



Faites vos jeux

Dossier pédagogique



Niveaux : CM1 à 5ème

Le musée	3
Objectifs	4
Déroulement	5
Pistes pédagogiques	11
Conditions de visite	12
Lexique	13
Ressources	14
Notes	15



Le Musée du château de Mayenne est un service de Mayenne Communauté qui a ouvert ses portes au public le 21 juin 2008. Son ouverture résulte de la découverte fortuite en 1993, d'arcades carolingiennes sous l'enduit des murs. Après observation de M. Jacques-Henri Boufflet, Architecte des Bâtiments de France, et des premiers sondages archéologiques, l'édifice est classé *Site Archéologique d'Intérêt National* par le Ministère de la Culture en 1995.



Différentes campagnes de fouilles sont alors menées de 1996 à 2000 par l'Oxford Archeological Unit, en partenariat avec l'Université du Maine. La conclusion de ces études nous montre qu'une partie des murs de cet édifice appartient à un palais carolingien du 10^e siècle. Les édifices de cette époque, autres que religieux, sont extrêmement rares dans toute l'Europe, ce qui confère un caractère exceptionnel au château de Mayenne.



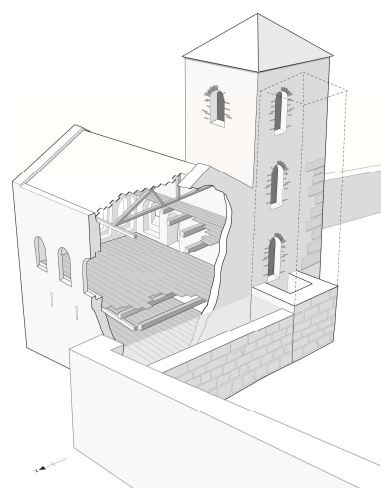
En outre, les fouilles menées au château ont livré une grande série d'objets médiévaux en lien avec l'histoire du site et, surtout, une cinquantaine de pions de jeu de tric-trac d'une rare qualité datés des 10^e-12^e siècles, ainsi qu'un ensemble de 37 pièces d'échecs. Unique en Europe, cette collection illustre deux des jeux les plus populaires au Moyen-Âge. La qualité historique du bâtiment et l'importance des découvertes archéologiques ont donc conduit à un projet de mise en valeur de ce

site par la création d'un musée, aujourd'hui Musée de France, dédié au Moyen-Âge.

Le château de Mayenne a connu des fonctions successives, qui se traduisent dans l'évolution architecturale du logis :

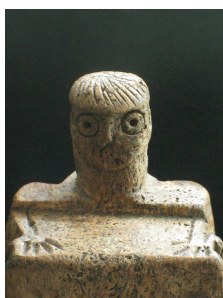
- 10^e siècle, c'est un palais carolingien, dont la fonction est essentiellement résidentielle ;
- Du 13^e au 15^e siècle, le palais devenu château fort a un rôle essentiellement militaire ;
- 19^e siècle, c'est une prison ;
- 21^e siècle, c'est un musée.

Toutes ces différentes périodes se trouvent aujourd'hui entremêlées dans les murs du château.



Le musée, constitué du logis et d'une extension contemporaine en bois, relate l'histoire de la ville de Mayenne, expose le résultat des fouilles et propose de découvrir l'ensemble des collections médiévales du département.

