

Jeux présentés lors de la séance de printemps du GREGL, Sion, collège des Creusets, 30 mars 2019

Remarque préliminaire :

Les notices donnent généralement les informations suivantes, fournies par les personnes qui ont présenté les jeux : nom du jeu / auteur(s), concepteur(s) / catégorie, nombre de joueur(s), âge / contenu, descriptif, règles du jeu / adresse électronique de la personne de contact (pour poser des questions, demander où se procurer le matériel, etc...)

Table des matières :

1. La Boîte de la mythologie.....	2
2. CVRSVS LAVRORVM.....	3
3. Dacytlogrec.....	4
4. Étymolinguo.....	7
5. Father and son.....	8
6. LVDIX.....	9
7. LVDVS XII SCRIPTORVM.....	10
8. LVDVS LATRONCVLI.....	13
9. Mythologie, le jeu des expressions....	16
10. QVOTIDIE.....	17
11. Trivial pursuits.....	18

1. La Boîte de la mythologie



La boîte de la mythologie. 600 questions pour tout savoir sur la mythologie

Auteur : Luc Ferry

Édition : Marabout

Jeu de société à partir de 2 joueurs, dès 10 ans (niveau de difficulté modulable)

Contenu : cartes, dé, livret de réponses, règles du jeu.

Les cartes réparties en six thématiques comportent chacune plusieurs questions de niveau de difficulté croissant, portant sur les mythes grecs.

Les réponses sont données en bas de la carte et sont développées dans le petit livret rédigé par Luc Ferry.

<https://www.marabout.com/la-boite-de-la-mythologie-9782501105385>

Personne de contact : Sophie Gällnö : Sophie.Gallno@unige.ch

2. CVRSVS LAVRORVM

Auteure : Catherine Fianza

Jeu de plateau ; nombre de personnes : au minimum 2, au maximum une classe entière (divisée en groupes de 3-4 élèves)

Objectif : comme dans le jeu de l'oie ou des échelles, parvenir le premier sur la case "arrivée"

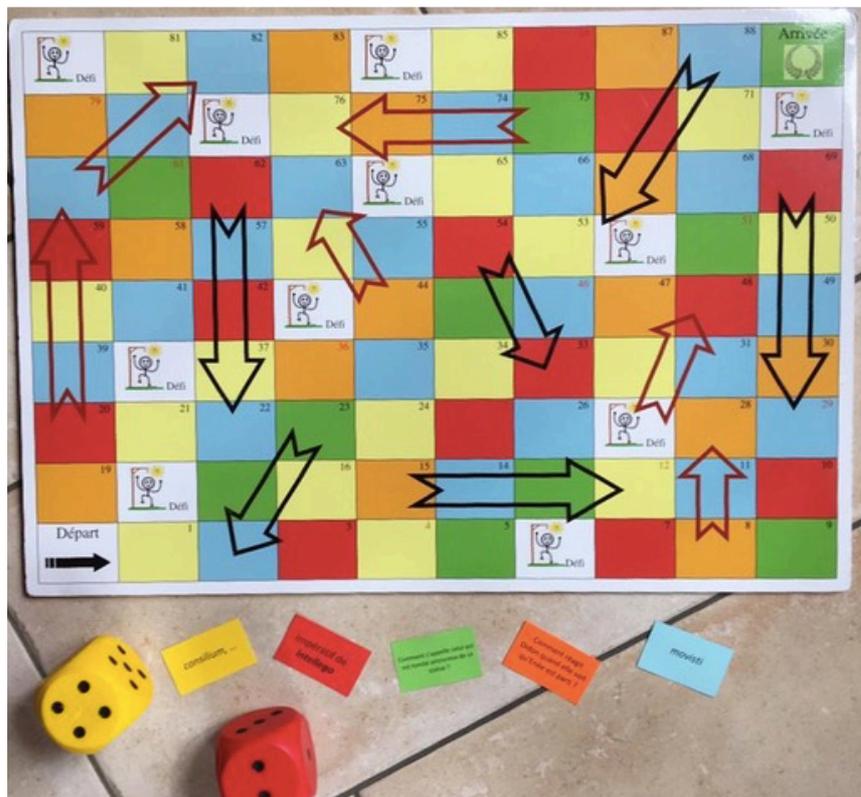
Règles : lancer les deux dés, avancer du nombre de cases indiqué, suivre éventuellement les effets d'une flèche qui se situerait sur cette case, répondre à une question de la couleur correspondante (deux questions si le chiffre de la case est rouge) ; si la case est un "défi", les autres équipes choisissent le thème (et donc la couleur) de la question :

- rouge : grammaire
- jaune : vocabulaire
- bleu : forme verbale
- vert : mythologie
- orange : histoire de Rome

Durée : de 20' à 1h30

Matériel nécessaire : un plateau (disponible en version PDF), des cartes (créées selon les besoins et la thématique souhaités), deux dés, quelques pions ou petits objets pouvant servir de pions.

