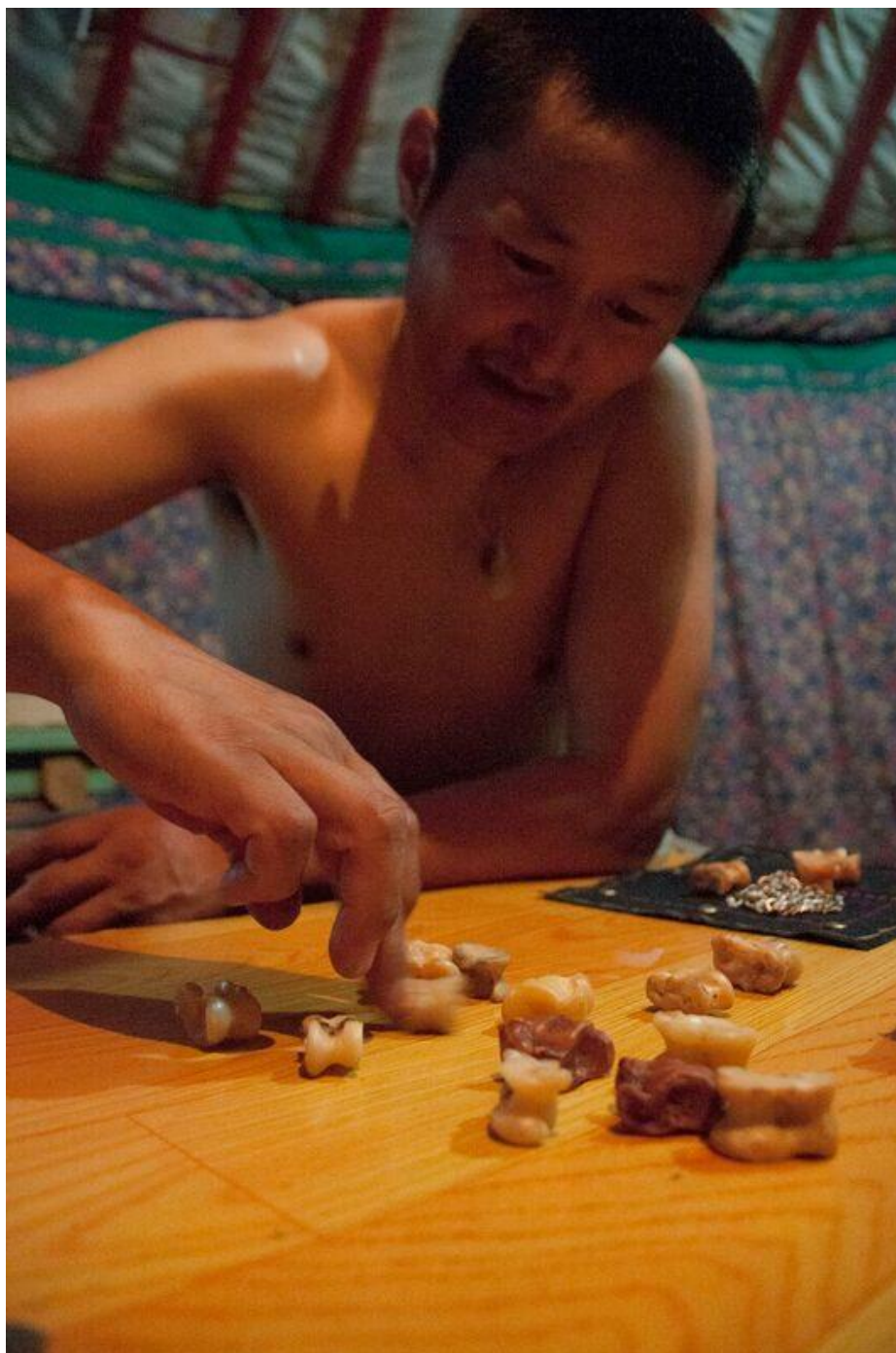




Meilleurs jeux à tous pour l'année nouvelle...

(Mongolie, printemps 2009. Attablé près du poêle de son « ger », Begsuren explique comment jouer aux « shagaïs ».

Photo : ©Thibaut Quintens ; Let's play together)

Jeux et matérialité

Osselets et mancalas : des jeux nomades aux aventuriers de la barge perdue

De la Mongolie au Maroc¹, de l'Inde² à la Belgique, tout lieu est un lieu de jeu ; tout objet un jouet qui s'ignore ; tout jouet, le lieu de mille et un jeux potentiels.

Un patrimoine matériel et immatériel à transmettre

Le 14 juin 1963, le Time magazine titrait : « Dans un vaste bloc de roche dans l'ancienne ville syrienne d'Alep, sont sculptées deux rangées parallèles de 6 trous avec une cavité plus grande à chaque extrémité »³

Qu'est devenu ce tablier de jeu aujourd'hui ? La folie meurtrière des hommes est insatiable : en Mésopotamie, berceau des premières grandes civilisations néolithiques nommé aujourd'hui Irak et Syrie, au-delà des hommes, femmes et enfants qui meurent, ce sont aussi des pans entiers de notre patrimoine millénaire qui disparaissent sous les ruines de sites archéologiques essentiels⁴.

Une douzaine de plateaux à peu près semblables de mancalas ont également été identifiés dans 5 sites de Jordanie et d'Israël comme celui-ci à Aïn-Ghazal près d'Amman, datant du VII^e millénaire avant J-C, aux premiers temps du néolithique, avant même l'invention de la poterie (Simpson, 2008).