Thème	Le jeu est omniprésent dans la société médiévale et touche toutes les catégories sociales. Mais attention tout le monde ne joue pas à la même chose... <i>Aujourd'hui est un grand jour, le seigneur* de Mayenne souhaite commander un jeu de prestige. Il invite donc au château deux compagnies d'artisans, spécialistes dans la fabrication des jeux d'échec et de tric trac.</i> <i>Ces deux équipes vont devoir s'affronter pour réaliser le jeu le plus beau et le plus original possible pour convaincre le seigneur et remporter sa commande !</i>
Niveau	Elémentaire : CM1-CM2 Collège : 6ème-5ème
Objectifs pédagogiques	- Situer dans le temps le château de Mayenne, et le mettre en relation avec des faits historiques ou culturels, par la découverte des jeux du Moyen Age et leur importance dans la société médiévale. - Lire et utiliser différents langages : - appréhender les jeux d'échecs et de trictrac au travers de leurs règles, leur histoire, les différentes pièces, leur fabrication ; - réaliser un cahier des charges propre à chaque jeu (matériaux, décors, outils).
Place dans les programmes	- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps - La formation de la personne et du citoyen - Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Démarches utilisées	- Introduction - 4 séquences thématiques demandant de l'observation, de l'analyse, de la manipulation, permettant de comprendre les jeux d'échecs et de trictrac ainsi que les étapes de leur fabrication ; chaque séquence est clôturée par des questions. - Atelier de création d'un prototype de jeu, prenant en compte des contraintes matérielles, stylistiques ou financières ; puis présentation en groupe.
Matériel (fourni par le musée)	- fiches pédagogiques - visuels, fac-similés, matériaux à manipuler - papiers, crayons, supports.



Durée totale : environ 2h00

Organisation :

Division de la classe en deux groupes pour former une « équipe échecs » et une « équipe trictrac ».



Déroulement :

L'activité pédagogique se déroule en deux temps : la visite interactive et la création du projet.

Introduction générale (durée 10min)

Premier temps : La visite interactive (durée 50min)

La visite est divisée en 4 séquences, les jeux au Moyen Âge, les règles des jeux, l'esthétique et la fabrication. Chaque séquence est composée d'un temps de présentation et d'un temps d'épreuves (questions et/ou activités pratiques). Chaque équipe passe une épreuve qui lui permet de récolter une somme d'argent permettant l'achat du matériel nécessaire au projet final.

Deuxième temps : L'atelier création et présentation du projet (durée 1h)

A l'issue de la visite interactive, les deux groupes d'élèves élaborent dans un atelier leur projet de jeu d'échecs ou de trictrac, en deux séquences :

- chaque équipe doit choisir ensemble le matériel à utiliser (en fonction de leur budget), l'aspect ou le décor des pièces, les outils à utiliser en fonction des décors, les règles du jeu ; l'équipe dessine ensuite des prototypes de pièces ;
- chaque équipe doit ensuite présenter son projet et argumenter devant le seigneur.

La visite interactive : le contenu

Séquence 1 : Les jeux du Moyen Âge, un monde de jeux et de joueurs

La pratique du jeu est fréquente au Moyen Âge mais diverge en fonction des classes sociales. Pour la société médiévale, il existe trois catégories de jeux : les jeux de réflexion, les jeux d'adresse et les jeux de hasard.

A- Les jeux de réflexion

Les jeux de réflexion sont des divertissements où la patience et la concentration sont de mise. Les joueurs, souvent instruits, ont l'habitude de construire un raisonnement et d'assimiler des règles compliquées. On retrouve dans cette catégorie les jeux d'échecs, de trictrac (ancêtre du backgammon) ou encore la **mérelle*** qui se rapproche de notre jeu de morpion. Les personnes qui s'adonnent à ces jeux sont principalement des nobles ou des membres du clergé. L'enseignement des jeux de réflexion dont les échecs, fait partie de l'éducation des nobles. En effet, les jeux permettent de s'entraîner à l'art de la guerre et de la stratégie militaire.

B- Les jeux sportifs ou jeux d'adresse

Les jeux d'adresse comprennent les divertissements où le corps et la force entrent en jeu. C'est notamment le cas pour le tir à l'arc, la lutte, l'escrime, le tournoi, le jeu de paume (l'ancêtre du tennis) et la **soule*** (l'ancêtre du rugby et du football). La société entière pratique des jeux sportifs, même les religieux. Pourtant, certains d'entre eux sont réservés à la noblesse comme les tournois. Les nobles y trouvent une bonne occasion de s'entraîner au combat mais aussi de prouver leur vaillance, de remporter de l'argent et du matériel militaire. A l'inverse, les vilains jouent surtout à des jeux collectifs comme la soule.

