

LES JEUX ET JOUETS DES ENFANTS DANS LA GRECE ET LA ROME ANTIQUES

Les jeux et jouets sont perçus comme un facteur essentiel de développement pour l'enfant. En jouant, l'enfant fait fonctionner son imagination, il se crée son propre monde. Parallèlement, il découvre le monde qui l'entoure, l'univers de ses parents et de ses proches. Les jouets des enfants sont le reflet de la société.

Si Louis Becq de Foucquières nous enseigne, dans ses *Jeux des Anciens* (1869), que "*dès que l'enfant vient au monde, c'est avec des cadeaux qu'on l'accueille dans la vie*", Aristophane relate, dans *Les Nuées* (vers 861-864), que déjà au 5^e siècle avant J.-C., le commerce des jouets existait : les coroplastes vendaient dans leurs ateliers les objets en terre cuite qu'ils modelaient.

Cet article devrait nous permettre d'en apprendre davantage sur ce commerce, et plus généralement sur les jeux et jouets des enfants nés dans la Rome et la Grèce Antiques. Sa rédaction est la conséquence d'une acquisition de jeux et jouets de cette période par le Musée du Jouet. Les photographies illustrant l'article représentent quelques-uns des jeux et jouets de cette collection.

LES JOUETS DE LA PETITE ENFANCE

Source principale : "Jeux et jouets de l'enfance en Grèce et à Rome", Agnès DURAND. In *Les dossiers d'archéologie*, n°168, février 1992. "Jeux et jouets dans l'antiquité et au Moyen-Âge".

Sous l'Antiquité grecque et romaine, les enfants reçoivent des cadeaux dès leur naissance ; ceux-ci sont dits "du premier regard". Le cinquième jour, pendant lequel l'enfant est initié à la religion de la famille, le jour où les parents lui donne un nom, le jour de son anniversaire, le premier de l'an sont autant de nouvelles occasions de cadeaux.

Le premier jouet de l'enfant, dans la Grèce et dans la Rome antiques, est le hochet. Il est intéressant non pour l'action du jeu qu'il procure, mais pour le bruit qu'il fait. Ainsi, à cette époque, les jouets sonores sont regroupés sous le terme *crepundia*, dont l'origine est le verbe *crepare* (faire du bruit).

Le hochet, ou *crepitacula*, est en terre cuite ou en métal. Il peut prendre des formes variées ; tantôt il sera de forme classique, tel un disque ; tantôt il aura la forme d'un animal. Dans ce dernier cas, il s'agit le plus souvent d'un cochon, car celui-ci a la réputation d'éloigner la maladie (référence aux *Tithénides*, la fête des nourrices, à Sparte, pendant laquelle on sacrifiait de petits cochons de lait). Le hochet contient de petits grains, des cailloux, des grelots qui, en s'entrechoquant, produisent les sons tant attendus. Outre l'amusement de l'enfant, le bruit sert également à éloigner les mauvais esprits susceptibles de traîner aux alentours du bébé. Le rhéteur et grammairien grec Pollux le décrit comme un moyen de calmer les enfants : "*les nourrices, en produisant au moyen du hochet un petit bruit monotone et régulier, finissent par calmer les enfants*".

Hochet ajouré en bronze, Louristan, 2^e mill. Av. J.-C.



Les *tintinnabula* ont le même rôle que le hochet, mais sont plus rudimentaires. Généralement en bronze, ces sonnailles antiques sont accrochés au hochet lui-même ou au cou de l'enfant. On peut compléter cette liste de jouets musicaux avec le *crotale*, pièce de bois sur laquelle est articulée une planchette mobile qui claque, le *sistre*, fourche pourvue de trous en travers desquels passent des tiges de fer 'musicales', des vases en forme d'animaux, renfermant des cailloux, - ces vases ont été désignés par le grec Euboulos le comique sous le terme *pséphopéribombétria* (vase dans lequel un caillou fait du bruit en s'agitant autour de la cavité) -, la *crécelle*, ou *platagé*, inventée selon Plutarque par le philosophe Archytas.