Personne de contact : Catherine Fianza : Catherine.Fianza@rpn.ch



3. Dactylogrec

DACTYLOGREC: un jeu multi-sensoriel pour connaître l'alphabet grec sur le bout des doigts!

Auteure : Manuela Migliorati

Dactylogrec est un jeu de plateau qui vise à apprendre aux participants une manière originale de lire le grec, à savoir par le toucher. Le nombre de concurrents est indéfini, mais pour une bonne réussite, un minimum de 4 personnes (dont deux équipes) est souhaitable.

Ce jeu s'adresse à des gens de tout âge qui maîtrisent l'alphabet grec. Il peut néanmoins être également utilisé comme support pour ceux qui souhaitent l'apprendre, en modifiant la difficulté de certaines instructions. Parmi d'autres spécificités, son exclusivité est sa complète accessibilité aux personnes qui ne possèdent pas la vue.

Lire le grec par le toucher possible grâce à une reproduction tactile de l'alphabet grec obtenue par la perforation d'un papier spécial transparent qui, lorsqu'il est superposé à une tablette en caoutchouc et poinçonné, restitue une image en relief.

Une fois que les équipes ont été formées, il est possible d'entreprendre ce voyage multi-sensoriel à la découverte du Dactylogrec.

Il est donc question de parcourir une nouvelle fois le voyage de l'Odysée, représenté sur le plateau dans l'une de ses versions abrégées (en 10 étapes).

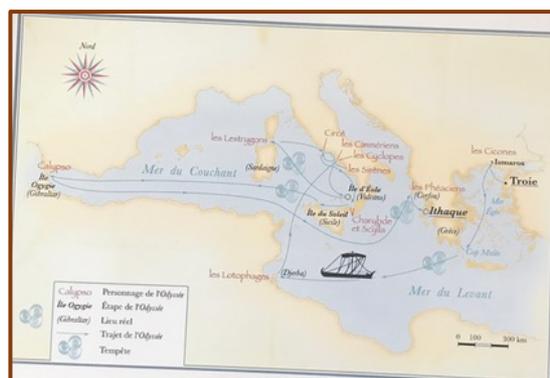
Afin de pouvoir quitter la ville de Troie avec leur flotte, s'échapper de la grotte de Polyphème, ou encore deviner ce que contient le sac qui leur a été offert par Éole sur l'île d'Éolie, les participants devront, à chaque étape, déchiffrer des lettres, mots ou phrases en grec ancien en utilisant le toucher, individuellement ou en équipe, en suivant les instructions marquées sur les cartes illustrées.

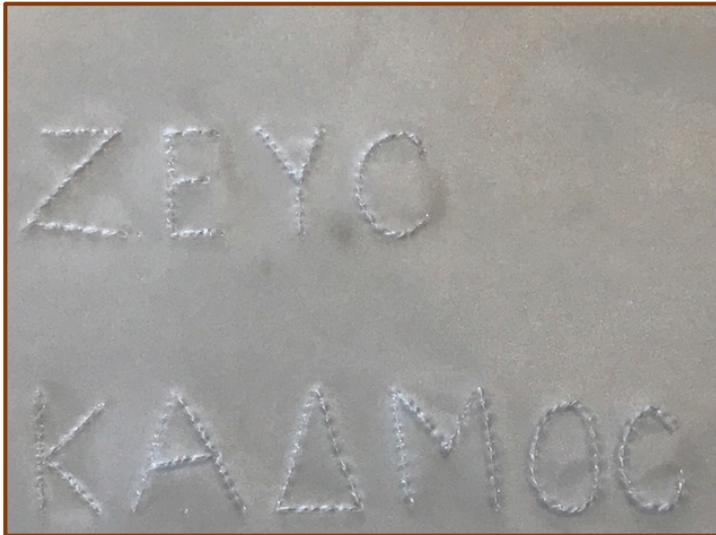
Un ou plusieurs sabliers seront à disposition des concurrents, en fonction de la difficulté de chaque étape, et la réussite est indispensable pour pouvoir continuer.