C- Les jeux de hasard

Les jeux de hasard, comme les cartes ou les dés, sont très appréciés par les nobles comme par les gens du peuple, mais vivement critiqués par l'Eglise. Plusieurs témoignages indiquent que les jeux de dés entraînent la ruine des joueurs imprudents, ou dupés par des tricheurs qui utilisent des **dés pipés***. De plus, les dés seraient une invention diabolique, utilisée par les soldats romains pour se partager les effets du Christ au pied de la croix.

Séquence 2 : les règles du jeu

A- Une longue histoire

L'histoire du jeu d'échecs

Le jeu d'échecs serait né en Inde au 6^e siècle. Connu sous le nom de « Chaturanga » (jeu des 4 Rois), c'est un jeu de guerre où quatre armées s'affrontent. Les 4 joueurs déplacent leurs pions sur un plateau en lançant des dés. Le jeu d'échecs est ensuite amené en Perse par une ambassade indienne au 6^e siècle. Il est alors appelé le « Chatranj ». La Perse est envahie au 7^{ème} siècle par les armées musulmanes qui adoptent ce jeu, le « Shatranj », et l'introduisent dans tous les pays conquis, comme le sud de l'Espagne au 8^{ème} siècle. C'est donc par l'Espagne que le jeu d'échecs gagne progressivement l'Europe à partir du 10^{ème} siècle.

Au fil de leurs voyages, les pièces d'échecs connaissent une profonde évolution. A l'origine, le « Chaturanga » se pratique avec des rois, des vizirs (conseillers), des chevaux, des chars et des éléphants de guerre, à l'image de l'armée indienne. Les pièces sont alors réalistes. En revanche, celles du « Shatranj » arabe sont très abstraites car le coran interdit la représentation d'êtres vivants. L'abstraction de ces pièces entraîne des problèmes d'interprétation à leur arrivée en Europe.

L'éléphant dans le « Shatranj » est ainsi symbolisé par ses défenses représentées sous la forme de deux protubérances. Celles-ci sont assimilées, en Occident, à la mitre d'un évêque ou encore au bonnet d'un bouffon de cour. Cette pièce est devenue le fou dans le jeu actuel. De même, le char devient la tour, car sa forme en V rappelle les créneaux des tours fortifiées.

D'autres pièces changent d'identité pour s'adapter au schéma des cours européennes. La reine prend ainsi la place du conseiller et le cheval devient le chevalier, le cavalier. Le char, « al rukh » en arabe, est qualifié de « roc » et désigne dès le 10^e siècle, une fortification. Puis, ce roc médiéval devient la tour, l'entaille en V de la pièce étant assimilée à un crénelage.

Le fantassin devient le « paon » (soldat d'infanterie en ancien français), puis le pion, c'est-à-dire un piéton.



Les origines du jeu de trictrac

Le jeu de trictrac a également des origines lointaines. Il descend du jeu romain « Duodecim Scripta » (jeu des 12 lignes) pratiqué dans l'Antiquité. Le but du jeu est de déplacer ses 12 ou 15 pions en lançant 3 dés et de les faire sortir le plus rapidement possible d'un plateau composé de 3 lignes de 12 cases. Ce jeu se modifie à la fin de l'Antiquité pour devenir le **tabula*** ou jeu de table. Les règles restent identiques mais le nombre de lignes sur le plateau se réduit à deux. Au Moyen Âge, le tabula est très apprécié et pratiqué. Au 15^e siècle, il prend le nom de trictrac, peut-être en raison du bruit provoqué par les dés lorsqu'ils heurtent le plateau.

De nombreux jeux lui sont par la suite apparentés comme le jacquet ou encore le backgammon, qui est sa version contemporaine la plus célèbre.

B- Des règles complexes

Les jeux d'échecs et de trictrac sont tous deux des jeux de réflexion qui se pratiquent sur des plateaux différents.