¹ Cf. « Evolution de la culture des enfants marocains » Article mis en ligne le 28.12.2014 sur www.ludobel.be

² Cf. Meilleurs vœux 2016. Art et savoir de l'Inde. Article complet « l'Inde, microcosme ludique ? » mis en ligne le 29.12.2015 sur www.ludobel.be

³ Extrait complet, www.oware.org : « Carved on a vast block of rock in the ancient Syrian city of Aleppo are two facing ranks of six shallow pits with larger hollows scooped out at each end. The same design is carved on columns of the temple at Karnak in Egypt, and it appears in the early tomb paintings in the valley of the Nile. It is carved in the Theseum in Athens, and in rock ledges along caravan routes of the ancient world. Today the same pits and hollows are to be found all over Asia and Africa, scratched in the bare earth, carved in rare woods or ivory inlaid with gold ».

⁴ En Syrie, le site millénaire de Palmyre est également en danger. En Irak, c'est ni plus ni moins le site des anciens jardins suspendus de Babylone, l'une des 7 merveilles du monde antique, qui a été localisé dans la ville assyrienne de Ninive, alias aujourd'hui Mossoul dans le Nord de l'Irak où la guerre entre Daech et la coalition internationale bat son plein d'horreurs et de destructions.

S'inspirant d'un exposé fait à Bruges en 2011 par David Parlett⁵, Irving Finkel (2012), conservateur adjoint au British Museum, précise : « Les plateaux en pierre du Néolithique découverts au Proche Orient constituent les premières preuves non pas de l'existence des jeux de plateau, mais de l'existence des plateaux de jeu. Les jeux traditionnels ont été pratiqués depuis des temps immémoriaux et dans le monde entier dans des trous creusés dans le sol ou sur des quadrillages dessinés à même le sol, avec, en guise de pièces de jeu, des graines, des pierres ou des boules de bouse de bovin. »

Dans nos sociétés industrielles contemporaines farcies de surconsommation matérielle, on finirait par l'oublier : aux origines des jeux, il y a essentiellement des jeux d'énigmes et de langage sans jouet (Van Langendonck, 2014) puis des jeux de dés purs ainsi que d'autres jeux cognitifs et des jeux d'adresse avec trois fois rien en phase avec dame nature. (cf. notamment Varenne & Bianu, 1990 ; Depaulis, 2016a),

Osselets, ficelles, billes, toupies,..., les jeux traditionnels de nos régions font partie de notre patrimoine. Encore présents dans nos cours de récréation à la fin du siècle dernier, ils s'y font trop rares aujourd'hui mais également dans nos boutiques et plus encore dans nos ludothèques et nos foyers occidentaux.

On appelle « jeu traditionnel », un jeu transmis de longue date par la tradition orale et dont l'auteur est inconnu. L'erreur commune y compris par les chercheurs en sciences du jeu d'appeler « jeu traditionnel » tout jeu qui n'est pas disponible sur support numérique⁶, contribue à marginaliser les jeux traditionnels authentiques.

Même s'ils en reprennent souvent les principes en y apposant un copyright, les marchés des jeux vidéo et des jeux d'auteurs contemporains ne les soutiennent guère. En effet, afin de connaître non seulement l'histoire d'un maximum de jeux traditionnels, mais aussi leurs règles et comment les fabriquer, lire un simple livre suffit. Encore faut-il bien le choisir... deux ouvrages nous semblent incontournables : « Jeux du monde » (Grunfeld s.d., Lied -Unicef, Genève, 1979) régulièrement réédité et « Jeux et jouets à travers les âges » (Saffran, Bruxelles, 2010) de l'archéologue belge Catherine Breyer et qui vient de faire l'objet d'un retraitage. N'hésitez pas non plus à commander rapidement la collection complète des fascicules « jeux traditionnels d'Afrique, d'Asie etc... » de la Maison des jeux de Grenoble, une excellente institution qui promeut ce type de jeux depuis 25 ans et qui est aujourd'hui en danger. Attention aux belles boîtes intitulées « jeux du monde », comme celle de Lonely Planet, elles vous vendent souvent bien cher un livret de règles avec un ou deux jeux de 52 cartes et des dés que vous avez déjà, là où un livre de poche aurait suffi.

I Le cas des osselets

A la fois jeux d'exercices ; symboliques, d'assemblage et de règles attestés, à eux seuls, les osselets forment la plus vieille ludothèque complète au monde !

Parmi les jouets les plus anciens, plus encore que les mancalas, les jeux avec des osselets se sont perpétués aux quatre coins de la planète jusqu'à aujourd'hui. Les chasseurs- éleveurs nomades les

⁵ Auteur dès 1979 du mythique « Lièvre et tortue », le premier jeu sacré « Spiel des jahres » en Allemagne, ressorti tout récemment sous le nom « le tour du monde en 80 jours » et de divers ouvrages sur les jeux. J'ai pu assister à cette marquante intervention sur l'origine des jeux intitulée « Retour à la case départ » faite au vlaamsespellenarchief de Bruges en 2011. Le texte est disponible (en anglais) en ligne sur : www.davidparlett.co.uk/gamester/backto.html.

⁶ Voir « Jeux traditionnels et jeux numériques », Sciences du jeu n°5, laboratoire français Experice, mars 2016 et l'appel à communications du 1^{er} colloque Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (Lab JMV), « A quoi nous engage le jeu ? », janvier 2016.

pratiquent toujours, même si le mode de vie traditionnel de ces peuples premiers, si pas pour certains leur existence même, apparaît progressivement en danger.

C'est le cas de la plupart des chasseurs-pêcheurs du « Grand Nord ». Grand joueur d'osselet est assurément le Père Noël, unique lapon (sâmes) aux rennes volants alors que ceux de la toundra ont été décimés par les lichens empoisonnés suite à « l'incident » nucléaire de Tchernobyl il y a trente ans. Les innus, « êtres humains » du Nord canadien s'y essaient quant à eux entre deux essais militaires à basse altitude. Enfin et surtout, les inuits, ces « derniers rois de Thulé »⁷ que les colons français appelèrent « esquimaux » ce qui signifie en algonkin « bouffeur de viande crue », tentent de subsister au Groenland, pays des glaces de plus en plus vert suite au réchauffement climatique. Là comme ailleurs, les osselets ont pourtant une fonction divinatoire et rituelle, mais aussi ludique d'adresse et autres...