Plus âgés, alors qu'ils marchent, les enfants s'orientent vers de nouveaux jeux. Certains sont connus grâce aux représentations figurées sur les vases antiques, ou vases "chou". Ainsi l'on sait que les enfants aimaient les chariots, qui imitaient les moyens de transport. En Grèce, les chariots sont offerts pendant la fête des *Antesthéries*.



Chariot à traîner en terre cuite, Syrie, 2000 av. J.-C.

Les chariots étaient parfois de taille réduite, en terre cuite ou en bronze, traînés par l'enfant qui y cachait ses trésors ou, selon le poète Horace, par une souris. Plus généralement de la taille de l'enfant, ils étaient, en bois, attelés à un animal de trait. Pourtant, les enfants aimaient à tracter eux-mêmes ces chariots sur lesquels s'était installé un autre enfant. Certaines de ces voitures pour enfants étaient des reproductions des chars de course. Ce divertissement attirait tant les enfants que des concours étaient organisés à leur intention pendant les fêtes dionysiaques. Il en allait de même à Rome.

Les animaux sont également au centre des jeux des enfants en Grèce et à Rome. Ceci s'explique par la relation particulière existant entre l'animal et l'enfant, le premier étant un moyen de faire découvrir au second le monde environnant. Les enfants ont ainsi souvent joué avec des animaux, ou avec des jeux les représentant.

Par exemple, lorsque l'enfant ne disposait pas de chariot, il s'armait d'un bâton qui, par une simple pirouette d'esprit, devenait cheval.

Les animaux étaient dans d'autres cas reproduits en terre cuite, en plâtre, en argile, parfois montés sur roulettes. Ils étaient ensuite promenés à travers les rues par les enfants. Les animaux sauvages

ont connu le même succès que les animaux domestiques. Ainsi, les fouilles archéologiques ont permis de découvrir que l'attelage de Cybèle était composé de lions, que les empereurs romains aimaient les fauves apprivoisés, tels les lions. Parmi les animaux domestiques, on remarque la présence, dans les jeux des enfants, de chiens, chèvres, oiseaux, cochons, coqs...

Parallèlement aux animaux, la poupée est l'un des principaux jouets avec lesquels s'amusaient les enfants dans l'Antiquité, comme en attestent les fouilles archéologiques et les textes antiques. S'agissant de figurines, il a été important de vérifier, par le biais de discussion des données archéologiques, des contextes de découvertes ainsi que des textes, l'interprétation de ces objets en tant que poupées-jouets. Leur description, leur taille maniable par des enfants, leur découverte dans des tombes d'enfants permettent d'affirmer l'aspect ludique de ces poupées.

Source principale : "Les poupées antiques"; Michel MANSON. In Les dossiers d'archéologie, n°168, février 1992. "Jeux et jouets dans l'antiquité et au Moyen-Age"

Les premières poupées d'enfants remontent, en Grèce, au 5^e siècle avant Jésus-Christ. Elles sont dites poupées corinthiennes. Leur corps, en terre cuite, est obtenu à l'aide d'un unique moule ; le dos est donc plat. Les membres sont modelés isolément. 2 fils permettent leur articulation : l'un traverse les épaules ; le second traverse trois tenons entre lesquels se situent les jambes. Ces poupées de 10 à 15 cm sont coiffées d'un haut *polos*, et sont vêtues d'une tunique ajustée, moulée, assez courte, dont les trois tenons, au niveau des hanches, représentent l'extrémité. Elles tiennent généralement dans leurs mains des crotales ou des castagnettes.

Les poupées corinthiennes ont été souvent imitées, exportées et copiées par surmoulage sur les rives de la Mer Noire, en Afrique du Nord, en Italie méridionale, en Espagne, sur les routes du commerce corinthien.