L'étape la plus cruciale est celle qui voit les membres de la même équipe s'affronter dans une « bataille de mots » : elle permettra de déterminer qui parmi eux est Odysée, qui avancera donc dans ce voyage en solitaire.

Réussira-t-il à rejoindre Ithaque ? Bien sûr, à condition de relever le défi le plus compliqué du jeu. Dans ce cas, il deviendra un vrai héros de Dactylogrec!

Personne de contact : Manuela Migliorati : ousia88@icloud.com





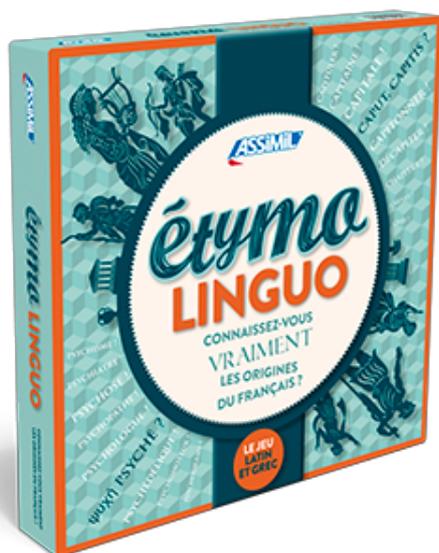
8. L'île de Soleil
Et c'est là que la situation se complique ! Cette étape permettra de déterminer qui parmi vous est Odysseus, qui avancera dans ce voyage en solo. Une fois que tous les membres de l'équipage auront reçu un mot chacun, cet honneur ira au premier qui lira correctement son billet. Il pourra donc aller directement voir la déesse Calypso



Μῆνιν ἄειδε,
θεά, Πηλεΐάδεω
Ἄχιλλῆος

ψυχή

4. Étymolinguo



Étymolinguo. Connaissez-vous vraiment les origines du français ?

Auteur : Henri-Sébastien Erhard

Édition : Assimil

Jeu de société à partir de 2 joueurs, dès 10-12 ans (niveau de difficulté modulable)

Contenu : cartes, sablier, carnet + crayon, règles du jeu.

Chaque carte comporte sur un côté un mot grec en alphabet grec avec sa transcription phonétique et sa définition. En dessous est donnée une liste de mots français issus de ce mot, de niveau de difficulté croissant. Le but du jeu est de réciter le plus possible de ces mots. Sur l'autre côté de la carte, le même mot est donné en latin, avec cette fois une liste de mots français issus de cette racine latine.

Ce jeu est très utile pour améliorer les compétences en français et pour prendre conscience de la présence du latin et du grec dans la langue française.

Jeu disponible en librairie.

<http://fr.assimil.com/methodes/etymolinguo>

Jeux similaires du même auteur :

<https://www.trictrac.net/repertoire/personnalite/henri-sebastien-erhard-1>

Personne de contact : Sophie Gällnö : Sophie.Gallno@unige.ch

5. Father and son

Auteur : Jeu créé par le musée archéologique national de Naples, visant à donner envie de visiter le musée.

Nombre de personnes : 1

Petit jeu d'enquête, où il s'agit de retrouver des œuvres dans le musée : une fois les œuvres découvertes, la joueuse-le joueur se trouve projeté.e à l'époque de la création de l'œuvre : à Pompéi juste avant l'éruption du Vésuve, en Égypte ancienne, ou à l'époque de sa restauration (Naples au XVIII^{ème} s.). Chaque œuvre fonctionne ainsi comme une sorte de portail temporel, qui nous plonge dans un autre monde. Mais il est possible ensuite de passer d'une époque à l'autre et de comparer certains aspects du présent et du passé.

Objectifs : donner envie de visiter un musée, de découvrir des œuvres de l'antiquité qui sont dans le musée archéologique de Naples.

Une partie des énigmes n'est soluble que si l'on se rend sur place, à Naples, dans le musée lui-même.

