, 1992, p. 15).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Garçons et filles de l'Anti-Atlas jouaient dans les années 1980 avec une **toupie simple** créée avec une noix d'abricot et une épine d'arganier. Il faut frotter le haut et le bas de la noix sur une pierre dure jusqu'à obtenir un petit trou des deux côtés, l'un un peu plus large que l'autre. Les deux trous doivent se trouver bien au milieu de la noix. Dans ces deux trous on introduit l'épine d'arganier ou un petit bout de bois. En prenant en main la partie la plus étroite et en tournant énergiquement l'épine ou le petit bois on peut faire tourner cette toupie à toute allure. Dans les années 1990, j'ai remarqué le remplacement de la noix par un bouchon de bouteille dans lequel une ouverture en forme de croix est coupée et dans lequel un petit morceau de bois se trouve fixé. Certains fruits pouvaient aussi servir de toupies. Une **toupie du type sabot** bien difficile à réaliser était modelée en argile. Les toupies-sabots utilisées surtout par les garçons marocains, aussi bien des villes que des villages, sont traditionnellement tournées en bois par des artisans. Je n'ai jamais vu donner des coups de lanière au sabot pour le faire tourner plus longtemps. Depuis des dizaines d'années ces enfants ont inventé bon nombre de types de toupies-sabots faites avec du matériel de récupération.

#### 41. ANTIQUITÉ GRECQUE

La planche à bascule figure parmi les jeux d'adresse et d'équilibre grecs.

**Une autre forme de balançoire, de type escarpolette (*aïora* en grec), est suspendue par des cordes.** Le siège prend parfois la forme d'un tabouret ou même d'un siège (Dasen, 2019a, p. 60-61).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Dans la région des Aït Baamran, on appelle **la balançoire** *ajgûgel*, *allayg*, *hawlilla* ou *ahlullu*. Les enfants cherchent un morceau de bois qui résistera à l'usage et souvent on l'entoure de chiffons pour qu'il soit plus commode de s'asseoir dessus. Une longue corde amenée de la maison est jetée au-dessus d'une poutre ou d'une branche. Ensuite il faut bien attacher les deux bouts de la corde aux deux côtés du siège, puis on se balance en marchant en avant et en arrière ou bien un autre enfant pousse celui qui se trouve sur la balançoire. Ce jeu est régulièrement utilisé par les filles et les garçons qui vendent des fruits de cactus le long d'une route pour s'amuser pendant les moments d'attente de clients. Parfois les parents aident leurs enfants pour monter la balançoire afin de s'assurer de son bon fonctionnement (Daoumani, 2019).

#### 42. ANTIQUITÉ GRECQUE

Selon Minucius Félix, un auteur du III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. les jeux de ricochets étaient aimés des enfants. Il décrit le jeu de garçons sur la plage d'Ostie : « Des enfants qui... s'amusaient à **lancer des tessons dans la mer**. Voici en quoi consiste le jeu : on ramasse sur le rivage un tesson de forme arrondie, poli par le battement des flots, puis, le tenant horizontalement entre les doigts, on se penche aussi près que possible du sol et on le fait tourner sur lui-même à la surface de l'eau : le projectile doit ou bien raser la surface de la mer et nager en glissant d'un mouvement doux, ou bien faucher la cime des flots, pour resurgir et rejaillir, soulevé par des bonds répétés. Parmi les enfants, celui-là se donnait pour vainqueur dont le tesson courait le plus loin et faisait le plus grand nombre de ricochets » (Dasen 2019a, p. 25).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Dans les années 1980 Boubaker Daoumani et ses amis **jetaient des tessons sur l'eau** comme cela est décrit pour l'Antiquité grecque. Cela se faisait près de la plage de Sidi Ifni où ils se rendaient à un petit lac rempli par l'eau de mer ou par la pluie. Ce lac temporaire est situé à l'endroit où l'oued arrive parfois à se jeter dans la mer tout près du mausolée du marabout Sidi Ali Ifni. Seuls les garçons hardis venaient jusqu'à cet endroit, pas les jeunes enfants, ni les filles.