Leur succède un deuxième type de poupées, apparu à Athènes vers 440-430, et répandu jusqu'au milieu du 4^e siècle avant Jésus-Christ. Ces figurines, ou poupées classiques attiques, de 13 à 18 cm sont articulées au niveau des genoux, et sont fabriquées à l'aide de deux moules.

L'articulation évolue à nouveau sur le troisième type de poupées de la Grèce classique : la jambe est emboîtée dans un genou creux, et non plus entre des tenons. La figurine gagne alors esthétiquement, sans perdre sa liberté de mouvement. Elle mesure de 20 à 25 cm.

La poupée de Grèce, telle qu'elle apparaît sur les stèles funéraires attiques des fillettes, s'avère finalement disposer, au terme de ces évolutions, de membres fixes ; les bras sont collés au corps, coupés aux coudes ; les jambes sont quant à elles coupées aux genoux.

La poupée de tradition hellénistique - la période hellénistique débute à la fin du 4^e siècle avant J.-C. -, présente dans la partie orientale de l'Empire romain jusqu'au 3^e siècle après J.-C., est dotée d'un corps creux et évasé dans sa partie inférieure, telle une jupe ; les jambes mobiles y sont suspendues par un fil. Les bras sont le plus souvent fixes, de sorte qu'ils peuvent tenir des accessoires, ou attributs. Les poupées sont caractérisées par cet accessoire ; elles peuvent ainsi représenter des musiciens, des danseuses ou danseurs, des comédiens, des soldats... Ce type de poupées a été retrouvé en Asie mineure, en Italie, en Crimée, dans le Royaume de Kertch, dans le monde Gréco-Parthe. Ces poupées, qui représentent des héros et des vedettes – soldats romains des 1^{er} et 2^e siècles retrouvés dans Olbia pontique, femmes gladiateurs attestées par des bas-reliefs... - annoncent déjà les poupées mannequins, les figurines *Playmobil*,... des enfants d'aujourd'hui.



Guerrier en terre cuite, Grèce, 4^e ou 3^e s. av. J.-C.

Alors que les poupées grecques et de tradition hellénistique sont en terre cuite, fabriquées par des coroplastes – dans les zones rurales, les enfants peuvent être à l'origine de la fabrication de leur propre jouet – et diffusées par les circuits commerciaux, les poupées romaines sont en os, en bois dur ou en ivoire. Le plus souvent nues et dépourvues d'attributs, elles sont l'œuvre d'ateliers de sculpteurs. Les poupées d'Asie mineure des 1^{er} et 2^e siècles se caractérisent par leurs jambes fixes, leurs bras pliés aux coudes et articulés au niveau de l'épaule. Les vêtements sont évoqués par les incisions effectuées dans l'os, et les détails sont peints.

Les poupées, en os, de Rome, découvertes dans les catacombes du 4^e siècle, sont nues ; le modelé suggère la poitrine, et les incisions indiquent le sexe. A l'extrémité de la jambe est modelée une chaussure, qui finit élégamment la poupée. Dans ces catacombes ont également été découvertes des poupées en ébène du 2^e siècle, et des poupées en ivoire des 2^e et 3^e siècles.

Toutes ces poupées étaient susceptibles de disposer d'accessoires. Outre les vêtements et les bijoux, découverts directement sur la poupée, les fouilles menées en Grèce, en Italie ou en Gaule romaine ont mis au jour des dinettes et du mobilier en terre cuite, fabriqués par les coroplastes. Petits plats, vases, paniers, cuisinière remplie de vaisselle, petit four, tables, chaises, lits avec coussins, berceaux... sont autant d'éléments énumérés par Anita Klein dans son ouvrage *Child Life in Greek Art* (Columbia University Press, 1932). Pausanias, dans son *Voyage en Elide*, et Plutarque, dans sa *Vie de Dion*, mentionnent également de tels accessoires.