Règles :

point and click,

pas de temps limite, déplacements en utilisant les coins au bas de l'écran :

appuyer à droite pour déplacer le personnage vers la droite, à gauche pour aller à gauche.

Durée : environ 50-60 min.

Matériel nécessaire : tablette ou smartphone

Langues : à choix : français, anglais, espagnol, russe

L'application est téléchargeable gratuitement :

sur google Play (pour tablette android ou smartphone android):

https://play.google.com/store/apps/details?id=it.tuomuseo.fatherandson&hl=fr_CH

sur l'Apple store (Pour Ipad, Iphone):

<https://itunes.apple.com/us/app/father-and-son/id1225188961?mt=8>

Présentation du jeu (vidéo, Arte, 2 min) :

<https://www.youtube.com/watch?v=-jr7m8R62V0>

Une vidéo complète du jeu (49 min):

<https://www.youtube.com/watch?v=beeq6SKuGBE>

Personne de contact : Florence Quiche : florence.quinche@hepl.ch

6. LVDIX

Nombre de joueurs : illimité

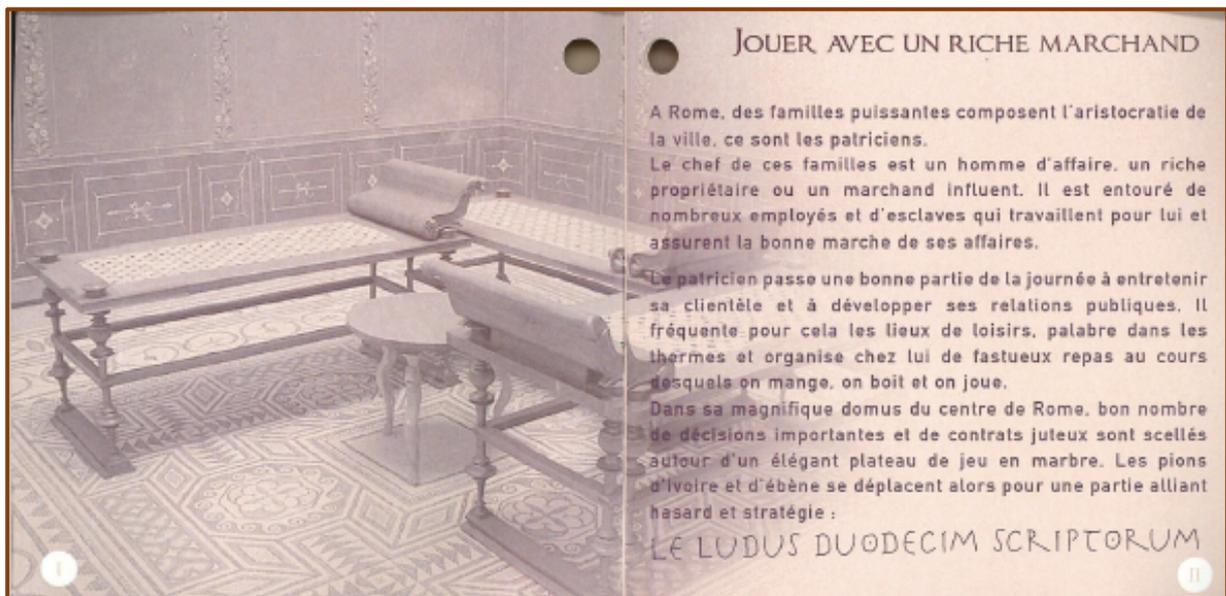
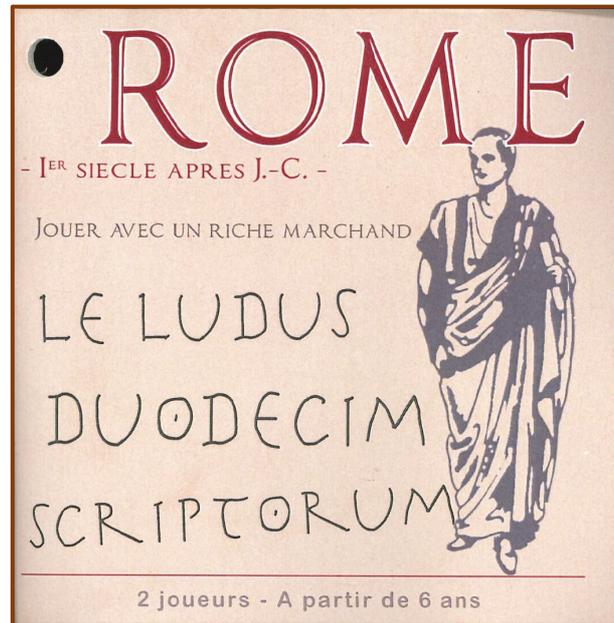
LVDIX est un jeu de dés simple et rapide permettant de se familiariser avec les chiffres romains. Chaque joueur à son tour lance les quatre dés portant sur leurs faces les chiffres L, X, V ou I. Il rassemble ensuite les dés pour former un nombre romain existant. Deux options s'offrent alors à lui : soit il s'arrête, note le score obtenu et passe les dés au joueur suivant - soit il décide de lancer à nouveau les dés. Si le nouveau lancer donne un nombre existant, les points sont additionnés au précédent lancer et son tour continue. Si aucun nombre ne peut être formés, les points obtenus précédemment sont perdus et le joueur passe son tour. Le premier à 300 points gagne la partie.