Le « combat » d'échecs

Le jeu d'échecs ressemble à un combat entre deux cours. Le but est de déplacer ses pièces pour capturer le roi du joueur adverse. Pour y parvenir, il faut affaiblir sa défense en lui prenant un maximum de pièces. La partie s'arrête quand l'un des deux rois est capturé (Echecs et mat !).

Avant de débiter une partie, trente-deux pièces sont placées sur un échiquier, composé de 64 cases blanches et noires. Avant la Renaissance, les cases sont rouges et blanches ou encore rouges et or. On place les pièces dans l'ordre suivant : Tour/ Cavalier/ Fou/ Roi/ Reine/ Fou /Cavalier /Tour. On dispose ensuite 8 pions en première ligne.

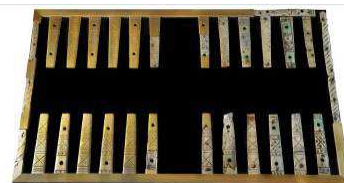
Le joueur possédant les pièces blanches commence la partie en avançant l'une d'entre elles, et ensuite à tour de rôle. Mais chaque pièce n'avance pas, ni ne capture de pièces adverses de la même manière. Il faut donc connaître tous les déplacements pour anticiper ses coups et ceux de l'adversaire.

Le roi se déplace d'une seule case dans toutes les directions mais ne peut être capturé. Quand il est encerclé, on dit qu'il est « échec et mat » (« as-sāh māt »; le roi est pris/mort en persan) et la partie s'achève. La reine peut se déplacer horizontalement, verticalement, en diagonale d'autant de cases qu'elle le souhaite. La tour se déplace d'autant de cases qu'elle le souhaite, horizontalement et verticalement. Le cavalier se déplace en L de 3 cases. Il est le seul à pouvoir sauter par-dessus d'autres pièces. Le fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le désire. Le pion avance de deux cases le premier coup, puis d'une seule. Il peut capturer les pièces qui se trouvent immédiatement sur sa diagonale.



Le jeu du trictrac

Le jeu du trictrac se pratique à 2 joueurs et nécessite un plateau, appelé tablier, orné de 24 flèches, 3 dés et 30 pions ronds. 15 pions sont placés en bas à gauche du tablier pour le joueur A et en haut à gauche pour le joueur B. Le but du jeu pour chaque joueur est de faire sortir tous ses pions, du côté opposé du plateau, avant son adversaire. On déplace ses pions sur les flèches du tablier qui font office de cases avec trois dés. A chaque lancer, les joueurs bougent soit trois pions en suivant le score des dés, soit un seul en additionnant leur score. A chaque tour, les joueurs déplacent obligatoirement au moins un pion ! Ils doivent attendre que tous leurs pions soient rentrés sur leur côté du **tablier*** avant de traverser celui de l'adversaire.



Lorsqu'une flèche est occupée par au moins deux pions d'un joueur, l'autre ne peut s'y arrêter. Par contre, quand il n'y a qu'un seul pion sur une flèche et que l'adversaire s'y arrête, il peut le sortir du plateau. L'autre joueur doit obligatoirement le faire rentrer de nouveau avant d'avancer d'autres pions.

On avance ses 15 pions pour les placer sur les flèches de son côté du plateau. Quand ils sont tous rentrés sur le plateau, on peut accéder au côté de l'adversaire et tenter de faire sortir tous ses pions avant lui. C'est un jeu stratégique car à chaque tour, on avance un, 2 ou 3 pions selon les résultats des 3 dés.

Exemple

Le joueur lance deux dés et fait 2, 4 et 6, il peut:

- soit déplacer un pion de 2 cases, un autre de 4 et un dernier de 6
- soit déplacer un seul pion de 12 cases (2+4+6).

C- Des loisirs nobles et pédagogiques

Les jeux de trictrac et d'échecs, comme tous les jeux de réflexion, sont beaucoup pratiqués par des personnes issues de la noblesse pour des raisons intellectuelles, matérielles et sociales.