Les découvertes archéologiques témoignent de l'affection que les fillettes portaient à leurs poupées, qu'elles soient d'ivoire, d'os ou de bois. Une poupée de 30 cm, sculptée dans l'ivoire, articulée aux épaules, aux coudes, aux hanches et aux genoux et dotée de bijoux, a par exemple été retrouvée vers 150-160 près d'une fillette, Crepereia Tryphena, morte vers l'âge de 14 ans. Une autre fillette, Claudia Victoria, morte entre 70 et 115 à l'âge de 10 ans, a également été enterrée avec sa poupée d'ivoire. D'autres exemples sont énoncés par Michel Manson.

Une lettre écrite par Plutarque à sa femme afin de la consoler du décès de sa fille Timoxène confirme cette importance de la poupée : "*[Timoxène] priait sa nourrice de donner la mamelle non seulement aux autres petits enfants qui jouaient avec elle, mais aussi aux poupées et autres jouets dont elle s'amusait, comme faisant part de sa table par humanité et communiquant ce qu'elle avait de plus agréable à ceux qui lui donnaient plaisir.*" (Traduit par Amyot)

Poupée en os, Syrie



Epoque byzantine

La poupée antique n'a pas simplement une valeur affective ; elle est par ailleurs une offrande aux Dieux, dotée d'une valeur religieuse. Les jeunes filles, romaines ou grecques, se séparent en effet de leur poupée à la veille de leur mariage. Elles en font alors don aux dieux en leur demandant de leur procurer amour, mariage et fertilité. Becq de Fouquières cite un fragment de l'invocation que la poétesse Sapho adresse à Aphrodite au 7^e siècle : "*Ne méprise pas le voile pourpre de mes poupées (plaggonôn) ; c'est moi Sapho qui te consacre ces précieuses offrandes.*" Un autre texte, d'auteur inconnu, d'époque hellénistique, évoque également ce rite : "*Au moment de se marier [pro gamoio], Timarète, déesse de Limnes, [a dédié ses poupées], comme il convenait, elle vierge, à la déesse vierge, avec les vêtements de ces petites vierges. En retour, fille de Lèto, étends la main sur la fille de Timarètos et veille pieusement sur cette jeune fille pieuse.*"

LES JEUX D'ADRESSE ET DE HASARD

Outre les jouets de la première enfance et les poupées, les enfants disposaient également de jeux d'adresse similaires à ceux des enfants d'aujourd'hui.

Les noix sont l'équivalent de nos billes. Elles étaient le symbole de l'enfance, l'expression *nuces relinquere* (prendre congé des noix) désignant la sortie de l'enfance. Les noix étaient offertes aux enfants par les amis de la famille à l'occasion des fêtes des *Saturnales* ; elles étaient lancées en direction de ce même public lors des cérémonies de mariage, anniversaire, naissance. Les noix étaient toujours associées à un joyeux événement.

Ovide, dans l'*Elégie du Noyer*, décrit six façons de jouer avec des noix :

- La plus simple consiste à fendre la noix.
- Une autre se joue à quatre noix : trois sont déposées à terre, la quatrième est lancée. Cette dernière doit atterrir sur les autres sans les faire bouger. En cas de réussite, le joueur remporte les trois noix.
- Dans le troisième jeu, les noix sont disposées sur le sol. Si le joueur touche l'une ou plusieurs d'entre elles à l'aide de sa noix qu'il fait rouler sur une planchette inclinée, il gagne celles-ci.
- Le jeu peut se pratiquer dans un triangle dessiné au sol et traversé de raies parallèles. La noix est alors lancée ; elle doit franchir le maximum de lignes, sans sortir du triangle.
- La version classique de notre jeu de billes, qui consiste à faire entrer l'élément de jeu dans un trou, était d'usage avec les noix. Il s'agit de la *troppa*.
- Enfin, il était possible de jouer avec des noix à pair/impair, jeu se jouant d'ordinaire avec des osselets et qui consistait à deviner le nombre d'objets contenu dans la main fermée de l'adversaire.