Cela se faisait pour s'amuser et apprécier l'adresse des joueurs, mais sans compétition.

#### 43. ANTIQUITÉ GRECQUE

« **un jeu en damier**, comme ceux incisés dans la partie ouest de la colonnade du Parthénon. Ce sont des jeux de stratégie, comme le jeu *polis* ou *poleis*, dont l'objectif est de capturer les pions de l'adversaire en les isolant ou en les encerclant sur deux côtés. La version romaine du *polis* ou *poleis* est le très populaire *ludus latruncularum* ou « jeu des petits soldats ». De nombreux exemplaires ont été conservés sur différents supports. Le plateau se composait d'un nombre variable de cases, le plus souvent  $8 \times 8$ , et chaque joueur disposait d'un nombre proportionnel de pions (Dasen, 2017, p. 37).

#### MONDE RURAL NORD-AFRICAÏN

Pour le jeu de **trois sur une ligne**, un des deux joueurs dessine un carré, le divise en quatre carrés semblables, puis il trace deux diagonales dans le grand carré. Chaque joueur amène trois pierres ou trois coquilles ou bien d'autres petits objets. Les pions du premier joueur sont placés sur les deux angles et le milieu d'un bord du grand carré et le deuxième joueur met ses pions sur le bord opposé de la même manière. Les deux joueurs se mettent d'accord sur celui qui va commencer à déplacer un pion selon les règles défini ci-dessous.

1. Le joueur doit déplacer un de ses pions sur les lignes et le poser sur le croisement des lignes suivant.
2. Le pion peut être déplacé dans toutes les directions.
3. Une fois qu'un joueur a placé un pion, il est défendu de le changer de place tant que l'autre joueur n'a pas encore joué.
4. Les joueurs doivent déplacer leur pion dans un temps bref sans retarder leur coup.
5. Deux pions ne peuvent pas occuper une place. Le joueur qui arrive le premier à mettre ses trois pions sur une ligne gagne la partie (Daoumani, 2019).

#### 44. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAÏNE

Les informations sur **les exploits acrobatiques** qui étaient « très populaires de la fin de l'époque classique jusqu'à l'époque romaine en méditerranée antique » (Attia, 2019, p. 70) semblent parler uniquement d'acrobates adultes. Néanmoins, on peut supposer que les enfants de ces époques jouaient aussi à faire des tours d'acrobatie tout comme le font des enfants nord-africains et sahariens d'aujourd'hui.

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

Essayer d'exécuter **des tours d'acrobatie** et parfois les réussir est un amusement populaire surtout auprès des garçons du milieu rural marocains. Des exemples d'Afrique du Nord et du Sahara montrent comment des garçons se mettent et marchent sur les mains, se culbutent ou glissent d'une dune de sable et glissent d'une colline de pierres, se risquent à faire un salto ou saut périlleux, un saut dans les airs tout en tournant en avant ou en arrière dans une révolution complète. Une fillette et une fille se balancent à une barre en fer tandis que d'autres sautent à la corde ou jouent à l'élastique.

### 45. ANTIQUITÉ GRECO-ROMAINE

« **Les amulettes**, ces petits objets personnels, de formes et de matières diverses, qui doivent protéger du mal... peuvent être réparties en deux groupes, d'un côté les amulettes minérales, végétales ou animales aux vertus médico-magiques (dent de cheval, cendre de mouche, crotte de chèvre...), de l'autre des breloques ou bijoux capables de neutraliser le mauvais œil grâce aux vertus combinées de leur forme (lunule, clochette...) et de leur matière (or, ambre, bois de cerf...). La frontière entre les deux catégories est cependant souvent floue... La copie romaine d'une statue de garçonnet d'époque hellénistique (montre) sur le torse de l'enfant... un cordon sur lequel sont enfilés des objets en forme de demi-lune, de trèfle, de feuille, de double-hache, de main et de dauphin... D'autres ensembles se rapportent à la *numphê* et au mariage. » (Dasen, 2017a).

## MONDE RURAL NORD-AFRICAIN

L'utilisation **d'amulettes de protection** est courante dans l'Anti-Atlas marocain. Dans les années 1980, les filles fabriquaient un collier avec plusieurs coquillages auquel elles attachaient un sachet rouge contenant des herbes servant de protection contre le mauvais œil.