Ces inuits jouent au jeu d'assemblage puis de paris symboliques dit « de la nageoire » avec des phalanges de mammifères marins. Il s'agit d'identifier les os et de reconstituer la nageoire de l'animal au plus vite ou de tirer un maximum d'os d'un sac en peau, puis de reconstituer tout un village. Un seul osselet représente les hommes, un groupe les maisons, igloo et kayaks. Le jeu a été décrit par le père belge Van de Velde (Grunfeld, 1979 ; Mitchell, 1970 cité par Avedon, 2016)

En Afrique, divers petits os plus encore que d'autres objets tels des cailloux ou des cauris ont des fonctions divinatoires. Ainsi, des ossements issus de pieds d'alligator, chevilles de Coyote, côtes de Python sont utilisés dans la divination Sangoma en Afrique du Sud (Yronwade, 2012) et, chez certains peuples bantous, les osselets sont nommés « baula », la Parole, la Révélation (Lhote, 1996).

En Mongolie, aussi, fonctions divinatoires et ludiques se côtoient. Diverses pierres et ossements sont

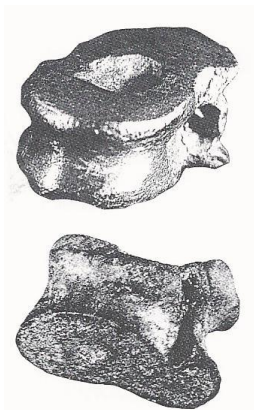
⁷ Cf MALAURIE, Jean. Les derniers rois de Thulé, Plon, collection terre humaine poche, Paris, 1989, 850p.

ainsi utilisés comme pions dans d'innombrables jeux (cf. étoile et Y ci-dessous. Photo Thibaut Quintens Let's Play together 2009).



L'astragale

Mais en Mongolie comme ailleurs, l'osselet le plus emblématique est avant tout l'astragale, dont le nom grec désigne un petit os du pied (tarse) des animaux ongulés tels la chèvre, le mouton, les camélidés ou les bovinés⁸. Dans le monde méditerranéen, il est prélevé dès le V^e millénaire avant J-C, notamment en contexte rituel (cf. illustration ci-dessous Lhôte, 1994 ; Finkel, 2012).



Osselets.
Région des Balkans.
Période chalcolithique,
vers 4200 avant Jésus-Christ.
Or, 1,9 x 1 cm ; os, 3 x 1,5 cm.
Varna, Musée historique.
Découverts dans des tombes
en Bulgarie, près de la mer Noire,
ces osselets sont
les plus anciens connus.
Celui du haut est en or ;
le second, en os,
a ses parois planes polies.
Leur fonction ludique
est vraisemblable.



⁸ Et des hommes, bien que les astragales humaines ne semblent utilisées ni pour des rituels, ni pour jouer.

L'astragale forme ainsi un dé à quatre faces irrégulières donc non équiprobables. En Mésopotamie puis dans l'Égypte antique, dès le deuxième millénaire avant J-C, on jetait deux astragales pour faire progresser ses pions « chiens » ou « chacals » au jeu des 58 trous (Breyer, 2010) et de même ses pions au jeu royal d'Ur (puis au jeu des 20 cases en Égypte) (Finkel, 2008).

En Grèce, on les utilise également comme dés attribuant une valeur à chaque face. La face concave vaut 3 (hupition, sur le dos), la face convexe vaut 4 (pranes, face à terre) et les faces latérales valent respectivement 1 (kuon, « chien ») et 6 (hexites, « six »). Plus encore à l'époque grecque que romaine, les différentes combinaisons gréco-romaines priment sur l'addition des résultats et portent des noms. La meilleure est l'Aphrodite qui consiste à obtenir 4 faces différentes avec 4 osselets (Lhôte, 1996 ; Breyer, 2010). Le même usage est attesté ailleurs, notamment en Asie centrale, mais la valeur des faces est très variable en fonction des lieux (Finkel, 2012).

Si pas prépondérante, la fonction rituelle des osselets paraît également bien présente notamment dans la Grèce antique... À titre d'exemple, le cimetière du Mont Parnasse n'est pas celui que l'on croit... près de Delphes, sur les pans du mont grec se trouve en effet l'antre Corcyrien. La grotte est dédiée à Pan et aux nymphes auxquels des centaines d'astragales offerts à titre d'offrandes ou utilisés à des fins divinatoires ont été retrouvés. On imagine aisément les vertus qu'on leur prêtait... Parmi d'autres lieux, à Buraïcus, on consulte les oracles en lançant quatre osselets pour en interpréter le sens, nous dit Pausanias (Lhôte, 1996). Et de nombreux osselets retrouvés dans d'autres temples antiques corroborent cet usage divinatoire (Breyer, 2010). Dans les « gers » (yourtes) mongoles, on lance toujours aujourd'hui 4 osselets pour savoir si la semaine sera bonne ou s'il vaut mieux rester à l'abri (témoignage de Thibaut Quintens ; cf. annexe « jeu des 5 museaux »).

Les osselets sont souvent soigneusement collectionnés et rangés dans des bourses. Ils servent d'offrandes, de trophée ou de pièces de jeu. De fait, de nombreux usages ludiques et éducatifs voisinent ces pratiques divinatoires et rituelles. Une sculpture datant du III^e siècle avant J-C, représentant un pédagogue athénien, la bourse remplie d'osselets à la main, faisait partie de la très belle exposition « Art du jeu, jeu dans l'art » tenue au musée Cluny (2012-2013).

Si les astragales de (jeunes) moutons ou de chèvres, voire de camélidés sont les plus répandues surtout parmi les éleveurs, pour l'archéologie elles passent trop souvent inaperçues. Mais les matériaux retrouvés varient largement selon les lieux, les usages et les castes : or, ivoire, métal et aujourd'hui plus encore le plastique se rencontrent.