Les toupies, dont la production est intense dans le Jura aujourd'hui, sont déjà connues des enfants sous l'Antiquité. Le sabot était le jeu favori des enfants romains, mais était pratiqué également en Grèce, où il est représenté sur les vases depuis le 5^e siècle avant J.-C. Généralement en buis, en terre cuite ou en bronze, de forme conique, le sabot est mis en mouvement à l'aide d'un fouet. On le frappe de nouveau chaque fois que la rotation se ralentit. Virgile le mentionne dans l'*Enéide* : "[...] *Le sabot saisi par la lanière décrit de longues courbes et la troupe naïve des enfants admire ce buis mobile que raniment les coups*".

Contrairement au sabot dont le mouvement est réactivé avec le fouet, la toupie n'est lancée qu'une fois. Elle cesse de tourner lorsqu'elle n'a plus d'élan. Selon Becq de Fouquières, le premier historien des jeux de l'Antiquité, il est possible que les Anciens aient connu la toupie, à laquelle ils ont pu donner le même nom qu'au sabot. Cependant, le sabot serait antérieur.

Nous ne disposons que de peu d'informations sur le yoyo, ou émigrette, jeu également produit en masse dans le Jura. Il est cependant certain que les enfants de Rome et de Grèce l'ont pratiqué, comme le prouve la représentation figurée sur un vase grec du musée de Berlin. Les yoyos pouvaient alors être en terre cuite, parfois décorés de scènes mythologiques, ou en bois (découvertes des sources de la Seine). Comme aujourd'hui, il s'agissait de deux disques réunis par une petite cheville. Une ficelle était enroulée entre ces disques ; une extrémité était nouée sur la cheville, l'autre était maintenue dans la main du joueur. Le jeu consistait ainsi, par un mouvement du poignet, à faire descendre et monter les disques le long de la ficelle.

La balle est un autre jeu très apprécié des enfants, même si le jeu est davantage le fait des adolescents et des jeunes filles. Bien que peu connue, son origine semble attribuée, en Grèce, à Nausicaa. Homère la décrit dans l'*Odyssée* : "*Lorsque [Nausicaa et ses servantes] furent rassasiées, elles se débarrassèrent de leurs voiles et se mirent à jouer à la balle : Nausicaa aux bras blancs conduisait le jeu*".

Le succès de la balle était sans doute dû à la diversité des jeux, mais également à l'aspect de la balle, souvent colorée ; celle de Nausicaa était en effet couleur d'or, celle des vieillards et des enfants du *Satiricon* de Pétrarque verte. La balle était bourrée de poils, ou de plumes, telle la *paganica*. Elle pouvait être souple ou très dure, de taille variable, très légère car remplie d'air.

On pouvait jouer seul à la balle, ou la lancer à l'aide d'un instrument supplémentaire tel que raquette, batte. Mais le plus souvent, la balle était lancée à la main d'un joueur vers d'autres, selon les règles

établies par ceux-ci au début de la partie. Les quatre jeux de balle les plus pratiqués à Rome sont décrits par Pollux dans son *Onomasticon*.

- Les joueurs sont nombreux pour le jeu de la balle commune, ou balle sur marque. "On se partageait en deux camps égaux ; au milieu on traçait une ligne avec un éclat de pierre, et sur cette ligne, on plaçait la balle. En arrière des deux camps, on tirait deux autres lignes. Ceux qui avaient saisi la balle la lançaient par-dessus les joueurs du camp opposé ; ceux-ci s'efforçaient de la saisir et de la renvoyer. Le jeu continuait ainsi jusqu'au-delà de sa ligne d'arrière".

- La phoeninde est similaire au jeu précédent, l'astuce en plus. Les joueurs simulent l'envoi de la balle à un joueur alors qu'ils l'envoient à un autre. Ce dernier ne la rattrape ainsi pas, et ne peut donc la renvoyer. Le jeu est interrompu lorsque la balle n'est pas attrapée avant sa chute ou au premier rebond. Le point de chute devient le point de départ d'une nouvelle partie.