Un exemple de 2006 montre un berceau de chiffon en miniature avec une poupée bébé, le tout pendu à un trépied. Un petit sac rouge attaché au bébé contient une protection magique. Cet ensemble est complété par un collier suspendu près du bébé pour qu'il puisse s'amuser en le frappant. Un deuxième exemple de berceau à poupée bébé a été réalisé par une fille de dix ans. Ce berceau-jouet est une copie du berceau suspendu traditionnel appelé *azgougel*. Le bébé est formé avec une planche sur laquelle les traits de visage sont dessinés avec du goudron naturel. Le foulard noir entourant le haut de la tête indique qu'il s'agit d'une fille. Sur la poitrine du bébé se trouve une copie du moyen de protection appelé *takoummiz*. Dans la même région et dans la même période deux filles de dix et onze ans jouent aux cérémonies de mariage d'un

couple dont le jeune marié porte sur l'épaule la même amulette de protection. Dans un jeu similaire le jeune marié, représenté par un nounours, porte une protection contre le mauvais œil, une boule de verre qui pend à son cou.

## CONCLUSION

Ce texte et le PowerPoint sur le même thème montrent les nombreuses similarités entre les jeux et jouets de l'Antiquité gréco-romaine et ceux du monde rural nord-africain et saharien.

Une similarité remarquable concerne notamment les poupées liées aux rites et fêtes (5, 20), les animaux en argiles (26), les instruments de musique (28-31), le cerceau (32), le chariot (35), le jeu de crosse à balle (38), la balançoire (41), le lancer de tessons sur l'eau (42), le jeu de plateau (43) et les acrobaties (44). Une utilisation similaire d'amulettes de protection est aussi à signaler (45).

La flûte à anche de la Grèce antique et celle des jeunes adolescents ghrib (30) présentent une similarité exceptionnelle aussi bien au niveau de la construction de cette flûte que de la manière d'y jouer. Cependant, même dans ce cas il est impossible de choisir entre deux hypothèses : s'agit-il d'un type de flûte transmise à travers les siècles ou d'une invention distincte ? Une influence ne peut être exclue à cause des relations qui existaient dans l'Antiquité entre le monde gréco-romain et le monde amazigh (berbère) d'Afrique du Nord. Qu'une transmission semblable soit possible est signalée par les animaux-jouets à trois pattes en terre cuite et le jeu de la crosse avec balle (38) qui s'étendent sur plus de deux millénaires.

Plusieurs jeux et jouets des deux aires socioculturelles représentent des comportements et des activités de femmes et d'hommes adultes et sont liés à la vie domestique, professionnelle, rituelle ou festive et à la vie des animaux. Rares sont les jouets et les jeux, comme le hochet et des jeux d'adresse, qui sont basés sur des comportements de petits enfants.

Cependant, la comparaison entre des jeux et jouets de l'Antiquité et des jeux et jouets du monde rural nord-africain et saharien est limitée par des différences contextuelles.

- Les informations provenant de l'Antiquité parlent le plus souvent du monde des adultes tandis que celles d'Afrique du Nord et du Sahara se réfèrent au monde des enfants.
- Les informations sur le ludique dans l'Antiquité concernent surtout l'élite contrairement à celles d'Afrique du Nord et du Sahara qui proviennent des milieux populaires.
- Les 'jouets' de l'Antiquité gréco-romaine trouvés dans des tombes sont presque toujours en matières durables et non pas en matières périssables comme c'est très souvent le cas pour les jouets nord-africains et sahariens.

Néanmoins, je crois pouvoir souligner que l'analyse des similarités et des différences entre les jeux et jouets de ces deux aires socioculturelles offrent des informations et des perspectives nouvelles et utiles pour l'étude des enfances, des cultures ludiques et des sociétés en question.

La diversité dans les jeux et jouets entre ces deux mondes ludiques me semblent à première vue se reposer sur trois facteurs importants.