A présent, les osselets que l'on peut encore trouver dans certains jeux d'édition contemporains ou dans les boutiques de jeux et jouets sont effectivement en plastique ou, au mieux, en plomb (cf. ci-dessus) mais, pour jouer, rien de tel que des osselets authentiques.

La Passion... du christ. Des sacrifices animistes aux commémorations des grandes religions monothéistes

Même si les osselets de chèvres sont plus petits et donc simples à manipuler, n'hésitez pas à demander des astragales dans votre moutonnerie. Ames sensibles s'abstenir, l'agneau de lait finissant en gigot lors de la fête pascale offre une taille idéale (proche de la chèvre ou de la biche). Rappelons qu'originellement la Pâque est un sacrifice shamanique de pasteurs nomades ou semi nomades, offert pour le bien du troupeau au printemps, lorsque chèvres et brebis ont mis bas et que les hommes s'apprêtent à partir pour les pâturages d'été. Le christianisme a repris ce rite où l'agneau mystique sacrificiel incarne le Christ sur la croix. L'idée est similaire dans la religion musulmane qui célèbre l'agneau offert par l'ange Gabriel pour remplacer le fils d'Abraham lors de l'Aïd al-Adha qui signifie « fête du sacrifice ».⁹

Notons que dans la religion chrétienne, l'apôtre évangéliste Jean insiste sur l'épisode suivant la crucifixion :

v. 23 - Les soldats, lorsqu'ils eurent crucifié Jésus, prirent ses vêtements et firent quatre parts, une part pour chaque soldat, et la tunique. Or la tunique était sans couture, tissée tout d'une pièce à partir du haut.

v. 24 - Ils se dirent donc entre eux: « Ne la déchirons pas, mais tirons au sort qui l'aura »: afin que l'Écriture fût accomplie: Ils se partagèrent mes vêtements, et mon habit, ils le tirèrent au sort. Les soldats donc firent cela.

Les soldats romains représentés par de nombreux peintres à partir du XIVe siècle jouant la tunique du Christ utilisent logiquement des dés cubiques. Il faut dire qu'au Moyen-âge plus encore qu'à l'époque romaine, ceux-ci avaient totalement supplanté les osselets comme jeu de hasard. Cependant, certains artistes comme Hans Memling semblent avoir pris grand soin à peindre des astragales¹⁰. Les myopes à stigmates ont-ils cru s'y fier ? Peut-être, car les astragales sont issues, rappelons-le, des tarses de jeunes moutons. Après tout, sur le chemin de Damas, le Christ ressuscité est apparu à Saint-Paul de... Tarse ! Peut-être les frères Van Eyck avaient-ils fait le lien en rajoutant Saint Paul de Tarse aux 12 apôtres sur la scène centrale de l'agneau mystique ?¹¹

Quoiqu'il en soit, comme nous l'avons vu, le meilleur coup du jeu de hasard grec le plus répandu, à savoir obtenir 4 faces différentes avec 4 astragales, porte le nom de « coup d'Aphrodite ». Le meilleur coup romain qui consiste à obtenir le plus haut score avec 3 dés porte le nom de la même divinité en latin : Vénus. La parole de Dieu qui désigne ainsi du pied quel soldat accueillera la Sainte tunique ne

⁹ Le Pessa 'h ou Pâque juive célèbre quant à elle une transhumance précise : la sortie d'Égypte et la naissance d'Israël en tant que peuple.

¹⁰ On distingue en tout cas nettement l'astragale tenue par l'un des soldats en bas à droite sur la scène centrale du triptyque de la Passion qui lui est attribuée et que j'ai pu voir au musée des Beaux-arts de Budapest.

¹¹ Le chef d'œuvre médiéval aux épiques tribulations est enfin visible en entier et totalement restauré depuis octobre 2016 à Gand. Ce début de scénario à la Dan Brown devrait intéresser Hollywood qui a des choses à se faire pardonner depuis le film « Monuments Men » de Georges Clooney sur un sujet similaire.

pourrait être plus claire : « suivez Vénus, l'étoile du Berger... vous trouverez l'agneau mystique et serez récompensés ».

Le jeu d'adresse « des 5 pierres », un patrimoine... mondial !

Si à la demande d'astragales dans votre moutonnerie, on vous donne des pieds de mouton entiers, méfiez-vous car la cuisson nécessaire pour récupérer le précieux sésame ne sent pas la rose... Après tout, comme l'indique le nom du jeu d'osselets aujourd'hui le plus répandu, cinq cailloux suffisent pour jouer.

De fait, même si sa pratique est en chute libre aujourd'hui, les «cinq pierres», le jeu d'adresse de nos cours de récréation est emblématique du jeu d'osselets de longue date. Il semble connu sans discontinuer depuis l'antiquité grecque et peut être même bien avant en Egypte et dans les Balkans... Dès le deuxième siècle, le Grec Pollux donne la description suivante du « Pente Litha » : « On se sert de petites pierres, de dés cubiques ou d'astragales au nombre de cinq. On les jette en l'air et on cherche à les recevoir sur le revers de la main. Si l'on ne réussit qu'en partie, il faut reprendre les osselets tombés à terre avec les doigts ». (Breyer, 2010)



Les représentations du jeu Pente Litha décorent de nombreuses peintures, sculptures et céramiques grecques ou romaines. Ci-dessus : Eros jouant aux osselets, vase (cratère) à figures rouges du peintre Amykos, Ve siècle avant JC (trouvé à Capoue et exposé au British Museum) et copie romaine du IIe siècle d'une statue hellénistique (exposée au Musée de la ville de Berlin). Ci-dessous, à Herculaneum, d'autres divinités en font autant... l'une des trois grâces, Aglaé, joue ici avec sa cousine Hilaera (mais non pas Sidonie ...) (Lhôte 1996 ; illustrations : Breyer 2010).