Durée de jeu : 10-15 minutes

Matériel nécessaire (en plus du jeu) : de quoi noter les points obtenus

Personne de contact : Vincent Roch : roch.vincent@eduvs.ch

7. LVDVS XII SCRIPTORVM





plateau en marbre
Pompéi
(voir traduction page IX)

LE LUDUS DUODECIM SCRIPTORUM OU JEU DES 12 LIGNES

Jeu de déplacement alliant hasard et stratégie que l'on peut considérer comme l'ancêtre du *backgammon*.

Selon la légende, ce jeu aurait été inventé par un prince Grec du nom de Palamède durant la guerre de Troie.

Ovide nous dit ceci : « Il y a un jeu divisé par des lignes minces en autant de parties qu'il y a de mois dans l'année qui fuit si vite »

Si l'on en croit le nombre des découvertes archéologiques (plus de cent plateaux retrouvés rien qu'à Rome), ce jeu semble très populaire dans tout l'empire.

Les plateaux retrouvés sont rectangulaires, en pierre ou en marbre, et comportent 2 ou 3 lignes de 12 cases. Ces cases sont le plus souvent remplacées par des lettres formant des phrases qui nous donnent des renseignements très précieux sur les modes de vie de l'époque (voir page VIII).

La découverte à Qustul, en Egypte, d'un plateau qui semble complet (accompagné de 15 pions en ivoire et 15 en ébène) nous permet de mieux comprendre ce jeu. Mais en l'absence de textes précis concernant le déroulement des parties, les 2 règles du jeu qui suivent sont des interprétations.

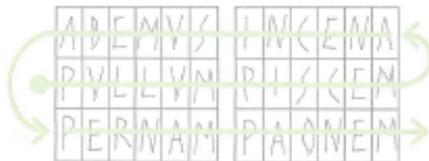
IV

INTERPRÉTATION N°1

But du jeu : le joueur doit le premier faire sortir ses 15 pions du plateau en suivant le sens de déplacement.

Parcours :

Les pions doivent suivre le parcours suivant :



Déplacement des pions :

Les pions se déplacent suivant le score des 3 dés.



Pour un lancé de 3, 5, 2, le joueur peut choisir d'avancer :

1 pion : de la combinaison totale (3+5+2=10)

2 pions : un du score d'un dé (par exemple 5) et un de la combinaison des deux dés restant (par exemple 3+2=5)

3 pions : un de 3, un de 2 et un de 5.

- Toutes les combinaisons sont possibles.

- Un joueur ne peut pas passer son tour et doit utiliser tous les dés.

Risques :

Un pion qui est seul sur une case est vulnérable. Si l'adversaire tombe sur cette case, il prend sa place. Le pion doit alors recommencer le parcours.

Lorsqu'au minimum 2 pions d'un joueur sont sur une case, celle-ci est bloquée, l'adversaire ne peut s'y mettre. Il n'y a pas de limite au nombre de pions par cases.

Sortie des pions :

Pour sortir, un pion doit faire le nombre exact, sinon il doit reculer du nombre de cases en trop.