- Les spécificités écologiques de chaque milieu naturel et humain : l'influence des saisons et de la météorologie, un milieu désertique, forestier, rural ou urbain, un mode de vie nomade, semi-nomade ou sédentaire.
- Le contexte socioculturel : les coutumes liées au genre, les relations enfants-enfants et enfants-adultes, l'organisation sociale, les croyances et les pratiques religieuses.
- La personnalité et la créativité des joueurs et constructeurs de jouets, un facteur trop souvent négligé.

Cette nouvelle approche interdisciplinaire entre recherche ethnographique et recherche archéologique a été proposée le 25 octobre 2019 pour la première fois à l'Université de Fribourg dans le cadre du projet *Locus Ludi* et a reçu un avis favorable des archéologues présents. Certains archéologues de l'Antiquité classique ont déjà exprimé l'opinion que cette comparaison offre des façons nouvelles et stimulantes d'analyser et d'interpréter certains objets et images archéologiques. Ceci me laisse espérer que cet essai comparatif entre des jeux et jouets de l'antiquité gréco-romaine et des jeux et jouets traditionnels du monde rural nord-africain et saharien se développera en collaboration.

## NOTES

1. Les livres de la collection *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines* (2005- ) et les articles liés à ces thèmes sont gratuitement disponibles sur <https://ucp.academia.edu/JeanPierreRossie>

2. L'accent mis sur l'aspect immatériel de jeux des enfants de l'Antiquité est probablement lié au manque de trouvailles de jouets en matériaux périssables et aux descriptions limitées de ces objets dans les textes.

3. Dans l'Antiquité grecque « Les vraies poupées ont sans doute existé, mais dans des matériaux périssables (chiffons, cire, bois) très rarement conservés » (Dasen, 2005, p. 71). Par contre toutes les poupées créées dans des matériaux périssables ont en Afrique du Nord et au Sahara pu être photographiées et collectionnées pendant le 20<sup>e</sup> et le début du 21<sup>e</sup> siècle. Dès lors, il est difficile de comparer les 'poupées' gréco-romaines avec les poupées des enfants nord-africains. Les tombes des petits enfants (1 à 6 ans) ni celles des grands enfants (7 à 14 ans) du monde indigène protohistorique du Sud de la France ne comportent pas de jouets (Dedet, 2012, p. 155, 158, 161).

4. « L'historien peine à retrouver les traces de jouets écologiques, fabriqués par l'enfant et son milieu, et qui souvent, dans les sociétés rurales, sont quasiment les seuls à lui fournir des objets de jeu. » (Manson, 2019, p. 114).

5. Je pense qu'il serait mieux de faire une nette distinction entre l'utilisation des 'osselets' ou 'astragales' et des 'cinq pierres' car parfois « jeux d'osselets » est utilisé comme synonyme de « jeu des cinq pierres » (Ventrelli, 2019, p. 95 ; Vespa, 2019, p. 126). Dans le monde rural d'Afrique du Nord, les osselets provenant des pattes postérieures d'animaux ne sont à ma connaissance pas utilisés par des enfants pour la divination.

### **Je tiens à remercier sincèrement**

- ❖ Boubaker Daoumani
- ❖ Véronique Dasen
- ❖ Argyris Fassoulas
- ❖ Khalija Jariaa
- ❖ Marco Vespa