Alors qu'ils sont utilisés par les adultes à des fins divinatoires ou comme jeux d'argent, dès l'époque grecque, la pratique enfantine des jeux d'osselets est si répandue qu'ils deviennent symbole de la jeunesse. A l'époque romaine, les noix rempliront cet office. Ovide décrit 6 jeux de noix intéressants à reproduire en classe¹²(Breyer, 2010). Au Moyen-âge, les osselets alors désignés sous le nom de « jeu de bibelots », sont également attestés comme jeux d'enfants dans nos régions. Ils sont alors non seulement en os, mais encore en terre cuite, en bois, en métal précieux et bientôt en cuivre et en plomb (Breyer, 2010).



A la Renaissance, le même jeu d'adresse « Pente Litha » décrit par Pollux figure à l'avant-plan parmi les jeux d'enfants de Bruegel où l'un des jeux de noix décrits par Ovide est également encore représenté à l'arrière-plan (1560, détails ci-dessus parmi 91 saynètes identifiées); un livre d'Heures de la Vierge (Bruges, 1520-1530) illustre un autre jeu d'adresse avec des osselets (images ci-dessus et dessous publiées dans Breyer, 2010) qui rappelle les jeux des enfants nomades d'Asie centrale. Notons

¹² Ailleurs, des noix sont encore utilisées aujourd'hui à d'autres fins : des noix de Kola comme dés bifaces par les indiens Miwoks du Yosemite park ou pour la divination obi des Yaruba en Afrique de l'Ouest (Yronwode, 2012)

que la taille des osselets suggère ici l'utilisation d'os de moutons adultes et même de vaches plutôt que de chèvres ou d'agneaux.



(Illustrations in : « Osselets », dictionnaire des jeux, s.d. R. Alleau, Tchou, 1964, pp.358-361)

Depuis des siècles, des jeux forts proches aux 5 pierres sont attestés au Japon (ci-dessus) et en Mongolie (cf. annexe) et on joue de même aujourd'hui en Haïti, en Polynésie et dans le Pacifique Sud. Les conquêtes romaines puis les colonisations ont assuré à ce jeu une très large diffusion, mais il est fort probable que différentes cultures sans contact puissent inventer des jeux similaires (Parlebas, 2003 ; Van Langendonckt, 2015).

Au contraire des jeux de noix qui semblent s'effacer à partir des Temps modernes, le jeu des 5 pierres s'est par contre maintenu dans nos cours de récréation jusqu'à la fin du siècle dernier et sera particulièrement en vogue en Europe occidentale aux 18^e et 19^e siècles parfois avec d'autres objets que des astragales (cf. dessin de J.S. Chardin 1699-1779 ci-dessus à gauche).

Les 5 museaux des steppes



Famille mongole actuelle jouant au jeu d'osselet « la course aux chevaux » (©Quintens, 2009)

Jeux rituels de hasard, jeux d'adresse de lancer ou de pichenettes et jeux cognitifs, plus que tous autres, ce sont aujourd'hui les éleveurs nomades des steppes et plus particulièrement les mongols qui, à tout âge, pratiquent toutes sortes de jeux d'osselets. Ils les nomment « shagai », les collectionnent soigneusement et revendiquent la paternité de nombreuses règles.

Regroupements pour les traites, les tontes, les transhumances vers de nouveaux pâturages, les abatages alimentaires ou sacrificiels, les fêtes et les jeux, la vie de chaque famille est essentiellement organisée autour des différents animaux domestiqués. Outre la cuisine, les femmes et les enfants s'occupent des « courtes pattes » : moutons et chèvres qui paissent en liberté dans un rayon de cinq kilomètres autour du ger (équivalent mongol de la yourte russe). La plupart des osselets sont issus de ces deux espèces. Les hommes s'occupent des vaches-yaks et plus encore des chevaux et des chameaux, les « pattes longues » qui s'éloignent parfois jusqu'à vingt kilomètres de la yourte. Les animaux préférés sont les moutons et les chevaux dits « museaux chauds »

La prospérité d'une famille se mesure à la quantité d'osselets collectée, symbole de l'importance du cheptel. Lors du jeu dit de « la tortue multicolore », les enfants mongols disposent ensemble une grande quantité d'osselets peints de manière à constituer le plus rapidement possible la carapace lisse, les pattes, la tête et la queue d'une tortue. Ce jeu d'assemblage symbolique renvoie à la tradition séculaire des familles riches qui allaient jadis sur le sommet d'une montagne, disposaient ainsi rituellement leurs osselets et les laissaient en offrande au ciel pour une année favorable.



De nombreux jeux d'osselets sont pratiqués quotidiennement par les enfants et, en famille (photos © Quintens – Let's play together), à chaque occasion festive notamment lors de la nouvelle année lunaire, à la fin de l'hiver, et lors du Nadaam, la fête nationale mongole, le 11 juillet. Des tournois de « shagai » sont organisés à cette occasion. Enfin et surtout, des rituels divinatoires shamaniques sont régulièrement répétés en famille au moyens d'osselets.



La position du Shagai à terre est interprétée par les shamans et figure les « 5 museaux de la steppe », dans l'ordre ci-dessus : chameau, cheval, mouton, chèvre et, accessoirement, la vache (osselet sur le museau en terrain irrégulier), La configuration la plus rare, 4 chevaux (à défaut de vaches), est la plus prisée et, le cas échéant, est exposée des jours durant sur l'autel dans la yourte en signe favorable.

Leur usage ludique est avant tout lié à des jeux d'adresse, mais des astragales sont également utilisées comme pions dans quelques-uns des innombrables jeux de calculs mongols (cf. ci-dessous). Notons que le conservateur du musée du jouet à Oulan Bator s'enorgueillit de connaître plus de 200 jeux typiquement mongols¹³ d'adresse ou cognitifs. Parmi ces derniers, Assia Popova (1977) a constaté la prépondérance des jeux déterminés, de calculs ou casse-têtes, par rapport aux jeux faisant intervenir le hasard.