- La balle céleste, ou balle en l'air, lancée le plus haut possible, doit être attrapée par un autre joueur avant qu'elle ne touche le sol. Le jeu est décrit par Homère dans l'*Odyssée* : "Halios et Laodamos prirent à deux mains un beau ballon de pourpre que Polybe à l'âme illuminée avait fait pour eux. L'un, se renversant en arrière, le lançait jusqu'aux sombres nuées : l'autre, sautant bien au-dessus du sol, le recevait au vol avant que ses pieds ne touchent terre".

- Le but de la balle au bond est d'attraper la balle, lancée fort sur le sol, au moment où elle rebondit. Les lancers sont répétés de nombreuses fois, et les points correspondent au nombre de rebonds effectués.

Ces jeux de balle sont pratiqués par les jeunes, à Rome, sur les places ou dans les rues ; les plus aisés y jouent dans les thermes ou au *sphaeristerium*, une pièce spécialement consacrée à ce jeu.

En Grèce, les jeux ressemblent à ceux de Rome.

- La balle campagnarde, ou *paganica*, en plumes, est utilisée pour le combat de la balle, qui correspond au jeu de la balle commune.

- Le jeu de harpaste est la *phoeninde* grecque.

- Pétrone fait mention, dans le *Satiricon*, du jeu de la balle circulaire. Les joueurs, en cercle, se lancent la balle les uns aux autres.

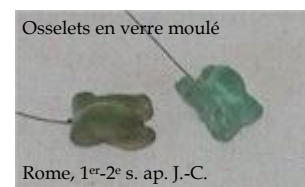
- La balle trigonale se joue à trois joueurs, positionnés en triangle. Lorsqu'on envoie la balle, à deux mains, à celui de qui on la reçoit, on "renvoie" la balle ; lorsqu'on l'envoie au troisième joueur, on "chasse" la balle. Horace, Mécène, les empereurs Auguste et Alexandre Sévère ont particulièrement apprécié ce jeu, dont le succès se répand principalement sous Néron.

- Le ballon, ou *follis*, est davantage utilisé par les enfants car il est plus léger. C'est paradoxalement la plus grosse des balles.

A ces jeux régis par des règles précises et cités par les poètes, philosophes, historiens s'ajoutent de nombreux jeux dont les règles sont élaborées spontanément par les joueurs au moment du jeu. Le succès de tous ces jeux de balle est dû aux bienfaits qu'ils procurent. Galien, dans son traité *Du jeu de balle*, le décrit comme étant un jeu complet : c'est tout autant un exercice physique, qui fait travailler toute les parties du corps, qu'un divertissement, qui repose l'esprit.

Les jeux d'osselets sont également parmi les jeux les plus pratiqués dans l'Antiquité, aussi bien par les enfants que par les adultes. En Grèce, le succès de ce jeu est attesté par l'aventure d'Alcibiade, décrite par Plutarque : un charretier souhaite traverser la rue dans laquelle Alcibiade, enfant, joue aux osselets ; le conducteur ne souhaite pas attendre la fin du coup comme le lui demande le jeune joueur ; Alcibiade s'étend alors au milieu du passage.

De nombreux osselets ont été retrouvés dans les tombes d'enfants ; plus de 20000 près de Delphes. Ils sont également connus par les textes et l'iconographie. Généralement articulation de la patte arrière du mouton, ils peuvent être objets de luxe, en or, argent, ivoire, faïence... Ils étaient offerts aux enfants en cadeau, ou en récompense à l'école lorsqu'ils avaient bien travaillé.



Les osselets étaient principalement utilisés dans quatre jeux :

- Dans le jeu de pair/impair, il s'agissait de deviner le nombre d'osselets que l'adversaire tenait dans sa main fermée. Ce jeu pouvait également se pratiquer avec des cailloux, des fèves, des noix, ...

- Le jeu du cercle, ou *ômillia*, ressemble à nos jeux de billes actuels : il s'agissait de lancer et de placer ses osselets dans un cercle dessiné sur le sol, et d'en déloger ceux de ses adversaires. Une variante, appelée jeu de la fossette consistait à placer ses osselets non dans un cercle mais dans un trou.