## RÉFÉRENCES

- Ammar, H. (2019). Enfants et chariotes à roulettes. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 36-37.
- André, J.-M. (1992). Jeux et divertissements dans le monde gréco-romain. In *Jeux et Jouets dans l'Antiquité et le Moyen Age. Les Dossiers d'Archéologie*, 168, p. 36-45.
- Attia, A. (2019). Acrobates. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 70-71.
- Beaumont, L. (1994). Child's play in classical Athens. *History Today*. 44 (8), p. 30-35.
- Behling, C.-M. (2013). Jouets de l'Antiquité tardive dans l'Orient romain. In V. Dasen & U. Schädler (dir.), *Archéothéma, Histoire et archéologie*, 31, p. 18-19.
- Bellia, A. (2013). Oggetti sonori e strumenti musicali in Sicilia dal Neolitico al Bronzo Antico e dall'Età del Ferro all'Età Arcaica, Classica ed Ellenistica. In G. P. Di Stefano, S. G. Giuliano & S. Proto, *Strumenti musicali in Sicilia*. Palermo: CRicd, 255 p., ill., p. 91-98.
- Campbell, M., Greated, C. A. & Myers, A. (2004). *Musical Instruments: History, Technology, and Performance of Instruments of Western Music*. Oxford University Press.
- Caré, B. (2019). L'enfant aux osselets. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 92-93.
- Costanza, S. (2019), *Giulio Polluce, Onomasticon: excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*. Alessandria : Edizione del'Orso, 336 p., ill.
- Dasen, V. (2005). Les lieux de l'enfance. In H. Harich-Schwarzbauer & Th. Späth (éds), *Gender Studies in den Altertumswissenschaften : Räume und Geschlechter in der Antike*, Trier, 2005 (coll. Iphis. Beiträge zur altertumswissenschaftlichen Genderforschung, Bd 3), p. 59-81.
- Dasen, V. (2011). De la Grèce à Rome : des jouets pour grandir ? In D. Charles & B. Girveau (dir.), *Des jouets et des hommes*, Paris, RMN, p. 53-59.

Dasen, V. (2017a). Les liens familiaux : une construction sociale et religieuse. In J.-B. Bonnard, V. Dasen & J. Wilgaux, *Famille et société dans le monde grec et en Italie du V<sup>e</sup> au II<sup>e</sup> siècle av. J.-C.* Presses Universitaires de Rennes, 552 p., p. 329-460.

Dasen, V. (2017b). Le hochet d'Archytas: un jouet pour grandir. In V. Dasen et P. Gaillard-Seux (dir.), *Accueil et soin de l'enfant (Antiquité, Moyen Âge)*. *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, 124, p. 89-107.

Dasen, V. (2018a). Dossier Jeux et Jouets dans l'Antiquité. A la redécouverte de la culture ludique antique. In *Archéologia*, 571, p. 30-43.

Dasen, V. (2018b). Hoops and Coming of Age in Greek and Roman Antiquity. 8th International Toy Research Association World Conference, July 2018, Paris, France – Available on <https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02170802>

Dasen, V. (dir.) (2019a). *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill.

Dasen, V. (2019b). Jeux de cerceau. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 54-55.

Dasen, V. & Schädler, U. (dir.) (2013). *Jeux et jouets gréco-romains*. *Archéothéma, Histoire et archéologie*, 31, 70 p.

Dasen, V. & Schädler, U. (2017). Jeu et divination : un nouveau témoignage de l'époque romaine. In *Archéologia*, 553, p. 60-65.

Daoumani, B. (2019). Jeux et jouets traditionnels dans la région d'Aït Ikhelf / Aït Baamran. Document de travail en cours de rédaction.

Dedet, B. (2012). Mobilier funéraire et statut des enfants dans le monde indigène protohistorique du Sud de la France. In A. Hermary & C. Dubois (eds). *L'enfant et la mort dans l'Antiquité III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (MMSH) d'Aix-en-Provence, 20-22 janvier 2011. Arles : Éditions Errance, p. 149-169, ill.

Durand, A. (1992). Jeux et jouets de l'enfance en Grèce et à Rome. In *Jeux et Jouets dans l'Antiquité et le Moyen Âge. Les Dossiers d'Archéologie*, 168, p. 10-17.

Fassoulas, A. (2017). *De la fabrication à la fonction des figurines néolithiques de la Thessalie*. Thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 571 p., - Étude ethnologique : La fabrication des jouets en argile dans la région de l'Anti-Atlas, p. 274-341.

Gélard, M-L. (2006). Une cuiller à pot pour demander la pluie. Analyse de rituels nord-africains contemporains. *Journal des africanistes*, 76-1, p. 81-102, ill., disponible sur <https://journals.openedition.org/africanistes/192>, consulté le 20.12.2019.

Hasselin Rous, I. (2019). Jeu de balle. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 56-57.