Les joueurs d'échecs et de trictrac sont des personnes éduquées, qui ont l'habitude de construire un raisonnement, de comprendre des règles complexes et de compter. Ils sont donc issus de la noblesse et du clergé. Malgré les interdictions, les religieux jouent aussi comme l'attestent les plateaux d'échecs et de marelle, gravés dans la pierre des cloîtres et des églises.

De plus, la pratique de ces jeux nécessite des accessoires spécifiques comme des plateaux, des pions et des dés, qui ne sont pas à la portée de toutes les bourses. Certains jeux, réalisés dans de riches matériaux, ont d'avantage vocation à marquer la richesse de leur propriétaire qu'à être utilisés quotidiennement (comme l'échiquier de Saint-Louis conservé au musée du Louvre).

Enfin, l'apprentissage des jeux de plateaux fait partie de l'éducation des chevaliers, au même titre que la rhétorique, l'arithmétique et la fauconnerie. C'est ainsi une marque de distinction sociale. La pratique de ces jeux permet également aux chevaliers d'entraîner leur logique et leur stratégie militaire. En y jouant, ils assimilent les techniques d'attaque et de défense.

Séquence 3 : l'esthétique des pions de jeu

A- Les spécificités des pièces d'échecs

En fonction des époques et des pays, l'esthétique des pièces de jeu d'échecs varie. Les exemples médiévaux retrouvés en France portent certaines caractéristiques qui permettent de les distinguer.

- Le roi est une pièce massive composée d'un trône et d'une tête couronnée.
- La reine est identique au roi à la différence qu'elle est plus petite.
- Le fou (l'ancien éléphant de guerre indien) porte deux bosses en avant.
- La tour a une forme de V qui rappelle les créneaux des fortifications.
- Le cavalier est représenté par un cône surmonté d'une tête triangulaire.
- Le pion peut être un cône rainuré, un cylindre au sommet arrondi ou encore un personnage à l'effigie des fantassins médiévaux dans le cas unique des collections de Mayenne.



B- Les décors des pions de trictrac

Les pions de trictrac arborent des décors différents en fonction des jeux, des époques et des matériaux. Permettant aux joueurs de distinguer leurs pions, les décors sont également de précieux témoignages de l'iconographie médiévale.

Les pions composites

Le répertoire le plus original est celui des pions composites retrouvés au château de Mayenne. Réalisés en intercalant une feuille de cuivre entre deux plaques d'os incisées, maintenus par des rivets, ces pièces sont d'une exceptionnelle rareté.

Les pions géométriques

Les pions à décors géométriques sont les plus nombreux parmi les pions retrouvés au château. On y découvre des motifs d'ocelles, de spirales et de courbes.

Les pions d'apparat

Les figures humaines sont présentes dans le répertoire d'apparat.

Les pions figuratifs

D'autres pièces témoignent également du quotidien et de l'imaginaire médiéval. On y retrouve des animaux domestiques, tels que des chiens et des oies mais également des espèces sauvages présentes dans les forêts européennes ou dans des contrées plus lointaines (cerf, sanglier, aigle, lion). Les griffons (lions à tête d'aigle), les sirènes ou les dragons envahissent également les jeux de trictrac, attestant des croyances et des mythes de l'univers médiéval.



Séquence 4: les matériaux et la fabrication des jeux

Les pions d'échecs et de trictrac ne sont pas réalisés en série dans un atelier urbain mais à l'unité par un « **facteur*** ». Cet artisan itinérant se déplace de château en château et réalise ses jeux sur place. Cette fabrication est attestée par la présence de rebuts de taille et de pièces inachevées retrouvés lors des fouilles du château.

Le choix des matériaux varie en fonction de la richesse du commanditaire. On retrouve ainsi des pions réalisés en os de bœuf ou en bois de cerf, mais également en ivoire d'éléphant, de morse ou en cristal de roche.