¹³ Témoignage oral de Thibaut Quintens



(Begsuren montre à Thibaut Quintens le jeu du pentagramme ou du Y. ©Let's play together)

« Les 5 museaux », « la grande capture », « les chameaux naissant », « la course de chevaux », « la tortue »,..., les noms évocateurs des jeux (N.B. règles en annexe) consacrent les osselets comme emblématiques des éleveurs, pasteurs nomades. Les osselets sont effectivement extrêmement populaires dans de nombreux pays d'Asie centrale comme en témoignent le monument à Och (Kirghizie) page précédente, ou cette famille touvaïne (république russe turcophone de Touva). (photos issues de l'article « Shagaï » sur wikipédia)



Les jeux mondiaux nomades (<http://worldnomadgames.com/en/>)

Du 3 au 9 septembre 2016 avaient lieu les deuxièmes « jeux mondiaux nomades », sur les bords du lac Issyk Kul en Kirghizie. 65 nations y participaient. Parmi les 23 épreuves, figuraient essentiellement diverses formes de luttes, de courses de chevaux (comme le célèbre Bouzkachi afghan avec une carcasse de chèvre), et de jeux d'adresse dont font partie le tir à l'arc et les osselets. On retrouve la

même répartition dans l'expression mongole « Eriin Gurvan Nadaam », les « trois jeux virils » joués lors de leur fête nationale.

Lors des jeux mondiaux nomades, les osselets sont représentés par le jeu traditionnel kirghize nommé « ordo », qui fait référence au quartier général du palais de l'empereur mongol Khan. Le jeu est complexe et a une symbolique guerrière. Son principe de base consiste (cf. ci-dessous à gauche) à lancer habilement mais parfois violemment un très gros osselet (vache - yak) sur de plus petits (jeunes moutons ou chèvres). De nombreuses variantes sont pratiquées par les enfants et adolescents notamment au Kazakhstan, au Tadjikistan, en Mongolie et même en Turquie où seront organisés les prochains jeux mondiaux nomades en 2018 (ci-dessous à droite).



Thomas Hyde décrit un jeu similaire à Constantinople dès 1694 «... un jeu d'adresse plutôt que de hasard qui consistait à lancer des osselets plombés contre d'autres que l'on entassait au centre d'un cercle. Il fallait non seulement toucher et renverser ceux-ci mais aussi les faire sortir des limites de la circonférence tracée sur le sol. Hyde ajoute qu'il a vu de ces osselets lancés en les plaçant entre le pouce et l'index avec une telle force qu'ils auraient pu blesser un homme s'ils l'eussent atteint à la poitrine » (Hyde, 1694 cité dans le dictionnaire des jeux s.d. René Alleau pp.359-360)

Aux jeux olympiques d'hiver organisés à Sotchi en 2014, répondaient en écho les jeux mondiaux nomades en Kirghizie à la fin de l'été 2014 et 2016. Ceux-ci se dérouleront en Turquie en 2018 avec une médiatisation assurément plus mondialisée. A travers ces événements organisés en grandes pompes, se réaffirme aux yeux du monde un nouveau bloc asiatique culturel et politique qui va de la Turquie et de la Syrie à la Mongolie en passant par la Crimée, l'Iran, l'Afghanistan et les républiques slaves et turcophones de l'ex-URSS. Par ces jeux, plutôt que la guerre, puissent-ils faire œuvre de paix à l'exemple d'Alphonse X le sage par son « livre des jeux » dans l'Espagne chrétienne, juive et musulmane du XIV^e siècle.

Quoiqu'il en soit, pas besoin de revendication pour jouer aux osselets. Il suffit de prendre quelques petits objets dans le creux de la main et se laisser aller à inventer des règles... Nos gestes seront naturels et ancestraux. Quel plaisir d'exercer et tester notre habileté seul d'abord et, plus encore, de retrouver et partager ces moments d'enfance et de les transmettre. L'attitude ludique est là, notre patrimoine (im)matériel aussi. Une éducation épanouie passe par ces transferts ; elle a besoin des passeurs de jeux que nous sommes !

Michel Van Langendonckt

N.B. Partie II « Le cas des mancalas »... à suivre dans le prochain artichouette (www.ludobel.be)

Bibliographie

- ALLEAU, R, s.d. « osselets » in : Dictionnaire des jeux, Tchou, 1964, pp.358-361
- ALPHONSE X, le sage. Le livre des jeux, traduction allemande Ulrich Schädler et CALVO, Ricardo. Das Buch der Spiele von Alfons X "des Weise" übersetzt und kommentiert, Lit verlag, Berlin, 2009
- BREYER, Catherine. Jeux et jouets à travers les âges, Saffran, Bruxelles, 2010, 256p.
- DEPAULIS, Thierry « **JEUX DE PIONS** », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 28 décembre 2016. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-de-pions/>
- DEPAULIS, Thierry « **DÉS JEUX DE** », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 28 décembre 2016. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-de-des/>
- FINKEL, Irving, On the rules for the Royal Games of Ur in : ancien board games in perspectives, The trustees of the British Museum, London, 2008, p.21
- FINKEL, Irving. L'origine des jeux, in : Art du jeu, jeu dans l'art, catalogue d'exposition au Musée Cluny 28/12/12–4/3/2013, édition de la Réunion des musées nationaux, Grand Palais, Paris, 2012, pp.16-19
- GRUNFELD s.d. Jeux du monde, Lied -Unicef, Genève, 1979
<http://worldnomadgames.com/en/>
- LHOTE, Jean-Marie, Dictionnaire des jeux, Flammarion, Paris, 1996
- LHOTE, Jean-Marie. Histoire des jeux de société, Flammarion, Paris, 1994
- Maison des jeux de Grenoble. Jeux traditionnels d'Europe, d'Asie, d'Afrique, d'Amérique, Billards, Jeux de l'Antiquité, Grenoble, 1997-2006
- MITCHELL, E.H. Canadian Eskimo Artifacts, Ottawa, 1970 in : Elliott Avedon Virtual museum of games, <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/VirtualExhibits/Inuit/english/bagbone.html> Consulté le 27 décembre 2016.
- PARLEBAS, Pierre, « Le destin des jeux : Héritage et filiation », *Socio-anthropologie* [En ligne], 13 | 2003, mis en ligne le 15 novembre 2004, consulté le 28 décembre 2016. URL : <http://socio-anthropologie.revues.org/173>
- PARLETT, David. Back to square one, communication Colloquium Board Games Studies XIV, HNBO, Bruges, 2011. Texte en ligne sur : www.davidparlett.co.uk/gamester/backto.html.
- POPOVA, Assia. Analyse formelle et classification des jeux de calculs mongols, Etudes mongoles n°5, vol.5, 1977, pp.7-59
- ROSSIE, Jean-Pierre. Evolution de la culture des enfants marocains, article mis en ligne le 28.12.2014 sur www.ludobel.be
- SIMPSON, St John. Homo ludens : The earliest Board games in the Near East, in : ancien board games in perspectives, The trustees of the British Museum, London, 2008, pp.5-10
- VOGT, Ulrich Der würfel ist gefallen. 5000 jahre rund um den kubus, OLMS, Hildersheim, 2012.
- VAN LANGENDONCKT, Michel. « L'Inde, microcosme ludique ? » mis en ligne le 29.12.2015 sur www.ludobel.be
- VAN LANGENDONCKT, Michel. « Jeux de mots et humour langagier », mis en ligne le 30.7.2014 sur www.ludobel.be
- VARENNE, Jean-Michel ; BIANO, Zénu. L'esprit des jeux, espaces libres, Albin Michel, Paris, 1990
- QUINTENS, Thibaut. « Voyageur du jeu », in : des jeux sur un plateau n°56, 2009
- YRONWODE, Catherine. How to Foretell Future with bones, shells and nuts, California, 2012