Huysecom-Haxhi, S. & Muller, A. (2015). Figurines en contexte, de l'identification à la fonction : vers une archéologie de la religion. In S. Huysecom-Haxhi, & A. Muller, *Figurines grecques en contexte. Présence muette dans le sanctuaire, la tombe et la maison*. Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion, 493 p., p. 421-438.

Lambrugo, C. (2013a). La toupie. In V. Dasen & U. Schädler (dir.), *Archéothéma, Histoire et archéologie*, 31, p. 30-31

Lambrugo, C. (2013b). Le cerceau. In V. Dasen & U. Schädler (dir.), *Archéothéma, Histoire et archéologie*, 31, p. 32-33

Manson, M. (2019). Jouets antiques, jouets de toujours ? In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 114.

Massar, N. (2019). Poupée hellénistique. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 40-41.

Musée des Technologies des Grecs de l'Antiquité. Kostas Kotsanas. La Collection : Les instruments de musique de la Grèce antique. Katakolo, Ilia, Grèce – consulté 19.12.2019 : <http://kotsanas.com/fr/exh.php?exhibit=2101000>

Rossie, J.-P. (2005-2019). *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines* :  
*Poupées d'enfants et jeu de poupées* (2005), 344 p., 163 ill.  
*L'animal dans les jeux et jouets* (2005), 229 p., 107 ill.  
*La vie domestique dans les jeux et jouets* (2008), 449 p., 410 ill.  
*Les activités techniques dans les jeux et jouets* (2013), 364 p., 350 ill.  
*Les jeux de faire semblant des enfants amazighs de l'Anti-Atlas marocain* (2020), 638 ill. (en cours de rédaction).

Rossie, J.-P. (2011). North African and Saharan children's games of skill. PowerPoint, 78 slides. – Disponible sur [https://www.academia.edu/9771920/North\\_African\\_and\\_Saharan\\_Games\\_of\\_Skill\\_-\\_PowerPoint](https://www.academia.edu/9771920/North_African_and_Saharan_Games_of_Skill_-_PowerPoint)

Rossie, J.-P. (2014). Vidéos sur les jeux et jouets des enfants marocains disponibles sur YouTube – Protocol du Vidéo 1 du 31.1.2002, dialogue 32, p. 10. – Disponible sur [https://www.academia.edu/9556781/Vid%C3%A9os\\_-\\_vid%C3%A9os\\_disponibles\\_sur\\_https://www.youtube.com/user/sanatoyplay](https://www.academia.edu/9556781/Vid%C3%A9os_-_vid%C3%A9os_disponibles_sur_https://www.youtube.com/user/sanatoyplay)

Rossie, J.-P. (2019). Les jeux des enfants de l'Afrique du Nord et du Sahara. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., p. 115-117, 4 ill.

Rossie, J.-P. (2020a). Comparer des jeux et jouets de l'antiquité gréco-romaine et du monde rural nord-africain. Document de travail pour Images en jeu : transferts culturels et continuité, Programme doctoral CUSO Anthropologie historique, Mondes anciens et modernes, Fribourg: ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520). (<https://locusludi.ch>), 32 p.

Rossie, J.-P. (2020b). PowerPoint : Comparer des jeux et jouets de l'antiquité gréco-romaine avec des jeux et jouets traditionnels du monde rural nord-africain. Fribourg : ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520). (<https://locusludi.ch>), 49 diapositives.

Schädler, U. (2013). Jouer aux billes à l'époque romaine. In V. Dasen & U. Schädler (dir.), *Archéothéma, Histoire et archéologie*, 31, p. 54-55.

Smith, W. (1873). *A School Dictionary of Greek and Roman Antiquities*. New York: Harper and Brothers – mentioned in [https://etc.usf.edu/clipart/16300/16340/crotalum\\_16340.htm](https://etc.usf.edu/clipart/16300/16340/crotalum_16340.htm)

Ventrelli, D. (2019). Joueuse d'osselets. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 94-95.

Vespa, M. (2019a). Jouer avec les animaux. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 26-27.

Vespa, M. (2019b). Lexique des jeux. In V. Dasen (dir.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Gent : Editions Snoeck, 144 p., ill., p. 124-126.