VI

INTERPRÉTATION N°2

La règle est exactement la même à une exception près, compliquant grandement les choses :

Pour commencer une partie, tous les pions d'un joueur doivent être entrés sur la première partie du plateau, c'est-à-dire le premier mot de 6 lettres :



Sur l'exemple ci-dessus, les pions blancs peuvent démarrer le parcours.

Pour terminer une partie, tous les pions d'un même joueur doivent se trouver sur la dernière partie, c'est-à-dire le dernier mot de 6 lettres : P A O N E M



Sur l'exemple ci-dessus, les pions gris peuvent sortir un à un du plateau.

VII

QUELQUES TYPES D'INSCRIPTIONS QUE L'ON PEUT TROUVER SUR LES PLATEAUX DE JEU

Les inscriptions historiques et la propagande militaire, comme par exemple sur ce plateau retrouvé à Trèves :

VIRTUS IMPERI	La puissance de l'Empire
HOSTES VINCTI	Les ennemis sont vaincus
LUDANT ROMANI	Les Romains jouent

Des inscriptions liées aux modes de vie, aux loisirs, aux plaisirs, comme ce plateau de Timgad en Algérie :

VENARI LAVARI	Chasser se baigner
LUDERE RIDERE	Jouer Rire
OCCEST VIVERE	C'est vivre

D'autres enfin font directement référence au jeu lui-même comme sur cette inscription dont la provenance est indéterminée :

INVIDA PUNCTA	De mauvais coups
JUBEN FELICE	obligent le joueur habile
LUDERE DOCTUM	à bien jouer

VIII

Le jeu présenté ici est la reproduction du plateau en marbre retrouvé dans une taverne de Pompéi. On peut y lire le menu du soir, c'était donc, semble-t-il, à la fois une publicité pour l'établissement et une incitation à jouer.

ABEMUS INCENÀ
PULLUM PISCEM
PERNÀM PAONEM

BENÀ TORES

Nous avons mangé
du poulet, du poisson
du jambon et du paon
Bon appétit

IX

Dans la même édition
pour la période romaine :



Contacts :
vincent.loffreda@gmail.com
04 82 37 51 73
www.les7cailloux.com

Conception graphique JK Design(s) - www.julienkierffardesign.blogspot.com

Personne de contact : Antje Kolde : Antje-Marianne.kolde@hepl.ch

8. LVDVS LATRONCVLI



The left side of the page features a sepia-toned illustration of a Roman tent, showing its structure and interior. The right side contains text in French.

JOUER AVEC UN LEGIONNAIRE

Les soldats de Rome, engagés pour 20 ans dans la légion, sont sur tous les fronts pour défendre l'Empire. Ils font partie de l'armée la plus puissante du monde antique. Après le combat, ils s'occupent de l'édification et de l'entretien des camps, de la réparation du matériel de guerre, de la nourriture...

Pendant les périodes de paix, les légionnaires ne sont pas au repos, ils construisent les routes qui traversent l'Empire, les aqueducs, les villes...

Inutile de dire que les permissions sont rares et qu'aux frontières de l'Empire les soldats sont bien loin des plaisirs de Rome.

Alors, pour rompre l'austérité de la vie de camp, ils passent le temps en jouant. Ils jouent aux dés bien sûr, mais aussi à un jeu qui reprend les techniques de combat de l'armée romaine :

LE LUDUS LATRONCVLI

II



Jeu de latroncule?
III^e-IV^e s. Ap. J.-C.
Marbre gris, 40x47cm
Galerie Nefer, Zurich

III

LE LUDUS LATRONCULI

LE JEU DES MERCENAIRES

Jeu de stratégie et de réflexion basé sur les techniques militaires des légions romaines.

La première mention de ce jeu remonte à Varron, écrivain et savant romain du I^{er} siècle avant J.-C. mais le jeu est certainement plus ancien. On retrouve des allusions au LUDUS LATRONCULI dans des textes d'Ovide et de Martial qui donnent en fait peu d'indications sur la manière de jouer.

Les archéologues ont mis à jour différentes formes de plateaux en pierre, en terre cuite et très exceptionnellement des fragments de plateaux en bois, essentiellement à l'emplacement d'anciens camps militaires, notamment près du mur d'Hadrien en Grande-Bretagne.

La variété des formes de plateaux que l'on associe au jeu des latroncules, ainsi que les indications parfois contradictoires des textes antiques, rend la tâche de déterminer une règle unique à ce jeu quasiment impossible. On peut penser que même à l'époque il devait exister de nombreuses façon d'y jouer.