A- Des matériaux «quotidiens »

Le bois de cerf :

Au Moyen Âge, le cerf est chassé pour sa viande mais on utilise également sa peau et ses bois, notamment pour fabriquer des pions de trictrac et d'échecs. On s'en procure également sans tuer l'animal car ses bois tombent une fois par an avant de repousser.

L'os de bœuf

L'os de bœuf est un matériau qu'il est aisé de se procurer car le bœuf est un animal d'élevage et de boucherie. Mais le choix des morceaux d'os varie en fonction des pièces à réaliser. Les pièces d'échecs sont fabriquées dans des os longs et compacts comme le radius ou le tibia. A l'inverse, on utilise davantage la mâchoire, constituée d'os très plats pour la réalisation de pions de trictrac.

B- Des matériaux prestigieux

L'os de cétacé

Certains pions de trictrac du château de Mayenne, arborant un décor de cercles concentriques, sont en os de cétacé. Si aujourd'hui les cétacés vivent loin de nos rivages, leur présence et leur chasse sont attestées dans la Manche, l'estuaire de la Seine et sur la côte basque dès le début du Moyen Âge.

L'ivoire d'éléphant

Sa valeur est liée à la fabrication, qui nécessite un savoir-faire spécifique, et l'acheminement des matériaux provenant d'Orient. Sa présence sur le territoire témoigne d'échanges commerciaux importants dès le Moyen Âge.

C- Un travail artisanal

L'artisan fabriquant les pièces de jeux, appelé facteur, est souvent un travailleur itinérant, qui va de château en château pour réaliser des commandes. Il utilise des outils différents en fonction des matériaux et des étapes de fabrication.

La phase de débitage nécessite l'utilisation d'outils tranchants tels que des scies, des couperets (des lames plates) ou encore des **herminettes*** (des petites haches). Chacun d'eux laissent des traces spécifiques qui nous informent sur les techniques de fabrication. Les morceaux débités sont ensuite aplanis et gravés avec un couteau et une pointe.

Différentes pistes peuvent être exploitées en classe avant ou après la venue au musée.

CM1-CM2

La visite s'inscrit dans le cadre de l'Histoire des arts à l'école :

- Arts du quotidien : design

Mathématiques

En géométrie, étude de la typologie des pièces et pions de jeu.

Formes géométriques à tracer pour réaliser la forme de base et le décor des pions de jeu et pièces d'échecs.

> Apprentissage des solides usuels et du vocabulaire associé

> Apprentissage des figures planes et du vocabulaire associé

> Utilisation d'instruments et de techniques : compas, motif de la rosace, de l'ocelle

Histoire

Etude du Moyen Age, et plus particulièrement de la relation entre seigneurs et paysans par le prisme de leurs loisirs.

Arts visuels

Travail autour des motifs médiévaux, des pions notamment, de la sculpture.

Réalisation de pions de jeu.

Travail sur la question du motif.

COLLEGE

La visite s'inscrit dans le cadre de l'Histoire des arts au collège :

- Arts du quotidien : design
- Arts, créations, culture

Mathématiques

> Connaissances sur les figures planes : le cercle

> Reproduction, construction de figures géométriques complexes

> Prismes droits et cylindres de révolution

Histoire

Période historique : Xe-XIIe siècles

L'Europe carolingienne

L'ordre seigneurial

Arts plastiques

Les images dans la culture artistique

Sculpture, bas-relief

Travail autour des motifs médiévaux, des pions notamment, de la sculpture.

Réalisation de pions de jeu.

Travail sur la question du motif.

Travail sur le design : les jeux du Moyen Age à aujourd'hui.

Conditions pratiques

Les visites/ateliers sont assurés par l'équipe du service des publics.

Forfait classe de 35 € pour les classes de Mayenne Communauté et de 40€ pour les classes extérieures à Mayenne Communauté.

Séances de 2h en moyenne.

Réservation obligatoire au minimum 15 jours à l'avance.

Le bus peut déposer les élèves Place Juhel avant d'aller se garer sur la cale, Quai de la République.