Annexe : quelques règles de jeux d'osselets

(Outre l'Ourdo dont la règle précise complexe sort du cadre de cet article et le jeu des 5 pierres dont les règles sont aisément trouvables...)



Bourse contenant 4 osselets divinatoires vendue aux plaisirs d'hiver à Bruxelles (la Mongolie était pays invité en 2009)

Jeu rituel divinatoire des « 5 museaux »

Document rare, voici le précieux sésame des prédictions vendues avec 4 osselets dans le ger mongol installé à côté de la place sainte Catherine en décembre 2009. Pour rappel, il s'agit de lancer les osselets afin de savoir si la semaine à venir vous sera favorable. Si un ou plusieurs des 4 osselets s'immobilise sur le 5e museau (vache) considérez qu'elle sera très favorable et n'y touchez surtout pas. Pour le reste, il s'agit d'interpréter la prédiction mongole en déchiffrant la traduction trilingue très approximative qui en est faite...

					English	French	German
Ger	Pferde	Kamel	Schaf	Ziege			Mongolische Knochen- Glücksvorsehersage
Fre	Chaval	Chameau	Mouton	Chèvre		Mal être votre fortune avec de la chance	
Eng	Horse	Camel	Sheep	Goat	May your fortune be with luck		
							
1	4				The best portent appears	The best portent appears	Beste Möglichkeit
2		4			Everything will be successful	Toute chose sera couronnée de succès	Alles ohne Hindernisse wird erfüllt
3			4		Everlasting luck	Un bien durable	Lange wird Glück haben.
4				4	From the past negatively influenced	Elle a gardé longtemps dans la main	von den früheren negativ beeinflusst
5	3	1			One will come or come back soon	On va venir ou revenir bientôt	Schnelles Ankommen
6	3		1		Without any obstacles	Sans obstacles	Ohne Hindernisse
7	3			1	Evenly good	Uniformément bon	Ebenmäßig gut
8	2	1	1		With luck and happiness	Avec de la chance et le bonheur	Mit Glück und Freude
9	2		1	1	With luck, which will be also good for long term	Bien & sans aucune difficulté	Mit Glück, das auch in lange Sicht gut ist.
10	2	1		1	Quick fulfillment of difficult tasks	Bien & bienfaisants	Schnelle Erfüllung der schwierigen Aufgabe
11	2	2			Work & deeds will be with successful	Travail et les actes seront couronnés de succès	Arbeit & Aktivitäten ist erfolgreich
12	2		2		Difficult tasks will be fulfilled without obstacles	Travail et le désir sera une réussite pour longtemps	Schwierige Aufgabe wird ohne Hindernisse erfüllt.
13	2			2	Work & deeds will be with success	<i>Sans succès</i>	Schweres & Aktivitäten wird erfolgreich.
14	1	3			Long lasting joy	La fortune de votre côté	Lange anhaltendes Freude
15	1		3		Fortune on your side	Avec à long Bonheur	Auf Ihre Seite ist das Glück
16	1			3	Gossips around you	Blanc malediction	Von den anderen schlecht gesprochen
17	1	2	1		Gossips or rumors will come	Mauvaise malediction blanche	Schaden oder schlechtes Sprachen wird kommen
18	1	1	2		Someone else will benefit from your work	Quelqu'un d'autre le fera bénéficier de votre travail	Für die andere Partie ist positiv.
19	1		2	1	Long Happiness with good health	Une bonne santé et bonheur	Langer Glück mit guter Gesundheit
20	1	2		1	You will be praised	Votre travail et les actes seront sans aucun obstacle	Ihre Arbeit & Aktivitäten ist gelobt.
21	1	1	1	1	Very good, best fortune	Tres bon	Beste Möglichkeit und sehr gut.
22	1	2	1	1	It's not clear if everything will be successful	Il n'est pas évident que tout sera couronné de succès	Es ist nicht klar, ob es komplett erfolgreich ist.
23		2	2		Things will be on your side but not completely	Les choses sont à vos côtés ne sont pas complètement	In der positive Lage, gibt es Komplikationen.
24		2		2	Without obstacles	Pas de problème	Ohne Hindernisse
25		1	2	1	Success will be middling	Infructueuse	Die Erfüllung ist mittelmäßig.
26		1	1	2	Everything is on others side	Tout est sur les autres côtés	Alles ist für die andere Partie.
27		1	3		Outside forces will not influence you	Meilleur	Ohne äußeren Beeinflussung.
28		1		3	Unlucky	Vigueur en dehors de vous influencer	Arbeit & Aktivitäten ist ohne Erfolg
29			3	1	Your business will be successful most of the time	Votre entreprise sera couronnée de succès la plupart du temps	Arbeit & Aktivitäten ist auf der Seite positiv.
30			2	2	On the side of success	Réussi	Auf der Seite in Erfüllung.
			1	3	Bad luck	Malchance	Ohne Erfolg