IV

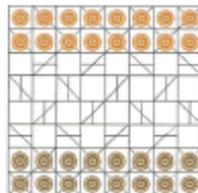
INTERPRÉTATION 1

L'armée est composée uniquement de LATRONES (mercenaires).

But du jeu : deux armées s'affrontent, il faut capturer les soldats de l'adversaire.

Disposition des soldats :

Placer les 16 pions de chacun des joueurs sur les deux lignes où sont gravées les croix.



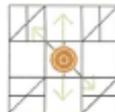
Déplacement des soldats :

Un pion se déplace d'une case à la fois.

S'il est sur une case vierge, il peut aller sur les 8 cases autour.



S'il est sur une case comportant des indications, il doit les suivre.



Prise des soldats adverses :

Pour prendre un pion à l'adversaire, il faut l'entourer de deux pions à la verticale ou à l'horizontale.



Si 2, 3, 4... pions de l'adversaire sont alignés et que l'on place deux pions autour, la ligne complète est prise.



Dans un angle, un pion est capturé lorsque deux pions sont sur les cases latérales.



Cas particulier :

Si un des joueurs met volontairement un de ses pions entre deux pions adverses, celui-ci est intouchable.

Fin de la partie :

Un joueur perd lorsqu'il n'a plus qu'un pion. Il semble qu'à l'époque le vainqueur est déclaré IMPERATOR (titre attribué aux généraux romains vainqueurs lors de leur retour de campagne militaire).

V

VI

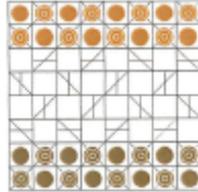
INTERPRETATION 2

L'armée est composée de **LATRONES** (mercenaires), dont les mouvements sont assez libres, et de **MILITES** (fantassins), restreints à des attaques vers l'avant.

Le But du jeu, la prise des soldats adverses et les cas particuliers sont les mêmes que pour l'interprétation n°1.

Disposition des pions :

Placer 8 pions face gravée visible (les mercenaires) sur les croix et 8 pions face neutre visible (les soldats) sur les cases vierges.



Déplacement des pions :

Le mercenaire :

S'il est sur une case vierge, il peut aller sur les 6 cases autour.
S'il est sur une case comportant des indications, il doit les suivre.

Un mercenaire peut sauter au-dessus d'un adversaire (mercenaire ou fantassin) et se placer sur la case libre immédiatement après. Il ne peut pas sauter au-dessus d'un soldat de son propre camp.



Le fantassin :

Se déplace d'une case toujours vers l'avant.



S'il est sur une case vierge, il a le choix entre les 3 cases devant.

S'il est sur une case avec des indications, il doit les suivre, mais uniquement vers l'avant.



Lorsqu'un fantassin atteint la limite du camp adverse, il devient mercenaire (il suffit alors de le retourner face gravée visible).

VII

VII



Bas-relief
Amours jouant aux latroncutes
Epoque romaine
Le Puy-en-Velay - Musée Crozatier

IX

Du même éditeur :



de contact : Antje Kolde : Antje-Marianne.kolde@hepl.ch

9. Mythologie, le jeu des expressions



Auteure : Sylvie de Soye

Édition : Jeux Sylvie de Soye

Jeu de société à partir de 2 joueurs, dès 4 ans (différents niveaux de difficulté).

Contenu du jeu : cartes illustrées, cartes avec du texte, 10 règles du jeu

Ce jeu permet de découvrir l'origine d'expressions telles que « talon d'Achille » ou « les bras de Morphée ». Son déroulement très modulable peut être adapté à des enfants très jeunes mais peut également convenir à des jeunes de 12 ans ou plus.

<https://www.jeux-sylviedesoye.fr/catalogue/mythologie/>

Personne de contact : Sophie Gällnö : Sophie.Gallno@unige.ch

10.QVOTIDIE

Auteur : QVOTIDIE est un jeu créé par Grégory Thonney dans le cadre du séminaire « Le quotidien des Romains: gestes de tous les jours aux premiers siècles de notre ère », sous la direction de Claude-Emmanuelle Centlivres Challet (Institut d'archéologie et sciences de l'Antiquité, Université de Lausanne). Le rôdage du jeu a largement bénéficié du soutien de Steven Tamburini.