Seuls les groupes ayant réservé sont admis dans l'enceinte du musée.

Comment préparer sa visite ?

Rencontrer les médiatrices du musée

Anne-Laure Cronier et Juliette Maharaux reçoivent sur rendez-vous :

Par téléphone au : 02 43 00 17 17

Par mail à : servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr

Venir visiter le musée

Visite guidée tous les dimanches.

Gratuit pour les enseignants ayant un RDV pris et accepté au musée.

Informations pratiques

Nous comptons sur la participation active des enseignants pour faire respecter les consignes de visite dans un lieu muséal :

Nous rappelons que :

- Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Aucun élève ne doit être laissé seul. En cas d'incident, l'établissement scolaire sera tenu pour responsable.
- Il est interdit de manger et de boire dans le musée
- Seul l'usage de crayons à papier est autorisé : les stylos à bille ou à encre, les feutres, les compas et les ciseaux sont prohibés (mesure de conservation préventive)
- Les photos sont autorisées

Aula : salle principale du palais carolingien. Salle d'apparat et espace public où le seigneur exerce son pouvoir.

Capétien : dynastie des rois de France qui succède aux Carolingiens.

Carolingien (751-987) : qui appartient à l'époque de Charlemagne. Cette dynastie succède aux Mérovingiens.

Château-fort : demeure féodale fortifiée.

Dés pipés : dés qui ont été truqués pour faire gagner certains numéros.

Facteur : artisan fabriquant des pièces de jeu.

Herminette : petite hache à tranchant recourbé.

Mérelle : jeu qui se rapproche de l'actuel jeu de morpion.

Palais : lieu de résidence pour un haut personnage.

Seigneur : personne qui détient des pouvoirs sur un territoire appelé seigneurie.

Soule : jeu qui est parfois considéré comme l'ancêtre du rugby et du football.

Tablier : plateau de jeu.

Tabula : autre nom du tric trac.

Vilains : paysans libres au Moyen Age.

Ouvrages généraux

PICHOT Daniel, in *la Mayenne des origines à nos jours* (ouvrage collectif): *le Moyen Âge*, Editions Bordessoules, 1984

PICHOT Daniel, in *Manuel d'Histoire de la Mayenne* (ouvrage collectif) : *le Moyen Âge*, SAHM, 2006

Revue

EARLY Robert, *La première occupation du château de Mayenne : conclusion provisoires et interprétation*. La Mayenne : archéologie, histoire, n°22, SAHM, 1999, p.15-36

Ouvrages spécialisés

BREYER Catherine, *Jeux et jouets à travers les âges : Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Safran, 2010

CHAUVIER Stéphane, *Qu'est ce qu'un jeu ?* Chemins philosophiques, 2007

MEHL Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du 13e au début du 16e siècle*, Fayard, 1990

MULLERS Fabian, *Les jeux au Moyen Âge*, La Muse, 2009

NETCHINE Eve, *Jeux de princes, jeux de vilains*, Seuil, 2009

Catalogue d'exposition

GRANDET Mathieu et GORET Jean-François, *Echecs et trictrac, fabrication et usages des jeux de tables au Moyen Âge*, Errance, 2012



Dossier conçu par le **service des publics**
du musée du château de Mayenne
servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr

Responsable du service des publics
Pruvot Stéphanie
stephanie.pruvot@museeduchateaudemayenne.fr

Médiatrices culturelles
Cronier Anne-Laure
al.cronier@museeduchateaudemayenne.fr
Maharaux Juliette
juliette.maharaux@museeduchateaudemayenne.fr

Musée du château de Mayenne
Place Juhel
53100 Mayenne
02 43 00 17 17
<http://www.museeduchateaudemayenne.fr>

Crédits Photographiques
Musée du château de Mayenne
Benoît Pelletier
François Dermaut
J.B. Deguara
Oxford Archéological Unit
François Dermaut

Le musée du château de Mayenne est un équipement de
Mayenne Communauté