En voici d'autres notamment issues du site :

<http://www.artisansmongols.fr/blog/le-jeu-de-shagai-jeu-dosselets-mongol/...>

Jeux d'adresse

Le jeu de Shagai (classique standard) est passionnant, il demande aussi une certaine dose d'adresse, de rapidité et une bonne part de réflexion.

Il est particulièrement facile de s'approprier le coup de main, mais cela relève de l'exploit de battre un mongol à ce jeu !

Nombre dosselets : 10 ou plus

Nombre de joueurs : 2 minimum

Règle : On joue tour à tour assis à terre sur un tapis ou équivalent, en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier à commencer est celui qui aura créé un geste avec la main différent des autres. Le premier joueur se saisit de l'ensemble des osselets dans ses mains puis les jettent à terre.

Ensuite le jeu consiste à toucher un osselet de même position que celui qu'on touche à l'aide d'une chiquenaude du majeur de la main droite, sans toucher aucun autre osselet. (Exemple on va chiquenauder un osselet « cheval » sur un autre osselet « cheval »)

Une fois la touche réalisée, le joueur peut se saisir de l'osselet qu'il jugera bon de prendre parmi les deux. Attention, on doit absolument saisir l'osselet souhaitée avec la main gauche : la main « shagai », dans le cas contraire le joueur perd sa touche et passe son tour.

Le joueur peut continuer autant de fois qu'il le peut. La moindre faute entraîne à passer la main au joueur suivant qui se doit de relancer la pioche. Une fois que seuls 2 osselets restent en jeu seulement, le joueur réussissant sa touche entre les deux osselets doit demander 2 osselets aux autres concurrents afin de relancer le jeu.

Si l'un des concurrents ne possède plus qu'un osselet, la mise de chacun sera alors d'un osselet à remettre en jeu. Le joueur qui ne peut plus remettre d'osselets en jeu est alors éliminé.

Cas particuliers :

-Lorsque l'on lance des osselets et qu'ils se retrouvent tous sur la même position, le plus rapide des joueurs peut tous les saisir. Il les remporte alors tous, et doit demander autant d'osselets remportés à chacun des concurrents. La mise de chacun doit alors correspondre à la mise du plus pauvre en osselet.

-Lorsque plusieurs osselets sont entremêlés ensemble et bloque ainsi le jeu, on peut saisir un osselet avec les doigts et frapper les osselets bloqués.

-Lorsqu'un osselet se retrouve sur la position « vache », il n'est pas jouable

La grande capture (famille du jeu des 5 pierres)

Nombre d'osselets : 10 ou plus

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Règle : On joue tour à tour assis à terre sur un tapis ou équivalent, en respectant le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur dispose d'un osselet, le reste des osselets étant collecté au centre de l'ensemble des joueurs : la pioche.

Le premier joueur doit lancer son osselet en l'air tout en saisissant 1 osselet dans la pioche centrale. Le but du jeu étant de rattraper l'osselet lancé avec la même main qui a saisi l'osselet dans la pioche

sans toucher les autres osselets. Le joueur doit ainsi continuer ses lancers en augmentant à chaque fois la mise d'un osselet. Sitôt une faute commise, il passe la main au joueur suivant qui poursuit le jeu en commençant par relancer la pioche puis en re-débutant par le lancer d'un osselet. Le gagnant est celui qui aura vidé la pioche.

Jeu de hasard

La course de chevaux

Nombre de joueurs : 2 minimum.

Règle pour 2 joueurs : On joue tour à tour assis à terre sur un tapis ou équivalent, en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

On dispose une quatre osselets en ligne (ndlr qui constitueront la ligne médiane de «l'hippodrome »).

Chacun des deux joueurs choisit 1 osselet qui sera son cheval. Les 2 chevaux sont positionnés l'un à côté de l'autre en face du premier osselet de la ligne médiane.

A l'aide des 4 autres osselets, le premier joueur doit, en les jetant à terre, composer des « chevaux », ce qui permet d'avancer d'une ou plusieurs positions selon la donne. Sans cela le joueur ne peut avancer son cheval et passe la main.

Si l'on réalise quatre positions d'osselets identiques, quelles qu'elles soient, l'on avance de 4 positions et l'on peut rejouer de nouveau. De même si l'on réalise 4 positions différentes d'osselets.

La difficulté et le challenge du jeu sont de terminer la course en ayant fait le tour de l'hippodrome tout en arrivant également sur la position finale ! (Position de départ seulement) Dans le cas contraire, le joueur doit entamer un autre tour ! Avec de la finesse et de la pratique on arrive à réaliser facilement des paires ou des triplés.

Une variante consiste à arriver le premier au bout d'un tracé d'une quinzaine d'osselets disposés en fer à cheval ou en spirale (cf. article).

Les chameaux naissants

Le principe général est, avec un osselet, de percuter un à un tous les osselets sur la table en position chameau de telle sorte qu'ils atterrissent en position mouton.

Jeu d'assemblage et/ou symbolique

La tortue

Un grand nombre d'osselets (au moins une cinquantaine) sont étalés sur le sol. Tous ensemble les joueurs reconstituent le plus rapidement possible la carapace (deux tiers des osselets disponibles en position « mouton » pour obtenir un aspect lisse), puis les pattes, la tête et la queue avec les osselets restants.