- Le jeu des cinq cailloux, ou *pentélitha*, correspond au jeu d'osselets que nous connaissons aujourd'hui. Cinq osselets, jetés en l'air, doivent retomber sur le dos de la main. Si certains tombent à terre, le joueur relance les osselets réceptionnés ; pendant leur vol, il ramasse ceux tombés au sol, puis reçoit les autres, dans le creux de la main, avant la chute.

- Les osselets pouvaient également être utilisés comme des dés. Il s'agissait alors de jeux de hasard, pendant lesquels les joueurs, des adultes, ne manquaient de parier. Le plus marquant consistait à jeter quatre osselets en l'air. Selon la face sur laquelle il tombait, le coup était plus ou moins bon, les faces ayant chacune une valeur définie. La face concave valait 3, la face convexe 4 ; les faces latérales valaient 1 et 6, et étaient respectivement dénommées *chios* (chien) et *coos*. Le plus mauvais coup, dit "coup du chien" était ainsi de faire quatre 1 ; alors que le meilleur coup, dit "coup royal" ou "coup de Vénus ou d'Aphrodite" consistait à sortir quatre valeurs différentes. Ici, les osselets pouvaient être pipés.

Comme cette dernière version du jeu d'osselets, le jeu de dés, de forme cubique et dont chaque face est numérotée, était un jeu de hasard et d'argent, suscitant la tricherie. S'agissant de jeux d'adultes, nous ne le décriront pas dans cet article.

POUR CONCLURE

Les jeux des enfants ayant vécu sous l'Antiquité sont similaires à ceux que connaissent les enfants du troisième millénaire. Ce sont principalement les matériaux de fabrication qui ont changé, bien davantage que la forme ou la règle du jeu. Ainsi, hochets, jouets à traîner, poupées, yoyos, billes, jeux de balle, ... ont traversé les siècles.

La différence entre les jeux des enfants de l'Antiquité et ceux des enfants d'aujourd'hui réside dans la référence religieuse. En effet, les jeux sont le plus souvent offerts à l'occasion de fêtes religieuses (telles les fêtes dionysiaques en Grèce), de cérémonies, à la naissance, événement sacré en Grèce et à Rome. Alors que de nos jours toute occasion est propice à l'achat d'un jouet.

Par ailleurs, contrairement à nos contemporains qui délaissent sans état d'âme les jeux et jouets qu'ils n'apprécient plus, les enfants grecs et romains devaient consacrer leurs jeux aux Dieux à la sortie de l'enfance. Telle le prouve la formule suivante : *"Philoclés te consacre, ô Hermès, sa balle rebondissante, sa retentissante crécelle de buis, ses osselets qu'il aimait tant, son rapide sabot, jouets de son jeune âge"*. Ou telle autre, répétée par une jeune fille au moment de son mariage : *"Timarète, avant son mariage, consacre à Artémis Lymnète son tambour, son ballon affectionné, le réseau qui enveloppait ses cheveux. Elle, vierge, consacre encore à la déesse vierge, ses poupées vierges aussi, et les toilettes de ses poupées. O fille de Latone, étends ta main sur la jeune Timarète, et que cette pieuse enfant soit par toi pieusement protégée !"*.

BIBLIOGRAPHIE

Les jouets, Léo CLARETIE. Librairie-Imprimeries réunies, . "Jouets antiques", p.1-21.

Jardin des arts, n°76, décembre 1960. "Les jouets".

Jouer dans l'Antiquité, Musée d'archéologie méditerranéenne. Musées de Marseille ; Réunion des Musées Nationaux, 1991.

Les dossiers d'archéologie, n°168, février 1992. "Jeux et jouets dans l'antiquité et au Moyen-Age".

A quoi joue-t-on ? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges. Festival d'histoire de Montbrison, 1999.

Jouets de toujours, Michel MANSON. Fayard, 2001. "Les jouets de l'Antiquité", p.13-27.