Nombre de participants : 4 par animateur.

QVOTIDIE est un jeu de rôle où les participant-e-s entrent dans la peau d'habitant-e-s de la Rome impériale. Autour d'une table, une feuille de personnage sous les yeux, les joueurs et joueuses sont les protagonistes d'une aventure tout à la fois banale et extraordinaire. L'amorce de celle-ci leur est contée par un maître du jeu (ici, un-e animateur-trice universitaire). Chacun contribue ensuite au développement du récit en agissant dans l'environnement imaginaire qui est celui des personnages. L'animateur-riche donne un cadre à l'aventure et interprète les différents personnages avec lesquels les joueur-se-s interagissent.

Objectifs :Au-delà (mais pas au mépris) du plaisir ludique, l'objectif de QVOTIDIE est de donner un savoir historique à explorer et découvrir de manière vivante et active par les participant-e-s, grâce à un système de jeu conçu pour coller au plus près aux usages et manières quotidiennes des habitants de Rome aux premiers siècles de notre ère.

Durée: 1h30, adaptable.

Personnes de contact :

Grégory Thonney : gregory.thonney.1@unil.ch

Steven Tamburini: steven.tamburini@unil.ch

Il est aussi possible de passer par ce formulaire de contact :

<https://wp.unil.ch/mediationscientifique/activites/sciences-humaines/sciences-de-lantiquite/qvotidie/>

11. Trivial poursuit Sciences de l'Antiquité

Auteur : Aglae (UNIGE).

Nombre de personnes : de 2 à 10 joueurs.

Objectifs : Obtenir tous les camemberts de couleur (6) en répondant correctement à des questions portant sur plusieurs domaines des sciences de l'Antiquité.

Règles : En lançant un dé chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer leur pion selon le nombre de cases indiqué par le dé et répondre à une question selon la couleur de la case d'arrêt, et ce dans n'importe quelle direction, en commençant par placer tous les pions au centre du plateau. Le but est de s'arrêter sur les cases "camembert" qui contiennent des triangles, afin de récolter les triangles de chaque couleur en répondant correctement à une question de la couleur correspondante. Si le joueur déplace son pion sur une case intermédiaire et répond correctement à la question, il relance le dé et se déplace de nouveau ; s'il échoue, c'est au joueur suivant. Lorsqu'on obtient un camembert, on ne rejoue pas. Le vainqueur est celui qui, ayant récolté tous les camemberts, se rend sur la case centrale et répond correctement à une question finale de la couleur choisie par ses adversaires. Les couleurs correspondent chacune à un thème :

Rouge : histoire et géographie

Vert : mœurs et société

Orange : de l'Antiquité à nos jours

Rose : langue et littérature

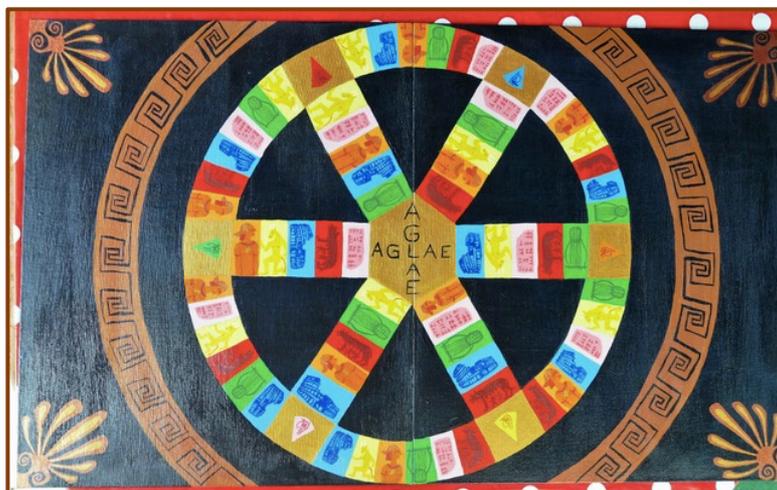
Bleu : art et architecture

Jaune : mythologie et religion.

Durée : 1h environ.

Matériel nécessaire : plateau de jeu, cartes avec les questions, dé, pions (pièces de monnaies frappées lors de la Nuit Antique 2018).

Personne de contact : aglae@unige.ch



AMK, 14.06.2019